



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

SNPBSB
2

PENGUATAN KEARIFAN BUDAYA LOKAL DAN INOVASI
PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

15
November
2021

PENDIDIKAN BAHASA
DAN SASTRA INDONESIA



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

TEMA: PENGUATAN KEARIFAN BUDAYA LOKAL DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Daftar Nama Editor

| | |
|---|---------------------------------|
| 1 | Drs. Imam Suwardi Wibowo, M. Pd |
| 2 | Drs. Larlen, M.Pd |
| 3 | Priyanto, S.Pd., M.Pd |
| 4 | Drs. Albertus Sinaga, M.Pd |
| 5 | Dra. Yusra D., M.Pd |

Daftar Reviwer

| | |
|---|--|
| 1 | Dr. Rustam, M, Hum |
| 2 | Dr. Andiopenta Purba, M. Hum |
| 3 | Dr. Harry Sudarto, M.Pd |
| 4 | Dr. Rely Handayani, SS. Msc. |
| 5 | Dr. Nyimas Triyana Safitri, S.Pd, M.Ed, St |

Daftar Panitia

| | | |
|---|-------------------------------|------------------|
| 1 | Prof. Dr. M. Rusdi, M.Sc | Penanggung jawab |
| 2 | Drs. Eddy Pahar Harahap, M.Pd | Ketua |
| 3 | Dra. Yusra D. M.Pd | Wakil ketua |
| 4 | Hilman, S.Pd, M.Pd | Sekretaris |
| 5 | Priyanto, S.Pd, M.Pd | Anggota |
| 6 | Esty Evani, MH | Anggota |
| 7 | Yeni Estiani, M.Pd | Anggota |
| 8 | Risna Yulia SE | Anggota |
| 9 | Dedy Sabara SE | Anggota |

No ISBN :
Penyelenggara : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNJA
Tempat : FKIP UNJA
Tanggal : 15 November 2021

PENERBIT
UNJA PUBLISHER
2022

SAMBUTAN KETUA PANITIA

Assalamualaikum Wr. Wb

Salam sejahtera untuk kita semua

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra (SNPBSB) 2 tahun 2021 dengan tema “Penguatan Kearifan Lokal dan Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia” diselesaikan dengan baik. Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra (SNPBSB) 2 ini merupakan kelanjutan SNPBSB 1 pada tahun 2020.

Dipajankan tema penguatan kearifan lokal dan inovasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, didasarkan pada dua hal. Kedua hal tersebut pada saat ini menjadi topik aktual yang sering dibincangkan di forum resmi. Hal yang pertama, dalam konteks kekinian kearifan budaya tidak lagi dipandang warisan turun temurun tetapi kearifan budaya tersebut merupakan kekuatan industri kreatif yang berbasis pada kearifan budaya lokal. Dengan penguatan kearifan budaya tersebut berdampak pada perkembangan daya kreatifitas berbasis budaya yang semakin mengemuka dalam berbagai pemikiran bahwa peradaban bangsa Indonesia ke depan diharapkan tidak terlepas dari generasi yang tetap menjaga dan mengembangkan nilai-nilai kearifan budaya lokal.

Hal yang kedua, dalam dunia pendidikan pada saat ini penerapan kegiatan pembelajaran yang inovatif diyakini akan menciptakan atmosfer kelas yang tidak terpasung pada suasana yang kaku dan monoton. Nuansa inovatif secara mendasar tentu tampak pada siswa yang lebih banyak diajak berdiskusi, berinteraksi, dan berdialog dan melakukan kegiatan-kegiatan proyekdiberikan guru, sehingga mereka mampu mengonstruksi konsep dan kaidah-kaidah keilmuannya sendiri, bukan dengan cara konvensional seperti metode ceramah. Siswa juga perlu dibiasakan untuk berbeda pendapat, sehingga mereka akan menjadi sosok yang cerdas dan berpikir kritis. Tentu saja, secara demokratis, tanpa melupakan kaidah-kaidah kesantunan berbahasa dalam topik-topik keilmuan yang sedang mereka diskusikan.

Selain itu, guru sebagai mediator, motivator sekaligus fasilitator, baik di kelas maupun di luar kelas akan terbantu dalam pengelolaan kelas sehingga dalam memberikan penguatan-penguatan materi materi kepada siswa menjadi lebih insfiratip dan tetap selaras dengan nilai-nilai kebenaran serta tetap nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan budaya lokal setempat.

Dengan selesainya disusun prosiding maka diucapkan terima kasih kepada semua pemakalah yang telah memajankan pemikirannya dalam Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra (SNPBSB) 2 tahun 2021. Kami menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan prosiding ini sehingga kritik dan saran diperlukan untuk perbaikan prosiding berikutnya. Semoga prosiding ini bermanfaat bagi para pembaca dan pihak yang memerlukan.

Wassalamu’alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Jambi, Januari 2022

Ketua Panitia

Drs.Eddy Pahar Harahap, M.Pd
NIP 196104081987101001

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| Analisis Nilai Pendidikan Karakter pada Tokoh Nadine Adella Ulani dalam Novel <i>Alone</i> Karya Chelsea Karina <i>Adzkiya Putrinalisis</i> | 1-12 |
| Penerapan Model Pembelajaran Think, Pair and Share dalam Menyimpulkan Isi Iklan yang Dibaca pada Siswa Kelas Viii SMPN 8 Kota Jambi <i>Aicha Lagrima Wijaya</i> | 13-23 |
| Inovasi Bahan Ajar Fonologi Bahasa Indonesia Berbasis Sainifik <i>Akhyaruddin</i> | 24-35 |
| Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning Sebagai Bahan Ajar Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. <i>Albertus Sinaga, Hilman Yusra</i> | 37-42 |
| Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture dalam Pembelajaran Menulis Aksara Lampung di Kelas IV Sekolah Dasar. <i>Amy Sabila, Lisdwiana Kurniati</i> | 48-59 |
| Pemanfaatan Nilai-nilai Budaya Seloko Adat Melayu Jambi Sebagai Kurikulum Muatan Lokal Pada SMA di Provinsi Jambi <i>Andiopenta Purba</i> | 60-71 |
| Pengembangan Kurikulum dan Materi Ajar Muatan Lokal Melalui Pemanfaatan Ungkap Prolog Penutur Bahasa Melayu <i>Andiopenta Purba</i> | 72-85 |
| Analisis Kemampuan Berbicara Mahasiswa. <i>Ani Diana, Rohmah Tussalekha</i> | 86-95 |
| Menulis Cerita Rakyat Guru-Guru Bahasa Indonesia SMP Muaro Sabak Tanjung Jabung Timur <i>Eddy Pahar Harahap</i> | 96-103 |
| Pewarisan Kecerdasan dan Kebijakan Budaya Lokal sebagai Pilar Pembaruan Pembelajaran Bahasa dan Sastra <i>F. X. Rahyono</i> | 104-119 |
| Cerita Rakyat Digital Sebagai Inovasi Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra. <i>Hary Soedarto Harjono</i> | 120-129 |
| Meningkatkan Keterampilan Membaca Puisi Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Amati, Tiru, dan Modifikasi Menggunakan Media Video Pembacaan Puisi Pada Siswa Kelas X Ipa SMA Negeri 8 Sarolangun. <i>Iba Fadillah Riska</i> | 130-138 |

| | |
|---|---------|
| Metode dan Ideologi Terjemahan Istilah Khusus Kuliner dalam Film ‘Chef’ pada Dua Versi Subtitle Berbeda. <i>Iis Damayanti, M.R. Nababan, Diah Kristina</i> | 139-151 |
| Analisis Kesalahan Berbahasa Di Ruang Publik Berbasis Proyek. <i>Imam Suwardi Wibowo, Agus Setyonegoro, Priyanto</i> | 152-159 |
| Naskah Inchung Kerinci Sebagai Kearifan Lokal Tertua Dalam Kajian Bahasa dan Sastra. <i>Lega Hidayati</i> | 160-168 |
| Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Berita Melalui Penggunaan Media Powtoon Pada Siswakelas Viii B SMP Negeri 6 Tanah Sepenggall <i>Lisna Familiyana</i> | 169-175 |
| Pola Argumentasi dan Bimbingan Alternatif Menulis Argumentasi Ilmiah Bagi Mahasiswa. <i>Mujiyono Wiryotinoyo, Hary Soedarto Harjono, Priyanto</i> | 176-183 |
| Kekerasan Verbal dalam Nomina Makian Oleh Masyarakat Kerinci. <i>Novita Sari</i> | 184-193 |
| Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Menuliskan Kembali Dongeng Siswa Kelas Vii Smp Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo. <i>Oki Surhadi</i> | 194-202 |
| Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Kemampuan Bermain Drama Pada Siswa Kelas Xi SMA Negeri 1 Jujuhan <i>Rendi Marlianda</i> | 193-202 |
| Pengembangan <i>E-Book</i> Menulis Teks Eksposisi Kelas X SMA. <i>Riky Nelvia Destriani</i> | 203-210 |
| Peningkatan Keterampilan Diskusi Peserta Didik Kelas X Melalui Model Pembelajaran Two Stay Two Stray. <i>Rina Kurniawati</i> | 211-224 |
| Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas Vii H Dan Vii I Smp Negeri 8 Kota Jambi. <i>Riska Maulita Hasibuan</i> | 225-233 |
| Implementasi Pembelajaran Pemecahan Kasus (<i>Case Method</i>) dalam Mendesain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Beorientasi Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skills) <i>Rustam, Priyanto</i> | 234-238 |
| Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran Menulis Teks Pidato Siswa Kelas XI Di Madrasah Aliah Mambaul Ulum Kota Jambi. <i>Syakroni Abdul Azis</i> | 239-262 |

Multimedia 3D Flipbook Sebuah Inovasi dalam Pembelajaran Virtual Visualisasi Puisi. 276-288
Yusra D., Agus Salim, Rasdawita

**Analisis Nilai Pendidikan Karakter Pada Tokoh Nadine Adella Ulani Dalam Novel
Alone
Karya Chelsea Karina**

**Adzkiya Putri
Universitas
Jambi**
[adzkiyapoetri@
mail.com](mailto:adzkiyapoetri@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis bidang karya sastra, salah satu bentuk karya sastra adalah novel. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter pada tokoh Nadine Adella Ulani dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina serta untuk mengimplementasikan sebuah inovasi pembelajaran bahasa dan sastra berbentuk nilai pendidikan karakter yang dituangkan dan dibedah melalui media tulis yaitu novel. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Data-data yang peneliti kumpulkan dari kutipan-kutipan yang berkaitan dengan aspek nilai pendidikan karakter pada tokoh Nadine Adella Ulani selanjutnya peneliti tabulasikan ke dalam tabel tabulasi data. Dengan jenis penelitian ini, langkah berikutnya peneliti menganalisis data-data yang telah terhimpun sesuai dengan landasan teori yang peneliti gunakan dan pendekatan struktural sehingga peneliti dapat mendeskripsikan data penelitian ini. Dengan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, peneliti dapat menggambarkan nilai pendidikan karakter pada tokoh Nadine Adella Ulani dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pada tokoh Nadine Adella Ulani dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina memiliki 10 aspek nilai pendidikan karakter yang meliputi aspek nilai jujur tergambar sebanyak 8 kutipan, aspek nilai berani tergambar sebanyak 12 kutipan, aspek nilai amanah tergambar sebanyak 2 kutipan, aspek nilai bijaksana tergambar sebanyak 3 kutipan, aspek nilai tanggung jawab tergambar sebanyak 3 kutipan, aspek nilai mandiri tergambar sebanyak 10 kutipan, aspek nilai malu tergambar sebanyak 3 kutipan, aspek nilai kasih sayang tergambar sebanyak 11 kutipan, aspek nilai indah tergambar sebanyak 3 kutipan, dan aspek nilai toleran tergambar sebanyak 5 kutipan. Dari sepuluh aspek tersebut terhimpun sebanyak 60 kutipan. Aspek nilai pendidikan karakter yang paling dominan ditemukan pada aspek nilai berani, sedangkan aspek nilai yang paling sedikit yaitu aspek nilai amanah.

Kata kunci: nilai, pendidikan karakter, tokoh

PENDAHULUAN

Salah satu wujud karya seni manusia adalah karya sastra. Karya sastra merupakan salah satu karya seni yang disukai oleh banyak pembaca. Sebagai bacaan yang disukai masyarakat, sastrawan mengungkapkan isu-isu kehidupan manusia sebagai objek karya sastranya. Fenomena kehidupan manusia dapat dijadikan sebagai

inspirasi bagi sastrawan untuk dituliskan menjadi karya sastra. Peristiwa-peristiwa hidup manusia yang terjadi di alam nyata kemudian dikreasikan oleh sastrawan melalui kreativitas seninya hingga tercipta karya sastra. Selain itu, objek karya sastra yang bersumber dari sisi-sisi kehidupan manusia dibingkai dengan daya imajinasi seorang sastrawan hingga terwujud karya sastra. Secara garis besar karya sastra memiliki tiga jenis.

Ketiga jenis karya sastra tersebut yakni, puisi, prosa, dan drama. Jenis karya sastra prosa berbagai pula wujudnya, yaitu cerpen, novelet, dan novel (Nurgiyantoro, 2012:9). Sebagai jenis karya prosa, novel merupakan jenis prosa yang paling populer. Popularitas karya novel terlihat dari lakunya buku novel pada bursa buku. Novel merupakan bacaan yang sangat digemari oleh masyarakat, baik dari remaja, orang dewasa, sampai orang tua sekalipun.

Novel merupakan suatu karangan fiktif imajinatif berbentuk prosa yang ditulis oleh seorang pengarang dengan menyuguhkan rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekitarnya sembari memperlihatkan atau menorehkan watak dan sifat pelaku di dalam cerita (Nurgiyantoro, 2012: 10). Popularitas novel semakin terlihat jelas dengan hadirnya para penulis kreatif yang menghadirkan buku bacaan dengan memasukkan nilai-nilai kehidupan yang membuat pembaca semakin tertarik untuk membacanya. Novel yang mengisahkan tentang sisi nilai kehidupan manusia diantaranya adalah novel *Alone* karya Chelsea Karina.

Novel *Alone* karya Chelsea Karina menyuguhkan nilai kehidupan yang artistik, termasuk di dalamnya nilai pendidikan karakter yang terdapat pada tokoh Nadine Adella Ulani. Nilai pendidikan karakter merupakan sesuatu yang berguna dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia, baik itu sikap, sifat, emosi maupun pengetahuan. Pentingnya nilai pendidikan karakter dalam diri manusia, ditujukan untuk membuat manusia menjadi pribadi yang memiliki kecerdasan, berakhlak, berkarakter, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dewasa ini terlihat jelas bahwa nilai karakter manusia mulai tergerus. Hal ini terlihat dari berbagai aktivitas manusia baik yang kita saksikan di televisi maupun yang kita baca beritanya di surat kabar.

Tidak sedikit berita yang mempertontonkan menurunnya nilai karakter manusia. Seperti, berita yang ditayangkan di laman *Instagram* Kabar Kampung Kito. Maraknya tertangkap pasangan yang bukan suami istri di sebuah kos-kosan yang kemudian di grebek oleh aparat

dalam kegiatan razia rutin. Hal ini mengindikasikan bahwa nilai-nilai karakter telah tergerus. Fenomena di atas, menjadikan tolak ukur bahwa terlihat jelas nilai karakter dalam diri manusia mulai tergerus. Hal tersebut membuat peneliti ingin mengkaji lebih dalam tentang nilai karakter dalam diri manusia, khususnya nilai pendidikan karakter. Dengan mengetahui dan mempelajari nilai pendidikan karakter, diharapkan sikap, karakter dan moral di dalam diri manusia menjadi lebih baik dan memberikan sumbangsih positif kepada orang lain atau masyarakat. Salah satu bacaan yang menyuguhkan nilai-nilai karakter manusia adalah novel *Alone* karya Chelsea Karina.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang nilai pendidikan karakter pada novel dengan penelitian yang berjudul, **Analisis Nilai Pendidikan Karakter pada Tokoh Nadine Adella Ulani dalam Novel *Alone* Karya Chelsea Karina**. Adapun pertanyaan penelitian yaitu, bagaimanakah aspek nilai jujur, nilai berani, nilai amanah, nilai bijaksana, nilai tanggung jawab, nilai mandiri, nilai malu, nilai kasih sayang, nilai indah, dan nilai toleran dalam tokoh Nadine Adella Ulani pada novel *Alone* karya Chelsea Karina? Kemudian tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan aspek nilai jujur, nilai berani, nilai amanah, nilai bijaksana, nilai tanggung jawab, nilai mandiri, nilai malu, nilai kasih sayang, nilai indah, dan nilai toleran dalam tokoh Nadine Adella Ulani pada novel *Alone* karya Chelsea Karina.

METODE

Jenis penelitian merupakan suatu metode atau langkah kerja dalam melaksanakan penelitian. Jenis penelitian adalah metode atau cara yang dipergunakan seorang peneliti di dalam usaha memecahkan masalah yang diteliti (Siswantoro, 2014: 55). Dengan adanya jenis penelitian, maka peneliti dapat memecahkan suatu masalah secara terarah dan fokus.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian sastra untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah suatu metode atau cara yang digunakan seorang peneliti dengan menguraikan kata-kata bukan angka-angka dan lebih mengutamakan penghayatan yang mendalam terhadap objek yang dikaji. Dengan metode penelitian deskriptif kualitatif, peneliti dapat menggambarkan serta mendeskripsikan nilai pendidikan karakter pada tokoh Nadine Adella Ulani.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai analisis nilai pendidikan karakter pada tokoh Nadine Adella Ulani dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina, maka tergambar bahwa tokoh Nadine Adella Ulani memiliki karakter yang kuat. Hal ini terlihat dari sepuluh aspek nilai pendidikan karakter ada pada dirinya yang terdapat dalam kutipan-kutipan di dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina.

1. Aspek Nilai Jujur Pada Tokoh Nadine Adella Ulani Dalam Novel *Alone* Karya Chelsea Karina

Sikap jujur merupakan sikap yang sesuai antara perkataan dan perbuatan. Perkataan dan perbuatan yang dilakukan secara jujur, sesuai dengan kenyataan akan membuat seseorang menjadi pribadi yang dapat dipercayai oleh siapapun, baik dalam urusan pertemanan, pekerjaan dan sebagainya (Al-Hufy dalam Nashir, 2013: 71).

(1.1) Kevin menatap Della dengan tajam. “Lo cerita sama Papa tentang balapan liar?!, “Iya”.

-Lo gila ya? Kevin bertanya dengan tak percaya. (*Alone*: 26).

Kutipan di atas menggambarkan karakter seorang Della yang jujur. Della memberitahukan kebenaran yang terjadi kepada ayahnya tentang Kakaknya yang mengikuti balapan liar. Dari kutipan di atas, terlihat karakter jujur yang dimiliki Della adalah untuk kebaikan kakaknya sendiri. Hal ini sesuai dengan teori Al-Hufy dalam Nashir yang menyatakan bahwa Sikap jujur merupakan sikap yang sesuai antara perkataan dan perbuatan. Perkataan dan perbuatan yang dilakukan secara jujur, sesuai dengan kenyataan akan membuat seseorang menjadi pribadi yang dapat dipercayai oleh oranglain.

2. Aspek Nilai Berani Pada Tokoh Nadine Adella Ulani Dalam Novel *Alone* Karya Chelsea Karina

Sikap berani merupakan sikap yang berada di dalam diri seseorang guna dipergunakan untuk mengambil langkah dalam setiap hal yang akan dilakukan. Keberanian merupakan sesuatu yang dilandasi atas segala pertimbangan yang matang dan kekuatan hati yang kokoh. (Hamka dalam Nashir, 2013: 73).

(2.2) Della melajukan mobilnya menuju rumah orangtuanya, **ia siap dengan masalah yang akan ia hadapi jika mereka marah ketika melihatnya kembali menginjakkan kaki di rumah besar tersebut.** Ia sangat merindukan orangtuanya. (*Alone*: 54).

Kutipan yang bercetak tebal di atas merupakan gambaran seorang Della yang berani mengambil suatu keputusan dan sebuah tindakan. Ia memberanikan diri dalam mengambil suatu keputusan dengan datang kembali ke rumah orangtuanya yang sudah jelas berseteru dengannya dan siap menerima konsekuensinya. Dari kutipan di atas, karakter berani yang dimiliki Della menyangkut antara keberanian di dalam dirinya atas tindakan yang akan di lakukannya. Hal ini sesuai dengan teori Hamka dalam Nashir yang menyatakan bahwa keberanian itu merupakan sikap yang berada di dalam diri seseorang guna untuk mengambil langkah dalam setiap hal yang akan dilakukan dengan dilandasi oleh pertimbangan yang matang.

3. Aspek Nilai Amanah Pada Tokoh Nadine Adella Ulani Dalam Novel *Alone* Karya Chelsea Karina

Amanah merupakan suatu kepercayaan atau titipan yang diberikan seseorang kepada orang lain. Seseorang yang telah diberikan kepercayaan oleh orang lain baik itu untuk mengemban suatu tugas maupun menitipkan pesan disebut sebagai seseorang yang amanah atau dapat dipercaya (Depdiknas dalam Nashir, 2013: 76).

(3.1) Orang itu menggeleng. Ia mendekati Della dengan pisau digenggamannya. Lalu berkata,

-Lo mau tau cara supaya dia selamat?!, Della mengangguk dan jujur, ia mulai takut sekarang. Orang itu mendekat dan berbisik, **membuat Della memejamkan matanya untuk berpikir sejenak. Akhirnya, dengan berat hati ia mengangguk** (*Alone*: 205).

Kutipan yang bercetak tebal di atas merupakan gambaran seorang Della yang amanah dalam mengemban suatu tugas dari seseorang. Secara tersirat kutipan di atas menjelaskan bahwa Della

adalah seorang yang amanah, terlihat dari kutipan kalimat yang mengisyaratkan Della harus memenuhi suatu kewajiban dan perintah. Terlihat bahwa itu termasuk amanah yang harus di emban oleh Della walaupun di satu sisi ia adalah pihak yang di rugikan. Dari kutipan di atas, karakter amanah yang dimiliki Della menyangkut titipan pesan yang nantinya diaplikasikan secara tindakan. Hal ini sesuai dengan teori Depdiknas dalam Nashir yang menyatakan bahwa amanah merupakan suatu kepercayaan atau titipan yang diberikan seseorang kepada orang lain.

4. Aspek Nilai Bijaksana Pada Tokoh Nadine Adella Ulani Dalam Novel

Alone Karya Chelsea Karina

Bijaksana merupakan pengambilan sikap yang tegas dan benar. Manusia yang bijak adalah manusia yang pandai mengatur emosi, sikap, keputusan, dan segala tindakan yang dilakukan (Nashir, 2013: 80).

(4.1) -Udahlah, sekarang semua terserah lo aja. Mau lo gimana? Putus?”. **Della menggeleng dengan cepat dan langsung memeluk Fatih. “Aku mohon, jangan pernah bilang putus lagi, dia bukan siapa-siapa aku, Tih”.** (*Alone*: 70).

Kutipan yang bercetak tebal di atas merupakan gambaran seorang Della yang bijaksana dalam mengambil suatu keputusan dan sebuah tindakan yang tepat. Ia mengambil suatu keputusan yang tepat dengan langsung menggelengkan kepalanya yang bermaksud menolak ajakan Fatih untuk putus dan langsung memberikan pernyataan yang jujur. Sikap bijaksana yang dilakukan Della menjadikan ia sebagai seorang yang bijak dalam setiap tindakan yang dilakukan dan menjadikan ia sebagai manusia yang pandai mengatur emosi serta sikap. Hal ini sesuai dengan pendapat Nashir bahwa bijaksana merupakan pengambilan sikap yang tegas dan benar dalam suatu keputusan yang akan direalisasikan.

5. Aspek Nilai Tanggung Jawab Pada Tokoh Nadine Adella Ulani Dalam Novel *Alone*

Karya Chelsea Karina

Tanggung jawab merupakan sikap yang harus dimiliki oleh seseorang karena dapat memberikan kesadaran untuk diri sendiri terhadap suatu tindakan yang dilakukan. Tanggung jawab berartikesadaran diri sendiri atas penyelesaian tugas dan kewajiban, baik itu dari diri sendiri, maupun orang lain (Nashir, 2013: 82).

(5.1) -Ya sudah, silahkan kamu hormat ke tiang bendera selama satu jam pelajaranl. **Raut wajah Della kembali cerah. Ia tersenyum dan keluar dari ruangan untuk menjalankan hukumannya.** (*Alone*: 38).

Kutipan yang bercetak tebal di atas merupakan gambaran seorang Della yang bertanggung jawab atas segala tindakan yang ia lakukan. Dari kutipan tersebut, ia bertanggung jawab atas tindakan yang telah dilakukannya dan bersedia di hukum akibat kelakuannya tersebut. Sikap tanggung jawab yang dilakukan Della menjadikan ia sebagai pribadi yang mempunyai kesadaran serta bertanggung jawab atas segala tindakan yang dilakukannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Nashir bahwa tanggung jawab merupakan sikap yang dapat memberikan kesadaran diri sendiri terhadap suatu

tindakan yang dilakukan.

6. Aspek Nilai Mandiri Pada Tokoh Nadine Adella Ulani Dalam Novel *Alone* Karya Chelsea Karina

Mandiri sering diartikan sebagai langkah yang diambil seseorang untuk tidak banyak bergantung kepada orang lain tentang suatu hal. Sikap mandiri yang terus di asah akan dapat menumbuhkan serta mengembangkan kemampuan diri dalam menghadapi suatu persoalan, sehingga suatu persoalan bisa diselesaikan tanpa bantuan orang lain dan membuat seseorang itu lebih unggul (Nashir, 2013:86).

(6.1) **Gue tinggal sendiri.** Kenapa? Karena orangtua gue udah nggak peduli lagi sama gue. Lebih tepatnyaa mungkin gue dibuang. (*Alone*: 3).

Kutipan yang bercetak tebal di atas merupakan gambaran seorang Della yang mandiri dan tidak bergantung kepada orang lain. Ia hidup sendirian dan tidak diperdulikan oleh keluarganya. Seseorang yang tinggal sendiri otomatis mengurus segala hal secara personal. Sikap mandiri yang ada di dalam diri Della menjadikan ia sebagai pribadi yang dapat mengurus segala hal tanpa bantuan orang lain dan menjadikan ia sebagai pribadi yang pandai dan handal dalam segala aspek. Hal ini sesuai dengan pendapat Nashir bahwa mandiri merupakan langkah yang diambil seseorang untuk tidak banyak bergantung kepada orang lain tentang suatu hal.

7. Aspek Nilai Malu Pada Tokoh Nadine Adella Ulani Dalam Novel *Alone* Karya Chelsea Karina

Malu merupakan suatu sikap yang tertanam dalam diri seseorang. Malu didefinisikan sebagai suatu perasaan yang tidak enak terhadap perbuatan maupun perkataan yang tidak patut (Al-Hufy dalam Nashir, 2013: 87).

(7.1) **“Ih gue malu Fatih!”**. Fatih merangkul Della. -Nggak usah malu. Btw, aku serius tadil. (*Alone*: 16).

Kutipan yang bercetak tebal di atas merupakan gambaran seorang Della yang memiliki sikap

malu. Ia malu jika melakukan kesalahan maupun tindakan yang tidak patut dilakukan. Seseorang yang memiliki rasa malu dalam dirinya akan menjadikan seseorang itu taat dan tidak berani melakukan hal yang tercela. Hal ini sesuai dengan pendapat Al-Hufy dalam Nashir bahwa malu merupakan suatu perasaan yang tidak enak terhadap perbuatan maupun perkataan yang tidak patut.

8. Aspek Nilai Kasih Sayang Pada Tokoh Nadine Adella Ulani Dalam Novel *Alone* Karya Chelsea Karina

Kasih sayang merupakan ungkapan perasaan suka, nyaman, berbagi kasih kepada orang lain. Kasih sayang menghadirkan sentuhan kasih yang dapat mempererat hubungan seseorang, dan merupakan bagian hidup manusia yang paling penting (Nashir, 2013: 90).

(8.1) Papa itu Ketua Yayasan di sekolah gue. Kadang kalo ada acara besar dan Papa harus dateng gue seneng banget, karena akhirnya gue bisa ketemu sama dia. **Papa orang yang paling benci sama gue. Tapi mau gimana juga sikap dia ke gue, gue ga bisa menampik kalau gue sayang sama dia.** (*Alone*: 4).

Kutipan yang bercetak tebal di atas merupakan gambaran seorang Della yang memiliki sikap kasih sayang. Walaupun ia dibenci oleh ayahnya sendiri, ia tetap menyayanginya. Kasih sayang menghadirkan sentuhan kasih yang dapat mempererat hubungan seseorang, walaupun di satu sisi orang tersebut tidak menyayangi kita, seperti yang terjadi antara Della dan ayahnya. Sikap kasih sayang yang ada pada diri Della menjadikan ia sebagai seorang yang memiliki sentuhan kasih terhadap orang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Nashir bahwa kasih sayang menghadirkan sentuhan kasih yang dapat mempererat hubungan seseorang, dan merupakan bagian hidup manusia yang paling penting.

9. Aspek Nilai Indah Pada Tokoh Nadine Adella Ulani Dalam Novel *Alone* Karya Chelsea Karina

Indah merupakan suatu hal yang dirasakan seseorang ketika seseorang itu sedang melihat sesuatu yang bagus atau menyejukkan hati. Sesuatu yang indah, menawan, cantik, enak dipandang, akan memunculkan atau memancarkan sesuatu di hati dan pikiran yang melihatnya (Nashir, 2013: 92).

(9.1) Della menatap gedung-gedung tinggi yang berada di kanan maupun kiri jalan. **Terkadang ia merasa kagum sendiri dengan apa yang ia lihat.** (*Alone*: 9).

Kutipan yang bercetak tebal di atas menggambarkan karakter indah yang ada pada diri Della. Ketika Della melihat gedung-gedung tinggi di hadapannya, ia merasakan keindahan dan merasa kagum dengan apa yang ia lihat. Sesuatu yang indah akan menyejukkan hati seseorang yang melihatnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Nashir bahwa indah merupakan suatu hal yang dirasakan seseorang ketika ia melihat sesuatu

yang menawan, enak di pandang, dan juga menyejukkan hati.

10 Aspek Nilai Toleran pada Tokoh Nadine Adella Ulani dalam Novel

***Alone* Karya Chelsea Karina**

Toleran sering diartikan sebagai suatu sikap menghargai suatu hal. Adanya sikap toleran dalam diri setiap manusia, membuat seseorang mampu menghargai segala bentuk yang berbeda dari dirinya sendiri. Sikap yang dapat menerima suatu perbedaan dan keanekaragaman dalam diri seseorang itu sangat penting, karena dengan adanya suatu perbedaan, dapat menjadikan diri seseorang lebih bisa menghargai sesuatu (Nashir, 2013: 93).

(10.1) Semua teman Della masuk ke apartemen Della. Hari ini selepas pulang sekolah, mereka langsung menuju apartemen Della. **Mereka bertingkah seolah-olah apartemen Della adalah milik mereka karena seringnya mereka datang ke sini.** (*Alone*: 12).

Kutipan yang bercetak tebal di atas merupakan gambaran seorang Della yang memiliki sikap toleran. Ia menghargai dan menerima sesuatu yang yang berbeda terhadap dirinya. Della menghargai sikap temannya yang selalu bertingkah seolah-olah apartemen Della adalah miliknya. Sikap toleransi yang dimiliki oleh Della membuat kehidupannya damai dan dengan menerima perbedaan antara dirinya dengan orang lain, maka akan membuat sikap toleransinya semakin kokoh dan kuat. Hal ini sesuai dengan pendapat Nashir bahwa toleran sering diartikan sebagai suatu sikap menghargai suatu hal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang terdapat pada BAB III, dapat diperoleh kesimpulan bahwa pada tokoh Nadine Adella Ulani dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina, terkandung sepuluh aspek nilai pendidikan karakter yaitu, aspek nilai jujur, aspek nilai berani, aspek nilai amanah, aspek nilai bijaksana, aspek nilai tanggung jawab, aspek nilai mandiri, aspek nilai malu, aspek nilai kasih sayang, aspek nilai indah, dan aspek nilai toleran yang akan disimpulkan dan dijabarkan sebagai berikut.

1. Aspek nilai jujur pada tokoh Nadine Adella Ulani dapat terlihat dan tergambar dari karakter di dalam dirinya yang selalu jujur di dalam situasi dan kondisi apapun, yang terlihat dari kutipan- kutipan yang menggambarkan bahwa ia jujur. Ia berkata dan

melakukan perbuatan atau hal yang jujur untuk kebaikan dirinya sendiri dan juga demi kebaikan orang lain, khususnya keluarga dan sahabatnya. Perkataan dan perbuatan jujur yang ada pada diri Nadine Adella Ulani akan menjadikannya sebagai pribadi yang dapat dipercayai oleh siapapun. Kutipan-kutipan yang menunjukkan bahwa tokoh Nadine Adella Ulani memiliki aspek nilai karakter jujur ditemukan dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina sebanyak 11 kutipan.

2. Aspek nilai berani pada tokoh Nadine Adella Ulani dapat terlihat dan tergambar dari karakter di dalam dirinya yang selalu berani di dalam situasi dan kondisi apapun, yang terlihat dari kutipan-kutipan yang menggambarkan bahwa ia berani. Aspek nilai berani pada tokoh Nadine Adella Ulani tergambar dalam keberaniannya mengambil langkah dan suatu keputusan. Nadine Adella Ulani digambarkan bahwa ia sangat berani dalam mengambil setiap keputusan dan juga berani menerima konsekuensinya yang dilandasi atas segala pertimbangan yang matang dan kekuatan hati yang kokoh. Kutipan-kutipan yang menunjukkan bahwa tokoh Nadine Adella Ulani memiliki aspek nilai karakter berani ditemukan dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina sebanyak 10 kutipan.

3. Aspek nilai amanah pada tokoh Nadine Adella Ulani dapat terlihat dan tergambar dari karakter di dalam dirinya yang selalu dapat dipercaya oleh oranglain. Nadine Adella Ulani mampu mengemban amanah serta kepercayaan yang diberikan oleh orang lain walaupun ia terluka karena amanah tersebut. Kutipan-kutipan yang menunjukkan bahwa tokoh Nadine Adella Ulani memiliki aspek nilai karakter amanah ditemukan dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina sebanyak 2 kutipan.

4. Aspek nilai bijaksana pada tokoh Nadine Adella Ulani dapat terlihat dan tergambar dari karakter di dalam dirinya yang selalu bijaksana dalam situasi dan kondisi apapun. Nadine Adella Ulani digambarkan sebagai sosok yang bijaksana dalam mengambil suatu keputusan dan sebuah tindakan. Ia pandai mengatur emosi, sikap, keputusan dari setiap tindakan yang dilakukan. Kutipan-kutipan yang menunjukkan bahwa tokoh Nadine Adella Ulani memiliki aspek nilai karakter bijaksana ditemukan dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina sebanyak 3 kutipan.

5. Aspek nilai tanggung jawab pada tokoh Nadine Adella Ulani dapat terlihat dan tergambar dari karakter di dalam dirinya yang selalu bertanggung jawab atas segala hal yang telah dilakukannya. Ia berani melakukan sesuatu dan bertanggung jawab serta menerima konsekuensi dari apa yang ia perbuat. Sikap tanggung jawab yang

tergambar dalam dirinya memberika ia kesadaran atas tindakan yang dilakukan. Kutipan-kutipan yang menunjukkan bahwa tokoh Nadine Adella Ulani memiliki aspek nilai tanggung jawab ditemukan dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina sebanyak 2 kutipan.

6. Aspek nilai mandiri pada tokoh Nadine Adella Ulani dapat terlihat dan tergambar dari karakter di dalam dirinya yang selalu mengambil langkah untuk tidak banyak bergantung kepada orang lain. Terlihat bahwa ia bisa menghidupi dirinya dan melakukan suatu hal sendiri tanpa bantuan orang lain. Sikap mandiri yang tertanam dalam diri Nadine Adella Ulani membuat ia menjadi lebih unggul karena bisa mengembangkan kemampuan dirinya dalam menghadapi suatu persoalan tanpa bantuan orang lain. Kutipan-kutipan yang menunjukkan bahwa tokoh Nadine Adella Ulani memiliki aspek nilai mandiri ditemukan dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina sebanyak 10 kutipan.

1. Aspek nilai malu pada tokoh Nadine Adella Ulani dapat terlihat dan tergambar dari karakter di dalam dirinya yang selalu malu atas segala hal maupun perbuatan yang tidak patut dilakukan. Kutipan-kutipan yang menunjukkan bahwa tokoh Nadine Adella Ulani memiliki aspek nilai malu ditemukan dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina sebanyak 3 kutipan.

2. Aspek nilai kasih sayang pada tokoh Nadine Adella Ulani dapat terlihat dan tergambar dari karakter di dalam dirinya yang selalu sayang dan mencintai keluarganya. Nadine Adella Ulani memiliki rasa kasih sayang yang sangat besar kepada keluarganya dan juga sahabatnya yang digambarkan pada setiap tindakan dan emosi yang dilakukannya. Ia selalu menghadirkan sentuhan kasih agar hubungan dengan keluarganya selalu erat. Kutipan-kutipan yang menunjukkan bahwa tokoh Nadine Adella Ulani memiliki aspek nilai kasih sayang ditemukan dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina sebanyak 11 kutipan.

3. Aspek nilai indah pada tokoh Nadine Adella Ulani dapat terlihat dan tergambar dari karakter di dalam dirinya saat ia merasakan dan melihat sesuatu yang elok, cantik, dan menyejukkan hati serta raganya. Sesuatu yang indah, menawan, cantik, enak di pandang, akan memunculkan atau memancarkan sesuatu di hati dan pikiran seseorang ketika melihatnya. Kutipan-kutipan yang menunjukkan bahwa tokoh Nadine Adella Ulani memiliki aspek nilai indah ditemukan dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina sebanyak 3 kutipan.

4. Aspek nilai toleran pada tokoh Nadine Adella Ulani dapat terlihat dan tergambar dari karakter di dalam dirinya saat ia menyikapi suatu hal. Ia selalu bisa menghargai sesuatu yang tidak sejalan dengan pendapat dan pemikirannya. Toleran sendiri diartikan sebagai suatu sikap menghargai suatu hal. Kutipan-kutipan yang menunjukkan bahwa tokoh Nadine Adella Ulani memiliki aspek nilai indah ditemukan dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina sebanyak 5 kutipan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pada tokoh Nadine Adella Ulani dalam novel *Alone* karya Chelsea Karina terdapat 60 aspek nilai pendidikan karakter. Aspek nilai pendidikan karakter tersebut memiliki peran dan pesan yang baik untuk dipelajari dan di contoh oleh masyarakat di dunia nyata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diperuntukkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penulisan ini, pastinya dihanturkan kepada kedua orang tua penulis yakni kepada Papaku Alm. H. Ali Atiq, Mamaku Hj. Azida Hasyim, dan kepada abang dan kakak penulis, serta kepada dosen pembimbing penulis sewaktu menempuh pendidikan Strata 1 (S1) yakni kepada Ibu Dra. Erlina zahar, M.Pd. dan Bapak Sujoko, M.Pd. juga kepada teman-teman dan sahabat penulis yang telah memberikan canda tawa, semangat, serta memori yang indah kepada penulis.

DAFTAR RUJUKAN

Karina, Chelsea. 2019. *Alone*. Depok: RANS Publisher.

Nashir, Haedar. 2013. *Pendidikan Karakter Berbasis Agama dan budaya*. Yogyakarta: Multi Presindo.

Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University. Siswantoro. 2010. *Metode Analisis Sastra Analisis Struktur Puisi*. Yogyakarta: Pustaka Bela

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN THINK, PAIR AND SHARE DALAM
MENYIMPULKAN ISI IKLAN YANG DIBACA PADA SISWA KELAS VIII
SMPN 8 KOTA JAMBI**

Aicha Lagrima Wijaya

Universitas Jambi

aichalagrima610@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran think, pair and share dalam menyimpulkan isi iklan yang dibaca pada siswa kelas VIII SMPN 8 Kota Jambi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian diperoleh melalui cara observasi atau pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran dan wawancara bersama guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Setelah data diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif, yaitu data disajikan dalam bentuk deskripsi. Hasil penelitian menunjukkan pada langkah membuat kelompok secara berpasangan, peneliti yang bertindak sebagai guru telah mampu membuat kelompok dan mengatasi kesulitan yang terjadi seperti siswa yang sulit dikelompokkan berdasarkan pengamatan guru. Pada langkah *think* siswa diminta untuk memperhatikan materi yang dijelaskan guru telah berlangsung dengan baik. Sebagian besar siswa memperhatikan dengan seksama serta siswa mampu mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran. Pada tahap *pair* siswa bersama pasangannya berdiskusi dalam menyimpulkan isi iklan berlangsung cukup baik. Masih terdapat beberapa siswa yang mengganggu diskusi kelompok lain namun guru dapat mengatasi dengan berkeliling memeriksa pekerjaan siswa. Pada tahap *share* siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya, siswa secara aktif ikut dalam proses pembelajaran, memberikan komentar dan tanggapan. Selanjutnya guru dan siswa membuat kesimpulan bersama, dan ditutup dengan penyampaian secara singkat materi selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TPS diterapkan melalui lima langkah yaitu kegiatan pendahuluan, tahap *pair* (berpasangan dengan teman sebangku), tahap *think* (berpikir secara individual), tahap *share* (berbagi jawaban dengan kelompok lain atau seluruh kelas), dan tahap penghargaan, memperoleh hasil nilai kemampuan menyimpulkan isi iklan yang dibaca siswa pada kategori sangat mampu. Disarankan agar guru menerapkan model pembelajaran TPS pada pembelajaran menyimpulkan isi iklan yang dibaca.

Kata kunci: penerapan, *think pair and share*, menyimpulkan, iklan

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, kemampuan memahami suatu teks tertulis merupakan salah satu keterampilan yang mutlak dikuasai agar tidak tertinggal informasi. Untuk dapat memahami isi atau maksud dari tulisan dimulai dari aktivitas membaca. Membaca dapat diibaratkan sebagai -pembuka jendela dunia yang berkontribusi besar dalam meningkatkan kualitas diri. Hal ini dapat dikaitkan dengan majunya bidang teknologi, informasi dan komunikasi sehingga segala peristiwa yang tengah terjadi di tempat jauh pun dengan mudah dan cepat dapat diikuti melalui kegiatan

membaca. Terutama dalam membaca dan memahami teks iklan. Iklan merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Kehadirannya di era modern seperti saat ini sudah tak dapat dipisahkan, terutama jika mengingat pola kehidupan konsumtif manusia pada saat ini.

Iklan merupakan segala bentuk penyajian dan promosi ide, barang atau jasa yang dibayar oleh sponsor tertentu. Kasali (1992:21) mendefinisikan iklan sebagai pesan yang ditujukan untuk masyarakat melalui suatu media. Berbeda dengan pengumuman, iklan biasanya lebih membujuk orang untuk membeli.

Iklan mampu mempengaruhi khalayak sasaran atau calon konsumen untuk melakukan tindakan sesuai dengan yang diharapkan oleh pengiklan. Melalui iklan, calon konsumen diharapkan akan membeli atau menggunakan barang atau jasa yang diiklankan (Susanto dalam Wibowo, 1996:2). Kemampuan iklan ini terbukti dengan banyaknya kasus pembelian barang bukan karena kebutuhan, melainkan karena dorongan iklan. Dari hal ini dapat diketahui bahwa iklan mampu menggerakkan pikiran calon konsumen untuk bertindak sesuai dengan harapan pengiklan. Oleh karena itu, kemampuan dalam memahami dan menyimpulkan isi iklan sangat diperlukan agar calon konsumen tidak terjebak oleh bahasa iklan yang persuasif.

Di sekolah, salah satu keterampilan yang penting diajarkan kepada peserta didik adalah membaca. Berdasarkan Kurikulum 2013 ada beberapa kompetensi dasar yang berhubungan dengan aspek membaca, salah satunya ialah K.D 4.3 yaitu menyimpulkan isi iklan, slogan atau poster dari berbagai sumber. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan kajian pada materi teks iklan yang berhubungan dengan aspek menyimpulkan isi iklan dari berbagai sumber. Dari kompetensi dasar tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik diharapkan mampu menyimpulkan isi iklan yang dibaca.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 8 Kota Jambi, pembelajaran membaca kurang mendapat perhatian guru bahasa secara khusus. Rata-rata hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran menyimpulkan isi iklan berdasarkan informasi yang didapatkan saat melakukan observasi awal dari salah seorang guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 8 Kota Jambi, yakni 60% di bawah Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) dan 40% dalam grafik di bawah standar KKM. Adapun nilai KKM yang ditetapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 8 Kota Jambi adalah 75.

Hal ini dikarenakan siswa tidak terbiasa membaca dan memahami informasi dari iklan. Siswa membaca apabila ditugasi oleh gurunya untuk membaca. Hal ini membuat tingkat pemahaman terhadap isi bacaan, khususnya menyimpulkan isi iklan menjadi rendah. Di samping itu pemilihan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang tepat. Model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran menyimpulkan iklan cenderung monoton dan kurang menarik.

Kondisi di atas menunjukkan perlunya suatu model pembelajaran yang tepat untuk dapat merangsang perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam membaca. Model *Think, Pair, and Share* (TPS) atau berpikir, berpasangan, dan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa (Hamdayama, J, 2014: 201). Ciri utama pada model pembelajaran kooperatif tipe *think, pair, and share* adalah tiga langkah utamanya yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Yaitu langkah *think* (berpikir secara individual), *pair* (berpasangan dengan teman sebangku), dan *share* (berbagi dengan pasangan lain atau seluruh kelas). Melalui tiga langkah utama ini peserta didik akan dibimbing untuk mampu menyimpulkan isi iklan dalam bentuk tulisan.

Dibandingkan dengan pembelajaran berbasis ceramah dan penugasan langsung, Model pembelajaran TPS akan memudahkan siswa dalam menyimpulkan isi iklan. Hal ini dikarenakan model pembelajaran TPS akan melibatkan seorang rekan bagi peserta didik untuk berbagi pengetahuan dan pendapat saat pembelajaran berlangsung sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami dan menyimpulkan isi iklan yang dibaca.

Berdasarkan pemikiran inilah penulis tertarik meninjau bagaimana model pembelajaran *Think, Pair and Share* dapat diterapkan dalam pembelajaran menyimpulkan isi iklan yang dibaca.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran *think, pair and share* dalam menyimpulkan isi iklan yang dibaca pada siswa kelas VIII SMPN 8 Kota Jambi.

1.2. Tujuan Penulisan

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *think, pair and share* dalam menyimpulkan isi iklan yang dibaca pada siswa kelas VIII SMPN 8 Kota Jambi.

1.3. Manfaat Penulisan

- a. Memperoleh langkah-langkah yang benar dalam menerapkan model pembelajaran *Think, Pair, and Share*.
- b. Dapat dijadikan salah satu inovasi dalam pembelajaran bahasa di sekolah.
- c. Sebagai upaya untuk memperdalam pengetahuan di bidang pendidikan dan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengadakan penelitian sejenis.
- d. Menambah pengetahuan dan wawasan di bidang ilmu pendidikan, khususnya terkait model pembelajaran *Think, Pair, and Share*.

PEMBAHASAN

Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa dan merupakan suatu bagian atau komponen dari komunikasi tulisan. Dalam komunikasi tulisan, lambang-lambang bunyi diubah menjadi lambang-lambang tulisan atau huruf. Membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan menggerakkan sejumlah tindakan yang terpisah-pisah (Sudarso, 2001:4). Kita tidak dapat membaca tanpa menggerakkan mata atau tanpa menggunakan pikiran kita. Pemahaman dan kecepatan

membaca menjadi amat tergantung pada kecakapan dalam menjalankan setiap anggota tubuh yang diperlukan untuk membaca. Membaca dapat didefinisikan pula sebagai suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis (Tarigan, 2008:7).

Inferensi atau *inference* secara leksikal berarti kesimpulan. Dalam bidang wacana, inferensi merupakan sebuah proses yang harus dilakukan pembaca untuk memahami makna yang secara harfiah tidak terdapat di dalam wacana yang diungkapkan oleh pembicara atau penulis. Pembaca harus dapat mengambil pengertian, pemahaman, atau penafsiran suatu makna tertentu.

Inferensi atau kesimpulan sering harus dibuat sendiri oleh pendengar atau pembaca karena ia tidak mengetahui apa makna yang sebenarnya dimaksudkan oleh pembicara atau penulis. Karena jalan pikiran pembicara atau penulis mungkin saja berbeda dengan kesimpulan pendengar atau pembaca (Wibowo, 1996:41). Untuk dapat menginterpretasikan suatu ujaran atau teks seorang pendengar atau pembaca perlu mengaktifkan sebagian pengetahuan relevan yang telah diketahui sebelum ujaran atau teks tersebut muncul. Kesimpulan yang ditarik seperti ini pastilah tidak otomatis sifatnya.

Inferensi merupakan hubungan yang diciptakan oleh pendengar atau pembaca untuk memahami atau menginterpretasi wacana yang kurang lengkap. Semakin kurang lengkap suatu wacana maka semakin banyak usaha pendengar atau pembaca untuk membuat inferensi. Dalam hal ini menarik kesimpulan merupakan proses yang sangat bergantung pada konteks tentang teks yang khusus, serta proses tersebut berada dalam pikiran pendengar atau pembaca.

Inferensi terjadi jika proses yang harus dilakukan oleh pendengar atau pembaca untuk memahami makna yang secara harfiah tidak terdapat pada tuturan yang diungkapkan oleh pembicara atau

penulis. Pendengar atau pembaca dituntut untuk mampu memahami informasi atau makna dari pembicara atau penulis.

Isi kesimpulan harus sesuai dengan isi yang terdapat pada iklan yang akan disajikan atau dibaca oleh siswa. Dalam membuat kesimpulan, penulis harus menggunakan bahasanya sendiri, informasi-informasi penting yang ada dalam iklan dituangkan dalam sebuah bentuk paragraf dengan memperhatikan unsur-unsur pembentuk sebuah iklan. Jika isi kesimpulan belum sesuai dengan unsur-unsur pembentuk iklan, maka penulis belum bisa dikatakan berhasil atau mampu membuat simpulan.

TPS dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat suatu informasi dan seorang siswa juga dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas. Selain itu, TPS juga dapat memperbaiki rasa percaya diri dan semua siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas. TPS sebagai salah satu metode pembelajaran kooperatif yang terdiri atas 3 tahapan, yaitu *thinking*, *pairing*, dan *sharing* membuat peran guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pembelajaran (*teacher oriented*), tetapi justru siswa dituntut untuk dapat menemukan dan memahami konsep-konsep baru (*student oriented*).

Beberapa kelebihan dan model think pair and share yang dinyatakan oleh Lie adalah.

- a) Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran
- b) Cocok digunakan untuk tugas yang sederhana
- c) Memberikan lebih kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok
- d) Interaksi antar pasangan lebih muda
- e) Lebih mudah dan cepat membentuk kelompoknya

Dari uraian dapat dipahami bahwa dengan adanya kegiatan berpikir-berpasangan-berbagi dalam TPS memberi banyak keuntungan.

Siswa secara individual dapat mengembangkan pemikirannya masing-masing karena adanya waktu berpikir (*think time*) sehingga kualitas jawaban peserta didik juga dapat

meningkat. Karena setiap peserta didik harus saling melaporkan hasil pemikiran masing-masing dan berbagi dengan seluruh kelas. Jumlah anggota kelompok kecil mendorong setiap anggota untuk terlibat secara aktif, sehingga siswa yang biasanya jarang atau bahkan tidak pernah bicara di depan kelas dapat memberi ide atau jawaban kepada pasangannya sehingga pemahaman siswa akan materi suatu pokok bahasan akan lebih mendalam.

Namun model TPS juga memiliki kelemahan, antara lain: a) Memerlukan koordinasi secara bersamaan dari berbagai aktivitas, b) Memerlukan perhatian khusus dalam penggunaan ruang kelas. c) Peralihan dari seluruh kelas ke kelompok kecil dapat menyita waktu pengajaran yang berharga. Untuk itu, guru harus membuat perencanaan yang seksama sehingga dapat meminimalkan jumlah waktu yang terbuang.

Berdasarkan kegiatan membaca yang telah peneliti lakukan, diketahui bahwa model pembelajaran TPS tidak hanya dapat diterapkan pada pembelajaran menyimpulkan isi iklan yang dibaca. Hal ini dikarenakan TPS merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat dipilih agar belajar menjadi suatu hal yang menyenangkan. Model pembelajaran ini dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa bersama pasangan kelompoknya untuk merumuskan jawaban dari pertanyaan yang telah diajukan guru. Siswa dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide orang lain dan

mendapatkan pemahaman dari ide yang diujinya sendiri. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan memberi rangsangan untuk berpikir sehingga bermanfaat dalam proses pembelajaran jangka panjang.

Apabila melihat pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model TPS, seluruh langkah-langkah pembelajaran telah tercapai. Langkah pertama adalah tahap *think*. Peneliti menugaskan siswa untuk membaca isi iklan baris yang disediakan oleh peneliti. Kemudian siswa diminta untuk menyimak penjelasan yang dilakukan oleh peneliti mengenai iklan baris. Sebagian besar siswa terlihat antusias mendengarkan penjelasan. Setelah selesai mendengarkan penjelasan oleh peneliti, selanjutnya siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan terkait teks iklan yang telah dibaca.

Langkah kedua adalah bekerja secara berpasangan. membuat kelompok secara berpasangan. Pada langkah ini peneliti telah membuat kelompok siswa dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan belajar siswa, kemandirian, kedisiplinan, keaktifan, hingga gender siswa dalam satu kelompok. Terdapat kendala yang dialami peneliti yaitu siswa cenderung menginginkan dipasangkan dengan teman sebangkunya dan ingin membuat kelompok sendiri. Namun kendala tersebut dapat diatasi oleh peneliti dengan memberikan penjelasan kepada siswa untuk berkelompok sesuai dengan arahan peneliti, bagi siswa yang mau mengikuti kelompok yang diberikan guru dan dapat belajar dengan baik maka akan diberikan *reward* (penghargaan) dan bagi yang tidak mengikuti akan diberikan *punishment* (hukuman/sanksi) berupa tidak akan diberikan nilai.

Setelah terbagi menjadi kelompok, siswa mulai bekerja untuk menyimpulkan isi iklan berdasarkan unsur pembangunnya. Pada saat kegiatan ini berlangsung, guru mengontrol seluruh siswa dengan mendatangi setiap kelompok. Hal ini dilakukan guru untuk mencegah siswa-siswa yang akan ribut dan mempermudah siswa dalam memecahkan masalah. Jika terdapat beberapa hal yang tidak dipahami oleh siswa dapat ditanyakan kepada peneliti. Setelah mendapatkan hasil kerja kelompok, siswa menuliskan hasil tersebut pada lembar kerja yang telah dibagikan kepada siswa. Langkah ketiga adalah mempresentasikan atau membacakan

hasil diskusi kelompok. Kelompok yang maju dipilih oleh peneliti secara acak. Pada saat penyampaian hasil kerja kelompok, kelompok lain boleh mengajukan pertanyaan. Untuk penyampaian hasil kerja oleh kelompok satu, dua, dan tiga berlangsung dengan baik dan tercipta suatu kegiatan diskusi dan tanya jawab antara satu kelompok dengan kelompok lain. Namun berbeda dengan kelompok empat dan lima. Pada saat presentasi oleh kelompok empat dan kelompok lima kondisi kelas kurang kondusif disebabkan karena siswa sudah mulai bersiap-siap untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. Kebiasaan siswa 10 menit sebelum jam pelajaran berakhir mereka telah membereskan peralatan dan perlengkapan sekolah untuk selanjutnya berpindah ke lapangan olahraga. Hal ini belum dapat diatasi oleh peneliti maupun guru dengan baik meskipun dengan menggunakan model pembelajaran TPS.

Langkah selanjutnya adalah menyimpulkan pembelajaran bersama. Peneliti menunjuk beberapa siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi. Setelah beberapa siswa menyimpulkan, selanjutnya guru memberikan satu orang siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan menunjuk lagi satu orang untuk

juga menyimpulkan materi pembelajaran. Setelah menyimpulkan pembelajaran guru memberikan arahan mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. Setelah seluruh langkah-langkah model pembelajaran TPS dapat terlaksana dengan baik, maka hasil yang diperoleh bahwa model TPS cocok diterapkan pada materi menyimpulkan isi iklan yang dibaca.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan model pembelajaran TPS pada pembelajaran menyimpulkan isi iklan yang dibaca, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TPS diterapkan melalui lima langkah yaitu kegiatan pendahuluan, tahap *pair* (berpasangan dengan teman sebangku), tahap *think* (berpikir secara individual), tahap *share* (berbagi jawaban dengan kelompok lain atau seluruh kelas), dan tahap penghargaan. Selain itu, model pembelajaran TPS dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan memecahkan masalah dalam suatu kelompok. Siswa menjadi lebih aktif berinteraksi antar anggota

kelompok karena memiliki tanggung jawab lebih dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Namun pada penerapan model pembelajaran TPS masih terdapat kendala dan kesulitan dalam pelaksanaan. Kendala berupa siswa yang pada awalnya tidak mau dikelompok sesuai arahan. Kesulitan yang dialami guru berupa pemanfaatan alokasi waktu yang belum maksimal. Model pembelajaran TPS dapat diterapkan dan cocok pada materi pembelajaran menyimpulkan isi iklan yang dibaca dan lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran yang sebelumnya digunakan. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah diterapkan model TPS dalam pembelajaran.

Implikasi Teoretis

- a. Pemilihan model pembelajaran yang tepat berpengaruh terhadap pencapaian pembelajaran. Untuk pelajaran bahasa Indonesia, terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TPS pada pembelajaran menyimpulkan isi yang dibaca.

Model pembelajaran TPS membantu siswa dalam menyimpulkan isi iklan yang dibaca, sehingga model pembelajaran ini tepat untuk diterapkan.

- b. Pengelompokan siswa secara tepat sesuai dengan beberapa pertimbangan berpengaruh pada capaian pembelajaran siswa. Pengetahuan guru terhadap karakteristik setiap siswa juga penting dalam pengelompokan siswa secara tepat.

5.2.1 Implikasi Praktis

- a. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilaksanakan dengan penerapan model pembelajaran TPS dalam pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Hamdayama, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kasali. 1992. *Manajemen Periklanan*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Lie, A. 2004. *Cooperative Learning, Mempraktekkan Cooperative Learning Di Ruang- Ruang Kelas*. Grassindo, Jakarta.
- Sudarso. 2001. *Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tarigan, H. G. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa. Wibowo, I. S

Akhyaruddin
PBSI FKI
Universitas Jambi
Pos-el:
Akhyaruddin@unja.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan memperbaharui bahan ajar Fonologi Bahasa Indonesia berbasis saintifik. Tujuan yang akan dicapai yakni tersedianya bahan ajar Fonologi Bahasa Indonesia berbasis saintifik yang sesuai dengan jabaran kurikulum Program Studi. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau Riset & Development (R&D) dengan prosedur ADDIE. Data primer penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar Fonologi Bahasa Indonesia berbasis pendekatan saintifik dan data kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna produk bahan ajar yang diperlukan. Data sekunder penelitian yakni dampak pengembangan bahan ajar tersebut terhadap suasana belajar mahasiswa. Sumber data penelitian yakni mahasiswa semester lima tahun akademik 2018/2019 dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi. Metode pengumpulan data utama adalah studi pustaka, kuisioner, dan wawancara terbuka. Hasil penelitian bahwa mahasiswa sebagai pengguna bahan ajar menunjukkan antusias karena bahan ajar yang ada sudah sesuai dengan yang mereka harapkan, baik cakupan isi, kesederhanaan bahasa, sistematika pembahasan, kejelasan langkah-langkah pembelajaran, kejelasan perintah tagihan tugas maupun tata grafis teks.

Kata kunci: inovasi, bahan ajar fonolgi, saintifik

PENDAHULUAN

Bahan ajar fonologi Bahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi yang digunakan oleh dosen pengampu selama ini sudah tidak sesuai lagi dengan rumusan terkini kurikulum prodi. Bahan ajar yang selama ini masih berorientasi pada kurikulum lama, baik cakupan materi, tata grafis teks, maupun pilihan pendekatan pembelajarannya. Dilihat dari aspek materi ajar, cakupan bahasan materi masih fokus pada konsep-konsep dan teori-teori fonologi bahasa Indonesia. Fokus dengan materi yang seperti ini menyebabkan proses pembelajaran tidak menarik karena mahasiswa hanya dituntut berpikir analitis menelaah konsep-konsep dan teori-teori fonologi Bahasa Indonesia sehingga tidak terbangun kreativitas individu maupun kelompok belajar sesuai dengan minat dan bakat mahasiswa. Oleh karena itu,

bahan ajar fonologi yang dapat membangun kreativitas dan yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa harus segera diwujudkan.

Demikian juga sisi pendekatan pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang digunakan selama ini belum memenuhi kaidah-kaidah pedagogis sehingga belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena pengampu mata kuliah masih mendominasi proses kegiatan pembelajaran di kelas sesuai dengan karakteristik materi ajar yang ada. Pendekatan pembelajaran seperti ini sudah tidak relevan lagi dengan erakomunikasi canggih saat ini. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar fonologi harus dapat memacu mahasiswa untuk berpikir kreatif, analisis-sintesis, serta terampil mendemonstrasikan pengalaman belajarnya yang berguna bagi masyarakat sekitarnya. Dalam hal ini, bahan ajar yang dirancang harus sejalan dengan pendekatan pembelajaran saintifik, yaitu pendekatan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar mahasiswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, prinsip, teori, dan kaidah melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan konsep, hukum, prinsip, teori, dan kaidah-kaidah yang -ditemukan (Kurniasih, 2014). Pendekatan saintifik dimaksudkan memberikan pemahaman kepada mahasiswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dosen. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan terciptadiarahkan untuk mendorong peserta pembelajaran dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberi tahu.

Di sisi lain, struktur grafis teks bahan ajar fonologi yang ada saat ini masih dalam bentuk buku teks yang belum memenuhi kaidah-kaidah pedagogis dan non-pedagogis. Oleh karena itu, pengadaan produk bahan ajar fonologi Bahasa Indonesia yang ideal yang didesain berdasarkan kaidah-kaidah pedagogis dan non-pedagogis telah menarik minat sejumlah pemerhati pembelajaran bahasa, termasuk penulis ini sebagai pengampu mata kuliah.

Luaran terpenting dari penelitian Pengembangan Bahan Ajar fonologi Bahasa Indonesia berbasis Saintifik ini adalah terwujudnya bahan ajar terkini tentang

-Fonologi Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan tuntutan kurikulum Prodi. Luaran yang demikian diharapkan dapat langsung digunakan baik oleh dosen pengampu maupun mahasiswa sebagai buku utama dalam pembelajaran fonologi.

Menurut Osman (2012) bahan ajar adalah buku teks yang digunakan sebagai rujukan standar pada mata pelajaran tertentu, dengan ciri; sumber materi ajar, menjadi referensi baku untuk mata pelajaran tertentu, disusun sistematis dan sederhana, dan disertai petunjuk pembelajaran.

Pemikiran lain tentang defenisi bahan ajar ini adalah seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2012) bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Suyitno (2007) bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas, bahan yang dimaksud bias bahan tertulis maupun tidak tertulis. Pandangan dari ahli lainnya mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar (Prastowo, 2014).

Bintari (2014) bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Yaumi (2012) berpendapat bahwa bahan ajar adalah bahan mengajar untuk guru dan bahan belajar untuk siswa. Selanjutnya, Park (2015) menjelaskan bahwa bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) sebagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai.

Di dalam Muslich (2011) disebutkan bahwa fonologi adalah cabang dari

linguistic yang mengkaji secara mendalam tentang bunyi bahasa. Alwi (1987) menjelaskan bahwa bunyi yang dikaji dalam fonologi itu bukanlah bunyi sembarang bunyi melainkan bunyi bahasa yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Kridalaksana (2001) menyebut bunyi ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap itu sebagai bunyi yang mengandung kontras makna (lihat juga Khalid, 2012).

Di dalam Kurikulum 2018 Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi disebutkan bahwa Fonologi adalah mata kuliah keilmuan yang mempelajari bunyi bahasa yang dihasilkan oleh alat ucap. Kompetensi dasar dan indikasi pencapaian mahasiswa dalam mempelajari fonologi adalah (1) memahami konsep dasar fonologi yang mencakup pengertian fonologi, bidang pembahasan fonologi, kedudukan fonologi dalam cabang-cabang linguistic; (2) memahami gambaran umum fonetik dan fonemik yang mencakup pengertian fonetik, bidang kajian fonetik dan fonemik; (3) memahami alat ucap yang mencakup artikulasi dan titik artikulasi; (4) memahami proses artikulasi yang mencakup artikulasi oral dan artikulasi nasal; (5) memahami klasifikasi bunyi yang mencakup vocal, konsonan, diftong; (6) memahami fonotaktik yang mencakup urutan fonem, deret fonem, deret vocal, deret konsonan; (7) memahami ciri suprasegmental yang mencakup nada, tekanan, durasi, jeda, intonasi dan (8) memahami perubahan fonologis yang mencakup asimilasi, disimilasi, modifikasi vocal, netralisasi, zeroisasi.

Pendekatan saintifik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar mahasiswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, prinsip, teori, dan kaidah melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan konsep, hukum, prinsip, teori, dan kaidah-kaidah yang -ditemukan (Kurniasih, 2014). Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta pembelajaran dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberi tahu (lihat Markhamah, 2012; Susliana, 2014 ; Bintari, 2014 ; Sani, 2014 dan Sufairoh, 2016).

METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development, R&D*), Metode ini sesuai dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan suatu produk bahan ajar dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif diperlukan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan bahan ajar mahasiswa, keadaan bahan ajar yang sudah digunakan selama ini, dan produk model bahan ajar baru yang efektif. Pendekatan kuantitatif diperlukan untuk mendeskripsikan hasil validasi ahli bahan ajar fonologi Bahasa Indonesia dan ahli pengembangan bahan ajar, hasil evaluasi dan uji-coba produk bahan ajar, sedangkan prosedur penelitian dari perencanaan hingga menghasilkan produk bahan ajar yang efektif dilakukan dengan langkah serta prosedur ADDIE sebagaimana yang dikemukakan oleh Rusdi (2018). Prosedur ini terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu: *Analisis, Desain, Development* atau pengembangan, *Implementasi, dan Evaluasi*.

Data primer penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar fonologi Bahasa Indonesia berbasis pendekatan saintifik dan data kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna produk bahan ajar yang diperlukannya, sedangkan data sekundernya adalah dampak pengembangan bahan ajar tersebut terhadap suasana belajar mahasiswa. Sumber data penelitian adalah mahasiswa semester lima tahun akademik 2018/2019 dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan studi pustaka, kuesioner, dan wawancara terbuka. *Studi pustaka* digunakan untuk memperoleh data materi ajar fonologi yang berupa konsep, teori, dan kaidah-kaidah pembentukan bunyi bahasa Indonesia, termasuk studi memperoleh data prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah saintifik. *Kuisisioner* digunakan untuk memperoleh data materi ajar yang dibutuhkan mahasiswa dan data yang diperlukan dari validasi ahli. *Wawancara* digunakan untuk memperoleh data dampak pengembangan bahan ajar terhadap suasana pembelajaran fonologi.

Metode analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan langkah serta prosedur penelitian pengembangan (R&D). Langkah penelitian dirancang dengan

langkah utama, yang meliputi; analisis teoritik penelitian dan pengembangan bahan ajar, analisis kebutuhan mahasiswa, analisis kebutuhan dosen pengampu, analisis bahan ajar yang sudah ada, dan desain/perancangan produk bahan ajar baru. Model penelitian dan pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE. Model ini terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu: Analisis, Desain, Development atau pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar mata kuliah fonologi: (1) memahami konsep dasar fonologi yang mencakup pengertian fonologi, bidang pembahasan fonologi, kedudukan fonologi dalam cabang-cabang linguistic; (2) memahami gambaran umum fonetik dan fonemik yang mencakup pengertian fonetik, bidang kajian fonetik dan fonemik; (3) memahami alat ucap yang mencakup artikulasi dan titik artikulasi; (4) memahami proses artikulasi yang mencakup artikulasi oral dan artikulasi nasal; (5) memahami klasifikasi bunyi yang mencakup vocal, konsonan, diftong; (6) memahami fonotaktik yang mencakup urutan fonem, deret fonem, deret vocal, deret konsonan; (7) memahami ciri suprasegmental yang mencakup nada, tekanan, durasi, jeda, intonasi dan (8) memahami perubahan fonologis yang mencakup asimilasi, disimilasi, modifikasi vocal, netralisasi, zeroisasi.

Bahan ajar fonologi bahasa Indonesia dikembangkan dengan mengikuti prosedur pengembangan bahan ajar yang dikemukakan oleh Rusdi (2018) tentang ADDIE bahwa prosedur pengembangan bahan ajar dimulai dari: (1) tahap analisis kebutuhan, analisis pengguna, analisis lingkungan, dan analisis tujuan pembelajaran; (2) perancangan penentuan spesifikasi produk, perancangan prototype produk, perancangan control konfigurasi dan review; (3) tahap pengembangan, dan (4) tahap implementasi dan evaluasi

Hasil angket yang diberikan kepada 70 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Jambi sebagai subjek penelitian diketahui bahwa dalam materi pembelajaran fonologi masih sangatlah kurang dan buku yang membahas materi tersebut masih sangat terbatas. Dosen pengampu memang telah menyusun diktat -Fonologi Bahasa Indonesia dan menggunakan beberapa buku oleh pengarang

lainnya. Namun, buku-buku tersebut belum memenuhi standar pedagogis sebagaimana layaknya bahan ajar terstandar lainnya. Hasil angket ini juga menunjukkan bahwa sebenarnya masih ada materi lain yang mereka harapkan seperti pola konstruksi bunyi bahasa ibu sebagai bahasa serumpun untuk muatan local. Oleh karena itu, materi ajar yang sudah ada ditambah materi baru yang dibutuhkan oleh mahasiswa dikembangkan dan didesain sedemikian rupa dengan merujuk pada pendekatan pembelajaran saintifik.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi dan angket yang diberikan, diperoleh informasi bahwa mahasiswa sebagai pengguna selama ini belum memahami secara mendetail tentang hakikat Fonologi sebagai kajian bahasa, fonetik dan fonemik sebagai bidang fonologi, proses pembentukan vocal dan konsonan bahasa Indonesia. Berdasarkan beberapa permasalahan inilah bahan ajar mata kuliah Fonologi Bahasa Indonesia dipandang penting dikembangkan terutama sekali dari segi pedagogisnya agar mahasiswa sebagai pengguna dapat dengan mudah memahami seluk-beluk pembentukan bunyi bahasa Bahasa Indonesia.

Menganalisis situasi atau mengidentifikasi lingkungan yang mampu mempengaruhi tujuan dan perencanaan bahan ajar mata kuliah fonologi yaitu mencari mahasiswa yang sesuai dan layak untuk pengumpulan masalah yang dihadapi mereka dalam mengikuti perkuliahan fonologi. Tujuannya adalah agar penelitian yang dilakukan ini benar-benar didukung sepenuhnya oleh semua elemen dalam ruang lingkup lingkungan dan instansi yang akan menggunakan bahan ajar ini nanti, yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Analisis tujuan yaitu didasarkan pada domain tujuan perkuliahan: (1) memahami konsep dasar fonologi yang mencakup pengertian fonologi, bidang pembahasan fonologi, kedudukan fonologi dalam cabang-cabang linguistic; (2) memahami gambaran umum fonetik dan fonemik yang mencakup pengertian fonetik, bidang kajian fonetik dan fonemik; (3) memahami alat ucap yang mencakup artikulasi dan titik artikulasi; (4) memahami proses artikulasi yang mencakup artikulasi oral dan artikulasi nasal; (5) memahami klasifikasi bunyi yang mencakup vocal, konsonan, diftong; (6) memahami fonotaktik yang mencakup urutan fonem, deret fonem, deret vocal, deret konsonan; (7) memahami ciri suprasegmental yang mencakup nada, tekanan, durasi, jeda, intonasi dan (8) memahami perubahan fonologis yang mencakup asimilasi, disimilasi, modifikasi vocal, netralisasi,

zeroisasi.

Spesifikasi bahan ajar Fonologi ini meliputi aspek pedagogis dan non-pedagogis. Aspek pedagogis yang dimaksud adalah pengembangan bahan ajar Fonologi Bahasa Indonesia yang bermuatan pendekatan pembelajaran berbasis saintifik. Sedangkan dari aspek non-pedagogis dikembangkan model teks dan grafis yang berstandar bahan ajar.

Prototipe bahan ajar yang dimaksudkan di sini adalah bentuk awal bahan ajar yang dirancang, disusun dan menjadi contoh baku bahan ajar yang sesungguhnya, namun belum merupakan bahan ajar final yang siap digunakan oleh mahasiswa, akan tetapi, membutuhkan

perbaikan baik aspek konsep maupun aspek teknis operasional penggunaan bahan ajar. Secara umum, bahan ajar Fonologi ini dideskripsikan ke dalam tiga kegiatan besar, yaitu (1) kegiatan belajar membahas materi bahan ajar secara bersama-sama, (2) kegiatan belajar membuat merangkum bahan ajar secara bersama-sama, dan (3) kegiatan belajar membuat tugas dan proyek yang terkait dengan bahan ajar secara mandiri.

Kontrol konfigurasi merupakan langkah terakhir dalam merancang serangkaian spesifikasi desain pengembangan materi pembelajaran sebelum produk pengembangan divalidasi oleh ahli untuk direview. Dalam hal ini, tugas peneliti adalah mencatat hal yang perlu diperbaiki dan menyiapkan lembar penilaian.

Proses pengembangan bahan ajar mata kuliah Fonologi Bahasa Indonesia ini diawali dengan analisis terhadap kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna. Tahap ini adalah proses pengembangan bahan ajar dengan kegiatan menyebarkan angket kepada mahasiswa. Kegiatan selanjutnya adalah produksi bahan yang diawali dengan mengumpulkan data bahan ajar baru yang diperlukan, membaca berbagai sumber ilmiah terkait, menganalisis sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, mengelompokkan materi yang sangat relevan dengan bahan ajar yang akan disusun, mengecek ulang kesesuaian rancangan atau draft materi bahan ajar, mendiskusikan dengan anggota tim, menyusun bahan ajar, mendiskusikan dengan pengguna, dan mengkonsultasikan dengan pakar untuk mendapat validasi. Langkah terakhir yang dilakukan pada tahap pengembangan ini adalah memproduksi bahan ajar dan diberikan kepada *reviewer* untuk divalidasi. Review produk awal dilakukan oleh ahli materi fonologi dan ahli

pengembangan bahan ajar. Selanjutnya, melakukan revisi dan penyempurnaan produk sampai ditemukan produk berupa bahan ajar mata kuliah fonologi yang berkualitas.

Pada tahap validasi, kegiatan yang dilakukan adalah memvalidasi produk yang sudah dibuat dengan memberi angket kepada validator untuk mendapatkan komentar dan saran. Selanjutnya, menentukan bagian mana yang perlu direvisi. Dalam hal ini, validator yang dilibatkan sesuai dengan bidang yang terkait dengan penelitian pengembangan dan mata kuliah Fonologi.

Ahli materi pembelajaran Fonologi berperan dalam memvalidasi kesesuaian isi atau materi dalam bahan ajar, termasuk kesesuaian bahan ajar tersebut dengan arahan, petunjuk, intruksi, perintah yang bermuatan saintifik. Ahli pengembangan bahan ajar berperan dalam memberikan komentar dan saran terhadap mutu atau kualitas dari bahan ajar yang dibuat, baik kualitas bahasa, kualitas contoh maupun teks grafis secara keseluruhan. Para ahli yang dipilih adalah dosen senior Pascasarjana Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi.

Revisi produk bahan ajar mata kuliah Fonoogi dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari masing-masing validator. Setelah dilakukan revisi dan divalidasi oleh ahli, materi siap untuk diujicobakan kepada mahasiswa sebagai pengguna.

Setelah tahap pengembangan dilakukan maka tahap berikutnya adalah tahap pengimplementasian dan pengevaluasian bahan ajar hasil pengembangan. Tahap ini bertujuan agar produk yang dihasilkan benar-benar sesuai, sederhana, menarik, efektif, dan efisien sesuai dengan yang diharapkan. Evaluasi dilakukan pada dua level yaitu, (1) untuk mengetahui reaksi mahasiswa sebagai pengguna dan (2) untuk mengetahui pemahaman mahasiswa sebagai pengguna. Evaluasi dilakukan dalam bentuk evaluasi satu-satu, evaluasi kelompok kecil, dan evaluasi lapangan (uji-coba lapangan).

Sebagaimana yang telah diamati dari hasil evaluasi, baik itu evaluasi perorangan, evaluasi kelompok kecil, maupun evaluasi kelompok besar atau uji-coba

lapangan, produk bahan ajar memberikan dampak yang besar dalam pemahaman mahasiswa terhadap fonologi. Kecermatan dan kesesuaian prosedur juga terlihat dari mahasiswa menjalankan program. Hal itu terlihat dari runtutnya program yang dijalankan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pengembang pada mahasiswa selaku pengguna bahan ajar Fonologi dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sangat bersemangat dan antusias dalam pembelajaran Fonologi. Dengan demikian bahan ajar Fonologi ini mampu membangkitkan motivasi dan merangsang mahasiswa untuk kuliah.

Validasi ahli bahan ajar Fonologi Bahasa Indonesia dan ahli pengembangan bahan ajar dilakukan oleh Prof. Dr. Mujiyono Wiryotinoyo, M.Pd dan Dr. Kamarudin, M.Pd adalah dosen senior pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi.

Komentar yang disampaikan oleh validator satu adalah perlu ditambahkan (1) lingkup materi bahan ajar, (2) penyederhanaan pendeskripsian bahan ajar, (3) keterbacaan bahan ajar, dan (4) rujukan dari jurnal terbaru, sedangkan komentar validator dua adalah perlu ditambahkan (1) cakupan materi bahan ajar, (2) menonjolkan prinsip-prinsip pedagogic, (3) menonjolkan prinsip-prinsip saintifik, dan (4) perwajahan yang lebih menarik.

Atas komentar dan saran yang diberikan oleh validator, maka pengembang melakukan revisi pada desain yang dikembangkan. Hasil revisi tersebut selanjutnya dilakukan validasi kembali. Dengan demikian bahwa produk pengembangan bahan ajar mata kuliah fonologi dapat dilanjutkan pada proses diuji coba lapangan kepada mahasiswa sebagai pengguna.

Evaluasi perorangan dilakukan oleh tiga orang mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi. Mahasiswa yang diikutsertakan adalah mahasiswa yang memiliki kemampuan relatif sama dan berada di kelas yang sama-sama pernah mengontrak mata kuliah fonologi. Hasilnya, mereka menunjukkan antusias kemudahan dalam mengaplikasikan materi yang telah dirancang.

Evaluasi kelompok kecil dilakukan oleh dua puluh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi untuk mengetahui

keterbacaan, kemudahan, kesesuaian, dan pemahaman mahasiswa terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Dari evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa mereka mengatakan bahan ajar yang dikembangkan dapat dibaca dengan mudah, mudah dipahami uraian materinya, jelas intruksi, perintah, dan tagihan yang diminta sesuai dengan apa yang mereka harapkan meskipun ada beberapa saran mereka seperti yang dilampirkan dalam hasil kerja diskusi kelompok kecil dalam evaluasi kelompok kecil.

Uji-coba lapangan diberikan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi yang pernah mengontrak mata kuliah Fonologi semester ganjil 2018/2019 yang berjumlah 70 mahasiswa. Hasil uji-coba menunjukkan bahwa bahan ajar fonologi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mereka baik cakupan materi, organisasi materi, instruksi kegiatan pembelajaran maupun tagihan atau tugas kelompok/individu, termasuk desain grafis teks.

KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar divalidasi oleh dua orang validator, yaitu Prof. Dr. Mujiyono Wryotinoyo, M.Pd., ahli di bidang materi pembelajaran bahasa, dan Dr. Kamarudin, M.Pd., ahli di bidang penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil validasi tersebut, validator satu berpendapat bahwa cakupan materi bahan ajar Fonologi yang dikembangkan sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan mahasiswa sehingga dapat dijadikan rujukan utama bagi mahasiswa dalam pembelajaran Fonologi

Bahasa Indonesia. Validator kedua menyatakan bahwa prosedur pengembangan bahan ajar fonologi ini sudah sesuai dengan langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang berbasis saintifik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta sesuai dengan karakteristik mahasiswa sebagai pengguna.

Dari hasil evaluasi mahasiswa pun, baik evaluasi perorangan, evaluasi kelompok kecil, maupun evaluasi kelompok besar (uji-coba lapangan), diperoleh keimpulan bahwa mahasiswa sebagai pengguna bahan ajar ini menunjukkan antusias karena bahan ajar yang baru ini sudah sesuai dengan yang mereka harapkan, baik cakupan isi, kesederhanaan bahasa, sistematika pembahasan, kejelasan langkah-langkah pembelajaran, kejelasan perintah tagihan tugas maupun tata grafis teks.

Disarankan kepada para dosen pengampu dan mahasiswa yang mengontrak

mata kuliah Fonologi di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia untuk dapat menggunakan hasil pengembangan bahan ajar ini sebagai pegangan utama dalam pembelajaran Fonologi Bahasa Indonesia di samping buku Fonologi yang sudah beredar selama ini di pasaran.

DAFTAR RUJUKAN

Akhyaruddin dan Ageza. 2019. *Analisis Morfofonemik Bahasa Melayu Jambi sebagai Pengembangan Bahan Ajar Morfologi Bahasa Indonesia*, Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 9, No. 2, Tahun 2019.

Akhyaruddin dan Hilman. 2020. *Sintaksis Bahasa Indonesia: Bahan Ajar Berbasis Saintifik*.

Jambi: Komunitas Gemulun Indonsia.

Alwi, Hasan dkk. 2007. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Bintari, P, dkk. 2014. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Pendekatan Saintifik (Problem Based Learning) Sesuai Kurikulum 2013*, e-Journal PPs Universitas Pendidikan Ganesha, Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Vol 3, Tahun 2014.

Khalid Al-Badawi.2012. *An Analysis of Phonetik Morphological and Syntactic Errors in English: A Case Study of Saudi BA Students at King Khalid University International*

Kridalaksana, Harimurti. 2007. *Kamus Linguistik (Edisi ketiga)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Kurniasih dan Sani. 2014. *Strategi-strategi Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta

Markhamah, dkk. 2012. *Model Pembelajaran Saintifik di Perguruan Tinggi*. Jurnal Penelitian Humaniora, Vol. 3, No. 1, Februari 2012.

Muslich, Mansur. 2011. *Fonologi Bahasa Indonesia: Tinjauan Deskriptif Sistem Bunyi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.

Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif; Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta, Penerbit Diva Press.

Putra, I. Rika Adi, I. G. Artawan, dan I. B. Putrayasa. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia pada Topik Teks Laporan Observasi Berbasis Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Gianyar Bali*. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Volume 2 hal; 12-21.

- Rusdi, M. 2018. *Peneitian Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Rajawali Pers.
- Rusman. 2012. *Model Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesional Guru; Seri Manajemen Sekolah Bermutu*. Jakarta, Penerbit PT. Radjagrafindo.
- Rustam.2017. *Implementasi Pendekatan Sainifik pada Materi Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Jambi*. Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol. 7, No. 2, Desember 2017.
- Sani, R. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sufiroh. 2016. *Pendekatan Sainifik dan Model Pembelajaran Kurikulum 2013* Jurnal Pendidikan Profesional, Vol. 5, No. 3, Desember 2016..
- Susilana, R. 2014. *Pendekatan Sainifik dalam Implementasi Kurikulum 2013 Berdasarkan*
- Suyitno, Imam. 2007. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) Berdasarkan Analisis Kebutuhan Belajar*. Jurnal Wacana Volume 9 No.1 Edisi April hal;62-78.
- Trianto. 2004. *Pengembangan Model Bahan Ajar; Penelitian dan Pengembangan Model bahan Ajar Bahasa Indonesia untuk SLTP Sebagai Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Disertasi, Program Pascasarjana Univeritas Negeri Jakarta.
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar English for Specific Purpose Berbasis TIK*. Jurnal Lentera Pendidikan, Volume 15 No.2 Edisi Desember hal; 144-160.

**PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PENDEKATAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING SEBAGAI BAHAN AJAR
MATA KULIAH EVALUASI
PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

Albertus Sinaga¹, Hilman Yusra²

ABSTRAK

Minimnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di perguruan tinggi sehingga perlu adanya alternatif pengembangan. Tujuan penelitian ini (1) mendeskripsikan produk video berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* sebagai pengembangan bahan ajar Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, (2) mendeskripsikan validitas, praktikalitas, dan efektivitas video berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* sebagai pengembangan bahan ajar Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan prosedur model ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu mahamahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di semester empat tahun ajaran 2020/2021. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen untuk mengumpulkan data yakni kuesioner. Teknik yang dilakukan untuk menganalisis data yaitu analisis deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu hasil review bidang pengembangan bahan ajar memperoleh skor 92,67% (berkualifikasi sangat baik), hasil review bidang pembelajaran memperoleh skor 78,54 (berkualifikasi baik), hasil uji coba perorangan memperoleh persentase skor 94,74 (berkualifikasi sangat baik), dan hasil uji kelompok kecil memperoleh persentase skor 91,62%. Jadi pemanfaatan video pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia layak untuk digunakan. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman materi Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Kata Kunci: video pembelajaran, *CTL*, Evaluasi Pembelajaran

PENDAHULUAN

Kurikulum KKNi di perguruan tinggi pada dasarnya adalah kurikulum yang melakukan penyederhanaan dan bertujuan untuk mendorong mahamahasiswa agar dapat lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan menjelaskan apa yang mereka peroleh setelah menerima materi pembelajaran. Pembelajaran di perguruan tinggi harus berpusat pada mahamahasiswa. Pembelajaran yang berpusat pada mahamahasiswa menuntut keaktifan dalam segala urusan yang berhubungan dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh mahamahasiswa tersebut. Untuk dapat melakukan hal-hal tersebut, dosen dituntut untuk dapat menjadi fasilitator dalam pembelajaran.

Salah satu aspek yang dapat membantu dosen dalam pengajaran di perguruan tinggi

ialah melalui penggunaan alternatif bahan ajar yang tepat, efektif, dan praktis. Salah satu bentuk alternatif bahan ajar yang cocok digunakan di perguruan tinggi adalah bentuk bahan ajar video model pembelajaran. Bahan ajar berbentuk video sangat cocok untuk membantu memvisualisasikan materi-materi yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah. Salah satu materi pembelajaran yang seharusnya mampu divisualisasikan adalah penerapan model-model pembelajaran.

Materi-materi yang berkaitan dengan macam-macam model pembelajaran terdapat dalam beberapa mata kuliah di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi. Salah satunya terdapat pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran. Pada pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran, salah satu capaian pembelajarannya ialah mahasiswa memahami beberapa bentuk evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Trianto (2015:52), yang dimaksud “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan sering diterapkan dalam pembelajaran bahasa di sekolah adalah model pembelajaran Contextual Teaching and Learning. Menurut Muhlisin (2012:140), “Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) melibatkan para mahasiswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi.” Namun sayangnya selama ini mahasiswa calon guru masih belum banyak yang memiliki pengalaman dalam melihat langsung bagaimana proses pembelajaran model CTL di sekolah.

Penggunaan bahan ajar buku penunjang di perguruan tinggi selama ini hanya mampu memaparkan teori tentang bagaimana langkah-langkah implementasi model CTL di sekolah. Sampai sebatas ini mahasiswa belum dilibatkan pada pengalaman visual. Mahasiswa baru akan turun ke sekolah setidaknya pada semester lima atau pada masa PLP. Hal tersebut tentu kurang efektif mengingat pembelajaran terkait model-model pembelajaran sudah diajarkan sejak semester awal perkuliahan. Atas dasar latar belakang di atas, perlu dirasa diadakan penelitian pengembangan yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami bentuk penerapan model pembelajaran CTL di sekolah. Salah satu bahan ajar yang dirasa mampu menjadi solusi ialah pengembangan bahan ajar video model pembelajaran CTL pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran di

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi media digital, bahan ajar ini akan dapat diakses mahasiswa di manapun dan kapanpun sehingga pembelajaran secara mandiri akan dapat tercapai.

Tomlinson (2011:2) menjelaskan bahwa “bahan ajar pembelajaran bahasa dapat terfasilitasi melalui berbagai bahan. Bahan ajar dapat terdiri dari video, buku teks, DVD, YouTube, email, native speaker, intruksi pendidik/guru, dan lain sebagainya”. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik/guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

(Larlen, dkk: 2018) memaparkan bahwa Diantara berbagai bentuk bahan ajar tersebut, bahan ajar berbentuk video termasuk dalam kategori bahan pandang dengar. Bahan ajar pandang dengar memiliki beberapa kelebihan. 1) Mampu menunjukkan kembali gerakan tertentu, 2) penampilan peserta didik dapat dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi, 3) memperkokoh proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian, 4) mendapatkan isi dan susunan yang masih utuh dari materi pelajaran atau latihan, 5) informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama, di lokasi yang berbeda, dan jumlah peserta (penonton) yang tidak terbatas, dan 6) pembelajaran dengan video merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang mandiri.

Menurut Muhlisin (2012:140), “Pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) adalah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) melibatkan para siswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi.” Menurut Sadia (2014:103), “pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning) pada hakikatnya adalah konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.” Menurut Depdiknas (Sadia, 2014:104-108), ada tujuh komponen utama dalam pembelajaran kontekstual yaitu: 1) Konstruktivisme, 2) bertanya, 3) menemukan, 4) masyarakat belajar, 5) pemodelan, 6) refleksi, 7) Penilaian autentik.

Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran adalah mata kuliah wajib yang harus dikontrak mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi pada semester empat. Mata kuliah ini dikontrak sebanyak tiga sks. Mata kuliah ini

membahas materi mulai dari bentuk dan jenis evaluasi pembelajaran hingga pemahaman terhadap penilaian pembelajaran dari berbagai bentuk evaluasi.

Materi model pembelajaran CTL adalah salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai untuk mengajarkan pembelajaran bahasa di sekolah sehingga menjadi salah satu materi yang harus dikuasai oleh mahasiswa dalam capaian pembelajaran di perguruan tinggi.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development, R&D), Metode ini sesuai dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan suatu produk bahan ajar dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif diperlukan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan bahan ajar mahasiswa, keadaan bahan ajar yang sudah digunakan selama ini, dan produk model bahan ajar baru yang efektif. Pendekatan kuantitatif diperlukan untuk mendeskripsikan hasil validasi ahli bahan ajar Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan ahli pengembangan bahan ajar, hasil evaluasi dan uji-coba produk bahan ajar, sedangkan prosedur penelitian dari perencanaan hingga menghasilkan produk bahan ajar yang efektif dilakukan dengan langkah serta prosedur ADDIE sebagaimana yang dikemukakan oleh Rusdi (2018). Prosedur ini terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu: Analisis, Desain, Development atau pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Data primer penelitian ini adalah bahan ajar Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan data kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna produk bahan ajar yang diperlukannya, sedangkan data sekundernya adalah dampak pengembangan bahan ajar tersebut terhadap suasana belajar mahasiswa. Sumber data penelitian adalah mahasiswa semester empat tahun akademik 2020/2021 dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan studi pustaka, kuesioner, dan wawancara terbuka. Studi pustaka digunakan untuk memperoleh data materi ajar Evaluasi Pembelajaran

Bahasa dan Sastra Indonesia. Kuisisioner digunakan untuk memperoleh data materi ajar yang dibutuhkan mahasiswa dan data yang diperlukan dari validasi ahli. Wawancara digunakan untuk memperoleh data dampak pengembangan bahan ajar

terhadap suasana pembelajaran Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Metode analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan langkah serta prosedur penelitian pengembangan (R&D). Langkah penelitian dirancang dengan langkah utama, yang meliputi; analisis teoritik penelitian dan pengembangan bahan ajar, analisis kebutuhan mahasiswa, analisis kebutuhan dosen pengampu, analisis bahan ajar yang sudah ada, dan desain/perancangan produk bahan ajar baru. Model penelitian dan pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE. Model ini terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu: Analisis, Desain, Development atau pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

PEMBAHASAAN

Hasil penelitian ini berupa video pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Video pembelajaran ini dirancang mengacu pada kelima tahapan model ADDIE. Tahap pertama yaitu tahap analisis. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia terkait masalah yang dihadapi dalam pembelajaran dengan menyebarkan angket/kuesioner kepada mahasiswa. Tahap yang kedua yaitu tahap perancangan. Kegiatan yang dilakukan adalah merancang media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dimulai dari mengumpulkan materi pembelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Informasi yang didapatkan pada tahap analisis digunakan untuk merancang storyboard, RPS, dan memilih software filmora untuk membuat video pembelajaran. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan, media mulai dibuat sesuai dengan rancangan storyboard yang telah disusun hingga menghasilkan suatu produk. Pembuatan video pembelajaran ini menggunakan bantuan powerpoint dalam membuat materi, animaker untuk pembuatan animasi bergerak, serta software filmora untuk pengeditan dan penggabungan komponen video serta melakukan dubbing sehingga menghasilkan produk berupa video pembelajaran.



Gambar 1. Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching and Learning*

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan review ahli terlebih dahulu sebelum dilakukan uji coba produk kepada mahasiswa. Review ahli dan uji coba produk terdiri dari review ahli isi pembelajaran, review ahli desain pembelajaran, review ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Tahap ini merupakan tahap terakhir untuk melakukan evaluasi data yang telah dikumpulkan pada tahap pengembangan yang dijadikan acuan dalam mengembangkan produk. Evaluasi yang dilakukan berupa formatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk menilai produk yang telah dikembangkan mencakup penilaian ahli, uji coba perorangan, dan kelompok kecil. Adapun hasil uji validitas produk disajikan pada tabel berikut.

| No | Subjek Uji Coba Video Pembelajaran | Hasil Validitas | Keterangan |
|----|------------------------------------|-----------------|-------------|
| 1. | Uji Ahli Isi Pembelajaran | 92,67% | Sangat Baik |
| 2. | Uji Ahli Desain Pembelajaran | 78,58% | Baik |
| 3. | Uji Ahli Media Pembelajaran | 94,33% | Sangat Baik |

| | | | |
|----|-------------------------|--------|-------------|
| 4. | Uji Coba Perorangan | 94,74% | Sangat Baik |
| 5. | Uji Coba Kelompok Kecil | 91,62% | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil analisis data penilaian yang diberikan oleh ahli isi pelajaran nilai yang didapatkan yaitu 92,67% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran nilai yang

didapatkan yaitu 78,54% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data penilaian yang diberikan oleh ahli media pembelajaran nilai yang didapatkan yaitu 94,33% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data penilaian uji coba perorangan nilai yang didapatkan yaitu 94,74% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil mendapatkan 91,62% sehingga mendapatkan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, media video pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam belajar. Dengan adanya video pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia ini, dapat memfasilitasi mahasiswa dalam belajar serta memahami materi dengan baik karena adanya gambar, teks, dan animasi yang mampu menarik perhatian mahasiswa dan memotivasi mahasiswa untuk belajar. Video pembelajaran dikembangkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yang bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta menciptakan suasana yang menyenangkan (Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, 2016; Yuliani, Antara, & Magta, 2017). Melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning* materi pembelajaran dikaitkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong mahasiswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Bakhri, Sari, & Ernawati, 2019; Purwanto & Rizki, 2015). Penelitian sebelumnya juga menyatakan pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* akan menjadi lebih bermakna dan tertanam erat dalam ingatan peserta didik

sehingga tidak akan mudah terlupakan dan akan meningkatkan keaktifan serta motivasi mahasiswa (Fadhilaturrahmi, 2017; Ulya, Irawati, & Maulana, 2016). Dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, isi atau materi yang dikaji dinyatakan sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan kepada mahasiswa relevan dengan kebutuhannya sekaligus telah tersampaikan sebagaimana yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Kesesuaian antara isi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran sangat berperan penting dalam pengembangan media demi tercapainya kualitas pembelajaran yang maksimal (Siddiq et al., 2020).

Kedua, media video pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan semangat mahasiswa dalam belajar. Strategi penyampaian yang baik dengan memadukan kontekstualitas pada unsur materi pada media video pembelajaran ini berimplikasi pada penyampaian materi yang efektif dan sistematis yang memudahkan dan meningkatkan semangat mahasiswa memahami materi pelajaran. Kualifikasi sangat baik ini secara nyata tercermin melalui kesesuaian penggunaan elemen-elemen video seperti teks, gambar, suara, warna, dan animasi. Wuryanti & Kartowagiran (2016) mengatakan penggunaan animasi pada video akan menjadikan sajian pada video akan semakin terlihat lebih menarik dan dapat memotivasi. Melalui gambar yang bergerak, warna dan alur cerita yang menarik, dapat menarik perhatian mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran (Widiyanti & Ayriza, 2018; Wuryanti, 2016). Penyajian gambar sangat memberikan manfaat kepada pembaca, karena kejelasan gambar dapat mendukung kejelasan pesan yang terkandung dalam teks, dan hal ini dapat membangkitkan minat mahasiswa dalam belajar (Awalia, Pamungkas, & Alamsyah, 2019; Aziz, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teks, gambar, suara, warna, dan animasi pada video pembelajaran ini sudah tepat dan sesuai, serta dapat memperjelas pesan pembelajaran yang disampaikan kepada mahasiswa dan meningkatkan semangat mahasiswa dalam belajar.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa video pembelajaran dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Saiboon et al., 2021; Yendrita & Syafitri, 2019). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan semangat serta hasil belajar mahasiswa (Fadillah & Bilda, 2019; Krisna et al., 2013). Kelebihan dari media video yang dikembangkan yaitu

media video pembelajaran ini berisikan animasi yang dapat menarik perhatian mahasiswa. Selain itu dalam pengembangan media juga mengacu pada teori desain pembelajaran. Kelemahan penelitian ini yaitu penelitian ini belum dilakukan uji efektivitas, tetapi layak digunakan karena telah melewati uji validitas. Implikasi penelitian ini yaitu video pembelajaran yang dikembangkan dapat memudahkan mahasiswa dalam belajar khususnya pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

KESIMPULAN

Media multimedia interaktif berorientasi pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia mendapatkan kualifikasi sangat baik sehingga layak diterapkan sebagai bahan ajar. Direkomendasikan kepada dosen pengampu mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk menggunakan video pembelajaran berorientasi pendekatan *Contextual Teaching and Learning* karena dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar yang meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. *Channel Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49–58. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017>.
- Bakhri, S., Sari, A. F., & Ernawati, A. (2019). Kualitas Pembelajaran Kontekstual Mahasiswa IPS Materi Program Linier yang Memiliki Kecemasan Belajar Matematika. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.19061>.
- Fadhilaturrahmi. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Jaring-Jaring Balok dan Kubus dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Mahasiswa Kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.9>.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan video pembelajaran matematika

- berbantuan aplikasi sparkoll videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182.
- Krisna, N. L. P. G., Rinda, & Abadi, I. B. G. S. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum berbantuan Media Video Kontekstual terhadap Hasil Belajar IPA Mahasiswa di SDN 2 Dangin Puri. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.1261>.
- Larlen, Agus Salim, Liza Septa Wilyanti. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Kuliah Drama di FKIP Universitas Jambi. *Jurnal PENA*. Vol. 7 No.2 Hal. 60- 70.
- Muhlisin, A. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA terpadu berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Tema Polusi Udara. *Journal Of Educational Research and Evaluation*. Vol. 1, No. 2. Hal. 140.
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 4(1), 67–77. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>.
- Rusdi, M. 2018. *Peneitian Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Rajawali Pers.
- Sadia, W. I. 2014. *Model-Model Pembelajaran Sains Konstruktivistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saiboon, I. M., MSurg, Nurmainun, Noriani, Shamsuddin, N. S., & Johar, M. (2021). Effectiveness of Self Directed Small-Group-Learning Against Self-Directed Individual-Learning Using Self Instructional-Video in Performing Critical Emergency Procedures Among Medical Students in Malaysia: A Single-Blinded Randomized Controlled Study. *Clinical Simulationin Nursing*, 56(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.02.006>.
- Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Mahasiswa Kelas IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i7.6524>.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Mahasiswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49–63. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja:

- Undiksha, Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Tomlinson, Brian. 2011. *Materials Development in Language Teaching*. UK: Cambridge University Press.
- Trianto. 2015. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulya, I. F., Irawati, R., & Maulana. (2016). Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis dan Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 121–130. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2940>.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Mahasiswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wuryanti. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Mahasiswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.
- Yendrita, & Syafitri. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.620>.
- Yuliani, Antara, & Magta. (2017). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Undiksha*, 5(1), 96–106. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v5i1.11309>

Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dalam Pembelajaran Menulis Aksara Lampung di Kelas IV Sekolah Dasar

Amy Sabila, Lisdwiana Kurniati

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

amysabila@umpri.ac.id,

lisdwianakurniati@umpri.ac.id

ABSTRACT

Menulis Aksara Lampung merupakan sarana atau alat untuk berkomunikasi melalui media tulis dan sebagai salah satu identitas dalam Budaya Lampung. Menulis Aksara

Lampung merupakan kegiatan menulis dengan menggunakan simbol Aksara Lampung yang menjadi kesatuan dan bermakna, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan Model pembelajaran *Picture and Picture* dalam Pembelajaran Menulis Aksara Lampung di kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, yakni data ditinjau secara teoritis kepustakaan (studi literatur), berdasarkan pemahaman mengenai fenomena yang berhubungan dengan subjek penelitian dan diungkapkan melalui suatu bahasa atau kata dalam konteks yang alamiah. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dalam menulis Aksara Lampung: 1) Sangat tepat karena memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran Aksara Lampung khususnya Ka, Ga, Nga yang disampaikan oleh guru. 2) Siswa cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena disertai dengan media gambar. 3) Siswa dapat membaca satu persatu sesuai dengan petunjuk dengan gambar-gambar yang diberikan oleh guru. 4) Siswa akan lebih kuat untuk mengingat konsep - konsep Aksara Lampung yang dibuat melalui gambar yang menarik. 5) Sangat menyenangkan bagi siswa, dikarenakan pembelajaran melalui media visual dalam bentuk gambar-gambar yang menarik.

Kata Kunci : Penerapan, Model Pembelajaran Picture and Picture, Aksara Lampung
PENDAHULUAN

Bahasa Lampung merupakan sebuah bahasa yang dituturkan oleh ulun Lampung di Provinsi Lampung, selatan Palembang dan pantai barat Banten. Bahasa ini termasuk cabang Sundik, dari rumpun bahasa Melayu-Polinesia arat dan masih dekat berkerabat dengan bahasa Sunda, bahasa Batak, bahasa Jawa, bahasa Bali, dan bahasa Melayu dan sebagainya. Dalam berkomunikasi secara tertulis, masyarakat Lampung memiliki abjad sendiri yang disebut dengan Aksara Lampung (Sujadi,2012:81).

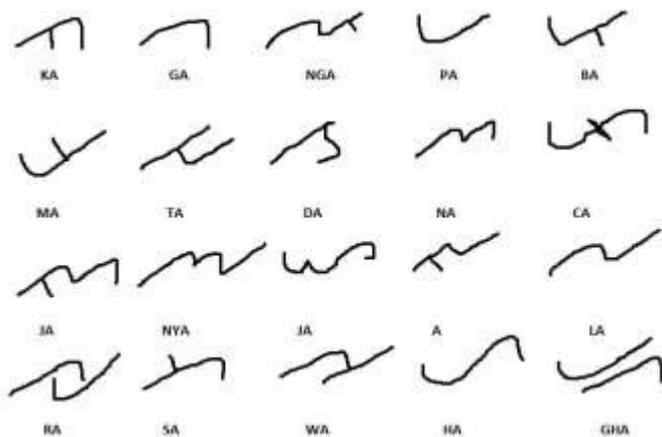
Aksara Lampung merupakan bahasa yang digunakan sejak turun temurun sebagai identitas diri dari provinsi Lampung dan digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Aksara Lampung pada umumnya digunakan diprovinsi Lampung, namun ada beberapa yang dikhususkan hanya didaerah yang hanya menggunakan bahasa Lampung yang terdiri dari dialek A dan dialek O. Dialek A dipakai oleh ulun Melinting-Maringgai, Pesisir Rajabasa, Pesisir Teluk, Pesisir Semaka, Pesisir Krui, Belalau dan Ranau, Komerling dan Kayu Agung (yang beradat Lampung Peminggir/Saibatin), serta Way Kanan, Sungkai, dan Pubian (yang beradat Lampung Pepadun). Dialek O yang dipakai oleh ulun Abang dan Menggala/Tulangbawang (yang beradat Lampung Pepadun) (Sujadi,2012:81).

Terdapat 20 induk huruf dalam dalam penulisan Aksara Lampung yaitu sebagai berikut : *ka, ga, nga, pa, ba, ma, ta, da, na, ca, ja, nya, a, la, ,ra, sa, wa, ha, gha*. Bentuk

tulisan ini memiliki hubungan dengan aksara Pallawa dari India Selatan. Macam tulisannya fenomik dengan jenis suku kata yang merupakan huruf hidup seperti dalam huruf Arab, dengan menggunakan tanda-tanda fathah pada baris atas dan pada baris bawah, huruf ini tidak menggunakan tanda dhomah pada baris depan, melainkan menggunakan tanda belakang, dimana masing-masing tanda mempunyai nama sendiri.

Jenis-jenis aksara lampung terdiri dari huruf Induk, anak huruf, anak huruf ganda, dan gugus konsonan, juga terdapat lambang, angka dan tanda baca (Aryantio dkk, 2015).

1. Huruf Induk



Huruf induk ini terdiri dari 20 buah. Bentuk, nama dan urutan huruf ini terdapat pada gambar di bawah ini (Abdullah,2008:14)

2. Anak Huruf

Terdapat 12 anak huruf, yaitu:

a. Anak huruf yang terletak diatas huruf

- 1) Ulan (dan) adalah anak huruf KaGaNga berbentuk setengah lingkaran kecil yang terletak diatas huruf. Ulan terdiri dari dua macam yaitu ulan yang menghadap ke atas dan berbunyi [i] sedangkan ulan yang menghadap ke bawah berbunyi [e].
- 2) Bicek adalah huruf dari KaGaNga berbentuk garis tegak yang terletak di atas huruf.
Simbol dari lambang ini berbentuk [e].
- 3) Telelubang adalah anak huruf KAGaNga berbentuk garis mendatar. Telelubang ini menandakan bunyi [ng].
- 4) Rejujung adalah anak huruf KaGaNga yang terletak diatas huruf. Rejujung melambangkan bunyi [r].
- 5) Datas adalah anak huruf KaGaNga yang terletak diatas huruf. Datas

melambangkan bunyi [au]

b. Anak huruf yang terletak di bawah huruf

- 1) Bitan (dan) adalah anak huruf KaGaNga yang terletak di bawah huruf. Bitan terdiri dari 2 macam yaitu bitan yang berupa garis pendek mendatar dan melambangkan bunyi [u]. Dan bitan yang melambangkan garis tegak berbunyi [o].
- 2) Tekulungau adalah anak huruf KaGaNga berbentuk setengah lingkaran kecil yang terletak dibawah huruf. Anak huruf ini melambangkan bunyi [au].

c. Anak huruf yang terletak di kanan huruf

- 1) Tekelingai adalah anak huruf KaGaNga berbentuk garis tegak yang terletak di kanan huruf. Anak huruf ini melambangkan bunyi [ai].
- 2) Keleniah adalah anak huruf dari KaGaNga berbentuk seperti huruf ha, tetapi kecil. Anak huruf ini melambangkan bunyi [h].
- 3) Nengen adalah anak huruf KaGaNga berbentuk garis miring yang terletak di kanan huruf.

Nengen melambangkan huruf yang berbeda sebelah kiri nengen melambangkan huruf mati. Tetapi untuk melambangkan bunyi [ng], [r], [n], [y], [n], atau [w], engengen/tidak digunakan (Kurniati,2018).

Anak Huruf : Terletak di atas huruf

| NAMA | Aksara Lampung | Keterangan |
|------------|--|-------------------------|
| Bicek |  | Tanda vokal e |
| Ulan |  | Tanda vokal i |
| Ulan |  | Tanda vokal e |
| Datasan |  | Tanda garis konsonan n |
| Rejujung |  | Tanda garis konsonan r |
| Teledubang |  | Tanda garis konsonan ng |

Anak huruf terletak di bawah

| NAMA | Aksara Lampung | Keterangan |
|------------|---|----------------|
| Bitan |  | Tanda vokal u |
| Bitan |  | Tanda vokal o |
| Tekelungau |  | Tanda vokal au |

Anak huruf terletak di samping

| NAMA | Aksara Lampung | Keterangan |
|------------|---|----------------|
| Tekelingai |  | Tanda vokal u |
| Keleniah |  | Tanda vokal o |
| Nengen |  | Tanda vokal au |

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan mendidik siswa ke arah yang lebih baik. Peningkatan mutu pembelajaran itu sangat ditentukan oleh berbagai kondisi, baik kondisi intern maupun ekstern sekolah itu sendiri. Proses belajar mengajar yang baik didasari oleh hubungan interpersonal yang baik antara siswa dan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru menduduki posisi penting bagi terbentuknya kondisi sosio emosional. Proses

pembelajaran adalah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal (Nugraha, 2018).

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi antara guru dan peserta didik dengan interaksi sadar dan dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar ini dilakukan secara pedagogis pada diri siswa dan berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi peserta didik. Didalam pembelajaran tidak terjadi dengan seketika melainkan dengan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Di dalam pembelajaran guru harus memfasilitasi siswa agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi pendidik dan peserta didik maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang baik dan efektif sesuai yang telah diharapkan (Pane dkk,2017).

Di dalam pembelajaran guru membutuhkan model pembelajaran. Model pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan pembelajaran aksara Lampung adalah model pembelajaran *Picture and Picture*. Suprijono, (2013:122) menyatakan bahwa model pembelajaran *picture and picture* adalah model belajar yang mengandalkan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran, tepatnya gambar dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Maka dari itu, sebelumnya guru harus sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan, baik dalam bentuk poster, kartu ukuran besar, maupun ditampilkan menggunakan proyektor LCD. Senada dengan hal tersebut, Ibrahim (2000: 29) meyakini bahwa model pembelajaran kooperatif *picture and picture* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok, yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, saling asih, dan saling asuh.

Menurut Istarani (2011:8) kelebihan *picture and picture* adalah :

- 1 Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
- 2 Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
- 3 Dapat meningkat daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada.
- 4 Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
- 5 Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

Kelemahan model pembelajaran *picture and picture* menurut Istarani (2011:8) sbb:

1. Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pelajaran.
2. Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
3. Baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.
4. Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

Langkah-langkah dari pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture* ini menurut Hamdani (2011:89) adalah sebagai berikut:

Tahap 1: Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai

Hal yang paling utama pada proses ini adalah guru harus menyampaikan Kompetensi Dasar mata pelajaran yang akan dilakukan, sehingga siswa dapat memperkirakan sejauh mana materi yang harus mereka kuasai. Hal ini berkaitan erat dengan indikator-indikator ketercapaian KD.

Tahap 2: Guru menyampaikan pengantar pembelajaran

Pengantar pembelajaran ini akan menjadi hal yang sangat menentukan, karena momentum ini akan menjadi titik tolak untuk memotivasi dan mendorong siswa dalam mengikuti pembelajaran yang ada.

Tahap 3: Guru memperlihatkan gambar-gambar yang telah disiapkan

Pada proses ini guru terlibat aktif dalam proses yang terjadi, dan cara ini juga bisa dimodifikasi dengan gambar atau video atau demonstrasi kegiatan tertentu.

Tahap 4: Langkah selanjutnya siswa dipanggil secara bergantian untuk mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.

Langkah ini pun bisa beragam cara dalam mempraktekannya, bisa dengan penunjukan langsung

,bisa juga dengan menggunakan undian.

Tahap 5: Guru menanyakan alasan logis urutan gambar.

Proses ini guru harus mengarahkan siswa untuk bisa berpikir sistematis tentang gambar yang ada, mulai dari rumus, tinggi, jalan cerita gambar sesuai tuntutan kompetensi dasar yang telah ada

Tahap 6: Guru harus bisa menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Proses ini lebih ditekankan pada maksud dan inti gambar yang telah diurutkan, dan mintalah siswa untuk mengulangi apa yang telah dijelaskan, agar siswa mendapatkan gambaran yang jelas dari konsep gambar yang telah diurutkan. Dan pada bagian akhir, guru bersama siswa mengambil kesimpulan sebagai penguatan materi pelajaran. Hal ini dapat dilakukan bersama- sama.

Karakteristik Model Pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Dalam oprasionalnya gambar-gambar dipasangkan satu sama lain atau bisa jadi di urutkan menjadi urutan yang logis. Model Pembelajaran *Picture and Picture* ini merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, silih asih, dan silih asuh.

Ciri-ciri Model Pembelajaran *Picture and Picture*

1. Aktif

Melalui model pembelajaran *picture and picture* peserta didik akan menjadi lebih aktif, karena pendidik menggunakan media gambar-gambar menarik namun tersusun acak, sehingga meningkatkan rasa penasaran dan keingintahuan siswa menjadi lebih besar untuk mengungkapinya. Selain itu siswa juga diminta untuk menyusunnya, sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif karena ikut berpartisipasi dan tidak hanya mendengarkan ceramah guru saja.

2. Inovatif

Ketika mengimplementasikan model *picture and picture* baik pengajar maupun peserta didik akan menjadi lebih inovatif. Hal ini dikarenakan model ini membutuhkan daya cipta yang lebih tinggi untuk keduabelah pihak, di satu sisi guru harus menyiapkan dan menyajikan gambar yang saling berhubungan namun tersusun secara acak dan dapat memancing daya kreasi siswa, kemudian di sisi lain siswa juga harus menebak urutan logis gambar yang sebenarnya.

3. Kreatif

Secara otomatis model *picture and picture* akan membuat baik guru maupun siswa lebih kreatif. Tentunya pengajar harus menyiapkan atau bahkan mungkin menggambar suatu

gambar berseri yang berhubungan satu sama lain. Sementara itu karena susunan gambar acak yang disajikan dalam model ini, maka siswa akan terpancing daya kreasi dan imajinasinya yang berujung memotivasi sisi kreatif dari para peserta didik.

4. Menyenangkan

Bahkan saking menyenangkan mungkin beberapa pengajar akan ketakutan untuk mendapatkan kegaduhan dikelasnya sehingga ia tidak dapat menguasai kelas. Namun dampak positifnya adalah pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan bagi peserta didik. Gambar adalah media kuat yang efektif untuk menarik perhatian siswa, ditambah lagi dengan permainan menyusun deretan logis dari susunan gambar acak yang disediakan dalam model *picture and picture*.

Tujuan Model pembelajaran *picture and picture* secara umum bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, siswa lebih aktif, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran (Istrani, 2011, h.8). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hisyam bahwa tujuan model pembelajaran *picture and picture* adalah siswa akan lebih semangat serta antusias dalam belajar dan mengingat suatu materi pelajaran dengan menggunakan kartu pasangan sehingga siswa terlihat aktif dan mampu memperoleh hasil yang maksimal

Pembelajaran aksara Lampung perlu dimatangkan kembali, mengingat nilai rohaniah yang terkandung dalam Aksara Lampung sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Untuk melaksanakan kebijakan tersebut guru harus melaksanakan dengan baik dan perencanaan yang baik sehingga dalam pembelajaran aksara Lampung tersebut berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan di dalam kelas. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik guru dapat mengajar peserta didik dengan media pembelajaran yang menarik dan menyempurnakan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah (Hartono dkk,2016). Oleh sebab itu, Penerapan model pembelajaran *picture and picture* dalam pembelajaran menulis aksara Lampung di kelas IV Sekolah Dasar perlu diteliti guna meningkatkan proses pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi dalam mengikuti pelajaran aksara Lampung.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *picture and picture* dalam pembelajaran menulis aksara Lampung. Penelitian ini menggunakan metode *deskriptif kualitatif*, yang bersifat menggambarkan, memaparkan, dan menguraikan objek yang diteliti (Arikunto, 2006:11). Penelitian kualitatif antara lain bersifat deskriptif, data yang dikumpulkan lebih banyak berupa kata-kata atau gambar daripada angka-angka. Dengan demikian, penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk membuat deskripsi atau gambaran untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain (Moleong, 2010: 6). Data ditinjau secara teoritis kepustakaan (studi literatur), berdasarkan pemahaman mengenai fenomena yang berhubungan dengan subjek penelitian dan diungkapkan melalui suatu bahasa atau kata dalam konteks yang alamiah.

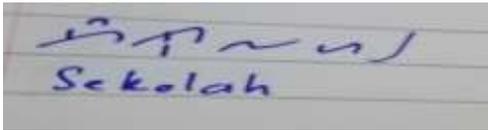
PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dalam menulis Aksara Lampung yaitu:

- 1) Sangat tepat karena memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran Aksara Lampung khususnya Ka, Ga, Nga yang disampaikan oleh guru.
Contoh: Kata Rumah (Bahasa Indonesia)



- 2) Siswa cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena disertai dengan media gambar.
Contoh: Kata “Sekolah” (Bahasa Indonesia)



Kata “Sekula”(Bahasa Lampung)



- 3) Siswa dapat membaca atau membuat cerita berdasarkan gambar berseri yang di urutkan satu persatu sesuai dengan petunjuk dengan gambar–gambar yang diberikan oleh guru.

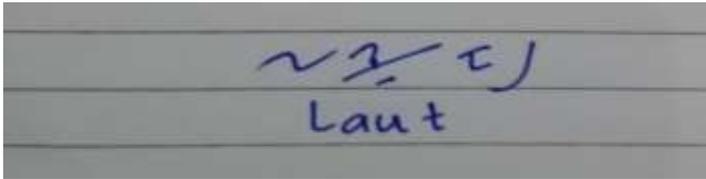
Contoh:Gambar Berseri



- Gambar 1 menunjukkan nenek yang berhenti di halte
 - Gambar 2 menunjukkan nenek yang akan menyebrang
 - Gambar 3 menunjukkan seorang anak yang membantu menyebrangkan seorang nenek
 - Gambar 4 menunjukkan seorang anak yang menunjukan nenek jalan pulang
 - Gambar 5 menunjukkan seorang anak yang membantu jalan nenek
 - Gambar 6 menunjukkan seorang anak membantu nenek sampai di rumah dengan selamat
- 4) Siswa akan lebih kuat untuk mengingat konsep - konsep Aksara Lampung yang

dibuat melalui gambar yang menarik.

Contoh: Kata Laut (Bahasa Indonesia)



Kata Lawok (Bahasa Lampung)



- 5) Sangat menyenangkan bagi siswa, dikarenakan pembelajaran melalui media visual dalam bentuk gambar-gambar yang menarik.

Contoh : Media Visual berupa gambar aksara KAGANGA Secara Lengkap.

KESIMPULAN

- 1) Peranaan guru di Sekolah Dasar kelas 4 dalam pembelajaran Aksara lampung khususnya KA GA NGA sangat penting, karena dapat memotifasi siswa dan berusaha belajar secara menyenangkan melalui media visual yang berupa gambar-gambar konkret dan dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari di lingkungan keluarganya.
- 2) Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dapat meningkatkan pemahaman belajar pada siswa dalam menguasai konsep akasar KA GA NGA dengan menggunakan berbagai gambar bervariasi, indah, yang dapat memperjelas pembelajaran menulis aksara lampung di kelas 4 Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Abdullah. dkk(2008) *Bahasa dan Aksara Lampung*. Bandar Lampung: Buana Cipta.

- Aryantio, Adhika. dkk(2015) “*Pengenalan Aksara Lampung Menggunakan Jaringan Syaraf Tiruan*”,https://informatika.stie.itb.ac.id/rinaldi.munir/penelitian/makal-F_2015_1.pdf, diakses pada 2 April pukul 20.42
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hartono, Hadi. dkk(2016) “*Peranan Mulok Bahasa Lampung dalam Upaya Pelestarian Bahasa dan Budaya Lampung*”,https://scholar.google.co.id/scholar?start=40&q=aksara+lampung+pembelajaran&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&u=%23p, diakses pada 4 April pukul 18.47.
- Ibrahim, M. Rachmadiarti, F. Nur, M dan Ismono, (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University press.
- Istarani. (2011). *Kelebihan Model-Model Pembelajaran Inovatif kreatif Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada
- Lexy, Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, Muldiyana (2018) *Managemen Kelas dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran*. Banten.
- Pane, Apriade. dkk(2017) *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal_Kajian Ilmu-ilmu Keislaman.03(2)
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujadi, Firman (2012) *Lampung Sai Bumi Ruwa Jurai*, Jakarta,: Cita insan madani.
- Suprijno, Agus. (2013). *Definisi Model Picture and Picture*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Pemanfaatan Nilai-nilai Budaya Seloko Adat Melayu Jambi Sebagai Kurikulum Muatan Lokal pada SMA di Provinsi Jambi

Andiopenta Purba

ABSTRAK

Propinsi Jambi merupakan suatu propinsi di Indonesia yang masyarakatnya mayoritas masyarakat Melayu, sehingga kurikulum muatan lokal dapat dikembangkan melalui budaya Melayu. Salah satu sumber materi muatan lokal pendidikan budaya Melayu adalah nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Seloko Adat Melayu Jambi. Beberapa diantaranya adalah nilai budaya manusia dalam hubungannya dengan Tuhan, Alam, Masyarakat, sesama manusia, dan manusia dengan dirinya sendiri. Prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan kurikulum muatan lokal itu antara lain; prinsip relevansi, efektifitas, efisiensi, kontinuitas, dan fleksibel. Sedangkan landasan yang harus diperhatikan adalah; landasan filosofis, sosial budaya dan agama, ipteks, kebutuhan masyarakat, dan perkembangan masyarakat. Di samping itu perlu juga diperhatikan landasan hukum baik berupa Undang-undang, maupun bentuk peraturan daerah. Dalam menentukan mata pelajaran muatan lokal itu, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan, antara lain; (1)mengidentifikasi keadaan dan kebutuhan daerah; (2)menentukan fungsi dan susunan atau komposisi muatan lokal; (3)menentukan bahan kajian muatan lokal; (4)menentukan materi muatan lokal; dan (5)mengembangkan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta silabus pembelajaran.

Kata-kata Kunci; Nilai-nilai Budaya; Seloko Adat Melayu Jambi; Muatan lokal.

PENDAHULUAN

Propinsi Jambi sebagai salah satu propinsi yang masyarakatnya mayoritas masyarakat Melayu, yang sering disebut sebagai masyarakat Melayu Jambi merupakan suatu potensi budaya. Sejalan dengan itu, dalam menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan di Propinsi Jambi, potensi budaya Melayu Jambi itu sudah selayaknya dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Salah satu diantaranya adalah pemanfaatan nilai-nilai budaya Seloko Adat Melayu Jambi menjadi sumber bahan ajar muatan local berbasis budaya Melayu Jambi.

Seloko Adat Melayu Jambi syarat dengan nilai-nilai budaya, terutama nilai-nilai budaya tentang hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan alam, manusia dengan masyarakat, manusia dengan manusia lainnya, serta manusia dengan dirinya sendiri. Hal ini tentunya sesuatu yang sangat berharga dan bernilai tinggi sebagai budaya yang mengatur tatanan hidup manusia, terutama pada masyarakat Melayu Jambi.

Dalam usaha membina dan mengembangkan kurikulum, ada beberapa prinsip

dasar yang harus diperhatikan. Prinsip tersebut pada umumnya terdiri dari lima hal, antara lain; (1) prinsip relevansi, (2) prinsip efektivitas, (3) prinsip efisiensi, (4) prinsip kontinuitas, dan (5) prinsip fleksibilitas (Sudrajat, 2010).. Sedangkan landasan pengembangan kurikulum setidaknya mengandung makna sebagai pondasi, sebagai titik tolak berfikir, serta pandangan yang telah teruji dalam menyusun perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Sehubungan dengan itu, pada dasarnya ada lima landasan yang harus dijadikan dalam pengembangan kurikulum. Kelima landasan itu adalah; (1) filosofis, (2) landasan sosial, budaya, dan agama, (3) landasan IPTEKS, (4) landasan kebutuhan masyarakat dan, (5) landasan perkembangan masyarakat. Di samping itu, perlu juga diperhatikan landasan hukum, yang meliputi tiga aturan hukum, yakni; (1) UU No.22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah, (2)UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan (3)PP No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Berdasarkan pengamatan sekilas di Propinsi Jambi, materi atau mata pelajaran muatan lokal banyak diarahkan pada bidang, seperti; bidang keagamaan, pertanian, industri rumah tangga berupa berbagai keterampilan kerajinan tangan. Beberapa bidang tersebut pada dasarnya sudah ada kesesuaian dengan prinsip dasar dan landasan pengembangan kurikulum. Namun demikian, hendaknya lebih dikhususkan lagi dengan memperhatikan dan mempertimbangkan kelima prinsip dan landasan pengembangan kurikulum, serta tidak bertentangan dengan landasan hukum. Hal inilah yang akan dikaji serta dianalisis, bidang apa sajakah yang tepat untuk dikembangkan menjadi materi bahan ajar ataupun mata pelajaran muatan lokal pada berbagai lembaga pendidikan di Propinsi Jambi.

Dalam usaha untuk membina dan mengembangkan kurikulum ada beberapa prinsip dasar yang harus diperhatikan, agar kurikulum yang disusun itu dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Sehingga, kurikulum tersebut sesuai dengan harapan siswa, sekolah, masyarakat maupun pemerintah. Pada bagian pendahuluan di atas, telah disebutkan ada lima prinsip dasar yang harus diperhatikan dalam menyusun serta mengembangkan kurikulum. Kelima prinsip dasar tersebut adalah; (1) Prinsip Relevansi, (2) Prinsip Efektivitas, (3) Prinsip efisiensi, (4) Prinsip komunitas, dan (5) Prinsip Fleksibilitas.

Di samping prinsip yang penting diperhatikan dalam mengembangkan kurikulum, landasan juga perlu diperhatikan. Landasan paling tidak bermakna tiga

hal. Pertama, sebuah fondasi yang di atasnya dibangun sebuah bangunan. Kedua, pikiran-pikiran abstrak yang dijadikan titik tolak atau titik berangkat bagi pelaksanaan suatu kegiatan. Ketiga, pandangan-pandangan abstrak yang telah teruji, yang dipergunakan sebagai titik tolak dalam menyusun konsep dan evaluasi konsep.

Berkenaan dengan landasan yang perlu diperhatikan dalam rangka pengembangan kurikulum, secara teoritis ada lima landasan dalam pengembangan kurikulum, yakni; (1) Landasan filosofis, (2) Landasan sosial, (3) Landasan iptek dan seni, (4) Landasan kebutuhan masyarakat, (5) Landasan perkembangan masyarakat.. Memperhatikan prinsip dan landasan teoritis serta landasan hukum di atas yang penting diperhatikan dalam merencanakan dan mengembangkan kurikulum, termasuk kurikulum muatan lokal, sejalan dengan pendapat Nasution (2008) yang mengemukakan bahwa ada sejumlah kriteria yang digunakan dalam memilih bahan pelajaran, antara lain; (1) bahan pelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan,

(2) bahan pelajaran dipilih karena dianggap berharga sebagai warisan masyarakat generasi lampau, (3) bahan pelajaran dipilih karena berguna untuk menguasai suatu disiplin ilmu, (4) bahan pelajaran dipilih karena berharga dalam kehidupan manusia, dan (5) bahan pelajaran dipilih karena sesuai dengan kebutuhan dan minat anak didik.

Sejalan dengan lima prinsip dan landasan pengembangan kurikulum secara umum, serta memperhatikan tiga landasan hukum dalam rangka memilih dan menetapkan mata pelajaran muatan lokal pada berbagai tingkat pendidikan, ada beberapa langkah yang dapat ditempuh, antara lain; (1) Mengidentifikasi keadaan dan kebutuhan daerah, (2) menentukan fungsi dan susunan ataupun komposisi muatan lokal, (3) menentukan bahan kajian muatan

lokal, (4) menentukan mata pelajaran muatan lokal, dan (5) mengembangkan silabus, standar kompetensi dan kompetensi dasar (Sudraja, 2010).

Dalam mengidentifikasi keadaan dan kebutuhan daerah di Propinsi Jambi, dapat diarahkan pada keadaan alam dan kondisi sosial budaya serta perekonomian masyarakat Propinsi Jambi. Propinsi Jambi pada umumnya termasuk daerah yang pembangunannya banyak diarahkan pada pertanian, perkebunan, dan perikanan. Sehubungan dengan itu, materi ataupun mata pelajaran muatan lokal sebaiknya diarahkan pada ketiga bidang tersebut. Hal ini tentunya sesuai dengan prinsip relevansi dalam menyusun kurikulum, bahwa materi pertanian, perkebunan,

peternakan, dan perikanan relevan dengan kehidupan masyarakat Propinsi Jambi.

Dalam menentukan komposisi muatan lokal, Propinsi Jambi memiliki budaya masyarakat yang beragam . Oleh karena itu, sebaiknya materi muatan local disesuaikan dengan budaya masyarakat di mana sekolah tersebut berada. Di samping itu, keterampilan yang perlu ditingkatkan adalah keterampilan yang sesuai dan sangat penting dikuasai untuk mengembangkan potensi daerah, misalnya keterampilan pertanian, peternakan, perkebunan, serta perikanan. Di samping itu, hal yang sangat penting sekali adalah menanamkan serta memotivasi peserta didik untuk berjiwa wiraswasta.

Kegiatan ini pada dasarnya untuk mendata dan mengkaji brbagai kemungkinan muatan lokal yang dapat diangkat sebagai bahan kajian sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sekolah. Penentuan bahan kajian muatan lokal didasarkan pada criteria berikut: (1)Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik; (2)Kemampuan guru dan ketersediaan tenaga pendidik yang diperlukan; (3)Tersedianya sarana dan prasarana; (4)Tidak bertentangan dengan agama dan nilai luhur bangsa; (5)Tidak menimbulkan kerawanan sosial dan keamanan; (6)Kelayakan berkaitan dengan pelaksanaan di sekolah; dan (7)Lain-lain yang dapat dikembangkan sendiri sesuai dengan kondisi dan situasi daerah (Hamalik, 2010).

Dalam menentukan bahan kajian muatan lokal di Propinsi Jambi, perlu diperhatikan tingkat perkembangan peserta didik, kemampuan guru serta sarana maupun prasarana pendukung. Dalam hal ini, materi muatan lokal pada tingkat Sekolah Dasar harus dibedakan dengan SMP, maupun SLTA. Hal yang penting lagi adalah bahwa materi muatan local tersebut tidak bertentangan dengan norma-norma agama maupun nilai-nilai social budaya yang ada di tengah-tengah masyarakat dimana sekolah tersbut berada, serta tidak menimbulkan kerawanan social seperti memkancing munculnya kejahatan serta berbagai kriminalitas lainnya.

Berdasarkan bahan kajian muatan lokal tersebut dapat ditentukan kegiatan pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran ini pada dasarnya dirancang agar bahan kajian muatan lokal dapat memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan perilaku kepada peserta didik agar mereka memiliki wawasan yang mantap tentang keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai/aturan yang berlaku

di daerahnya dan mendukung kelangsungan pembangunan daerah serta pembangunan nasional. Sehubungan dengan itu, di Propinsi Jambi materi muatan lokal dapat diarahkan pada bidang budaya Melayu Jambi, kegiatan pertanian, peternakan, perkebunan, dan perikanan. Budaya Melayu tersebut dapat diarahkan pada pengetahuan mereka terhadap kesenian Melayu Jambi, Tarian Melayu Jambi, Alat Musik Melayu Jambi, Makanan Tradisional Melayu Jambi, Pakaian Adat Melayu Jambi, Pamtun Melayu Jambi, Seloko Adat Melayu Jambi, sistem pertanian masyarakat Melayu Jambi, nelayan tradisional Melayu Jambi, dan berbagai ragam budaya lainnya.

Dalam mengembangkan silabus, standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran muatan local tersebut harus mengacu pada standar isi yang ditetapkan oleh Badan Satandar Nasional Pendidikan. Langkah awal yang harus dilakukan adalah; (1)Pengembangan standar kompetensi dengan memperhatikan bahwa materi pembelajaran merupakan basis pengetahuan. (2)Pengembangan kompetensi dasar dengan melibatkan berbagai pihak, seperti guru, ahli bidang kajian, ahli dari berbagai instansi yang terkait. Kemudaiian melangkah dalam pengembangan silabus, yang meliputi; (1)mengembangkan indicator, (2)mengidentifikasi materi pembelajaran, (3)mengembangkan kegiatan pembelajaran, (4)pengalokasian waktu, (5)mengembangkan penilaian, dan (6)menentukan sumber belajar (Nasution, 2008).

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam poenelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data bersumber dari buku teks Seloko Adat Melayu Jambi, Data dianalisis melalui teknik alir dari Huberman melalui langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peengecekan keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teori. Langkah- langkah penelitian dilaksanakan melalui dua tahapan. Tahapan pertama aadalah analisis nilai-nilai budaya dalam Seloko Adsat Melaytu Jambi. Kem,udian tahap kedua adalah mengkaji nilai-nilai budaya yang ditemukan untuk dimanfaatkan menjadi materi pokok pelajaranb Budaya Melayu Jambi sebagai salah satu alternatif pengembangan kurikulum muatan lokal.

PEMBAHASAN

Gambaran pengembangan dan materi pokok kurikulum muatan lokal

Budaya Melayu Jambi dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1. Nama Mata Pelajaran : Budaya Melayu Jambi

2. Kompetensi Dasar : Siswa dapat menerapkan berbagai nilai-nilai budaya Melayu Jambi dalam kehidupannya sehari-hari.

3. Standar Kompetensi :

3.1 Siswa dapat menjelaskan berbagai nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Seloko Adat Melayu Jambi

3.2 Siswa dapat menjelaskan makna dari berbagai isi Seloko Adat Melayu Jambi yang sesuai dengan beragam nilai budaya.

3.3 Siswa dapat menerapkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Seloko Adat Melayu Jambi dalam kehidupannya sehari-hari.

4. Materi Pelajaran :

1. Nilai budaya dalam hubungan manusia dengan Tuhan

Isi Seloko Adat Melayu Jambi yang mengandung nilai-nilai budaya dalam hubungan manusia dengan Tuhan, dapat terlihat dari Seloko berikut.

Cermin gedang nan

idak kabur. Lantak

dalam nan idak

goyang. Itian teras

bertanggo batu.

Dak lapuk

dek hujan.

Dak lekang

dek paneh.

Kato nan

seiyo.

Cermin besar yang
tidak kabur. Lantai
dalam yang tidak
goyang. Titian teras
bertangga batu.

Tidak lapuk karena
hujan. Tidak
renggang karena
panas. Kata seiya.

2. Nilai budaya dalam hubungan manusia dengan masyarakat

Isi Seloko Adat Melayu Jambi yang mengandung nilai-nilai budaya dalam hubungan manusia dengan masyarakat, dapat terlihat dari Seloko berikut.

Kok ado nan mati diantar ke tanah
nan layu. Kok ado nan beutang
diantar ke lidah neraco. Kok ado
nan beduso diantar ke pintu taubat.

Kok ado nan berumah tanggo diantar balek ke rumah tanggo.

Kalau ada yang mati diantar ke tanah
yang layu. Kalau ada yang berhutang
diantar ke lidah neraca. Kalau ada yang
berdosa diantar ke pintu taubat.

Kalau ada yang berumah tangga diantar balik ke rumah tangga.

Kato seiyo, bulat aek dipembuluh, bulat kato di mufakat, bulat boleh
digulingkan, pipih boleh dilayangkan, terhampar samo kering, terendam samo
basah.

Kata seiya, bulat air karena pembuluh, bulat kata di mufakat, bulat boleh

digulingkan, pipih boleh dilayangkan, terhampar sama kering, terendam sama basah.

Bulat aek dek

dipembuluh, Bulat

kato dek mufakat,

Celako kato sebab

musakat,

Selesai gawe kareno nang

banyak, Selesai rumah tukul

pahat idak bebunyi.

Bulat air karena

dipembuluh, Bulat kata

karena mufakat, Celaka

kata karena musakat,

Selesai kerja karena

yang banyak,

Selesai rumah palu tidak berbunyi.

3. Nilai budaya dalam hubungan sesama manusia

Isi Seloko Adat Melayu Jambi yang mengandung nilai-nilai budaya dalam hubungan manusia dengan sesama manusia, dapat terlihat dari Seloko berikut.

Tudung menudung bak

daun sirih Jahit

menjahit bak daun pete

Hati gajah samo dilapah

Hati tungau

samo dicecah

Ado samo

dimakan

Idak ado samo dicari.

Tudung menudung seperti

daun sirih Jahit menjahit

seperti daun petai Hati

gajah sama dibagi rata

Hati tungau

sama dicitip

Ada sama

dimakan Tidak

sama dicari.

4. Nilai budaya dalam hubungan manusia dengan diri sendiri

Isi Seloko Adat Melayu Jambi yang mengandung nilai-nilai budaya dalam hubungan manusia dengan diri sendiri, dapat terlihat dari Seloko berikut.

Dakkan terangkat rakit sebuah oleh buluh

sebatang Tidak akan terangkat rakit sebuah oleh

bambu sebatang. Idak dijolok, idak jatuh

Tidak dijuluk, tidak jatuh

5. Nilai budaya dalam hubungan manusia dengan Alam Lingkungan

Isi Seloko Adat Melayu Jambi yang mengandung nilai-nilai budaya dalam hubungan manusia dengan alam lingkungan, dapat terlihat dari Seloko berikut.

Idak dijolok,

idak jatuh

Tidak dijuluk,

tidak jatuh
Gementap bunyinya
gendang Gendang
anak si rajo Jambi
Sirih kerakap pinangnyo
mumbang Tu nianlah
makanan kami
Rentak bunyinya gendang
Gendangnya anak
raja Jambi Sirih
renyah pinangnya
gurih Itu saja
makanan kami
Sirih secupik pinang
selayang Itulah jugo
nan ado dengan kami
Sirih selemba pinang
separuh Itulah yang ada
sama kami

Hasil analisis nilai-nilai budaya yang ada dalam Seloko Adat Melayu Jambi, pada dasarnya sangat beragam. Keberagaman itu pada dasarnya dirangkum melalui dasar teoritis persebaran nilai-nilai budaya dalam suatu teks. Nilai-nilai budaya itu antara lain; nilai budaya hubungan antara manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan antara manusia dengan pribadinya sendiri, serta hubungan manusia dengan alam. Semua nilai-nilai budaya ini penting dipahami oleh setiap manusia. Dalam hal ini terutama siswa yang tergolong masih muda, sehingga dalam perjalanan hidupnya menuju kedewasaan dapat terbangun melalui nilai-nilai

budaya tersebut. Oleh karena itu, nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Seloko Adat Melayu Jambi layak dijadikan sebagai sumber materi peajaran dalam rangka mengembangkan kurikulum muatan lokal.

Sesungguhnya dalam mengembangkan kurikulum muatan lokal, masing-masing daerah diberikan kebebasan untuk memilih dan mengembangan bidang apa saja yang potensi di daerah tersebut. Namun demikian, banyak daerah yang mengembangkan kurikulum muatan lokalnya cenderung mengarah ke industri, keterampilan, keagamaan ataupun bidang-bidang lainnya. Dari berbagai bidang itu, bidang budaya juga seharusnya perlu mendapat perhatian. Bahkan, budaya dapat mengembangkan karakter anak didik, terutama dalam hal pembinaan akhlak, sikap, moral, dan etika.

Sehubungan dengan itu, nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Seloko Adat Melayu Jambi, layak dijadikan sebagai sumber materi pelajaran muatan lokal di bidang budaya terutama pada anak didik jenjang SMA. Untuk nama mata pelajarann dapat saja lanmgsung dengan sebutan Budaya Melayu Jambi. Dengan demikian, nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Seloko Adat Melayu Jambi dapat dijadikan sebagai salah satu sumber materi pelajaran nbudaya Melayu Jambi, di samping sumber-sumber lainnya.

KESIMPULAN

Dalam menetapkan mata pelajaran muatan local pada jenjang pendidikan sekolah menengah di Propinsi Jambi hendaknya dengan memperhatikan hal-hal sebagaimana yang telah diuraikan di atas. Hal pertama yang perlu diperhatikan adalah prinsip dasar dalam mengembangkan kurikukulum. Hal kedua adalah dengan memperhatikan landasan teoritis maupun teknis serta landasan hukum. Kemudian, barulah ditetapkan langkah-langkah urutan apa yang harus terlebih dahulu dilaksanakan serta langkah-langkah selanjutnya, sehingga perencanaan dan penerapan muatan local tersebut dapat terlaksana dengan baik. Mengingat Propinsi Jambi didominasi oleh Masyarakat Melayu Jambi, muatan lokalnya dapat diarahkan pada Budaya Melayu Jambi, yakni melalui Nilai-nilai Budaya yang terkandung dalam Seloko Adat Melayu Jambi.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamalik, Oemar. 2010. Kurikulum dan Pembelajaran. Penerbit Bumi Aksara. Bandung..
Kaber, A. 2009. Pengembangan Kurikulum. Penerbit Depdikbud, Jakarta.
Kasiyan. 2010. Pembinaan Muatan Lokal Kerajinan Batik Warna Alami bagi

- Guru- Guru SLTP di Kabupaten Sleman Yogyakarta. Diakses dari Epcints.uny.ac. id.
- Lembaga Adat Melayu Jambi. 2000. Seloko Adat Melayu Jambi. Pemda Propinsi Jambi, Jambi.
- Nasution, S. 2008. Kurikulum dan Pengajaran. Penerbit Bumi Aksara. Bandung.
- Nasution, S. 1999. Azas-azas Kurikulum. Penerbit Bumi Aksara. Bandung.
- Sudrajat, Ahmad..2010. Model Pengembangan Muatan Lokal. Diakses dari Ahmad Sudrajat.Files.Wordpress.com
- Triwulan, Dani. 2010. Kurikulum Muatan Lokal Terobosan.Diakses dari Deni3 Wandani.wodpress.com.

**PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN MATERI AJAR
MUATAN LOKAL MELALUI PEMANFAATAN
UNGKAPAN PROLOG PENUTUR BAHASA MELAYU
JAMBI**

Oleh : Andiopenta

Jurusan PBS FKIP Universitas Jambi

ABSTRAK

Ungkapan Bahasa Melayu Jambi meliputi; (1) bentuk ungkapan dalam bahasa Melayu Jambi dapat berupa frasa, klausa, dan kalimat. (2) makna yang terkandung dari ungkapan bahasa Melayu Jambi dapat berupa makna gramatikal, konotatif dan makna tersirat, dan (3) penggunaan ungkapan bahasa Melayu Jambi adalah sebagai sindiran, anjuran, nasehat, dan sebagai norma aturan yang harus dipatuhi dan dilaksanakan. Ungkapan tersebut selalu digunakan sebagai prolog ketika bertutur pada ranah keluarga, adat, upacara pemerintahan maupun kenegaraan. Semua ungkapan tersebut dikembangkan menjadi bahan ajar dalam pengembangan kurikulum muatan lokal di sekolah formal di propinsi Jambi. Dalam menentukan mata pelajaran muatan lokal itu, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan, antara lain; (1) mengidentifikasi keadaan dan kebutuhan daerah; (2) menentukan fungsi dan susunan atau komposisi muatan lokal; (3) menentukan bahan kajian muatan lokal; (4) menentukan materi muatan lokal; dan (5) mengembangkan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta silabus pembelajaran.

Kata-kata Kunci; Ungkapan, Prolog, muatan lokal

PENDAHULUAN

Masyarakat Melayu Jambi merupakan masyarakat yang mendominasi penduduk yang bermukim di wilayah Propinsi Jambi. Sebagai masyarakat Melayu, tentu sudah pasti mereka dalam kehidupan sehari-hari menggunakan bahasa Melayu Jambi sebagai alat komunikasi berbahasa dan bertutur satu sama lainnya. Dalam bertutur tersebut, masyarakat Melayu Jambi memiliki ciri khas berbahasa, misalnya adanya kebiasaan dalam peristiwa tutur yang terbentuk tidak jarang mereka menyelipkan berbagai ungkapan, pantun, atau bahasa-bahasa kias lainnya. Salah satu di antaranya adalah penggunaan ungkapan pada saat berlangsungnya komunikasi berbahasa dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya saja, ketika memberi nasihat dari orang tua terhadap anaknya, masyarakat Melayu Jambi pada umumnya diiringi dengan ungkapan, perumpamaan, maupun pepatah petiti Melayu berisi nasehat ataupun petuah-petuah. Namun demikian, pada umumnya penggunaan ungkapan dalam bahasa Melayu Jambi kebanyakan pada saat upacara adat, misalnya pada upacara adat tujuh bulanan, upacara cukuran, upacara sunatan, upacara pernikahan mulai dari lamaran, hantaran, resepsi pernikahan, serta berbagai upacara adat lainnya. Hal inilah yang mendorong mengapa penting melakukan pengamatan terhadap ungkapan pada masyarakat Melayu Jambi. Inventarisasi data budaya ini sangat penting sebagai informasi, bahan kajian ilmiah, sekaligus pelestarian budaya sebagai warisan leluhur. Semua kekayaan itu dapat

dikembangkan menjadi bahan ajar pada kurikulum muatan local.

Dalam usaha membina dan mengembangkan kurikulum, ada beberapa prinsip dasar yang harus diperhatikan. Prinsip tersebut pada umumnya terdiri dari lima hal, antara lain; (1) prinsip relevansi, (2) prinsip efektivitas, (3) prinsip efisiensi, (4) prinsip kontinuitas, dan (5) prinsip fleksibilitas (Sudrajat, 2010).. Sedangkan landasan pengembangan kurikulum setidaknya- tidaknya mengandung makna sebagai pondasi, sebagai titik tolak berfikir, serta pandangan yang telah teruji dalam menyusun perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Sehubungan dengan itu, pada dasarnya ada lima landasan yang harus dijadikan dalam pengembangan kurikulum. Kelima landasan itu adalah; (1) filosofis, (2) landasan sosial, budaya, dan agama, (3) landasan IPTEKS, (4) landasan kebutuhan masyarakat dan, (5) landasan perkembangan masyarakat. Di samping itu, perlu juga diperhatikan landasan hukum, yang meliputi tiga aturan hukum, yakni; (1) UU No.22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah, (2)UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan (3)PP No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Berdasarkan pengamatan sekilas di Propinsi Jambi, materi atau mata pelajaran muatan lokal banyak diarahkan pada bidang, seperti; bidang keagamaan, pertanian, industri rumah tangga berupa berbagai keterampilan kerajinan tangan. Beberapa bidang tersebut pada dasarnya sudah ada kesesuaian dengan prinsip dasar dan landasan pengembangan kurikulum. Namun demikian, hendaknya lebih dikhususkan lagi dengan memperhatikan dan mempertimbangkan kelima prinsip dan landasan pengembangan kurikulum, serta tidak bertentangan dengan landasan hukum. Hal inilah yang akan dikaji serta dianalisis, bidang apa sajakah yang tepat untuk di kembangkan menjadi materi bahan ajar ataupun mata pelajaran muatan lokal pada berbagai lembaga pendidikan di Propinsi Jambi. Salah satu diantaranya adalah pemanfaatan ungkapan ungkapan bahasa Melayu Jambi menjadi sumber belajar dalam rangka mengembangkan kurikulum muatan local.

PEMBAHASAN

Pada bagian pendahuluan di atas, telah disebutkan ada lima prinsip dasar yang harus diperhatikan dalam menyusun serta mengembangkan kurikulum. Prinsip relevansi berarti mengandung makna sesuai, sepadan, serasi serta sejalan. Oleh karena itu, pendidikan harus relevan dengan tuntutan kehidupan masyarakat. Dalam hal ini budaya Melayu sangat relevan bagi pendidikan anak masyarakat Melayu Jambi.

Prinsip efektif berarti bahwa apakah pendidikan yang dilangsungkan sudah mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam hal ini, guru yang merencanakan pembelajaran merancang seefektif mungkin materi budaya Melayu Jambi, serta siswa juga diharapkan dapat mencapai tujuan yang diharapkan yakni memahami budaya Melayu Jambi.

Prinsip efisiensi biasanya berhubungan dengan waktu, tenaga, peralatan dan biaya. Dengan demikian nilai-nilai budaya Melayu Jambi yang menjadi materi pembelajaran dirancang sesuai prinsip efisiensi.

Komunitas di sini dimaksud adalah adanya saling hubungan atau jalin-menjalin antara satu bidang studi dengan bidaang-bidang studi yang lain, antara kelas (tingkat) dengan kelas lain, dan antara satu jenjang sekolah dengan jenjang sekolah lain. Dalam hal ini materi nilai-nilai budaya Melayu tersebut disusun dengan prinsip komunitas tersebut.

Fleksibilitas di sini maksudnya adalah “tidak kaku” artinya, adanya suatu ruang gerak dalam kurikulum yang memberikan sedikit peluang, kemungkinan, keleluasan bertindak. Hal ini sangat sejalan dengan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam seloko adat Melayu Jambi sebagai sumber belajar.

Berkenaan dengan landasan yang perlu diperhatikan dalam rangka pengembangan kurikulum, secara teoritis ada lima landasan dalam pengembangan kurikulum, yakni; (1) Landasan filosofis, (2) Landasan sosial, (3) Landasan IPTEK dan seni, (4) Landasan kebutuhan masyarakat, (5) Landasan perkembangan masyarakat.. Secara rinci, kelima landasan tersebut dikemukakan sebagai berikut.

Pancasila adalah pandangan dan filsafat hidup bangsa Indonesia. Oleh karena itu, aliran cabang filsafat manapun yang dipergunakan dalam mengembangkan kurikulum, haruslah ditempatkan dalam kerangka filsafat bangsa dan negara yaitu Pancasila. Pikiran-pikiran filosof manapun dapat masuk dan dipedomani dalam pengembangan kurikulum, asal sesuai dan minimal tidak bertentangan dengan Pancasila.

Masyarakat Indonesia, secara sosiologis mempunyai “watak” yang khas dan mungkin berbeda dengan masyarakat-masyarakat lain di dunia. Karakteristik sosiologi masyarakat Indonesia, yang sering dilukiskan rukun, ramah, seimbang antara kehidupan lahiriah-batiniah, dunia-akhirat, suka hidup gotong royong, haruslah menjadi landasan bagi pengembangan kurikulum. Dengan menjadikan karakteristik masyarakat Indonesia

sebagai landasan dalam pengembangan kurikulum, pembelajar yang diajar nantinya tidak teralienansi dari lingkungan sosialnya. Dengan demikian, pendidikan tidak justru mengasingkan individu dari lingkungannya.

Kurikulum pendidikan haruslah menjadikan perkembangan IPTEK yang demikian pesat menjadi salah satu landasannya. Dengan menjadikan IPTEK sebagai landasannya, maka kurikulum yang dikembangkan tidak steril terhadap IPTEK, dan tidak ketinggalan dengan perkembangan IPTEK.

Pengembangan kurikulum juga hendaknya berlandaskan pada seni. Landasan seni diperlukan, agar hidup manusia tidak terasa kering. Dengan seni, orang dapat menangkap sesuatu yang tidak dapat ditangkap dengan menggunakan selain seni. Dengan seni, orang dapat mengekspresikan isi hati dan kediriannya dan mungkin menjadi kendala mana kala diekspresikan dengan menggunakan medium-medium lainnya.

Secara sosiologi, lembaga pendidikan sebenarnya dibentuk oleh masyarakat, dihidupi oleh masyarakat dan oleh karma itu, ia harus memberikan kemanfaatan kepada masyarakat. Kurikulum pendidikan yang dikembangkan, tidak boleh tidak, haruslah sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Dengan perkataan lain, kurikulum yang dikembangkan haruslah dirancang sedemikian hingga mempunyai nilai guna bagi masyarakat. Masyarakat berkembang

terus. Aspirasi, harapan dan tuntutan juga berkembang. Perkembangan tersebut haruslah dapat diakomodasi dalam kurikulum, perkembangan masyarakat yang demikian pesat harus dijadikan salah satu landasannya.

Memperhatikan prinsip dan landasan teoritis serta landasan hukum di atas yang penting diperhatikan dalam merencanakan dan mengembangkan kurikulum, termasuk kurikulum muatan lokal, sejalan dengan pendapat Nasution (1990 ; 199-202) yang mengemukakan bahwa ada sejumlah kriteria yang digunakan dalam memilih bahan pelajaran, antara lain; (1) bahan pelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan, (2) bahan pelajaran dipilih karena dianggap berharga sebagai warisan masyarakat generasi lampau, (3) bahan pelajaran dipilih karena berguna untuk menguasai suatu disiplin ilmu, (4) bahan pelajaran dipilih karena berharga dalam kehidupan manusia, dan (5) bahan pelajaran dipilih karena sesuai dengan kebutuhan dan minat anak didik.

Sejalan dengan lima prinsip dan landasan pengembangan kurikulum secara umum,

serta memperhatikan tiga landasan hukum dalam rangka memilih dan menetapkan mata pelajaran muatan lokal pada berbagai tingkat pendidikan, ada beberapa langkah yang dapat ditempuh, antara lain; (1) Mengidentifikasi keadaan dan kebutuhan daerah, (2) menentukan fungsi dan susunan ataupun komposisi muatan lokal, (3) menentukan bahan kajian muatan lokal, (4) menentukan mata pelajaran muatan lokal, dan (5) mengembangkan silabus, standar kompetensi dan kompetensi dasar (Sudraja, 2010).

Kegiatan ini dilakukan untuk menelaah dan mendata berbagai keadaan dan kebutuhan daerah yang bersangkutan. Data tersebut dapat diperoleh dari berbagai pihak yang terkait di daerah yang bersangkutan seperti Pemda/Bappeda, Instansi vertikal terkait, Perguruan Tinggi, dan dunia usaha/ industri. Keadaan daerah seperti telah disebutkan di atas dapat ditinjau dari potensi daerah yang bersangkutan dan meliputi aspek sosial, ekonomi, budaya, dan kekayaan alam. Sedangkan dari segi prinsip efektivitas, efisiensi, komunitas dan fleksibilitas, berkaitan dengan teknis pelaksanaan atau disesuaikan dengan ketersediaan sumber daya manusia yang tersedia serta sarana maupun prasarana yang ada di setiap sekolah tersebut. Dalam hal landasan filosofis, sebaiknya materi kurikulum muatan lokal tersebut harus sesuai dengan Pancasila, dalam hal ini tidak bertentangan dengan nilai-nilai serta norma-norma keagamaan maupun kesusilaan. Semakin jelas lagi dalam landasan sosial, budaya, dan agama, bahwa muatan lokal tersebut harus sesuai dengan norma yang berlaku secara sosial, budaya, dan agama masyarakat di mana sekolah tersebut berada.

Dari segi landasan IPTEKS dan landasan kebutuhan masyarakat, perlu diperhatikan bahwa materi muatan lokal tersebut harus sesuai dengan perkembangan IPTEKS, namun demikian perlu juga diperhatikan ketersediaan serta manfaat IPTEKS tersebut terhadap kehidupan masyarakat dimana sekolah tersebut berada. Hal ini jelas, bahwa nilai-nilai budaya yang terkandung dalam seloko adat Melayu Jambi sejalan dengan sendi kehidupan siswa yang berada di Propinsi Jambi, dan bahkan berlatar belakang masyarakat Melayu Jambi.

Berdasarkan kajian dari beberapa sumber seperti di atas dapat diperoleh berbagai jenis kebutuhan. Berbagai jenis kebutuhan ini dapat mencerminkan fungsi muatan lokal di daerah, antara lain untuk: (1) Melestarikan dan mengembangkan kebudayaan daerah; (2) Meningkatkan keterampilan di bidang pekerjaan tertentu; (3) Meningkatkan kemampuan berwiraswasta; dan (4) Meningkatkan penguasaan bahasa Inggris untuk keperluan sehari-hari.

Dalam menentukan komposisi muatan lokal, Propinsi Jambi memiliki budaya masyarakat yang beragam . Oleh karena itu, sebaiknya materi muatan local disesuaikan dengan budaya masyarakat di mana sekolah tersebut berada. Di samping itu, keterampilan yang perlu ditingkatkan adalah keterampilan yang sesuai dan sangat penting dikuasai untuk mengembangkan potensi daerah, misalnya keterampilan pertanian, peternakan, perkebunan, serta perikanan. Di samping itu, hal yang sangat penting sekali adalah menanamkan serta memotivasi peserta didik untuk berjiwa wiraswasta.

Kegiatan ini pada dasarnya untuk mendata dan mengkaji brbagai kemungkinan muatan lokal yang dapat diangkat sebagai bahan kajian sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sekolah. Penentuan bahan kajian muatan lokal didasarkan pada criteria berikut: (1)Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik; (2)Kmemampuan guru dan ketersediaan tenaga pendidik yang diperlukan; (3)Tersedianya sarana dan prasarana; (4)Tidak bertentangan dengan agama dan nilai luhur bangsa; (5)Tidak menimbulkan kerawanan sosial dan keamanan; (6)Kelayakan berkaitan dengan pelaksanaan di sekolah; dan (7)Lain-lain yang dapat dikembangkan sendiri sesuai dengan kondisi dan situasi daerah.

Dalam menentukan bahan kajian muatan lokal di Propinsi Jambi, perlu diperhatikan tingkat perkembangan peserta didik, kemampuan guru serta sarana maupun prasarana pendukung. Dalam hal ini, materi muatan lokal pada tingkat Sekolah Dasar harus dibedakan dengan SMP, maupun SLTA. Hal yang penting lagi adalah bahwa materi muatan local tersebut tidak bertentangan dengan norma-norma agama maupun nilai-nilai social budaya yang ada di tengah-tengah masyarakat dimana sekolah tersbut berada, serta tidak menimbulkan kerawanan social seperti memkancing munculnya kejahatan serta berbagai kriminalitas lainnya.

Berdasarkan bahan kajian muatan lokal tersebut dapat ditentukan kegiatan pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran ini pada dasarnya dirancang agar bahan kajian muatan lokal dapat memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan perilaku kepada peserta didik agar mereka memiliki wawasan yang mantap tentang keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai/aturan yang berlaku di daerahnya dan mendukung kelangsungan pembangunan daerah serta pembangunan nasional. Sehubungan dengan itu, di Propinsi Jambi materi muatan lokal dapat diarahkan pada

bidang budaya Melayu Jambi, salah satu diantaranya adalah penggunaan ungkapan prolo dalam berkomunikasi.

Dalam mengembangkan silabus, standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran muatan local tersebut harus mengacu pada standar isi yang ditetapkan oleh Badan Satandar Nasional Pendidikan. Langkah awal yang harus dilakukan adalah; (1)Pengembangan standar kompetensi dengan memperhatikan bahwa materi pembelajaran merupakan basis pengetahuan. (2)Pengembangan kompetensi dasar dengan melibatkan berbagai pihak, seperti guru, ahli bidang kajian, ahli dari berbagai instansi yang terkait. Kemudaian melangkah dalam pengembangan silabus, yang meliputi; (1)mengembangkan indicator, (2)mengidentifikasi materi pembelajaran, (3)mengembangkan kegiatan pembelajaran, (4)pengalokasian waktu, (5)mengembangkan penilaian, dan (6)menentukan sumber belajar.

Jika mata pelajaran muatan local ditetapkan yakni Budaya Melayu, pengembangan stándar kompetensi dan kompetensi dasarnya dikembangkan sesuai dengan apa yang diharapkan dari pelajaran Budaya Melayu. Kemudian baru menyusul mengembangkan indikator pembelajaran, mengembangkan materi pelajaran, mengembangkan kegiatan pembelajaran, pengalokasian waktu pembelajaran, mengembangkan penilaian, serta menentukan sumber belajar.

GAMBARAN PENGEMBANGAN DAN MATERI POKOK MUATAN LOKAL BUDAYA MELAYU JAMNBI

1. Nama Mata Pelajaran : Budaya Melayu Jambi

2. Kompetensi Dasar : Siswa dapat menerapkan berbagai ungkapan Melayu Jambi sebagai prolog dalam bertutur pada berbagai ranah dan peristiwa tutur Masyarakat Melayu Jambi

3. Standar Kompetensi :

3.1 Siswa dapat menjelaskan berbagai bentuk ungkapan Melayu Jambi

3.2 Siswa dapat menjelaskan makna berbagai ungkapan Melayu jambi

3.3 Siswa dapat menerapkan penggunaan berbagai ungkapan Melaytu Jambi sebagai prolog dalam bertutur pada berbagai ranah dan peristiwa tutur Masyarakat Melayu Jambi

4. Materi Pelajaran :

1. Perangai bujang tinggallah di bujang,Perangai gadis tinggallah di gadis.

Makna ungkapan ini adalah perubahan perangai atau sifat kebiasaan dalam kehidupan berumah tangga. Fungsinya adalah nasihat kepada anak sebelum menjalani proses pernikahan atau berumah tangga.

2. Bak tali bapintal tigo, Bak emas dengan suaso.

Makna ungkapan ini adalah sebuah kekuatan dan kesatuan yang pas/ cocok. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam pernikahan atau kehidupan berumah tangga yang harus saling memiliki rasa kebersamaan.

3. Orang peragu salah pilih,Orang pengeras gedang keno.

Makna ungkapan ini adalah jangan pernah ragu dalam melakukan sesuatu, yang berarti harus memiliki keyakinan. Fungsinya adalah nasihat kepada anak agar menjadi anak yang memiliki keyakinan kuat.

4. Ibarat buah banyak raso, Ibarat bungo banyak mambu.

Makna ungkapan ini adalah apa yang didapat sesuai dengan yang menjadi tujuan, dan apa yang dituju sesuai dengan apa yang dikerjakan. Fungsinya adalah nasihat kepada anak

5. Tibo di bukit minta aek,Tibo di lurah minta angin.

Makna ungkapan ini adalah meminta sesuatu yang tidak pada tempatnya. Fungsinya adalah nasihat kepada anak sebagai contoh perbuatan yang tidak patut ditiru.

6. Idak digeleng tanduk nan tumbuh,Idak dielak tuah nan datang.

Makna ungkapan ini adalah keberuntungan. Fungsinya adalah sebagai
cont

oh dalam kehidupan sehari-hari. .

7. Ambil tuah kepado nan memang,ambil contoh pado nan sudah.

Makna ungkapan ini adalah mengambil panutan atau contoh kepada orang yang telah melakukannya. Fungsinya adalah nasihat kepada anak.

8. Menembak idak salah alamat Bajalan idak salah langkah Makna ungkapan ini adalah tepat dan sesuai dengan tujuan atau maksud yang ingin dicapai.

Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan bermasyarakat.

9. Hidup dalam sikso,Gedang dalam penyakit.

Makna ungkapan ini adalah penderitaan. Fungsinya adalah contoh dalam kehidupan

sehari- hari.

10. Sekelok dak tukang menulis, Sepatah dak tukang bekato.

Makna ungkapan ini adalah orang yang tidak bisa berbuat apa-apa. Fungsinya adalah contoh dalam kehidupan sehari-hari.

11. Dibuat pasak idak baik, Dibuat pakan idak elok.

Makna ungkapan ini adalah serba salah. Fungsinya adalah contoh dalam kehidupan sehari- hari.

12. Sakit samo diubat, Pening samo diureh

Makna pepatah-petitih ini adalah kebersamaan dalam merasakan. Fungsinya adalah nasihat dalam kehidupan sehari-hari.

13. Cakap pagi idak sampai petang, Cakap petang idak sampai malam.

Makna pepatah-petitih ini adalah sikap yang tidak baik. Fungsinya adalah contoh kepada anak yang tidak patut ditiru.

14. Jatuh disambut dengan kasih, Hanyut diambatkan dengan sayang.

Makna ungkapan ini adalah kasih sayang. Fungsinya adalah nasihat dan contoh kepada anak dan dalam kehidupan pernikahan serta dalam kehidupan sehari-hari

15. Idak digeleng tanduk nan tumbuh, Idak dielak buah nan datang.

Makna ungkapan ini adalah keberuntungan. Fungsinya adalah contoh dalam kehidupan sosial dan contoh kepada anak.

16. Baju bajaid nan dipakai, Jalan pasal nan ditempuh

Makna ungkapan ini adalah yang telah menjadi kebiasaan harus tetap diikuti. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan sosial bermasyarakat.

17. Ambil buah kepada nan memang, Ambil contoh kepada nan sudah.

Makna ungkapan ini adalah yang telah berpengalaman dijadikan contoh. Fungsinya adalah nasihat untuk kehidupan sehari-hari.

18. Di kampuh nak nyo lebar, Di uleh nak nyo panjang.

Makna pepatah-petitih ini adalah rasa kekeluargaan. Fungsinya adalah nasihat dan contoh kepada anak, dalam pernikahan dan dalam kehidupan sehari-hari.

19. Bulat boleh digolek, Pipih boleh dilayang.

Makna ungkapan ini adalah sesuai dengan alur atau jalannya. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan sosial bermasyarakat dan pernikahan.

20. Datar bak lantai kulit, Licin bak dinding bembun.

Makna ungkapan ini adalah diperlukan sama tanpa pilih kasih. Fungsinya adalah nasihat dan contoh terhadap seluruh aspek kehidupan.

21. Pipih boleh dilayang, Bulat boleh digolekkan.

Makna ungkapan ini adalah menyelesaikan segala urusan. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan sosial bermasyarakat

22. Ibarat buah banyak raso, Ibarat bungo banyak mambu.

Makna ungkapan ini adalah sesuai dengan yang dituju. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Makna ungkapan ini adalah jangan asik bermain-main. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan sehari-hari dan nasihat kepada anak.

23. Lupo dek punggung idak basoak, lupo dek perut idak

Makna ungkapan ini adalah jangan asik berain-main. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan sehari-hari dan nasihat kepada anak.

24. Kalau dak enggang lalu, dak akan ado ranting patah.

Makna ungkapan ini adalah setiap masalah ada penyebabnya. Fungsinya adalah contoh dan nasihat kepada anak dan kehidupan bermasyarakat.

25. Lain tempat nan gatal, lain tempat nan digaut.

Makna ungkapan ini adalah salah paham dalam mengerjakan sesuatu, lain yang disuruh lain pula yang di kerjakan. Fungsinya adalah contoh kepada anak dan kehidupan sosial yang tidak patut ditiru.

26. Meulu-ulu di kampung pemghulu, merajo-rajo di kampung rajo.

Makna ungkapan ini adalah sifat sombong ketika berada di remah atau di tempat orang lain. Fungsinya adalah contoh kepada anak dan masyarakat perbuatan yang tidak patut ditiru

27. Salah tanah celako tanam, salah tanam celako tanah.

Makna ungkapan ini adalah jika salah dalam mengambil tindakan, maka akan merugikan orang lain (dilema dalam mengambil keputusan). Fungsinya adalah nasihat kepada anak dan dalam pernikahan.

28. Kehendak hati mati, kehendak mato buto.

Makna ungkapan ini adalah kalau hanya mengikuti nafsu semua tidak akan ada habisnya. Fungsinya adalah nasihan kepada anak. Makna ungkapan ini adalah menggambarkan ketidaadaan. Fungsinya adalah nasihat contoh dalam kehidupan bermasyarakat.

29. Bejalan idak salah simpang, singgah tidak salah pulau.

Makna ungkapan ini adalah berhati-hati dalam melakukan perbuatan agar tidak

melakukan kesalahan. Fungsinya adalah nasihan kepada anak dan contoh kehidupan bermasyarakat.

30. Betimbang nak samo berat, begantang nak samo banyak.

Makna ungkapan ini adalah keadilan. Fungsinya adalah nasihat kepada anak dan untuk pernikahan.

31. Bak benang dikelas ayam, bak bumi di guncang gempo.

Makna ungkapan ini adalah keributan dan kekacauan. Fungsinya adalah contoh dalam kehidupan bermasyarakat.

32. Habis kareno dimakan, lumay kareno dipijaak.

Makna ungkapan ini adalah semua masalah yang terjadi ada penyebabnya. Fungsinya adalah nasihat dan contoh kepada anak dan dalam kehidupan bermasyarakat.

33. Harap di galah hanyut, galah di tangan dilepaskan.

Makna ungkapan ini adalah mengharap sesuatu yang tidak pasti, yang ada disiasikan. Fungsinya adalah nasihat dan contoh kepada anak untuk sesuatu yang tidak baik dan tidak patut di tiru.

34. Hilang samo merugi, mendapat samo melabo.

Makna ungkapan ini adalah sama-sama merasakan/kebersamaan. Fungsinya adalah nasihat dan contoh kepada anak dalam kehidupan sosial bermasyarakat.

35. Bak loncat labuh dibenam, timbul tenggelam bak kacang direbus.

Makna ungkapan ini adalah keadaan yang tidak menentu/belum pasti. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan sehari-hari.

36. Bak mendapat durian runtuh, bak mendapat kijang patah.

Makna ungkapan ini adalah mendapat keberuntungan yang tidak diduga. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan sehari-hari.

37. Bak mencari kutu kaijuk, bak mengkik darah di tiang.

Makna ungkapan ini adalah permasalahan yang sangat rumit. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan sehari-hari.

38. Bak keimiri di ujung tanduk, bak air di daun keladi.

Makna ungkapan ini adalah keadaan yang sangat rawan. Fungsinya adalah contoh dalam kehidupan sehari-hari.

39. Berunding sepanjang jalan, becupak sepanjang betung.

Makna ungkapan ini adalah musyawarah. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan bermasyarakat.

40. Besebelah idak patah, besentang idak hanyut.

Makna ungkapan ini adalah keadaan sangat kuat/bertahan. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan bermasyarakat.

Makna ungkapan ini adalah keadaan yang serba salah. Fungsinya adalah contoh dalam kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat. Ungkapan ini digunakan para orang tua ketika menasihati anak-anaknya, serta keponakan, maupun para cucu serta menantu di rumah.

41. Tiang buruk membawo runtuh, sokong membawo rebah.

Makna ungkapan ini adalah ketidakhati-hatian akan membawa kesulitan atau malapetaka. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan sehari-hari.

42. Biang menunggu cabik, retak menunggu pecah.

Makna ungkapan ini adalah tinggal menunggu waktu. Fungsinya adalah contoh dalam kehidupan sehari-hari.

43. Bak ayam idak berinduk, bak sirih idak berujung.

Makna ungkapan ini adalah sebatang kara dalam kehidupan. Fungsinya adalah contoh dalam kehidupan sehari-hari.

44. Awak miskin ditimpo utang, awak bengak ditimpo perkaro.

Makna ungkapan ini adalah orang bodoh akan selalu mendapat masalah dan mudah ditipu. Fungsinya adalah nasihat dan contoh kepada anak yang tidak patut untuk ditiru, dalam kehidupan sehari-hari.

45. Datar bak lantai bemban, licin bak dinding kulit.

Makna ungkapan ini adalah tidak membeda-bedakan antara yang satu dengan yang lainnya, dalam hukum adat manusia itu sama. Fungsinya adalah nasihat dan contoh kepada anak, dalam kehidupan bermasyarakat-sosial dan pemerintahan.

Makna ungkapan ini adalah sebuah satu kesatuan. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan pernikahan dan dalam kehidupan sosial bermasyarakat. adat, tua-tua Tenganai, para pemimpin agama, maupun pejabat pemerintahan.

46. Sirih agak sekapur, rokok agak sebatang.

Makna ungkapan ini adalah saling melengkapi. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan pernikahan dan dalam kehidupan sosial bermasyarakat.

47. Baju bejait yang dipakai, jalan berambah yang ditempuhi.

Makna ungkapan ini adalah apa yang telah dibuat atau yang menjadi kebiasaan harus tetap diikuti. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan bermasyarakat.

48. Hai kuman samo digegah, hati laman samo dilapah.

Makna ungkapan ini adalah keadilan dalam adak/kehidupan. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan sehari-hari dan sosial bermasyarakat.

49. Rajo adil rajo disembah, rajo lalim rajo disanggah.

Makna ungkapan ini adalah jika pemimpin adil, maka akan disenangi tapi jika pemimpin zalim maka akan dibenci, keadilan pemimpin. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam pemerintahan dan dalam kehidupan sosial bermasyarakat.

50. Elok aek dipembuluh, elok kato dimufakan elok langkah diserju.

Makna ungkapan ini adalah musyawarah mufakat, mencari pemecahan malah yang paling baik. Fungsinya adalah nasihat dan contoh dalam kehidupan sosial bermasyarakat.

KESIMPULAN

Ungkapan dalam bahasa Melayu Jambi sangat beragam, dapat berbentuk frasa, klausa, dan kalimat. . Makna ungkapan dalam bahasa Melayu Jambi mengandung makna yang sangat beragam, baik mengandung makna denotative, konotatif, maupun makna yang lahir secara structural maupun gramatikal.. Namun demikian maknanya mengandung gambaran pola hidup sehari-hari dalam masyarakat Melayu Jambi, menggambarkan kasih sayang antar sesama manusia, penderitaan manusia, tingkah laku manusia, keseimbangan antara hak dan kewajiban, keteguhan hidup manusia, kepemimpinan manusia. Fungsi ungkapan tersebut meliputi fungsi nasehat terhadap anaka-anak, pemuda, maupun orang tua. Ungkapan tersebut dapat dikembangkan menjadi bahan ajar pada mata pelajaran muatan local dengan memperhatikan, prinsip dasar, falsafah, serta langkah-langkah yang harus dilakukan dlam penyusunan kurikulum muatan local.

DAFTAR RUJUKAN

- Aminuddin. 1990. Pengembangan Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bahasa dan Sastra. Malang: YA3.
- Baharudin, dkk. 1997. Limbaga (Peribahasa) Simalungun. Jakarta; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Chaer, A. 1995. Pengantar Semantik Bahasa Indonesia. Jakarta; rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2010. Kurikulum dan Pembelajaran. Penerbit Bumi Aksara. Bandung.

- Hamid, Zulkfley Bin. Dkk. 2002. Menelusuri Jejak Melayu-Minangkabau. Padang: Yayasan Citra Budaya Indonesia.
- Kaber, A. 1988. Pengembangan Kurikulum. Penerbit Depdikbud, Jakarta.
- Karim, Maizar. 2007. Sastra Melayu Jambi. Jambi: Universitas Jambi.
- Nasution, S. 1989. Kurikulum dan Pengajaran. Penerbit Bina Aksara, Jakarta.
- _____. 2008. Kurikulum dan Pengajaran. Penerbit Bumi Aksara. Bandung.
- Saputra, Aswin. 2012. Repetisi Dalam Pepata-Petitih Masyarakat Seberang Kota Jambi. PBS- FKIP UNJA. Jambi.
- Somad, Kemas Arsyad. 2003. Mengenal Adat Jambi dalam Perspektif Modern. Jambi: Dinas Pendidikan Provinsi Jambi.
- Sudrajat, Ahmad..2010. Model Pengembangan Muatan Lokal. Diakses dari Ahmad Sudrajat.Files.Wordpress.com
- _____.2010.Prinsip Pengembangan Kurikulum. Diakses dari Ahmad Sudrajat.Files.Wordpress.com
- Triwulan, Dani. 2010. Kurikulum Muatan Lokal Terobosan. Diakses dari Deni3 Wandani.wodpress.com.

ANALISIS KEMAMPUAN BERBICARA MAHASISWA

Ani Diana, Rohmah Tussalekha
anidiana@umpri.ac.id, rohmmahtussalekha.umpri.ac.id
Universitas Muhammadiyah
Pringsewu Lampung

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa. Kemampuan berbicara sangat penting untuk dikuasai oleh mahasiswa sebagai calon pendidik dan sekaligus sebagai seorang ilmuwan. Penguasaan kemampuan berbicara memerlukan pelatihan yang sungguh-sungguh dan pembiasaan, terutama untuk berbicara dalam situasi yang resmi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini

adalah deskriptif, yakni mendeskripsikan hasil penilaian kemampuan berbicara mahasiswa melalui tes praktik/kinerja. Populasi dalam penelitian ini merupakan mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung yang berjumlah 50 orang. Dari hasil analisis data diperoleh rata-rata nilai kemampuan berbicara mahasiswa tergolong baik, yaitu 75.

Kata Kunci: analisis, kemampuan, berbicara

PENDAHULUAN

Penguasaan kemampuan berbicara sangat penting bagi seorang calon guru. Hal ini mengingat keberhasilan di dalam pembelajaran sebagian besar ditentukan oleh efektif tidaknya komunikasi yang dilakukan antara guru dan siswa di kelas. Seorang guru yang memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik tentunya akan lebih mudah menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya. Hal ini sebagaimana yang dinyatakan oleh Padmawati dkk. (2019: 192) bahwa keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara mereka. Siswa yang tidak mampu berbicara dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Berbicara merupakan proses interaksi dalam membangun arti yang melibatkan produksi dan penerimaan serta memproses informasi (Ratnasari dan Zubaidah, 2019: 269).

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan dalam Melasrianti dan Poinah, 2021: 24). Berbicara tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental yaitu mampu mengaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan (Ratnasari dan Zubaidah, 2019: 269). Dalam proses belajar-mengajar mahasiswa dituntut mampu berbicara secara lisan, seperti bertanya, mengemukakan pendapat, atau berdiskusi memecahkan masalah sehubungan dengan disiplin ilmu yang dipelajarinya. Khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Pringsewu (UMPRI) Lampung. Selanjutnya mahasiswa juga diharapkan dapat langsung berkomunikasi dengan masyarakat, misalnya dalam bentuk pidato, ceramah, penyuluhan atau memberi pelatihan. Kemampuan berbicara ini juga merupakan bekal bagi calon guru bahasa Indonesia dalam mengajarkan bahasa Indonesia. Seorang guru dituntut terampil dalam berbicara karena bagaimanapun materi dapat dikuasai,

tetapi kalau tidak dapat menyampaikan materi itu dengan tepat dan jelas, hasilnya pun tidak akan efektif dan maksimal. Dengan kata lain, kemampuan berbicara seseorang, terutama guru sangat menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar. Hal ini sebagaimana yang dinyatakan oleh Rahayu (dalam Hasym, 2014: 3) bahwa kemampuan berbicara merupakan unsur penting untuk mendukung keberhasilan apa pun. Untuk itu si pembicara perlu memiliki wawasan yang luas tentang berbagai pengetahuan, menguasai teknik berbicara, dan melakukan perencanaan yang matang sebelum berbicara.

Bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ada empat aspek pengajaran bahasa Indonesia yang perlu dikuasai, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Selain memberi bekal bagi mahasiswa dalam pelaksanaan tugasnya sebagai calon guru, juga membekali mahasiswa materi bahasa Indonesia, khususnya dalam mengajarkan kemampuan berbicara. Ucapan adalah sarana penting untuk menilai seseorang secara keseluruhan (Hyang, 2016: 7). Untuk melihat seseorang itu mampu atau tidak dalam berbicara tentunya harus dilakukan penilaian. Adapun menurut Arsjad dan Mukti (1991:26-31) topik pembicaraan merupakan salah satu penunjang keefektifan berbicara. Yang perlu dilakukan dalam memilih topik pembicaraan membatasi topik menjadi lebih focus mengarah pada tujuan yang akan dicapai. Selanjutnya mencari bahan yang sesuai dengan topik, berupa contoh-contoh, perbandingan, sejarah, kasus, fakta, hubungan sebab-akibat, pengujian atau pembuktian, angka-angka, kutipan- kutipan, dan sebagainya yang dapat membantu pengembangan gagasan. Setelah mengumpulkan bahan berikutnya menyusun kerangka.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan oleh seorang pembicara ketika akan berbicara adalah: ketepatan ucapan, pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar. Misalnya pengucapan kata *__Senin'* diucapkan *__Senen'*, *__Rabu'* diucapkan *__Rabo'*, *__pemerintah'* diucapkan *__pemrintah'*, *__dapat'* diucapkan *__dapet'*, *__materi'* diucapkan *__matri'*. Selanjutnya intonasi yang sesuai, kesalahan yang sering dilakukan pada bagian ini adalah menempatkan tekanan yang kurang sesuai, seperti pemberian tekanan tinggi pada bagian kata tertentu yang seharusnya tidak perlu, atau

sebaliknya tidak diberi penekanan padahal bagian tersebut sangat penting untuk diberi penekanan. Selain intonasi, yang harus diperhatikan adalah penggunaan kata. Pembicaraan akan lebih efektif apabila kata-kata yang digunakan oleh si pembicara merupakan kata yang sudah dikenal oleh audien. Kata-kata yang belum dikenal memang membangkitkan rasa ingin tahu, tetapi akan menghambat kelancaran komunikasi. Pilihan kata itu juga tentu harus disesuaikan dengan pokok pembicaraan dan dengan siapa kita berbicara. Ketepatan Kalimat dalam sebuah pembicaraan juga perlu diperhatikan karena keefektifan kalimat sangat membantu pendengar dalam menangkap isi pesan yang disampaikan. Kemudian keberanian, pandangan mata, dan gerak-gerik, kelancaran, serta kenyaringan juga sangat penting untuk diperhatikan oleh seorang pembicara. Pembicaraan yang lancar dan jelas akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraan yang disampaikannya. Yang terakhir yang tidak kalah

penting yang harus diperhatikan oleh seorang pembicara adalah penguasaan topik, penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran.

Salah satu ragam berbicara yang sering digunakan dari dulu sampai sekarang adalah pidato. Pidato merupakan penyampaian dan penanaman pikiran, informasi, atau gagasan dari pembicara kepada khalayak ramai (Arsjad dan Mukti, 1991:53). Seseorang yang dapat berpidato dengan baik akan mampu meyakinkan pendengarnya untuk menerima dan mematuhi pikiran, informasi, gagasan, atau pesan yang disampaikannya. Adapun sistematika berpidato meliputi:(a) mengucapkan salam pembuka dan menyapa hadirin, (b) menyampaikan pendahuluan yang biasanya dilahirkan dalam bentuk ucapan terima kasih, atau ungkapan kegembiraan, atau rasa syukur, (c) menyampaikan isi pidato yang diucapkan dengan jelas menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dan dengan gaya bahasa yang menarik, (d) menyampaikan kesimpulan dari isi pidato, supaya mudah diingat oleh pendengar, (e) menyampaikan harapan yang berisi anjuran atau ajakan kepada pendengar untuk melaksanakan isi pidato,(f) menyampaikan salam penutup.

Ada empat macam metode penyampaian pidato yang perlu diketahui, yaitu: (a) metode impromptu (serta merta), metode ini dilakukan berdasarkan kebutuhan sesaat. Pembicara sebelum berbicara tidak melakukan persiapan sama sekali, melainkan secara merta berbicara berdasarkan pengetahuannya dan kemampuannya, (b) metode menghafal, metode ini merupakan kebalikan dari metode impromptu. Penyampaian lisan seperti pidato yang disajikan dengan metode ini dipersiapkan dan

ditulis secara lengkap lebih dahulu, kemudian dihafal kata demi kata, (c) metode naskah, metode ini sering dipakai dalam pidato resmi atau pidato televisi dan radio. Metode ini sifatnya kaku, sebab bila tidak atau kurang melakukan latihan yang cukup, terjadi seolah-olah tidak ada hubungan antara pembicara dengan pendengar. Mata dan perhatian pembicara selalu ditujukan ke naskah, sehingga ia tidak bebas menatap pendengarnya, (d) metode ektemporan (tanpa persiapan naskah), uraian yang akan dibawakan dengan metode ini direncanakan dengan cermat dan dibuat catatan-catatan yang penting, yang sekaligus menjadi urutan bagi uraian itu. Dalam penyampaian lisan seperti pidato, pembicara dengan bebas berbicara dan bebas pula memilih kata-katanya sendiri. Catatan dan konsep naskah yang dipersiapkannya hanya digunakan untuk mengingat urutan topik pembicaraannya. Dengan metode ini pembicara dapat mengubah nada pembicaraannya sesuai dengan reaksi yang timbul pada para pendengar sementara pembicaraan berlangsung.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yakni menguraikan fakta-fakta yang berkaitan dengan kemampuan mahasiswa dalam berbicara. Penelitian ini hanya menggunakan satu variabel yaitu kemampuan berbicara. Yang dimaksud dengan kemampuan berbicara di sini adalah kemampuan mahasiswa untuk berbicara, khususnya berpidato dengan memperhatikan ketepatan pengucapan, intonasi, penggunaan kata, kalimat, keberanian, kelancaran, kenyaringan, dan penguasaan topik. Untuk memperoleh kemampuan berbicara mahasiswa digunakan teknik tes, yakni memberikan tes praktik/kinerja kepada mahasiswa semester II tahun akademik 2020/2021. Adapun penilaian meliputi: ketepatan pengucapan, intonasi, kata, kalimat, keberanian, kelancaran, kenyaringan, dan penguasaan topik.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Muhammadiyah Pringsewu (MPRI) Lampung tahun akademik 2020/2021 yang berjumlah 50. Mengingat populasi sedikit maka peneliti mengambil sampel total, yakni keseluruhan siswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Untuk menentukan kategori kemampuan mahasiswa dalam berbicara maka tolok ukur yang peneliti gunakan adalah: sangat baik (76-100), baik (66-75). Cukup (55-65), kurang (45-54), sangat kurang (0-44).

PEMBAHASAN

Untuk memperoleh nilai kemampuan berbicara mahasiswa, peneliti memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berbicara (berpidato) di depan audien yang direkam dan dibuat dalam bentuk video yang dikirimkan lewat WA grup mahasiswa semester II. Adapun tema pidato yang harus disampaikan tentang pendidikan. Kemudian peneliti mencermati satu per satu tampilan mahasiswa melalui video yang dikirimkan melalui wa grup. Adapun hal-hal yang dinilai ada delapan butir, meliputi: (a) ketepatan ucapan, (b) intonasi (tekanan, nada, dan durasi), (c) penggunaan kata, (d) penggunaan kalimat, (e) keberanian, (f), kelancaran, (g) kenyaringan, dan (h) penguasaan topik.

Adapun Nilai kemampuan berbicara mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut: Tabel 1. Data Kemampuan Berbicara Mahasiswa

| N O. | NAMA | INDIKATOR | | | | | | | | JUM-LAH | NILAI |
|------|-------------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---------|-------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | |
| 1 | Agustina | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 26 | 81 |
| | Widianti | | | | | | | | | | |
| 3 | Ahmad Budiman | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 25 | 78 |
| 3 | Airin Handayani | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 25 | 78 |
| 4 | Alda Sabrina | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 26 | 81 |
| 5 | Alfia Shany | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 25 | 78 |
| 6 | Amanda Purba Dharma | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24 | 75 |
| 7 | Amida Khoirotunnisa | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24 | 75 |
| 8 | Ani Azzahra | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 19 | 59 |
| 9 | Anjung Kinanthi Dewi | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 26 | 81 |
| 10 | Ayang Gita Fernando | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 25 | 78 |
| 11 | Deva Alvin Azzahra | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24 | 75 |
| 12 | Dewi Indriyani | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 23 | 72 |
| 13 | Dicky Bagus Setiawan | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 23 | 72 |
| 14 | Eka Sri Wahyuni | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 25 | 78 |

| | | | | | | | | | | | |
|----|------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 15 | Elisa Fitri | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 20 | 62 |
| 16 | Faras Wandika | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 25 | 78 |
| 17 | Farel Tulus Rohmat | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 22 | 69 |
| 18 | Fitrya Eviyani | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24 | 75 |
| 19 | Hudaifah | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 26 | 81 |
| 20 | Ike Elisa | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 23 | 72 |
| 21 | Indra Irawan | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 23 | 72 |
| 22 | Indri Rahayu | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 21 | 66 |
| 23 | Jodi Pranata | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 23 | 72 |
| 24 | Khoirunnisa | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 24 | 75 |
| 25 | Laura Monica | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 25 | 78 |
| 26 | Ma'zur Rofik | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 22 | 69 |
| 27 | Maulidan Nugroho | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 25 | 78 |
| 28 | Melvin Afian Dita | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24 | 75 |
| 29 | Merliana Kusuma Astuti | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 22 | 69 |
| 30 | Muhammad Shoif Furqon | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 23 | 72 |
| 31 | Novi Setiani | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 25 | 78 |
| 32 | Pulung Dwi Nanda | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 23 | 72 |
| 33 | Rafi Izza Alyuda | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24 | 75 |
| 34 | Reyka Annisa Putri | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 26 | 81 |
| 35 | Ridayani | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 27 | 84 |
| 36 | Ridho Riziq | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 22 | 69 |
| 37 | Safrudin | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24 | 75 |
| 38 | Sella Raissa Zahara | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 23 | 72 |
| 39 | Septika Andrea | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24 | 75 |
| 40 | Sri Wahyuningsih | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 25 | 78 |
| 41 | Syahrul Teddy | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24 | 75 |

| | | | | | | | | | | | |
|----|----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----------|--------|
| 42 | Veran Tika Agustin | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 26 | 81 |
| 43 | Walijah | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 25 | 78 |
| 44 | Ibnu Riva | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 22 | 69 |
| 45 | Nawang Sari | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24 | 75 |
| 46 | Anwar Saleh | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24 | 75 |
| 47 | Widi Astuti | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24 | 75 |
| 48 | Rindi Nathasya | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 26 | 81 |
| 49 | Muntaha Risva Hamida | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 26 | 81 |
| 50 | Jumiyati | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 23 | 72 |
| | JUMLAH | 14 | 14 | 15 | 14 | 16 | 14 | 15 | 14 | 1.203.00 | 3.745. |
| | | 8 | 8 | 1 | 8 | 0 | 8 | 0 | 6 | 0 | 000 |
| | RATA-RATA | 74 | 74 | 75 | 74 | 81 | 74 | 75 | 73 | 75 | 75 |

Dari tabel di atas, kemampuan rata-rata berbicara mahasiswa dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Rata-rata kemampuan berbicara mahasiswa secara keseluruhan tergolong baik, yakni 75.
- b. Rata-rata kemampuan per indikator yaitu:
 - 1) Rata-rata kemampuan berbicara mahasiswa untuk indikator ketepatan ucapan (pelafalan) tergolong baik (74).
 - 2) Rata-rata kemampuan berbicara mahasiswa untuk indikator intonasi tergolong baik (74).
 - 3) Rata-rata kemampuan berbicara mahasiswa untuk indikator penggunaan kata tergolong baik (75).
 - 4) Rata-rata kemampuan berbicara mahasiswa untuk indikator penggunaan kalimat tergolong baik (74).
 - 5) Rata-rata kemampuan berbicara mahasiswa untuk indikator keberanian tergolong sangat baik (81).
 - 6) Rata-rata kemampuan berbicara mahasiswa untuk indikator kelancaran tergolong baik (74).
 - 7) Rata-rata kemampuan berbicara mahasiswa untuk indikator kenyaringan tergolong baik (75).
 - 8) Rata-rata kemampuan berbicara mahasiswa untuk indikator

penguasaan topik tergolong baik (73).

Berdasarkan analisis data dapat diketahui bahwa kemampuan berbicara mahasiswa semester II tahun akademik 2020/2021 tergolong baik (75). Selanjutnya untuk kemampuan per indikator dari yang paling tinggi sampai yang rendah, yaitu pertama, keberanian tergolong sangat baik (81), kedua, penggunaan kata dan kenyaringan tergolong baik (75), ketiga, ketepatan pengucapan, intonasi, penggunaan kalimat, dan kelancaran tergolong baik (74), keempat, penguasaan topik tergolong baik (73). Dari data tersebut terlihat bahwa urutan kemampuan berbicara mahasiswa yang sedikit sampai yang paling banyak kesalahan atau kekeliruannya, yakni keberanian. Ada beberapa mahasiswa yang nilainya belum maksimal berkaitan dengan keberanian. Hal ini terlihat dari pandangan mata yang sering tidak memandang ke depan atau kepada audien karena lebih banyak terfokus pada teks. Di samping itu terlihat juga dari sikap berbicara yang kurang tegak dan sedikit terbata-bata dalam berbicara. Keberanian di dalam berbicara dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kurang menguasai pembicaraan, grogi, atau nervous juga akan mengganggu dalam kegiatan berbicara karena si pembicara akan berbicara terputus-putus atau terbata-bata, bahkan terdiam cukup lama. Melatih keberanian tentunya bukan hal yang mudah karena membutuhkan latihan yang intensif dan pembiasaan. Pembicara yang sudah terbiasa berbicara dalam situasi formal tentunya akan lebih fasih dibandingkan pembicara yang jarang atau kurang terbiasa berbicara dalam situasi formal. Di samping itu, penguasaan ilmu pengetahuan dalam berbagai bidang, dan wawasan dalam bergaul juga menentukan keberanian seorang berbicara.

Adapun untuk indikator berikutnya adalah penggunaan kata dan kenyaringan, mahasiswa juga masih banyak yang belum dapat nilai maksimal. Sebagian mahasiswa dalam penggunaan kata banyak terdapat pengulangan dan kurang bervariasi sehingga pesan yang disampaikan jadi kurang menarik. Demikian juga kenyaringan suara, meskipun lantang terdengar tetapi ada beberapa kata yang diucapkan kurang jelas terutama kata atau kalimat yang menggunakan bahasa Arab. Penguasaan selanjutnya adalah ketepatan pengucapan, intonasi, penggunaan kalimat, dan kelancaran juga masih belum maksimal karena masih terdapat kesalahan dalam penggunaannya. Seperti kekurangtepatan dalam pengucapan khususnya untuk bunyi-bunyi vokal kata dan penggunaan kalimat, serta kelancaran. Kekeliruan dalam pengucapan vokal *i* pada kata 'Indonesia' yang harusnya diucapkan *i* tetapi diucapkan

e. Selanjutnya konsonan *d* pada kata ‘abad’ diucapkan *t*. Penggunaan intonasi juga banyak terdapat kekeliruan, seperti uraian yang berisi imbauan dan ajakan seharusnya disampaikan dengan nada atau intonasi yang meninggi agar audien lebih jelas memahami dan paham terhadap keinginan si pembicara, tetapi diucapkan dengan intonasi datar. Penempatan intonasi yang sesuai akan memberikan kesan menarik bagi audien. Selanjutnya keefektifan kalimat dalam berbicara juga sangat menentukan keberhasilan dalam berbicara. Seperti penggunaan kata ‘di mana, agar, supaya, untuk’ dalam kalimat yang kurang tepat akan mengakibatkan kalimat yang digunakan menjadi ambigu atau rancu. Selanjutnya banyak terjadi pengulangan kalimat sehingga materi yang disampaikan menjadi kurang jelas. Penggunaan kalimat yang tidak efektif tentunya akan merusak pengiriman pesan yang akan disampaikan kepada pendengar. Dalam hal ini, si pendengar akan kesulitan menangkap pesan yang disampaikan oleh si pembicara karena kalimatnya rancu atau bertele-tele. Padahal ketika berbicara, terutama dalam situasi formal seorang pembicara dituntut untuk menggunakan kalimat efektif. Terakhir kemampuan yang dituntut dalam berbicara adalah penguasaan topik. Mahasiswa sebagian besar dalam berbicara kurang menguasai materi pembicaraan yang disampaikan. Mereka lebih banyak terpaku pada teks atau ingatan saja sehingga materi yang disampaikan kurang sistematis, agak tersendat atau terlalu cepat, dan banyak berhenti. Akibatnya, apa yang disampaikan menjadi tidak jelas. Di samping itu ada yang berbicara atau berpidato sangat singkat sehingga pesan yang disampaikan kurang komprehensif atau kurang lengkap karena hanya berupa pesan singkat. Penguasaan topik ini sangat penting mengingat inti dari berbicara itu untuk menyampaikan informasi kepada audien, jika si pembicara sendiri kurang menguasai materi yang disampaikan tentunya akan menimbulkan efek kurangnya pemahaman audien terhadap pesan yang disampaikan, bahkan bisa terjadi salah penafsiran.

KESIMPULAN

Dari analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara mahasiswa semester II tahun akademik 2020-2021 tergolong baik, yakni 75. Selanjutnya untuk kemampuan per indikator dari yang tertinggi sampai dengan yang terendah adalah sebagai berikut: pertama, kemampuan dalam keberanian tergolong sangat baik (81), kedua, penggunaan kata dan kenyaringan tergolong baik (75), ketiga, ketepatan pengucapan, intonasi, penggunaan kalimat, dan kelancaran

tergolong baik (74), keempat, penguasaan topik tergolong baik (73). Kemampuan berbicara mahasiswa, terutama dalam situasi formal perlu pembiasaan dan pelatihan secara intensif karena kemampuan ini sangat diperlukan dalam bergai kegiatan yang bersifat akademik maupun yang nonakademik.

DAFTAR RUJUKAN

- Hasym, Nur. 2014. -Kemampuan Berbicara (Bahasa Indonesia) Mahasiswa Lamban Belajar (Slow Learner) Politeknik Negeri Jakarta. *Epigram, Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Humaniora*, 11(1), 1-6. Doi:<https://doi.org/10.32722/epi.v11i1.658>.
- Hyang, Oh Su. 2016. *Berbicara itu Ada Seninya*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Maidar G. Arsyad dan Mukti U.S.1991. *Pembinaan Kemampuan Berbicara. Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Melasrianti dan Poinah. 2021. -Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Debat Plus pada Mata Kuliah Berbicara. *Lingua Idea, Jurnal Jendela Pendidikan*, 10(2), 23-28. Retrieved from <https://jos.unsoed.ac.id/index.php/jli/article/view/578>.
- Padmawati, Kadek Dwi, Arini, Ni Wayan, dan Yudiana, Kadek. 2019. Analisis Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies Undiksha*, 2(2), 190-200. Doi:<http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>.
- Ratnasari dan Zubaidah. 2019. -Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 267-275. Doi:<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3>.

MENULIS CERITA RAKYAT GURU-GURU BAHASA INDONESIA SMP MUARO SABAK, TANJUNG JABUNG TIMUR

Oleh

Drs. Eddy Pahar Harahap

eddypahar44@gmail.com

ABSTRAK

Cerita rakyat adalah salah satu karya sastra yang hidup dan berkembang pada beberapa generasi dalam masyarakat tradisonal, baik masyarakat itu mengenal huruf atau belum disebarkan secara lisan, mengandung survival, bersifat anonim, serta disebarkan

secara kolektif tertentu dalam kurun waktu yang cukup lama. Perkembangan teknologi, televisi dan dunia animasi, cerita anak dalam bentuk buku, mulai kurang diperhatikan anak. Anak lebih senang menonton film karton, animasi, serta film dari luar negeri. Berdasarkan hal tersebut, guru sebagai pendidik memerlukan pelatihan singkat tentang teknik menulis cerita rakyat.

Metode pelatihan dilakukan dengan diskusi serta praktik menulis cerita rakyat. Peserta pelatihan adalah Guru-Guru Bahasa Indonesia SMP Muaro Sabak, Tanjung Jabung Timur sebanyak 20 guru bahasa Indonesia. Hasil pelatihan praktik menulis cerita rakyat, dikemukakan kemampuan guru-guru SMP Bahasa Indonesia Muar Sabak; semua peserta sudah bisa menuliskan tema, seperti; cinta Tuhan, kedermawanan, ketabahan, kebahagiaan orang tua, kejujuran hidup, persahabatan; semua peserta pelatihan menulis cerita tradisional; mite, legenda, sage; memulai cerita bervariasi dengan; dialog, deskripsi, puisi, syair lagu; cerita rakyat yang ditulis sudah ada tokoh utama, tokoh pembantu, protagonis, antagonis; mengembangkan dialog percakapan langsung dengan tanda baca; (6) ada latar suasana dan budaya masa lalu; sudah ada sudut pandang; orang pertama, kedua atau ketiga, tokoh bawahan dan impersonal; dan gaya bahasa konotatif, asosiatif, menyentuh daya emosi pembaca.

Kata Kunci: tradisi lisan, cerita rakyat, alur cerita, karya sastra

PENDAHULUAN

Menulis cerita rakyat untuk anak-anak tidaklah semudah orang menduganya. Mungkin lebih sulit daripada mengarang untuk orang dewasa. Walaupun begitu banyak pengarang yang berminat untuk menjadi pengarang cerita anak anak. Namun kemampuan mereka terbatas. Apalagi pekerjaan mengarang di Indonesia ini belum menjadi profesi. Di sisi lain, ada pendapat, mengarang cerita rakyat gampang saja!. Benarkah pendapat ini. Pendapat yang mengarang cerita rakyat gampang!, merupakan pendapat yang agak keliru.

Pendapat ini beranggapan, memahami memahami pikiran rakyat lebih mudah dari cerita orang dewasa, cerita pendek dan cerita-cerita lainnya. Namun harus juga diperhatikan, cerita rakyat mempunyai hal sendiri. Cerita rakyat memiliki kepribadian yang khas masyarakat setempat. Oleh karena itu, mengarang cerita rakyat harus memahami cerita yang melatarbelakangi lahir cerita itu secara anonym di masa lalu.

Syarat-syarat untuk menulis cerita anak lebih berat dari pada cerita orang dewasa. Pengarang cerita anak-anak harus memperhitungkan faktor bahasa, ruang lingkup dan daya tangkap anak-anak serba terbatas. Disamping itu, harus hati-hati terjerumus dengan dalam alur cerita non-edukatif yang bertentangan dengan tata susila atau norma yang berlaku dalam masyarakat.

Orang dewasa pada umumnya menikmati isi cerita dan gaya bahasanya. Tetapi cerita rakyat harus memahami duani anak-anak lebih, karena cerita rakyat sudah pasti anak-anak lebih banyak membacanya. Memang cerita rakyat, tidak begitu mementingkan

soal gaya bahasa. Cerita rakyat lebih mementingkan gaya bahasa serdahana karena dibaca semua masyarakat pendukung cerita rakyat tersebut.

Juga tidak memperdulikan siapakah pengarang ceritanya. Oleh sebab itu, yang paling penting dalam cerita rakyat ialah isinya. Isi cerita rakyat haruslah digambarkan sedemikian jelas dan hidup, sehingga siapa saja membaca adegan itu berlangsung dihadapan matanya, bahkan terkadang cerita rakyat diri pembaca turut terlibat dalam cerita itu.

Untuk mencapai hasil yang sempurna dalam menulis cerita rakyat, pertama sekali kita mengenal diri dan dunia anak untuk pembaca. Bagaimana suasana lingkungan hidupnya dan apakah minatnya. Barulah cara penulisan disesuaikan dengan keadaan tempat dimana alur cerita ditulis. Pembaca usia taraf taman kanak-kanak senang dengan peristiwa yang mengandung kasih dan belaian sayang. Senang pada benda-benda sekelilingnya. Senang menikmati bunyi dan irama yang baik berulang-ulang. Ia senang mendengar bunyi ayam berkokok.

Anak-anak senang bercerita tentang alam, mengapa sawah berwarna hijau, awan berwarna putih, bagaimana kapal meluncur di atas air. Oleh karena itu, bagaimana cerita rakyat menceritakan hal-hal yang dipikirkannya diceritakan terdiri dari 600 kata, yakni meminta tenaga daya tanggapnya yang aktif tetapi pendek ketahanannya. Jadi, walaupun kita hendak memasukkan sesuatu masalah dalam temanya, cukup satu macam saja. Yang sederhana dan bisa dipecahkan oleh anak itu. Tidak perlu *plot* atau klimax, tetapi cukup rentetan kejadian yang dibebaskan satu per satu dengan gaya memikat.

Cerita yang disenanginya yang menyangkut kejadian dalam lingkungan hidupnya, sehari-hari, tentang anak sebayanya, binatang-binatang dan tumbuhan yang ia kenal. Dongeng dongeng yang ia senangi, karena anak masih dalam hidup di dunia khayal. Namun dongeng itu hendaklah dituturkan sedemikian rupa sehingga menjadi rentetan peristiwa yang logis. Semakin mirif dunia nyata, semakin mudah baginya untuk menyerapkannya. Itulah sebabnya cerita binatang seperti kancil, buaya, beruang, monyet, kura-kura yang bisa bertingka laku dan berbicara macam manusia sangatlah memikat perhatian anak-anak.

Beberapa pendapat tentang cerita rakyat, seperti menurut Sisyono, dkk.2008) adalah salah satu karya sastra yang berupa cerita dari lahir, hidup dan berkembang pada beberapa generasi dalam masyarakat tradisonal, baik masyarakat itu mengenal huruf atau belum disebabkan secara lisan, mengandung survival, bersifat anonim, serta disebabkan secara kolektif tertentu dalam kurun waktu yang cukup lama.

Sisyono, dkk. (2008), cerita rakyat adalah salah satu karya sastra yang berupa cerita dari lahir, hidup dan berkembang pada beberapa generasi dalam masyarakat tradisonal, baik masyarakat itu mengenal huruf atau belum disebarkan secara lisan, mengandung survival, bersifat anonim, serta disebabkrkan secar kolektif tertentu dalam kurun waktu yang cukup lama.

Saputra (2013) cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing bangsa., Pada umumnya cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa.

Dipahami dari ketiga pendapat yang dikemukakan berarti ciri cerita rakyat disampaikan secara turun temurun, tidak diketahui siapa yang pertama kali membuatnya, bersifat tradisional, memiliki banyak versi dan variasi, mempunyai bentuk-bentuk klise dalam susunan atau cata pengungkapannya, bersifat anonim, artinya pengarang tidak ada, berkembang dari mulut ke mulut, cerita rakyat disampaikan secara lisan

Bila anak itu sudah di Sekolah Menengah Pertama (SMP), maka ruang lingkupnya tentu menjadi luas. Kawan-kawannya bertambah. Masyarakat sekitar menyita perhatiannya. Minat baru mulai menumpuk. Ia tidak hanya bertanya, mengapa termasuk bagaimana, melainkan lebih jauh lagi, dia bertanya, dimana dan bilamana, terjadinya peristiwa tersebut. Karena itu, bentuk susunan cerita mesti lebih rapi. Sudah dipilih tema yang cocok, alur yang bagus, karakteristik tokoh, dan ada sedikit konflik, serta klimaks yang memuncak.

Dalam perkembangan zaman saat ini, yakni berkembang dunia teknologi, televisi dan dunia animasi, tampaknya cerita anak dalam bentuk buku, mulai kurang diperhatikan anak. Anak lebih senang menonton film karton, animasi, serta film dari luar negeri. Tema dan plot sudah bersifat global, ini artinya diperlukan pemikiran dari para guru untuk mau menulis cerita rakyat di daerahnya. Dengan perkembangan teknologi dan globalisasi memerlukan kemampuan Guru Sekolah Dasar untuk mau menulis cerita rakyat yang ada di daerahnya. Sampai saat ini harus diakui masih sedikit guru yang mau menulis cerita rakyat. Hal itu disebabkan minat dan kemampuan guru belum begitu tertarik untuk menulis cerita rakyat.

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan, guru bahasa Indonesia

memerlukan pelatihan singkat tentang teknik menulis cerita rakyat. Karena, guru bahasa Indonesia diasumsikan memiliki motivasi dan kemampuan menulis cerita rakyat. Teknik menulis cerita rakyat yang dikembangkan berkisar dongeng dan kearifan lokal di mana guru itu mengajar. Hal ini dipentingkan, agar cerita rakyat yang bersifat cerita edukasi yang dapat diketahui anak didiknya, yang pada akhirnya anak dapat mengetahui cerita rakyat yang ada di daerahnya belum tergal.

METODE

Saat ini diasumsikan permasalahan yang dihadapi guru-guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muaro Sabak Tanjung Jabung Timur belum termotivasi dan belum begitu memahami teknik menulis cerita rakyat yang bersumber dari cerita-cerita di Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Oleh karena itu, perlu diadakan pelatihan singkat tentang bagaimana tata cara penulisan cerita rakyat yang bersumber dari wilayah Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Dalam rangka meningkatkan motivasi guru bahasa Indonesia tersebut, mitra kerja pelatihan adalah Kantor Dinas Pendidikan Muaro Sabak, Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Guru-guru yang diundang sebagai peserta pelatihan adalah berjumlah dua puluh guru, yang mewakili setiap Sekolah Menengah Pertama (SMP) sekabupaten Tanjung Jabung Timur. Persyaratan guru bahasa Indonesia sebagai peserta pelatihan adalah memiliki laptop dan senang menulis cerita anak.

Solusi yang ditawarkan kepada guru-guru membutuhkan suatu pelatihan singkat untuk dapat menulis cerita rakyat yang bersumber dari cerita rakyat di Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Ada pun pelatihan dilaksanakan melalui diskusi dan praktik tata cara menulis tema, suasana, plot cerita anak yang bersifat edukasi. Target kegiatan adalah membangun minat dan kemampuan guru-guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kabupaten Tanjung Jabung Timur dalam hal sebagai berikut;

(1) mampu menulis bahan untuk cerita anak yang bersumber dari cerita rakyat Kabupaten Muaro Sabak, (2) mampu cara menentukan judul cerita anak, (3) mampu menulis intro atau memulai cerita anak, (4) cara menentukan tema, (5) menulis bahasa yang tepat menulis cerita, dan (6) menyusun plot cerita anak yang bersumber dari cerita rakyat Muaro Sabak. Dengan pelatihan diharapkan guru-guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kabupaten Tanjung Jabung Timur, mampu dan mau menulis dan mengembangkan, mempublikasikan cerita anak yang ditulis dari hasil pengetahuan yang diterima dari pelatihan. Publikasi ini diharapkan kumpulan tulisan cerita anak dari peserta pelatihan.

Metode pelatihan yang dikembangkan berupa tanya jawab, diskusi, dan praktik tentang teknik menulis cerita rakyat dilakukan dalam bentuk tanya jawab, diskusi dan

praktik. Berikut ini materi pelatihan teknik menulis cerita rakyat yang dikembangkan

| Materi Pelatihan |
|---|
| 1 Cara mencari bahan cerita rakyat |
| 2. Menentukan redaksi judul cerita rakyat |
| 3. Menulis intro (pembuka cerita rakyat) |
| 4. Menulis tema cerita rakyat |
| 5. Menulis alur (plot) cerita rakyat |
| 6. Diksi yang tepat menulis cerita rakyat |
| 7. Menutup cerita rakyat. |
| 8. Praktik Menulis Cerita Rakyat di kelas |

Kedelapan materi yang dikemukakan dikembangkan dalam pelatihan sebagai berikut, sebagai berikut.

Hal-Hal dalam Penulisan Cerita Rakyat

1. Tentukan tema; cinta Tuhan, kedermawanan, ketabahan, kebahagiaan orang tua, kejujuran hidup, arti persahabatan dan sebagainya
2. Temukan tema; pengalaman kita atau orang lain, diskusi, observasi, menggunakan cerita dalam buku-buku, menambah cerita lain, menggabungkan dari cerita tradisional; mite, legenda, sage.
3. Memulai cerita dengan; dialog, deskripsi, puisi, syair lagu
4. Mengembangkan tokoh atau watak; tokoh utama, tokoh pembantu, protagonis, antagonis. Watak tokoh; tuturan, gambaran tokoh, perilaku, jalan pikiran tokoh, reaksi tokoh
5. Mengembangkan dialog; percakapan langsung dengan tanda baca
6. Latar suasana, latar bahasa dan budaya, masa lalu dan sebagainya
7. Sudut pandang; fisik, mental, pribadi (orang pertama, kedua atau ketiga, tokoh bawahan dan impersonal)
8. Gaya bahasa; bahasa yang indah, nuansa makna kata, seperti konotatif, asosiatif, menyentuh daya emosi pembaca
9. Gaya penceritaan dalam penulisan cerita rakyat bisa dikembangkan dengan meniru gaya penceritaan tertentu, gaya buku harian dan sebagainya

Tahapan Menulis Menulis Cerita Rakyat

1. Tentukan tempat cerita rakyat; karena setiap daerah, kampung, dan adat istiadat agak berbeda. Pilih salah satu cerita yang unik, bagaimana cara memilihnya?. Pilih cerita yang paling unik yang ada di daerah tersebut. Unik bisa jadi tidak biasa idenya, tokohnya, cara si tokoh menyelesaikan masalahnya, dan keunikan lainnya. Jangan lupa pula, apa pesan yang akan disampaikan dalam cerita.
2. Buat detil karakter tokoh, setting, dan alur. Unsur ini sangat penting supaya logika cerita tidak tercerai-berai.
3. Buat kalimat pembuka yang menarik, ibarat sebuah gedung, kalimat pembuka itu seperti pintu masuk gedung. Kalau pintu gedungnya biasa-biasa saja kita membukanya juga malas, tetapi, kalau pintunya saja sudah membuat kita berdecap kagum, kita akan dengan semangat empat lima membukanya.
4. Buat sinopsis lengkap, setelah semua unsur dalam menulis cerita sudah terpenuhi, saatnya menulis sinopsis cerita rakyat yang akan kita tulis. Sebisa mungkin sinopsisnya runut, seperti kita kalau sedang melakukan sebuah perjalanan. Sinopsis dibuat dengan alur maju
karena akan membuat cerita lebih cepat selesai jika ditulis. Alur mundur nanti akan disisipkan setelah naskah jadi.
5. Diamkan selama beberapa hari. Setelah selesai, biarkan cerita kita istirahat sejenak di laptop kita. Ini yang dinamakan masa pemeraman. Ibarat sebuah telur, biarkan isinya berkembang sendiri untuk siap menetas. Biarkan selama beberapa hari untuk sekadar membiarkan tokoh-tokohnya beristirahat setelah lelah melakukan perjalanan.
6. Edit, setelah kurang lebih satu minggu, buka kembali cerita rakyat yang telah kita tulis. Baca pelan-pelan sampai tuntas. Kita tandai kalimat atau paragraf yang kurang pas. Kita tandai dialog tokohnya yang kurang sesuai. Edit di sini untuk menyetarakan kalimat, menyetarakan karakter tokohnya, menyetarakan alur yang tak jelas, menyetarakan setting, dan sebagainya sehingga cerita rakyat kita benar-benar sesuai dengan harapan kita.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelatihan dalam bentuk praktik singkat menulis cerita rakyat, yang dianalisis bahwa kemampuan guru Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kabupaten Tanjung Jabung Timur dapat dikemukakan dalam dua hal. **Pertama**, pada waktu pelatihan pada umumnya guru Bahasa Indonesia Kabupaten Tanjung Jabung

Timur sangat aktif bertanya seputar materi-materi yang disampaikan. Materi-materi yang paling banyak didiskusikan; cara dan bagaimana mencari bahan atau data-data cerita rakyat yang didesa yang nyata untuk ditulis, nara sumber cerita rakyat, bagaimana cerita rakyat diajarkan sebagai pengayaan teks di kelas sebagai upaya meningkatkan literasi siswa tentang cerita rakyat. Berikutnya bagaimana menentukan redaksi judul agar menarik, menulis intro cerita, menulis tema, alur (plot), diksi yang sesuai dengan pemahaman anak.

Kedua, di akhir pelatihan guru melakukan praktik menulis cerita rakyat sepanjang satu halaman. Berikut ini dikemukakan kemampuan guru menulis cerita rakyat dalam praktik tersebut;

(1) semua guru sebagai peserta sudah bisa menuliskan tema dan pada umumnya guru menulis tema; cinta Tuhan, kedermawanan, ketabahan, kebahagiaan orang tua, kejujuran hidup, dan arti persahabatan dalam cerita rakyat yang ditulisnya; (2) semua peserta pelatihan menulis cerita tradisional; mite, legenda, sage; (3) memulai cerita bervariasi, ada yang menulis cerita rakyat dimulai dengan; dialog, deskripsi, puisi, syair lagu; (4) dalam cerita rakyat yang ditulis juga sudah ada tokoh utama, tokoh pembantu, protagonis, antagonis; tuturan, jalan pikiran tokoh; (5) mengembangkan dialog; percakapan langsung dengan tanda baca yang baik; (6) ada latar suasana dan budaya masa lalu; (7) sudah ada sudut pandang; orang pertama, kedua atau ketiga, tokoh bawahan dan impersonal); dan (8) pengembangan gaya bahasa konotatif, asosiatif, menyentuh daya emosi pembaca.

Berdasarkan pembahasan yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa secara kuantitatif rata-rata kemampuan menulis cerita rakyat guru-guru Bahasa Indonesia Muaro Sabak, Kabupaten

Tanjung Jabung Timur berkisar pada kemampuan 'baik'. Sebagai saran dapat dikemukakan sangat penting dilakukan pelatihan-pelatihan menulis cerita rakyat sebagai kekayaan tradisi lisan di masa lalu. Kekayaan tradisi lisan ini diharapkan dapat dikembangkan baik dalam bentuk buku maupun film-film animasi. Tujuannya agar siswa sebagai generasi bangsa dapat memahami dan memotivasi mereka untuk mengembangkan lebih lanjut.

DAFTAR RUJUKAN

- Balai Pustaka. 1987. *Cerita Rakyat Jambi*. Jakarta. Depdikbud.
- Barisno, 19980. *Upaya Pengembangan Kepariwisata di Provinsi Jambi*.
- Makalah. Dewan Kesenian Jambi.
- Depdikbud. 1990. *Pedoman Penulisan Naskah Buku Bacaan Belajar Program Prajabatan*

Diploma Dua PGSD. Jakarta. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, Dirjen Dikti.

Fitrah, Yundi. 1992. *Manfaat Dongeng Bagi Perkembangan Jiwa Anak-Anak*.

Lemlit Unja. Jambi

Leotole, Wimanjaya K. 1991. *Petunjuk Praktis Mengarang Cerita Anak*. Jakarta.

Balai Pustaka.

Pewarisan Kecerdasan dan Kebijaksanaan Budaya Lokal sebagai Pilar Pembaruan Pembelajaran Bahasa dan Sastra

F.X. Rahyono

Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Buddhi Dharma, Tangerang

fxrahyono@gmail.com

PENDAHULUAN

Kearifan budaya lokal, yang lebih lazim disebut kearifan lokal, merupakan topik bahasan tentang kebudayaan di berbagai perbincangan, baik di forum ilmiah maupun nonilmiah. Sampai saat ini, bahkan sampai kapan pun, topik kearifan budaya lokal tetap layak untuk terus diperbincangkan. Kebudayaan adalah suatu yang dinamik, bukan suatu yang statis. Kedinamikan kebudayaan inilah yang membuat kearifan lokal tetap menarik untuk diperbincangkan. Mengutip peribahasa yang hidup di masyarakat, kearifan budaya lokal dapat diibaratkan sebagai suatu yang tak lapuk oleh hujan dan tak lekang oleh panas, tak pernah usang dimakan waktu. Kearifan budaya lokal (selanjutnya disebut

dengan singkatan KBL) dipandang sebagai suatu yang -sakral, agung, luhur, atau dapat disebut dengan berbagai kata-kata pujian lainnya. Keberadaan KBL menjadi sebuah kewajiban bagi seluruh warga negara Indonesia untuk tetap menjaga dan melestarikannya. Kesakralan KBL terjadi manakala KBL dipandang oleh masyarakatnya sebagai suatu yang harus diagungkan, tidak boleh diubah-ubah, apalagi sampai merusak. Situasi yang demikian menjadikan segala hal yang berasal dari tradisi budaya kemudian dengan mudah disebut kearifan lokal.

Ada tiga pertanyaan yang perlu diajukan terhadap uraian di atas. Pertama, apakah pemaknaan terhadap kearifan budaya lokal belum tuntas, sehingga perlu terus dibahas? Kedua, apa yang menjadi parameter keagungan atau keluhuran KBL? Ketiga, apakah segala sesuatu yang berasal dari tradisi kelokalan (kedaerahan) adalah KBL? Ketiga pertanyaan itu, menurut pandangan penulis ini, perlu lebih dahulu dijawab, sebelum menggunakan frasa -kearifan budaya lokal sebagai penanda representasi suatu kebijakan, isi mata pelajaran, mata kuliah, program pelestarian budaya, perancangan kurikulum, model pembelajaran, atau berbagai hal yang melibatkan KBL sebagai apa pun di dalamnya.

Tema perbincangan dalam seminar ini adalah -Penguatan KBL dan inovasi pembelajaran Bahasa dan Sastra. Menurut pandangan penulis ini, KBL pada dasarnya telah memiliki kekuatan sejak KBL tercipta pada masa lalu. Permasalahannya adalah, apakah makna dan kekuatan KBL pada masa lalu: 1) terbawa apa adanya sampai saat ini;

2) berproses secara semiosis menghasilkan pemaknaan yang kontekstual kekinian; atau

3) telah usang dan tidak berdaya guna lagi? Jika KBL telah kuat, maka bukan penguatan KBL yang diperlukan, melainkan penguatan pembelajaran bahasa dan sastra melalui

inovasi yang berakar dari pemaknaan kembali KBL menurut konteks kekinian.

Apabila para akademisi berkehendak untuk menggunakan KBL sebagai penguatan pembelajaran bahasa, sastra, dan tentu saja budaya, maka mereka harus memahami lebih dahulu apa yang disebut KBL secara komprehensif. Jika KBL dipahami sebagai warisan budaya, maka siapa pun yang menggunakan KBL harus lebih dulu mewarisi kearifan budaya itu. Sedyawati (2007) mengklasifikasikan warisan budaya ke dalam dua kategori, yakni warisan budaya

tangible dan warisan budaya intangible. Warisan budaya yang bersifat tangible adalah warisan budaya berwujud benda konkret yang dapat dipegang, baik yang bergerak maupun yang takbergerak, sedangkan warisan budaya yang bersifat intangible adalah warisan budaya yang tidak dapat dipegang atau diraba, baik yang abstrak maupun yang konkret. Permasalahannya adalah, apakah masyarakat dan para akademisi generasi penerus, apalagi generasi Z ini, mewarisi kearifan budaya leluhurnya masing-masing? Apa yang dilakukan dengan warisan kearifan budaya itu? Apakah generasi ini mewarisi dengan cara menyimpan warisan itu di —bank data yang tidak mungkin berbunga, atau mengenang dan mengagungkannya, atau melupakannya? Singkat kata, banyak pertanyaan yang perlu dijawab satu-persatu tentang KBL. Perbincangan tentang KBL tentu tidak dapat menjawab semua pertanyaan-pertanyaan itu secara tuntas dan mendalam dalam sebuah seminar.

Penelitian tentang KBL telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang tujuannya terutama berkaitan dengan pelestarian dan penggalian nilai-nilai luhur. Nurhasanah (2004; 2013) telah melakukan penelitian tentang tinjauan filosofis dan makna simbolik Seloko Jambi. Nurhasanah menyimpulkan bahwa seloko adat Jambi digunakan untuk menggambarkan pandangan hidup atau pandangan dunia yang mendasari seluruh kebudayaan Jambi. Penelitian Farid (2015) tentang peribahasa Banjar menemukan nilai-nilai kearifan dalam peribahasa yang merefleksikan karakter baik dan buruk. Penelitian Mansyur & Achmad (2020) tentang peribahasa Wolio menyimpulkan bahwa peribahasa merupakan media pendidikan nilai-nilai kearifan yang baik bagi masyarakat Wolio. Hasil penelitian Priantini dan Astuti (2020) tentang Seloko adat tunjuk ajar tegur sapa menyimpulkan bahwa Seloko adat Jambi sampai saat ini masih dilestarikan. Penelitian Priantini dan Astuti menemukan nilai-nilai budaya Jambi tentang hubungan antara manusia dengan Tuhan, hubungan antarmanusia, dan hubungan dengan diri sendiri. Penelitian tentang KBL yang telah dilakukan di atas, menurut penulis ini, masih berangkat dari pemaknaan yang konvensional. Penelitian yang lebih mengarah pada pemaknaan yang kekinian dilakukan oleh Sinar (2011) tentang kearifan lokal berpantun dalam perkawinan adat Melayu Batubara. Temuan penting penelitian Sinar adalah peran pantun sebagai penjaga fungsi kata dan kemampuan alur pikir, serta sikap demokratis dan sikap kepemimpinan yang direpresentasikan melalui pantun.

Tulisan ringkas ini, bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas sebatas lapis permukaan sebagai awal pembahasan selanjutnya. Terkait dengan fokus pembelajaran bahasa dan sastra, data pembahasan KBL di tulisan ini adalah teks yang merepresentasikan KBL. Adapun teks KBL yang dibahas dalam tulisan ini tidak hanya mencakup satu KBL etnik tertentu, melainkan mengambil contoh-contoh data KBL dari beberapa etnik, yakni Jawa, Sunda, Betawi, Madura, Minahasa, Minang, Jambi, Batak, Melayu Batubara, Ternate. Penulis ini belum melakukan penelitian yang mendalam terhadap semua teks KBL etnik- etnik tersebut. Penelitian tentang peribahasa yang telah dilakukan adalah peribahasa Jawa, Sunda, Batak, Minang, dan Minahasa. Data yang dibahas dalam tulisan ini, selain diambil dari studi pustaka, wawancara kepada para budayawan, hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain, juga dari media sosial yang menyajikan peribahasa-peribahasa dari berbagai etnik. Contoh-contoh teks yang dibahas di tulisan ini dimaksudkan untuk memberikan dorongan kepada para peneliti untuk melakukan penelitian yang mendalam terhadap KBL di seluruh wilayah Indonesia.

PEMBAHASAN

Rahyono (2015) menjelaskan bahwa kata kearifan dibentuk dari kata arif, yang secara leksikal bermakna *‘bijaksana’, ‘cerdik dan pandai’, ‘berilmu’, ‘paham’, ‘memahami’, ‘mengerti’* (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002). Berdasarkan atas makna yang terdapat dalam kamus itu, kearifan mengandung dua komponen makna, yakni (1) kebijaksanaan dan (2) kecerdasan. Bertolak dari kedua komponen makna itu, kearifan dapat dimaknai

- 1) kebijaksanaan yang cerdas, atau
- 2) kecerdasan yang bijaksana.

Kedua makna di atas memiliki komponen makna diagnostik (Nida, 1975) yang sama, yakni komponen karakter yang baik (arif-bijaksana) dan komponen kecerdasan atau kecerdasan. Jika kearifan itu dimiliki oleh seseorang, maka orang tersebut adalah orang yang cerdas (cerdas) dan bijaksana. Seseorang yang tidak memiliki kearifan berarti orang itu bukan orang pandai dan tidak memiliki karakter yang baik (Rahyono, 2015).

Kata budaya dan kebudayaan memiliki komponen makna diagnostik yang sama, tetapi memiliki keluasan cakupan yang berbeda. Istilah —budaya/

digunakan untuk merujuk nilai-nilai' dan 'adat-istiadat', sedangkan istilah —kebudayaanl digunakan untuk merujuk suatu kompleks gejala termasuk nilai-nilai dan adat-istiadat yang memperlihatkan kesatuan sistemik (Masinambow, 2004, hlm. 10). Dalam tulisan ini yang disebut kebudayaan adalah keseluruhan proses pemikiran dan hasil usaha manusia yang dipahami dan dihayati, serta menjadi milik bersama untuk mengatasi keterbatasan dalam mempertahankan dan memfasilitasi keberlangsungan hidupnya (Rahyono, 2015).

Berdasarkan atas pengertian itu, kebudayaan mencakupi:

- 1) proses berpikir,
- 2) produksi dari hasil berpikir,
- 3) pengetahuan yang dipahami dan dihayati,
- 4) cara mengatasi keterbatasan,
- 5) cara mempertahankan keberlangsungan hidup,
- 6) cara memfasilitasi kebutuhan hidup, dan.
- 7) kemilikan bersama.

Komponen ke-7 menunjukkan bahwa kebudayaan merupakan proses berpikir dan produk hasil pemikiran masyarakat secara kolektif, bukan secara individual. Segala sesuatu dapat disebut budaya dan/atau kebudayaan jika sudah disepakati menjadi milik masyarakat untuk penyelenggaraan kehidupan. Dalam kasus maraknya tindak korupsi di Indonesia, istilah budaya korupsi tidak berterima. Tindak korupsi bukan cara penyelenggaraan hidup yang dihayati dan dimiliki bersama. Kebudayaan mengajarkan manusia menjadi produktif dan kreatif, bukan manusia yang konsumtif. Mengacu pada pandangan Hudson (1990), kebudayaan dipelajari dari pengalaman hidup sehari-hari yang kemudian menjadi memori yang tersimpan dalam pikiran dan selanjutnya terjadi proses konseptualisasi. Hasil konseptualisasi yang diutarakan melalui bahasa merupakan representamen kebudayaan.

Berangkat dari pengertian kearifan dan kebudayaan tersebut, maka yang disebut kearifan budaya adalah keseluruhan proses pemikiran yang cerdas dan bijaksana yang menghasilkan produk karya budaya, baik yang mawujud maupun yang takwujud, yang bermanfaat bagi penyelenggaraan hidup masyarakat yang bermartabat serta menjadi milik bersama. Kearifan budaya menjadi sarana pembelajaran dan pemelajaran bagi setiap manusia untuk menjadi orang yang cerdas dan bijaksana, produktif dan kreatif. Pengalaman hidup yang cerdas dan

bijaksana akan menghasilkan produk yang berkualitas dan bermanfaat bagi pemertabatan manusia. Dengan demikian, kearifan budaya menjadikan siapa pun, dari etnis manapun, yang mempelajari dan menggunakannya dalam penyelenggaraan hidupnya. Hasil penelitian Sinar tentang tradisi lisan Melayu menunjukkan tingginya peradaban suku bangsa Melayu dan cara berpikir masyarakat (Sinar, 2011, hlm. 184). Pembelajaran kearifan budaya dapat menjadikan siapa pun yang mempelajarinya menjadi cerdas dan bijaksana apabila dalam proses belajar tersebut mampu menemukan instrumen pencerdasan yang dikandung oleh produk kearifan budaya itu, serta memaknainya sebagai sarana pencerdasan dan kebijaksanaan.

Istilah lokal merujuk pada etnik-etnik yang ada di Indonesia yang melahirkan kearifan budayanya masing-masing. Berdasarkan atas sifat baik yang dimiliki manusia secara universal, setiap etnik (suku bangsa) menghasilkan kebudayaan adiluhung yang

direpresentasikan secara unik (Rahyono, 2015). Kebinekaan budaya yang ada di Indonesia seyogyanya bersinergi membangun sebuah mozaik kebudayaan Indonesia yang dihayati dan menjadi milik bersama bangsa Indonesia. Setiap anggota masyarakat etnik dapat mempelajari kecerdasan dan kearifan budaya etnik lain melalui ungkapan kecerdasan dan kebijaksanaan budaya yang merepresentasikannya (Rahyono, 2013).

Untuk menemukan instrumen pencerdasan dalam KBL, peneliti dan pemerhati kebudayaan perlu mencermati kembali dimensi wujud kebudayaan yang telah dirumuskan oleh Koentjaraningrat (2009) dan dikaji kembali oleh Magetsari (2018). Dimensi wujud kebudayaan secara struktural terbagi menjadi dua, yakni 1) wujud nonmateri, yang terbagi menjadi sistem budaya dan sistem sosial; dan 2) kebudayaan materi.

Sistem budaya merupakan gagasan dan nilai-nilai. Sistem ini merupakan wujud ideal kebudayaan yang berada di dalam pikiran manusia. Manusia memiliki pikiran, akal budi, serta perasaan untuk menghasilkan nilai-nilai budaya guna menata penyelenggaraan hidup. Dalam konteks KBL, nilai adalah sesuatu yang mendorong manusia untuk memberikan apresiasi lebih terhadap fakta kehidupan. Apresiasi lebih terhadap fakta- fakta kehidupan manusia menjadi imbauan bagi warga masyarakat pendukung budayanya untuk mengikutinya. Koentjaraningrat (2009, hlm. 153) menyatakan bahwa nilai budaya berfungsi

sebagai pedoman hidup manusia dalam masyarakat.

Sistem sosial adalah sistem perilaku dan tindakan atau aktivitas manusia yang berpola menjadi pranata sosial dalam berinteraksi antarsesamanya. Pranata berisi sistem perilaku sosial yang ideal (bernilai) yang digunakan oleh masyarakat budayanya untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup yang bertujuan untuk menghasilkan tata kehidupan yang luhur (bernilai). Pranata sosial inilah yang mendorong terciptanya budaya material sesuai dengan pranata sosialnya. Konsep budaya guyub dalam kebudayaan Jawa, contohnya, menghasilkan pranata sosial yang mengatur pola kehidupan yang rukun, harmoni, dan kebersamaan. Pranata sosial ini pada masa lalu terbukti menghasilkan budaya material yang berupa Andhong, sarana transportasi bertenaga kuda berpenumpang 5-7 orang (Rahyono, 2021).

Wujud kebudayaan yang berada pada lapis terluar adalah kebudayaan fisik (materi), yang nyata (konkrit) tampak dan dapat disentuh. Ide/gagasan bernilai yang berhasil ditemukan kemudian direalisasikan dalam wujud benda-benda atau tanda-tanda kebudayaan dalam bentuk materi. Wujud fisik kebudayaan materi berupa artefak. Andhong adalah salah satu contoh artefak. Dalam konteks studi bahasa dan sastra, kebudayaan materi yang berada pada lapis terluar direpresentasikan dalam bentuk tuturan peribahasa, seloka, puisi, pantun, dan ungkapan-ungkapan budaya sejenisnya.

Dalam tulisannya tentang studi kebudayaan, Masinambow (2004) mengklasifikasikan jenis-jenis data berikut.

1. Data kebudayaan yang dihasilkan oleh perilaku kinetis, yakni data yang berupa artefak dan lingkungan alam termodifikasi
2. Data kebudayaan yang dihasilkan oleh perilaku verbal, yakni tuturan dan teks tertulis.
3. Lingkungan alam asli.

Dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra, data kebudayaan yang digunakan adalah data yang diproduksi dari perilaku verbal, yakni data yang berupa tuturan dan teks. Untuk melakukan penelitian KBL, tuturan atau teks yang dapat digunakan sebagai data adalah tuturan atau teks yang merepresentasikan hasil proses pemikiran kebudayaan. Dalam membahas tentang hubungan antara bahasa, pemikiran, dan kebudayaan, Hudson (1990) menjelaskan bahwa kebudayaan diperoleh melalui proses belajar yang melibatkan kegiatan pemikiran

yang berupa memori dan inferensi, serta konsep dan proposisi. Kebudayaan diperoleh melalui proses pengingatan terhadap segala pengalaman yang diperoleh yang kemudian membentuk inferensi yang ada dalam pikiran manusia. Kebudayaan yang diperoleh dari proses memori dan inferensi ini membangun konsep-konsep yang terumuskan dalam bentuk proposisi. Berdasarkan penjelasan Hudson, tuturan yang dapat digunakan sebagai data kebudayaan adalah proposisi yang dirumuskan dari hasil konseptualisasi memori pengetahuan budaya yang diperoleh secara empirik (Rahyono, 2015).

Proposisi yang dihasilkan dari proses konseptualisasi pengetahuan budaya secara empirik menjadi tanda semiotis yang merepresentasikan nilai-nilai kebudayaan. Sebuah ide/gagasan kebudayaan yang dihadirkan tentu memerlukan kosakata dan rumusan proposisi yang tepat sebagai TANDA untuk mengkomunikasikannya. Sebaliknya, kehadiran sebuah kata/proposisi tidak diperlukan jika benda, objek, atau ide/gagasan budaya yang perlu dimaknakan tidak hadir dalam pikiran (Rahyono, 2012). Merujuk pada teori semiotik pragmatik yang disajikan Peirce dalam Nöth (1990), data tuturan yang merepresentasikan KBL adalah tuturan yang merupakan representamen kebudayaan. Tuturan merupakan TANDA atau representamen ide/gagasan kebudayaan jika tuturan itu dirumuskan melalui proses semiosis. Alefirenko (2015) menjelaskan bahwa dalam studi fraseologi, ungkapan budaya atau yang lazim disebut peribahasa yang memiliki makna idiomatis disebut phrasemic semiosis ‘semiosis frasemik’. Tulisan ini selanjutnya menggunakan istilah semiosis frasemik alih-alih menggunakan istilah peribahasa atau ungkapan budaya.

Dalam tulisan ini semiosis frasemik yang merupakan representamen kebudayaan adalah ungkapan budaya, peribahasa dan/atau puisi —tradisionall. Dalam berbagai daerah, semiosis frasemik memiliki nama-nama yang merujuk pada bentuk dan maknanya, antara lain, adalah unen-unen, (Jawa), babasan (Sunda), seloko (Jambi), pantun (Melayu), pepatah-petitih (Minang), umpasa (Batak), rorasa (Ternate). Rumusan kata-kata pada semiosis frasemik tersebut memiliki struktur dan pilihan kata yang cenderung —bekull, tetap, dan tidak berubah-ubah atau berganti unsur-unsur pembentuknya. Rumusan semiosis frasemik tersebut mengandung kata-kata kunci penanda pokok pikiran budaya yang dikomunikasikan. Dalam unen-unen (peribahasa dalam bahasa Jawa)

ditemukan semiosis frasemik yang berbunyi: Aja dumeh ‘jangan mentang-mentang’. Semiosis frasemik aja dumeh diciptakan melalui proses pemikiran yang mendalam berdasarkan fakta yang ada di dunia nyata. Dengan demikian, isi pesan semiosis frasemik aja dumeh memiliki unsur kebenaran yang dapat dibuktikan. (Rahyono, 2015). Proses pemikiran ini melibatkan pemilihan kata, yang oleh penciptanya dipandang sebagai penanda konsep aja dumeh yang tepat. Kata-kata yang membentuk semiosis frasemik tidak dapat digantikan dengan kata-kata sinonimnya.

Pada uraian di atas telah dijelaskan bahwa KBL adalah kecerdasan yang bijaksana yang dihasilkan melalui proses pemikiran dalam penciptaan representamen kebudayaan. Representamen kebudayaan yang berwujud semiosis frasemik adalah data kebudayaan, yang antara lain, dinamai unen-unen, babasan, seloko, pantun, pepatah-petitih, umpasa, rorasa. Secara konvensional makna-makna yang dinyatakan oleh semiosis frasemik dari berbagai etnik di Indonesia tersebut telah terbentuk. Artinya, setiap orang yang ingin mengetahui makna dan pesan semiosis frasemik itu tinggal membaca buku-buku yang tersedia, atau dari informasi gethok tular (Hoed, 2014) antaranggota masyarakat. Masyarakat pendukung kebudayaannya tinggal menghafalkannya. Jika dalam memaknai pesan-pesan budaya tersebut masyarakat hanya berpedoman pada makna-makna yang konvensional, maka masyarakat sebenarnya tidak mewarisi warisan kecerdasan yang dititipkan melalui kata-kata dalam semiosis frasemik tersebut. Dengan hanya menggunakan makna yang telah diberikan secara konvensional, maka orang itu tidak melakukan proses berpikir seperti yang dilakukan oleh penciptanya.

Van Peursen (1976) menyatakan bahwa kebudayaan dititipkan melalui bahasa, dalam konteks ini adalah melalui semiosis frasemik, untuk diwariskan kepada generasi penerusnya. Dalam penelitiannya tentang Seloko adat Jambi, Nurhasanah (2013) menjelaskan bahwa, bahasa memiliki kapasitas untuk menyimpan akumulasi makna dan pengalaman dalam jumlah yang sangat besar. Pernyataan ini memberikan bukti bahwa bahasa memiliki kapasitas untuk tempat penitipan konsep budaya masa lalu. Pewarisan kecerdasan dalam budaya etnik-etnik yang ada di Indonesia, yang telah diciptakan oleh para pendahulu, akan terhenti atau bahkan punah, apabila kecerdasan itu tidak terbarukan sesuai dengan konteks kekinian. Keterhentian pewarisan kecerdasan budaya dapat pula

terjadi apabila karya KBL masa lampau hanya diagungkan tanpa menghasilkan interpretant, pemaknaan kembali yang terbarukan sesuai dengan konteks zaman. Selain itu kecerdasan budaya pada lapis terdalam, yakni sistem budaya tidak menghasilkan representamen baru pada kebudayaan materialnya. Proses semiosis yang terhenti terhadap semiosis frasemik mangan ora mangan anggare kumpul _makan atau tidak makan yang penting berkumpul_ yang merepresentasikan konsep guyub dalam budaya Jawa, tetap lestari menghasilkan budaya material Andhong sama seperti yang dihasilkan sejak semula (Rahyono, 2021).

Semiosis frasemik dari berbagai etnik merupakan TANDA atau representamen ide/gagasan kebudayaan yang dirumuskan melalui proses semiosis. Proses semiosis Peirce dimulai dari sesuatu yang konkrit, yakni representamen, menuju ke kognisi (object), berlanjut ke proses penafsiran (interpretant). Representamen (ground) adalah —sesuatul yang konkrit sebagai sesuatu yang mewakili object, yakni sesuatu yang ada dalam kognisi (pemikiran) manusia yang diwakili oleh representamen. Interpretant adalah hasil proses penafsiran (pemaknaan) terhadap hubungan antara representamen dan object (Hoed, 2014; Hoopes, 2014). Proses semiosis dapat berjalan takterbatas (unlimited), tanpa ada penentu untuk menghentikan proses semiosis ini (Gravells, 2017; Rahyono, 2021). Proses semiosis yang tak terbatas ini memberikan ruang pemaknaan baru menurut keperluan dan konteks perkembangan —dunial. Eco (1984) menjelaskan bahwa pembaca memiliki kebebasan yang cukup besar dalam proses interpretasi. Namun kebebasan dalam interpretasi tentu harus mencermati struktur teks itu. Setiap teks memberikan kebebasan interpretasi yang berbeda, bahkan ada teks yang tidak memberikan kebebasan untuk ditafsirkan kembali (Smith & Riley, 2009). Jika interpretan terhadap seluruh semiosis frasemik dari berbagai etnik yang ada di Indonesia ini dibawa secara tetap —lestari dari zamannya sampai saat ini tanpa melalui proses semiosis, —keadiluhunganl atau —keluhuranl budaya itu menjadi tidak lagi sesuai dengan konteks kekinian.

Fakta umum yang secara awam ditemukan adalah berkurangnya memori masyarakat secara signifikan tentang semiosis frasemik tradisional karya ciptak para leluhur. Dari hasil wawancara kepada para budayawan di Minahasa dan di Surakarta diperoleh informasi bahwa peribahasa-peribahasa yang mereka informasikan sudah tidak produktif lagi dalam penggunaannya dalam kehidupan

sehari-hari. Generasi muda banyak yang tidak mengenal lagi peribahasa-peribahasa yang mereka informasikan. Menurut pengamatan penulis ini, saat ini generasi muda tidak tertarik lagi mempelajarinya, karena makna dan pesan kata-kata bijak itu sudah lalu, tidak lagi berdaya guna untuk kehidupan di era digital ini. Kondisi yang demikian menunjukkan bahwa masyarakat budaya lokal sebenarnya tidak lagi mewarisi kecerdasan KBL yang direpresentasikan melalui unen-unen, babasan, seloko, pantun, pepatah-petitih, umpasa, rorasa, dan bentuk-bentuk ungkapan budaya lainnya. Sikap melupakan kecerdasan dan kebijaksanaan dalam KBL bukan hanya dapat disebut tidak mewarisi, bahkan mengagungkan warisan budayanya pun tidak.

Ketidakterdayaan semiosis frasemik tradisional ini, menurut penulis ini, adalah hasil dari pemaknaan yang tidak arif, atau pemaknaan yang tidak bijaksana. Hoed (2014, hlm.143) menunjukkan bukti bahwa ajaran Aja dumeh ‘jangan mentang-mentang’ tidak lagi digunakan oleh para eksekutif muda. Ajaran tersebut dipandang sebagai ajaran yang buruk, menghambat kemajuan. Rahyono (2015) memberikan sanggahan terhadap pemaknaan yang tidak arif ini. Interpretasi yang dihasilkan dari representasi Aja dumeh semestinya melalui proses semiosis yang tepat konteks. Aja dumeh merupakan ajaran tentang pengendalian diri. Untuk mencapai kompetensi profesional, seseorang harus mampu mengendalikan diri, tidak bernafsu mengambil sebuah kesempatan yang sebenarnya di luar batas kemampuannya. Jadi orang yang profesional tidak akan dumeh

‘mentang-mentang’ berkuasa atau telaah jadi pesohor kemudian bersikap serakah mengambil keuntungan di luar batas kemampuannya.

Pemaknaan kearifan dan ketakarifan terhadap semiosis frasemik tradisional merupakan pertarungan yang sampai sekarang belum selesai. Pemaknaan terhadap KBL belum tuntas, belum dimenangkan oleh pemaknaan kearifan. Pemaknaan ketakarifan masih unggul, yang berakibat pada ditinggalkannya KBL yang direpresentasikan melalui semiosis frasemik tradisional itu. Masyarakat pemilik KBL etniknya masing-masing perlu memahami pemaknaan mana yang merepresentasikan kearifan, dan sebaliknya, pemaknaan mana yang merepresentasikan ketidakarifan.

Pilihan kata-kata yang digunakan untuk menyusun semiosis frasemik merupakan pintu masuk untuk melakukan pemaknaan. Secara pragmatis, setiap

kata memiliki kekuatan daya ilokusi yang berbeda-beda. Secara semantis, setiap kata memiliki komponen makna yang berbeda sehingga jangkauan makna setiap kata pun berbeda. Oleh karena itu, pemaknaan semiosis frasemik harus sampai pada pertanyaan tentang alasan pilihan kata-kata yang digunakan. Sebagai ilustrasi tentang alasan pemilihan kata-kata dalam sebuah semiosis frasemik, baik dalam peribahasa lepas maupun dalam bentuk puisi, berikut contoh puisi berbahasa Indonesia —Aku ingin| karangan Sapardi Djoko Damono.

Aku ingin mencintaimu dengan sederhana, dengan kata yang tak sempat diucapkan kayu kepada api yang menjadikannya abu. Aku ingin mencintaimu dengan sederhana, dengan isyarat yang tak sempat disampaikan awan kepada hujan yang menjadikannya tiada. Untuk menginterpretasikan pesan yang disampaikan melalui puisi di atas, peneliti perlu menganalisis pilihan kata. Mengapa untuk menyampaikan pesan kesederhanaan sebuah keinginan mencintai seseorang memilih kata kayu, api, abu, awan, hujan, tiada.

Mengapa pula memilih kata sederhana untuk menggambarkan keinginan mencintai.

Analisis makna semantis (makna leksikal) berdasarkan komponen makna kata-kata yang membentuk puisi itu, serta makna pragmatis yang menyatakan sebuah ekspresi keluhan yang diungkapkan secara metaforis merupakan instrumen untuk menemukan pesan. Mengapa ketidaksempatan mengungkapkan rasa cinta itu dimetaforkan dengan kayu yang terbakar api hingga menjadi abu dan hujan yang menjadikan awan tidak ada lagi? Pertanyaan-pertanyaan itulah yang mengarahkan pemaknaan yang kontekstual.

Berikut ini akan disajikan salah satu pemaknaan KBL Minahasa yang terkait dengan konteks sistem alih kekuasaan dan sistem kader yang ada di organisasi politik di Indonesia. Salah satu pesan kearifan yang ditemukan dalam sejumlah semiosis frasemik (peribahasa- peribahasa) bahasa Minahasa adalah konsep kesetaraan. Torang samoa basodara ‘_kita semua adalah saudara’ dapat diletakkan sebagai superordinat hubungan taksonomis makna ‘_kesetaraan’. Saudara sebagai representasi kesetaraan. Dalam sebuah keluarga, esensi hubungan kearifan antaranggota keluarga adalah saling-membantu, saling membesarkan, saling melindungi, dan saling menjaga. Semboyan kepemimpinan Sam Ratulangi yang berbunyi Si tow timow, tumow tow ‘_orang yang hidup menghidupkan orang lain’ menunjukkan semangat persaudaraan yang berada dalam cakupan taksonomi Torang samoa basodara.

Semiosis frasemik ini juga mengandung pesan bahwa jika seseorang telah menjadi besar maka ia pun harus membuat orang lain menjadi besar. Pesan yang disampaikan melalui semiosis frasemik Torang samoa basodara seorang pemimpin selayaknya memiliki pedoman hidup untuk membuat orang lain mampu memimpin, bahkan menggantikan posisinya. Dalam pengertian ini seseorang yang memiliki kedudukan yang tinggi, bagaikan berada di atas gunung, wajib memperhatikan orang yang berkedudukan rendah yang berada di lembah, Sakonang kakenturan tembone sênanng ka pataran. Dalam hubungan persaudaraan, kearifan yang muncul adalah memberi kesempatan saudaranya untuk berhasil mencapai puncak tanpa menghalang-halangi. Sako menosor we‘awe andalan sémak pêros, ‘yang turun memberi jalan mereka yang mendaki’. Secara faktual, perjalanan mendaki memerlukan tenaga yang kuat, sehingga jika di depan jalan pendakian ada halangan, maka kesulitan pendakian akan semakin bertambah. Sebaliknya, perjalanan menurun merupakan perjalanan yang sangat ringan, bahkan mudah meluncur dan sulit dihentikan. Sesuatu yang meluncur di jalanan ke bawah perlu diberi keleluasaan jalan, jangan sampai ada penghalang yang dapat tertabrak. Peribahasa di atas justru sebaliknya. Terkait dengan Si tow timow, tumow tow, jalan yang diperlancar justru yang naik. Sesuatu yang akan mendaki jangan dihentikan atau sampai tertabrak oleh sesuatu yang turun. Artinya Seorang pemimpin harus mempermudah orang lain untuk naik jabatan menggantikannya. Pesan kearifan inilah yang jika diterapkan akan membuat situasi suksesi kepemimpinan

menjadi damai tanpa melalui proses perebutan. Hasil pemaknaan sementara tentang mozaik kebudayaan Indonesia yang dibangun oleh nilai- nilai KBL, adalah pemaknaan semiosis frasemik tentang PROFESIONALISME. Penyajian semiosis frasemik dari berbagai etnik yang digunakan untuk menjabarkan profesionalisme ini hanya superordinat taksonomis dari relasi kemaknaan semiosis frasemik etnik masing- masing. Ciri-ciri seorang yang memiliki sikap profesional adalah seseorang yang mampu melakukan tugasnya sesuai dengan kompetensinya secara —sempurna dan tuntutan yang harus dipenuhi dalam menjalankan profesinya. Dalam KBL Profesionalisme terukur berdasarkan atas KBL berikut.

- 1) Sikap sportif

Orang yang profesional mengakui kelemahannya dan sadar akan jenis

kompetensi yang dapat digunakan untuk menjalankan tugasnya. Dalam kebudayaan Jawa ditemukan semiosis frasemik: Aja rumangsa bisa, nanging bisaa ngrumangsani _jangan merasa mampu, tetapi sadari batas kemampuanmu‘.

2) Sikap terbuka untuk dialog

Orang yang profesional selalu bersedia untuk dialog, memecahkan masalah bersama tanpa merasa harus menjadi penentu atau pemenang, melainkan mau bermusyawarah untuk menemukan kesepakatan. Dalam budaya Minang ditemukan semiosis frasemik: Bulek aie ka pambuluah, bulek kato ka mufakat _Bulat air di buluh, bulat kata ke mufakat‘

3) Tidak mementingkan diri sendiri

Orang yang profesional tidak enggan untuk memberikan kesempatan kepada orang lain yang lebih mampu. Dalam budaya Minahasa ditemukan semiosis frasemik: Si tow timow, tumow tow —orang yang hidup harus menghidupkan orang lain‘

4) Survive _mampu bertahan hidup‘

Orang yang profesional mampu bertahan, berusaha sekuat tenaga, tanpa mengeluh atau minta bantuan orang lain atau kemudahan-kemudahan untuk mencapai keberhasilan. Dalam budaya Madura ditemukan semiosis frasemik: abhantal ombak, asapo angen, apayung lange _berbantalkan ombak, berselimutkan angin, dan berpayung langit‘.

5) Sadar akan peran/posisi

Orang yang profesional menyadari berada pada posisi yang manakah dia bekerja. Jika berada pada posisi pemimpin, maka memiliki kuasa untuk memimpin, jika menjadi bawahan ia sadar akan tugas yang diembannya. Dalam budaya Batak dikenal konsep Dalihan natolu

6) Saling berbagi

Orang yang profesional tentu mau berbagi dan membimbing orang lain tanpa khawatir akan menjadi pesaing. Dalam budaya Sunda ditemukan semiosis frasemik: Silih asah, silih asih, silih asuh _saling mencerdaskan, saling menyayangi, saling membimbing‘

7) Berani bertanggung

Orang yang profesional adalah orang yang berani mengambil resiko dalam menjalankan tugasnya, berani menghadapi tantangan yang berat sesuai dengan

memiliki kepribadian yang baik, tentu sulit diterima karena dan tidak tidak realistis, Sebagai akibatnya KBL tidak memberikan penguatan terhadap metode pembelajaran. Pembelajaran KBL bukan pembelajaran untuk pengagungan kebudayaan masa lalu, melainkan untuk mempelajari warisan kecerdasan, yang pada masa lalu telah mampu menghasilkan budaya material yang unggul pada zamannya, berlanjut pada apa yang perlu dilakukan untuk menghasilkan budaya material baru. Kearifan budaya lokal bukan sesuatu yang kuno, tetapi selalu dapat diperbarukan sesuai dengan konteks kekininian. Posisikan KBL sebagai ilmu pengetahuan yang mencerdaskan dan menjadikan seseorang memiliki kepribadian yang bijaksana.

Daftar RUJUKAN

- Alefirenko, N. F. (2015). Cognitive-semiotic mechanisms of phraseme building. In *Jazykovedny Casopis* (hal. 81–99). *Journal of Linguistics*. <https://doi.org/10.1515/jazcas-2016-0001>
- Eco, U. (1984). *The role of the reader*. Indiana University Press.
- Farid, R. N. (2015). Wisdom values in the Banjarese proverbs. *Parole*, 5, 59–66.
- Gravells, J. (2017). *Semiotics and verbal texts*. Palgrave Macmillan.
- Hoed, B. H. (2014). *Semiotik & dinamika sosial budaya*. Komunitas bambu.
- Hoopes, J. (2014). Peirce on signs: Writings on semiotic by Charles Sanders peirce. In *Peirce on Signs: Writings on Semiotic by Charles Sanders Peirce*. The University of North Carolina Press.
- Hudson, R. A. (1990). *Sociolinguistik*. Cambridge University Press.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar ilmu antropologi*. Penerbit Rineka Cipta.
- Magetsari, N. (2018). Mengkaji ulang ilmu pengetahuan budaya. In R. S. Hidayat (Ed.), *Hakikat Ilmu Pengetahuan Budaya* (hal. 7–43). Obor.
- Mansyur, F. A., & Achmad, S. O. (2020). The function of proverbs as educational media: Anthropological linguistics on Wolio proverbs. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies on Humanities*, 3(2), 271–286.
- Masinambow, E. K. M. (2004). Teori kebudayaan dan ilmu pengetahuan budaya. In T. Christomy & U. Yuwono (Ed.), *Semiotika Budaya*.

- Nida, E. A. (1975). *Componential analysis of meaning*. Mouton & Co N.V. Publishers. Nöth, W. (1990). *Handbook of semiotics*. Indiana University Press.
- Nurhasanah. (2004). *Makna simbolik seloko Jambi (suatu tinjauan filosofis)*. Universitas Indonesia.
- Nurhasanah. (2013). Ekspresi simbolik seloko adat Jambi. *Media Akademika*, Vol.28, N, 41–81.
- Peursen, C. A. van. (1976). *Strategi kebudayaan*. Penerbit Kanisius.
- Priantini, N. B. S., & Astuti, S. P. (2020). Makna istilah, ungkapan, dan peribahasa dalam seloko adat tunjuk ajar tegur sapa pada tradisi pernikahan masyarakat Jambi. *Nusa*, 15(271– 281).
- Rahyono, F. X. (2012). *Studi makna*. Penaku.
- Rahyono, F. X. (2015). *Kearifan budaya dalam kata, edisi revisi*. Wedatama Widya Sastra. Rahyono, F. X. (2021). Semiosis gethok tular guyub dalam pewarisan kebudayaan Jawa. In
- U. Yuwono, F. X. Rahyono, & T. Christomy (Ed.), *Semiotika: Mencerap tanda, mendedah makna* (hal. 144–161). Wedatama Widya Sastra.
- Rahyono, F. X. (2013). Sinergi keberagaman budaya etnis-etnis di Indonesia. *Proceeding International Conference —Kebinekaan dan Budaya*, 287–298.
- Sedyawati, E. (2007). *Keindonesiaan dalam budaya*. Wedatama Widya Sastra.
- Sinar, T. S. (2011). *Kearifan lokal berpantun dalam perkawinan adat Melayu Batubara*. USU Press.
- Smith, P., & Riley, A. (2009). *Cultural theory: An introduction*. Blackwell Publishin

CERITA RAKYAT DIGITAL SEBAGAI INOVASI ALTERNATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA

Hary Soedarto

Harjono

Universitas

Jambi

[hary.soedarto@u](mailto:hary.soedarto@unjaja.ac.id)

nja.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini merupakan bagian dari penelitian yang bertujuan menguji keberterimaan cerita rakyat digital sebagai inovasi alternatif dalam pemanfaatannya untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Cerita rakyat digital dalam konteks ini berupa video multimedia yang berisi cerita rakyat yang di dalamnya terdapat penggabungan multimedia gambar, animasi, dan suara untuk menghidupkan cerita. Yang mejadi focus dalam artikel ini adalah kajian-kajian teoretis dan temua-temuan empiris dari penelitian terdahulu yang relevan dengan pemanfaatan cerita rakyat digital dan kontribusi praktisnya dalam konteks pembelajaran. Dengan mengetahui lebih baik kontribusi praktis cerita rakyat digital terhadap pembelajaran dapat diharapkan pemanfatannya yang lebih efektif dan bermakna dalam penguatan proses pembelajaran bahasa dan sastra.

PENDAHULUAN

Pada era digital yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, siswa dan guru dihadapkan pada melimpahnya sumber-

sumber belajar yang tersedia, yang tidak saja dalam bentuk cetak, melainkan juga sumber belajar *paperless*, yang tersedia di layar-layar monitor dari berbagai macam *gadget* dari *smartphone*, tablet, maupun laptop. Namun, melimpahnya sumber-sumber belajar itu, terutama yang berasal dari internet tidak sekadar memberikan dampak positif yang menguntungkan, melainkan juga menghadirkan masalah, baik bagi pembelajar maupun pengajar.

Bagi pembelajar, melimpahnya sumber-sumber belajar yang berasal dari internet itu membutuhkan pengetahuan, keterampilan, strategi, dan kehati-hatian dalam pemanfaatannya. Selain itu, diperlukan juga penguasaan literasi digital. Hal ini mengingatkan bahwa sumber-sumber belajar tersebut tersedia tidak semuanya kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Bagi pengajar, persoalan memilih sumber belajar dan memanfaatkannya sebagai media atau bahan ajar juga m Dalam konteks itu, telah banyak penelitian dilakukan untuk mengungkapkan potensi cerita rakyat sebagai bahan pembelajaran untuk pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai moral. Hasil-hasil penelitian terdahulu dalam konteks ini memperlihatkan adanya keterkaitan yang erat antara cerita rakyat dan peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral cerita. Pada konteks penelitian ini tidak dibedakan cerita rakyat tradisional versi cetak yang dioralkan atau cerita rakyat yang benar-benar berasal dari tradisi lisan sebagai bahan pembelajaran. Penelitian-penelitian yang dilakukan oleh Warta (2012), Yusuf (2016), Akanbi (2014), Relin, Rasna, dan Binawati (2018), serta Rahim dan Rahiem (2012), misalnya, menggunakan cerita rakyat tradisional sebagai bahan pembelajaran cetak yang dilisankan untuk pembentukan karakter dan peningkatan moralitas menuju pemahaman dan penginternalisasian nilai-nilai yang lebih baik.

Secara lebih spesifik, dalam konteks pembelajaran di Indonesia, cerita rakyat banyak digunakan sebagai bahan pembelajaran pendidikan karakter yang lazimnya termuat dalam buku-buku pelajaran bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan dasar. Dalam kaitan itu, belakangan ini cerita-cerita rakyat dari berbagai daerah dan negara telah disajikan dalam bentuk digital, yang dalam penyajiannya dilengkapi efek multimedia dapat dengan mudah ditemukan di Youtube. Hal ini mengindikasikan bahwa cerita rakyat digital dapat dimanfaatkan juga oleh pengajar sebagai materi pembelajaran untuk tidak saja mengajarkan keterampilan berbahasa dan bersastra, melainkan juga menanamkan nilai-nilai kebaikan, moral, spiritual, dan aspek- aspek

afektif lainnya.

Cerita rakyat digital, pada konteks ini memadukan multimedia untuk menghasilkan video pendek merupakan teknologi baru yang belum banyak dikembangkan untuk kepentingan pembelajaran, baik untuk mencapai berbagai tujuan pendidikan. Penggunaan cerita rakyat digital, yang pada prinsipnya berbentuk video singkat untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran melalui narasi yang didukung dengan gambar, video, dan musik dapat dijadikan terobosan teknologi inovatif yang mendukung peningkatan mutu pembelajaran.

Melalui inovasi teknologi cerita rakyat dapat dihidupkan dengan bantuan teknologi digital, diaktualisasikan sebagai bahan pembelajaran yang menarik, yang berpotensi memberikan dampak penguatan pemahaman yang lebih baik terhadap pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan, yang tidak terbatas pada pemahaman nilai moral cerita. Dengan demikian, kontribusinya tidak saja pada peningkatan aspek kognitif, melainkan memerlukan pengetahuan, keterampilan, dan literasi digital yang memadai. Salah memilih sumber dapat menghasilkan ketidaknyamanan dalam belajar. Pada penguatan aspek-aspek afektif yang berkaitan dengan motivasi belajar yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil-hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pesan pembelajaran melalui multimedia akan lebih lama diingat oleh pembelajar dibandingkan dengan pesan pembelajaran dari hanya mendengar atau melihat saja

(Mayer, 2009). Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa manakala lingkungan multimedia digunakan sebagai sistem dalam praktis dan latihan-latihan, pembelajaran multimedia dapat menguatkan pembelajaran. Apabila digunakan sebagai media penyampaian informasi, maka pembelajaran dengan multimedia dan narasi menghasilkan pesan-pesan pembelajaran yang lebih menarik dan lebih memudahkan dan menguatkan pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan cerita rakyat digital, yang pada prinsipnya memadukan multimedia dalam bentuk video singkat untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran melalui narasi yang didukung dengan gambar, video, dan musik dapat menjadi salah satu inovasi teknologi alternatif yang mendukung peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Penggunaan cerita rakyat sebagai sumber pembelajaran untuk pendidikan karakter, pendidikan moral, pendidikan budi pekerti, serta penanaman nilai-nilai kearifan lokal yang berasal tradisi yang hidup di masyarakat telah banyak dilakukan oleh pendidik dan peneliti. Penelitian Junaidi (2017) berupaya mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan

karakter dalam cerita rakyat *Andai-andai*. Dari hasil penelitian kualitatif yang dilakukannya, Junaidi (2017) mengisyaratkan bahwa siswa-siswa SD sangat antusias dan termotivasi mengikuti karakter tokoh-tokoh yang baik setelah mengikuti pembelajaran menyimak cerita rakyat yang dibacakan oleh pencerita.

Pada konteks lain di Afrika, Akanbi (2014) mengetengahkan temuan bahwa cerita rakyat tradisional memainkan peran edukatif yang penting dalam masyarakat Afrika. Dengan mengambil sampel *Yoruba Moonlight Tales* dapat diperlihatkan bahwa cerita rakyat ini tidak saja memberi hiburan, melainkan juga memberi pelajaran moral yang berharga dalam kehidupan secara umum di masyarakat. Lebih jauh lagi, penelitian Lee (2011) dalam konteks di Korea mengisyaratkan pentingnya revitalisasi dan pengajaran nilai-nilai tradisional yang berasal dari cerita rakyat untuk anak-anak usia pra-sekolah dan sekolah dasar untuk menangkal pengaruh budaya Barat (Amerika).

Secara lebih spesifik, penelitian Relin, Rasna, dan Binawati (2018) berupaya menemukan nilai-nilai kearifan local dalam cerita rakyat Bali yang sesuai untuk dijadikan bahan pembelajar di Sekolah Dasar. Temuan menarik dari penelitian ini adalah karakteristik cerita rakyat Bali yang cocok untuk diajarkan di kelas 1 SD adalah cerita yang mengajarkan kebaikan dalam bertutur, berinteraksi, berperilaku, dan berpendidikan; mengajarkan keyakinan religiusitas yang kuat; dan kejujuran. Selain itu, bahasa yang mudah dipahami, cerita pendek, durasi sekitar lima menit apabila dibacakan dapat dijadikan pertimbangan dalam memilih cerita pendek yang sesuai untuk anak kelas 1 SD.

Selain itu, penelusuran terhadap penelitian-penelitian pada konteks lintas kultural yang berkaitan dengan aspek-aspek afektif dan dampak cerita rakyat terhadap pembentukan karakter juga memperlihatkan hasil-hasil penelitian yang mendukung adanya dampak positif cerita terhadap perkembangan afektif siswa. Penelitian Warta (2012), yang memfokuskan pada peningkatan nilai moral siswa melalui penggunaan cerita rakyat memperlihatkan bahwa cerita rakyat dapat meningkatkan moralitas siswa menjadi lebih baik. Dengan menggunakan cerita rakyat yang telah dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, Warta membandingkan nilai perkembangan moral dari subjek yang ditelitinya sebelum (prates) dan sesudah (postes) perlakuan dengan cerita rakyat sebagai materi pembelajaran. Dari penelitian ini juga terungkap bahwa siswa yang belajar bahasa dan sastra menunjukkan nilai moral yang lebih baik dibandingkan dengan yang belajar sains.

Sejalan dengan Warta (2012), Al-Somadi (2012) juga menemukan bahwa cerita memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan nilai-nilai moral pada anak. Lebih jauh, Al-Somadi (2012) mengemukakan bahwa dengan membimbing anak menemukan nilai-nilai kearifan dalam cerita, anak-anak secara tidak langsung belajar tentang moral, belajar tentang perilaku baik dan perilaku buruk. Pada konteks ini, dengan membaca sendiri atau hanya sekadar menyimak cerita anak terlibat aktif dalam masalah- masalah yang terdapat dalam cerita. Lebih lanjut, keterlibatannya ini merangsang anak untuk berimajinasi dan berpikir untuk memecahkan masalah yang disuguhkan dalam cerita. Dengan demikian, cerita anak dapat difungsikan sebagai sarana pendidikan moral yang mendukung penguatan pemahaman anak pada kebaikan dan keburukan serta meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kritis, serta aspek-aspek kognitif dan afektif lainnya. Dalam konteks ini, guru memainkan peran penting dalam membantu siswa agar dapat memahami dan menangkap pesan-pesan moral dalam cerita (Rahim & Rahiem, 2012).

Pada konteks berbeda, temuan serupa juga diketengahkan oleh Yusuf (2016). Dengan menggunakan desain eksperimen melibatkan 40 siswa Sekolah Dasar di Nigeria sebagai subjek penelitian, Yusuf menemukan bahwa penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran membaca memberikan dampak positif yang signifikan terhadap penguatan kemampuan siswa dalam memahami bacaan.

Dari kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang hasilnya dipaparkan secara ringkas di atas dapat disimpulkan cerita rakyat memiliki potensi untuk dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk pembentukan karakter, peningkatan nilai moral anak, dan penanaman nilai-nilai kebaikan. Selain itu, cerita rakyat memberikan dampak afektif dan dampak instruksional yang positif dalam memperkuat pemahaman siswa akan nilai-nilai yang terdapat dalam cerita. Oleh karena itu, cerita rakyat dapat dipertimbangkan sebagai bahan pembelajaran yang potensial untuk tidak sekadar meningkatkan dimensi keterampilan afektif, melainkan juga dimensi kognitif siswa. Penggunaan cerita rakyat dalam konteks ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, lebih hidup, dan lebih bermakna bagi siswa.

Cerita rakyat digital merupakan variabel penelitian yang belum banyak dikaji secara empirik melalui penelitian. Merujuk pada konsep awalnya, tradisi bercerita secara digital mulai dikembangkan sejalan dengan perkembangan teknologi multimedia yang berkembang pesat. Tradisi ini bertolak dari gagasan tentang *digital storytelling*,

yang berupa cerita pendek dengan durasi sekitar 2 sampai 3 menit yang diceritakan dengan suara sendiri oleh pencerita (Lambert, 2007). Cerita digital bertolak dari konsep yang berfokus pada upaya berkreasi dan berbagi cerita yang didasarkan pada pengalaman pribadi yang disuguhkan dalam bentuk digital (Normann, 2011).

Secara lebih spesifik, Robin (2006) menganggap cerita digital sebagai penggabungan dari seni bercerita dengan berbagai jenis multimedia seperti gambar, audio, dan video. Dengan pernyataan lain, cerita digital memadukan gambar digital, teks, narasi yang direkam dalam bentuk audio, video, serta musik untuk menyajikan informasi tentang topik tertentu. Hal ini dimungkinkan karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan kemudahan dan fasilitas untuk menciptakan, mengembangkan, dan berbagi cerita melalui media digital.

Fungsi cerita digital beragam, misalnya untuk menceritakan kisah pribadi, sejarah, biografi, menginformasikan sesuatu, atau mengajarkan pengetahuan dan konsep-konsep tertentu dari sudut pandang pencerita. Dalam konteks ini berbagai jenis tema dapat diangkat menjadi cerita menarik, misalnya dalam bentuk video pendek cerita digital. Cerita yang biasa saja dalam tradisi oral dapat disajikan secara lebih menarik dengan mengkombinasikan gambar, video dengan efek-efeknya, narasi suara, dan latar belakang musik yang tepat dan sesuai dengan jiwa cerita.

Sesuai dengan durasinya yang singkat tetapi memiliki tuntutan kandungan isi yang padat, secara teknis cerita digital yang efektif setidaknya memenuhi 7 elemen (Lambert, 2007). Pertama, pencerita harus menggunakan sudut pandang orang pertama. Kedua, karena fokus cerita ditujukan kepada khalayak penyimak/pendengar, maka penggunaan pertanyaan dramatik yang dijawab di akhir cerita perlu digunakan untuk menguatkan keterlibatan pemirsa cerita. Ketiga, cerita yang disajikan harus menggugah emosi pemirsa. Keempat, kepadatan dan kesingkatan cerita harus diperhitungkan pada saat menulis scenario (*script*) cerita. Selanjutnya, tiga elemen terakhir berhubungan dengan fase penyuntingan, yakni *pacing* yang berkaitan dengan ritme, cepat atau lambatnya alur cerita, pengisian narasi suara yang tepat, dan musik latar untuk menguatkan atau memberi penekanan pada narasi cerita yang disajikan.

Cerita digital telah banyak diaplikasikan untuk kepentingan pendidikan secara umum dan pembelajaran di kelas. Hasil-hasil penelitian tentang pemanfaatan cerita digital untuk pembelajaran memperlihatkan bahwa cerita digital efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil penelitian Normann (2011), misalnya,

yang berfokus pada aplikasi cerita digital dalam konteks pembelajaran bahasa kedua, mengisyaratkan bahwa cerita digital dapat digunakan sebagai piranti belajar (*learning tool*) yang efektif untuk menguasai berbagai subjek dan keterampilan dalam menggunakan bahasa kedua, baik secara lisan maupun tulis.

Selain itu, penggunaan cerita digital berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar seperti yang diketengahkan oleh Michalski, Hodges, dan Banister (2005). Dalam konteks pendidikan bahasa dan seni dapat diperlihatkan bahwa cerita digital memberikan efek yang signifikan dalam peningkatan antusiasme dan aktivitas anak dalam menulis dan berkomunikasi verbal menggunakan bahasa. Senada dengan itu, hasil penelitian Wachyuni, Harjono, dan Alarif (2017) juga memperlihatkan bahwa memberikan dampak insruksional yang signifikan terhadap pemahaman materi pembelajaran dalam konteks perkuliahan Psikologi Pendidikan. Secara lebih spesifik, penelitian Aktas dan Yurt (2017) yang memfokuskan pada pengkajian efek cerita digital terhadap pencapaian akademik, motivasi belajar, dan retensi juga menunjukkan adanya efek yang signifikan terhadap peningkatan pencapaian akademik, motivasi, dan retensi. Demikian juga penelitian Wang dan Zhan (2010) serta Yang dan Wu (2012) yang secara jelas menunjukkan besarnya potensi cerita digital dalam penguatan proses belajar dan mengajar.

Meskipun hasil-hasil penelitian tersebut dilakukan dalam konteks yang berbeda, namun setidaknya dapat disimpulkan bahwa adanya kontribusi positif dari cerita digital terhadap motivasi, proses, dan hasil belajar. Efek yang tidak kalah pentingnya dalam penggunaan cerita digital adalah makin dimilikinya literasi digital, baik oleh pengajar maupun pembelajar, khususnya yang bertautan dengan keterampilan teknis digital yang bermanfaat untuk pelbagai kepentingan yang tidak terbatas pada konteks belajar mengajar di kelas. Hal ini sejalan dengan pentingnya penguasaan literasi informasi (*information literacy*), yakni kemampuan untuk dapat menemukan, mengevaluasi, dan mensintesis informasi (Robin, 2008), yang menjadi keterampilan belajar dasar pada abad ke-21 yang tak terelakkan dari pemanfaatan teknologi digital.

Lebih lanjut, penggunaan cerita digital tidak hanya terbatas pada pembelajar normal, melainkan juga pada penyandang disabilitas. Hasil penelitian Michalski, Hodges, dan Banister (2005) di kelas tingkat sekolah menengah untuk anak-anak berkebutuhan khusus pada pendidikan bahasa dan seni memperlihatkan bahwa cerita digital dapat meningkatkan antusiasme dan aktivitas anak dalam menulis dan

berkomunikasi verbal menggunakan bahasa. Hal ini mengisyaratkan besarnya kontribusi cerita digital dalam memfasilitasi dan memotivasi pembelajar dalam peningkatan aktivitas belajar. Oleh karena itu, cerita rakyat digital perlu dikaji lebih lanjut keefektifannya dalam penguatan pemahaman aspek afektif siswa, yang dalam konteks penelitian ini difokuskan pada pemahaman nilai-nilai moral yang terdapat dalam cerita.

KESIMPULAN

Dari kajian-kajian penelitian terdahulu tentang pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat digital berpotensi dalam meningkatkan antusiasme dan intensitas pembelajar dalam proses belajar, meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam berkomunikasi. Selain itu, melalui cerita rakyat digital dapat dimanfaatkan untuk pembentukan karakter, penanaman nilai-nilai kebaikan, peningkatan kecerdasan sosial dan emosional anak.

Dari simpulan di atas dapat diisyaratkan bahwa cerita rakyat memberikan dampak afektif dan dampak instruksional yang positif dalam memperkuat pemahaman akan nilai-nilai yang terdapat dalam cerita. Oleh karena itu, cerita rakyat dapat dipertimbangkan sebagai bahan pembelajaran yang potensial untuk tidak sekadar meningkatkan dimensi keterampilan afektif, melainkan juga dimensi kognitif pembelajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Akanbi, T.A. (2014). The Moral Value of Yoruba Moonlight Tales. *Open Journal of Modern Linguistics*, 2014, 4, 481-486.
- Aktas, E. and Yurt, S.E. (2017). Effects of Digital Story on Academic Achievement, Learning Motivation, and Retention among University Students. *International Journal of Higher Education*. Vol 6 No.1, 2017.
- Al-Somadi, M.M.F. (2012). The Effect of a Story-Based Programme on Developing Moral Values at the Kondeergarten Stage. *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research*. Vol 4, No. 7, November 2012.
- Fisher, W. (1985). The narrative paradigm: An Elaboration. *Communication Monograph*, 52, 55-58. DOI: 10.1080/03637758509376117.
- Junaidi, F. (2017). The Value of Character Education in Andai-andai Folklore and Its Use as Learning Material for Literature Subject in Elementary School.
- Lambert, J. (2007). *Digital Story Telling Cookbook and Traveling Companion*.

Berkeley: Digital Dinner Press.

- Lee, G.L. (2011). Best Practices of Teaching Traditional Beliefs Using Korean Folk Literature. *Teaching and Learning Faculty Publications*. Paper 15.
- Michalski, P., Hodges, D., & Banister, S. (2005). *Digital Story Telling in the Middle Childhood Special Education Classroom*. *Teaching Exceptional Children Plus*, 1(4), Article 3.
- Normann, A. (2011). *Digital Story Telling in Second Language Learning*. Norwegian University of Science and Technology. Master Thesis in Didactics for English and Foreign Language.
- Rahim, H. & Rahiem, M.D.H. (2012). The Use of Stories as Moral Education for Young Children. *International Journal of Social Science and Humanity*, Vol 2, No.6, November 2012.
- Relin, Rasna, I.W. & Binawati, W.S. (2018). Local Wisdom Values in Balinese Folktales that are Relevant to Character Education for the First Grade at Primary School. *Journal of Language Teaching and Research*, Vol 9, No.1, pp. 155-163, January 2018.
- Robin, B. (2006). *The Educational Uses of Digital Story Telling*. *Technology and Teacher Education Annual* 1, 709.
- Robin, B. (2008). *DST: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228.
- Smeda, N., Dakich, E., dan Sharda, N. (2014). The Effectiveness of Digital Story Telling in the Classrooms: A Comprehensive Study. *Smart Learning Environments*, (2014) 1:6, DOI: 10.11.1186/s40561-014-0006-3.
- Wachyuni, S., Harjono, H.S. dan Alarif, T.Z. (2017). Dampak Instruksional Digital Storytelling terhadap Pemahaman Teks. Laporan penelitian LP2M Universitas Jambi.
- Wang, S. dan Zhan, H. (2010). Enhancing Teaching and Learning with Digital Storytelling. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 6(2), 76-77, April-June 2010.
- Warta, I.K. (2012). Developing Students' Moral Value through Folklore in Multilingual Setting: A Case Study in the Development of Morality. Paper disajikan dalam *Annual International Seminar on Ethics, Spirituality, and Morality*, New Delhi, January 4-5.
- Yang, Y.T. dan Wu, W.C.I. (2012). Digital Story Telling for Enhancing Student Academic Achievement, Critical Thinking, and Learning Motivation: A Year-Long Experimental Study. *Computers & Education*, 59 (2012), 339-352.
- Yusuf, H.O. (2016). Impact of Teachers' Use of Folktales on the Performance of Pupils in Reading Comprehension in Primary Schools in Kaduna State Nigeria. *European Journal of Education Studies*. Vol 2, 11, 2016

**IMPROVING POETRY READING SKILLS BY APPLYING THE
LEARNING MODEL OBSERVE, IMITATE, MODIFICATION USING
READING VIDEO MEDIA POETRY TO CLASS STUDENTS X IPA STATE
HIGH SCHOOL 8 SAROLANGUN**

Iba Fadillah Riska Universitas Jambi.
fadillahriskas2707@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari rendahnya keterampilan membaca puisi siswa kelas X IPA SMA Negeri 8 Sarolangun. Model pembelajaran yang monoton dan kurang memaksimalkan media pembelajaran yang ada di sekolah menjadi latar belakang kurangnya keterampilan siswa dalam membaca puisi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca puisi melalui model pembelajaran ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi) berbantuan media audiovisual. Model pembelajaran ATM dipilih karena dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat siswa cepat bosan. Suasana belajar yang seperti itu dapat membantu siswa dalam menentukan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat untuk sebuah puisi

Metode penelitian yang diterapkan yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X IPA SMA Negeri 8 Sarolangun dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, tes keterampilan membaca puisi peserta didik, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik uji validitas data diperoleh melalui teknik triangulasi dengan menyediakan data asli berupa catatan lapangan, transkrip wawancara, lembar

observasi, lembar penilaian keterampilan membaca puisi, dan foto kegiatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Amati, Tiru, Modifikasi (ATM) untuk meningkatkan keterampilan membaca puisi pada siswa kelas X IPA SMA Negeri 8 Sarolangun telah dinyatakan berhasil dengan kategori sangat baik. Pernyataan tersebut dapat diketahui dari hasil observasi aktivitas guru dan hasil observasi aktivitas siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil rata-rata observasi aktivitas guru pada siklus I mencapai skor 84,52 (baik) mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 94,04 (sangat baik). Sedangkan hasil rata-rata observasi siswa pada siklus I memperoleh 83,33 (baik) dan hasil pemerolehan aktivitas siswa pada siklus II mencapai 92,85 (sangat baik).

Kata kunci : keterampilan membaca, puisi, model Amati, Tiru dan Modifikasi

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek-aspek tersebut meliputi keterampilan berbahasa dan bersastra. Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia mengarahkan siswa untuk terampil dalam berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar secara lisan maupun tertulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil sastra manusia Indonesia. Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia terbagi atas dua bagian, yaitu belajar bahasa dan belajar sastra. Belajar bahasa adalah belajar mengenai ketatabahasaan dalam bahasa Indonesia, sedangkan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan.

Pembelajaran sastra merupakan bagian dari mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang berfungsi memperhalus budi pekerti, meningkatkan kepekaan rasa kemanusiaan dan kepedulian sosial, penumbuh apresiasi budaya dan penyaluran gagasan imajinasi serta ekspresi secara kreatif dalam bentuk lisan maupun tertulis. Untuk itu, siswa diwajibkan untuk belajar sastra agar siswa mendapat pengalaman dalam pembelajaran sastra, yaitu pengalaman mengapresiasi sastra dan berekspresi sastra. Dengan adanya pengalaman dalam pembelajaran sastra dapat memperkaya nuansa batin dan pola pikir siswa yang akhirnya dapat mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku manusia. Pengalaman yang dimaksudkan adalah pengalaman mengapresiasi sastra dan berekspresi melalui sastra.

Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan bersastra dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah khususnya kelas X IPA maka peneliti memilih salah satu komponen berbahasa adalah keterampilan membaca. Membaca adalah salah satu

keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA yang harus dilatih guru kepada siswa. Dalam dunia pendidikan, keterampilan membaca mendapat perhatian khusus karena dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Keterampilan membaca siswa sangat mendukung proses pembelajaran diseluruh mata pelajaran dengan baik. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan membaca yang tinggi dapat membawa dampak positif bagi kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran yang lain.

Keterampilan siswa dalam membaca puisi didapatkan melalui proses belajar dan latihan secara teratur. Salah satu tujuan pembelajaran membaca puisi di sekolah adalah untuk membudayakan membaca puisi di sekolah dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut diperlukan adanya komunikasi dua arah yaitu komunikasi antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa. Keberhasilan suatu pembelajaran di sekolah juga bergantung pada suasana kegiatan belajar mengajar. Adanya suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan menjadikan siswa dan guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan nyaman sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pembelajaran membaca puisi merupakan salah satu pembelajaran sastra yang memerlukan keterampilan khusus, yaitu keterampilan membaca ekspresi. Dengan membaca ekspresi melatih siswa untuk dapat berkreasi mengekspresikan sebuah pembacaan puisi dan sekaligus menciptakan penghayatan, teknik vokal, dan penampilan yang sesuai dengan isi puisi yang dibacanya. Keterampilan ini tidaklah hanya dalam membaca seperti biasa namun lebih diutamakan bagaimana dapat membaca dengan baik. Membaca puisi berbeda pada umumnya, meskipun pengetahuan, namun keterampilan membaca puisi terdapat kekhususan dalam membaca. Siswa perlu memahami bagaimana membaca puisi yang baik ditinjau dari aspek membaca. Khususnya membaca puisi. Tujuan pembelajaran membaca puisi adalah memberikan kebebasan pada siswa untuk mengekspresikan isi atau makna puisi sesuai dengan penjiwaan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, tes siswa dalam keterampilan membaca puisi tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Baik dari tes kognitif maupun tes keterampilan membaca banyak nilai siswa yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Terbukti dari jumlah 31 siswa, hanya 5 orang siswa yang mencapai nilai KKM dalam tes kognitif. Sedangkan 26 siswa lainnya tidak memenuhi nilai KKM atau belum tuntas. Untuk hasil tes keterampilan membaca puisi, hanya 6 siswa yang mencapai nilai KKM. Sedangkan 25 siswa lainnya belum mencapai nilai KKM. Kebanyakan siswa malu-

malu dalam mengeluarkan ekspresi wajah yang sesuai dengan isi puisi. Permasalahan di atas disebabkan oleh beberapa hal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Wali kelas X IPA, yaitu Bapak Junaidi memberikan penjelasan bahwa penyebab siswa tidak terampil dalam membaca puisi adalah faktor kurangnya rasa percaya diri siswa dan juga faktor gangguan dari teman-temannya. Lebih rincinya lagi, peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa yang evaluasi akhir kognitifnya mencapai KKM, namun keterampilan membacanya masih kurang dari KKM. Wawancara juga dilakukan kepada siswa yang nilai evaluasi akhir kognitif dan keterampilan membacanya tidak mencapai nilai KKM.

Permasalahan yang muncul berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, maka dirancanglah sebuah perencanaan pembelajaran untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut, yaitu dengan penerapan model pembelajaran ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi) berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dalam membacakan puisi. Model pembelajaran ATM ini dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat siswa cepat bosan. Suasana belajar yang seperti itu dapat membantu siswa dalam menentukan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat untuk sebuah puisi. Dalam model pembelajaran ini terdapat teknik latihan dasar dalam membacakan puisi. Sementara itu, media audiovisual yang berupa video ini dapat membantu siswa dalam membacakan puisi yang benar. Model pembelajaran ATM dan media audiovisual ini juga dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi siswa dalam menentukan ekspresi sesuai dengan isi dari puisi yang akan dibacakannya.

Muthoharoh (Rusman, 2017) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merencanakan bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Model pembelajaran ATM merupakan salah satu strategi yang telah banyak digunakan oleh orang-orang yang telah menjadi luar biasa dalam waktu yang relatif

singkat. Ini disebabkan karena mereka melihat orang-orang yang telah sukses sebelumnya (baca: amati), kemudian mereka meniru orang-orang sukses tersebut, terutama dalam hal cara berfikir mereka (baca: tiru), dan terakhir memodifikasinya berdasarkan kondisi dan lingkungan mereka (baca: modifikasi), sehingga mereka berbeda dengan orang-orang sukses yang mereka tiru, dan akhirnya mereka bisa sukses seperti mereka dalam waktu yang relatif singkat Nazarani (Prahmana, 2019)

Tomatala (Munadhi, 2020) menyatakan bahwa media audio-visual yaitu media yang mencakup indera pendengaran dan penglihatan yang dilakukan secara bersamaan. Tujuan pesan disampaikan melalui media bisa berupa pesan verbal dan non verbal seperti media visual dan terdengar seperti media audio. Media ini merupakan kombinasi audio dan visual juga bisa disebut sebagai media pandang-dengar. Media audio-visual dapat dijadikan sebagai penyajian bahan ajar kepada peserta didik secara lengkap dan optimal. Selain itu, media tersebut dapat memiliki batasan tertentu yang menggantikan peran dan tugas pendidik. Sedangkan menurut Tomatala (Sanjaya, 2020) media audio-visual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur yaitu pandang-dengar.

Berdasarkan judul dan latar belakang penelitian, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu **apakah melalui model pembelajaran Amati, Tiru, dan Modifikasi dengan menggunakan media video pembacaan puisi mampu meningkatkan kemampuan membaca puisi siswa kelas X IPA SMA Negeri 8 Sarolangun Semester Genap Tahun Pelajaran 2021-2022**. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi siswa kelas X IPA SMA Negeri 8 Sarolangun Semester Genap Tahun Pelajaran 2021-2022 melalui model pembelajaran Amati, Tiru, dan Modifikasi menggunakan media video pembacaan puisi.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), Rancangan penelitian yang digunakan adalah model Kurt Lewin, yang dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 8 Sarolangun. Kecamatan Pelawan, Kabupaten Sarolangun. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X IPA SMA Negeri 8 Sarolangun

Semester Genap Tahun Pelajaran 2020- 2021 yang berjumlah 31 orang siswa. Masing-masing terdiri dari siswa laki-laki yang berjumlah 18 orang dan siswa perempuan berjumlah 13 orang. Data penelitian ini berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, tes keterampilan membaca puisi peserta didik, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik uji validitas data diperoleh melalui teknik triangulasi dengan menyediakan data asli berupa catatan lapangan, transkrip wawancara, lembar observasi, lembar penilaian keterampilan membaca puisi, dan foto kegiatan.

PEMBAHASAN

Data hasil penelitian yang didapatkan peneliti yaitu melalui hasil observasi guru, hasil observasi siswa, hasil wawancara, dan hasil penilaian. Data hasil observasi dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran. Data hasil wawancara didapatkan dari hasil wawancara guru dan siswa terkait keterampilan membaca puisi menggunakan metode Amati, Tiru, dan Modifikasi (ATM). Data hasil penilaian didapatkan melalui proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tahap ini adalah pembahasan hasil data pemerolehan setelah dilakukannya siklus I dan siklus II untuk menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan dalam meningkatkan keterampilan membaca puisi dengan menggunakan model pembelajaran ATM pada siswa kelas X IPA SMA Negeri 8 Sarolangun. Berikut merupakan deskripsi penelitiannya:

1. Penerapan Model Pembelajaran Amati, Tiru, Modifikasi (ATM) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Puisi Dengan Menggunakan Media Video Pembacaan Puisi Pada Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 8 Sarolangun

a. Data Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II

Hasil data dari aktivitas guru pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan. Siklus I pada data hasil observasi aktivitas guru memperoleh total nilai 71 dengan nilai rata-rata 84,52 menjadi nilai akhir 85 masuk kategori baik karena telah mencapai indikator yang telah ditentukan. Pada siklus II, terdapat peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Total nilai yang diperoleh yakni 79, sedangkan nilai rata-rata mencapai 94,04 dan hasil akhir mencapai 94. Nilai tersebut masuk dalam kategori sangat baik dan mencapai indikator yang telah ditentukan. Pada siklus II guru memfokuskan pembelajaran

semaksimal mungkin berdasarkan hasil refleksi yang terdapat pada siklus I. Guru bertindak untuk memperbaiki pembelajaran yang kurang pada hasil pembelajaran siklus I, sehingga proses pembelajaran menghasilkan nilai yang maksimal.

b. Data aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Hasil aktivitas siswa pada siklus I memperoleh total nilai 70 dengan rata-rata 83,33 dan mendapatkan hasil akhir 83. Nilai tersebut masuk dalam kategori baik sehingga telah mencapai indikator yang telah ditentukan. Pada siklus II total nilai yang didapat ialah 78 dengan ratarata 92,85 dan hasil akhir mendapatkan 93.

Kategori tersebut masuk dalam kategori sangat baik pula karena mencapai indikator yang telah ditentukan. Peningkatan hasil observasi aktivitas siklus I dengan siklus II dikarenakan mayoritas siswa telah menjalankan proses pembelajaran dengan sangat baik dan siswa merespon proses pembelajaran dengan maksimal.

2. Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi Setelah Diterapkan Model Pembelajaran Amati, Tiru, Modifikasi (ATM) Dengan Menggunakan Media Video Pembacaan Puisi Pada Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 8 Sarolangun.

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada pra siklus, siklus I, sampai siklus II telah memperoleh hasil yang sangat baik. Hasilnya mengalami peningkatan pada setiap siklus yang dijalankannya. Peningkatan keterampilan membaca puisi dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan keterampilan membaca puisi pada siswa kelas X IPA SMA Negeri 8 Sarolangun pada nilai rata-rata kelas dan prosentase ketuntasan belajar siswa. Tahap pra siklus tidak terdapat siswa yang nilainya mencapai KKM dari jumlah siswa keseluruhan yakni 31 siswa. persentase yang terdapat pada pra siklus yakni 0% dengan kategori (tidak baik). Sedangkan prosentase ketuntasan belajar yang harus dicapai siswa ialah 80% dari jumlah siswa dapat mencapai KKM yakni dengan nilai 75. Persentase tersebut dalam kategori baik, sehingga dapat dijadikan ketentuan minimal siswa dalam mencapai ketuntasan belajar. Hasil dari pre tes tersebut yaitu guru melakukan tindakan dengan memperbaiki proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

Dalam siklus I hasil pembelajaran membaca puisi mengalami peningkatan dibandingkan hasil pre tes. Pada siklus I hasil rata-rata yang didapatkan siswa mencapai 66,13 (cukup). Dari 31 siswa, terdapat 21 siswa yang tuntas dengan prosentase 67,74% (cukup), sedangkan 10 siswa belum tuntas atau belum mencapai KKM dengan prosentase 32,25%. Dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus I belum mencapai

prosentase minimum 80% dari nilai KKM yang ada. Hal ini menyebabkan guru mengambil tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II. Dari 31 siswa terdapat 27 siswa yang tuntas dengan prosesentase ketuntasan keterampilan membaca puisi sebesar 87,09% (sangat baik). Nilai tersebut telah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan, yaitu 80%. Adapun 4 siswa yang tidak tuntas karena belum mencapai indikator ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu mencapai prosentase sebesar 12,09%. Rata-rata pemerolehan nilai siswa yakni sebesar 86,89 (sangat baik). Dinyatakan bahwa prosentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan antara siklus I dengan siklus II. Prosentase kenaikan dari siklus I ke siklus II sebanyak 19,35%.

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisis data di atas bahwa model pembelajaran ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi) dapat meningkatkan keterampilan membaca puisi pada siswa kelas X IPA SMA Negeri 8 Sarolangun pada keterampilan membaca puisi yang dibuktikan dengan peningkatan hasil pembelajaran dari siklus I ke siklus II sebesar 9,52 dan pencapaian peningkatan prosentase sebesar 19,35%.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemerolehan hasil penelitian pada kelas X IPA SMA Negeri 8 Sarolangun tentang peningkatan keterampilan membaca puisi dengan menggunakan metode ATM dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode Amati, Tiru, Modifikasi (ATM) untuk meningkatkan keterampilan membaca puisi telah berhasil mencapai hasil yang maksimal. Pernyataan tersebut dapat diketahui dari hasil observasi aktivitas guru dan hasil observasi aktivitas siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil rata-rata observasi aktivitas guru pada siklus I mencapai skor 84,52 (baik) mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 94,04 (sangat baik). Sedangkan hasil rata-rata observasi siswa pada siklus I memperoleh 83,33 (baik) dan hasil pemerolehan aktivitas siswa pada siklus II mencapai 92,85 (sangat baik).
2. Peningkatan keterampilan membaca puisi setelah diterapkannya metode ATM pada siswa kelas X IPA SMA Negeri 8 Sarolangun mendapatkan hasil yang maksimal. Peningkatan keterampilan membaca puisi tersebut dapat diketahui dari hasil tes kinerja siswa saat membaca puisi secara individu, sehingga dapat diketahui nilai rata-rata kelas serta prosentase ketuntasan siswa dalam keterampilan membaca puisi. Pada pra siklus, siklus I, hingga siklus II telah mengalami peningkatan. Pada tahap pra siklus siswa

mendapatkan skor rata-rata yakni sebesar 49,39 (kurang) dengan prosentase 0% (tidak baik). Pada siklus I guru menerapkan metode ATM pada keterampilan membaca puisi siswa kelas X mencapai rata-rata sebesar 66,13 (cukup) dengan prosentase ketuntasan belajar sebesar 67,74% (cukup). Hasil pada siklus II skor yang didapatkan siswa mencapai 86,89 (sangat baik) dengan prosentase ketuntasan sebesar 87,09% (sangat baik). Hasil pemerolehan skor tersebut terbukti bahwa pada setiap siklusnya siswa telah mengalami peningkatan kualitas hasil keterampilan membaca puisi dengan lebih baik. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan pada prosentasenya dengan baik yakni sebesar 19,35%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kepada kedua orang tua ku Ayahanda (Junaidi S.Pd) dan Ibunda (Siti Retno Wati) yang telah melimpahkan kasih sayangmu dengan sepenuh hati kepadaku. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak SMA Negeri 8 Sarolangun yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada Bapak Junaidi, S.Pd selaku guru di SMA Negeri 8 Sarolangun yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muthoharoh, N. B. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif “Think Pair Share” terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.30998/sap.v2i1.1509>
- Nazarani. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Melalui Teknik Atm (Amati, Tiru Dan Modifikasi) Di Kelas VI SD Negeri 1 Sagu Sukamulya. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 21–26. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v4i2.1052>
- Salad, H. (2014). *Panduan Wacana & Apresiasi Seni Baca Puisi*. Yogyakarta: Pustak Pelajar.
- Tomatala, I., & Latupeirissa, E. (2020). Kemampuan Menulis Puisi dengan Menggunakan Media Audio-Visual Sinematisasi Puisi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 27–36.

Metode dan Ideologi Terjemahan Istilah Khusus Kuliner dalam Film ‘Chef’ pada

Dua Versi Subtitle Berbeda

Iis Damayanti¹, M.R. Nababan², Diah Kristina³

1. Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, Surakarta

2. Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Email: dilovis25@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa dan budaya pada masyarakat dalam ranah akademis telah mencapai inovasi salah satunya meluas pada domain-domain yang sebelumnya belum terjamah. Penelitian ini berusaha menganalisis fenomena perbedaan produk terjemahan istilah khusus kuliner dalam film ‘Chef’ pada dua subtitle yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap metode dan ideologi penerjemahan istilah khusus kuliner film ‘Chef’ yang digunakan oleh masing-masing penerjemah pada subtitle versi Lebah Ganteng dan versi Agent Nas. Ini adalah penelitian deskriptif-kualitatif yang menggunakan purposif sampling sebagai teknik cuplikan untuk memperoleh data dari sumber data yang ada. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis domain, analisis taksonomi, dan analisis komponensial, serta terakhir yaitu menemukan tema budaya dari hubungan antara aspek penelitian. Hasil penelitian mengatakan bahwa metode penerjemahan pada versi Lebah Ganteng dan Agent Nass sama-sama cenderung komunikatif. Hal ini ternyata menimbulkan ideologi penerjemahan Lebah Ganteng dan Agent Nas cenderung sama-sama domestikasi dengan frekuensi yang sedikit berbeda. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dilihat dari dominasi metode penerjemahan yang digunakan oleh dua penerjemah tersebut, kecenderungan ideologi adalah pada forenisasi dan domestikasi. Ideologi domestikasi sama-sama lebih tinggi dikarenakan penerjemah berfokus pada bahasa sasaran atau menyesuaikan selera masyarakat. Penelitian ini juga bisa menjadi inspirasi dan pemantik penelitian bahasa khususnya pada kasus terjemahan untuk menemukan dominasi metode yang berbeda pada subtitle film versi lain sehingga akan ditemukan ideologi yang berbeda dengan sebab karakteristik yang berbeda pula.

Kata kunci: metode penerjemahan, ideologi penerjemahan, istilah khusus kuliner, subtitle film, domestikasi.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa dan budaya erat berkaitan satu sama lain dalam kehidupan masyarakat (Kusumaningsih & Fatoni, 2019). Hal itu bisa ditemukan dalam ranah akademis ataupun ranah hiburan misalnya film. Saking erat kaitannya dua hal tersebut bisa saling berpengaruh menimbulkan gaya sebab akibat antara bahasa dan budaya (Arifah & Andika, 2017; Fatoni, 2018). Dalam hal ini sebuah film memuat dua buah *items* tersebut dalam satu *packaging* yang akan tersebar keseluruh dunia dan juga bisa mempengaruhi perilaku manusia (Fatmawati & Setiawan, 2020). Pun jua film bahasa asing khususnya bahasa Inggris yang pasti di dalamnya memuat transfer bahasa dan budaya dari produksinya kepada masyarakat sebagai penonton yang justru banyak merupakan bangsa lain diluar budaya dan bahasa asli dari film tersebut.

Berbagai macam film berbahasa Inggris telah bervariasi genre dan topik bahasanya saat ini. Jelas bahasa dan budayanya akan juga diterima oleh masyarakat penontonnya dalam hal ini bangsa Indonesia. Akan tetapi tidak semua bisa secara langsung menerima mentah bahasa dan budaya yang disampaikan karena tentang bahasa asing tersebut. Dari sini muncul bidang akademis penerjemahan untuk menjembatani itu (Setiawan et al., 2018). Permasalahannya apakah dalam bahasa film yang kompleks topik dan genre kajiannya, akan bisa diterjemahkan dengan persis seperti originalnya atau ada pergeseran di sana.

Saat ini berkembang telah banyak versi-versi terjemahan dari sebuah film. Misalnya dalam web subscene.com terdapat banyak versi terjemahan transkrip film atau yang sering dikenal singkat dengan sebutan *subtitle*. Saat ini *subtitle* menjadi produk terjemahan yang bisa diakses bebas oleh masyarakat. Kini orang bisa mendapatkan subtitle secara terpisah dari filmnya karena telah berformat file mandiri yang bisa diunduh bebas di internet. Meskipun bukan merupakan versi resmi, tetapi nyatanya *subtitle-subtitle* tersebut paling sering dimanfaatkan oleh banyak orang saat ini (Brown et al., 2015). Adanya bermacam variasi *subtitle* tersebut dalam satu bahasa akan memiliki segmen peminat masing-masing sesuai dengan selernya. Pun begitu terjemahan *subtitle* yang bisa masuk telah memiliki reputasi dalam produksi *subtitle* film. Beberapa *subtitle* yang populer adalah karya Samehadaku, Pein Akatsuki, Lebah Ganteng, Siberian, Agent Nas.

Dari fenomena di atas, bisa diketahui akan banyak perbedaan dari segi isi bahasa yang memuat pesan dari filmnya. Hal ini jelas dipengaruhi oleh metode penerjemahan yang dipakai dan ideologi dari penerjemah itu sendiri. Hal ini sesuai dengan yang

disampaikan (Arfani & Juhana, 2019). Dalam hal ini film dengan genre atau topik yang eksklusif, akan menghasilkan keunikan pada bagaimana penerjemah menerjemahkan istilah-istilah khusus dalam film itu (Putra et al., 2017). Bahasa dalam berbeda genre dan field atau konteks/lokasi/topik akan memiliki spesialisasi tersendiri dan diksi tersendiri (Arifah et al., 2019; Fatoni et al., 2020a). Dengan genre/tema kuliner yang saat ini sedang populer dikalangan masyarakat Indonesia, film dengan tema kuliner juga akan menarik untuk dikaji bahasanya.

Perbedaan cara menerjemahkan masing-masing orang di atas tentu saja berdampak tidak hanya pada keakuratan pesan terjemahan, tetapi juga pada kealamiahan atau keberterimaan terjemahan tersebut, serta juga pada tingkat kemudahan terjemahan istilah tersebut dipahami oleh penonton. Padahal masing-masing penerjemah dan masing-masing versi penerjemahan itu mempunyai karakteristik dan gaya tersendiri yang berbeda dengan yang lain (Nababan, 2013). Oleh karena itu diperlukan penelitian lebih dalam mengenai dampak keputusan yang diambil oleh ketiga pembuat subtitle di atas dalam menerjemahkan istilah spesifik kuliner dalam film ‘Chef’ ke dalam bahasa Indonesia. Selain karena ketiga versi subtitle tersebut paling banyak diunduh pada subscene.com, urgensinya juga adalah kasus ini dapat menjadi contoh dan masukan bagi pembuat subtitle, yang semakin marak saat ini, dalam menerjemahkan, khususnya menerjemahkan istilah spesifik / khusus.

Nababan (2003) (Wardoyo, 2016) menyatakan penerjemahan sebagai pemindahan suatu amanat dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dengan pertama-tama mengungkapkan maknanya dan kemudian gaya bahasanya. Proses penerjemahan merupakan serangkaian tahapan yang harus dilalui oleh penerjemah untuk bisa sampai pada hasil akhir (Machali, 2000: 9). Dalam bidang penerjemahan, ideologi dapat diartikan sebagai prinsip atau keyakinan tentang benar atau salah (Hoed, 2006). Secara umum, ideologi dalam penerjemahan dibagi menjadi dua bagian yaitu domestikasi dan foreignisasi. Molina & Hurtado Albir (2002) mendefinisikan metode penerjemahan sebagai cara sebuah proses penerjemahan dilakukan sesuai dengan tujuan penerjemah, yakni opsi global yang berdampak pada teks bahasa sasaran secara keseluruhan. Diungkapkan bahwa ada beberapa metode penerjemahan yang bisa dipilih yakni: metode interpretatif- komunikatif (penerjemahan gagasan atau amanat), harfiah (transkodifikasi linguistik), bebas (modifikasi kategori-kategori semiotika dan komunikatif) dan filologis

(penerjemahan akademis atau kritik).

Penelitian mengenai penerjemahan istilah khusus atau istilah budaya sebenarnya telah sering dilakukan, misalnya penelitian tentang penerjemahan istilah budaya secara umum pada teks novel (Hapsari dan Setyaningsih, 2013; Sudana, dkk, 2014; Fedora, 2015; Kuncara, 2015; Farahani dan Mokhtari, 2016; Wahyu, dkk, 2017), penerjemahan istilah budaya secara umum pada teks ilmiah (Nurnani, 2018), penerjemahan istilah budaya spesifik religi (Yulianita, dkk, 2017), penerjemahan istilah budaya khusus mesin dan teknologi pada buku panduan (Fachruddin, dkk, 2017), penerjemahan istilah budaya bidang hukum pada teks kontrak kerja (Siregar, 2009). Banyaknya penelitian penerjemahan tersebut adalah penelitian nonmodal yang mana teks objek kajiannya adalah teks novel atau teks ilmiah. Berbeda dari itu terjemahan teks nonmodal seperti terjemahan *subtitle* membuka peluang seorang penerjemah memiliki batasan tentang konteks waktu dan ruang yang mempengaruhi bagaimana seorang penerjemah mengambil keputusan. Dalam beberapa penelitian sebenarnya penelitian multimodal telah juga dilakukan, misalnya penelitian penerjemahan istilah budaya secara umum pada film (Khasanah, 2009; Wulandari, 2016; Sari, dkk, 2016) dan penelitian penerjemahan istilah khusus game (Wardoyo, 2016). Akan tetapi kebanyakan hanya berfokus pada kualitas penerjemahan pada keberterimaan dan keakuratan. Bagaimana ideologi penerjemah dalam memutuskan penggunaan metode penerjemahan khususnya pada istilah khusus belum terlalu tersentuh. Apalagi dalam hal ini kajian yang mendalami istilah khusus dalam film bertema kuliner masih begitu jarang.

Latar belakang observasional tersebut menarik minat peneliti untuk meneliti bagaimana variasi perbedaan terjemahan istilah kuliner dari subtitle yang berbeda pada film kuliner dalam hal ini film Chef. Peneliti memilih film ini menjadi objek penelitian karena ditemukan referensi istilah spesifik kuliner yang berasal dari budaya barat dalam film ini yang kemungkinan besar masih asing di telinga penonton. Menariknya, istilah-istilah tersebut diterjemahkan dengan cara berbeda dalam beberapa versi subtitle bahasa Indonesianya. Misalnya, terdapat sebuah istilah spesifik kuliner yang dilontarkan oleh Percy, anak si koki tokoh utama, yaitu 'kettle corn' pada menit 03,17 – 03,19. Istilah tersebut diterjemahkan dengan cara yang berbeda dalam tiga subtitle yang paling sering diunduh oleh penonton. Yang perlu digarisbawahi adalah selain aspek ketepatan pemadanan, penerjemah juga mempertimbangkan ruang subtitle terbatas ketika menerjemahkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa keputusan pemadanan yang

dilakukan pembuat subtitle tidak hanya dipertimbangkan dari aspek keakuratan, keberterimaan, dan tingkat keterbacaan terjemahan tetapi juga ruang subtitle yang terbatas.

Maka berdasarkan celah-celah penelitian yang telah dijabarkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan kajian pada penerjemahan istilah budaya khusus kuliner yang ada dalam teks film ‘Chef’ yang kaya akan istilah khusus kuliner dan memiliki batasan ruang dan waktu yang juga mendasari pengambilan keputusan penerjemah dalam menerjemahkan. Dalam hal ini maka kajiannya akan difokuskan pada ideologi dan metode penerjemahannya. Dalam hal ini juga akan dibandingkan dua versi penerjemahan yaitu *subtitle* film ‘Chef’ dari Lebah Ganteng dan Agent Nas. Kajian ini ditujukan untuk mengungkapkan dan menjelaskan metode, dan ideologi penerjemahan pada dua versi *subtitle* film ‘Chef’ dari dua versi *subtitle* tersebut . Diharapkan penelitian ini akan memberi manfaat salah satunya bisa mengungkapkan konsep bahwa metode dan ideologi penerjemahan yang digunakan dalam *subtitle* film dalam menerjemahkan istilah khusus kuliner selain ditentukan oleh pemadanan juga dipengaruhi batasan ruang dan waktu. Selain itu penelitian ini bisa dijadikan sebagai rujukan dan panduan bagi pembuat subtitle dalam menerjemahkan istilah khusus kuliner terutama pada aspek teknik penerjemahan yang sebaiknya digunakan dan dihindari serta bagaimana dampak keputusan teknik penerjemahan yang diambil terhadap kualitas terjemahan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian penerjemahan yang menggunakan paradigma kualitatif yang meneliti data berupa kata-kata, kalimat, atau gambar, bukan angka atau frekuensi (Sutopo, 2006). Penelitian ini bersifat deskriptif karena tujuannya adalah untuk mendeskripsikan bagaimana kedua penerjemah yang berbeda menerjemahkan istilah budaya kuliner dari satu film yang sama. Ini adalah penelitian produk penerjemahan yang berorientasi pada produk hasil terjemahan. Rumusan masalah yang dikaji ditentukan terlebih dahulu sebelum memproses penelitian menjadikan ini masuk pada penelitian kasus terpancang (*embedded case study*). Metode etnografi diterapkan karena dalam melakukan penelitian, peneliti juga ikut serta terlibat dalam analisis data. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat berinteraksi dengan data lebih jauh dan diberi peran yang lebih untuk, akhirnya, mengambil kesimpulan sendiri (Grbich, 2007; Santosa, 2017). Lokasi penelitian ini berupa media yakni film *Chef* yang didownload dari media internet. *Setting* atau tempat kejadian dari film *Chef* adalah semua lokasi tempat

terjadinya tokoh menyebutkan istilah-istilah budaya kuliner, misalnya dapur restaurant, di dalam rumah, dan sebagainya. Partisipan yang dilibatkan adalah semua karakter yang mengucapkan atau menyebutkan istilah budaya kuliner dalam film tersebut. Event atau kejadian yang dilibatkan adalah semua kejadian yang di dalamnya terdapat dialog yang berisi penyebutan istilah budaya makanan atau kuliner. Data primer dalam penelitian ini dibagi ke dalam dua kategori, yaitu data linguistik dan data penerjemahan. Data linguistik berupa istilah budaya spesifik kuliner yang ditemukan di dalam film *Chef*. Data penerjemahan meliputi teknik, metode, dan ideologi penerjemahan yang digunakan oleh ketiga penerjemah serta kualitas terjemahan istilah budaya kuliner dari ketiga versi *subtitle*. Dalam penelitian ini digunakan dua jenis sumber data yakni dokumen dan informan. Sumber data dokumen berupa film *Chef* serta transkrip percakapan bahasa sumber dan terjemahannya. Sumber data informan merujuk kepada informan yang menilai tingkat keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaan terjemahan istilah budaya kuliner dua versi terjemahan. Data diperoleh dengan analisis dokumen yang berupa *subtitle* film dari kedua versi penerjemahan dan juga dengan FGD untuk memilah mana data dan bukan data. Penyaringan data ini dilakukan untuk memenuhi prasyarat *purposive sampling* untuk memvalidasi data penelitian. Rater yang berkontribusi dalam FGD telah dipilih pula sesuai dengan kriteria dalam kompetensi penerjemahan. Sedangkan analisis isi, menyimak dan mencatat data dari sumber data, dilakukan pada tahap awal untuk menggali data-data untuk diteliti. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan adaptasi dari (Spradley, 1980) yaitu analisis domain, analisis taksonomi, analisis komponensial dan analisis tema budaya.

PEMBAHASAAN

Metode penerjemahan merupakan hasil pilihan global seorang penerjemah pada tataran teks untuk menghasilkan keputusan spesifik atau teknik penerjemahan dalam menerjemahkan teks (Anshori, 2010). Dari definisi di atas maka bisa dipahami untuk menelisik metode penelitian peneliti perlu melihat Teknik penerjemahan yang dilakukan oleh penerjemah. Beberapa metode ditemukan dengan penciri khusus dari teknik-teknik penerjemahan yang spesifik. Sedangkan ideologi dimunculkan dari kecenderungan metode penerjemahan yang dipakai.

Tabel 1. Metode penerjemahan istilah khusus kuliner pada *subtitle* film ‘Chef’

| Versi Subtitle | Ideologi Penerjemahan | Presentase | Metode Penerjemahan | Presentase | Teknik Penciri Metode | Frekuensi | | |
|----------------|--------------------------------|-------------------------------|---------------------|--------------|-----------------------|------------------|-----------------------|-------------------|
| | | % | | % | | | | |
| Lebah Ganteng | Domestikasi (Berorientasi BSa) | 59,71 | Metode Komunikatif | 51,61 | Padanan Lazim | 33 | | |
| | | | | | Generalisasi | 25 | | |
| | | | | | Implikasi | 2 | | |
| | | | | | Modulasi | 2 | | |
| | | | | | Partikularisasi | 1 | | |
| | | | | | Deskripsi | 1 | | |
| | | | | Metode Bebas | 8,1 | Kreasi Diskusif | 7 | |
| | | | | | | Delesi | 3 | |
| | | Forensiasi (Berorientasi BSu) | 40,32 | Metode Setia | 37,1 | Peminjaman murni | 45 | |
| | | | | | | | | Varian Peminjaman |
| | | | | | | | Metode Kata demi Kata | 3,22 |
| | | | | | | | | |
| Agent Nas | Domestikasi (Berorientasi | 55,83 | Metode Komunikatif | 41,67 | Padanan Lazim | 24 | | |

| | | | | | | |
|--|-------------------------------------|-----------|-----------------|-----------|------------------------|----|
| | BSa) | | | | Generalisasi | 14 |
| | | | | | Implisitasi | 1 |
| | | | | | Modulasi | 1 |
| | | | | | Anotasi | 5 |
| | | | | | Deskripsi | 1 |
| | | | | | Adisi | 4 |
| | | | Metode Bebas | 13,3 3 | Kreasi Diskusi f | 12 |
| | | | | | Delesi | 4 |
| | | | Metode adaptasi | 0,83 | Adaptasi | 1 |
| | Forensiasi (Berorinetasi BSu) | 44,1 7 | Metode Setia | 44,1 7 | Peminjaman Murni | 51 |
| | | | | | Varian Peminjaman | 1 |

Dari table di atas dapat dilihat hubungan yang timbul berawal dari teknik penerjemahan yang digunakan dalam penerjemah *subtitle* akan mempengaruhi pemilihan metode dan itu juga yang akan membawa penerjemah pada ideologi yang spesifik. Berdasarkan frekuensi penggunaan teknik yang merepresentasikan masing-masing metode, dapat dikatakan bahwa kecenderungan metode penerjemahan dalam terjemahan istilah khusus kuliner film ‘Chef’ yang dilakukan oleh Lebah Ganteng adalah metode komunikatif, yakni membuat terjemahan istilah khusus kuliner lebih dekat pada pembaca sasaran sehingga dapat lebih mudah dipahami dan lebih alami.

Kecenderungan metode penerjemahan istilah khusus kuliner dalam film ‘Chef’ dalam versi terjemahan Agen Nas adalah metode penerjemahan komunikatif. Meskipun jumlah kemunculan teknik pencari metode setia sedikit lebih banyak dibandingkan teknik

penerjemahan penciri metode komunikatif, tetapi karena metode lain yang cukup besar muncul dalam versi ini adalah metode penerjemahan bebas, maka kecenderungan metode penerjemahan versi terjemahan ini adalah metode komunikatif.

Dalam hal ideologi, arah ideologi penerjemah ditemukan dengan melihat kecenderungan metode penerjemahan. Kecenderungan ideologi penerjemahannya adalah ideologi penerjemahan domestikasi. Hasil ini berbeda dengan yang ditemukan dalam versi terjemahan Siberian. Hal ini disebabkan jumlah frekuensi kemunculan teknik penerjemahan yang mencirikan metode-metode yang merepresentasikan ideologi domestikasi lebih banyak dibandingkan dengan frekuensi kemunculan teknik penerjemahan yang mencirikan metode-metode penerjemahan yang merepresentasikan ideologi forensasi. Metode-metode representasi ideologi domestikasi dalam versi terjemahan ini adalah metode komunikatif dan metode penerjemahan bebas, yang jumlah kemunculan teknik pencirinya sebanyak 74 kali (padanan lazim sebanyak 33 kali, generalisasi sebanyak 25 kali, implisitasi sebanyak 2 kali, modulasi sebanyak 2 kali, partikularisasi sebanyak 1 kali, deskripsi sebanyak 1 kali, kreasi diskursif sebanyak 7 kali dan delesi sebanyak 3 kali). Sedangkan, metode-metode yang merepresentasikan ideologi forensasi dalam versi terjemahan Lebah Ganteng adalah metode setia dan metode kata demi kata. Kedua metode tersebut hadir dalam frekuensi kemunculan teknik-teknik penerjemahan pencirinya yakni sebanyak 50 kali (peminjaman murni sebanyak 45 kali, varian peminjaman sebanyak 1 kali, dan literal sebanyak 4 kali). Terakhir, ideologi penerjemahan istilah khusus kuliner dalam film ‘Chef’ dalam versi terjemahan Agen Nas cenderung domestikasi. Hal ini disebabkan 58 frekuensi kemunculan teknik penerjemahan yang mencirikan metode-metode representasi ideologi domestikasi (metode komunikatif, metode bebas, dan metode adaptasi) lebih banyak dibandingkan dengan frekuensi kemunculan teknik penerjemahan yang mencirikan metode setia sebagai representasi ideologi forensasi. Frekuensi kemunculan teknik penciri metode komunikatif, metode bebas, dan metode adaptasi sebagai representasi ideologi domestikasi adalah 67 kali yang muncul sebagai teknik penerjemahan padanan lazim sebanyak 24 kali, generalisasi sebanyak 14 kali, anotasi sebanyak 5 kali, adisi sebanyak 4 kali, deksripsi sebanyak 1 kali, implisitasi sebanyak 1 kali, modulasi sebanyak 1 kali, kreasi diskursif sebanyak 12 kali, delesi sebanyak 4 kali, dan adaptasi sebanyak 1 kali. Sebaliknya, teknik penciri metode setia yang merupakan representasi ideologi forensasi

hanya muncul sebanyak 53 kali dalam bentuk teknik peminjaman murni sebanyak 52 kali dan teknik peminjaman varian sebanyak 1 kali. Namun begitu, perlu diingat bahwa dalam kasus ini ketiga versi terjemahan memiliki kecenderungan ideologi yang tipis dibandingkan ideologi tandingannya (domestikasi terhadap forenisasi dan forenisasi terhadap domestikasi). Jarak frekuensi kemunculan teknik penerjemahan yang mencirikan metode-metode baik yang merepresentasikan ideologi forenisasi maupun ideologi domestikasi dalam ketiga versi terjemahan sangat dekat atau sangat tipis. Artinya, posisi ideologi penerjemahan pada terjemahan istilah khusus kuliner versi Siberian, Lebah Ganteng, dan Agen Nas hampir berada di antara forenisasi dan domestikasi, dengan kecenderungan yang sudah diungkap di atas

Berikut ini contoh temuan data pada teknik padanan lazim dan generalisasi. Contoh penggunaan teknik penerjemahan padanan lazim:

BSu: “Yo, Popeye, get the **sauce** out there, OK?”
BSa: “Yo, Popeye, ambilkan **saus** di sana, oke?”

Contoh penggunaan teknik penerjemahan

generalisasi: BSu: “**Bistro.**”
BSa: “**Restauran.**”

Dari temuan di atas, dapat dilihat bahwa dapat dilihat bahwa ketiga versi subtitle memiliki ideologi penerjemahan istilah khusus kuliner dalam film ‘Chef’ yang berbeda. Versi Lebah Ganteng dan Agent Nas cenderung berideologi domestikasi, atau berorientasi pada bahasa sasaran. Walaupun kecenderungan tersebut sebetulnya cukup tipis dari ideologi sebaliknya dan bisa dikatakan ideologi kedua versi tersebut diantara ideologi domestikasi dan forenisasi, kecondongan yang ada cukup memberi karakter dan rasa pada bahasa yang disampaikan dalam *subtitle* film ‘Chef’. Hal ini sejalan dengan keyakinan (Fatoni et al., 2020b) bahwa penggunaan pendekatan bahasa yang berbeda dalam suatu konteks akan memunculkan rasa dan hubungan antar partisipan bahasanya juga berbeda. Temuan ideologi domestikasi pada penerjemahan istilah khusus kuliner ini sejalan dengan temuan Farahani (2016) yang membahas istilah budaya pada sebuah

novel bahasa Persia. Sementara jika dibandingkan dengan karta Wulandari (2016) yang menelisik istilah budaya dalam film *Frozen*, penelitian Wulandari masih ragu memisahkan kecenderungan ideologi karena membuat ruang ideologi sendiri untuk mengakomodir ideologi ditengah domestikasi dan forenisisasi.

Ideologi domestikasi dicirikan dengan kecenderungan metode penerjemahan komunikatif yang ditemukan pada versi Lebah Ganteng dan Agent Nas. Selain itu juga dicirikan oleh metode lain seperti penerjemahan bebas, adaptasi, dan kata demi kata. Metode-metode tersebut dicirikan oleh Teknik penerjemahan yang spesifik seperti teknik meminjaman murni, padanan lazim, generalisasi, kreasi diskursif, literal, delesi, modulasi, adaptasi, anotasi, adisi, deskripsi, partikularisasi, eksplisitasi, dan reduksi. Seperti disebutkan sebelumnya kedua versi penerjemahan *subtitle* film '*Chef*' ini adalah cenderung menggunakan ideologi domestikasi yang mana ditentukan oleh metode-metode spesifik yang disebutkan. Walaupun dipengaruhi variasi metode penerjemahan yang berbeda versi dari Lebah Ganteng dan Agent Nas, yang sama-sama menguatkan ideologi domestikasi, berarti berfokus pada bahasa sasaran.

KESIMPULAN

Metode penerjemahan pada versi terjemahan Lebah Ganteng adalah cenderung komunikatif yang direalisasikan dengan penggunaan teknik padanan lazim, generalisasi, implisitasi, modulasi, partikularisasi, dan deskripsi. Terakhir, metode penerjemahan pada versi Agent Nas adalah cenderung komunikatif dan ditunjukkan dengan penggunaan teknik padanan lazim, generalisasi, anotasi, adisi, deskripsi, dan implisitasi. Salah satu perbedaan kesimpulan penelitian ini dari yang lainnya adalah pada penelitian ini lebih diarahkan bagaimana metode dan ideologi penerjemah mempengaruhi keberterimaan, keterbacaan, dan keakuratan penerjemahan. Ideologi penerjemahan yang ditemukan pada kedua versi terjemahan sangat rapat berada hampir di tengah antara forenisisasi dan domestikasi. Ini terjadi karena frekuensi kemunculan teknik penerjemahan yang berorientasi pada bahasa sumber dan bahasa sasaran tidak terlampaui jauh. Versi terjemahan Lebah Ganteng dan Agent Nas sama-sama memiliki ideologi penerjemahan yang cenderung domestikasi. Ideologi domestikasi sama-sama lebih tinggi dikarenakan penerjemah berfokus pada bahasa sasaran atau menyesuaikan selera masyarakat. Penelitian ini juga bisa menjadi inspirasi dan pemantik penelitian bahasa khususnya pada kasus terjemahan untuk menemukan dominasi metode yang berbeda pada *subtitle* film versi lain sehingga akan ditemukan ideologi yang berbeda dengan sebab karakteristik

yang berbeda pula. Penelitian lain berpeluang untuk meneliti kualitas sebagai tambahan variable setelah mendapati metode dan ideologi penerjemahannya.

Daftar RUJUKAN

- Anshori, S. (2010). *Teknik, Metode Dan Ideologi Penerjemahan Buku Economic Concepts Of Ibn Taimiyahke Dalambahasa Indonesia Dan Dampaknya Pada Kualitas Terjemahan*. Universitas Sebelas Maret.
- Arfani, S., & Juhana. (2019). Ideologi Dalam Penerjemahan Bahasa. *Cakrawala Bahasa: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 12(01), 59–96.
- Arifah, N., & Andika, Y. (2017). Alih Kode Bahasa Jawa-Bahasa Indonesia Dalam Ceramah Emha Ainun Nadjib (Cak Nun). *Seminar Nasional Linguistik Korpus 2017 Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Arifah, N., Djatmika, & Santosa, R. (2019). Conjunctive Relation in English Advertisement on Child and Teen Magazines. *Indonesian Journal of EFL and Linguistics*, 4(2), 263–285.
- Brown, A., Jones, R., Crabb, M., Sandford, J., Brooks, M., Armstrong, M., & Jay, C. (2015, June 3). Dynamic Subtitles: The User Experience. *Conference: ACM International Conference on Interactive Experiences for Television and Radio (TVX)*. <https://doi.org/10.1145/2745197.2745204>
- Fatmawati, F. I., & Setiawan, T. (2020). Penerjemahan Kosakata Budaya dalam Film 'Yowis Ben I' (Translation of Cultural Words in 'Yowis Ben I' Film). *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, Dan Budaya*, 9(2), 137. <https://doi.org/10.26714/lensa.9.2.2019.137-155>
- Fatoni, N. R. (2018). Kekhasan Diksi Valentino Simanjuntak Pada Piala Presiden 2017. *Adabiyat: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, II(1), 139–163. <https://doi.org/doi:http://dx.doi.org/10.14421/ajbs.2017.01205>.
- Fatoni, N. R., Santosa, R., & Djatmika, D. (2020a). Analysis of Textual Meaning on Lyrics of Supporter's Chant to Support Football Players in English Premier League. *PAROLE: Journal of Linguistics and Education*, 10(2), 146–155.
- Fatoni, N. R., Santosa, R., & Djatmika, D. (2020b). The Interpersonal Meaning Of Mocking Chant To Football Players By English Premier League Supporters. *LiNGUA*, 15(1)
- Grbich, C. (2007). *Qualitative Data Analysis*. Sage Publications.
- Kusumaningsih, D., & Fatoni, N. R. (2019). The SAC 3.0 Android-Based Application as A Learning Media in Teaching Basic BIPA. *KEBIPAAN 2019: Proceedings of the 2nd Konferensi BIPA Tahunan*, 2–8. <https://doi.org/10.4108/eai.9-11->

[2019.2294978](https://doi.org/10.20961/prasasti.v2i1.1738)

- Putra, D. A., Djatmika, D., & Wiratno, T. (2017). Analisis Kualitas Terjemahan Terhadap Istilah-Istilah Teknis Didalam Game Ragnarok Online Karya Gravity (Kajian Terjemahan dengan Pendekatan Morfologi). *PRASASTI: Journal of Linguistics*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.20961/prasasti.v2i1.1738>
- Santosa, R. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Kebahasaan* (D. D. Purnanto, M.Hum (ed.); 1st ed.). UNS Press.
- Setiawan, K., Dhyaningrum, A., & Pascarina, H. (2018). Strategi Penerjemahan dan Kesepadanan Makna pada Terjemahan Subtitle Film “ Turah ”, Mengangkat Bahasa Jawa Ngapak ke Kancan Internasional. *Prosiding Seminar Nasional: Pengembangan Sumber Daya Perdesaan Dan Kearifan Lokal Berkelanjutan VIII*, 8(1), 259–272
- Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. Holt, Rinehart and Winston.
- Sutopo, H. B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian* (Edisi Kedu). Universitas Sebelas Maret.
- Wardoyo, C. (2016). Metode Dan Strategi Penerjemahan Istilah-Istilah Pragmatik Dalam Buku “Pragmatics” Karya George Yule Ke Dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Tsaqafa*, 13(Juli).

Analisis Kesalahan Berbahasa di Ruang Publik Berbasis Proyek

**Drs. Imam Suwardi Wibowo, M.Pd., Drs. Agus Setyonegoro,
M.Pd., Priyanto, S.Pd., M.Pd.,**

Imam.suwardi@unja.ac.id, agussetyonegoro@unja.ac.id,
priyanto@unja.ac.id

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Jambi

ABSTRAK

Model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) dalam mata kuliah Analisis Kesalahan Berbahasa Program Studi PBSI FKIP Universitas Jambi Semester Ganjil 2021/2022 didasari atas beberapa kesalahan berbahasa yang nyata di ruang publik. Kesalahan berbahasa merupakan penggunaan bahasa yang tidak sesuai atau menyimpang dari kaidah bahasa atau aturan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, kesalahan berbahasa Indonesia yang terjadi secara lisan atau tulisan sering menyimpang dari kaidah bahasa Indonesia. Kesalahan tersebut sering dijumpai di ruang publik oleh penggunanya. Maka, layaknya dalam penggunaan bahasa seorang pembelajar bahasa dan masyarakat harus mengetahui, paham, dan mampu menggunakan sistem bahasa yang dipelajarinya dalam keterampilan berbahasa. Penyimpangan terhadap sistem bahasa ini merupakan sebuah kesalahan berbahasa. Yang menjadi fokus dalam artikel ini adalah kajian-kajian teoritis dan temuan-temuan empiris dari penelitian terdahulu yang relevan dengan analisis kesalahan berbahasa berbasis PjBL. Dengan mengetahui lebih baik kontribusi praktis analisis kesalahan berbahasa berbasis PjBL berupa produk yang dapat memberikan kontribusi bagi masyarakat tentang penggunaan bahasa Indonesia yang benar.

Kata kunci: Project Based Learning, Analisis Kesalahan Berbahasa

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi perkembangan era digital, masyarakat dihadapkan pada melimpahnya sumber-sumber informasi yang tersedia, yang tidak saja dalam bentuk cetak, melainkan juga sumber paperless yang disajikan dalam website dan media sosial, yang tersedia di layar-layar monitor dari berbagai macam gawai, tablet, maupun laptop. Namun, melimpahnya sumber-sumber informasi itu, terutama yang berasal dari internet tidak sekedar memberikan dampak positif dalam penggunaan bahasa, melainkan juga menghadirkan kesalahan berbahasa.

Bagi masyarakat, melimpahnya sumber-sumber informasi yang berasal dari internet itu membutuhkan pemahaman tentang kesalahan berbahasa yang dapat mempengaruhi penggunaan bahasanya dalam kehidupan sehari-hari. Bagi penulis website dan media sosial, persoalan memilih diksi atau penggunaan bahasa perlu diperhatikan. Kesalahan berbahasa

merupakan penggunaan bahasa yang tidak sesuai atau menyimpang dari kaidah bahasa atau aturan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan (Pranowo, 2014:118; Setyawati, 2010:18; Alber, 2018:1; Alber, A., & Hermaliza, H. 2020). Oleh karena itu, kesalahan berbahasa Indonesia yang terjadi secara lisan atau tulisan sering menyimpang dari kaidah bahasa Indonesia. Kesalahan tersebut sering dijumpai di ruang public oleh penggunanya. Maka, layaknya dalam penggunaan bahasa seorang pembelajar bahasa dan masyarakat harus mengetahui, paham, dan mampu menggunakan sistem bahasa yang dipelajarinya dalam keterampilan berbahasa. Penyimpangan terhadap sistem bahasa ini merupakan sebuah kesalahan berbahasa (Saadah, F. 2016).

Dalam mata kuliah Analisis Kesalahan Berbahasa di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi berusaha mengadirkan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PjBL). Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada mahasiswa. Pendekatan ini mendukung para peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar dengan mengerjakan proyek yang berhubungan dengan dunia di sekitar mereka sendiri (Chiang dan Lee, 2016). Berbagai masalah kesalahan berbahasa dalam ragam tulis dan lisan yang terjadi disekitar mahasiswa dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), meningkatkan kesadaran dan pengetahuan mahasiswa tentang suatu permasalahan kesalahan berbahasa, dan kreativitas untuk membantu penyelesaian masalah tersebut.

Analisis kesalahan berbahasa akan terlaksana dengan baik, jika proses pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik/ mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang kuat dan bermakna (*meaning ful-use*) melalui tugas atau proyek yang diberikan kepada peserta didik/ mahasiswa; melakukan kegiatan belajar yang autentik melalui perencanaan (*designing*) dan investigasi (*open-ended*) dengan hasil yang perspektif (Djumingin, S. 2016); dan membantu peserta didik/ mahasiswa membangun pengetahuan dunia nyata dengan interaksi kognitif interpersonal yang kolaboratif serta membantu peserta didik/ mahasiswa untuk meningkatkan belajar mandiri dan kompetensi keterampilan analisis dengan berpikir kritis (*critical thinking skills*) dalam pemecahan berbagai masalah/ kasus kesalahan berbahasa.

Alternatif yang dapat membantu menginformasikan sebagai sarana penyampaian kesalahan dan pembenaran penggunaan bahasa dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti multimedia. Hasil analisis kesalahan dan pembenaran bahasa dikemas sedemikian rupa kemudian disajikan di media sosial seperti Youtube, Instagram, Facebook, dan media sosial lainnya yang relevan. Dengan memanfaatkan alternatif multimedia dan media sosial

tersebut mahasiswa mendapatkan manfaat penyajian hasil analisis kesalahan berbahasa dan pembenarannya di dalam kelas dan seklaigus dapat menginformasikan hasil analisis kesalahan berbahasa dan pembenarannya untuk menjangkau masyarakat atau pengguna bahasa.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada mahasiswa. Pendekatan ini mendukung para peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar dengan mengerjakan proyek yang berhubungan dengan dunia di sekitar mereka sendiri (Chiang dan Lee, 2016). Berbagai masalah kesalahan berbahasa dalam ragam tulis dan lisan yang terjadi disekitar mahasiswa dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), meningkatkan kesadaran dan pengetahuan mahasiswa tentang suatu permasalahan kesalahan berbahasa, dan kreativitas untuk membantu penyelesaian masalah tersebut. Untuk mengatasi hal itu, diperlukan penelitian inovasi pembelajaran berbasis proyek *Proyek Based Learning* (PJBL).

Rancangan Aktivitas Pelaksanaan Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran di kelas mengikuti sintak-sintak *Proyek Based Learning* (PJBL). *Proyek Based Learning* (PJBL) merupakan metode pembelajaran yang menggunakan kasus factual atau masalah kompleks sebagai fokus belajar siswa untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan memecahkan masalah, penguasaan materi, dan pengataruan diri (Hmelo, Silver, 2004; Serafino & Cicchelli, 2005). Dari pengertian PjBL di atas dapat disimpulkan bahwa melalui PjBL mahasiswa diarahkan untuk terampil dan mampu menguasai materi yang bermuara dapat menciptakan produk dari proyek yang mampu memecahkan masalah. Peran dosen sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa dalam belajar merancang proyek yang dapat menyelesaikan masalah. Di bawah ini adalah tabel aktivitas mahasiswa selama perkuliahan.

| No. | Sintak | Aktivitas Mahasiswa |
|------------|--|---|
| 1. | 1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (<i>Start With the Essential Question</i>). | <ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa berdiskusi mengenai pertanyaan yang diberikan oleh dosen terkait kesalahan berbahasa dalam bidang fonologi, morfologi, sintaksis, diksi, kalimat efektif, dan pengembangan paragraf. b. Mahasiswa mendiskusikan metode analisis kesalahan berbahasa. |
| 2. | 2. Mendesain Perencanaan Proyek (<i>Design a Plan for the Project</i>) | <ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa dibagi menjadi 3-5 kelompok. b. mahasiswa mencari situs website atau media sosial resmi milik pemerintah atau instansi. c. mahasiswa mendesain analisis kesalahan berbahasa pada situs website atau media sosial resmi milik pemerintah atau instansi. |

| | |
|--|--|
| | d. mahasiswa mendesain project dari hasil analisis kesalahan berbahasa pada situs website atau media sosial resmi milik pemerintah atau instansi. |
| 3. Menyusun Jadwal (<i>Create a Schedule</i>) | Dosen dan mahasiswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat <i>timeline</i> untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat <i>deadline</i> penyelesaian proyek, (3) membawa mahasiswa agar merencanakan cara yang baru,(4) membimbing mahasiswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta mahasiswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara. |
| 4. Memonitor mahasiswa dan kemajuan proyek (<i>Monitor the Students and the Progress of the Project</i>) | Dosen bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas mahasiswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi mahasiswa pada setiap roses. Dengan kata lain dosen berperan menjadi mentor bagi aktivitas mahasiswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting. Mahasiswa menampilkan kemajuan proyek berupa video analisis kesalahan berbahasa melalui Zoom (untuk pertemuan daring) dan di dalam kelas (untuk pertemuan luring). |
| 5. Menguji Hasil (<i>Assess the Outcome</i>) | Penilaian dilakukan untuk membantu dosen dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing- masing mahasiswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu dosen dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Proyek masing-masing kelompok dipresentasikan selama dua kali pertemuan. |
| 6. Mengevaluasi Pengalaman (<i>Evaluate the Experience</i>) | Pada akhir proses pembelajaran, dosen dan mahasiswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini mahasiswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Dosen dan mahasiswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (<i>new inquiry</i>) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap awal pembelajaran. Pada tahap ini mahasiswa menyampaikan pengalamannya selama mengembangkan proyek PjBL mata kuliah Analisis Kesalahan Berbahasa. |



Figure 1 Pelaksanaan PjBL mata kuliah Analisis Kesalahan Berbahasa

Dalam menganalisis kesalahan berbahasa mahasiswa dibekali dengan metode analisis kesalahan berbahasa. Metode ini digunakan untuk menganalisis dan memberikan pembedaan kesalahan berbahasa. Sintak dalam melakukan analisis kesalahan berbahasa sebagai berikut.

Metodologi Analisis Kesalahan Berbahasa

Elis dan Tarigan (1997)

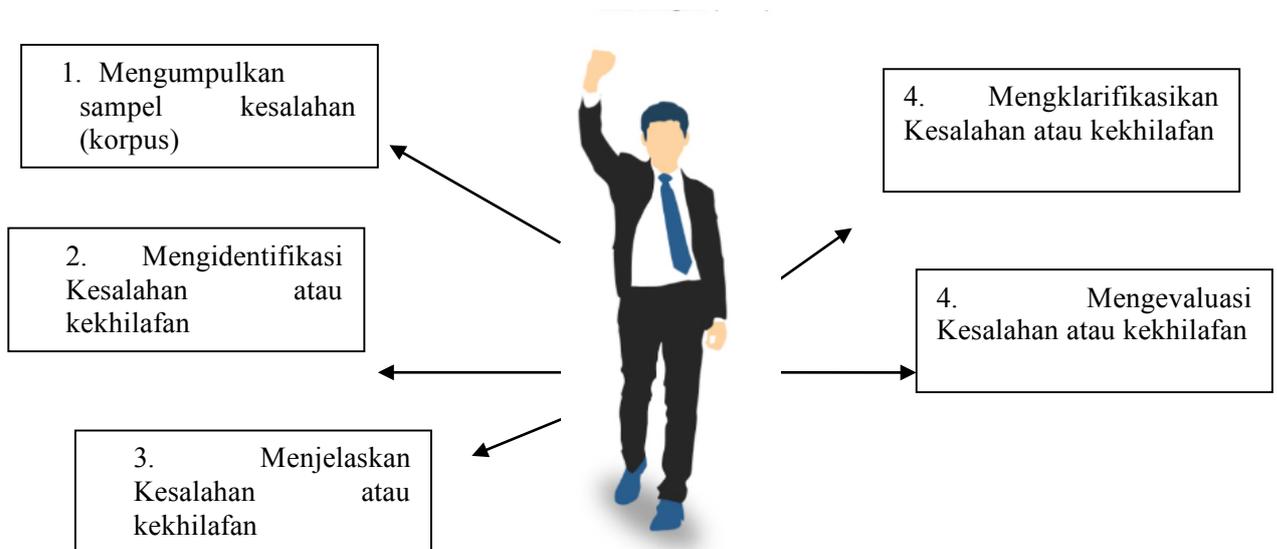


Figure 2 Gambar sintak penelitian analisis kesalahan berbahasa

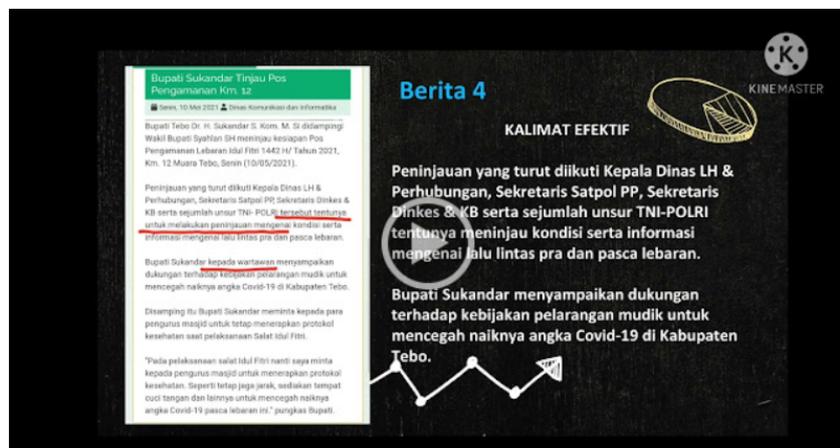
Selama pelaksanaan pembelajaran daring dan luring mengacu pada tahapan atau sintak PjBL. Sedangkan untuk menganalisis bahasa di website dan media sosial menggunakan metode analisis kesalahan berbahasa dari Ellis dalam Tarigan (2011).

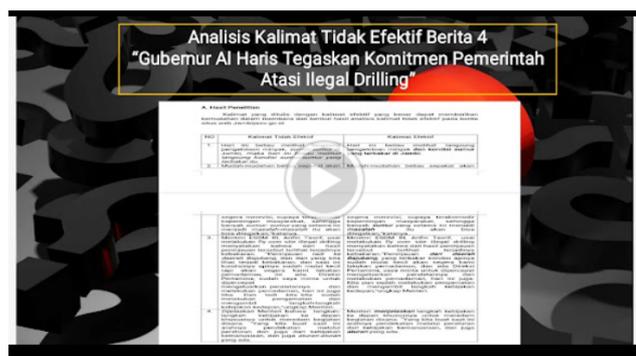
Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Analisis Kesalahan Berbahasa Berbasis PjBL

Setelah mengikuti dan mendiskusikan materi pada pertemuan 1-7 tentang teori dan metode analisis kesalahan berbahasa, mahasiswa yang telah dibagi menjadi beberapa kelompok mendiskusikan pertanyaan/permasalahan terkait analisis kesalahan berbahasa di masyarakat atau media sosial/website resmi instansi. Pada pertemuan 9 – 15 mahasiswa merancang proyek, dan pertemuan 16 mahasiswa mengekspos proyek. Mahasiswa merumuskan pertanyaan ilmiah terkait analisis kesalahan berbahasa di masyarakat atau media sosial/website resmi instansi. Pertanyaan/permasalahan yang didiskusikan akan

membantu dalam merancang proyek yang akan dikerjakan Dosen memberikan bimbingan dan motivasi untuk memberi penekanan pada materi analisis dan menyimpulkan. Setelah diberikan masalah terkait kesalahan berbahasa di website resmi/ media sosial instansi, mahasiswa diberi waktu untuk membuat rencana kerja project dan model kolaborasi seperti: a) identifikasi kesalahan berbahasa pada surat elektornik, berita, informasi dalam website/media sosial resmi instansi, b) membuat korpus data hasil analisis, c) mengecek hasil analisis atau kebashan data dari perspektif teori. Proyek dapat berbentuk video analisis berbahasa yang akan dipublikasi di youtube program studi ataupun palikasi cek penulisan. Dosen memberikan pendampingan, motivasi (sebagai motivator) dan fasilitator bagi mahasiswa. Dalam PjBL dosen menjadi fasilitator dan motivator.

Kompetensi yang diharapkan dapat dimiliki mahasiswa yaitu tentu bertanggungjawab, terlatih membuat atau merancang proyek, bekerja secara sistematis menghasilkan proyek yang efisien atau bermanfaat, rasa percaya diri, kreatif dan inovatif. Berikutnya mahasiswa memiliki kemampuan berkounikasi di kelas dnegan temannya, dosen misal mempresentasikan proyek atau ketika diskusi merancang proyek dikelompoknya. Selanjutnya mahasiswa memiliki kemampuan menjelaskan tentang perencanaan dan pengelolaan proyek, kemampuan memprediksi rancangan proyek, dan terakhir kemampuan menjalankan metode dan ketepatan dari proyeknya. Sdangkan dosen merumuskan tugas dan melakukan proses pembimbingan kepada mahasiswa, sebagai fasilitator dan motivator, dan melakukan evaluasi terhadap kinerja mahasiswa. Berikut ini adalah gambar dari video hasil analisis kesalahan berbahasa berbasis PjBL.





SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian analisis kesalahan berbahasa di ruang publik berbasis *project based learning* dapat disimpulkan mahasiswa secara berkelompok dapat berdiskusi berkaitan dengan analisis kesalahan berbahasa dimedia sosial, dan mengirimkan *project* berdasarkan rumusan atas pertanyaan dari permasalahan. Mahasiswa dalam melakukan *project* diberikan masalah dan membuat rencana *project* serta model kolaborasi meliputi identifikasi pada surat elektronik, membuat korpus analisis dan mengecek hasil berdasarkan teori. *Project based learning* pada analisis kesalahan berbahasa membantu mahasiswa agar terlatih membuat dan merancang *project* secara sistematis, kreatif dan inovatif.

Referensi

- Ainin, Nurul & Dwikoranto. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Instruction Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Alat Optik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*. Vol. 08 No. 03. ISSN: 2302-4496.
- Alber. 2018. "Analisis Kesalahan Penggunaan Frasa pada Tajuk Rencana Surat Kabar Kompas". *Jurnal Madah*, Vol. 9 No.1. Pekanbaru: Balai Bahasa Provinsi Riau.
- Alber, A., & Hermaliza, H. (2020). Kemampuan Menganalisis Kesalahan Berbahasa Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Riau. *Jurnal Sastra Indonesia*, 9(1), 1-10.
- Azzahra, A. (2017). *Pengaruh Model Case Based Learning (CBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Jamur*. Jakarta: UIN Jakarta.
- Ditjen SMA, (2018), *Bahasa Indonesia SMA*.
- Djumingin, S., (2016). *Perencanaan pembelajaran bahasa, sastra dan daerah: Teori dan penerapannya*. UNM Makasar.
- Dewi, Citra Ayu & Abdul Hamid (2015). Pengaruh Model Case Based Learning (CBL) Terhadap Keterampilan Generik Sains Dan Pemahaman Konsep Siswa Kelas X Pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia "Hydrogen"*, Vol. 3 No. 2, ISSN 2338-6480.
- Hopkins, David. (2003). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia: Open University Press.
- Hikmah, Isna Laily (2016). *Keefektifan Model Pembelajaran Project Based Learning Berorientasi Soft Skills Pada Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*. Diakses dari <https://lib.unnes.ac.id/> pada 1 Agustus 2020.

- Nurussaniah dan Ramandha, (2016). *Effec to of Problem Based Intruction on Higher Other Thinking Skills*. Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya). Pascasarjana Ilmu Fisika, UNS. 96-99.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Penilaian autentik dalam pembelajaran bahasa*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pranowo. (2014). *Teori Belajar Bahasa*. Celeban Timur: Pustaka Pelajar.
- Roodmap Penelitian dan Pengabdian kepada Mastarakat Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2019 FKIP Universitas Jambi
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Setyawati, N. (2010). *Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia: Teori dan Praktik*. (M. Rohmadi, Ed.) (2nd ed.). KadipiroSurakarta: Yuma Pressindo.
- Syarafina, Dita Nur. & Rofi Amiyani. (2017). *Penerapan Case Based Learning (CBL) sebagai Pembelajaran Matematika yang Inovatif*. Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika UNY 2017, 978-602-73403- 3-6.
- Tarigan. (2011). *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

NASKAH INCHUNG KERINCI SEBAGAI KEARIFAN LOKAL TERTUA DALAM KAJIAN BAHASA DAN SASTRA

**Lega Hidayati, Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia Universitas Jambi,
legahidayati12@gmail.com**

ABSTRAK

Pada zaman dahulu masyarakat suku kerinci menggunakan aksara incung sebagai bahasa tulis yang digunakan hingga menjadi aksara local tertua yang pernah berkembang di Sumatra Tengah. Naskah incung awalnya berfungsi sebagai catatan tulisan suku kerinci dalam berkirin surat dan pernaskahan lainnya yaitu menggunakan huruf incung dan berdasarkan hasil analisa dari pihak adat maupun cendikiawan yang ada di Kerinci hasilnya terdapat hampir sekitar 134 buah naskah yang ditemukan dan dengan isi yang berbeda-beda, naskah yang ditemukan disebut dengan istilah *tembo* atau silsilah keluarga dan juga silsilah suatu tempat, namun ada juga yang menyebutkan dengan istilah karang mindu atau ratap tangis serta menggunakan bahan berupa tanduk dan bambu. Oleh karena itu, metode deskriptif analitis dan pendekatan filologi adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Hasilnya naskah incung merupakan sastra lokal yang sangat unik dan berbeda dari aksara pada umumnya baik dari segi bentuk dan pemaknaan suku katanya sehingga aksara incung salah satu keanekaragaman sastra dan bahasa yang ada di Indonesia yang harus dipelajari dan dilestarikan.

Kata Kunci : *Aksara incung, Sastra dan Bahasa*

PENDAHULUAN

Bahasa dan sastra Indonesia adalah satu kesatuan yang selalu berkaitan satu dengan yang lainnya. Aksara atau yang biasa dikenal sebagai huruf yaitu lambang bunyi yang digunakan ketika ingin menulis dalam menuangkan ide dan gagasan baik dari segi pengetahuan dan ilmu lainnya,. Bahasa tulis juga disertai dengan makna yang disampaikan dalam tulisan tersebut sehingga tulisan yang dibuat menjadi berarti dan memiliki kandungan isi yang memiliki arti akademis, aksara juga terdiri dari berbagai jenis diantaranya naskah (Mulyadi, 1994)

Naskah memiliki berbagai pengertian dari berbagai bahasa diantaranya (bahasa Inggris), *handschrift* (bahasa Belanda), *handschriften* (bahasa Jerman), dan *manuscript* (bahasa Prancis) serta *al-nuskah* (bahasa Arab) yaitu sekumpulan tulisan tangan yang mengandung isi seperti maksud pikiran dan perasaan yang beragam seperti tentang agama, cerita sejarah, ilmu pengetahuan, kemanusiaan, kesenian, undang-undang, adat istiadat, dan sastra (Permadi, n.d.).

Naskah kuno atau manuskrip hampir tersebar di Indonesia dengan berbedabeda bentuk dan kandungan isi bahkan naskah tersebut ditulis dengan berbagai bentuk seperti aksara Arab dan versi Melayunya (Jawi) tetapi Pallawa saja. Kerinci

termasuk salah satu daerah yang melahirkan sebuah aksara lokal dan tergolong kedalam Kawi Sumatra, disamping tiga aksara lainnya yang tumbuh dan berkembang di Sumatra yaitu Batak, Bengkulu dan Lampung.

Salah satu tokoh adat yang ada di Kerinci mengatakan bahwa beberapa peninggalan naskah dan catatan penting lainnya di Kerinci ditulis menggunakan aksara rencong bahkan sebelum mengenal aksara arab melayu pada dahulunya. Istilah rencong sama dengan inchung hanya saja ada beberapa orang yang menyebutkan dengan istilah rencong dan sangat berbeda dari aksara rencong yang ada dibengkulu (Mulyadi, 1994)

Untuk ukuran berapa lama aksara incung telah digunakan belum ada yang bisa mengetahui secara tepatnya oleh masyarakat Kerinci. Karena aksara yang ditemukan tidak terdapat tanggal maupun nominal angka yang dituliskan jadi akan sulit untuk mencari tahu sehingga hanya mengandalkan dari informasi pada tokoh adat yang ada di Kerinci dan sudah sangat membantu dalam mencari tahu informasi tersebut. Beberapa informasi yang didapatkan diketahui bahwa pada beberapa naskah terdapat nominal angka yang bisa membantu mengetahui sudah berapa lama aksara inchung tersebut yaitu pada dua lembar bagian terakhir dari Kitab Nitisarasamuçcaya Kerinci (Naskah Undang-undang Tanjung Tanah) yang berasal dari abad ke-14 (sebelum tahun 1377) yang merupakan naskah melayu tertua di dunia, terlepas dari adanya pendapat yang mengemukakan bahwa dua lembar bagian dari naskah tersebut ditulis dikemudian hari (Kozok, 2006)

Alat atau bahan yang digunakan dalam menulis aksara inchung yaitu, menggunakan tanduk dan bambu dan ada naskah dengan cara penulisan lainnya seperti tulang, kulit kayu dan lontar. Menurut perhitungan naskah yang didapatkan yaitu sebanyak 134 naskah dari lebih kurang 240 buah naskah yang ada di Kerinci (Kozok, 2006) Sehingga menjelaskan bahwa daerah ini memiliki pembuktian bahwa dalam tradisi pernaskahan, serta mewarnai khazanah manuskrip di Nusantara khususnya di Sumatra.

Beberapa naskah inchung, sampai hari ini masih tersimpan secara bersama di bagi peradat di wilayah Kerinci. Sehingga naskah-naskah ini dianggap sebagai pusaka dan dianggap penting sebagai peninggalan berharga zaman dahulu. Sehingga tidak semua orang dapat melihatnya dengan begitu saja karena dianggap sakral bahkan kurang dikenal dikalangan masyarakat umum dan generasi muda. bahkan orang yang mampu untuk membaca aksara incung sangat sedikit sekali.

Penulis meyakini bahwa aksara Inchung sangat penting untuk dipelajari dan penulis tertarik untuk membahas tentang aksara incung dan naskah di Kerinci serta hal-hal yang menyertainya sebagai bahan kajian sastra dan bahasa lokal yang ada di Indonesia, sehingga dapat dilestarikan bagi anak muda yang ingin mengkaji bidang sastra dan bahasa bahkan nilai sejarah dan budayapun ada dalam aksara

incung ini.

Oleh karena itu, dalam tulisan ini akan dijelaskan sejarah dan keberadaan aksara di Kerinci. Pengetahuan tentang tata cara penulisan aksara incung dan tradisi pernaknahan yang menggunakan aksara incung dan memberikan informasi baru bagi penelitian selanjutnya.

METODE

Penelitian yang digunakan yaitu studi literatur, memakai sumber-sumber utama seperti naskah yang ada atau hasil naskah yang telah diunggah dalam situs resmi yang disertai dengan hasil alih aksara naskah Kerinci yang tergabung dalam Tambo Kerinci oleh (Sunliensyar, 2019) Kemudian, juga didukung oleh rujukan-rujukan lainnya berupa buku dan hasil penelitian yang relevan dengan pembahasan ini. Oleh karena itu melalui penelitian kualitatif ini metode yang akan digunakan adalah deskriptif analitis.

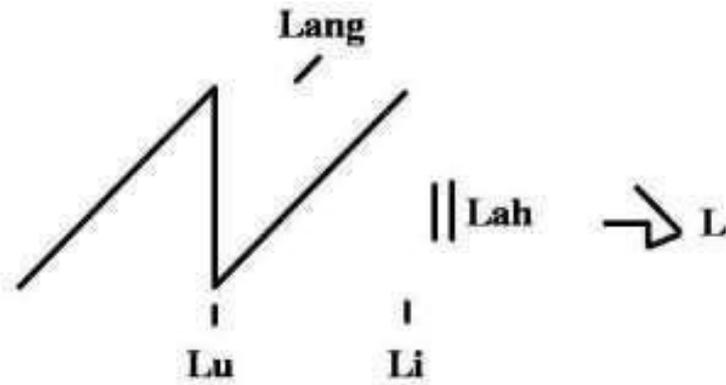
PEMBAHASAN

Abjad dan Tata cara Penulisan

Abjad aksara incung terdapat kesamaan dengan aksara lokal pada umumnya. Aksara incung terdiri dari konsonan, setiap konsonan disertai dengan bunyi atavokal “a” seperti (ka), (ga), (nga)



Sedangkan untuk huruf vokal hanya vokal a saja sedangkan i, u, e, o tidak ada, berikut merupakan bentuk huruf abjad baik itu konsonan, vokal dan tanda baca dalam aksara incung. Untuk huruf vokal hanya terdapat simbol untuk simbol yang disertai dengan vokal *a* saja, sedangkan *i*, *u*, *e*, dan *o* tidak ada. Westernenk (1921), mengidentifikasi 28 bentuk atau simbol konsonan dalam penulisan surat incung dengan variannya masing-masing mencapai hingga dua sampai tiga varian. Kesemuanya abjad dari aksara Kerinci ini dibagimenjadi dua bagian yaitu *buah tuo* dan *buah ngimbang*.



Gambar 3. Posisi Letak Tanda Bunyi. Sumber: dan Deki S. ZE, 2017

PENEMUAN DAN PENAMAAN

Dalam hal penemuan dan penamaan telah diteliti oleh pakar dari luar negeri untuk pertama kalinya. (Voorhoeve, 1942) dalam Tambo Kerinci menjelaskan bahwa munculnya aksara ini pertama kali diteliti oleh William Marsden dalam bukunya *On the Polynesian, or East Insular Languages*, di dalam: *Miscellaneous Works*, dikeluarkan di kota London pada tahun 1834. Kemudian pada tahun 1922, berkat salinan yang dibuat oleh E. Jacobson, abjad tulisan tersebut dipelajari dan cetak oleh tuan L.C. Westenek di dalam *Tijdschrift voor Indische Taal-, Land- en Volkenkunde*, deel LXIdi Batavia dengan judul *Rentjong Schrift*.

Peneliti tersebut menyebutkan bahwa istilah incung yang digunakan oleh (Marsden, 1834) dalam menyebut Aksara Kerinci ini adalah *rentjong schrift* atau aksara *rencong*. Penyebutan atau penamaan aksara oleh westernek namun setelah diteliti kembali semua naskah beraksara lokal ini menyebutkan nama aksaranya yaitu surat (*h*)*incung* bukan *rencong* seperti halnya yang disebut oleh westernek. Salah satu contoh penggunaan istilah incung untuk nama aksara tersebut adalah naskah koleksi Bakhtiar Anip Desa Siulak Mukai Kerinci.



Aih basamilah mujur akung mengarang parapatah surat incung

Aih Bismillah beruntung aku mengarang pepatah surat incung

Jadi, beberapa penjelasan menyebutkan kenapa diberi nama dengan istilah incung sebagaimana disebutkan dalam beberapa naskahnya memiliki alasan yang konseptual. Pada dasarnya Aksara Incung tersusun dari garis lurus, patah terpancung dan melengkung dengan

kemiringannya 45°. Penyebutan miring seperti terpancung dalam bahasa Kerinci disebut juga dengan istilah incung.

MEDIA PENULISAN

Alat atau media dalam menulis aksara inchung merupakan wadah yang digunakan untuk mengabadikan teks. Beberapa wilayah berbeda-beda dalam menggunakan alat dan media untuk menulis pada zaman dahulu, dikarenakan sulitnya untuk menemukan media alat tulis beberapa wilayah hanya memanfaatkan media dari lingkungan sekitar saja seperti bambu, kayu dan lain sebagainya.

Dahulu untuk mendapatkan kertas sangatlah sulit sehingga masyarakat Kerinci kebiasaan menggunakan ketersediaan bahan disekitarnya saja seperti bambu, tanduk, tulang dan lain-lain. Selain itu, kulit kayu, kulit binatang dan lontar juga digunakan sebagai bahan untuk membuat naskah namun juga ada beberapa kertas yang didapatkan bekas penjajahan dari eropa. Akan tetapi, untuk penggunaan kertas sangat jarang sekali digunakan dalam penulisan aksara incung.

Dari 134 naskah beraksara incung di daerah ini, umumnya menggunakan bahan berupa bambu dan tanduk. Sebelum adanya kertas masyarakat Tiongkok menggunakan bambu sebagai media tulis, hal yang sama juga diterapkan oleh Kerinci. Penggunaan bambu sebagai media tulis sangat jarang ditemui di Jawa dan Bali serta pesisir Sumatra, tetapi sangat mudah ditemui di wilayah Batak dan Filipina Serta Lampung, Bengkulu dan Sumatra Selatan. Di Kerinci bambu yang difungsikan sebagai media tulis, kadangkala dibubuhi dengan ukiran tradisional tempatan (Kozok, 2006)



Gambar 5. Naskah Incung Berbahan Bambu. Sumber: EAP Library.

Di atas merupakan gambar penulisan aksara inchung dengan media menggunakan bambu, namun ada juga menggunakan dalam penulisan naskah inchung. Tanduk tersebut berasal dari tanduk kerbau dan juga diperoleh dari tanduk Kambing Irang (hutan) yang sengaja digunakan karena sesuai dengan kontens isi naskah. (Marsden, 1834) menyebutkan pada zaman dahulu suku kerinci pernah terjadi perselisihan antara wilayah satu dengan lainnya seperti kejadian perkara adi desa sitinjau laut, sehingga untuk menyelesaikan permasalahan tersebut ditulis sebuah perjanjian menggunakan aksara inchung pada saat itu. Penyelesaian masalah tersebut yaitu dengan memotong seekor kerbau dan tanduk kerbau itu

dijadikan media untuk menulis hasil kesepakatan kedua belah pihak tersebut. hal yang sama juga berlaku untuk kambing hutan dan tanduknya.

Penjelasan diatas juga berlaku pada sejarah istilah tambo salah satunya perjanjian perjanjian antara Kerinci dengan Indrapura dan Jambi di Bukit Setinjau Laut. Hasil Perjanjian tersebut memiliki syarat, yaitu harus meneyerahkan kerbau *setengah dua ekor* (bunting) dan kambing irang (hutan). Daging tersebut lalu dimasak dan dimakan secara bersama, darahnya diaduk menjadi karang setia, tulangnya dikuburkan dan tanduknya sebagai tempat menulis isi perjanjian. Tanduk yang tertulis aksara inchung juga diperlihatkan kepada masyarat kerinci ketika adanya *kenduri sko* atau *kenduri pusako* bertujuan untuk memberitahu kepada generasi muda dan agar dapat diingat kembali tentang sejarah bagaimana tulisan orang zaman dahulu.

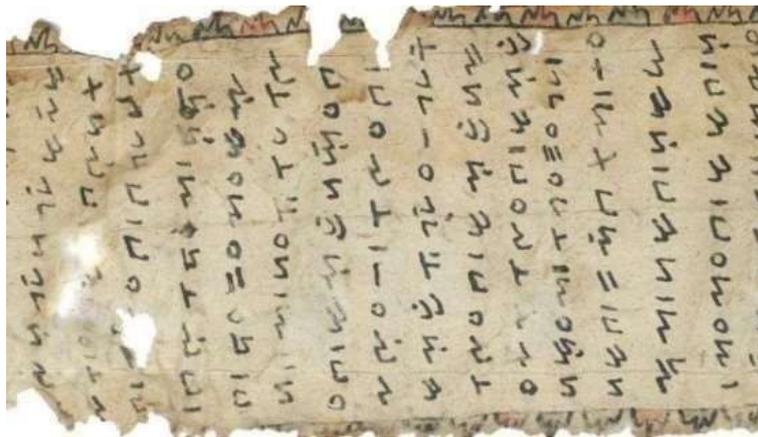
Begitupun dengan bambu, naskah dengan media tanduk tulisannya juga disertai dengan hiasan untuk menambah keunikan dari media tersebut. Hiasan tersebut dibuat dengan posisinya berada sebagai terompet peringatan (*serunai lip*) yang digunakan oleh masyarakat setempat.

Naskah tersebut didapatkan dari koleksi pusaka Depati Atur Bumi di Mendapo Hiang, Depati Singalago Tuo di Mendapo Rawang, Depati mudo terawang Lidah Mendapo Penawar dan koleksi Museum Siginjai Jambi.



Gambar: 7. Naskah Incung Berbahan Tanduk. Sumber: EAP Library.

Penggunaan media dalam pembuatan naskah juga terdapat dari media lainnya yang ditemukan di wilayah Kerinci, seperti dua lembar bagian terakhir Kitab Undang-undang Tanjung Tanah yang berbahan *daluwang*, kemudian naskah incung dengan bahan yang sama. naskah tersebut adalah Pusaka Koleksi Ijung Tebajo di Mendapo Semurup.



Gambar 8. Naskah Daluwang Berkasar Incung. Sumber: EAP Library

Bahasa yang dipakai ketika menulis naskah aksara incung adalah bahasa asli masyarakat Kerinci yang dipakai ketika dahulu kala dan sekarang sangat sulit dimengerti apalagi dikalangan anak muda di masyarakat Kerinci. Bahasa tersebut merupakan bahasa Kerinci kuno yang oleh alimin (2003) disebut sebagai bahasa *lingua franca* suku Kerinci zaman dahulu (Putra & Triyono, 2019) Kemungkinan ini yang dikatakan sebagai bahasa Melayu Tinggi Kerinci.

| | | | | | |
|-------------|---|--------------|---|---------------|---|
| tua (ta) | └ | yua (ya) | W | awa (aha) | ≡ |
| nua (na) | M | andua (nda) | W | hiu (hi[a]) | ≡ |
| sua (sa) | = | ngu (nga) | W | chua (cha) | X |
| jua (ja) | W | hangu (ngga) | W | ansa (ngsa) | ≡ |
| niawa (nya) | W | ankua (ngka) | W | anchua (ncha) | H |
| kua (ka) | └ | awa (a) | └ | hhua (hha) | W |
| bua (ba) | T | lua (la) | W | ampua (mpa) | ≡ |
| mua (ma) | W | gua (ga) | ^ | antua (nta) | └ |
| hua (ha) | W | pua (pa) | ∨ | rawa (ra) | W |
| ua (wa) | + | anjua (nja) | ≡ | | |

Diatas merupakan penjelasan dari makna huruf aksara incung yang didapatkan dari peneliti asal inggris yang bernama William Marsden yang merupakan orang pertama yang meneliti aksara incung dan penafsiran aksara tersebut dia pelajari oleh penduduk pribumi yangia tulis dalam penelitiannya yang berjudul *On the Polynesian, or East insular Languages* (Miscellaneous Works of William Marsden, 1835). Namun penelitian Marsden mengenai aksara incung sempat terhenti dan akhirnya dilanjutkan oleh Westernenk.

Isi naskah aksara inchung diantaranya tentang perjanjian wilayah dalam menyelesaikan sengketa kemudian juga terdapat dari segi sastra seperti *ratap tangis* para orang terdahulu yang diabadikan dalam naskah inchung dari segi artinya juga mengandung makna yang indah dan penggunaan kata-kata yang indah, dan juga terdapat kandungan isi naskah tentang *mantra* pada zaman dahulunya yang dipercayai oleh masyarakat setempat.

PENUTUP

Aksara inchung merupakan aksara tertua yang ada di Sumatera tengah dan telah dilestarikan diberbagai rumah adat yang ada di Kerinci sebagai pusako adat yang di rawat dan memiliki arti bahkan sudah diabadikan di mesuim siginjai Jambi sebagai pusat budaya dan untuk media pembelajaran sastra dan bahasa, oleh sebab itu aksara inchung harus pelajari dan dilestarikan sebagai sastra lokal yang mempunyai nilai budaya yang tinggi yang tidak dimiliki oleh daerah lain, sebagai generasi muda haruslah mempunyai kepekaan terhadap peninggalan zaman dahulu, terutama bagi pecinta bahasa dan sastra lokal akasara inchung salah satu aksara yang unik dan menjadi hal baru untuk diteliti di zaman sekarang ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Kozok, U. (2006). *Kitab undang-undang Tanjung Tanah: naskah Melayu yang tertua*. Yayasan Obor Indonesia.
- Marsden, W. (1834). *Miscellaneous Works of William Marsden*. Franklin Classics.
- Mulyadi, S. W. R. (1994). *Kodikologi Melayu di Indonesia*. Fakultas Sastra, Universitas Indonesia. Permadi, T. (n.d.). *Rusaknya Naskah-naskah Kuna Sunda Koleksi Museum di Jawa Barat*.
- Putra, L. S. A. M., & Triyono, A. (2019). *Analisis Isi Pesan Dakwah dalam Lagu Band Indie di Indonesia*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sunliensyar, H. H. (2019). Surat-Surat Kerajaan untuk Penguasa Kerinci: Tinjauan Terhadap Naskah Cod. Or. 12.326 Koleksi Perpustakaan Universitas Leiden. *Jumantara*, 10, 163–180.
- Voorhoeve, P. (1942). *Voorschriften voor de sembahjang in het Soembawarees*.

***Powtoon* pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 6 Tanah Sepenggal**

Lisna Familiyana¹ Universitas Jambi

lisnafamilia@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media *powtoon* terhadap kemampuan menulis teks berita siswa kelas VIII B SMPN 6 Tanah Sepenggal Lintas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita melalui penggunaan media *powtoon* pada siswa kelas VIII B SMPN 6 Tanah Sepenggal. Subjek penelitian siswa kelas VIII B SMPN 6 Tanah Sepenggal terdiri dari 23 siswa (10 laki-laki dan 13 perempuan). Sumber data diambil dari data primer dan data sekunder. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode campuran kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa tes unjuk kerja menulis teks berita dan teknik nontes berupa observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan analisis deskripsi komparatif dimaksudkan untuk membandingkan antara nilai awal dan hasil yang dicapai dengan target. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks berita mengalami peningkatan. Siswa yang mendapat nilai sama atau lebih tinggi dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 72 ke atas pada kondisi awal 61,11%, setelah pelaksanaan tindakan siklus I menjadi 72,22%, dan pada pelaksanaan tindakan siklus II menjadi 85,46%.

Kata Kunci: Media *Powtoon*, Kemampuan Menulis, Teks Berita.

PENDAHULUAN

Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki substansi pada kebahasaan dan kesastraan. Terdapat empat keterampilan dalam pembelajaran berbahasa yang wajib dikuasai oleh setiap peserta didik antara lain: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis sehingga kegiatannya menekankan pada cara menggunakan Bahasa Indonesia secara tepat sesuai dengan konteks dan situasi. Sedangkan pembelajaran kesastraan menekankan pada kegiatan apresiatif.

Kegiatan menulis tidak bisa terpisahkan dalam seluruh proses belajar peserta didik di sekolah. Keterampilan menulis membutuhkan kemampuan yang spesifik. Menulis bukan keterampilan berbahasa yang sederhana. Keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Hernowo (2004: 194) mengatakan bahwa tulisan yang baik mencakup 40% penelitian, 20% menulis, dan 40% revisi. Menurutnya, tak ada orang yang pernah menulis sesuatu yang berharga tanpa sedikitnya satu kali revisi.

Materi mengenai teks berita diajarkan pada jenjang SMP dan sederajat tepatnya di kelas VIII. Pada materi ini peserta didik dituntut untuk mampu menulis teks berita yang memuat unsur-unsur berita (5W+1H). Namun, dalam praktiknya tidak semua peserta didik mampu menulis berita yang mengandung unsur-unsur berita tersebut. Disisi lain, guru sebagai narator dalam keberhasilan peserta didik juga dituntut untuk mampu berinovasi. Permasalahan ini menjadi alasan bagi peneliti, mencari upaya yang harus ditempuh agar seluruh peserta didik mampu menulis teks berita dan memenuhi unsurunsurnya.

Penulis melakukan survey pada prasiklus pada bulan Juli 2021 menunjukkan bahwa keterampilan dan motivasi menulis siswa masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil angket dari keseluruhan siswa, sebanyak 10 siswa mengalami kesulitan paling berat pada aspek menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sisanya memilih berbicara, menyimak, dan membaca sebagai materi yang paling sulit. Hasil penilaian dari lembar penilaian menulis teks berita yang diberikan oleh guru, jumlah siswa yang hasil menulis teks beritanya berada pada rentang nilai 55-59 tidak ada, pada rentang nilai 60-64 terdapat 11 orang siswa. Pada rentang nilai 65-69 terdapat 3 orang, rentang nilai 70-74 berjumlah 6 orang. Kemudian pada rentang nilai 75-79 berjumlah 3 orang. Sedangkan dari rentang nilai 80 tidak ada.

Rendahnya keterampilan menulis siswa dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru tidak dapat menarik dan memotivasi siswa saat pembelajaran, karena metode yang digunakan berupa metode ceramah dan penugasan kepada siswa untuk berdiskusi dengan media pembelajaran seadanya. Hal tersebut menimbulkan kejenuhan siswa yang mengakibatkan siswa menjadi kurang konsentrasi sehingga materi tidak tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Bertolak dari permasalahan tersebut, salah satu alternatif yang ditempuh untuk mencari solusi memperbaiki proses pembelajaran di kelas VIII B SMP Negeri 6 Tanah Sepenggal adalah melalui peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan melakukan perubahan tindakan proses belajar mengajar dan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga hasil dari tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Media pendidikan yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual merupakan alat bantu dalam

pembelajaran yang berhubungan dengan indera penglihatan dan pendengaran. Sesuai dengan pendapat Haryoko (2009:2) menerangkan bahwa media audiovisual merupakan media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Salah satu media audio visual yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *Powtoon*.

Media pembelajaran Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan waktu yang sangat mudah. Media belajar Powtoon selain menarik juga sangat hemat dan efisien, hemat karena tidak membuang banyak waktu, dan efisien karena tinggal membuka di file yang telah disimpan di laptop. Peneliti mencoba mengamati setiap kegiatan baik dari anak-anak yang berani menjawab pertanyaan ataupun mencoba menulis berita dengan menampilkan gambar-gambar. Hal tersebut dilakukan agar kegiatan belajar mengajar berjalan tidak hanya satu arah.

Penggunaan media Powtoon merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang memberi hiburan bagi peserta didik untuk cepat memahami materi. Masalah yang disampaikan disesuaikan dengan respon yang diharapkan dan dengan alokasi waktu secukupnya sehingga peserta didik mempunyai waktu untuk mengeksplorasi potensi dirinya dan memahami materi dalam keadaan otak segar dan terhibur.

Selanjutnya masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut. Apakah penerapan media *powtoon* dapat meningkatkan hasil keterampilan menulis teks berita siswa?. Adapun tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil keterampilan menulis teks berita siswa kelas VIII B SMP Negeri 6 Tanah Sepenggal.

Kurangnya keterampilan menulis teks berita siswa di kelas VIII B SMP Negeri 6 Tanah Sepenggal membuat peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian berkaitan dengan pembelajaran keterampilan menulis dalam rangka meningkatkan keterampilan menulis teks berita. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru bahasa Indonesia di kelas tersebut, diajukan solusi berupa penggunaan media pembelajaran *powtoon*.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun model

rancangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin yang telah direvisi oleh John Elliot (Ellio, 1991) dengan dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Tanah Sepenggal yang berlokasi di Jalan Lintas Sumatera Km 18 Arah Padang Desa Embacang Gedang Kecamatan Tanah Sepenggal Lintas Kabupaten Bungo. Kelas yang digunakan untuk penelitian tindakan kelas yakni kelas VIII B. Informasi subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah Ibu Cecen Aldila Sari, S.Pd. selaku guru bahasa Indonesia dengan siswa kelas VIII B berjumlah 23 orang. Data penelitian berbentuk campuran kualitatif dan kuantitatif. Prosedur dalam Penelitian ini mencakup langkah-langkah: (1) persiapan, (2) studi/survei awal, (3) pelaksanaan siklus, dan (4) penyusunan laporan. Pelaksanaan siklus meliputi (a) perencanaan tindakan (planning), (b) pelaksanaan tindakan (acting), (c) pengamatan (observing), (d) refleksi (reflecting).

PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi awal sebelum melaksanakan kegiatan untuk melihat keterampilan menulis teks berita siswa. Data hasil penelitian diperoleh dari hasil observasi dan wawancara pada guru Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VIII B. Hasil penilaian dari lembar penilaian menulis teks berita yang diberikan oleh guru, jumlah siswa yang hasil menulis teks beritanya berada pada rentang nilai 55-59 tidak ada, pada rentang nilai 60-64 terdapat 11 orang siswa. Pada rentang nilai 65-69 terdapat 3 orang, rentang nilai 70-74 berjumlah 6 orang. Kemudian pada rentang nilai 75-79 berjumlah 3 orang. Sedangkan dari rentang nilai 80 tidak ditemukan.

Selama proses pembelajaran pada siklus I yang sudah menerapkan media pembelajaran audiovisual dengan menggunakan media *powtoon*, siswa sudah terlihat tertarik pada pembelajaran menulis teks berita. Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari siswa yang bersungguh-sungguh memperhatikan penjelasan guru. Namun masih ada pula siswa yang masih sibuk dengan urusannya sendiri, seperti mengobrol dengan teman sebangku, melamun, dan asik bermain sendiri. Jika dilihat dari kriteria yang telah ditetapkan maka, dapat dikatakan bahwa siklus I belum berhasil karena peningkatan rata-rata ketuntasan nilai keterampilan menulis teks berita ditunjukkan rerata kelas adalah 74,61 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Jumlah siswa yang masih belum tuntas sebanyak 7 anak setara dengan dan yang sudah tuntas sebanyak 16 anak. Hal ini menunjukkan setidaknya

terdapat peningkatan keterampilan menulis teks berita siswa. Dari refleksi siklus I, dilakukan perancangan kegiatan sebagai upaya perbaikan dari siklus I. Oleh karena itu peneliti dan guru melaksanakan siklus II.

Data Aktivitas Guru pada Siklus 2

Pada siklus II ini guru mengulas beberapa pekerjaan siswa yang masih salah dalam pembelajaran selanjutnya, kemudian menunjukkan beberapa kesalahan penulisan maupun format yang seringkali dilakukan oleh siswa. Selanjutnya guru mengulang materi mengenai teks berita, meliputi struktur, jenis, ciri-ciri, serta sedikit tambahan berupa kaidah penulisan dan tata bahasa yang seringkali digunakan secara tidak tepat. Siswa terlihat lebih antusias dan percaya diri dalam mengerjakan pekerjaannya menulis teks berita secara individu. Dengan adanya penayangan video oleh guru, selain itu hasil tulisan siswa juga lebih baik dalam segi penggunaan bahasa, ejaan, dan pemilihan diksi serta pengungkapan idenya. Motivasi belajar siswa selama pembelajaran menulis teks berita juga terlihat mengalami peningkatan yang signifikan. Mereka berpendapat bahwa pembelajaran menulis teks berita yang sekarang menjadi lebih menarik dan tidak membosankan seperti pada pembelajaran berbicara sebelum menggunakan media audiovisual. Pembelajaran lebih menyenangkan karena siswa diberikan bahan tontonan yang menarik dan menggugah motivasi belajar mereka. Mereka juga merasa bahwa kegiatan menulis adalah kegiatan yang menyenangkan dan tidak sulit seperti apa yang mereka rasakan sebelum tindakan dilakukan. Berdasarkan hasil akhir siklus II, keterampilan menulis teks berita siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dilihat rerata jumlah skor siswa adalah Berdasarkan hasil akhir siklus II, keterampilan menulis teks berita siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dilihat rerata jumlah skor siswa adalah 84,42. Ketuntasan belajar siswa mencapai 88,46%, sedangkan ketidaktuntasan hanya mencapai 11,54%. Ketuntasan hasil belajar tersebut sudah mencapai indikator kinerja yaitu 85%. Dari uraian tersebut dapat dilihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa dan hasil keterampilan menulis teks berita siswa. Pada kondisi awal, siswa yang tuntas hanya 19,23%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 69,23%. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,46%.

KESIMPULAN

Penerapan media audiovisual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks berita. Berdasarkan hasil penelitian mengenai

penerapan media audiovisual dalam meningkatkan kemampuan menulis teks berita siswa, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media audiovisual untuk meningkatkan keterampilan teks berita pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 6 Tanah Sepenggal Tahun Pelajaran 2020/2021 terbukti mengalami peningkatan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama dua siklus menghasilkan persentase hasil observasi terhadap guru pada siklus I yaitu 71%. Yang pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 2,44% menjadi 73,44%. Selain observer mengamati pembelajaran yang dilaksanakan guru, observer juga mengamati pembelajaran yang dilaksanakan siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama dua siklus menghasilkan observasi rerata siswa siklus I sebesar 67,25%.

2. Nilai hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 10,87% menjadi 73,12%. Pada siklus I hasil keterampilan teks berita sudah meningkat dibandingkan sebelum pelaksanaan tindakan. Nilai rata-rata keterampilan teks berita yang diperoleh adalah 74,61 dengan persentase ketuntasan 69,23%. Hasil keterampilan teks berita siswa pada siklus II memperoleh rata-rata nilai 84,42 dengan persentase ketuntasan sebesar 85,46%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih teruntuk kedua orang tuaku Papa (Zainal Abidin), Mama (Holisah) dan anakku tercinta (Alvaro), abang, adik-adik, kakak ipar dan ponakanku tersayang yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang sepenuh hati pada penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SMP Negeri 6 Tanah Sepenggal yang selalu mendukung penulis dan telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah yang juga menjadi tempat penulis bertugas. Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada teman sejawat Bapak/Ibu guru SMP Negeri 6 Tanah Sepenggal yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

Fanani, Achamad. Pengembangan Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thingking Skill) di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*

Kemendikbud. 2015. *Modul Penyusunan Soal Higer Order Thingking Skill's Sekolah Menengah Atas Direktorat Jendral Pendidikan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015.*

Oemar ,Hamalik, (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013

Permendikbud Nomor 73 Tahun 2013

Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015

**Pola Argumentasi dan Bimbingan Alternatif Menulis Argumentasi Ilmiah bagi
Mahasiswa**

**Prof. Dr. Mujiyono Wiryotinoyo, M.Pd., Dr. Hary Soedarto Harjono, M.Pd.,
Priyanto,
S.Pd., M.Pd.**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra

Indonesia FKIP Universitas Jambi

e-mail: mujiyonowiryotinoyo@unja.ac.id, hary.soedarto@unja.ac.id,
priyanto@unja.ac.id

Abstract

The reason for this research is that in the *thesis students express their thoughts in the form of arguments for scientific development. However, students often experience difficulties in writing arguments so that the arguments they make do not show quality. The evolution of generations has a major impact on changes in the field of education, especially in the learning and teaching process. It is important to understand the basic needs and differences across generations in developing pedagogical skills. Currently, the latest generation that plays a role in various fields, one of which is education, is known as Generation (Gen) Z. In this regard, the needs of Gen Z in the learning process are different from previous generations. Gen Z is born in 2000 and above, so currently he is and will be studying at a university as a student. This Gen Z student is more active in using social media and websites. Social media and websites have now been used for the benefit of education in general and as a means or learning media. The method in this research is qualitative with content analysis approach. The data in this study are the arguments in writing that come from the thesis of the students of the Faculty of Teacher Training and Education, Jambi University. Data collection is done by reading student thesis. Data analysis techniques according to the steps of Miles and Huberman..*

Key: argument pattern, argumentation, writing guidance

Abstrak

Alasan penelitian ini adalah dalam skripsi mahasiswa mengungkapkan pemikiran dalam bentuk argumen guna pengembangan keilmuan. Namun seringkali mahasiswa mengalami kendala dalam menulis argumen sehingga argumen yang dibuat tidak menunjukkan kulaitas. Evolusi generasi ke generasi berdampak besar bagi perubahan di bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Penting untuk memahami kebutuhan dasar dan perbedaan lintas generasi dalam mengembangkan kemampuan pedagogi. Saat ini generasi terbaru yang berperan diberbagai bidang salah satunya pendidikan dikenal sebagai Generasi (Gen) Z. Berkaitan dengan ini kebutuhan Gen Z dalam proses pembelajaran berbeda dengan generasi sebelumnya. Gen Z merupakan kelahiran tahun 2000 ke atas sehingga saat ini sedang dan akan menempuh pendidikan diperguruan tinggi sebagai mahasiswa. Mahasiswa Gen Z ini lebih aktif menggunakan media sosial dan website. Media sosial dan website saat ini telah dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan secara umum dan sebagai sarana atau media pembelajaran. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan analisis isi. Data dalam penelitian ini adalah argumen dalam tulisan yang bersumber dari skripsi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Pengumpulan data dilakukan dengan membaca skripsi mahasiswa. Teknik analisis data sesuai langkah-langkah Miles and Huberman.

Key: pola argumen, argumentasi, bimbingan menulis

Pendahuluan

Secara garis besar argumen dapat dibedakan atas argumen sederhana dan argumen

kompleks (Dawud 2010:23). Kesederhanaan atau kompleksnya struktur argumen didasarkan pada jumlah, kedudukan, dan hubungan elemen-elemen pembangun argumen. Secara praktiknya argumen dikaitkan dengan kemampuan berpikir kritis. Hal ini dikaitkan dengan sejauhmana mahasiswa memperjelas alasan terhadap sebuah argumen dalam tulisan ilmiah. Senada dengan hal ini, Daene dan Song (2014) mengungkapkan bahwa argumen memainkan peran penting dalam mengembangkan pola berpikir kritis dan menambah pemahaman yang mendalam terhadap suatu gagasan maupun ide. Oleh karena itu, mahasiswa sebagai seorang penulis dapat mengemukakan bukti-bukti untuk memperkuat alasan yang disampaikan dalam bentuk wacana argumen. Wacana argumen ini disebut juga wacana argumentasi.

Argumen-argumen tersebut membentuk pola menjadi sebuah kesatuan argumen yang berhubungan dan saling terkait antartopiknya. Hal inilah yang menarik untuk diteliti khususnya argumentasi yang digunakan mahasiswa sarjana satu (S-1) dalam penulisan skripsi. Skripsi pada dasarnya berisi lima bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, dan simpulan. Secara garis besar, skripsi berisi hasil penelitian yang ditulis mahasiswa sebagai laporan akhir. Laporan dalam tesis disajikan secara tulis (bahasa tulis) yang bersifat struktural, efektif, dapat diterima, dan tidak ambigu.

Beberapa hal yang melatarbelakangi penelitian yaitu *pertama*, karena pola berpikir sangat penting bagi para intelektual dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Kedua*, mahasiswa S-1 sebagai kaum intelektual mampu berpikir logis terutama dalam membuat karya tulis ilmiah untuk memaparkan keilmuannya. Skripsi pada dasarnya merupakan perwujudan hasil penalaran mahasiswa terkait penelitian yang dilakukannya. Penalaran ini terkait dengan proses berpikir untuk memperoleh ide yang logis dan proses penafsiran fakta sebagai ide dasar untuk dikembangkan menjadi tulisan. Mahasiswa sebagai penulis harus dapat menuangkan pemikiran atau gagasannya secara cermat ke dalam tulisan. Maka, penelitian ini didasarkan pada argumen Toulmin.

Elemen-elemen Toulmin dipilih sebagai teori dalam mengungkap alasan (argumen) secara mendalam. Toulmin (2003) mengungkapkan sebuah wacana argumen yang ideal mengacu pada 6 elemen argumen yang terdiri atas elemen (1) pernyataan posisi (*claim*), (2) data (*grounds*), (3) jaminan (*warrants*), (4) pendukung (*backing*), (5) keterangan modalitas (*modal qualifier*), dan (6) kondisi pengecualian (*possible rebuttal*). Namun, sekurang-kurangnya memuat 3 elemen (1) pernyataan posisi (*claim*), (2) data (*grounds*), (3) jaminan (*warrants*) yang disebut dengan elemen dasar. Menurutnya, berdasarkan elemen inilah sebuah argumen dapat dilihat dari sisi kualitasnya.

Selain itu, pentingnya penelitian berkenaan dengan kualitas argumen ilmiah penting dilakukan dalam lingkungan akademik di perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan argumen adalah isu penting dalam penulisan tugas akhir mahasiswa. Berkaitan dengan tugas akhir mahasiswa, mahasiswa diharapkan dapat menjawab tantangan pendidikan melalui penelitian dengan berbagai isu muktahir. Penemuan hasil penelitian kemudian dituliskan ke dalam bentuk tulisan ilmiah seperti skripsi. Didalam skripsi mahasiswa mengungkapkan pemikiran dalam bentuk argumen guna pengembangan keilmuan. Namun seringkali mahasiswa mengalami kendala dalam menulis argumen sehingga argumen yang dibuat tidak menunjukkan kulaitas.

Perlunya penguatan penulisan ilmiah dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Hal ini berupa penyusunan konsep-konsep keilmuan, pernyataan-pernyataan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan konsep, serta argumen-argumen untuk mengabstraksikan fenomena penelitian dalam bentuk kaidah atau teori-teori. Sering ditemui argumen yang dibangun mahasiswa tidak sesuai dengan konteks penelitian. Ini menyebabkan penyusunan gagasan ilmiah terlalu luas dan tidak selaras. Salah satu contoh ketika mengemukakan pemikiran penulis pada *latar belakang* mahasiswa sering terlalu luas dan tidak sesuai konteks penelitian, tidak didukung data atau fakta yang meyakinkan.

Metode Penelitian

Penelitian terhadap kualitas argument ini bertolak dari konseptual tentang struktur argument ideal yang dapat menunjukkan kualitas argument berdasarkan pola pengembangan argumen. Argumen yang berada di dalam skripsi mahasiswa di analisis menggunakan analisis isi (*content analysis*). Lokasi penelitian dalam penelitian ini yakni di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Akses penelitian, peneliti mendapatkan dokumen penelitian berupa skripsi ditiga belas program studi S1 yang ada di FKIP Universitas Jambi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Mencermati hasil analisis terhadap kualitas argumen skripsi mahasiswa FKIP Universitas Jambi didapatkan hasil kualitas berada pada level 3. Dari perspektif penelitian ini menggring pada pemetaan masalah yang dapat diisyaratkan dari kondisi-kondisi berikut. Pertama, Kelemahan mendasar dari argumen yang disusun oleh mahasiswa terletak pada kurangnya penguasaan terhadap topik yang hendak ditulis dan pengorganisasian gagasan topik penelitian. Dibawah ini akan dibahas kuliats argument yang banyak ditemukan dari haasil analisis.

Elemen argumen pada paragraf skripsi yang terdiri atas 1 elemen pernyataan posisi (*claim*) dan 1 elemen data (*ground*) cukup banyak ditemukan. Argumen tersebut dimulai dengan elemen pernyataan posisi (*claim*) kemudian diikuti dengan elemen data (*ground*) untuk mendukung pernyataan posisi (*claim*). Argumen seperti ini disebut juga penyusunan argumen deduktif. Hasil pengamatan peneliti, argumen yang disusun dengan 2 elemen tersebut banyak ditemukan dalam paragraph-paragraf bagian latar belakang dan pembahasan penelitian. Ilustrasi terperinci berkenaan dengan argumen tersebut sebagai berikut.

| Skripsi Latar Belakang BK/01 | |
|--|---------------------------------------|
| Rendahnya mutu pendidikan menghambat penyediaan sumber daya yang mempunyai keahlian dan keterampilan untuk memenuhi pembangunan bangsa di berbagai bidang karena memang pada fakta lapangannya menunjukkan masih banyak sekolah-sekolah formal di Indonesia belum melewati mutu standar pelayanan minimal. | Pernyataan Posisi (<i>Claim</i>) |
| Hal ini terjadi karena ada beberapa faktor yang kurang mumpuni, fakta di lapangan sudah membuktikan bahwa 88,8 persen di sekolah di Indonesia, mulai dari SD hingga SMA belum melewati mutu standar pelayanan minimal (Stacia, 2019). | Data (<i>Ground</i>) |

Kenyataan demikian tersebut membuktikan bahwa sebagian besar tulisan argument dalam skripsi mahasiswa masih rendah kualitas argumennya. Elemen pernyataan posisi (*claim*) dalam argument yang ideal tidak boleh berhenti hanya dengan hadirnya elmen data (*ground*) yang menjelaskan lebih lanjut elemen pernyataan posisi (*claim*). Dikatakan demikian sebab tujuan pokok dari argumen sesungguhnya adalah membangun keyakinan atas argument yang disampaikan (Rahardi, 2009; Setyaningsih, 2016), akan tetapi jika pernyataan posisi (*claim*) dalam sebuah argument tidak didukung dengan elemen jaminan (*warrant*) yang berisi pandangan ahli atau pakar, dan elemen pernyataan posisi (*claim*) yang merupakan hasil-hasil peneltian terdahulu yang berkaitan dan relevan, argumen demikian mash dapat dikatakan lemah. Argumen yang berisi elemen pernyataan posisi (*claim*), fakta atau data (*ground*) kesatu dan kedua dapat dikatakan lebih lengkap. Dengan adanya elemen fakta atau data (*ground*) kedua, argument pada paragraph argument pada bagian latar belakang dan pembahasan pada sekripsi tersebut menjadi lebih terperinci. Kehadiran fakta dan data kedua menambah posisi keberadaan fakta dan data kesatu. fakta atau data (*ground*) kedua tersebut berupa data lain sebagai tambahan dari fakta atau data (*ground*) kesatu, dengan kata lain dapat dikatakan sebagai penjelasan atau perincian dari fakta atau data (*ground*) kesatu. fakta atau data (*ground*) kesatu dan fakta atau data (*ground*) kedua tersebut

dapat digunakan sebagai penguat kehadiran pernyataan posisi (*claim*) Setyaningsih, Y. (2016).

Berikutnya analisis yang ditemukan berkaitan dengan penggunaan 1 elemen fakta atau data (*ground*) dan 1 pernyataan posisi (*claim*). Argumen dengan elemen dengan emlemne demikian dalam banyak literatur disebut pula dengan penyusunan induktif. Setyaningsih, (2016) mengungkapkan sebagai argument yang sederhana dan kurang memadai. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa sebuah argumen yang hanya didukung 1 elmen fakta atau data (*ground*) masih dikatakan lemah. Sebaiknya, argument tersebut harus ditopang dengan elemen jaminan (*warrant*) yang lazimnya merupakan pandangan pakar yang dapat diperoleh dari referensi-referensi dan didukung dnegan elemen pernyataan posisi (*claim*) yang merupakan temuan-temuan dalam penelitianlain yang sejenis. Maka, argument dengan elemen tersebut dikatakan sebagi konstruksi argument yang sangat lemah.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya tentang berbagai studi empiris pada tulisan argumen (Ferretti, MscArthur, & Dowdy, 2000; Nussbaum & Kardash, 2005; Abduh, N. K., Sastromiharjo, A., & Anshori, D. S., 2019) yang menunjukkan bahwa mahasiswa seringkali membuat tulisan yang berisi pernyataan dnegan alasan pendukung, tetapi gagal dalam memasukakn bukti yang relevan atau memasukkan perspektif alternative, selain itu siswa tidak kritis dalam mengevaluasi argumennya.

Selanjutnya temuan penelitian pada kajian teori tidak ditemukan argumen penulis terkait alasan pemilihan teori yang digunakan dalam penelitiannya. Penulis hanya menuliskan teori-teori pendukung penelitian tanpa disertai argumen mengapa memilih teori tersebut. Hal demikian juga ditemukan pada bagian metodologi penelitian yang hanya mendeskripsikan pengertian metode,pendekatan, dan analisis, namun tidak memberikan argumen dan penarikan kesimpulan menggunakan metode penelitian tersebut. Pada bagian pembahasan ada temuan bahwa penulis skripsi tidak memberikan argument pada bagian pembahasan, dan hanya menampilkan ulang hasil atau temuan penelitian.

Pemahaman Terhadap Elemen Argumen.

Mencermati hasil wawancara dan hasil tes menulis, mahasiswa terkendala menyusun argumen disebabkan kurang pemahaman terhadap elemen argument. Pengakuan mahasiswa mereka tidak mengetahui bahwa ada elemen-elmen argumen yang dapat dijadikan acuan dalam menyusun argumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar argumen yang ditulis merupakan argumen yang lemah, disertai dengan alasan dan bukti yang tidak relevan, dan tidak logis. Namun, dalam hal struktur, mayoritas argumen

disusun dengan organisasi yang baik. Sejalan dengan penelitian (Mufidah, I. R., 2020) struktur argumen yang bagus tidak dapat menjamin memiliki kualitas argumen yang baik pula, begitupun sebaliknya.

Penalaran atau Logika Argumen

Beberapa argumen yang disusun oleh mahasiswa memperlihatkan ketidaksesuaian dalam penalaran atau logika. Kendala seperti ini dialami mahasiswa dalam menghubungkan teori dan data untuk mendukung pernyataan posisis (*claim*). Pada beberapa argument juga ditemukan ketidaksesuaian dalam logika menghubungkan argument dnegan teori atau data maupun sebaliknya. Penalaran argumen dalam tulisan skripsi mahasiswa dapat dilihat pola atau elemen-elemn argumen yang digunakan. Selajan dengan penelitian (Syaifudin, A., & Pratama, H., 2013) penalaran dalam argumen dapat dilihat dari kelengkapan dan isi pola atau elemen-elemen argumen yang ditulis. Untuk mengevaluasi penalaran atau kebenaran argumen yang ditulis mahasiswa dapat dilihat dari relevansi, keberterimaan, dan kecukupan (Stapleton & Wu, 2015). Relevansi dapat dilihat dari pernyataan pendukung, atau data, atau alasan yang relevan dengan pernyataan posisi (*claim*). Keberterimaan berkaitan dengan pernyataan pendukung, atua data, atau alasan yang dapat diterima secara logis dalam argumen, Kecukupan dapat dilihat dari pernyataan pendukung, atau data, atau alasan yang cukup membenarkan pernyataan posisi (*claim*). Tiga kriteria tersebut dapat digunakan oleh mahasiswa dalam menguatkan penalaran ketika menyusun argumen skripsi.

Proses Penulisan Argumen

Menulis argument dalam karya ilmiah memerlukan proses dan diskusi kolaboratif agar dapat manghasilkan tulisan ilmiah yang baik. Proses penulisan berkaitan dengan pendekatan proses yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis. Karena itu, pendekatan proses ini kiranya dapat dijadikan salah satu pilihan dalam pembelajaran atau kegiatan menulis. Pembelajaran menulis dengan pendekatan proses meliputi lima tahap, yakni (1) pramenulis, (2) menulis draf, (3) merevisi, (4) menyunting, dan (5) mempublikasi (Tomkins Hoskinsson, 1995) ; (Mansyur, U., 2016).

Pramenulis merupakan tahap persiapan untuk menulis. Dalam menulis argumen yang dapat dilakukan mahasiswa antara lain: memilih topik sesuai topik penelitian, mempertimbangkan tujuan dan bentuk argument, dan memperoleh dan menyusun gagasan yang akan disusun menjadi argument ilmiah. Pada tahap menulis draf, mahasiswa dapat mengorganisasikan gagasan atau ide pokok ke dalam tulisan kasar menuju komposisi tulisan yang siap, seperti disusun dalam pikiran mahasiswa. Berkaitan dnegan penulisan draf gagasan atau ide pokok ini maahsiswa dapat memperhatikan aspek-aspek teknis penulisan

seperti ejaan, penggunaan tanda baca, struktur kalimat dan paragraph. Pada tahap revisi, mahasiswa memperbaiki ide pokok dalam tulisan ilmiahnya. Merevisi dapat difokuskan pada pembahasan, pengurangan, penghilangan, dan penyusunan kembali isi tulisan sesuai susunan argument yang akan dibangun. Pada tahap ini, mahasiswa dapat membaca ulang susunan argument, *sharing* berbagi pengalaman dengan teman dan menerima masukan dari teman atau dosen pembimbing. Pada tahap penyuntingan dapat dilakukan pengecekan keabsahan argument yang telah disusun. Tahap ini memerlukan kolaborasi untuk mendiskusikan kualitas argument.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan mahasiswa dalam menyusun pola argumen ilmiah masih kurang menguasai topik dan pengorganisasian gagasan topik. Elemen argumentasi yang terdapat pada skripsi meliputi elemen pertanyaan posisi, dan elemen data. Dua elemen tersebut ditemukan didalam paragraf bagian latar belakang dan pembahasan pada skripsi. Kemudian, temuan pada argumentasi penulis terkait alan pemilihan teori dalam penelitiannya hanya menulis teori pendukung tanpa disertai argumen mengapa memilih teori tersebut. Hal ini ditemukan juga pada bagian metode, pembahasan. Pada bagian tersebut penulis juga tidak memberikan argumen dan hanya menampilkan ulang hasil temuan penelitian.

Referensi

- Aziz, N., Hashim, H., & Yunus, M. M. (2019). Using Social Media to Enhance ESL Writing Skill among Gen-Z Learners. *Creative Education*, 10(12), 3020.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Irvine, C. K. S., & Walker, D. (2018). *Introduction to research in education*. Cengage Learning.
- Barrot, J. S. (2020). Scientific Mapping of Social Media in Education: A Decade of Exponential Growth. *Journal of Educational Computing Research*, 0735633120972010.
- Creswell, J. W. (2010). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dawud. 2010. "Pembelajaran Berargumentasi Tulis Bahasa Indonesia". Pidato Pengukuhan Guru Besar pada Bidang Ilmu Pembelajaran Bahasa pada Fakultas Sastra Disampaikan pada Sidang Terbuka Senat Universitas Negeri Malang, 30 September 2010. Tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Erduran, S. Ardac, D., & Guzel, B.Y. 2006. Learning To Teach Argumentation: Case Studies of Preservice Secondary Science Teachers. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 2(2): 1-13

- Fak-on, S., & Chobthamdee, B. (2020, November). A Study of Learning Achievement using Social Media and Digital Video of Students in the Faculty of Education. In *2020 5th International STEM Education Conference (iSTEM-Ed)* (pp. 63-65). IEEE.
- Ivala, E., & Gachago, D. (2012). Social media for enhancing student engagement: The use of Facebook and blogs at a University of Technology. *South African Journal of Higher Education*, 26(1).
- Noviyani, Mahmuda, Setot Kusairi, and Mohammad Amin. 2017. Penguasaan Konsep dan Kemampuan Berargumentasi Siswa SMP pada Pembelajaran IPA dengan Inkuiri Berbasis Argumen. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 2(7).
- Kim, H. & Song, J. 2005. The Features of Peer Argumentation in Middle School Student's Scientific Inquiry. *Journal of Research in Science Education*, 35: 211. doi:10.1007/s11165-005-9005-2.
- Mirza, N.M & Clermont, A.N.P. 2009. *Argumentation and Education*. New York: Spinger.
- Scott, C. E., Ritter, N. L., Fowler, R. M., & Franks, A. D. (2019). Developing a community of academic writers: using social media to support academic accountability, motivation, and productivity. *Journal of Literacy and Technology*, 20(2), 61.
- Setyaningsih, Y. (2016). Pola Argumen Paragraf Argumentatif pada Artikel Jurnal Terakreditasi Bidang Ekonomi (Perspektif Stephen Toulmin). *Adabiyāt: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 15(2), 136-156.
- Setyaningsih, Y. (2008). Peningkatan Kemampuan Menulis Argumentatif dan Keterampilan Berpikir Kritis Berbahasa Indonesia Mahasiswa melalui Model Pembelajaran Berdasarkan Logika Toulmin. *Jurnal Educationist Yogyakarta: Skripsi Universitas Sanata Dharma*.
- Seyler, Dorothy U. 2012. *Read, Reason, Write: An Argument Text and Reader*. New York: McGraw-Hill.
- Shukor, S. S. (2015). ESL Students' Perceptions on The Use of Facebook as A Collaborative Writing Tool in Improving Writing Performance. *AJELP: Asian Journal of English Language and Pedagogy*, 3, 205-227. Retrieved from <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/AJELP/article/view/1231>
- Susilawati, S., & Supriyatno, T. (2020). Online learning through WhatsApp group in improving learning motivation in the era and post pandemic COVID-19. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 852-859.
- Wichadee, S.; & Nopakun, P. (2012). The Effects of Peer Feedback on Students' Writing Ability. *European Journal of Social Sciences*, 33(3), 393-400.

Kekerasan Verbal Dalam Nomina Makian Oleh Masyarakat Kerinci

Novita Sari

Universitas Jambi.

Opinovita1311@gmail.com

ABSTRAK

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. subjek dari penelitian ini adalah kata atau ucapan yang mengandung kata benda makian yang digunakan oleh masyarakat di Angkasa Pura, Kecamatan Sitinjau Laut, Kabupaten Kerinci. Ada tiga temuan dalam penelitian ini. Pertama, berdasarkan bentuknya, kekerasan verbal yang digunakan adalah kekerasan verbal oleh masyarakat di Angkasa Pura di Kecamatan Laut Sitinjau Kabupaten Kerinci dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis (a) kata benda makian berbentuk kata, (b) kata benda berbentuk kata kerja kata benda. Kedua, berdasarkan jenis kata benda makian yang diperoleh di Angkasa Pura Village, 6 jenis kata benda makian yang ditemukan, yaitu (1) kata benda nama hewan, (2) nama tumbuhan kata benda, (3) nama kata benda, (4) nama kata benda, (5)) nama kata benda penyakit, dan (6) kata benda abstrak. Kedua, berdasarkan jenis kata benda makian yang diperoleh di Angkasa Pura Desa, ditemukan 6 jenis kata benda makian, yaitu (1) kata benda nama binatang, (2) kata benda nama tanaman, (3) nama kata benda, (4) nama kata benda, (5)) nama kata benda penyakit, dan (6) kata benda abstrak.

Kata Kunci: kekerasan verbal, nomina makian, bahasa Kerinci.

PENDAHULUAN

Kekerasan verbal berfungsi sebagai salah satu bentuk ungkapan perasaan dan ekspresi seperti ekspresi marah, berupa mengecam, menghujat, memaki, menghina, dan bentuk mengungkapkan ekspresi sedih dan bahagia. Selain itu, bahasa juga dijadikan sebagai bentuk kekerasan verbal, misalnya mengungkapkan perasaan tidak senang terhadap seseorang. Salah satu bentuk kekerasan verbal yaitu makian. Nomina makian diungkapkan oleh penutur ketika seseorang merasa sangat kesal dan sangat marah kepada seseorang dalam situasi yang sedang di hadapinya. Umumnya, nomina makian/kata makian di ungkapkan karena adanya makna yang dinilai negatif yang terkandung dalam kata tersebut.

Ungkapan makian adalah ungkapan untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan emosi dalam bentuk kata-kata kasar atau kotor. Sejalan dengan data yang ditemukan oleh peneliti berupa kata makian yang terdapat di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci, yaitu parangae supao wo anjaek mpaon (perangai kamu seperti anjing).

Selain kata-kata kasar atau sindiran halus, untuk mengekspresikan segala ketidaksenangan terhadap situasi dan kondisi yang tengah dihadapinya. Pemakaian makian secara pragmatis juga digunakan untuk mengungkapkan pujian, keheranan, dan menciptakan suasana yang akrab. Dalam situasi inilah para pemakai bahasa memanfaatkan berbagai kata makian. Salah satu bentuk contoh penggunaan makian di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten

Kerinci, yaitu Lah tuh kikiu kek mak, supao lao wo cicak malekat bieh kek dindien. Maih lah usaek wo kamai (jangan nempel terus kemana orang tua pergi, seperti cicak di dinding aja kamu).

Agustina (2006:81), bahwa dalam bahasa Minangkabau terdapat sejumlah nomina yang dapat dipakai untuk memaki. Nomina makian tersebut adalah (a) makian dengan nama binatang, contoh: baruak; (b) makian dengan nama tumbuhan, contoh: banalu, (c) makian dengan nama penyakit, contoh: karapai; (d) makian dengan perangai, contoh: boco, (e) makian dengan anggota tubuh, contoh: tumbuang, (f) makian dengan nama makanan, contoh: palai, (g) makian gabungan, contoh: anjiangbalai, (h) nomina tiruan bunyi, contoh: aum. Berdasarkan contoh-contoh yang terdapat dalam bahasa tersebut, maka dalam penelitian ini akan diteliti pula bagian bentuk-bentuk kekerasan verbal dalam ungkapan makian oleh masyarakat di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci.

Penelitian terdahulu yang dilakukan beberapa tahun terakhir dapat diidentifikasi oleh beberapa peneliti sebagai berikut. Refmiyanti (2012) melakukan penelitian mengenai ungkapan makian bahasa Minangkabau, Rahman Putra (2013) melakukan penelitian tentang ungkapan emosi masyarakat dalam bahasa minangkabau, Risni (2013) meneliti tentang ungkapan makian oleh masyarakat dalam bahasa minangkabau, Jannah (2017) melakukan penelitian mengenai bentuk dan makna kata makian di terminal Purabaya Surabaya, dan Rio Kurniawan (2017) melakukan penelitian mengenai kekerasan verbal dalam ungkapan makian dalam masyarakat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan bentuk kekerasan verbal dalam nomina makian oleh masyarakat di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci, (2) Mendeskripsikan jenis kekerasan verbal dalam nomina makian oleh masyarakat di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten kerinci, (3) Mendeskripsikan fungsi kekerasan verbal.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Mahsun (2012:257) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian tanpa menggunakan angka-angka tetapi menggunakan pendalaman dan penghayatan terhadap interaksi antara konsep yang sedang dikaji secara empiris yang berlangsung secara stimulant dengan kegiatan analisis data. Metode yang

digunakan pada penelitian ini adalah metode simak dan cakap. Metode simak dilakukan terlebih dahulu dengan tujuan untuk menyimak pembicaraan masyarakat di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci. Mahsun (2005:90) menyatakan metode simak adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Setelah menggunakan metode simak, peneliti juga akan menggunakan metode cakap. Mahsun (2006:93), metode cakap berupa percakapan peneliti dengan informan.

PEMBAHASAN

Bentuk nomina makian yang ditemukan dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci terdiri atas dua bentuk, yaitu (1) berbentuk kata dan (2) berbentuk frasa.

a. Nomina Makian Berbentuk Kata

Nomina makian berbentuk kata dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan sebanyak 90 data, yaitu lipaeh.

Berikut ini contohnya.

Kalo agoi ugio nyao kakala, tamaok lipaeh aliem suan.

‘_kalau masih juga dia lasak, masukkan kecoa kedalam celananya’.

Kata *lipaeh* *‘kecoa’* bukan berarti seekor binatang yang sebenarnya, namun kata tersebut hanya menyatakan kiasan untuk memaki seseorang. Ungkapan

tersebut disampaikan secara spontan oleh penutur agar si petutur tidak lagi lasak kesana- kemari.

b. Nomina Makian Berbentuk Frasa

Nomina makian berbentuk kata dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan sebanyak 13 data, yaitu kalapo mudio.

Berikut contohnya.

Tuh palaok apo sayok kalapo mudio?

‘Itu kepala atau tempurung kelapa muda?’

kata *kalapo mudio* ‘kelapa muda’ bukan berarti kelapa muda sesungguhnya , namun kata tersebut hanya menyatakan kiasan untuk memaki seseorang. Ungkapan tersebut disampaikan secara spontan oleh penutur karena si penutur merasa kesal terhadap lawan bicaranya. Kata *kalapo mudio* ‘kelapa muda’ adalah bentuk frasa karena memiliki dua kata yang tidak dapat dipisahkan.

Jenis Nomina Makian

a. Makian dengan Nama Binatang

Nomina makian dengan nama binatang dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan sebanyak 28 data.

Berikut contohnya.

Palangae

supao wo

anjaek .

‘Perangai

seperti anjing

=’

kata *anjaek* ‘anjing’ di atas, bukanlah berarti nama binatang sebenarnya, namun kata anjing disini hanya menyatakan kiasan yang digunakan untuk memaki lawan tutur. Kata tersebut sebenarnya bermakna kasar, karena kata *anjaek* ‘anjing’ adalah kata yang tabu untuk disebutkan di depan umum. Kata itu merupakan hasil berwujudan penutur dan lawan tutur yang mengenai individu yang dikatai sehingga si petutur merasa sakit hati dengan cara penyampaian penutur yang kasar.

b. Makian dengan Nama Tumbuhan

Nomina makian dengan nama tumbuhan dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan sebanyak 13 data.

Berikut contohnya.

Mpaon nuhaut akau gi padiang, awak saragia

kamintan situh. ‘Kamu ikut saya kepadang, kamu

jualan kemiri disana’.

Kalimat di atas diucapkan oleh seorang pemuda kepada temannya supaya ikut ia

pergi kepadang. Nomina makian disini berupa kata *kemintan* ‘kamintan’. Orang yang diajak berbicara atau lawan tutur disamakan dengan nama tumbuhan oleh si penutur.

c. Makian dengan Nama Anggota Tubuh

Nomina makian dengan nama anggota tubuh dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan sebanyak 17 data. Berikut contohnya.

Jak bahi akau ngajiak mpaon kiun, sok-sok ndiak mpaon, eee pantat. ‘Dari dulu saya mengajak kamu kesana, sok tidak mau ikut, eee pantat’.

Kalimat di atas diucapkan oleh seorang laki-laki kepada sahabatnya karena telah membuatnya kesal oleh sikap sahabatnya itu. Nomina makian disini yaitu berupa kata *pantat* ‘pantat’. Orang yang diajak berbicara atau lawan tutur itu disamakan dengan kata *pantat* oleh si penutur.

d. Makian dengan Nama Penyakit

Nomina makian dengan nama penyakit dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan sebanyak 8 data.

Berikut contohnya.

Haha kuhap mpaon. Jak tadi uhang paragio dak adio mpaon nenga.

Dasar kurap kamu, dari tadi orang berbicara tidak kamu dengarkan’.

kata *kuhap* ‘kurap’ di atas, bukanlah berarti nama penyakit sebenarnya. Namun kata *kuhap*

‘kurap’ disini hanya menyatakan khiasan yang digunakan untuk memaki seseorang. Nomina makian tersebut sebenarnya bermakna kasar. Namun pada kalimat diatas kata *kuhap* ‘kurap’ digunakan sebagai ungkapan yang berfungsi untuk mengungkapkan candaan atau lawakan terhadap petutur.

e. Makian dengan Nama Perangai

Nomina makian dengan nama penyakit dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan

sebanyak 17 data.

Berikut contohnya.

__Nakal sekali dia itu, suka sekali membohongi ibunya'.

kata *malali* *__nakal'* pada kalimat di atas, bukanlah berarti nama perangai sebenarnya. Namun kata *melali* *__nakal'* disini hanya menyatakan khiasan yang digunakan untuk memaki seseorang. Nomina makian tersebut sebenarnya bermakna kasar. Namun pada kalimat diatas kata *melali* *__nakal'* digunakan sebagai ungkapan yang berfungsi untuk mengungkapkan hinaan terhadap petutur.

f. Makian dengan Nama Abstrak

Nomina makian dengan nama penyakit dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan sebanyak 7 data.

Berikut contohnya.

Matai lah mpaon kaeh, apo gunu mpaon idiut nyusah kah uhang.

'Matilah kamu cepat, apa gunanya kamu hidup hanya untuk menyusahkan orang'.

kata *matai* *__matai'* di atas, bukanlah berarti nama nomina abstrak sebenarnya. Namun kata *matai* *__matai'* disini hanya menyatakan khiasan yang digunakan untuk memaki seseorang. Nomina makian tersebut bermakna kasar. Namun pada kalimat diatas kata *matai* *__matai'* digunakan sebagai ungkapan yang berfungsi untuk mengungkapkan rasa kesal yaang mendalam terhadap petutur.

Fungsi Nomina Makian

a. Mengungkapkan Rasa Kesal

Nomina makian yang mengungkapkan rasa kesal dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan sebanyak 11 data

Berikut contohnya.

'Heh katak, jangan ganggu dia, giliran kamu diganggu kamu marah'.

Kata *kangkaong* *__katak'* di atas bukan berarti nama binatang yang sebenarnya, namun kata *kangkaong* *__katak'* pada kalimat di atas hanya menyatakan kiasan yang digunakan untuk memaki seseorang. Ungkapan tersebut termasuk ungkapan nomina makian yang bermakna kasar karena penutur mengucapkan dengan ekspresi marah sehingga petutur merasa sakit hati dan tersinggung dengan ucapan

si penutur.

b. Mengungkapkan kekesalan yang kuat

Nomina makian yang mengungkapkan kekesalan yang kuat dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan sebanyak 16 data.

Berikut contohnya.

Aa gambiang, dak adio akau nuk pacayao kato mpaon, panguta! 'Aa kontol, tidak akan aku percaya lagi kata-katamu. Pembohong

Kata *gambiang* '_kontol' di atas bukan berarti nama anggota tubuh yang sebenarnya, namun kata *gambiang* '_kontol' pada kalimat di atas hanya menyatakan kiasan yang digunakan untuk memaki seseorang. Ungkapan tersebut termasuk ungkapan nomina makian yang bermakna kasar karena penutur mengucapkan dengan ekspresi marah sehingga petutur merasa sakit hati dan tersinggung dengan ucapan si penutur. Tuturan ini termasuk ungkapan yang berfungsi sebagai ungkapan yang mengungkapkan kekesalan yang kuat.

c. Mengungkapkan Candaan atau Lawakan

Nomina makian yang mengungkapkan candaan atau lawakan dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan sebanyak 19 data.

Berikut contohnya.

Ngurauh makan tidu bie mpaon, tuh pantat lah gembiong uman itik sarati. 'Makan tidur saja yang kamu urus, itu bokongmu sudah seperti bebek'. Kata *itik sarati* '_bebek' di atas bukan berarti nama binatang yang sebenarnya, namun kata *itik sarati* '_bebek' pada kalimat di atas hanya menyatakan kiasan yang digunakan untuk memaki seseorang. Ungkapan tersebut sebenarnya termasuk ungkapan nomina makian yang bermakna kasar, tetapi karena penutur mengucapkan dengan ekspresi bercanda atau tidak dengan menggunakan nada tinggi sehingga petutur tidak merasa sakit hati dan tidak merasa tersinggung dengan ucapan si penutur. Ungkapan ini termasuk ungkapan yang berfungsi sebagai

ungkapan yang mengungkapkan candaan atau lawakan.

d. Mengungkapkan kekerabatan dalam pergaulan

Nomina makian yang mengungkapkan kekerabatan dalam pergaulan dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan sebanyak 16 data.

Berikut contohnya.

Tuh hap ngurauh dihoi diak lakai di ambik uhang. Nih badian nyan ambu tunga.

‘Makanya badan di urus supaya suami tidak di ambil orang. Ini tidak, badan saja

bau tungau’. Kata *tunga* ‘_tunga’ di atas bukan berarti nama binatang yang

sebenarnya, namun kata *tunga*

‘_tunga’ pada kalimat di atas hanya menyatakan kiasan yang digunakan untuk memaki seseorang. Ungkapan tersebut sebenarnya termasuk ungkapan nomina makian yang merupakan kata kasar, tetapi karena penutur mengucapkan dengan ekspresi bercanda atau tidak dengan menggunakan nada tinggi sehingga petutur tidak merasa sakit hati dan tidak merasa tersinggung dengan ucapan si penutur. Ungkapan ini termasuk ungkapan yang berfungsi sebagai ungkapan yang mengungkapkan kekerabatan dalam pergaulan.

e. Mengungkapkan Hinaan

Nomina makian yang mengungkapkan hinaan dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan sebanyak 27 data.

Berikut contohnya.

Palangae supao wo anjaek.

‘_Perangai seperti anjing’.

Kata *anjaek* ‘_anjing’ di atas bukan berarti nama binatang yang sebenarnya, namun kata *anjaek*

‘_anjing’ pada kalimat di atas hanya menyatakan kiasan yang digunakan untuk memaki seseorang. Ungkapan tersebut termasuk ungkapan nomina makian yang kasar, karena penutur mengucapkan dengan ekspresi marah atau menggunakan

nada tinggi sehingga petutur merasa sakit hati dan merasa tersinggung dengan ucapan si penutur. Ungkapan ini termasuk ungkapan yang berfungsi sebagai ungkapan yang mengungkapkan hinaan.

f. Mengungkapkan Rasa Jengkel

Nomina makian yang mengungkapkan hinaan dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan sebanyak 27 data.

Berikut contohnya.

Ee manao yiem bie jak tadih dikatao, butio!

_Ee dimana di saja dari tadi dikatakan, buta'!

kata *butio* *_buta'* di atas bukan berarti nama penyakit yang sebenarnya, namun kata *butio* *_buta'* pada kalimat di atas hanya menyatakan kiasan yang digunakan untuk memaki seseorang. Ungkapan tersebut termasuk ungkapan nomina makian yang kasar, karena penutur mengucapkan dengan ekspresi marah atau menggunakan nada tinggi sehingga petutur merasa sakit hati dan merasa tersinggung dengan ucapan si penutur. Ungkapan ini termasuk ungkapan yang berfungsi sebagai ungkapan yang mengungkapkan rasa jengkel.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai nomina makian dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci, dapat ditarik tiga kesimpulan. Pertama, ditemukan bentuk nomina makian dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura yaitu nomina makian berbentuk kata dan nomina makian berbentuk frasa.

Kedua, yaitu Jenis Nomina Makian makian dalam bahasa Kerinci enam jenis nomina makian, yaitu (1) makian nama binatang, (2) makian nama tumbuhan, (3) makian nama anggota tubuh, (4) makian nama penyakit, (5) makian nama perangai, dan (6) makian nama abstrak.

Ketiga, fungsi pemakaian nomina makian dalam bahasa Kerinci di Desa Angkasa Pura Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci ditemukan enam fungsi, yaitu (1) mengungkapkan rasa kesal, (2) mengungkapkan kekesalan yang kuat, (3) mengungkapkan candaan atau lawakan, (4) mengungkapkan kekerabatan dalam pergaulan, (5) mengungkapkan hinaan, (6) mengungkapkan rasa jengkel.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diperuntukkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penulisan ini, pastinya dihanturkan kepada kedua orang tua penulis yakni kepada kedua orang tua yang selalu memberi semangat serta dukungan yakni Joni Hasper dan Ainalisma, dan juga kepada teman-teman dan sahabat penulis yang telah memberikan motivasi, semangat, dukungan kepada penulis sehingga memberi kemudahan atas terselesainya penulisan makalah ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina. 2019. *Kelas Kata dalam Bahasa Minangkabau*. Malang: CV. IRDH Alwi, Hasan, dkk. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. Chaer, Abdul. 2003. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jannah Almaidatul. 2017. -Bentuk Dan Makna Kata Makian Di Terminal Purabaya Surabaya Dalam Kajian Sociolinguistikl. *Jurnal Ilmiah : FONEMA*. Vol 4 No. 2. ISSN 2087-9253 (cetak) / ISSN 2597-9795 (online).
- Kridalaksana, Harimurti.1990. *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kurniawan, Candra. *Karakteristik Bahasa Makian Mahasiswa Sastra Indonesia*
Universitas Negeri Malang (Suatu Studi Pragmatik). Libery.um.ac.id.
- Kurniawan Rio. 2017. -Kekerasan Verbal Dalam Ungkapan Makian Oleh Masyarakat Di Desa Koto Laweh Kecamatan Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datarl. *Skripsi*. Padang: FBS. Universitas Negeri Padang.
- Mahsun. 2006. *Metode Penelitian Bahasa Terhadap Strategi, Metode, Dan Tekniknya*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP KETERAMPILAN MENULISKAN KEMBALI DONGENG SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 PELEPAT ILIR KABUPATEN MUARA BUNGO

Oki Surhadi¹

Universitas Jambi. Okisurhadi@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan menuliskan kembali dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo tergolong rendah masih yang berada pada kisaran KKM, buku dongeng kurang lengkap, dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran belum mampu

meningkatkan nilai siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan menuliskan kembali dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo, sebanyak 50 orang siswa. Variabel penelitian ini adalah media komik sebagai variabel bebas dan menuliskan kembali dongeng sebagai variabel terikat. Data penelitian ini adalah hasil skor tes unjuk kerja menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir sebelum dan sesudah penggunaan media komik. Hasil Penelitian meliputi; pertama, keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir sebelum (pretest) menggunakan media komik memperoleh nilai rata-rata 59,11 berada pada rentang 56—65% dengan kualifikasi cukup. Kedua, keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir sesudah (posttest) menggunakan media komik memperoleh nilai rata-rata 84,22 berada pada rentang 76—85% dengan kualifikasi baik. Ketiga, pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan menuliskan kembali dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir terbukti signifikan. Berdasarkan hasil uji-t, disimpulkan bahwa hipotesis) diterima pada taraf signifikan 95% dan $dk=n-1$ karena $> (1,76 > 1,68)$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis kembali dongeng.

Kata kunci: pengaruh, media komik, keterampilan menuliskan kembali dongeng.

PENDAHULUAN

Menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif dalam menghasilkan sebuah karya melalui rangkaian kata demi kata sehingga menjadi sebuah karangan utuh dalam bentuk tulisan. Menulis sebuah karya membutuhkan konsentrasi, imajinasi, dan pemahaman penuh atas sebuah tulisan yang tengah di tulis oleh si pengarang. Pengarang yang baik mampu membius‘ pembacanya melalui tulisan, apalagi jika yang ditulis ialah karya sastra, maka hal utama yang harus dimiliki oleh seorang pengarang ialah daya imajinasi yang kuat serta konsentrasi dan pemahaman penuh terhadap cerita yang hendak disampaikan. Hal ini dikarenakan karya tulis yang baik adalah karya yang mampu mewakili pesan,

kesan, maupun perasaan yang hendak disampaikan oleh pengarang terhadap pembaca. Pembelajaran mengenai menulis terdapat pada setiap tingkatan kelas pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Salah satu keterampilan menulis yang dipelajari di sekolah ialah mengenai keterampilan menulis dongeng. Dongeng merupakan karya tulis berupa cerita fiktif atau sekedar khayalan penulis yang bertujuan untuk menghibur dan memberikan pelajaran atau pesan moral yang hendak disampaikan kepada pembaca. Maka jelas halnya bahwa keterampilan menulis dongeng wajib dimiliki oleh siswa. Namun berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Samsimar, S.Pd., guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Pelepat Ilir tentang menulis kembali dongeng, dapat diperoleh informasi bahwa keterampilan menuliskan kembali dongeng nilai rata-rata siswa berada di bawah KKM (65). Permasalahan yang dialami siswa dalam menulis kembali dongeng ialah sebagai berikut. Pertama, siswa belum memahami dengan baik cara menuliskan kembali cerita dongeng, terutama pada penggunaan huruf kapital, tanda baca dan pemilihan kata yang kurang tepat sehingga kalimat yang dibuat menjadi kurang efektif. Kedua, dalam proses pembelajarannya siswa terkesan kurang semangat dan malas, alasannya karena minat siswa terhadap dongeng kurang. Ketiga, ketersediaan sumber buku dongeng yang ada di sekolah masih sangat minim. Hal ini dikarenakan dongeng hanya terdapat di dalam buku materi bahan ajar. Selain wawancara dengan guru, wawancara juga dilakukan dengan dua orang siswa. Kesulitan yang dialami siswa adalah siswa kesulitan menulis dongeng seperti memulai kata pertama mengawali tulisan dan siswa kurang paham tata cara menulis kembali dongeng menurut bahasanya sendiri.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan tersebut, untuk mengatasi masalah pembelajaran menuliskan kembali dongeng, tidak terlepas dari peranan guru. Guru perlu menguasai berbagai macam media pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran menuliskan kembali dongeng. Media pembelajaran yang baik yakni media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Guru harus mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan membuat siswa mandiri meskipun pembelajaran sudah berakhir. Tidak hanya itu guru direkomendasikan menggunakan media pembelajaran dimana siswa dapat aktif menggunakan keterampilan berkomunikasi dan mensyaratkan guru untuk menjadi seorang

inspirator dan fasilitator.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa di SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo terdapat berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Solusi yang diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan penerapan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat diterapkan untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran menulis kembali dongeng ialah media komik. Media komik merupakan media yang memanfaatkan gambar-gambar kartun sebagai alat dalam penyampaian pesan. Gambar-gambar kartun ini disajikan dalam bentuk percakapan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan yang hendak disampaikan oleh penulis. Gambar kartun merupakan media yang tepat untuk merangsang pola berpikir dan imajinasi siswa ketika menulis kembali dongeng. Dalam hal ini media komik dirasa sangat tepat untuk dijadikan media dalam pembelajaran menuliskan kembali dongeng. Alasan lain dalam pemilihan menerapkan media komik dikarenakan komik tidak asing bagi siswa, setiap siswa pasti telah mengenal komik. Selain itu bahasa dalam komik yang menggunakan bahasa sehari-hari dirasa lebih mudah dipahami oleh siswa. Penerapan media komik diharapkan mampu mengatasi permasalahan siswa dalam menulis kembali dongeng. Selanjutnya dalam proses pembelajaran siswa akan diberikan cerita dongeng dalam bentuk komik, kemudian siswa disuruh membaca dan menuliskan kembali dongeng yang telah dibaca tersebut. Berdasarkan hal-hal di atas, maka penelitian ini perlu dijalankan untuk mendeskripsikan Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Kemampuan Menulis Dongeng Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungol..

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kecamatan Muara Bungo yang terdaftar pada tahun ajaran 2016/2017. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik dapat

diterapkan dalam pembelajaran menuliskan kembali dongeng. Penjelasannya ialah sebagai berikut ini.

Nilai yang diperoleh untuk keterampilan menuliskan kembali dongeng sebelum menggunakan media komik siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo berkisar antara 33,33 sampai dengan 88,89. Data secara lengkapnya tentang menuliskan kembali dongeng sebelum menggunakan media komik adalah sebagai berikut. Pertama, siswa yang memperoleh skor nilai 33,33 berjumlah 7 orang siswa. Kedua, siswa yang memperoleh nilai 44,44 berjumlah 6 orang siswa. Ketiga, siswa yang memperoleh nilai 55,56 berjumlah 11 orang siswa. Keempat, siswa yang memperoleh nilai 66,67 berjumlah 19 orang siswa. Kelima, siswa yang memperoleh nilai 77,78 berjumlah 4 orang siswa. Keenam, siswa yang memperoleh nilai 88,89 berjumlah 3 orang siswa.

Sesuai dengan teknik analisis data, langkah berikutnya adalah menentukan keterampilan menuliskan kembali dongeng sebelum menggunakan media komik siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo berdasarkan rata-rata hitung. Untuk mengetahui rata-rata hitung tersebut, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Keterampilan Menuliskan Kembali Dongeng Sebelum Menggunakan Media komik Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo

| No. | X | F | FX |
|---------------|-------|-----------|----------------|
| 1 | 33,33 | 7 | 233,31 |
| 2 | 44,44 | 6 | 266,64 |
| 3 | 55,56 | 11 | 611,16 |
| 4 | 66,67 | 19 | 1266,73 |
| 5 | 77,78 | 4 | 311,12 |
| 6 | 88,89 | 3 | 266,67 |
| Jumlah | | 50 | 2955,63 |

Dari data di atas, diperoleh rata-rata hitung yaitu 59,11. Berdasarkan rata-

rata tersebut, disimpulkan bahwa tingkat penguasaan kemampuan menuliskan kembali dongeng sebelum menggunakan media komik siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo berada pada rentang 56 – 65% berkualifikasi cukup (C).

Nilai yang diperoleh untuk keterampilan menuliskan kembali dongeng sesudah menggunakan media komik siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo berkisar antara 55,56 sampai dengan 100. Data secara lengkapnya tentang menulis kembalikan kembali dongeng sesudah menggunakan media komik adalah sebagai berikut. *Pertama*, siswa yang memperoleh nilai 55,56 berjumlah 4 orang. *Kedua*, siswa yang memperoleh nilai 66,67 berjumlah 4 orang. *Ketiga*, siswa yang memperoleh nilai 77,78 berjumlah 13 orang. *Keempat*, siswa yang memperoleh nilai 88,89 berjumlah 17 orang. *Kelima*, siswa yang memperoleh nilai 100 berjumlah 12 orang.

Sesuai dengan teknik analisis data, langkah berikutnya adalah menentukan keterampilan menuliskan kembali dongeng sesudah menggunakan media komik siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo berdasarkan rata-rata hitung. Untuk mengetahui rata-rata hitung tersebut, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Keterampilan Menuliskan Kembali Dongeng Sesudah Menggunakan Media komik Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo

| No. | X | F | FX |
|---------------|-------|-----------|----------------|
| 1 | 55,56 | 4 | 222,24 |
| 2 | 66,67 | 4 | 266,68 |
| 3 | 77,78 | 13 | 1011,14 |
| 4 | 88,89 | 17 | 1511,13 |
| 5 | 100 | 12 | 1200 |
| Jumlah | | 50 | 4211,19 |

Berdasarkan tabel 16 di atas, diperoleh total nilai kemampuan menuliskan kembali dongeng sesudah menggunakan media komik siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo yaitu 4211,19. Dari data di atas, diperoleh rata-rata hitung yaitu 84,22. Berdasarkan rata-rata tersebut, disimpulkan

bahwa tingkat penguasaan keterampilan menuliskan kembali dongeng sesudah menggunakan media komik siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo berada pada rentang 76 - 85% berkualifikasi baik (B).

Langkah selanjutnya adalah pengklasifikasian keterampilan menuliskan kembali dongeng sesudah menggunakan media komik siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo berdasarkan konversi 10, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel4. Pengelompokan Keterampilan Menuliskan Kembali Dongeng Sesudah Menggunakan Media komik Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo

| No. | Tingkat Penguasaan | Klasifikasi | Presentase |
|---------------|--------------------|------------------------|------------|
| 1 | 96 – 100% | Sempurna (S) | 12 |
| 2 | 86 – 95% | Baik Sekali (BS) | 17 |
| 3 | 76 – 85% | Baik (B) | 13 |
| 4 | 66 – 75% | Lebih dari Cukup (LdC) | 4 |
| 5 | 56 – 65% | Cukup (C) | 0 |
| 6 | 46 – 55% | Hampir Cukup (HC) | 4 |
| 7 | 36 – 45% | Kurang (K) | 0 |
| 8 | 26 – 35% | Kurang Sekali (KS) | 0 |
| 9 | 16 – 25% | Buruk (B) | 0 |
| 10 | 0 – 15% | Buruk Sekali (BS) | 0 |
| Jumlah | | | 50 |

C. Uji Normalitas Data

D.

Berdasarkan uji normalitas dilakukan, diperoleh L_0 dan L_t pada taraf signifikansi 0,05 untuk $n=50$, seperti tabel berikut ini.

| No. | Kelompok | Jumlah (N) | Taraf Nyata | L_0 | L_t | Keterangan |
|-----|-----------------|------------|-------------|--------|--------|----------------------|
| 1 | <i>Pretest</i> | 50 | 0.05 | 0,1243 | 0,1253 | Berdistribusi normal |
| 2 | <i>Posttest</i> | 50 | 0.05 | 0,1232 | 0,1253 | Berdistribusi normal |

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa data berdistribusi normal pada taraf signifikan 0,05 untuk $n=50$ karena L_0 kecil dari pada L_{tabel} , maka berdistribusi **datanormal**.

E. Uji Homogenitas Data

Berdasarkan uji homogenitas yang dilakukan maka diperoleh F_{hitung} dan F_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 untuk $n=50$, seperti pada tabel berikut ini.

| No. | Kelompok | Jumlah (N) | Taraf Nyata | F_{hitung} | F_{tabel} | Keterangan |
|-----|-----------------|------------|-------------|--------------|-------------|-------------|
| 1 | <i>Pretest</i> | 50 | 0,05 | 1,33 | 1,68 | Homogenitas |
| 2 | <i>Posttest</i> | 50 | 0,05 | | | |

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data memiliki varian yang homogen pada taraf signifikansi 1,33 untuk $n=34$ karena F_{hitung} kecil dari pada F_{tabel} (1,33 kecil dari 1,68), jadi dapat disimpulkan, data homogen.

F. Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa kelompok data berdistribusi normal dan memiliki homogenitas, dapat dilakukan uji-t1 untuk mengetahui perbandingan pretest dan posttest keterampilan menuliskan kembali dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo sebelum menggunakan media komik dan sesudah menggunakan media komik. Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan perbedaan skor kedua tes ($X_1 - X_2$) dan jumlah perbedaan kedua tes.

Nilai t_{hitung} yang diperoleh 1,76 berarti terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan menuliskan kembali dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo. Jika ditinjau dari t_{tabel} pada signifikan 95% (0,05) adalah 1,68. Hal ini berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} jadi, dapat dikatakan bahwa penggunaan media komik terdapat pengaruh terhadap keterampilan menuliskan kembali dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Sebelum menggunakan media komik, hasil analisis data menunjukkan

keterampilan menuliskan kembali dongeng siswa kelas VIISMP Negeri 5 Pelepat Ilir berada pada tingkat penguasaan 56-65% dengan kualifikasi cukup (C) dengan perolehan rata-rata 59,11. Dari analisis data tersebut, terlihat keterampilan menulis dongeng siswa sebelum menggunakan media komik masih rendah.

Keterampilan menuliskan kembali dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir sesudah menggunakan media komik, hasil analisis data dalam penelitian menunjukkan secara umum rata-rata keterampilan menuliskan kembali dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir berada pada tingkat penguasaan 76—85% dengan klasifikasi baik (B).

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar, sehingga siswa dapat menambah dan mengembangkan pengetahuannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya menulis dongeng. Perbedaan rata-rata keterampilan menuliskan kembali dongeng sebelum dan sesudah menggunakan media komik siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan media komik secara signifikan berpengaruh terhadap keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik terhadap keterampilan menuliskan kembali dongeng siswa dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada kedua orang tua Ayahanda (M. Hadis) dan Ibunda (Suryati) yang telah melimpahkan kasih sayang dengan sepenuh hati. Kepada pihak SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo yang telah bersedia memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah. Semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Safruddin Jabar. 2008. *Evaluasi Program*

- Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamaris, Edwar. 1990. Menggali Khasanah Sastra Melayu Klasik (Sastra Indonesia Lama). Jakarta: Balai Pustaka.
- Danandjaya, James. 1984. Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Noor, Juliansyah. 2011. Metodologi Penelitian. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2018. Sastra Anak: Pengantar Pemahaman dunia Anak. Yogyakarta. Gajah Mada University Press.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. Teknologi Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Kemampuan Bermain Drama pada Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jujuhan

Rendi Marlianda FKIP Universitas Jambi
Rendimarlianda@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan bermain drama di kelas XI SMA Negeri 1 Jujuhan Kabupaten Bungo. Metode penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimen. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Adapun data yang diambil dalam penelitian ini adalah nilai pretes dan postes kemampuan siswa bermain drama, baik itu kelompok eksperimen kelas XI IPS I maupun kelompok kontrol kelas XI IPS II. Dari hasil pretes siswa pada kelas XI IPS I mendapatkan nilai rata-rata 58,33, sedangkan dari hasil pretes siswa kelas XI IPS II mendapatkan nilai rata-rata 55,29. Setelah melakukan pretes siswa akan diberi perlakuan yaitu, XI IPS I menggunakan media audio visual, dan pada kelas XI IPS II tidak menggunakan media audio visual. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual hasil postes pada siswa kelas XI IPS I memperoleh nilai rata-rata 84,33. Adapun yang mendapatkan nilai 77,5 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 80 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 82,5 berjumlah sembilan orang, siswa dengan nilai 85 berjumlah tiga belas orang, siswa dengan nilai 87,5 berjumlah tiga orang. Sedangkan dari hasil postes pada siswa kelas XI IPS II memperoleh nilai rata-rata 71,78. Adapun yang mendapatkan nilai 60 satu orang, siswa dengan nilai 62,5 berjumlah empat orang, siswa dengan nilai 65 berjumlah

dua orang, siswa dengan nilai 67,5 berjumlah tiga orang, siswa dengan nilai 70 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 72,5 sembilan orang, dan siswa dengan nilai 75 sembilan orang. Selanjutnya data diolah untuk melihat normalitasnya dari kedua sampel tersebut. diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada skor postes eksperimen $0,35 > 0,05$ sedangkan pada skor postes kontrol adalah $0,22 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya pada uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi $0,023 > 0,05$, dapat disimpulkan bahwa data penelitian yang diperoleh peneliti normal dan homogen, sehingga bisa dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Selanjutnya hasil uji hipotesis diketahui bahwa nilai t hitung lebih besar dari t table yaitu $3,305 > 1.672$ pada df 57, maka H_a dalam penelitian ini dinyatakan diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan bermain drama siswa sebelum menggunakan media dengan sesudah menggunakan media audio visual pada siswa kelas XI IPS I SMA Negeri 1 Jujuhan.

Kata Kunci: kemampuan bermain drama, media audio visual, pengaruh

PENDAHULUAN

Media merupakan faktor yang penting dalam kegiatan proses belajar mengajar, selain itu media juga membantu dalam memberikan contoh yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh anak didik melalui penggunaan media gambar, media video, ataupun media lainnya. Media dalam arti sempit adalah sistem pembelajaran yang merupakan komponen bahan dan komponen alat, sedangkan dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran (Setyosari dan Sihkabudden, 2005: 18).

Media audio visual adalah salah satu media pembelajaran yang dapat di manfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar dan mengajar agar pembelajaran dapat dengan mudah tercapai. Namun pada kenyataannya media audio visual ini masih belum secara optimal di manfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Padahal media audio visual ini bisa dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan dalam melakukan kegiatan

pembelajaran.

Hal ini peneliti temukan berdasar observasi di SMA Negeri 1 Jujuhan yang dilakukan pada hari senin tanggal 09/April/2018, bahwa siswa dalam bermain drama masih kurang optimal. Penyebabnya adalah guru hanya memperkenalkan drama melalui pembelajaran konvensional dan itupun hanya sebatas materi saja, sedangkan pembelajaran drama adalah pembelajaran yang harus dilakukan secara praktik. Sebelum dilakukan bermain drama siswa harus menonton pementasan drama terlebih dahulu sebagai referensi dalam bermain drama. Idealnya adalah mengajak siswa menonton secara langsung pementasan drama. Namun hal tersebut terkendala oleh keterbatasan waktu dan biaya maka hal tersebut sulit untuk dilakukan. Salah satu solusinya adalah menggunakan media audio visual yang dapat dihadirkan ke dalam kelas. Media audio visual hendaknya bisa menjadi jembatan untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang mereka pelajari di sekolah. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi pembelajaran drama.

Penulis memilih media audio visual karena media audio visual merupakan media yang tepat untuk menunjang hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya bermain drama. Media audio visual dalam pembelajaran drama dapat diterapkan sebagai contoh atau gambaran bermain drama melalui tayangan sebuah video yang menayang pementasan drama oleh sanggar-sanggar yang terkenal atau dari jurusan teater/drama. Penelitian ini menggunakan teori sebagai acuan atau landasan teori. Teori yang digunakan adalah sebagai berikut : Menurut Hamidjojo (Setyosari dan Sihkabuden, 2005: 16) yang dimaksud dengan media ialah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima.

Media *audio visual* merupakan media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media, misalnya : film bersuara dan televisi (Setyosari dan Sihkabuden, 2005: 41). Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan nonverbal yang terdengar layaknya media audio. Pesan visual yang

terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama dan lain-lain. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti film, video, dan juga televisi dan dapat disambungkan pada alat proyeksi (Munadhi, 2013: 56–57).

Bermain drama sama halnya dengan mengaktualisasikan segala hal yang terdapat didalam naskah drama kedalam lakon drama diatas pentas. Untuk menilai kemampuan siswa dalam bermain drama, dilakukan penilaian. Kegiatan penilaian meliputi dua hal yaitu penilaian proses dan penilaian hasil kerja atau unjuk kerja. Penilaian hasil berupa unjuk kerja siswa dengan kemampuan lafal, intonasi, nada, dan mimik yang sesuai watak tokoh. Aspek yang dinilai meliputi aspek pengucapan, pemahaman, penghayatan, gerak, dan mimik. Alwi, dkk (2005:811).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Sukmadinata (2010 : 53), Penelitian kuantitatif didasari atau dilakukan dengan menggunakan angka, pengolahan statistik, struktur, dan percobaan terkontrol. Sedangkan metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian *quasi eksperiment* atau eksperimen semu. Sugiyono (2010:75) menyatakan bahwa ciri utaman quasi eksperimen atau eksperimen semu merupakan pengembangan dari *true eksperimen* atau eksperimen murni, yang mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol faktor-faktor dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Ciri-ciri lain dari *quasi experiment* adalah dalam pemilihan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random atau acak.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretes Postes Control Group Only Design*. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

| Kelompok | Pretes | Treatmen | Postes |
|-----------------|---------------|-----------------|---------------|
| A | O1 | X1 | O2 |

| | | | |
|----------|----|----|----|
| B | O3 | X2 | O4 |
|----------|----|----|----|

Keterangan :

A=

kelompok

eksperimen

B =

kelompok

control

X₁= perlakuan (Pembelajaran menggunakan Media

audio visual) X₂= perlakuan (Pembelajaran

konvensional)

O₁= pretest

kelompok

eksperimen O₂=

Postes kelompok

eksperimen O₃=

Pretes kelompok

kontrol

O₄= Postes kelompok kontrol

PEMBAHASAN

Adapun hasil penelitian ini akan dideskripsikan hasil pretes dan postes pada kelas XI IPS I (eksperimen) dan XI IPS II (kontrol)

1. Hasil pretes siswa kelas XI IPS I (eksperimen)

Dari hasil pretes diatas siswa yang mendapatkan nilai 47,5 berjumlah satu orang, siswa dengan nilai 50 berjumlah dua orang, siswa dengan

nilai 52,5 berjumlah enam orang, siswa dengan nilai 55 berjumlah lima orang, siswa dengan nilai 57,5 berjumlah tujuh orang, siswa dengan nilai 60 berjumlah empat orang, dan siswa dengan nilai 65 berjumlah 4 orang. Kemudian untuk jumlah nilai rata-rata kelas XI IPS I pada saat pretes adalah 58,33.

2. Hasil Pretes siswa kelas XI IPS II (kontrol)

Dari hasil pretes diatas siswa dengan nilai 45 berjumlah satu orang, siswa dengan nilai 47,5 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 50 berjumlah lima orang, siswa dengan nilai 52,5 berjumlah tiga orang, siswa dengan nilai 55 berjumlah lima orang, siswa dengan nilai 57,5 berjumlah enam orang, siswa dengan nilai 60 berjumlah empat orang, siswa dengan nilai 62,5 berjumlah dua orang, dan siswa dengan nilai 65 berjumlah dua orang. Kemudian untuk jumlah nilai rata-rata kelas XI IPS II pada saat pretes adalah 55,29.

3. Hasil postes siswa kelas XI IPS I (eksperimen)

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual hasil postes siswa yang memperoleh nilai 77,5 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 80 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 82,5 berjumlah sembilan orang, siswa dengan nilai 85 berjumlah tiga belas orang, siswa dengan nilai 87,5 berjumlah tiga orang. Kemudian untuk jumlah nilai rata-rata kelas XI IPS I pada saat postes adalah 84,33.

4. Hasil postes kelas XI IPS II (kontrol)

Setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran konvensional siswa kelas XI IPS II (kelompok kontrol) memperoleh hasil postes dengan

nilai 60 satu orang, siswa dengan nilai 62,5 berjumlah empat orang, siswa dengan nilai 65 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 67,5 berjumlah tiga orang, siswa dengan nilai 70 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 72,5 sembilan orang, dan siswa dengan nilai 75 sembilan orang. Kemudian untuk jumlah nilai rata-rata kelas XI IPS II pada saat postes adalah 71,78.

Dari hasil penelitian yang didapatkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan siswa dalam bermain drama pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jujuhan Tahun Ajaran 2017-2018. Hasil tes bermain drama pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol, sedangkan rata-rata kemampuan Bermain drama pada siswa kelas XI IPS I (eksperimen) adalah 84,33, dan pada siswa kelas XI IPS II (kontrol), rata-rata kemampuan Bermain drama yang diperoleh adalah 71,78.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan siswa dalam bermain drama pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jujuhan Tahun Ajaran 2017-2018. Adapun hasil pretes pada siswa kelas XI IPS I mendapatkan nilai rata-rata 58,33 sedangkan dari hasil pretes pada siswa kelas XI IPS II mendapatkan nilai rata-rata 55,29. setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual hasil postes pada siswa kelas XI IPS I mendapatkan nilai rata-rata 84,33. Sedangkan hasil postes pada siswa kelas XI IPS II setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran konvensional mendapatkan nilai rata-rata 71,78. Dari hasil pretes dan postes yang diperoleh siswa kelas XI IPS I terdapat pengaruh. Secara kasat mata dapat dilihat bahwa jumlah nilai rata-rata setelah diberi perlakuan penggunaan media audio visual pada kelas XI IPS I (eksperimen) terdapat pengaruh yang signifikan. sedangkan dari hasil pretes dan postes yang diperoleh

siswa kelas XI IPS II terdapat pengaruh. namun nilai yang didapatkan tidak signifikan kelas eksperimen. Berdasarkan simpulan penulis memberikan saran kepada guru Bahasa dan Sastra Indonesia hendaknya menggunakan media audio visual ketika mengajarkan materi bermain drama. Media audio visual dapat dijadikan sebagai bahan referensi, sehingga memudahkan siswa dalam memahami bermain drama yang baik. Hal ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan bermain drama pada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwi Hasan, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Aminuddin. 2014. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Burhan N.1998. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- Burhan, N. 2005. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*.Yogyakarta: BPFE.
- Darmawan, D. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Rosda.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endaraswara, S. 2011. *Metode Pembelajaran Drama Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian*. Yogyakarta: CAPS.
- Hasanuddin. 1996. *Drama Karya dalam Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa
- Kholik, M. 2011. *Metode Pembelajaran Konvensional*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Kusaeri, 2014. *Acuan dan Teknik, Penilaian Proses dan Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan: Buku Guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munadhi. Y. (2012). *Media Pembelajaran, Sebuah pendekatan baru*. Jakarta.Gaung Persada
- Setyosari, Punaji & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas. Sri
- S. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SUB Materi Drama pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Skripsi. IAIN Mataram.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif RND*. Bandung : Alfabeta.
- Suryosubroto. 2009. *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta:Rineke Cipta. Hlm.215.
- Suryadi. 2012. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sukandi, U. 2003. *Pembelajaran konvensional*.
[http://sunartombs.wordpress.com/2009/03/02/pembelajaran-konvensional banyak-dikritik-namun paling-disukai/](http://sunartombs.wordpress.com/2009/03/02/pembelajaran-konvensional-banyak-dikritik-namun-paling-disukai/). Diakses Kamis, 20 April 2018.
- Sukmadinata, Nana S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sunarto. 2009. *Pengertian Prestasi Belajar*. Jurnal. Diakses 3 April 2018.
<http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/>
- Wiyanto, A 2002, *Terampil Bermain Drama*, Jakarta; PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Zulyadaini. 2014. *Pengaruh Model inkuiri dan motivasi belajar terhadap Kemampuan Siswa Menulis Puisi Siswa Kelas IX MTsN Muara Bungo Kabupaten Bungo*. Jambi. Tesis tidak diterbitkan.

PENGEMBANGAN *E-BOOK* MENULIS TEKS EKSPOSISI KELAS X SMA

Riky Nelvia Destriani¹
Universitas Jambi.
kiki.destriani@yahoo.com¹

ABSTRAK

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah, salah satunya dengan pengembangan bahan ajar. Bahan ajar menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menguraikan proses pengembangan e-book pembelajaran menulis teks eksposisi berbasis pembelajaran abad 21 di kelas X SMA Negeri 11 Kota Jambi. E-book ini dibuat berdasarkan analisis kebutuhan siswa mengenai kebutuhan bahan ajar yang lebih lengkap. Instrumen penelitian berupa pengamatan, lembar angket dan wawancara. Dikarenakan beberapa faktor penyebab, proses pengembangan hanya dilakukan sebatas pengembangan produk yang menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation, and evaluation. Pada tahap analisis, dihasilkan beberapa analisis kebutuhan yang membahas temuan masalah serta kebutuhan dalam proses pembelajaran menulis teks eksposisi. Selanjutnya pada tahap desain, ditentukan jadwal pengembangan dan menentukan struktur materi dalam produk. Lalu pada tahap pengembangan atau development,

diperoleh hasil validasi ahli materi dan ahli bahan ajar yang dihitung menggunakan rumus skala likert untuk melihat pencapaian hasil produk yang efektif. Berdasarkan hasil validasi dari ahli bahan ajar diperoleh nilai rata-rata 68,88 pada tahap validasi pertama yang tergolong sedang dan perolehan nilai 80,00 dari tahap validasi akhir yang tergolong tinggi. Hasil validasi dari ahli materi pada tahap validasi pertama memperoleh nilai rata-rata 67,42 dengan kategori sedang dan tahap validasi akhir memperoleh nilai rata-rata 80,17. Dengan demikian produk pengembangan berupa e-book pembelajaran layak digunakan sesuai tahap pengembangan.

Kata kunci : pengembangan, e-book, teks eksposisi.

PENDAHULUAN

Belajar bukanlah proses untuk menjadikan siswa sebagai ahli pada mata pelajaran tertentu. Siswa lebih membutuhkan pengalaman dalam belajar, bukan hanya pengetahuan. Model belajar, bahan ajar serta media belajar menjadi syarat utama tercapainya kualitas belajar yang baik serta harus berpijak pada kemampuan dalam menyampaikan materi pelajaran secara menarik, inovatif, dan kreatif yang mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Hasil belajar ditentukan melalui proses belajar yang relevan dengan kurikulum yang berlaku. Dalam proses belajar, apabila siswa tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, maka siswa tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar yang baik atau mengalami kegagalan dalam proses belajar.

Perlu disadari bahwa untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal tentu harus didukung oleh penunjang belajar yang sangat efektif. Bahan ajar yang membosankan membuat siswa menjadi tidak aktif dalam proses belajar menjadi alasan utama perlunya analisis kebutuhan belajar yang dapat mengatasi masalah tersebut. Guna tercapainya tujuan pembelajaran, diperlukan perhatian terhadap kebutuhan belajar siswa agar dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana. Senada dengan prinsip pembelajaran orang dewasa (*andragogi*) bahwa seseorang akan mau belajar dan memperoleh pengetahuan apabila sesuai dengan kebutuhannya.

Pembelajaran yang ada di sekolah dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang telah berlaku di sekolah. Pada kurikulum pendidikan di Indonesia terkhusus pembelajaran bahasa Indonesia, ada empat keterampilan berbahasa yang saling berkaitan dan melengkapi. Keterampilan berbahasa tersebut adalah keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*).

Setiap keterampilan itu erat sekali hubungannya dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Memperoleh keterampilan berbahasa, siswa biasanya melalui suatu urutan yang teratur. Siswa akan belajar menyimak bahasa kemudian berbicara. Setelah itu siswa akan belajar membaca dan menulis.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Melalui keterampilan menulis, siswa dapat mengungkapkan ide maupun gagasannya dalam bentuk teks. Keterampilan menulis ini tidak datang secara otomatis, melainkan melalui latihan dan praktik yang teratur. Kehidupan modern ini jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan, karena keterampilan menulis sebagai ciri dari manusia yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar. Keterampilan menulis itu sendiri dimulai sejak jenjang pendidikan SD, SMP, SMA bahkan sampai perguruan tinggi.

Pembelajaran menulis telah dilakukan di kelas X SMAN 11 Kota Jambi yaitu pelajaran menulis teks ekposisi. Berdasarkan penyebaran angket dan wawancara guru, 48 % siswa menjawab sulit dalam mempelajari dan memahami teks ekposisi dari angket yang disebar. Hal ini tentu menunjukkan adanya kesulitan menulis dalam diri siswa. Hasil angket tersebut pun menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi teks ekposisi. Buku teks ataupun bahan ajar teks ekposisi yang digunakan masih kurang, baik dari segi isi maupun tampilan. Struktur teks belum dijabarkan dengan terlalu jelas. Selain itu, dalam pembelajaran teks ekposisi lebih ditekankan pada keterampilan memahami isi teks dibandingkan keterampilan menulis. Hal ini membuat siswa kurang memahami dan kurang dapat mengembangkan ide dalam menulis teks ekposisi.

Tidak dapat dipungkiri bahwa penyebab lain dari siswa yang kurang memahami teks ekposisi dikarenakan faktor dari bahan ajar yang digunakan. Selain model dan media, bahan ajar pun berpengaruh penting dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan *e-book* atau buku elektronik sebagai bahan ajar. *E-book* merupakan bahan ajar yang dikemas sedemikian rupa yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik sehingga siswa dapat belajar dengan baik. *E-book* yang digunakan pun sangat mudah karena memanfaatkan teknologi digital dari siswa. Adanya pengembangan bahan ajar berupa *e-book*, siswa dapat belajar memahami materi serta berlatih memecahkan suatu masalah, tidak sepenuhnya bergantung pada materi yang

disampaikan guru selama pembelajaran di kelas sehingga pada akhirnya siswa menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran teks eksposisi.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural. Model prosedural berupa *ADDIE* yang merupakan model pengembangan bersifat deskriptif dengan menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang tepat diterapkan. Terkhusus dalam makalah ini, prosedur proses pengembangan hanya terbatas pada development dalam *ADDIE*. Instrumen pengumpul data dalam penelitian ini berupa observasi, lembar angket instrumen dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu penilaian skala likert dan rumus *N-Gain*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan e-book pembelajaran menulis teks eksposisi ditemukan hasil sebagai berikut :

1. Analysis

Sesuai dengan analisis tujuan kurikulum yang berlaku, pembelajaran menulis teks eksposisi bertujuan untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran. Berikut ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016.

Analisis kemampuan awal diuraikan dari aspek materi ataupun aspek keterampilan dasar. Pada aspek materi, sebesar 48 % siswa menyatakan sulit memahami materi teks eksposisi. Pemahaman siswa lebih banyak pada menulis teks narasi sehingga kesulitan pun terdapat dalam memahami materi teks eksposisi.

Analisis karakteristik siswa mencakup minat, bakat, keterbatasan, dan kelebihan individual. Dalam analisis karakteristik siswa pada penelitian pengembangan ini, telah menggambarkan bahwa minat dan bakat siswa tidak terlihat pada kemampuan menulis melainkan kebanyakan siswa lebih berminat dalam keterampilan berbahasa lainnya ketika proses pembelajaran berlangsung.

Keterbatasan siswa ditunjukkan dengan terbatasnya bahan ajar yang dimiliki sehingga siswa hanya mampu menyimak materi.

Analisis lingkungan belajar pada penelitian pengembangan ini ditunjukkan dalam kondisi belajar siswa. Budaya belajar di kelas terlalu monoton, sebab guru hanya menggunakan metode ceramah dengan berakhir pada pemberian tugas. Interaksi guru dengan siswa pun terlihat tidak berjalan dengan baik sebab siswa tidak aktif apabila guru meminta siswa untuk bertanya terhadap materi yang kurang dimengerti. Hal ini pun disebabkan sebagian siswa menganggap bahwa yang tidak mereka mengerti bisa diperoleh dari sumber lain sementara sumber lain yang tersedia pun terbatas.

Analisis ketersediaan fasilitas pendukung di kelas hanya berupa buku cetak. Buku cetak yang disediakan oleh sekolah hanya kadang-kadang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Apabila materi yang dibutuhkan masih kurang, siswa hanya mencari di internet yang belum tentu benar keabsahan materinya.

Analisis materi pada penelitian pengembangan ini merujuk pada materi yang dipilih untuk mengembangkan bahan ajar yaitu materi teks eksposisi. Materi teks eksposisi merupakan salah satu materi yang termasuk ke dalam buku cetak pembelajaran pada kurikulum 2013 dan disesuaikan dengan jenis teks esai yang dinyatakan sulit bagi siswa. Berbeda dengan

materi teks eksposisi pada jenjang SMP, materi menulis teks eksposisi di SMA menekankan pada siswa untuk mampu menulis teks eksposisi dengan terampil.

2. Design

Tahap selanjutnya adalah desain yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang didesain berupa *e-book* pembelajaran. Desain bahan ajar dibuat untuk memastikan bahwa setiap halaman tampilan dapat menyampaikan pesan secara efisien dan efektif. Desain *e-book* teks eksposisi mencakup pendahuluan *e-book*, isi *e-book* yang memuat kajian materi pembelajaran pada kegiatan 1, dan penutup *e-book* yang memuat rangkuman dan glosarium.

3. Development

Pada tahap pengembangan bahan ajar, penulis membuat tabel dari setiap isi komponen penting dalam ebook pembelajaran tersebut yang disesuaikan kebutuhan materi oleh peserta didik. Pengembangan bahan ajar ini sudah melalui rangkaian validasi bersama ahli bahan ajar dan ahli materi

Tabel 1 Pengembangan Bahan Ajar

| No | Struktur Desain | Keterangan |
|----|-----------------|---|
| 1 | Pendahuluan | <p>Terdiri dari:</p> <p>Cover Ebook</p> <p>Kata Pengantar</p> <p>Daftar Isi</p> <p>Petunjuk Penggunaan</p> <p>Peta Konsep</p> <p>Manfaat Penggunaan</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> |
| 2 | Isi | <p>Bagian isi meliputi:</p> <p>Kegiatan Belajar 1</p> <p>Kompetensi Dasar</p> <p>1. Pengertian Teks Eksposisi</p> <p>2. Tujuan Teks Eksposisi</p> <p>3. Ciri-ciri Teks Eksposisi</p> <p>4. Struktur Teks Eksposisi</p> <p>5. Jenis-jenis Teks Eksposisi</p> <p>6. Kaidah Kebahasaan dalam Menulis Teks Eksposisi</p> <p>Evaluasi Membuat Teks Eksposisi</p> |

| | | |
|---|---------|--|
| 3 | Penutup | Rangkuman Glosarium Daftar Pustaka |
|---|---------|--|

4. Validasi oleh Ahli Bahan Ajar

Sesuai konsep dalam penelitian pengembangan, sebelum implementasi penulis melakukan validasi bahan ajar terhadap produk bahan ajar yang penulis kembangkan. Beberapa pertimbangan diberikan oleh ahli bahan ajar terhadap pengembangan bahan ajar berupa *ebook*. Hasil validasi dengan ahli bahan ajar sebagai berikut

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar

| No | Aspek yang Dievaluasi | Indikator | Persentase Skor Responden |
|-----------------------|-----------------------|------------------|---------------------------|
| | | Penggunaan Huruf | 60,00 |
| 1 | Tampilan | Tampilan Teks | 66,66 |
| | | Tipografi Ebook | 80,00 |
| Jumlah skor | | | 206,6 |
| Skor rata-rata | | | 68,88 |

| Komentar | Saran |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan huruf lebih diperjelas dalam materi - Tambahkan keterangan contoh pada setiap penjelasan | <ul style="list-style-type: none"> - Dapat digunakan dalam pembelajaran |

| No | Aspek yang Dievaluasi | Indikator | Persentase Skor Responden |
|-----------------------|-----------------------|------------------|---------------------------|
| 1 | Tampilan | Penggunaan Huruf | 80,00 |
| | | Tampilan Teks | 80,00 |
| | | Tipografi Ebook | 80,00 |
| Jumlah skor | | | 240 |
| Skor rata-rata | | | 80,00 |

| Komentar | Saran |
|----------|-------|
| - | - |

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli bahan ajar dapat ditunjukkan bahwa hasil validasi pertama menunjukkan angka rata-rata 68,88 dengan kategori sedang. Selanjutnya dengan beberapa perbaikan dari ahli bahan ajar dapat penulis laksanakan dengan baik. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 80,00 dengan kategori tinggi atau valid.

5. Validasi oleh Ahli Materi

Sesuai konsep dalam penelitian pengembangan, sebelum implementasi penulis melakukan validasi materi tentang teks eksposisi terhadap produk bahan ajar yang penulis kembangkan. Beberapa pertimbangan diberikan oleh ahli materi terhadap pengembangan *e-book* dengan materi teks eksposisi. Hasil validasi dengan ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Aspek yang Dievaluasi | Indikator | Persentase Skor Responden |
|----|-----------------------|-----------|---------------------------|
|----|-----------------------|-----------|---------------------------|

| | | | |
|---|---------------------|------------------------------------|------|
| 1 | Kelayakan Isi | Kesesuaian Materi dengan SK dan KD | 66,6 |
| | | Keakuratan Materi | 62,5 |
| | | Pendukung Materi Pembelajaran | 63,3 |
| | | Kemutakhiran Materi | 70 |
| 2 | Kelayakan Penyajian | Teknik Penyajian | 70 |
| | | Pendukung Penyajian | 75 |
| | | Penyajian Pembelajaran | 80 |

| | | | |
|-----------------------|------------------|--|--------------|
| | | Kelengkapan Penyajian | 73,3 |
| | | Lugas | 73,3 |
| | | Komunikatif | 60 |
| | | Dialogis dan Interaktif | 60 |
| | | Kesesuaian dengan tingkat | 60 |
| 3 | Penilaian Bahasa | perkembangan peserta didik. | |
| | | Keruntutan dan keterpaduan alur Piker | 60 |
| | | Penggunaan istilah, simbol, atau ikon. | 70 |
| Jumlah skor | | | 944 |
| Skor rata-rata | | | 67,42 |

| Komentar | Saran |
|----------|-------|
| - | - |

| No | Aspek yang Dievaluasi | Indikator | Persentase Skor Responden |
|----|-----------------------|------------------------------------|---------------------------|
| 1 | Kelayakan Isi | Kesesuaian Materi dengan SK dan KD | 80 |
| | | Keakuratan Materi | 82,5 |
| | | Pendukung Materi Pembelajaran | 80 |
| | | Kemutakhiran Materi | 80 |
| 2 | Kelayakan Penyajian | Teknik Penyajian | 80 |
| | | Pendukung Penyajian | 80 |

| | | | |
|-----------------------|------------------|---|----------------|
| | | Penyajian Pembelajaran | 80 |
| | | Kelengkapan Penyajian | 73,3 |
| | | Lugas | 86,6 |
| 3 | Penilaian Bahasa | Komunikatif | 80 |
| | | Dialogis dan Interaktif | 80 |
| | | Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik. | 80 |
| | | Keruntutan dan keterpaduan alur Piker | 80 |
| | | Penggunaan istilah, simbol, atau ikon. | 80 |
| Jumlah skor | | | 1.122,4 |
| Skor rata-rata | | | 80,17 |

| Komentar | Saran |
|----------|-------|
| - | - |

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi dapat ditunjukkan bahwa telah penulis perbaiki sesuai dengan komentar dan saran dari ahli materi. Hasil validasi pertama menunjukkan skor rata-rata 67,42 dengan kategori sedang dan hasil validasi kedua menunjukkan skor 80,17 dengan kategori tinggi dan valid.

6. Validasi oleh Praktisi

Pada saat penerapan bahan ajar, penulis juga meminta guru mata pelajaran dalam mempraktikkan bahan ajar berupa *e-book*. Guru tersebut disebut praktisi yang turut serta mengujicobakan produk yang dikembangkan penulis. Hasil validasi oleh praktisi sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Coba oleh Praktisi Desain

| No | Aspek yang Dievaluasi | Indikator | Persentase Skor Responden |
|----|-----------------------|------------------|---------------------------|
| 1 | Tampilan | Penggunaan Huruf | 80,00 |
| | | Tampilan Teks | 80,00 |
| | | Tipografi Ebook | 80,00 |

| No | Aspek yang Dievaluasi | Indikator | Persentase Skor Responden |
|----|-----------------------|------------------------------------|---------------------------|
| 1 | Kelayakan Isi | Kesesuaian Materi dengan SK dan KD | 93,33 |
| | | Keakuratan Materi | 87,5 |
| | | Pendukung Materi Pembelajaran | 86,66 |

| | | | |
|---|---------------------|---------------------|-------|
| | | Kemutakhiran Materi | 90,00 |
| 2 | Kelayakan Penyajian | Teknik Penyajian | 90,00 |
| | | Pendukung Penyajian | 80,00 |
| | | Penyajian | 100 |
| | | Pembelajaran | |
| | | Kelengkapan | 93,33 |

| | | | |
|---|------------------|---|-------|
| | | Penyajian | |
| | | Lugas | 100 |
| | | Komunikatif | 80,00 |
| | | Dialogis dan Interaktif | 80,00 |
| 3 | Penilaian Bahasa | Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik. | 80,00 |
| | | Keruntutan dan keterpaduan alur pikir | 90,00 |
| | | Penggunaan istilah, simbol, atau ikon. | 100 |

| | |
|--------------------------------|-----------------|
| Jumlah skor keseluruhan | 1.490,82 |
| Skor rata-rata | 87,69 |

| | |
|----------|-------|
| Komentar | Saran |
|----------|-------|

| | |
|---|---|
| - | - |
|---|---|

Berdasarkan tabel hasil validasi praktisi dapat ditunjukkan bahwa praktisi telah turut serta mengujicobakan produk dengan aspek penilaian dari segi desain dan materi. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 87,69 dengan kategori tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan tersebut maka ditemukan hasil pengembangan pada tahap analisis tujuan kurikulum bahwa pembelajaran teks eksposisi dipelajari dengan tujuan siswa terampil dalam menulis teks eksposisi. Analisis kemampuan awal menunjukkan sedikit siswa yang mampu dalam menulis teks eksposisi. Analisis karakteristik siswa menunjukkan banyak siswa yang tidak berminat mengikuti pembelajaran teks eksposisi. Analisis lingkungan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang guru gunakan hanya metode ceramah. Analisis fasilitas pendukung menunjukkan bahwa hanya tersedia buku sebagai penunjang belajar. Analisis materi menunjukkan bahwa teks eksposisi sebagai materi teks wajib yang harus dipelajari di kelas X SMA.

Pada tahap desain, peneliti telah mendesain *e-book* pembelajaran sesuai dengan struktur pengembangan yaitu dengan spesifikasi , halaman awal *e-book* berisi judul ebook dan gambar tentang teks eksposisi sesuai pada materi. Halaman kedua *e-book* berisi kata pengantar. Halaman ketiga *e-book* terdapat daftar isi. Halaman keempat dan halaman selanjutnya pada *e-book* berisi petunjuk penggunaan, peta konsep, manfaat penggunaan dan tujuan pembelajaran. Halaman *e-book* selanjutnya terdapat bagian isi pokok *e-book* sebagai berikut. 1) Bagian awal bab pembelajaran terdapat Kompetensi Dasar (KD) 2) Bagian isi bab pembelajaran terdapat materi pokok dan contoh teks eksposisi dengan mengacu pada silabus kurikulum 2013 dilengkapi dengan evaluasi akhir membuat teks eksposisi. 3) Bagian pasca isi terdapat rangkuman, glosarium dan daftar pustaka.

Selanjutnya adalah tahap *development*, validator ahli bahan ajar memberikan nilai akhir berupa skor rata-rata 80,00 dengan kategori tinggi. Validator ahli materi memberikan nilai akhir dengan skor rata-rata 80,17 dengan

kategori tinggi. Lalu, validasi oleh praktisi memperoleh nilai akhir berupa skor rata-rata 87,59 dengan kategori tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diperuntukkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian dan penulisan ini, pastinya dihanturkan kepada kedua orang tua penulis yakni kepada Ayah Syaiful Amrin dan Ibu Alm. Sutarni serta kepada dosen pembimbing penulis sewaktu menempuh pendidikan Strata 1 (S1) yakni kepada Ibu Dr. Dra. Irma Suriyani, M.Pd. dan Ibu Dra. Rasdawita, M.M. juga kepada teman-teman dan sahabat penulis yang telah memberikan canda semangat kepada penulis.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin Yunus. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refuka Aditama.
- Amri, Sofan dan Ahmadi, Iif, Khoiru. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan inovatif dalam Kelas*. Jakarta: PT preatasi pustakaraya.
- Andi, Prawoto. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Cresswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planing, Conduction, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. New York: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Rusdi. M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

**Peningkatan Keterampilan Diskusi Peserta Didik Kelas X
Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Rina Kurniawati

Guru Bahasa dan Sastra Indonesia Madrasah Aliyah Negeri 3 Kota
Jambi. rinakurniawati121@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan diskusi peserta didik kelas X melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dipilih karena dapat memacu dan mendorong peserta didik untuk aktif berbicara menyampaikan ide/gagasan dalam kegiatan berdiskusi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X. Penelitian difokuskan pada permasalahan yang berkaitan dengan masih rendahnya keterampilan peserta didik dalam kegiatan diskusi, peserta didik cenderung malu dan kurang berani atau percaya diri dalam mengungkapkan gagasan, ide, pikiran, sanggahan, maupun persetujuan saat berdiskusi. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan, wawancara, tes keterampilan berdiskusi peserta didik, catatan lapangan, dan dokumentasi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas data dianalisis dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Keabsahan data diperoleh melalui validitas dan reliabilitas dengan menyajikan data asli berupa nilai yang diperoleh pada tes, catatan lapangan, transkrip wawancara, lembar observasi, lembar penilaian diskusi, dan foto kegiatan. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu persentase ketercapaian indikator keterampilan diskusi mengalami peningkatan pada setiap siklus. Kemampuan rata-rata peserta didik dalam berdiskusi sebelum adanya implementasi tindakan berkategori

kurang. Namun, setelah implementasi tindakan selama dua siklus, kemampuan rata-rata peserta didik dalam berdiskusi menjadi berkategori baik sekali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan dalam berdiskusi. Terbukti saat pratindakan dengan persentase 46,6 % dan persentase hasil belajar pada akhir pelaksanaan tindakan yakni siklus II menjadi 86,6%. Keterampilan peserta didik dalam berdiskusi mengalami peningkatan persentase sebesar 40%.

Kata kunci: keterampilan berbicara, diskusi, dan model Two Stay Two Stray

PENDAHULUAN

Pada pembelajaran keterampilan berbicara, terdapat berbagai kegiatan, antara lain: bercerita berdasar gambar, berbicara berdasar rangsang suara, wawancara, diskusi, pidato, dan debat. Pembelajaran diskusi merupakan salah satu keterampilan berbicara yang diajarkan di sekolah. Dalam silabus Bahasa Indonesia, pembelajaran diskusi memiliki standar kompetensi dan kompetensi dasar mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi melalui kegiatan berkenalan, berdiskusi, dan bercerita. Pembelajaran tersebut adalah mendiskusikan masalah (yang ditemukan dari berbagai berita, artikel, atau buku).

Diskusi merupakan kegiatan memecahkan sebuah permasalahan secara bersama-sama untuk mengambil kesimpulan dari permasalahan tersebut. Melalui diskusi, peserta didik berlatih untuk berkomunikasi dengan orang lain secara berkelompok. Peserta didik juga dituntut untuk aktif mengeluarkan ide/gagasan untuk memberikan pendapat tentang suatu permasalahan melalui kegiatan berdiskusi. Hal ini mampu merangsang kreativitas, keberanian, membangun kerjasama kelompok, dan melatih sikap saat berkomunikasi dengan orang lain.

Pada pelaksanaan pembelajaran diskusi, seringkali peserta didik kurang mampu melakukan diskusi dengan tepat. Peserta didik hanya sekadar berdiskusi untuk melaksanakan tugas dalam mata pelajaran bahasa Indonesia tanpa memperhatikan tujuan dan manfaat dari pembelajaran tersebut. Banyak mengalami kesulitan ketika harus mengungkapkan pikiran atau pendapatnya di hadapan teman sekelasnya. Peserta didik lebih banyak diam dan cenderung tidak aktif. Terlebih pada praktiknya, sulit dalam menyampaikan gagasannya tentang sebuah permasalahan dalam sebuah forum. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan pemahaman mengenai apa itu diskusi dan bagaimana cara berdiskusi dalam sebuah kelompok.

Dari permasalahan di atas, diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan diskusi. Dalam menentukan model pembelajaran

diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai materi yang akandisampaikan dan pengetahuan tentang model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang sudah ada sangat banyak sehingga harus dipilih model yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Situasi dan kondisi peserta didik di kelas juga harus diperhatikan sehingga pada prosesnya tidak mengalami hambatan yang justru akan merugikan. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk dapat memilih dan menerapkan model pembelajaran di kelas agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan optimal. Di samping itu, guru harus mampu menyesuaikan model pembelajaran dengan kondisi peserta didik di kelas selama proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik khususnya dalam pembelajaran diskusi.

Berdasar hasil observasi awal dan wawancara peneliti dengan beberapa guru Bahasa Indonesia kelas X MAN 3 Kota Jambi, yakni Ibu Hasana, M.Pd., Ibu Elsi Lastari, S.E, dan Ibu

Anggun Kinanti, S.Pd., secara umum ditemukan beberapa kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan pembelajaran diskusi di kelas, seperti: peserta didik kurang mengetahui tentang diskusi yang baik, peserta didik cenderung pasif dan sulit untuk berbicara, peserta didik kurang berani dan kurang aktif dalam mengutarakan gagasan atau pikirannya pada saat kegiatan berdiskusi. Pembelajaran diskusi di kelas X MAN 3 Kota Jambi, belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai, sehingga pada pelaksanaannya belum berhasil secara optimal. Hal inilah yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran diskusi. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran diskusi.

Two Stay Two Stray merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu, padahal pada kenyataan hidup di luar sekolah, manusia itu saling membutuhkan satu dengan yang lainnya (Lie, 2010: 62). Pada pembelajaran dengan model ini peserta didik diajarkan untuk secara aktif melakukan diskusi secara berkelompok dan bekerjasama membahas sebuah permasalahan.

Kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini dalam diskusi yakni peserta didik dapat aktif selama pembelajaran dan lebih menguasai permasalahan yang didiskusikan. Pelaksanaannya dilakukan dengan membentuk kelompok yang masing-masing anggota terdiri dari empat peserta didik dengan kemampuan yang heterogen. Peserta didik akan merasa memiliki tanggung jawab dan ketertarikan untuk

melaksanakan kegiatan ini. Peserta didik juga lebih berwawasan luas, mempunyai ide, dan aktif mengungkapkan pikiran dan gagasan mereka. Dengan model pembelajaran ini, peserta didik akan mampu berbicara karena langkah dalam model *Two Stay Two Stray* mengharuskan peserta didik untuk berbicara dalam sebuah diskusi.

Pembelajaran diskusi menggunakan model *Two Stay Two Stray* diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik serta menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, guru juga dapat lebih mudah dalam membimbing peserta didik. Penerapan model ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam pembelajaran diskusi agar semakin meningkat. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam rangka membantu meningkatkan kemampuan diskusi peserta didik kelas X. Sehingga peneliti memilih judul **Peningkatan Keterampilan Diskusi Peserta Didik Kelas X Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*.**

Pertanyaan penelitian yaitu bagaimana peningkatan proses pembelajaran diskusi peserta didik kelas X MAN 3 Kota Jambi melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*? Dan bagaimana peningkatan keterampilan berdiskusi peserta didik kelas X MAN 3 Kota Jambi melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*? Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik dan kinerja proses pembelajaran diskusi dan meningkatkan keterampilan diskusi peserta didik kelas X MAN 3 Kota Jambi melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah sebuah penelitian yang dilakukan dengan jalan pencermatan terhadap kegiatan belajar mengajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2006: 91). Desain PTK di sini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Terdapat empat aspek pokok yang terdapat dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Madya, 2006: 59-63), yakni: (1) penyusunan rencana, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini dimana peneliti bertindak sebagai observer dan guru. Peserta didik bertindak sebagai objek yang diteliti, maka dapat dilihat sebagai

berikut :

1. Siklus I

Dilaksanakan pada hari senin tanggal 10 Agustus 2020 jam 09:30- 11:00 merupakan siklus I yang diterapkan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya, analisis data disesuaikan dengan tahapan-tahapan penerapan hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Tindakan Pembelajaran

1) Penyampaian tujuan dan pemberian motivasi

Pada siklus I guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu agar peserta didik dapat memahami pokok-pokok materi debat secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa definisi, struktur, dan kaidah kebahasaannya.

2) Penyajian /penyampian informasi

Pada siklus I ini guru menyampaikan materi berupa definisi, struktur, dan kaidah kebahasaan debat. Hasil observasi pada siklus I, banyak waktu terpakai untuk menyampaikan materi, dikarenakan guru masih terbiasa menggunakan metode ceramah.

3) Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar.

Pada tahap pengorganisasian dalam kelompok-kelompok belajar siklus I ini, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok serta saling membantu dalam kelompok masing-masing secara aktif. Pada tahapan pengorganisasian siklus I ini masih banyak peserta didik yang kurang paham dengan model pembelajaran *two stay two stray*, sehingga banyak peserta didik yang sempat menolak dalam penempatan kelompok dan peserta didik masih kaku dengan pembentukan kelompok secara kolaboratif.

4) Membimbing kelompok belajar dan berdiskusi dengan peserta dari kelompok lain.

Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat peserta didik berdiskusi dalam kelompok. Dari hasil observasi pada siklus I, guru masih kurang aktif dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam kelompok belajar bersama, dan guru hanya sesekali membimbing dan mengontrol peserta didik dalam kelompok belajar, guru lebih sering duduk di depan.

5) Evaluasi

Evaluasi pada siklus I untuk menentukan tingkat keberhasilan pada tindakan siklus I. Dalam evaluasi ini guru memberikan sebanyak 10 butir soal pilihan ganda, dan

guru mengimbuu agar dalam menyelesaikan kuis tidak boleh kerja sama.

b. Refleksi

Refleksi pada siklus I ini dilaksanakan oleh peneliti berdasarkan hasil wawancara dengan tiga peserta didik, diperoleh gambaran bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini telah terlaksana dengan cukup baik, meskipun masih kurang memuaskan karena peserta didik masih enggan untuk dilakukan pengacakan dalam pembentukan kelompok dengan alasan tidak cocok dengan teman kelompok yang telah dibentuk oleh guru. Berdasarkan hasil observasi pada saat pelaksanaan diskusi kelompok peserta didik masih banyak yang kurang memahami tata cara belajar kelompok dan masih terlihat peserta didik belum biasa dan bingung dalam melakukan kelompok belajar bersama dan terlihat hanya beberapa peserta didik saja yang berdiskusi dalam masing-masing kelompok dan yang lainnya ada yang diam saja dan ada pula yang bercanda. Kemudian guru kurang bisa mengontrol dan membimbing peserta didik dalam berdiskusi secara berkelompok, dan guru hanya sekali-sekali mengawasi peserta didik dalam berdiskusi. Berdasarkan data dari hasil postes pada siklus I, terdapat peserta didik yang mencapai ketuntasan terdapat 29 siswa dengan persentase 70%, sedangkan peserta didik yang hasil belajarnya belum tuntas mencapai 10 siswa dengan persentase 30%, hasil pretes terdapat 16 peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan persentase 46,6%, sedangkan yang belum tuntas mencapai 23 peserta didik dengan persentase 53,3%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *two stay two stray* pada siklus I hasil belajar peserta didik terdapat peningkatan dari sebelum pelaksanaan, yaitu: peserta didik yang mencapai ketuntasan pada hasil pretes mencapai 46,6%, dan ketuntasan pada hasil postes siklus I mencapai 70%, terdapat peningkatan 23,4%. Sedangkan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan menurun 23,3%. Dengan demikian dilihat dari nilai postes setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *two stay two stray* menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I sudah mengalami peningkatan dari pembelajaran sebelumnya, namun masih banyak peserta didik yang belum menguasai materi pembelajaran dan hasil belajarnya masih di bawah KKM yang ditentukan.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, pada siklus II akan dilakukan perbaikan dengan rencana tindakan sebagai berikut: 1) Mempertahankan kinerja guru yang sudah baik di siklus I untuk tetap dilakukan pada siklus II 2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan memahami kembali langkah-

langkah dalam penerapan model pembelajaran *two stay two stray*. 3) Memperpendek waktu dan materi yang akan disampaikan 4) Meningkatkan pembimbingan dan pengawasan pada saat peserta didik melakukan diskusi dalam kelompok 5) Memotivasi peserta didik agar biasa kerja sama dengan baik pada saat kerja kelompok.

2. Siklus II

a. Analisis Tindakan Pembelajaran

1) Penyampaian tujuan dan pemberian motivasi

Pada siklus II guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu agar peserta didik dapat memahami materi debat secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa definisi, struktur, dan kaidah keahasaannya dan memotivasi peserta didik untuk menyadari betapa pentingnya mempelajari materi tersebut serta untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Penyajian/ peryampaian informasi

Pada siklus II, guru menyampaikan materi debat secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa definisi, struktur, dan kaidah keahasaanny secara singkat dengan menyampaikan poin-poin pentingnya saja.

3) Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar

Pada tahapan pengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar hasil observasi proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X MAN 3 Kota Jambi, 24-07 Agustus- September 2020. Pada siklus II ini masih tetap sama pengelompokannya seperti pada siklus I. Kemudian guru memberi tugas-tugas pada masing-masing kelompok untuk didiskusikan secara bersama-sama, dan peserta didik sudah mulai bisa dan paham tentang cara kerja kelompok bersama dengan adanya tamu dari kelompok lain.

4) Membimbing kelompok berdiskusi

Dari hasil observasi pada siklus II, guru sudah aktif dalam membimbing dan mengarahkan

peserta didik dalam kelompok belajar bersama. Guru sudah nampak memberikan arahan dan bimbingan kepada masing-masing kelompok. Terlihat bahwa masing-masing sudah bisa melakukan kelompok belajar bersama dengan melakukan diskusi bersama-sama, mereka terlihat berlomba-lomba untuk menjadi kelompok yang terbaik

5) Evaluasi

Evaluasi pada siklus II untuk menentukan hasil akhir proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*. Dalam evaluasi ini guru memberikan soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal materi debat dan guru mengimbau agar dalam menyelesaikan kuis tidak boleh kerja sama.

b. Refleksi

Refleksi dilaksanakan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi selama proses kegiatan belajar mengajar, pada siklus II ini menurut peneliti semua proses dalam tahapan pembelajaran telah berjalan dengan baik adapun kekurangna pada sisklus I sudah tidak terlihat dikarenakan telah terjadi perbaikan dengan sendirinya atas kesadaran peserta didik itu sendiri, sehingga yang tadinya mereka enggan untuk dilakukan pengacakan dalam pembentukan kelompok, pada siklus II ini hal itu tidak terjadi lagi. Jadi berdasarkan pengamatan tersebut maka penulis menyimpulkan bahawa telah terjadi perubahan dan peningkatan dalm proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Berdasarkan data dari hasil pretes pada siklus I, terdapat 29 peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan persentasi 70%, sedangkan 10 peserta didik yang belum tuntas dengan pesentasi 30%, hasil postes terdapat 35 peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan persentasi 86,6%, 4 peserta didik yang belum tuntas dengan persentasi 13,3%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *two stay two stray* pada siklus II terdapat peningkatan dari sebelum pelaksanaan, yaitu: peserta didik yang mencapai ketuntasan pada hasil pretes mencapai 70%, dan ketuntasan pada hasil postes siklus II mencapai 86,6%, tedapat peningkatan 76 16,6%. Sedangkanpeserta didik yang belum mencapai ketuntasan pada hasil pretes 30%, yang belum mencapai ketuntasan pada hasil postes siklus II mencapai 13,3%, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan menurun sebesar 16,7%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang belum menguasai materi pembelajaran sepenuhnya dan hasilnya masih dibawah KKM yang telah di tentukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tidakan pada siklus II ini berjalan dengan lancar dan terlihat membaik dari siklus I, penguasaan materi pembelajaran pada siklus II ini sudah meningkat dan dibuktikan dengan adanya hasil kuis pada siklus II. Peserta didik sudah mulai bisa belajar bersama dalam kelompok, tidak terlihat kebingungan lagi ketika menemukan suatu masalah karena bisa bertanya kepada temannya dan juga bisa bertanya kepada guru ketika temannya tidak

bisa menjawab. Pada siklus II ini guru dan peserta didik sudah mulai terbiasa dengan penerapan model pembelajaran *two stay two stray*. Peserta didik yang biasa pasif sudah mulai aktif, pada pertemuan sebelumnya dalam bekerja kelompok hanya mengadakan temannya kini sudah mulai bisa bekerjasama dan saling memotivasi, guru bisa mengondisikan peserta didik untuk belajar bersama, guru sudah berusaha memaksimalkan penggunaan model pembelajaran dengan adanya tanggapan positif dari peserta didik sehingga membuktikan adanya keberhasilan penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini terbukti dari peningkatan hasil belajar setelah proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Peningkatan Hasil Belajar

| Hasil Belajar | Persentase | | |
|-----------------|------------|----------|-----------|
| | Pretes | Siklus I | Siklus II |
| 1. Tuntas | 46,6% | 70% | 86,6% |
| 2. Belum tuntas | 53,3% | 30% | 13,3% |

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil analisis data membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *two stay two stray* di Kelas X MAN 3 Kota Jambi, dapat disimpulkan sebagai berikut: melalui penerapan model pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi debat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dari siklus I dilihat dari nilai rata-rata post test hasil belajar mencapai ketuntasan 70%, sedangkan yang tidak tuntas mencapai 30%. Pada siklus II hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan 86,6%, sedangkan yang belum tuntas 13,3%. Peneliti melihat ada peningkatan pada siklus II dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penulisan penelitian tindakan kelas ini, kepada kepala madrasah yakni Bapak Drs. M. Zakri K, M.Pd.I., wakil kepala madrasah bidang kurikulum Bapak Husen, MA., rekan guru yang sudi

berkolaborasi yang tidak dapat disebut satu-persatu serta seluruh peserta didik tercinta khususnya Kelas X IPS.

DAFTAR RUJUKAN

- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta
Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
Etin, Solihatin. 2009. *Cooperative Learning Analisis model pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI SISWA KELAS VII H DAN VII I SMP NEGERI 8 KOTA JAMBI

Riska Maulita Hasibuan

Universitas Jambi

Email : riskamlita18@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh media gambar pada pembelajaran menulis cerita fantasi siswa kelas VII H dan I. Metode penelitian di penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Data penelitian diperoleh dengan cara melakukan observasi dan tes pada siswa. setelah data hasil tes terkumpul, data dianalisis secara kuantitatif menggunakan aplikasi SPSS 25. Hasil penelitian pada penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan untuk mencari sendiri ide cerita yang akan mereka tulis dan kurangnya kaidah bahasa yang baik dan tepat karena ketidak mampuan yang siswa miliki. Siswa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai 57,71 pada *pretest* dan 87,5 untuk *posttest* yang mana menunjukkan bahwa terdapat kenaikan nilai yang signifikan. Berbanding terbalik dengan kelas kontrol yang mendapatkan nilai 59,43 untuk

pretest dan 68,46 untuk *posttest* yang mana terlihat tidak memiliki kenaikan nilai yang signifikan. Dari uji hipotesis atau uji t didapatkan nilai 9,937. Untuk t tabel mendapatkan 0,051. Sehingga $T_{hit} > T_{tabel}$, $9,937 > 0,051$. dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a dalam penelitian ini diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan menulis teks cerita fantasi dengan media gambar.

Kata kunci: pengaruh, media gambar, cerita fantasi.

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis adalah salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa, ketiga lainnya ialah, menyimak, berbicara dan membaca. Keterampilan menulis berarti seseorang yang menuangkan ide-ide pikirannya ke dalam sebuah tulisan yang ditulis dengan bahasa yang baik dan benar agar dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca. Menurut Tarigan (2013:3) –Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tidak bertatap muka. Walaupun menulis adalah salah satu kegiatan dalam pembelajaran, masih banyak siswa yang belum terlalu mahir dalam kegiatan menulis. Kurangnya minat, penggunaan metode yang itu-itu saja atau monoton. Pengajar perlu memberikan sesuatu yang dapat merangsang minat belajar siswa dalam menulis, misalnya penggunaan media.

Dari observasi penelitian, peneliti menemukan kelemahan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi di SMPN 8 Kota Jambi. Kelemahan tersebut ialah kurang mengertinya siswa dalam belajar dikarenakan tidak adanya pemanfaatan media oleh pengajar yang membuat siswa kebingungan dan kurang dapat berimajinasi akan apa yang harus ia tulis. Siswa juga kurang memiliki kemampuan dalam keterampilan menulis karena kurangnya asahan dari guru. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa bahwa siswa memerlukan alternatif lain seperti media gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis mereka sehingga tidak ada lagi penghambat bagi mereka untuk menuangkan ide cerita fantasi mereka. Upaya yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan belajar peserta didik ialah penggunaan media ajar yang akan mempermudah pemahaman

peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang terencana, sistematis dan terstruktur sejak awal pembuatan hingga akhir. Menurut Sugiyono (2015: 13), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *possitivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dari analisis menggunakan statistik.

Desain penelitian ini memakai metode penelitian kuasi eksperimen dengan *nonequivalent control group design (pretest-posttest* yang tidak ekuivalen). Menurut Sugiyono (2015:116) pada desain ini kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random. Kelompok kontrol dan eksperimen yang dipilih ialah kelompok yang memiliki kemampuan yang hampir sama.

PEMBAHASAN

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah *pretest-posttest* yang tidak ekuivalen (*the non equivalent pretest-posttest*). Pretest dilakukan sebelum diberikan perlakuan pada kedua kelas. Pretest berlangsung selama 2x40 menit. Kemudian, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media gambar dan kelas kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan media gambar selama 2x40 menit.

Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen

Hasil *pretest* pada kelas eksperimen sebelum digunakannya media gambar memperoleh nilai rata-rata yaitu 57,71. Nilai ini sangat berbeda setelah menggunakan media gambar berupa kartu bergambar. Hasil nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh siswa adalah 87,51. Hasil rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 72.61.

Hasil pretest dan posttest kelas control

Pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan media gambar nilai rata-

rata yang diperoleh siswa adalah 59.43, berbeda dengan nilai rata-rata pada *posttest* yaitu 68,46. Hasil rata-rata dari *pretest* ditambah hasil dari *posttest* adalah 62.44.

Hasil Uji Normalitas

Untuk Hasil uji Normalitas didapatkan hasil *pretest* untuk kelas eksperimen 0,335 yang lebih besar dari 0,05. Dari hasil *posttest* kelas eksperimen didapatkan hasil 0,25 yang lebih besar dari 0,05. Untuk kelas kontrol didapatkan hasil 0,322 untuk hasil *pretest* dan 0,388 untuk hasil *posttest*. Dari semua hasil tersebut dapat dilihat bahwa semua variabel berdistribusi normal yaitu $> 0,05$ artinya dapat dilanjutkan pada uji analisis selanjutnya.

Hasil Uji Homogenitas

peneliti melakukan uji homogenitas yang ditujukan untuk melihat sama atau tidaknya sampel yang telah diambil dari populasi yang sama. Perhitungan uji homogenitas varians pada penelitian ini menggunakan rumus Lavenne Statistic dengan bantuan program SPSS 25. Dari uji homogenitas didapatkan nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* kemampuan menulis cerita fantasi siswa adalah $0,332 > 0,05$.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji t (t-test). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS 25. Dari uji hipotesis atau uji t didapatkan nilai 9,937. Untuk t tabel mendapatkan 0,051. Sehingga $T_{hit} > T_{tabel}$, $9,937 > 0,051$.

Dari hasil penelitian diatas, dapat dilihat bahwa media gambar berpengaruh dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi kelas VII H. Nilai yang berbeda terlihat jelas saat adanya pemberian perlakuan pada kelas eksperimen, hal ini terlihat dari nilai kelas eksperimen yang meningkat setelah diberikan perlakuan berupa media gambar. Sedangkan kelas kontrol tidak terlalu mengalami kenaikan nilai yang signifikan, berbeda jauh dari kelas eksperimen yang memiliki kenaikan nilai yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, peneliti sebagai pemakai metode media gambar, sangat menyarankan cara ini sebagai cara ampuh untuk meningkatkan konsentrasi siswa dan meningkatkan nilai siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media gambar terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi, diketahui bahwa media gambar terbukti efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami cerita apa yang harus mereka tulis, seperti saat menemukan ide cerita untuk cerita apa yang akan siswa tulis berdasarkan gambar yang mereka terima, siswa juga dengan mudah menulis alur cerita. Selain itu siswa dapat menguasai struktur cerita serta menggunakan kaidah kebahasaan yang baik.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media gambar pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII H dan VII I SMP Negeri 8 Kota Jambi. Yang dimaksud signifikan ialah berdasarkan media gambar telah dibuktikan berpengaruh untuk siswa yang kesulitan dalam menulis teks fantasi. Setelah melakukan penelitian, pembahasan, dan analisis pada kemampuan menulis puisi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMPN 8 Kota Jambi, penulis memberikan saran sebagai berikut :

Diharapkan kepada calon guru/guru dapat menggunakan media sesuai dengan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat terwujud. Bagi para pembaca yang akan melakukan penulisan ataupun penelitian dalam bidang yang sama, jika akan menggunakan skripsi ini sebagai referensi sebaiknya dikaji terlebih dahulu, karena tidak tertutup kemungkinan masih ada pernyataan-pernyataan yang belum atau kurang sesuai.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief S. Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- B.Uno, Hamzah.(2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta
PT.Bani Aksara
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nurrita, Teni. 2018. *Jurnal. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Sugiyono. 2015. *Statiska untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, H.G. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.

Bandung: Angkasa.

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PEMECAHAN KASUS
(*CASE METHOD*) DALAM MENDESAIN RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP) BERORIENTASI MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS (*CRITICAL THINKING SKILLS*)**

Rustam, Priyanto

rustam@unja.ac.id; priyanto@unja.ac.id

FKIP Universitas Jambi

ABSTRAK

Perencanaan pembelajaran dialami oleh guru bahasa Indonesia di sekolah perlu mendapat perhatian, khususnya inovasi pembelajaran (*Teaching Grant*) berbasis proyek (*Proyek Based Learning- PjBL*) dalam bentuk *Case Method*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran *case method* dalam merancang RPP berorientasi meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) dalam mendesain rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia FKIP UNJA.

Kata kunci: Pembelajaran, case method, critical thinking

PENDAHULUAN

Perencanaan pembelajaran merupakan proses *problem solving* kreatif bagi para pendidik berpengalaman karena akan menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan. Perencanaan pembelajaran dilaksanakan secara sistematis, berkaitan dengan keputusan tentang apa yang akan dilakukan, dan berorientasi kepada pencapaian hasil dan tujuan tertentu (Ratumanan, 2019).

Perencanaan (desain) pembelajaran dipahami sebagai proses yang sistematis yang dilakukan pendidik (guru atau dosen) untuk mengembangkan program pembelajaran secara konsisten, reliabel, interaktif, dan inovatif. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran diartikan sebagai bentuk siklus yang sistematis, menggunakan pendekatan sistem, dirancang secara bertahap untuk mencapai perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik/mahasiswa.

Perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia akan terlaksana dengan baik, jika proses pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik/mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang kuat dan bermakna (*meaningful-use*) melalui tugas yang dibebankan kepada peserta didik/mahasiswa; melakukan kegiatan belajar yang autentik melalui perencanaan (*designing*) dan investigasi (*open-ended*) dengan hasil yang prespektif (Djumingin, S. 2016); dan membantu peserta didik/mahasiswa membangun pengetahuan dunia nyata dengan interaksi kognitif interpersonal yang kolaboratif serta membantu peserta didik/mahasiswa untuk meningkatkan belajar mandiri dan kompetensi keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) dalam pemecahan berbagai masalah/kasus kesiapan merancang pembelajaran pada satuan pendidikan (sekolah).

Mata kuliah “Perencanaan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia” pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi dilaksanakan pada semester 5 (ganjil) dengan bobot 3 SKS sebanyak dua kelas paralel. Capaian pembelajaran lulusan (CLP) yang dititipkan dalam capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK): (a) capaian pembelajaran sikap CP (S), yaitu mahasiswa memiliki ketulusan, komitmen, dan kesungguhan hati untuk mengembangkan sikap, nilai, dan kemampuan peserta didik; (b) capaian pembelajaran keterampilan umum CP (KU), yaitu mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pedagogik (pembelajaran) yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahlian sebagai pendidik (guru) (SN-Dikti, nomor 3 tahun 2020); capaian pembelajaran keterampilan khusus CP (KK), yaitu mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi rencana pelaksanaan pembelajaran RPP sebagai pendidik (guru); capaian pembelajaran pengetahuan CP (P), yaitu mengkaji secara kritis berbagai konsep dan teori (desain pembelajaran) bahasa dan sastra Indonesia dan implementasinya dalam kegiatan akademik pada satuan pendidikan (sekolah)

(Kurikulum PBSI FKIP UNJA, 2019).

Model pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) dalam mata kuliah perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia didasari atas beberapa kasus yang nyata dan kompleks yang dialami guru (pendidik) dan terjadi di lapangan (sekolah). Berdasarkan data di lapangan menunjukkan bahwa sebagian guru sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA) mata pelajaran bahasa Indonesia belum mampu merancang (mendesain) pembelajaran dengan baik, misalnya kasus *pertama*: ketidakmampuan guru dalam menjelaskan dan menguraikan konsep tentang menjabarkan Kompetensi Dasar (KD) yang berasal dari Kompetensi Inti (KI) 3 pengetahuan menjadi Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) sebagai muara dari tujuan pembelajaran pada tema (kompetensi) teks (tek fiksi dan teks nonfiksi) tertentu. Kasus *kedua*, guru belum mampu menganalisis dan menggunakan kata kerja operasional (KKO) sebagai instrumen untuk mencapai tujuan dan alat pengukur kompetensi hasil belajar siswa (taksonomi Bloom & Anderson) tingkat kompetensi berpikir siswa yang berorientasi keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Kasus *ketiga*, pendidik belum mampu melakukan analisis keterkaitan antara KI, KD, dan IPK dalam merancang (mendesain) pembelajaran yang akan dituangkannya dalam bentuk kegiatan pembelajaran (RPP) (Mahsum, 2018; Kosasih 2019; Rustam, 2020), serta masih banyak kasus lainnya yang perlu dijadikan bahan diskusi untuk digunakan dalam model pembelajaran berbasis kasus (*case method*) pada mata kuliah perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Berbagai kasus (masalah) yang terjadi dan dialami oleh guru bahasa Indonesia di SMP dan SMA tersebut digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), meningkatkan kesadaran dan pengetahuan mahasiswa tentang suatu permasalahan, cara kerja atau pendekatan sebagai solusi untuk merancang perangkat pembelajaran (RPP) yang ideal untuk mencapai tuntutan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk mengatasi hal itu, diperlukan penelitian inovasi pembelajaran (*Teaching Grant*) berbasis proyek (*Proyek Based Learning- PjBL*) dalam bentuk *Case Method*.

Model pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan kasus nyata sebagai bentuk gambaran dari dunia nyata yang dialami peserta didik/mahasiswa. Model pembelajaran ini menggunakan kasus yang dirancang oleh pendidik yang didokumentasikan dengan baik dan dibuat

scenario pembelajaran yang menarik sebagai sarana kegiatan pembelajaran (Dewi, Citra dan Abdul, 2015; Ainin Nurul, 2019). Peserta didik/mahasiswa diharapkan dapat menggali masalah, menemukan masalah, dan memecahkan masalah dari kasus yang diberikan pendidik melalui diskusi kelompok dan diskusi kelas dengan kendali pendidik sehingga peserta didik dapat membangun kompetensi kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

Model pembelajaran pemecahan kasus memiliki sintak-sintak pembelajaran sebagai berikut:

(1) menetapkan kasus nyata yang dialami peserta didik/mahasiswa dalam kehidupan kesehariannya dalam konteks kebahasaan dan kesusastraan; (2) menganalisis kasus-kasus yang ditawarkan /dosen atau mencari kasus-kasus yang ada disekitar lingkungan belajar peserta didik/mahasiswa; (3) mencari dan menemukan informasi-informasi dari berbagai sumber untuk membuat langkah-langkah penyelesaian atau pemecahan kasus secara berkelompok; (4) membuat alternatif pemecahan atau solusi kasus yang ditawarkan pendidik/dosen dalam bentuk deskripsi kesimpulan dengan argumentasi yang lengkap; dan (5) melakukan presentasi dalam kelompok klasikal sebagai bentuk informasi dari penyelesaian kasus yang telah didiskusikan sebelumnya (Azzahra, 2017). Model pembelajaran ini sering disebut *Case Based Learning* (CBL), yaitu pembelajaran berbasis kasus yang melatih peserta didik/mahasiswa untuk mengeksplorasi dan memecahkan masalah dari kasus nyata yang disajikan pendidik (guru/dosen).

Selanjutnya, Syarafina (2017) menjelaskan bahwa model pembelajaran CBL merupakan pembelajaran kompleksitas karena berhubungan erat dengan kasus yang realistik dan relevan dengan materi yang akan dipelajari; dalam hal ini kompetensi mahasiswa untuk mampu merancang atau mendesain pembelajaran dengan menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP) yang lengkap. RPP yang baik tentu memerlukan analisis yang kompleks dengan mempertimbangkan penjelasan komponen-komponen pembentuk RPP yang ideal. Model pembelajaran CBL membutuhkan partisipasi aktif peserta didik/mahasiswa untuk mengintegrasikan banyak sumber informasi pada konteks pembelajaran serta mampu menyelesaikan kasus berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya dan dipasilitasi oleh pendidik/dosen. Peserta didik/mahasiswa dilatih untuk bekerja sama (kolaborasi) dengan teman sejawat untuk berdiskusi memecahkan kasus.

Kebaikan/keunggulan pembelajaran model CBL (Hikmah, Isna, 2016), yaitu (1) peserta didik/mahasiswa mampu mengungkapkan atau memecahkan kasus yang nyata/realistik dan mampu juga menggunakannya dalam konteks situasi yang baru, (2) peserta didik/mahasiswa mampu mengembangkan kompetensi menganalisis, berkolaborasi, dan terampil dalam berkomunikasi, (3) peserta didik/mahasiswa lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena pembelajaran mengacu kepada konsep pembelajaran berpusat pada peserta didik/mahasiswa (SCL), (4) peserta didik/mahasiswa mampu mengembangkan keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik dalam diskusi kelompok serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Trianto, 2011; Rusdi, M., 2019). Model pembelajaran yang menggunakan kasus nyata serta dilengkapi dengan sintaks- sintak pembelajaran yang tepat akan membantu peserta didik/mahasiswa untuk menjawab permasalahan sehingga peserta didik/mahasiswa lebih kreatif untuk mengembangkan kompetensi berpikir kritis (*critical thinking*) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) (Mahsum, 2018).

Keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*) merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang digunakan untuk mencapai kompetensi berpikir tingkat tinggi (HOT). Berpikir kritis adalah cara untuk mendekati dan memecahkan masalah berdasarkan argumen persuasif, logis, dan rasional yang melibatkan verifikasi, evaluasi, dan memilih jawaban yang tepat untuk tugas yang diberikan dan penolakan yang beralasan dan berisi alternatif atau solusi lain (Ennis, 2015; Nurusainah, 2016). Berpikir kritis membutuhkan keterampilan khusus untuk memenuhi acuan intelektual seperti kejelasan, relevansi, kecukupan, dan koherensi. Berpikir kritis tidak terlepas dari kemampuan mengamati, melakukan komunikasi dengan sumber-sumber informasi lainnya sehingga dapat melakukan interpretatif dan evaluasi dengan tepat. Kompetensi berpikir kritis (*critical thinking*) minimal terdiri atas proses pemecahan masalah dalam konteks diri sendiri, orang lain, dan sekitarnya (Mahsum, 2018).

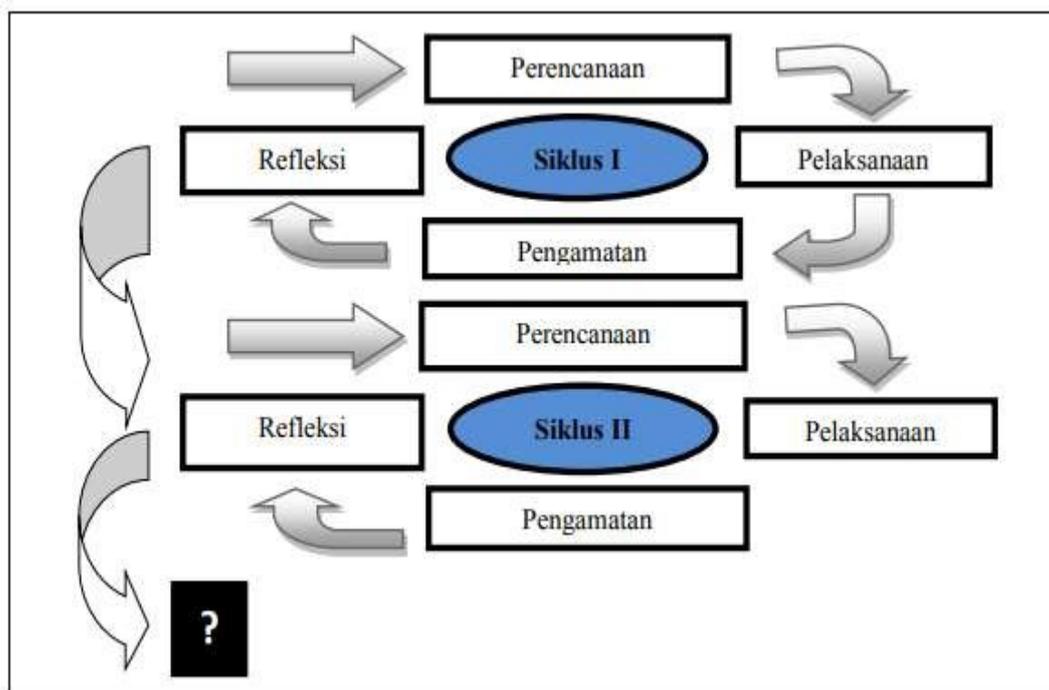
Sejalan dengan hal itu, (Galinsky, 2019) menjelaskan “*critical thinking is the ongoing search for valid and reliabele knowledge to guide beliefs, decisions, and actions.*” Berpikir kritis merupakan suatu tindakan memanipulasi atau mengelola dan mentransformasi informasi dalam memori. Berpikir kritis dapat dilakukan untuk membentuk konsep, bernalar, membuat keputusan, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah. Pemikiran kritis adalah pemikiran reflektf dan produktif serta melibatkan evaluasi pembuktian. Berpikir kritis berati juga proses mental efektif dan handal untuk

mengejar pengetahuan yang relevan dan benar tentang dunia nyata atau keseharian. Dengan melakukan pemikiran kritis peserta didik/mahasiswa mampu mengakumulasi pemikirannya untuk memecahkan kasus-kasus nyata dalam proses pembelajaran, khususnya proses pembelajaran mendesain perangkat atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) di satuan pendidikan (sekolah).

Indikator keberhasilan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) dalam memecahkan kasus mendesain perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia oleh peserta didik/mahasiswa, yaitu (1) memancing rasa ingin tahu peserta didik/mahasiswa, (2) memberikan kesempatan kepada peserta didik/mahasiswa untuk mengatasi masalahnya sendiri, (3) mendorong peserta didik/mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan kritis, (4) memotivasi peserta didik/mahasiswa untuk mampu menemukan solusi yang handal dari analisis dan informasi yang dipelajarinya dari lingkungan belajar yang baik (Kostelnik, 2017).

Metode

Rancangan aktivitas pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat (berkolaborasi) di kelas mengajar mata kuliah “Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia di PBSI FKIP UNJA pada Semester Ganjil V” sebanyak 25 orang mahasiswa. PTK merupakan penelitian refleksi diri kolektif yang dilakukan dengan penalaran dan tindakan atau praktik akademik untuk mencapai perbaikan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik/mahasiswa. Karakteristik PTK, yaitu (1) inquiri reflektif: pembelajaran yang berangkat dari permasalahan nyata sehari-hari yang dihadapi guru/dosen dan peserta didik/mahasiswa sebagai tugas *practice driven* dan pemecahan masalah *action driven*, (2) kolaboratif, yaitu upaya perbaikan proses dan hasil belajar secara bekerja sama untuk perbaikan, dan (3) reflektif, yaitu penelitian yang mengutamakan tindakan berkelanjutan terhadap proses perhasilan hasil belajar peserta didik/mahasiswa (Kemendikbud, 2018; Ditjen GTK, 2018). PTK diawali dengan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and avaluation*), sedangkan prosedur penelitian, yaitu *Planning, acting, observing*, dan *reflecting* (Hopkins (2013) seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 1: Metode penelitian PTK

Rancangan skema aktivitas penelitian tindakan (PTK) diintegrasikan ke dalam langkah- langkah pembelajaran model pemecahan kasus atau berbasis kasus (*case method*), yaitu persiapan, pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Langkah persiapan: peneliti mengidentifikasi dan menyusun kasus yang akan dibahas dalam bentuk tertulis, misalnya tentang “kompetensi mahasiswa dalam menganalisis SKL, KI, KD, dan IPK dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah sesuai dengan CPKM-2 dan Sub-CPMK2 dalam rencana pembelajaran semester (RPS) (lihat lampiran RPS)”, menentukan prosedur pemecahan kasus disertai dengan alternatif pemecahannya, dan menyiapkan ruang kelas sesuai dengan kebutuhan dalam bentuk diskusi kelas (lihat dalam pentuk pembelajaran atau model pemebelajaran dalam RPS (lihat lampiran RPS).

Langkah pendahuluan: Dosen membagi mahasiswa atas beberapa kelompok dengan anggota 4-7 orang mahasiswa, dosen menjelaskan tujuan pembelajaran dan skenario pemecahan kasus dan membagikan kasus yang disiapkan secara tertulis (kasus nyata yang dialami guru bahasa Indonesia di SMP dan SMA di kelas.

Langkah kegiatan inti: mengidentifikasi fakta, konsep dalam kasus, serta menghubungkan berbagai informasi dalam kasus. Setiap kelompok mendiskusikan kasus yang dikemukakan dan melakukan analisis dengan melihat penyebab dan berbagai faktor

terkait. Selanjutnya, kelompok menyimpulkan masalah, mencari alternatif pemecahan dan menetapkan pemilihan pemecahan masalah yang terbaik dari kasus yang ditawarkan dosen.

Langkah penutup: setiap kelompok mempresentasikan pemecahan masalah yang dipilih dengan alasannya, dosen menyimpulkan hasil dari studi kasus (*case method*) menguatkan solusi yang ideal dari suatu kasus yang telah dipecahkan secara bersama (kelompok).

Tugas dosen (peneliti) dalam pembelajaran pemecahan kasus, yaitu (1) menyiapkan kasus yang dibahas dengan berdasarkan pada capaian pembelajaran CPMK dan Sub-CPKM yang sesuai dengan CPL, (2) menentukan prosedur pembahasan kasus, apakah akan dianalisis secara individual atau kelompok, dan sesuai dengan waktu yang disediakan untuk membahas kasus, (3) selama proses pembahasan (kasus/permasalahan) berlangsung, dosen melakukan mengobservasi, (4) keberhasilan dalam pemecahan kasus (*case method*) dengan melibatkan secara aktif seluruh mahasiswa, (5) setelah waktu diskusi pembahasan kelompok berakhir, kembali dalam bentuk kelas untuk melaporkan hasil diskusi berupa hasil analisis dan pemecahan kasus yang dipilih, (6) dosen memotivasi, memfasilitasi, merangkum, dan menentukan solusi pemecahan masalah/kasus mendesain perangkat pembelajaran bahasa Indonesia yang baik.

Tugas mahasiswa dalam pembelajaran pemecahan kasus (*case method*), yaitu (1) mengidentifikasi kasus dengan mencari sumber informasi yang relevan dengan kasus yang dihadapi secara nyata, (2) mendiskusikan secara aktif solusi atau alternatif pemecahan kasus/masalah yang dihadapainya dalam diskusi kelompok, (3) berusaha menemukan jawaban atas permasalahan dengan cara berkolaborasi dan berinteraktif dengan teman sejawat, (4) mengkomunikasikan hasil pemecahan masalah dalam kelompok untuk dipresentasikan di kelas, dan (5) melakukan refleksi atas solusi pemecahan kasus untuk dijadikan pengetahuan baru sebagai perbandingan untuk memecahkan kasus/masalah lainnya di dalam kehidupan nyata atau masalah akademis di sekolah (Syahril, 2019), khususnya dalam merencanakan (mendesain) perangkat pembelajaran dalam bentuk RPP.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model Case Method

Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran *case method* pada mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Siklus I sebagai berikut.

1. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan yang dilakukan peneliti adalah menyusun beberapa instrumen penelitian yang akan digunakan dalam tindakan dengan menerapkan pembelajaran *case method* dalam menyampaikan materi perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Penggunaan pembelajaran *case method* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa terhadap capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) yang dibelajarkan. Perangkat pembelajaran dan instrumen yang dipersiapkan meliputi: Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Lember Kerja Tugas Mahasiswa (LKTM), asesmen penilaian hasil belajar, dan lembar observasi. Observasi aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran dilakukan melalui lembar observasi, dan observasi terhadap ketercapaian Sub-CPMK dinilai dengan melakukan evaluasi pada akhir siklus I.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan, peneliti menyampaikan materi perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan pada materi ‘Menelaah pentingnya konsep perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi’ dan materi ‘Menelaah prinsip-prinsip dasar rancangan pembelajaran berbasis kurikulum bahasa Indonesia 2013’ sebanyak dua kali pertemuan (3 SKS) dengan alokasi waktu 3 x 50 menit. Siklus I dilaksanakan pada minggu ke dua dan minggu ketiga. Kegiatan ini dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran *case method* yang dilakukan peneliti dengan teman sejawat sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang sudah dibuat, yaitu:

(a) Kegiatan Awal

Sebelum menyampaikan materi pembelajaran, peneliti mengkondisikan mahasiswa untuk siap dalam perkuliahan. Peneliti mengajak mahasiswa untuk berdoa, presensi mahasiswa dan menyiapkan perangkat pembelajaran. Selanjutnya, peneliti memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk menyamakan presepai dan konsep materi perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Peneliti membangun konteks

pembelajaran agar mahasiswa dalam kondisi siap belajar, peneliti membagi kelompok belajar dengan 5 mahasiswa per kelompok dan menyampaikan tujuan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) yang diharapkan serta membagikan beberapa kasus yang disiapkan secara tertulis (kasus nyata yang dialami guru bahasa Indonesia di SMP dan SMA di kelas) atau diminta mahasiswa untuk mengajukan kasus-kasus nyata yang dimiliki atau dialami mahasiswa dalam merencanakan pembelajaran di sekolah.

(b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi pembelajaran yaitu menelaah pentingnya konsep perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi dan menelaah prinsip-prinsip dasar rancangan pembelajaran berbasis kurikulum bahasa Indonesia 2013. Peneliti membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari lima siswa untuk berdiskusi tentang konsep dan prinsip merancang atau merencanakan sebuah pembelajaran di sekolah menengah. Peneliti menjelaskan tugas yang harus dikerjakan setiap kelompok dan membagikan instrumen kasus-kasus yang ada di lapangan persekolahan. Mahasiswa secara kelompok berdiskusi untuk mengerjakan atau memecahkan kasus yang disajikan. Sewaktu diskusi kelompok berlangsung, peneliti memonitor kegiatan mahasiswa sambil memberikan bimbingan. Setiap kelompok mendiskusikan kasus yang dikemukakan dan melakukan analisis

dengan melihat penyebab dan berbagai faktor terkait. Selanjutnya, kelompok menyimpulkan masalah, mencari alternatif pemecahan dan menetapkan pemilihan pemecahan masalah yang terbaik dari kasus yang ditawarkan dosen serta mempresentasikannya.

(c) Kegiatan Akhir

Pada tahap ini, mahasiswa merangkum dan menyimpulkan isi materi perkuliahan yang telah dipelajari, yaitu menelaah pentingnya konsep perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi dan menelaah prinsip-prinsip dasar rancangan pembelajaran berbasis kurikulum bahasa Indonesia 2013. Peneliti memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang belum paham untuk bertanya, peneliti membagikan lembar asesmen hasil belajar untuk dikerjakan siswa secara individu. Setelah selesai mengerjakan jawaban, hasil capaian pembelajaran mahasiswa dikumpulkan. Untuk menutup perkuliahan, peneliti memberikan tugas tambahan untuk penguatan pemahaman materi perkuliahan.

3. Observasi

Observasi dilakukan peneliti dengan teman sejawat. Pada kegiatan observasi yang diamati adalah keaktifan mahasiswa dan peneliti dalam proses pembelajaran dan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada waktu pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran sudah cukup baik. Mahasiswa sangat antusias dalam mengikuti perkuliahan. Didukung instrument perkuliahan yang cukup, mahasiswa sangat aktif dan merasa senang. Interaksi antar mahasiswa terjalin baik, ketua kelompok membantu anggota kelompoknya yang belum memahami. Peneliti memperhatikan kegiatan mahasiswa dan membimbing apabila mahasiswa mengalami kesulitan sehingga interaksi antara peneliti dengan mahasiswa terjalin sangat baik. Lembar Kerja Tugas Mahasiswa (LKTM) dan lembar evaluasi dikerjakan mahasiswa untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Ada hal yang perlu diperhatikan peneliti pada waktu mahasiswa mencari solusi tentang prinsip-prinsip perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia dan berdiskusi kelompok ada beberapa mahasiswa yang pasif. Hal itu sebabkan kurangnya sumber referensi yang dimiliki mahasiswa.

4. Refleksi

Peneliti dan teman sejawat mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi. Diadakannya refleksi ini diharapkan dapat menemukan kekurangan dan

kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran selanjutnya. Pada Siklus I diperoleh data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif yaitu: lembar keaktifan siswa dan lembar kinerja peneliti. Sedangkan data kuantitatif, yaitu nilai hasil belajar mahasiswa. Nilai hasil belajar mahasiswa diperoleh melalui tes tulis, instrumen tes yang digunakan berupa lembar tes.

Berdasarkan hasil evaluasi yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu menilai efektifitas proses pelaksanaan pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) dalam mendesain rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berorientasi meningkatkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) pada mata kuliah perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia FKIP UNJA. Untuk melakukan penilaian digunakan indikator standar proses pelaksanaan model pembelajaran PjBL dalam bentuk *case method* dengan instrumen observasi dan penilaian.

Berdasarkan hasil observasi teman sejawat, peneliti melakukan sintak-sintak pembelajaran

case method dalam pelaksanaan perkuliahan sebagai berikut:

(1) Peneliti menetapkan kasus nyata yang dialami mahasiswa dalam merencanakan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Secara umum, para guru di lapangan mengalami kesulitan dsalam berbagai hal, yaitu: (a) menganalisis keterkaitan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), (b) menjabarkan Kompetensi Dasar (KD) menjadi Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dengan mengggunakan level kogitif yang berorientasi pada ketrampilan berpikir kritis dan kreatif, (c) membuat atau meyajikan stimulus (materi), (d) memilih pendekatan dan model pembelajaran yang tepat dengan KD, dan (e) memilih dan membuat asesmen hasil belajar peserta didik sesuai dengan capaian pembelajaran;

(2) Mahasiswa melakukan pengkajian/menelaah/menganalisis kasus-kasus yang ditawarkan dengan cara mencari dan menemukan informasi-informasi dari berbagai sumber untuk membuat langkah-langkah penyelesaian atau pemecahan kasus secara berkelompok;

(3) Mahasiswa membuat alternatif pemecahan atau solusi kasus yang ditawarkan pendidik/dosen dalam betuk deskripsi kesimpulan dengan argumentasi yang lengkap; dan

(4) Mahasiswa melakukan presentasi dalam kelompok klasikal sebagai bentuk informasi dari penyelesaian kasus yang telah didiskusikan sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengamatan teman sejawat ditemukan bahwa dosen telah membuat Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dengan hasil 3,5 (baik) yang tergambar dari tabel 1 berikut ini

| No | Indikator/aspek yang diamati | Skor |
|----|--|------|
| 1 | Rumusan CPMK sudah mengacu kepada SKL/CPL Prodi | 4 |
| 2 | Rumusan Sub-CPMK sudah mengacu kepada SKL/CPL Prodi | 4 |
| 3 | Indikator pencapaian masing-masing Sub-CPMK sudah mengacu kepada CPMK dan CPL Prodi | 3 |
| 4 | Ketepatan level kognisi pada indikator capaian pembelajaran (KKO) sudah sesuai dengan Sub-CPMK | 3 |
| 5 | Pengorganisasian materi sudah sistematis, terstruktur dan komperhensif | 4 |

| | | |
|----|--|-----|
| 6 | Kegiatan pembelajaran sudah relevan dengan pencapaian Sub-CPMK dan CPMK | 3 |
| 7 | Urutan kegiatan pembelajaran sudah sejalan dengan <i>case method</i> (PjBL) | 4 |
| 8 | Kesesuaian materi dan media pembelajaran sudah mengacu kepada Indikator pencapaian kompetensi dalam Sub-CPMK | 4 |
| 9 | Strategi dan model pembelajaran sudah sesuai dengan sintak-sintak pembelajaran PjBL | 3 |
| 10 | Penilaian hasil belajar mahasiswa sudah berorientasi pada peningkatan kompetensi berpikir kritis (<i>critical thinking</i>) mahasiswa. | 3 |
| | Total Skor | 35 |
| | Rata-rata Skor | 3,5 |

Tabel 1: Implementasi RPS dengan pembelajaran *case method*

Untuk penilaian hasil kompetensi dosen dalam menguasai dan mempraktikkan model pembelajaran *case method* – PjBL pada mata kuliah “Perencanaan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai berikut.

| Deskriptor KJNI | Capaian Pembelajaran | Studi kasus/ <i>case method</i> | Justifikasi |
|-----------------|--|---------------------------------|---|
| 1 | Kemampuan kinerja | 3 | 1=kurang baik 2=baik 3= sangat baik |
| 2 | Pengawasan pengetahuan | 3 | |
| 3 | Kemampuan manajerial Medesain pembelajaran | 2 | |
| 4 | Kemampuan manajerial dalam Pengelolaan kelas | 3 | |
| 5 | Sikap dan tata nilai | 3 | |

Untuk penilaian peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) mendesain rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

berorientasi meningkatkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) pada mata kuliah perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia FKIP UNJA.

Untuk menilai hasil belajar mahasiswa dalam penelitian pembelajaran *case method* sebagai berikut.

a) Penilaian Sikap

| No | Nama Mahasiswa | Aspek Yang Dinilai | | | | Jumlah skor | Nilai |
|----|----------------|--------------------|---|---|---|-------------|-------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 1 | A | V | V | V | V | 4 | SB |
| 2 | B | V | V | V | V | 4 | SB |
| 3 | C | V | V | V | V | 4 | SB |
| 4 | D | V | V | V | V | 4 | SB |
| 5 | E | V | V | V | - | 3 | B |
| 6 | F | V | V | - | V | 3 | B |
| 7 | G | V | V | V | V | 4 | SB |
| 8 | H | V | V | V | V | 4 | SB |
| 9 | I | V | V | V | V | 3 | SB |
| 10 | J | V | V | V | V | 4 | SB |
| 11 | K | V | V | V | V | 4 | SB |
| 12 | L | V | V | V | - | 3 | B |
| 13 | M | V | V | V | V | 4 | SB |
| 14 | N | V | V | V | V | 4 | SB |
| 15 | O | V | V | V | V | 4 | SB |
| 16 | P | V | V | V | - | 3 | B |
| 17 | Q | V | V | V | V | 4 | SB |
| 18 | R | V | V | V | V | 4 | SB |
| 19 | S | V | V | V | V | 4 | SB |
| 20 | T | V | V | V | V | 4 | SB |
| 21 | U | V | V | - | - | 2 | K |
| 22 | V | V | V | V | V | 4 | SB |
| 23 | W | V | V | V | - | 3 | B |
| 24 | X | - | V | V | - | 2 | K |

| | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|----|
| 25 | Y | V | V | V | V | 4 | SB |
|----|---|---|---|---|---|---|----|

Keterangan: 1= disiplin, 2=kreativitas, 3=

komunikasi, 4=gagasan/ide Nilai : 4= sangat baik

(SB), 3= baik (B), 2= kurang (K), 1= tidak baik (TB)

b) Penialain Pengetahuan

| No | Deskripsi | Skor |
|----|---|------|
| 1 | Kegiatan menganalisis SKL, KI, KD, IPK, dan komponen RPP Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Cukup Sesuai(CS), Tidak Sesuai (TS) | 3/SS |
| 2 | Implementasi pembelajaran dengan <i>case method</i> berorientasi berpikir kritis (<i>critical thinking</i>) Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Cukup Sesuai(CS), Tidak Sesuai (TS) | 2/S |
| 3 | Evaluasi hasil belajar mahasiswa melalui <i>case method</i> berorientasi peningkatan keterampilan berpikir kritis (<i>critical thinking skill</i>) Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Cukup Sesuai(CS), Tidak Sesuai (TS) | 2/S |

c) Penilaian Keterampilan

| No | Deskripsi | Skor |
|----|--|------|
| 1 | Terampil menganalisis SKL, KI, KD, IPK, dan komponen RPP Sangat Terampil (ST), Terampilan (T), Cukup Terampil (CT), Tidak Terampil (TP) | 3/ST |
| 2 | Terampil mengimplementasi pembelajaran dengan <i>case method</i> berorientasi berpikir kritis (<i>critical thinking</i>) Sangat Terampil (ST), Terampilan (T), Cukup Terampil (CT), Tidak Terampil (TP) | 2/T |
| 3 | Terampil merancang asesmen hasil belajar mahasiswa melalui <i>case method</i> berorientasi peningkatan keterampilan berpikir kritis (<i>critical thinking skill</i>) Sangat Terampil (ST), Terampilan (T), Cukup Terampil (CT), Tidak Terampil (TP) | 2/T |

Berdasarkan hasil belajar mahasiswa tentang perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia menggunakan pembelajaran *case method* ditemukan bahwa RPS yang dibuat Dosen dapat dipergunakan dengan kualitas baik dengan skor 35. Namun perlu mendapatkan perbaikan pada bagian: (1) ketepatan level kognisi pada indikator capaian pembelajaran (KKO) sudah sesuai dengan Sub-CPMK; (2) strategi dan model pembelajaran sudah sesuai dengan sintak-sintak pembelajaran PjBL; dan (3) penilaian hasil belajar mahasiswa sudah berorientasi pada peningkatan kompetensi berpikir kritis (*critical thinking*) mahasiswa.

Untuk penilaian hasil kompetensi dosen dalam menguasai dan mempraktikkan model pembelajaran *case method* – PjBL, ditemukan kekurangan pada bagian kompetensi manajerial dan medesain pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran *case method*, yaitu penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Untuk penilaian sikap, ditemukan ada 2 orang mahasiswa mendapat kualitas kurang (K) dan 5 orang mahasiswa mendapat kualitas baik (B) serta 18 orang mahasiswa mendapai nilai sangat baik (SB).

Untuk nilai pengetahuan ditemukan bahwa mahasiswa melakukan kegiatan menganalisis SKL, KI, KD, IPK, dan komponen RPP dengan nilai sangat sesuai (SS), dan implementasi pembelajaran dengan *case method* berorientasi berpikir kritis (*critical thinking*) serta evaluasi hasil belajar mahasiswa melalui *case method* berorientasi peningkatan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*) memperoleh nilai kualitas sesuai (S).

Untuk nilai keterampilan, ditemukan bahwa mahasiswa terampil menganalisis SKL, KI, KD, IPK, dan komponen RPP dengan nilai sangat terampil (ST). Sedang untuk kompetensi mengimplementasi pembelajaran dengan *case method* berorientasi berpikir kritis (*critical thinking*) dan merancang asesmen hasil belajar mahasiswa melalui *case method* berorientasi peningkatan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*) memperoleh nilai terampil (T)

Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran *case method* pada mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia **Siklus II** sebagai berikut.

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan pembelajaran pada siklus 2 ini sebenarnya hanya merupakan penyempurnaan dari perencanaan siklus 1. berdasarkan analisis dan hasil refleksi serta mempertimbangkan masukan dari observer (teman sejawat) tentang kelebihan dan kekurangan pada tahap pelaksanaan siklus 1. Perencanaan tindakan siklus 2, peneliti melakukan perbaikan implementasi pembelajaran model *case method* agar proses pembelajaran dapat capaian pembelajaran lulusan (CPL) melalui capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) Perencanaan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia lebih maksimal. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada siklus 2, yaitu (a) Peneliti memberikan motivasi kepada mahasiswa yang kurang aktif, (b) Peneliti menyiapkan materi kasus-kasus atau isu-isu yang menarik yang dialami guru bahasa Indonesia di lapangan, (c) Peneliti menyiapkan materi simulasi mendesain rancangan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan keterampilan berpikir kritis mahasiswa, (d) Peneliti mensimulasikan pembuatan asesmen hasil belajar yang berorientasi pada desain pembelajaran meningkatkan pembelajaran keterampilan abad 21.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi dari perencanaan yang telah diperbaiki, penggunaan metode *case method* atau pemecahan kasus pada tahap diskusi kelompok menyediakan berbagai sumber referensi dan media pembelajaran, serta menyiapkan alokasi waktu yang tepat. Dalam kegiatan belajar model pembelajaran pemecahan kasus (CBL) diuraikan dengan langkah-langkah konkrit sejalan dengan siklus I serta sejalan dengan rencana tindakansiklus II. Kegiatan ini dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

a. Kegiatan awal: Peneliti membuka perkuliahan dan melakukan presensi mahasiswa dan menyampaikan capaian pembelajaran (CPMK)

b. Kegiatan inti: Peneliti menjelaskan materi perkuliahan, yaitu mendesain perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan model *case method* atau CBL. Mahasiswa secara berkelompok mengerjakan lembar kerja mahasiswa (LKM) dengan menggunakan pendekatan saintifik dan pedagogi genre atau pembelajaran teks. Peneliti membimbing dan memberi motivasi supaya semua mahasiswa aktif, setiap kelompok mempresentasikan hasil pemecahan masalahnya atau solusinya dan kelompok lain menanggapi. Selanjutnya, mahasiswa mengumpulkan hasil diskusi kepada dosen.

c. Kegiatan Akhir: Mahasiswa bersama peneliti menyimpulkan materi perkuliahan yang sudah dipelajari, kemudian mahasiswa mengerjakan lembar asesmen secara individu (tes menulis desain merancang pembelajaran). Untuk tindak lanjut, peneliti/dosen memberi tugas penguatan untuk dikerjakan secara mandiri. Peneliti/dosen menutup perkuliahan dengan penjelasan dan penguatan capaian pembelajaran (CPMK).

3. Observasi

Pada tahap observasi, hal yang menjadi fokus pengamatan adalah aktivitas mahasiswa dan peneliti/dosen. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan pedoman pengamatan yang berupa lembar pengamatan yang telah disediakan seperti pada siklus 1. Tahap siklus 2, pengamatan dilakukan pada aktivitas mahasiswa dan dosen selama perkuliahan berlangsung. Pengamatan dilakukan pada setiap perubahan perilaku mahasiswa pada saat proses perkuliahan dan membuat catatan-catatan yang dapat dipakai sebagai data penelitian sebagai bahan analisis dan refleksi. Berdasarkan pengamatan proses perkuliahan siklus 2, menggambarkan peningkatan proses perkuliahan dibandingkan dengan proses perkuliahan pada siklus 1. Pelaksanaan perkuliahan semua mahasiswa lebih aktif. Instrumen perkuliahan dengan model CBL sudah memadai untuk pencapaian CPMK. Interaksi antarmahasiswa terlaksana dengan kondusif. Mahasiswa telah mampu mengemukakan ide atau gagasannya dalam berdiskusi pada kelompok belajar. Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran mahasiswa mengerjakan lembar kerja mahasiswa (LKM) dan lembar evaluasi (tes) dapat dilaksanakan tepat waktu.

4. Refleksi

Setelah tahapan perencanaan hingga observasi dilakukan peneliti kembali melakukan analisis dan refleksi terhadap hasil atau temuan yang telah tercatat dalam lembar observasi. Tujuan dari analisis dan refleksi siklus II ini untuk mengetahui peningkatan kompetensi peneliti/dosen dan mahasiswa dalam mencapai (CPMK) yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan teman sejawat bahwa dosen telah membuat Rencana Pembelajaran Semester (RPS) tergambar dari tabel 2 berikut ini.

| No | Indikator/aspek yang diamati | Skor |
|----|------------------------------|------|
|----|------------------------------|------|

| | | |
|----|--|-----|
| 1 | Rumusan CPMK sudah mengacu kepada SKL/CPL Prodi | 4 |
| 2 | Rumusan Sub-CPMK sudah mengacu kepada SKL/CPL Prodi | 4 |
| 3 | Indikator pencapaian masing-masing Sub-CPMK sudah mengacu kepada CPMK dan CPL Prodi | 4 |
| 4 | Ketepatan level kognisi pada indikator capaian pembelajaran (KKO) sudah sesuai dengan Sub-CPMK | 4 |
| 5 | Pengorganisasian materi sudah sistematis, terstruktur dan Komperhensif | 4 |
| 6 | Kegiatan pembelajaran sudah relevan dengan pencapaian Sub-CPMK dan CPMK | 4 |
| 7 | Urutan kegiatan pembelajaran sudah sejalan dengan <i>case method</i> (PjBL) | 4 |
| 8 | Kesesuaian materi dan media pembelajaran sudah mengacu kepada Indikator pencapaian kompetensi dalam Sub-CPMK | 4 |
| 9 | Strategi dan model pembelajaran sudah sesuai dengan sintak-sintak pembelajaran PjBL | 4 |
| 10 | Penilaian hasil belajar mahasiswa sudah berorientasi pada peningkatan kompetensi berpikir kritis (<i>critical thinking</i>) mahasiswa. | 3 |
| | Total Skor | 38 |
| | Rata-rata Skor | 3,8 |

Tabel 1: Implementasi RPS dengan pembelajaran *case method*

Untuk penilaian hasil kompetensi dosen dalam menguasai dan mempraktikkan model pembelajaran *case method* – PjBL pada mata kuliah “Perencanaan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai berikut.

| Deskriptor KKN | Capaian Pembelajaran | Studi kasus/ <i>case method</i> | Justifikasi |
|----------------|------------------------|---------------------------------|-------------|
| 1 | Kemampuan kinerja | 3 | 1=kurang |
| 2 | Penguasaan pengetahuan | 3 | |

| | | | |
|---|---|---|-------------------------------|
| 3 | Kemampuan manajerial Medesain pembelajaran | 3 | baik 2=baik 3= sangat baik |
| 4 | Kemampuan manajerial dalam Pengelolaan kelas | 3 | |
| 5 | Sikap dan tata nilai | 3 | |

Untuk penilaian peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) mendesain rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berorientasi meningkatkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) pada mata kuliah perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Untuk menilai hasil belajar mahasiswa dalam penelitian pembelajaran *case method* sebagai berikut.

a) Penilaian Sikap

| No | Nama Mahasiswa | Aspek Yang Dinilai | | | | Jumlah skor | Nilai |
|----|----------------|--------------------|---|---|---|-------------|-------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 1 | A | V | V | V | V | 4 | SB |
| 2 | B | V | V | V | V | 4 | SB |
| 3 | C | V | V | V | V | 4 | SB |
| 4 | D | V | V | V | V | 4 | SB |
| 5 | E | V | V | V | V | 4 | SB |
| 6 | F | V | V | V | V | 4 | SB |
| 7 | G | V | V | V | V | 4 | SB |
| 8 | H | V | V | V | V | 4 | SB |
| 9 | I | V | V | V | V | 4 | SB |
| 10 | J | V | V | V | V | 4 | SB |
| 11 | K | V | V | V | V | 4 | SB |
| 12 | L | V | V | V | V | 4 | SB |
| 13 | M | V | V | V | V | 4 | SB |
| 14 | N | V | V | V | V | 4 | SB |
| 15 | O | V | V | V | V | 4 | SB |

| | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|----|
| 16 | P | V | V | V | V | 4 | SB |
| 17 | Q | V | V | V | V | 4 | SB |
| 18 | R | V | V | V | V | 4 | SB |
| 19 | S | V | V | V | V | 4 | SB |
| 20 | T | V | V | V | V | 4 | SB |
| 21 | U | V | V | V | - | 3 | B |
| 22 | V | V | V | V | V | 4 | SB |
| 23 | W | V | V | V | - | 3 | B |
| 24 | X | V | V | V | - | 3 | B |
| 25 | Y | V | V | V | V | 4 | SB |

Keterangan: 1= disiplin, 2=kreativitas, 3=

komunikasi, 4=gagasan/ide Nilai : 4= sangat baik

(SB), 3= baik (B), 2= kurang (K), 1= tidak baik (TB)

b) Penialain Pengetahuan

| No | Deskripsi | Skor |
|----|---|------|
| 1 | Kegiatan menganalisis SKL, KI, KD, IPK, dan komponen RPP Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Cukup Sesuai(CS), Tidak Sesuai (TS) | 3/SS |
| 2 | Implementasi pembelajaran dengan <i>case method</i> berorientasi berpikir kritis (<i>critical thinking</i>) Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Cukup Sesuai(CS), Tidak Sesuai (TS) | 3/SS |
| 3 | Evaluasi hasil belajar mahasiswa melalui <i>case method</i> berorientasi peningkatan keterampilan berpikir kritis (<i>critical thinking skill</i>) Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Cukup Sesuai(CS), Tidak Sesuai (TS) | 2/S |

c) Penilaian Keterampilan

| No | Deskripsi | Skor |
|----|--|------|
| 1 | Terampil menganalisis SKL, KI, KD, IPK, dan komponen RPP Sangat Terampil (ST), Terampilan (T), Cukup Terampil (CT), Tidak Terampil (TP) | 3/ST |

| | | |
|---|--|-----|
| 2 | Terampil mengimplementasi pembelajaran dengan <i>case method</i> berorientasi berpikir kritis (<i>critical thinking</i>) Sangat Terampil (ST), Terampilan (T), Cukup Terampil (CT), Tidak Terampil (TP) | 3/T |
| 3 | Terampil merancang asesmen hasil belajar mahasiswa melalui <i>case method</i> berorientasi peningkatan keterampilan berpikir kritis (<i>critical thinking skill</i>) Sangat Terampil (ST), Terampilan (T), Cukup Terampil (CT), Tidak Terampil (TP) | 2/T |

Berdasarkan hasil belajar mahasiswa tentang perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia menggunakan pembelajaran *case method* ditemukan bahwa RPS yang dibuat Dosen dapat dipergunakan dengan kualitas baik dengan skor 3,8. Namun perlu mendapatkan perbaikan pada bagian penilaian hasil belajar mahasiswa sudah berorientasi pada peningkatan kompetensi berpikir kritis (*critical thinking*) mahasiswa.

Untuk penilaian hasil kompetensi dosen dalam menguasai dan mempraktikkan model pembelajaran *case method* – PjBL sudah menunjukkan hasil yang baik, sedangkan penilaian hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran *case method*, yaitu penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Untuk penilaian sikap, ditemukan ada 3 orang mahasiswa mendapat kualitas baik (B) dan yang lainnya sangat (SB).

Untuk nilai pengetahuan ditemukan bahwa semua mahasiswa melakukan kegiatan menganalisis SKL, KI, KD, IPK, dan komponen RPP dengan nilai sangat sesuai (SS), dan implementasi pembelajaran dengan *case method* berorientasi berpikir kritis (*critical thinking*) serta evaluasi hasil belajar mahasiswa melalui *case method* berorientasi peningkatan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*)

Untuk nilai keterampilan, ditemukan bahwa mahasiswa terampil menganalisis SKL, KI, KD, IPK, dan komponen RPP dan kompetensi mengimplementasi pembelajaran dengan *case method* berorientasi berpikir kritis (*critical thinking*) sangat terampil (ST), sedangkan merancang asesmen hasil belajar mahasiswa melalui *case method* berorientasi peningkatan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*) memperoleh nilai terampil (T).

KESIMPULAN

Simpulan penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) Hmendesain rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berorientasi meningkatkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) pada mata kuliah perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia FKIP UNJA terlaksana sesuai dengan kerangka kerja penelitian. Hasil penelitian juga menunjukkan peroleh hasil belajar mahasiswa dengan pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) dalam mendesain rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ainin, Nurul & Dwikoranto. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Instruction Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Alat Optik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*. Vol. 08 No. 03. ISSN: 2302-4496.
- Azzahra, A. (2017). *Pengaruh Model Case Based Learning (CBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Jamur*. Jakarta: UIN Jakarta.
- Ditjen SMA, (2018), *Bahasa Indonesia SMA*.
- Ditjen GTK, (2018). *Buku pembelajaran berorientasi pada HOTS*.
- Ditjen GTK, (2018). *Buku Penilaian berorientasi HOTS*. Ditjen PSM, (2018). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*.
- Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*.
- Djumingin, S., (2016). *Perencanaan pembelajaran bahasa, sastra dan daerah: Teori dan penerapannya*. UNM Makasar.
- Dewi, Citra Ayu & Abdul Hamid (2015). Pengaruh Model Case Based Learning (CBL) Terhadap Keterampilan Generik Sains Dan Pemahaman Konsep Siswa Kelas X Pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia "Hydrogen"*, Vol. 3 No. 2, ISSN 2338-6480.
- Ennis, R.H. (2015). *Critical Thinking*. University of Illinois
- Galinsky (2018). *Mind in the making: The seven essential lifr skills every child needs*. Fist Edition.
- William Morrow an Imprint of Harpenrcollinis Publishers.
- Hopkins, David. (2003). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia: Open University Press.
- Hikmah, Isna Laily (2016). *Keefektifan Model Pembelajaran Project Based Learning Berorientasi Soft Skills Pada Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*. Diakses dari <https://lib.unnes.ac.id/> pada 1 Agustus 2020.

- Ismawati, E. (2018). *Perencanaan Pembelajaran Bahasa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Kostelnik (2007). *Developmentally appropriate curriculum*. Upper Sadle River, New Jersey Columbus. Ohio
- Kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia, 2019 FKIP Universitas Jambi Kemendikbud, (2018). *Silabus Mata Pelajaran SMA: Bahasa Indonesia*.
Kemendikbud, (2018). *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Kosasih, E, (2019). *Jenis Teks: strategi dan pembelajarannya di SMA/MA/SMK*.
- Nurussaniah dan Ramandha, (2016). *Effect to of Problem Based Intruction on Higher Other Thinking Skills*. Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya). Pascasarjana Ilmu Fisika, UNS. 96-99.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Penilaian autentik dalam pembelajaran bahasa*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Mahsun, (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Raja grafindo persada.
- Syarafina, Dita Nur. & Rofi Amiyani. (2017). *Penerapan Case Based Learning (CBL) sebagai Pembelajaran Matematika yang Inovatif*. Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika UNY 2017, 978-602-73403- 3-6.
- Roodmap Penelitian dan Pengabdian kepada Mastarakat Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2019 FKIP Universitas Jambi
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Rotumanan, (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Raja grafindo persada.
- Rustam, (2020). Hots-Oriented Indonesian Language Learning in Senior High School in Jambi. *Jurnal Retorika: Jurnal Bahas, Sastra dan Pengajarannya*. Vol 13, 2. hal. 225-235 ISSN: 2614-2716 (print), ISSN: 2301-4768.
- Suwandi, Sarwiji, (2020). *Pembelajaran bahasa Indonesia di era 4.0*. Yogyakarta: Rodakarya.
- Sahril, A., dkk., (2019). *Paradigma modren model-model pembelajaran bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Rodakarya.
- Trianto. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konsruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PROSES
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PIDATO SISWA KELAS XI DI
MADRASAH ALIAH MAMBAUL ULUM KOTA JAMBI**

SYAKRONI ABDUL
AZIS UNIVERSITAS

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan menuliskan kembali dongengsiswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo tergolong rendah masih yang berada pada kisaran KKM, buku dongeng kurang lengkap, dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran belum mampu meningkatkan nilai siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan menuliskan kembali dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir Kabupaten Muara Bungo, sebanyak 50 orang siswa. Variabel penelitian ini adalah media komik sebagai variabel bebas dan menuliskan kembali dongeng sebagai variabel terikat. Data penelitian ini adalah hasil skor tes unjuk kerja menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir sebelum dan sesudah penggunaan media komik. Hasil Penelitian meliputi; *pertama*, keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir sebelum (*pretest*) menggunakan media komik memperoleh nilai rata-rata 59,11 berada pada rentang 56—65% dengan kualifikasi cukup. *Kedua*, keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir sesudah (*posttest*) menggunakan media komik memperoleh nilai rata-rata 84,22 berada pada rentang 76—85% dengan kualifikasi baik. *Ketiga*, pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan menuliskankembali dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pelepat Ilir terbukti signifikan. Berdasarkan hasil uji-t, disimpulkan bahwa hipotesis) diterima pada taraf signifikan 95% dan $dk=n-1$ karena $> (1,76 > 1,68)$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis kembali dongeng.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar menyangkut interaksi tenaga pendidik dan peserta didik, dan sumber di dalam suatu lingkungan belajar sehingga terlaksananya program pendidikan. Guru dan murid merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan dalam proses belajar mengajar, antara dua komponen ini kaitannya sangatlah erat sehingga terjalin ikatan yang saling menunjang, agar hasil yang diharapkan dapat tercapai dengan baik (Asa, 2019).

Pada saat proses pembelajaran siswa diharapkan mendapatkan pengetahuan baru, sehingga dapat diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran juga merupakan aspek utama dalam pembentukan sikap kepribadian siswa. Oleh sebab itu pembelajaran ialah bidang yang wajib diutamakan untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, wawasan peserta didik. Pembelajaran yang bermutu sangat diperlukan dalam upaya mendukung terciptanya siswa yang cerdas, pintar, serta sanggup bersaing di masa yang akan datang (Yuliarni

& Kuntarto,2016). Proses pembelajaran senantiasa mendapat tempat yang luas dari bermacam disiplin ilmu yang berkaitan memanfaatkan upaya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran diarahkan untuk tercapainya pemahaman yang lebih luas serta mendalam pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Aliah Pondok Pesantren Mambaul Ulum Kota Jambi. Proses belajar mengajar dapat berlangsung di area keluarga, sekolah, publik, dan di mana saja karena belajar merupakan sesuatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan yang baru setiap peserta didik. Hasil dari sebuah proses pembelajaran dapat ditunjukkan pada pengetahuan, sikap, tingkah laku, serta keahlian, peserta didik.

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Aliah Mambaul Ulum Kota Jambi setiap pendidik tentunya senantiasa mengharapkan siswanya dapat mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Keberadaan guru di sini sangatlah berperan sebagai tenaga pendidik yang mengemban tugas dalam keterlibatan mencerdaskan bangsa (Sebayang, 2018). Akan tetapi dalam kenyataannya siswa yang tinggal dilingkungan Pondok Pesantren sudah terbiasa dengan pelajaran kitab kuning dan akan lebih menyenangi atau mengutamakan pada pelajaran salafiah (kitab kuning, hafalan,ilmu hadist dll). Dengan kata lain siswa di dalam Pondok Pesantren kurang berminat dalam proses pembelajaran yang bersifat umum seperti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hal tersebut diketahui oleh penulis ketika melakukan pengamatan secara langsung selama mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Aliah Pondok Pesantren Mambaul Ulum Kota Jambi. Siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran yang bersifat universal, hal lainnya juga dapat dilihat dari minat siswa yang lemah dalam pelajaran Bahasa Indonesia, siswa sering telat masuk ke dalam kelas ketika jam pelajaran pagi, siswa juga sering menganggap remeh pada mata pelajaran yang bersifat umum, serta selalu terlambat menuntaskan tugas tugas yang diberikan oleh guru, lebih takut terlambat ketika belajar dengan ustadz yang berada di pondok. Bahasa Indonesia adalah pelajaran sangat penting, karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dipakai dalam hubungan sehari-hari dan aktivitas akademis pada sekolah, dari jenjang pendidikan paling dasar sampai jenjang paling tinggi (Sari & siti, 2017). Dalam komunikasi Bahasa Indonesia mempunyai peranan penting, karena mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu: menyimak, berbicara, membaca serta menulis. Penelitian ini memfokuskan kepada keterampilan menulis teks ceramah/pidato yang terdapat di kelas XI pada tingkat Madrasah Aliah.

Menulis merupakan suatu aktivitas yang dipengaruhi oleh daya pikir untuk mengungkapkan ide serta gagasan. Dalam kegiatan menulis siswa dituntut untuk memiliki penguasaan tata tulis agar tulisan tersebut dapat tersusun dengan baik dan benar terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan menulis sangat dibutuhkan dalam kehidupan modern, dengan menulis seseorang dapat mengepresikan pengalaman dan pengetahuannya. Keterampilan menulis merupakan bagian penting komunikasi antar manusia, melalui menulis inilah akan dapat dihasilkan karya yang bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan teknologi serta upaya pewarisan nilai-nilai budaya (Siddik, 2016).

Menulis teks pidato berarti membuat sejenis karangan yang akan disampaikan di depan umum, baik secara langsung maupun tidak langsung seperti melalui radio dan televisi. Menulis pidato melatih siswa untuk berpikir logis dan kritis sebab dasar pidato adalah berpikir kritis dan logis. Dalam menulis teks pidato seseorang harus mahir dalam mengolah kata dan kalimat sehingga nantinya jika dilisankan akan terdengar runtun dan baik. Pada kegiatan menulis teks pidato tidak ada bedanya dengan menuliskan kalimat atau paragraph pada tulisan biasa, akan tetapi yang membedakan adalah isi dari teks tersebut harus memenuhi syarat dan kriteria tertentu, sehingga layak untuk dilisankan. Memang tidak semua kegiatan pidato disertai teks atau naskah. Sebaliknya, ada pula orang yang sama sekali tidak mampu atau kurang mantap berpidato bila tidak menggunakan teks atau naskah (Nugroho, 2018)

Kurikulum merupakan sebuah alat untuk mencapai sebuah tujuan dalam pendidikan, yaitu untuk membentuk peserta didik menjadi seutuhnya sesuai dengan visi, misi, dan tujuan pendidikan nasional. Kurikulum dijadikan alat supaya dapat diwujudkan kedalam sebuah bentuk program, yaitu program yang dilakukan oleh seorang guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Program tersebut harus tersusun sesuai dengan yang dibutuhkan sehingga dapat dijadikan acuan bagi guru dan murid dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang efektif dan efisien (Arifin, 2017).

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pokok teks ceramah di kelas XI berpedoman pada kurikulum 2013 yang terdapat dalam kompetensi dasar (KD) 4.6 Mengonstruksi ceramah tentang permasalahan aktual dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan menggunakan struktur yang tepat. Indikator pencapaian kompetensi 4.6.1 Menentukan aspek-aspek yang disunting dalam teks ceramah.

Hakikatnya, mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah ditunjukan agar dapat menumbuhkan rasa menghargai, Bahasa Indonesia menjadi alat komunikasi serta menjadi perlengkapan pemersatu bangsa. Hal itu digunakan untuk menjunjung tinggi perilaku positif terhadap Bahasa Indonesia baik menjadi empat lambang identitas kebanggaan bangsa, pesatuan serta kesatuan bangsa, pembangkit rasa solidaritas kemanusiaan ataupun jadi fasilitas untuk memperkokoh persatuan serta kesatuan bangsa.

Berlandaskan masalah tersebut, penelitian ini sangat berarti untuk dilakukan, agar dapat mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Aliah Mambaul Ulum Kota Jambi. Dikarenakan Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional Negeri Indonesia bahasa pemersatu yang telah diajarkan bagi taraf sekolah dasar hingga perguruan tinggi, selain itu mempelajari Bahasa Indonesia menjadi pedoman penyusunan penggunaan bahasa yang baik dan sah pada komunikasi yang ilmiah. Dengan demikian, maka penulis tertarik meneliti menggunakan judul: -Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran Menulis Teks Pidato Siswa Kelas XI di Madrasah Aliahll.

Rumusan Masalah

Dari masalah di atas, yang menjadi rumusan permasalahan pada penelitin ini ialah:

1. Faktor apa sajakah yang mempengaruhi proses pembelajaran menulis teks pidato siswa kelas xi di Madrasah Aliah Mambaul Ulum Kota Jambi?
2. Bagaimanakah tindakan guru terhadap faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran menulis teks pidato siswa kelas xi di Madrasah Aliah Mambaul Ulum Kota Jambi?

Kajian teoritik

Proses pembelajaran merupakan informasi baru yang dihubungkan dengan struktur penafsiran yang telah dimiliki seseorang melalui pembelajaran, pembelajaran akan lebih bermakna apabila ketika proses pembelajaran diperbolehkan menghubungkan fenomena baru kedalam struktur pengetahuan mereka. Maksudnya, bahan atau subjek harus sesuai dengan keahlian pebelajar dan relevan dengan struktur kognitif yang dimiliki seorang guru. Dengan demikian, aspek intelektual-emosional pebelajar ikut

serta dalam aktivitas pendidikan (Eko & Rayandra, 2016). Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses, proses mengendalikan, mengorganisasi yang terdapat disekitar siswa sehingga bisa meningkatkan serta menekankan siswa dalam melaksanakan proses belajar. Dalam proses pembelajaran, dikatakan selaku proses membagikan dorongan kepada siswa dalam melakukan proses belajar. Kedudukan dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya siswa yang bermasalah. Dalam belajar mengajar nyatanya banyak perbandingan, diantaranya terdapatnya siswa yang dapat mengolah kegiatan pembelajaran dengan baik (Pane, A., Dasopang, 2017).

Proses pembelajaran pada awal mulanya mengidentifikasi keterampilan awal yang dimiliki oleh siswa meliputi kemahiran dasarnya, motivasi, akademis, ekonominya, serta lain sebagainya. Kesiapan guru dalam mengenali karakteristik siswa dalam pembelajaran yakni modal utama penyampaian bahan belajar, kemudian menjadi penanda suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran memiliki dua ciri ialah:

- 1) Dalam proses pembelajaran mengaitkan proses mental siswa secara optimal, bukan hanya menuntut siswa menyimak, menulis, namun menghendaki kegiatan siswa dalam berfikir.
- 2) Dalam proses pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus guna memperbaiki serta menambah keahlian siswa dalam berfikir, kemampuan dalam berfikir dapat membantu siswa agar mendapatkan pengetahuan yang mereka dapatkan sendiri (Ihsanudin, 2019).

Di dalam UU. RI Nomor. 20 Tahun 2003 tentang sistem pembelajaran Nasional, Pasal 39 ayat 1 disebutkan jika pendidik ialah tenaga profesional yang bertugas merancang serta melakukan proses pembelajaran (Idzhar, 2016). Guru merupakan pelaksana utama yang merancang, memusatkan, melangsungkan aktivitas pembelajaran, dalam upaya membagikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Tujuan dalam pembelajaran merupakan hal yang paling utama dari proses belajar dengan terdapatnya tujuan, sehingga guru mempunyai pedoman serta target yang hendak dicapai dalam mengajar. Apabila tujuan dalam proses pembelajaran sudah jelas, sehingga langkah pembelajaran lebih tersusun dan optimal. Tujuan dalam pembelajaran yang sudah diformulasikan sebaiknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, fasilitas, prasarana, serta kesiapan siswa.

Tujuan menggambarkan komponen yang bisa dipengaruhi komponen

pengajaran antara lain, seperti bahan pelajaran, aktivitas belajar mengajar, pemilihan prosedur, sumber serta perlengkapan penilaian. Oleh karena itu, seorang guru tidak bisa mengabaikan permasalahan yang berkaitan dengan faktor yang memengaruhi proses pembelajaran hal tersebut menyangkut dari tujuan akhir yang akan dicapai dalam belajar.

Modul pembelajaran merupakan substansi yang akan disampaikan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tanpa adanya sebuah modul, proses pembelajaran tidak berjalan dengan optimal. Oleh sebab itu, seseorang pendidik yang akan mengajar diharapkan memahami materi yang dituturkan kepada siswa.

Modul pembelajaran butuh dicermati, supaya nantinya pada saat pembelajaran jadi lebih tersusun. Ada pula teknik mengarahkan maupun menyatakan modul pembelajaran pula butuh diseleksi secara pas supaya tidak salah mengajarkannya. Oleh sebab itu, lebih baik menyatakan modul pelajaran cocok dengan pertumbuhan siswa. Dengan demikian, modul pembelajaran merupakan komponen yang tidak dapat diabaikan dalam kegiatan belajar mengajar, karena modul merupakan inti dari proses belajar mengajar yang diberikan kepada siswa.

Prosedur pembelajaran sesuatu metode yang digunakan dalam menggapai tujuan yang sudah ditetapkan. Dalam aktivitas belajar mengajar, prosedur sangat dibutuhkan oleh guru, pemanfaatan prosedur bisa digunakan secara bermacam-macam sesuai dengan tujuan yang dicapai. Pemakaian prosedur pembelajaran yang akan memberikan atmosfer belajar menarik, serta tidak membosankan untuk peserta didik.

Perlengkapan pembelajaran diantaranya media yang berperan aktif. Perlengkapan sangat membantu dan meningkatkan semangat dalam memperlancar proses aktivitas belajar mengajar di dalam kelas, agar lebih efektif serta efisien dalam menggapai tujuan pembelajaran (Teni Nurrita, 2018). Penilaian merupakan komponen terakhir dalam sistem belajar. Penilaian bukan saja cuma berperan untuk memandang keberhasilan siswa dalam aktivitas belajar, namun berperan sebagai umpan balik guru atas kinerja yang sudah dikerjakannya dalam proses belajar mengajar. Melalui kegiatan penilaian bisa diketahui kekurangan dalam pemanfaatan bermacam komponen dalam proses belajar.

2.1 Menulis Teks Pidato

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang saling mempengaruhi yakni berbicara, menyimak, dan membaca. Menulis merupakan salah

satu aspek yang penting untuk dikuasai, kegiatan menulis tidak bisa tercipta begitu saja tanpa melalui proses. Seseorang dikatakan mampu menulis dengan baik dan benar apabila ia mampu mengungkapkan apa yang dimaksud dengan jelas sehingga dapat dipahami orang dengan baik, sesuai dengan apa yang ingin disampaikan penulis.

Menulis pidato melatih siswa untuk berpikir logis dan kritis sebab dasar pidato adalah berpikir kritis dan logis. Menulis teks pidato adalah materi yang sesuai dengan keterampilan menulis yang melibatkan proses berfikir. Keterampilan menulis merupakan kegiatan berbahasa yang harus diajarkan kepada siswa karena kegiatan ini merupakan penentu keberhasilan dalam pengajaran. Pentingnya menulis bagi peserta didik semestinya dapat membangkitkan kemauan siswa dalam menulis, khususnya dalam menulis teks pidato. Tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran menulis pidato adalah agar siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pengetahuan secara tertulis serta memiliki kegembiraan menulis. Keterampilan menulis yang dimiliki, siswa itu dapat mengembangkan kreatifitas dan dapat mempergunakan bahasa sebagai sarana menyalurkan kreatifitasnya dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Fakor- Faktor Pengaruhi Proses Pembelajaran

1. Faktor Internal

Faktor internal ini merupakan sebuah faktor yang terdapat dalam diri siswa itu sendiri. Akan tetapi dalam faktor ini dipecah lagi menjadi dua di antaranya *Fisiologis* dan *Psikologis*. Keahlian berbahasa siswa dapat dipengaruhi oleh faktor kejiwaan (psikis) serta raga (organ- organ artikulai serta otak). Apabila seorang peserta didik memiliki kendala psikis ataupun kelainan raga (kendala pada organ- organ artikulasi serta otak) akan menimbulkan keterampilan berbahasa yang tidak wajar. Sebagaimana dikatakan Mukalel bahasa ialah hasil dari koordinasi untuk mendapatkan sebuah ide bayangan manusia serta mekanisme fisiologis. Akan tetapi pada saat prinsip- prinsip koordinasi antara ide bayangan serta mekanisme fisiologis tidak berperan secara sempurna hingga terjadilah penyimpangan dalam bahasa (Kusmana, 2012).

Berikut merupakan pemaparan dari *Fsiologis* serta *Psikologis*:

A. Faktor Fisiologis

Faktor ini meliputi seluruh perihal yang berhubungan dengan kondisi raga ataupun jasmani orang seorang, pada hakikatnya biasanya sangat mempengaruhi terhadap keahlian belajar seseorang. Hal tersebut meliputi keadaan wujud yang wajar serta keadaan kesehatan raga.

a) Aspek kesehatan

Sehat berarti dalam kondisi baik segenap tubuh dan bagiannya leluasa dari penyakit. Kesehatan seorang mempengaruhi terhadap belajarnya sebab proses belajar mengajar seorang akan terhambat bila kesehatan seorang itu terhambat. Supaya seorang tersebut bisa belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan tubuhnya senantiasa terjamin dengan teknik mengindahkan ketentuan- ketentuan dalam belajar (Sardiyanah, 2018).

b) Cacat badan

Cacat badan merupakan suatu yang menimbulkan kurang baik ataupun kurang sempurna menimpa badan ataupun tubuh. Kondisi cacat badan pula pengaruhi proses belajar. Siswa yang mengalami cacat badannya akan berpengaruh dan menghambat pula dalam proses belajar, apabila perihal ini berlangsung terhadap peserta didik sebaiknya diberikan solusi dengan diarahkan untuk belajar pada lembaga pendidikan yang spesial.

B. Faktor Psikologis

a) Atensi

Atensi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah kepedulian, kesukaan(kecendrungan hati) kepada sesuatu. Jadi atensi merupakan keaktifan serta kesediaan psikis yang terletak dalam diri seorang agar dapat menerima rangsangan dari luar. Apabila siswa sudah mempunyai atensi kepada sesuatu, hingga keaktifan jiwanya hal tersebut akan tertuju pada proses pembelajaran yang efektif.

b) Intelegensi(kecerdasan)

Intelegensi merupakan sesuatu kacakapan global ataupun rangkuman kecakapan agar dapat berperan secara tersusun, berpikir secara baik, serta lingkungan dan kawasan secara efektif. Kecakapan tersebut sebagai aktual apabila siswa membongkar permasalahan dalam belajar ataupun kehidupan setiap hari.

c) Bakat

Bakat ialah aspek yang sangat besar pengaruhnya terhadap proses belajar serta hasil belajar siswa dalam sesuatu bidang. Dapat disimpulkan bakat merupakan salah satu keahlian manusia untuk mengaplikasikan sesuatu aktivitas serta telah terdapat subjek yang dimiliki dengan tepat.

d) Motivasi

Motivasi merupakan energi penggerak ataupun pendorong agar dapat melaksanakan suatu pekerjaan, yang dapat berasal dari dalam diri ataupun dari luar.

Motivasi yang datang dari dalam diri (intrinsik) ialah dorongan bakat apabila terdapat kesesuaian dengan bidang yang dipelajari.

Motivasi yang datangnya dari luar ialah (ekstrinsik) yang menggambarkan dorongan dari orang tua, guru, serta anggota penduduk dll.

e) Konsentrasi belajar

Konsentrasi ialah suatu keahlian yang memfokuskan pikiran, perasaan, keinginan, serta segenap panca indra kesuatu objek di dalam sesuatu kegiatan tertentu, dengan diiringi usaha untuk tidak memedulikan objek-objek yang ada yang tidak terdapat hubungannya dengan kegiatan itu, supaya apa yang dipelajari mampu masuk kedalam ingatan dengan baik (Saputri et al., 2019).

f) Kematangan serta kesiapan

Kematangan sesuatu tingkatan fase dalam perkembangan seorang, di mana segala organ- organ biologisnya telah siap untuk melangsungkan kecakapan baru. Dalam konteks pembelajaran, kesiapan dalam belajar sangat menentukan kegiatan belajar siswa. Siswa yang belum siap untuk belajar cenderung tidak kondusif dalam dalam proses belajar.

g) Kelelahan

Kelelahan ataupun keletihan pada seseorang tidak mudah untuk dipisahkan, akan tapi keletihan ini bisa dibedakan dua ragam yaitu keletihan jasmani serta keletihan rohani.

(a) Keletihan jasmani tampak dengan lemah lunglainya badan serta muncul kecendrungan untuk membaringkan badan karna terjalin kekacauan pada bagian- bagian tertentu.

(b) Sebaliknya keletihan rohani bisa dilihat dengan terdapatnya kelesuhan ataupun kebosanan, sehingga atensi serta dorongan untuk menciptakan suatu bakal sirna.

2. Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga

Peserta didik dapat dipengaruhi dari lingkungan keluarga, hal tersebut tergantung bagaimana cara orang tua tersebut mendidik, hubungan antara anggota keluarga, pengaruh rumah tangga serta kondisi ekonomi keluarga. Di dalam kehidupan keluarga, anak mendapatkan bimbingan dalam membentuk perwatakan serta karakter anak, untuk sebagai dirinya sendiri ataupun jadi individu yang utuh.

2) Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga resmi terjalin proses belajar mengajar, lingkungan sekolah bisa pengaruhi proses pembelajaran ialah mencakup: tata cara pengajaran, kurikulum, kedekatan, disiplin sekolah, pelajaran, kondisi gedung, dengan demikian aspek sekolah sangat mempengaruhi terhadap berkembangnya potesnsi siswa dalam proses belajar mengajar yang hendak berlangsung.

3) Faktor Masyarakat

Lingkungan masyarakat di mana siswa sangat mempengaruhi terhadap semangat serta aktifitas belajarnya. Lingkungan warga di mana warganya mempunyai latar belakang pendidikan yang layak, terhadap lembaga-lembaga belajar yang layak, ada lembaga-lembaga pembelajaran serta sumber-sumber belajar di dalamnya hendak membagikan pengaruh positif terhadap semangat serta pertumbuhan belajar generasi mudanya. Lingkungan warga pula terdiri dari sekian banyak komponen antara lain, kegiatan siswa dalam masrakat, media massa, sahabat berteman, wujud kehidupan masrakat, lingkungan dekat.

PEMBAHASAN

Paradigma dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan tujuan membagikan cerminan ataupun mendeskripsikan secara sistematis, aktual, serta akurat terhadap sesuatu objek yang diteliti. Perihal ini sejalan dengan komentar (Sugiyono, 2013) tata cara riset kualitatif ialah penelitian yang digunakan untuk mengkaji pada keadaan objek yang alamiah, di mana pengamat sebagai peneliti kunci.

Data dalam penelitian berupa penjelasan yang berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Aliah Pondok Pesantren Mambaul Ulum Kota Jambi

Sumber informasi dalam riset ini diperoleh dari siswa yang berada di pondok pesantren dan guru yang membagikan data sehubungan dengan permasalahan yang

diteliti.

Setiap individu memang tidak ada yang sama. Perbedaan individual ini pulalah yang menyebabkan perbedaan tingkah laku belajar di kalangan siswa. Dalam keadaan di mana siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, itulah yang disebut dengan kesulitan belajar. Ahmadi dan Supriyono (2008:93)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis mengklasifikasikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses menuliskan pidato, dalam penelitian ini terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa dan lingkungan.

Selanjutnya peneliti membagi faktor internal tersebut ke dalam empat indikator yaitu minat, motivasi, bakat, dan intelegensi. Pada indikator faktor minat terlihat bahwa siswa memiliki minat yang kurang dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga menyebabkannya mengalami kesulitan belajar bahasa Indonesia. Tidak ada minat yang timbul

dari siswa tersebut akan menjadikan kesulitan belajar. Keadaan ini harus menjadi perhatian guru dalam menumbuhkan belajar siswa dalam proses pembelajaran menulis teks pidato.

Pada saat proses pembelajaran teks pidato siswa lebih senang menyampaikan secara langsung di depan kelas atau di depan teman temannya yang lain dengan alasan jika pidato di sampaikan secara langsung akan lebih mudah dan bisa mengeluarkan semua yang ada di dalam kepala siswa tersebut, jika dibandingkan dengan menulis teks pidato siswa cenderung lebih rumit karena ketika menulis harus memikirkan ide apa yang harus di tulis siswa juga bingung untuk memulainya dari mana ketika akan menulis.

Sedangkan faktor eksternal dibagi ke dalam tiga indikator yaitu faktor keluarga, guru dan sekolah, dan masyarakat. Pada indikator faktor keluarga tergolong cukup berpengaruh yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar bahasa Indonesia.

Indikator faktor guru dan sekolah dikategorikan baik. Ini artinya bahwa indikator faktor guru dan sekolah seperti penguasaan materi, kejelasan menerangkan, penggunaan metode mengajar, penggunaan media pembelajaran, fasilitas sekolah, kondisi gedung sekolah, dan letak gedung sekolah kurang berpengaruh yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar bahasa Indonesia.

Indikator faktor masyarakat dikategorikan sangat baik. Ini artinya bahwa

indikator faktor masyarakat seperti teman bergaul dan aktivitas dalam masyarakat tidak berpengaruh yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar bahasa Indonesia. Siswa yang berteman dengan anak yang rajin belajar akan dapat berdampak positif bagi siswa tersebut. Pada tahap ini siswa sering mendengarkan ceramah dari ustadz ustadz yang berada di lingkuangn ia tinggal, dari sinilah siswa banyak meniru apa yang di sampaikan oelh ustadnya hal ini menjadikan alasan menyampaiakn pidato akan lebih mudah ketimbal harus menulis teks pidato.

DAFTAR RUJUKAN

- Asa, J. M. (2019). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran Matematika di SMP Negeri Nunufafi TA. 2019/2020*. Math-edu: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika, 4(2), 60–72. <https://doi.org>.
- Adila, N. (2020). *Faktor Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Daring Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMAN 3 Gowa*. 40-42.
- Budiyono, H. K. (2020). *Penalaran dan Metakognisi Kaitannya dengan Kemampuan Menulis Siswa SMA TT - HAS Kabupaten Muaro Jambi*. pena, 10, 2.
- Eko, K., & Rayandra, A. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design Dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa*. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 126. <https://repository.unja.ac.id/626/>
- Idzhar, A. (2016). *Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Kependidikan, 2(2), 221–228.
- Ihsanudin, M. (2019). *Proses Pembelajaran* : STKIP Muhammadiyah Bogor.
- Kusmana, A. (2020). *Perilaku Bahasa Menyimpang Pada Peserta Didik*. Lentera Pendidikan, 15. Mariana, D. (2016). *Analisis Faktor Penyebab Siswa Mengalami Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Lkia Pontianak*. Universitas Tanjungpura.
- Nasution, F. (2016). *Analisis Terhadap Faktor-Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif*. 2, 8. Nugroho, A. (2018). *Analisis Teks Pidato Mahasiswa Program Studi Bahasa Dan Sastra Indonesia Stkip-Pgri Lubuk*. perspektif pendidikan, 2.
- Pane, A., Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. 03(2), 333–352.
- Raresik, K. A., (2016). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sd Gugus VI. MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1), 3.
- Sardiyannah. (2018). *Faktor Yang Mempengaruhi Belajar*. jurnal kajian islam dan pendidikan, 10, 71-72.
- Sari, N. T., & siti, m. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Round*

- Robin Terhadap prestasi Siswa Belajar Bahasa Indonesia SMA*. Jurnal Ecopsy, 4, 26.
- Semiawan, C. R. (2008). *Catatan Kecil Tentang Penelitian Dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Bandung: Kencana.
- Sebayang, S. kurnia hastuti. (2018). *Gaya Dan Strategi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Pena Bahasa Indonesia, Sastra, Dan Pengajarannya Volume 5, Nomor 1, Maret 2019. Jurnal Pena Indonesia, 4, 1–10.
- Siddik, M. (2016). *Dasar Dasar Menulis*. Malang: Tunggul Mandiri Publishing.
- Sugiyono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman. (2016). Jurnal Ilmiah Research Sains VoL.2 No.1 Januari 2016. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 2(2), 29–37. content/uploads/2016/07/Faktor-Faktor-Yang-Berhubungan-Dengan-Pemanfaatan-Posyandu-Lansia-Di-Wilayah-Kerja-Desa-Sukaraya-Kecamatan-Pancur-Batu.Pdf
- Syarif, E. (2009). *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Sosial.
- Teni Nurrita. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Misykat, 03(01), 171.
- Tri, N., & Sari, I. (n.d.). *Bahasa Indonesia Siswa Sma the Influence of Round Robin Cooperative Learning Method on the*.
- Yuliarni, I., & Kuntarto, E. (n.d.). *Analisis Desain Storyboard Multimedia Pembelajaran Matematika Produk Instansi Pemerintah Provinsi Jambi*. 1–8.

Multimedia 3d Flipbook Sebuah Inovasi dalam Pembelajaran Virtual Visualisasi Puisi

Yusra D.¹ Universitas Jambi
yusradewi12@yahoo.com

Agus Salim² Universitas Jambi ²
Agussalim@unja.ac.id

Rasdawita³ Universitas Jambi ³
Rasdawita@unja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan multimedia *3D Flipbook* dalam pembelajaran virtual visualisasi puisi. Metode penelitiannya secara deskriptif prosedural, yakni menggunakan konsep penelitian pengembangan

model ADDIE. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket tertutup. Responden berjumlah 30 orang. Mereka adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Hasilnya, responden menilai multimedia *3D Flipbook* sebuah media yang baru, yang inovatif, menarik, dan menyenangkan untuk pembelajaran virtual visualisasi puisi serta perlu dikembangkan untuk pembelajaran mata kuliah lain. Nilai rata-rata yang diperoleh dari uji coba multimedia 3D Flipbook ini adalah aspek tampilan media nilai rata-ratanya sebesar 4,20 (kategori ayak); aspek materi nilai rata-ratanya sebesar 4,50 (kategori sangat layak); dan aspek pembelajaran nilai rata-ratanya sebesar 4,50 (kategori sangat layak). Rata-rata ketiga aspek memperoleh nilai sebesar 4,40 (kategori sangat layak). Mereka merasa tertantang untuk belajar secara mandiri dan lebih fokus dalam pembelajaran. Mereka juga menyatakan multimedia 3D Flipbook merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran dan berorientasi kepada pembelajar atau *student centre learning*.

Kata kunci: multimedia 3D Flipbook, virtual, visualisasi puisi

PENDAHULUAN

Perubahan situasi dan kondisi telah ikut membawa perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. Ini karena kemajuan teknologi dan informasi yang ikut memberikan andil atas perubahan itu. Peserta didik maupun pengajar tidak bisa lagi bermalas-malas jika tidak ingin tergilas oleh kemajuan teknologi dan informasi. Kreativitas diri harus selalu dikembangkan.

Inovasi dalam berbagai aspek pembelajaran merupakan bagian penting yang menjadi perhatian pengajar agar pembelajar bisa bergairah dalam belajar, pembelajaran menjadi menyenangkan, dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Media dan bahan ajar merupakan bagian dari aspek pembelajaran yang perlu mendapat perhatian. Perlunya perhatian ini karena dengan media yang tepat, materi pelajaran dapat disampaikan kepada peserta didik dengan bentuk bahan ajar yang menarik, mudah dipahami, aktual, serta sesuai kebutuhan merupakan dan ini bagian dari aspek yang menjadi tolok ukur keberhasilan kegiatan pembelajaran. Supriyono (2019) mengatakan bahwa media pembelajaran berperan terhadap perkembangan psikologis pembelajar. Media pembelajaran membuat pembelajar mendapat pengalaman yang berarti. Akibatnya, kegiatan belajar mengajar pun ikut dipengaruhi. Wahid (2018) menyatakan media memberikan kontribusi yang sangat berguna dalam mempermudah hubungan timbal balik

antara pengajar dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan media, kegiatan pembelajaran menjadi mudah dan tepat dapat disampaikan kepada peserta didik.

Pentingnya media pembelajaran dengan kemanfaatan yang ada di dalamnya, menjadi titik temu antara pengajar dengan pembelajar untuk berinteraksi secara tepat dan praktis. Oleh karena itu, sebagai bagian dari aspek pembelajaran, seorang pengajar harus mampu menetapkan media pembelajaran yang tepat. Seiring dengan konsep ini, Asyhar (2012) mengemukakan konsep media ini lebih luas lagi. Media pembelajaran menurut beliau dapat berbentuk manusia, bahan pelajaran, atau sesuatu yang menjadi objek kajian dalam kegiatan belajar mengajar yang berefek kepada pemerolehan ilmu pengetahuan bagi seseorang yang sedang belajar atau pembelajar. Menurutnya, segala sesuatu yang menimbulkan efek bagi pembelajar untuk memperoleh informasi yang bermanfaat, maklumat, keahlian, kompetensi, keterampilan, dan perilaku. Media pembelajaran disebut juga sebagai segala sesuatu yang diperlukan peserta didik dan guru untuk saling berinteraksi, yang termaktub di dalamnya yakni perangkat keras (*hardware*), seperti laptop, notebook, komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) berbentuk aplikasi yang ada dalam perangkat keras, misalnya media audio visual (Asyhar, 2012). Konsep ini memperlihatkan bahwa media menurutnya sama dengan bahan ajar.

Terlepas dari sama atau ada perbedaan antara media dengan bahan ajar, bagi seorang pendidik, kompetensi dalam menetapkan bahan ajar yang tepat dalam mengajar, sangat dibutuhkan. Kebutuhan ini didorong lagi oleh makin pesatnya kemajuan teknologi dan tingkat kreativitas peserta didik atau pembelajar yang dari waktu ke waktu juga makin dinamis. Bahan ajar yang dulunya berupa buku, di abad 21 ini tidak lagi menjadi sesuatu yang membuat mereka senang belajar. Mereka lebih senang segala sesuatu yang bersifat digital. Oleh sebab itulah, bahan ajar berupa *e-book* akhir-akhir ini mulai berkembang dan digunakan dalam dunia pendidikan. Kondisi seperti ini menuntut guru atau tenaga pendidik untuk meningkatkan kompetensi kreativitasnya juga dalam mengembangkan bahan ajar.

Sungkono (2009) mengatakan bahwa ada hal yang juga perlu menjadi keahlian seorang guru, yakni keahlian dalam mengembangkan bahan ajar. Ini penting dilakukan supaya kegiatan belajar mengajar lebih pas, lebih tepat, lebih memudahkan peserta didik belajar, dan tujuan pembelajaran benar-benar dapat dicapai. Guru sudah seharusnya

memiliki kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar. Tujuannya agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bisa mengakomodir keinginan peserta didik.

Perlunya pengembangan bahan ajar ini berkaitan erat dengan usaha meningkatkan kompetensi, mutu, dan kemudahan dalam proses belajar mengajar, yang ujungnya adalah pembelajaran yang menyenangkan. Oleh sebab itu, sangat perlu diperhatikan kebutuhan pembelajaran secara individual dan klasikal sehingga tujuan pembelajaran benar-benar dapat dicapai dengan baik.

Multimedia *3D flipbook* merupakan satu di antara jenis bahan ajar yang bersifat digital dan belum banyak dikembangkan sebagai bahan ajar yang sekaligus sebagai media pembelajaran. Data ini diperoleh dari proses pembelajaran atau perkuliahan yang berlangsung selama ini, dalam kurun waktu hampir 32 tahun saya mengajar di PBSI FKIP Universitas Jambi. Padahal, bila mencermati efektifitas dan efisiensi multimedia *3D Flipbook* ini, pantas kiranya multimedia ini dikembangkan dalam berbagai mata kuliah di prodi ini atau di prodi lain.

Multimedia *3D Flipbook* adalah multimedia berupa perangkat lunak di halaman digital seperti *ebook, e-modul, e-paper dan e-magazine*. Perangkat lunak (*Software*) yang ada ini bisa mengubah *file PDF* menyerupai buku atau majalah digital. Ini disebut juga buku yang membalik secara otomatis dengan proses digitalisasi tanpa dikendalikan manusia. Penggunaan aplikasi yang tersedia di laptop atau hand phone yang sudah berisi aplikasi multimedia *3D Flipbook* akan bekerja membalikkan halaman demi halaman yang ingin dibaca oleh pengguna (Adiyadmo, 2020).

Menurut Adiyadmo (2020), aplikasi multimedia *3D Flipbook* memiliki beberapa keunggulan. Di antaranya: a) dapat mengganti Adobe Acrobat PDF dan gambar menjadi sebuah buku dalam 3D, b) tidak memerlukan keahlian dalam mendesain 3D, c) dapat diinformasikan secara luas melalui website individu atau blog individu, dan d) dapat diberikan tanpa batasan kepada setiap orang melalui format Zip "HTML";

Keunggulan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar atau *student centre learning* makin dapat diwujudkan. Pembelajaran virtual merupakan satu di antara bentuk pembelajaran yang bersifat *student centre learning*. Dikatakan demikian karena dalam sifat pembelajaran virtual yang lebih menekankan pada aspek konsentrasi secara individual indera penglihatan maupun pikiran pembelajar sangat sejalan dengan konsep pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar. Julaeha (2011) menyatakan bahwa pembelajaran virtual mengarah kepada kegiatan belajar mengajar

yang dilakukan tanpa bertemu muka di dalam kelas pembelajaran tetapi dilakukan melalui jaringan internet. Orientasinya adalah, siswa secara mandiri bisa menadapatkan materi atau bahan pelajaran dari aplikasi yang tersedia di internet.

Penerapan pembelajaran virtual memerlukan kesiapan dalam berbagai hal, terutama kelengkapan fasilitas institusi, keterampilan pengajar dan pembelajar menggunakan perangkat elektronik, dan kreativitas pengajar dalam merancang bahan ajar yang menarik melalui pilihan media yang tepat. Oktaviani, Rachmah, Rahma, & Sayidin (2020) mengatakan ada beberapa kelebihan pemanfaatan pembelajaran virtual, yaitu pembelajar bisa memanfaatkan bermacam sarana yang ada sebagai informasi, pemikirannya menjadi berkembang, kreativitas lebih banyak, dan mereka dapat menentukan sendiri apa yang dibutuhkannya. Mereka juga dapat memperoleh informasi yang paling aktual dengan gampang, cepat, dan ada perbandingan karena mereka mencari sendiri di situs internet, hanya dengan menuliskan kata kunci yang ingin dicari dan melakukan pencarian di link internet. Hanya saja tentu diperlukan ilmu untuk mencari sumber yang ilmiah dan akurat. Hal yang juga penting, pembelajaran virtual dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Visualisasi puisi sebagai bagian dari bahan ajar mata kuliah Puisi, merupakan satu di antara materi pelajaran yang telah dikembangkan melalui multimedia 3D Flipbook. Visualisasi puisi adalah sebuah pilihan di antara banyak pilihan ekspresi seni untuk menyampaikan gagasan, pemikiran, dan perasaan dalam wujud visual. Video, lukisan, sketsa dan fotografi adalah beberapa bentuk karya visualisasi yang dapat diciptakan berdasar puisi.

METODE

Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif prosedural, yang merujuk konsep penelitian pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Lee & Owens (2004). Tahapannya adalah analisis tujuan pembelajaran dan kebutuhan, desain atau perancangan bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia *3d Flipbook, development* atau pengembangan bahan ajar, implementasi bahan ajar dalam pembelajaran, dan evaluasi berupa komentar mahasiswa terhadap penggunaan bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia *3d Flipbook*. Data dikumpulkan dengan angket tertutup dan terbuka. Angket tertutup digunakan untuk menilai kelayakan bahan ajar visualisasi puisi berbasis *3d Flipbook*. Angket terbuka digunakan untuk menilai atau mengevaluasi bahan ajar visualisasi berdasarkan komentar atau persepsi pengguna. Luarannya berupa multimedia

3D flipbook materi visualisasi puisi sehingga penelitian ini termasuk penelitian produk inovasi.

Jawaban pertanyaan dalam angket disediakan dalam bentuk pilihan penilaian sangat layak (skornya 5), layak (skornya 4), cukup layak (skornya 3), kurang layak (skornya 2), dan tidak layak (skornya 1). Data dianalisis dengan menggunakan skala Likert dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan: M = Skor rata-rata, $\sum X$ = Jumlah Skor, dan N = Jumlah Penilai

Skor rata-rata yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan secara kualitatif.

Tabel 1: Pedoman Konversi Skor

| No. | Interval Skor | Nilai | Kategori | Rentang |
|-----|---------------|-------|--|----------------------|
| 1 | Sangat Layak | A | $M > X + 1,80 S_{bi}$ | $X > 4,20$ |
| 2 | Layak | B | $M + 0,60 S_{bi} < X \leq X + 0,60 S_{bi}$ | $3,40 < X \leq 4,20$ |
| 3 | Cukup Layak | C | $M - 0,60 S_{bi} < X \leq X + 0,60 S_{bi}$ | $2,60 < X \leq 3,40$ |
| 4 | Kurang Layak | D | $M - 1,80 S_{bi} < X \leq X - 0,60 S_{bi}$ | $1,80 < X \leq 2,60$ |
| 5 | Sangat Kurang | E | $M \leq X + 1,80 S_{bi}$ | $X \leq 1,80$ |

Pengembangan bahan ajar visualisasi puisi berbasis 3D Flipbook ini merujuk tahap dalam merancang media audio visual menurut Asyhar (2012), yakni sebelum produksi, produksi, dan setelah produksi. Subjek penelitiannya adalah 30 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

PEMBAHASAAN

Luaran penelitian berbentuk multimedia *3D Flipbook* bahan ajar visualisasi puisi. Contoh luarannya ada dalam gambar berikut.



Gambar 1: Contoh Multimedia *3D Flipbook* untuk Materi Pengertian Visualisasi Puisi dengan tipe rasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*)



Gambar 2: Contoh Multimedia *3D Flipbook* dengan tipe rasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*) untuk Materi Tipe Visualisasi Puisi

Koskow (Widyatmoko)

SKETSA

Seorang dosen Prodi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, menginterpretasikan salah satu jenis praktik visualisasi puisi menjadi bentuk sketsa, dimana ia membuat sketsa gambar di samping puisi yang sebelumnya sudah diciptakan. Ia memvisualkan makna puisi tersebut menjadi sebuah sketsa gambar, dan merangkumnya menjadi sebuah buku, dua di antaranya seperti contoh gambar di bawah ini:



Gambar 3: Contoh Multimedia *3D Flipbook* untuk Materi Visualisasi Puisi Berbentuk Sketsa

Puisi "Tangan Waktu" (Sapardi Djoko Damono)

Dilukiskan oleh : Ema Rohimah

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

LUKISAN



Visualisasi puisi yang kedua adalah memvisualkan sebuah puisi menjadi sebuah karya lukisan. Pada contoh di samping, puisi karya Sapardi Djoko Damono divisualkan oleh Ema Rohimah ke dalam dimensi lukisan 2 dimensi. Ia menginterpretasikan sendiri puisi "Tangan Waktu" dengan proses menjadi seorang pehayal yang menghayati puisi secara indrawi dan mata batin.

Berawal dari keterarikan akan karya Sapardi Djoko Damono dalam membuat karya sastra puisi dengan kata yang sederhana tetapi memiliki makna terutama tentang pertanyaan-pertanyaan dalam memaknai kehidupan melalui alam, muncul sebuah gagasan untuk menciptakan karya ilustrasi dari interpretasi karya puisi yang ada di dalam antologinya yang berjudul "Hujan Bulan Juni".

Gambar: www.google.com

Gambar 4: Contoh Multimedia *3D Flipbook* untuk Materi Visualisasi Puisi Berbentuk Lukisan

Berikutnya adalah visualisasi bentuk media digital. Hal ngoten yang berkembang saat ini ketika menyebutkan visualisasi puisi dalam bentuk media digital, muncul satu nama, Figma Bersat. Dimana ia memvisualkan puisi kanyanya sendiri atau karya orang lain ke dalam bentuk video atau pun foto di dalam gambar Instagram. Para sastrawan modern berpandangan hal itu kurang tepat untuk mendefinisikan visualisasi puisi dalam bentuk media digital, karena ada perbedaan yang kompleks lagi di dalamnya. Sastrawan modern di zaman sekarang membagi pengertian visualisasi puisi ke dalam bentuk media digital ke dalam dua hal, antara lain:

1. Puisi Media / Puisitronika / Cinepuisi



Contoh di samping ini adalah salah satu contoh visualisasi puisi dalam bentuk media digital, ada beberapa istilah penyebutannya oleh beberapa orang, dan tidak ada pakem pasti di dalam penyebutannya. Namun, ini adalah salah satu contoh dari visualisasi puisi dalam bentuk media digital, bukan satu-satunya contoh pasti dalam mendefinisikan visualisasi puisi dalam bentuk media digital, apalagi mendefinisikan ini sebagai visualisasi puisi saja.

Video @kardana

Gambar 5: Contoh Multimedia 3D Flipbook Visualisasi Puisitronika atau Cinepuisi

2. Visualisasi Puisi bentuk Video



Contoh di samping ini merupakan bentuk lain dari visualisasi puisi bentuk media digital. Sebuah puisi yang dikemas dalam bentuk video, berisikan teks puisi, adegan, dan latar musik di dalamnya. Salah kearah yang terjadi di masa modern ini adalah menyatakan bahwa jika sebuah pembacaan puisi, deklamasi puisi, musikalisasi puisi, dan dramatisasi puisi yang direkam atau divideokan lalu diunggah ke media sosial atau disebarluaskan dengan perantara lain, disebut sebagai visualisasi puisi. Hal ini berkaitan pada berakranya pakem dan setiap seni yang bisa digarap dari sebuah karya sastra puisi itu sendiri.

Video www.yakba.com

Jika sebuah pembacaan puisi, deklamasi puisi, musikalisasi puisi, dan dramatisasi puisi direkam atau divideokan, itu hanyalah pembacaan puisi, deklamasi puisi, musikalisasi puisi, dan dramatisasi puisi yang direkam menggunakan sebuah perangkat elektronik sehingga menghasilkan sebuah produk video.

Gambar 6: Contoh Multimedia 3D Flipbook Visualisasi Puisi dalam Bentuk Video



Tiga contoh gambar di atas juga merupakan produk salah kaprah mendefinisikan visualisasi puisi, bahkan ada yang menyebutnya sebagai foto puisi. Tiga buah contoh gambar di atas hanyalah sebuah puisi, atau prosa, atau sajak yang divisualkan ke dalam postingan media sosial Instagram. Karena jika menyebutnya sebagai produk visualisasi puisi, maka ada syarat-syarat yang tidak terpenuhi, dimana pada dasarnya visualisasi puisi itu sendiri adalah mengubah teks/syair puisi ke dalam bentuk seni visual lainnya, meninggalkan teks/syair puisi dan memvisualkannya ke dalam dimensi seni lain, ini pandangan mayoritas sastrawan modern Indonesia.

Sebenarnya, visualisasi puisi dalam bentuk fotografi yang juga termasuk dalam bagian visualisasi puisi bentuk media digital, populasinya saat ini masih dirasa sangat kurang dan sulit untuk dipraktekan. Salah satu yang membuat ranah fotografi puisi ini kurang diminati adalah karena produk dari visualisasi puisi ini hanya berupa foto, baik foto individu, alam, bangunan, dan hal lainnya. Orang awam akan sulit mengalikan sebuah foto hasil jepretan kamera ke dalam interpretasi sebuah puisi apabila tidak ada unsur-unsur yang menggambar isi atau makna puisi di dalam foto yang dihasilkan.

Gambar 7: Contoh Multimedia 3D Flipbook Visualisasi Puisi dalam Bentuk Kreasi Lain

Ada juga yang berpendapat bahwa membuat puisi dengan menata kata/kalimat dalam puisi sehingga membentuk sebuah komposisi tertentu yang secara visual menarik juga termasuk ke dalam visualisasi puisi. Salah satu contohnya adalah karya Sutardji Calzoum Bachri yang berjudul "Tragedi Winka dan Sihka". Namun mayoritas sastrawan mendefinisikan ini sebagai salah satu bentuk tipografi saja di dalam penciptaan sebuah puisi, karena yang 'dimainkan' dalam puisi ini hanyalah peletakan kata-kata, bukan jenis lain dari visualisasi puisi.



Pahamilah bagaimana membedakan mana yang disebut memvisualkan puisi ke dalam bentuk media lain dan mana yang disebut sebagai puisi yang ditampilkan di media visual.

Gambar 8 : Contoh Multimedia 3D Flipbook Visualisasi Puisi yang Mengutamakan Unsur Tipografi Puisi

Hasil penilaian subjek penelitian sewaktu uji coba multimedia 3D Flipbook visualisasi puisi tergambar dalam tampilan media, aspek materi dalam media, dan aspek pembelajaran. Hasilnya, aspek tampilan media dinilai masuk kategori layak (skor rata-rata 4,20), aspek materi dinilai masuk kategori sangat layak (skor rata-rata 4,50), dan aspek pembelajaran dinilai masuk kategori sangat layak (skor rata-rata 4,50). Secara keseluruhan dinilai sangat layak (skor rata-rata 4,40).

Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa multimedia 3D Flipbook bahan ajar visualisasi puisi sangat layak. Ini didukung dengan penilaian subjek penelitian yang mengatakan bahwa:

1. Multimedia 3D flipbook sangat bagus, praktis dibawa ke mana-mana, sangat relevan dengan abad milenial, zaman yang mayoritas orang tergantung dengan gadget.
2. Multimedia 3D flipbook sangat mendukung belajar mandiri dan sangat dapat menambah pemahaman dalam pembelajaran. Semoga multimedia 3D ini dapat membuat berbagai konsep yang lebih menarik lagi.
3. Multimedia 3D flipbook visualisasi puisi ini merupakan bahan ajar yang sangat sesuai dengan sikon pendidikan di Indonesia. Peserta didik yang cenderung menyenangi media pembelajaran yang tidak rumit ketika digunakan atau diakses. Bahan ajar seperti ini dapat memicu keinginan peserta didik mempelajari visualisasi puisi hanya dengan menggunakan handphone atau notebook. Bahan ajar seperti ini juga mudah dibawa dibandingkan bahan ajar lain karena sudah ada dalam aplikasi handphone atau notebook.
4. Bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia 3D flipbook sangat bagus, inovatif, kreatif, dan aktual dengan penampilan yang variatif tidak seperti bahan ajar lain yang berupa rangkaian teks dalam sebuah halaman kertas atau buku. Proses kegiatan belajar sangat menyenangkan karena peserta didik bebas belajar secara individu, di mana, dan kapanpun. Pokoknya, menyenangkan dan tidak membosankan.
5. Bahan Ajar Visualisasi Puisi berbasis Multimedia 3D flipbook sangat bagus, sebuah inovasi teknologi sekaligus inovasi pembelajaran karena cakrawala kami bertambah seiring kemajuan teknologi.
6. Bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia 3D flipbook ini super mantap, super kreatif, dan kaya dengan kreasi visual yang menarik serta menyenangkan dan memudahkan kami belajar.
7. Penggunaan bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia 3D flipbook bisa memperlancar mahasiswa mendapatkan ilmu dan lebih praktis bagi mahasiswa menguasai ilmu yang diajarkan sehingga sangat layak diterapkan dalam pembelajaran visualisasi puisi.
8. Bahan ajar multimedia 3D Flipbook visualisasi puisi sangat aktual bagi saya serta sangat menolong saya dengan mudah belajar tentang visualisasi puisi sehingga memberi keleluasaan juga bagi saya dalam belajar secara mudah.
9. 3D flipbook sangat menyenangkan.
10. Bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia 3D Flipbook sangat menarik,

menolong saya belajar dengan lebih praktis, efektif, serta inovatif

11. Bahan Ajar Visualisasi Puisi berbasis Multimedia 3D Flipbook sangat keren, mantap, dan menarik untuk di pelajari.
12. Multimedia Flipbook ini sangat menunjang kegiatan belajar, mempunyai rancangan yang menarik, lebih memotivasi, dan mendorong keinginan belajar.
13. Multimedia 3D Flipbook visualisasi puisi sangat menolong untuk memperlancar kami dalam belajar kapan saja dan di mana saja.
14. Bagus dan sangat menarik, karena pengguna gampang dan bekerja secara sederhana ketika belajar.
15. Sangat kreatif dan menarik sebagai sumber belajar.
16. Sangat layak dan menarik karena memiliki tampilan, bahan, dan animasi atau gambar-gambar yang sangat mendukung isi materi ajar.
17. Bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia 3D Flipbook sangat layak, bagus, memudahkan saya belajar, dan mudah dibawa, bisa hanya dalam hp.
18. Materi visualisasi puisi berbasis multimedia 3D flipbook bisa digunakan dalam belajar secara virtual.
19. Media pembelajaran 3D flipbook praktis dalam belajar secara virtual. Memakainya mudah dan tombol yang digunakan juga tidak menyusahkan.
20. Sangat menarik, memudahkan siswa ataupun mahasiswa ketika belajar karena dapat dibawa ke manapun, kapanpun, dan di manapun.
21. Media pembelajaran yang sangat bermanfaat karena dapat diakses sendiri.
22. Semoga bisa berkembang lebih baik lagi di dalam pembelajaran.
23. Bahan ajar ini ini sangat bagus dan menarik.
24. Fitur baru yang lebih fleksibel, mudah diakses, dan membangkitkan keinginan belajar dengan model yang lebih menarik.
25. Multimedia 3D flipbook sangat baik untuk pembelajaran virtual karena praktis.
26. Bahan ajar menggunakan flipbook ini sangat menarik dan mudah digunakan.
27. Sangat layak sebagai model pembelajaran sekarang.
28. Bahan ajar multimedia 3D flipbook merupakan aplikasi pembelajaran kekinian yang sangat canggih. Semangat terus, sehingga bisa memberikan sarana pembelajaran elektronik yang canggih-canggih lainnya, yang bisa digunakan

untuk mata kuliah lainnya bukan hanya untuk bahan ajar visualisasi puisi.

29. Saya suka bahan ajar menggunakan 3D flipbook ini, karena masih baru, belum pernah ada yang memakai.
30. Bahan Ajar Visualisasi Puisi berbasis Multimedia 3D Flipbook sebaiknya menggunakan nomor halaman agar desainnya lebih lengkap.

KESIMPULAN

Berdasarkan tahap demi tahap penelitian model ADDIE yang dijadikan dasar pengembangan bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia *3D Flipbook*, bahan ajar ini dinilai oleh subjek penelitian, sangat layak digunakan. Alasannya, multimedia ini efektif dan efisien, aplikasinya menarik, mudah diakses, mudah dibawa ke mana pun karena ada di dalam handphone atau laptop pribadi, dapat digunakan kapan pun dan di mana pun, serta membuat pembelajar senang belajar. Dengan demikian, multimedia 3D flipbook sangat inovatif dalam pembelajaran virtual visualisasi puisi. Secara kuantitatif, subjek penelitian menilai multimedia ini masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai multimedia yang inovatif. Secara Kuantitatif, nilai rata-rata yang diberikan adalah 4,40.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih atas bantuan dana dari pihak terkait di Universitas Jambi serta keterampilan, ilmu pengetahuan, waktu, dan pemikiran yang diberikan oleh Dimas Anugrah Adiyadmo, S. Pd., M. Pd. dalam merancang multimedia *3D Flipbook* visualisasi puisi. Semoga menjadi amal ibadah.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiyadmo, D. A. (2020). MULTIMEDIA 3D FLIPBOOK SEBAGAI ALTERNATIF UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN DRAMA SECARA MANDIRI. *Senamika*, 1(1), 554–560.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Julaeha, S. (2011). Virtual learning: Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(2).
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Oktaviani, H., Rachmah, U. F., Rahma, N. Q., & Sayidin, S. (2020). The Model of Virtual Learning Approach at Mi Ma'arif Nu Limbangan. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 15(1), 99–118.

- Sungkono, S. (2009). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar modul dalam proses pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5(1).
- Supriyono, S. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2)