

ISSN: 2502-5864
EISSN: 2503-0329



unmuh
Jember | Knowledge
Morality
Civilization

BELAJAR BAHASA

Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia

BB	Vol. 7	No. 2	September 2022	Page 173-326	ISSN 2502-5864
----	--------	-------	-------------------	-----------------	-------------------

BELAJAR BAHASA

Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER

**BELAJAR BAHASA: JURNAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA****VOLUME 7 NOMOR 2, EDISI SEPTEMBER 2022****BELAJAR BAHASA:****Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

merupakan jurnal ilmiah yang memuat hasil penelitian dan / atau kajian literatur di bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, kajian kebahasaan Indonesia, dan sastra Indonesia.

Penanggung Jawab: Dr. Kukuh Munandar, M.Kes. •**Ketua Redaksi:** Syahrul Mubaroq, M.Pd. •**Sekretaris:** Kristi Nuraini, M.Pd. •**Redaksi Pelaksana:** Nur Kamilah, M.Pd., Idhoofiyatul Fatin, M.Pd. •**Mitra Bestari:** Prof. Dr. Bambang Wibisono, M.Pd (Universitas Jember), Dina Ramadhanti, M.Pd (STKIP PGRI Sumatera Barat), Prof. Dr. Setya Yuwana Sudikan, M.A (Universitas Negeri Surabaya), Imron Wakhid Harits, Ph.D (Universitas Trunojoyo), Prof. Dr. Kisyani Laksono, M.Hum (Universitas Negeri Surabaya), Dr. Lilik Wahyuni, M.Pd. (Universitas Brawijaya), Dr. Fitri Amilia, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Jember) •**Layout:** Moh. Andika Wisnu Anggara, S.I.Kom •**Distribusi:** Suci Eko Cahyono

Penerbit

Universitas Muhammadiyah Jember

Alamat Redaksi

Universitas Muhammadiyah Jember
Jalan Karimata 49 Jember,
Telepon. (0331 336728), Fax. (0331 337957)
Posel: belajarbahasa@unmuhjember.ac.id

Belajar Bahasa : Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
terbit setiap bulan Februari dan September setiap tahunnya.
Redaksi menerima tulisan ilmiah dari pakar, peneliti, dosen dan guru.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil alamin. Puji syukur ke hadirat Allah SWT, Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia bisa terus konsisten terbit, hingga tahun ke-7 ini.

Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia telah mendapat sertifikat akreditasi dari Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang tentunya kami senantiasa berkomitmen untuk meningkatkan kualitas publikasi ilmiah pada jurnal ini.

Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada volume 7 nomor 2 ini memuat 12 artikel. Artikel tersebut ditulis oleh peneliti dari berbagai perguruan tinggi. Semoga transfer informasi dan pengetahuan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu di Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Ucapan terima kasih tetap disampaikan kepada Tim Redaksi Belajar Bahasa atas dedikasi dan kerjasamanya dalam upaya mewujudkan penerbitan jurnal volume 7 nomor 2 ini. Semoga dedikasi tim redaksi bermanfaat untuk kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Ucapan terima kasih juga disampaikan untuk semua penulis atas kepercayaan pada Belajar Bahasa : Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Semoga ide dan gagasan semua penulis dapat bermanfaat sebagai referensi dan bahan bacaan pada penelitian sejenis.

Belajar Bahasa: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ini mungkin masih memiliki keterbatasan dalam penyajian, penyeleksian, dan pengajiannya. Oleh sebab itu, kami (tim redaksi) mengharap kritik membangun guna memperbaiki kinerja dan kualitas isi jurnal pada edisi selanjutnya.

Salam Hangat,
Tim Redaksi

DAFTAR ISI

Relevansi Tuturan Direktif Film Sejuta Sayang Untuknya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia <i>Nuskhatul Huwaida Umi Astutik, Andi Haris Prabawa</i>	173-182
Kritik Sastra Feminis pada Citra Perempuan Kontrafeminis dalam Novelisasi Film Yuni <i>Hayya Nafia, Trie Utari Dewi</i>	183-196
Menumbuhkembangkan Scientific Awareness melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Bertema Green Industry <i>Ahmad Syukron</i>	197-206
Bahasa Indonesia Interferensi Penekanan Bahasa Jawa terhadap Bahasa Indonesia: Studi Kasus di WhatsApp <i>Dora Hatika Pertiwi Dora, Hindun</i>	207-218
Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 6 SD di Daerah 3T <i>Arien Cahyani Putri, Luthfi Fadilah, Nur Syamsiyah</i>	219-236
Pengembangan LKPD berbasis Teks Argumentatif melalui Inovasi Pembelajaran menggunakan Platform Gather Town di Masa Pandemi <i>Hasan Suaedi, Fatqurhohman</i>	237-246
Deiksis Dalam Film Yuni Karya Kamila Andini <i>Mafulatul Khasanah, Yunita Suryani</i>	247-260
Wujud Karakter Pelajar Pancasila dalam 66 Kisah Kebaikan untuk Anak <i>Citraningrum Dina Merdeka, Mohamad Afrizal, Rofiatul Hima</i>	261-273
Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik <i>Mia Oktaviani, Prima Gusti Yanti</i>	275-284
Penerapan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan <i>Mailisa Firma Putri, Denik Wirawati</i>	285-300
Penggunaan Metode Baby Signs terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 2 Tahun: Kajian Psikolinguistik <i>Nur Oktaviana Dewi, Hendra Setiawan</i>	301-312
Alih Kode dan Campur Kode pada Novel Septihan Karya Poppi Pertiwi <i>Desy Praditasari, Atiq Sabardila</i>	313-326



Relevansi Tuturan Direktif Film *Sejuta Sayang Untuknya* dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Nuskhatul Huwaida Umi Astutik¹, Andi Haris Prabawa²
Universitas Muhammadiyah Surakarta^{1,2}
a310180100@student.ums.ac.id¹, ahp247@ums.ac.id²

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.29>

First received: 23-06-2022

Final proof received: 14-09-2022

ABSTRAK

Tindak tutur direktif merupakan salah satu bagian dari ilmu pragmatik yang mengkaji tuturan dari penutur yang bertujuan untuk mempengaruhi mitra tutur. Tindak tutur direktif secara tersirat banyak mengandung nilai-nilai baik yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah merelevansikan tindak tutur direktif yang ada pada film *Sejuta Sayang Untuknya* pada pembelajaran teks persuasi yang berisi saran, ajakan serta arahan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, peneliti menggunakan metode ini mengkaji data tuturan berbentuk lisan yang dianalisis dan dikelompokkan dalam bentuk deskriptif. Pada penelitian ini ditemukan bentuk tuturan direktif meminta, memerintah, menasihati, merekomendasikan, bertanya, melarang. Kesimpulan dari penelitian adalah bentuk tindak tutur direktif film *Sejuta Sayang Untuknya* dapat dijadikan bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks persuasi. Penelitian ini dapat direlevansikan pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks persuasi kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Pada pembelajaran Pendidik dapat merelevansikan tuturan direktif dengan menganalisis ciri kebahasaan yang dapat dilihat dari penanda linguistik seperti kata “Ayo”, “Jangan”, “Silakan”.

Kata kunci: Tuturan Direktif; Pembelajaran; Film

ABSTRACT

Directive speech act is a part of pragmatics which examines the speech of the speaker which aims to influence the speech partner. Directive speech acts implicitly contain many good values that can be used in learning. The purpose of this study is to relate the directive speech acts in the film *Sejuta Sayang Untuknya* to the study of persuasive texts that contain suggestions invitation and directions. The method used in this research is descriptive qualitative, the researcher uses this method to examine the data of oral speech which is analyzed and grouped in descriptive form. In this study, it was found that the form of the speech detective was asking, ordering, advising, recommending, asking, forbidding. The conclusion of the study

is that the form of directive speech acts in film *Sejuta Sayang Untuknya* can be used as teaching materials for Indonesian language learning, especially persuasive texts. This research can be relevant to the Indonesian language learning material of persuasion text for class VIII Junior High School. In learning, educators can make directive speech relevant by analyzing linguistic characteristics that can be seen from linguistic markers such as the words “Come on”, “Don’t”, and “Please”.

Keywords: Directive Speech; Learning; Film

1. PENDAHULUAN

Setiap manusia melakukan proses interaksi dengan sesamanya. Proses interaksi langsung antara penutur dan mitra tutur dapat disebut juga dengan tindak tutur. Segala bentuk kegiatan bertutur oleh mitra tutur dan penutur didukung oleh situasi yang terjadi di sekitar disebut peristiwa tutur. (Akbar, 2018) mengatakan bahwa tindak tutur yaitu bagian pragmatik yang melibatkan penutur dan mitra tutur dengan hal yang dibicarakan pada saat tindak tutur tersebut berlangsung. Sejalan dengan itu, (Sudiyono, 2019) menyatakan bahwa tindak tutur yakni suatu tuturan oleh penutur ditujukan kepada mitra tutur agar melakukan tindakan. Tindakan bertutur bertujuan agar apa yang dimaksudkan oleh penutur dapat diterima oleh pendengar (Insani & Sabardila, 2016). Berdasarkan paparan dapat diambil kesimpulan bahwa tindak tutur merupakan penggunaan bahasa dalam berkomunikasi oleh penutur kepada mitra tutur saat proses interaksi. Tindak tutur dalam pragmatik dibagi menjadi tiga yakni, tindak tutur ilokusi, perlokusi, dan lokusi (Searle dalam (Sari, 2012).

Suatu tuturan yang disampaikan kepada lawan bicara memiliki tujuan atau maksud. Kajian utama kajian dalam pragmatik yakni tindak tutur. Dalam tindak tutur sendiri memiliki jenis klasifikasi salah satunya tindak tutur ilokusi. Tindak tutur ilokusi merupakan tuturan yang memiliki tujuan memberitahu maksud penutur agar mitra tutur melakukan apa yang diinginkan oleh penutur (Rahma, 2018). Adapun jenis tindak tutur ilokusi yang dipaparkan oleh (Prayitno, 2017) bahwa terdapat bentuk tindak tutur komisif, tindak tutur ekspresif, tindak tutur representative, tindak tutur deklaratif, dan tindak tutur direktif.

Fokus pada penelitian ini yakni tindak tutur direktif yang menjadi bagian dari tindak tutur ilokusi. Tindak tutur direktif dilakukan oleh seseorang untuk memberitahu suatu ujaran yang diinginkan penutur kepada mitra tutur (Yuliarti, Rustono, 2015). Tindak tutur direktif sebagai jenis tuturan yang diucapkan oleh penutur untuk membuat mitra tutur menjalankan suatu tindakan, seperti memerintah, menyuruh, meminta, dan menasehati (Prayitno, 2017). Penelitian ini menganalisis bentuk tindak tutur direktif yang terdapat pada film *Sejuta Sayang Untuknya* yang disutradarai Herwin Novianto. Hasil penelitian ini akan direlevansikan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tutaran direktif dapat ditemukan diberbagai media baik dalam bentuk lisan ataupun tulisan. Salah satu media yang dapat ditemukan tuturan direktif yaitu Film. Film dinilai dapat mempengaruhi penontonnya melalui dialog percakapan yang terjadi antara mitra

tutur dan penutur. Film sebagai media massa dapat dimanfaatkan untuk saluran komunikasi tentang realita kehidupan yang terjadi sehari-hari (Ghassani & Nugroho, 2019). Sementara itu, (Angela & Winduwati, 2020) mengutarakan hal positif dari film yaitu dapat mengedukasi, media komunikasi, serta media informasi. Film *Sejuta Sayang Untuknya* diteliti dalam penelitian ini sebab terdapat hal positif yang dapat diambil untuk dijadikan pembelajaran peserta didik di sekolah maupun kehidupan sehari-hari.

Pemanfaatan film untuk menganalisis tindak tutur direktif akan direlevansikan dengan pembelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk bahan ajar. Adapun pengertian dari pembelajaran itu sendiri yaitu proses mengatur sebuah lingkungan yang dimana terdapat peserta didik. Sugihartono (Kiom, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran sebagai salah satu usaha pendidik dalam memajukan peserta didik dengan menciptakan inovasi yang mampu memotivasi siswa agar mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran pada dasarnya suatu proses interaksi antara guru dan siswa melalui kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Gunarto, 2022). Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa akhir dari diadakannya suatu pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran.

Sesuai dengan penelitian terdahulu, kebaruan yang ada di penelitian ini adalah relevansi tindak tutur direktif yang ada pada film *Sejuta Sayang Untuknya* dengan pembelajaran KD. 4.13 Menyimpulkan isi, saran, ajakan, arahan, pertimbangan tentang berbagai hal positif permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/ atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca. Penelitian ini mengkaji tuturan direktif dalam film *Sejuta Sayang Untuknya* yang dapat diimplikasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Tuturan direktif yang ditemukan dalam film tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMP kelas VIII, tepatnya pada KD 4.13 tentang teks persuasi. Harapannya hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran agar meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menyimak.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan deskripsi berupa kata-kata tertulis maupun lisan Bagdan (dalam Moleong, 2017). Informasi yang dipaparkan berupa tuturan direktif dalam film *Sejuta Sayang Untuknya* yang direlevansikan dengan pembelajaran bahasa Indonesia yakni teks persuasi. Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui *streaming* film *Disney+Hotstar*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak dan catat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyimak tuturan direktif dalam dialog film *Sejuta Sayang Untuknya*, kemudian mencatat data yang diperoleh dari sumber data. Tahap analisis data ini berawal dari pengumpulan data dengan menggunakan metode simak dan catat. Tahap selanjutnya yaitu menentukan data yang layak untuk dianalisis, kemudian peneliti memilih dan mendata ulang data yang akan dianalisis dengan metode yang telah dirancang peneliti yaitu tabel data. Tahap terakhir, menganalisis data berdasarkan bentuk tindak tutur. Teknik analisis data ini menggunakan metode padan pragmatis.

3. PEMBAHASAN

Tuturan direktif dinyatakan oleh Searle (dalam Prayitno, 2017) tuturan direktif digolongkan ke dalam bentuk tuturan memerintah, menyuruh, meminta, memohon, mengundang, dan menasehati. Pada penelitian ini, analisis data menggunakan penanda pragmatik dan penanda linguistik agar tuturan dapat dikelompokkan sesuai dengan bentuknya dengan berdasarkan ciri kebahasaan yang melekat. Penanda pragmatik merupakan pembuktian jenis tindak tutur direktif dilihat dari situasinya atau konteks. Pragmatik merupakan salah satu cabang dari ilmu linguistik yang memiliki lingkup kajian yaitu makna tuturan dengan mengkaitkan dengan konteks, pengetahuan, situasi dan tujuan komunikasi atau juga dapat disebut sebagai faktor nonlingual. Pada pragmatik, makna tuturan dikaji pada tujuan penutur terhadap mitra tuturnya. Secara garis besar pragmatik adalah hubungan antara bahasa dengan konteksnya (Yuliana et al., 2013). Penanda linguistik digunakan untuk membuktikan jenis tuturan dilihat dari bentuk bahasa yang digunakan. Bahasa adalah objek kajian dari ilmu linguistik merupakan suatu sistem lambang bunyi yang sifatnya arbiter digunakan oleh kelompok masyarakat dengan tujuan untuk bekerjasama, melakukan komunikasi dan identitas diri (Effendi, 2012). Berikut bentuk tuturan direktif dalam film *Sejuta Sayang Untuknya*:

Tuturan Direktif Meminta

Tuturan meminta merupakan tuturan bertujuan mengharap dari penutur agar mitra tutur melakukan yang diminta penutur. Bentuk tuturan direktif meminta dalam film *Sejuta Sayang Untuknya* dapat dilihat dalam penggalan dialog di bawah:

Sutradara : “Disini aku sutradaranya, semua aku yang atur oke?” (a)

Tuturan (a) merupakan tindak tutur direktif meminta. Sutradara (penutur) meminta Aktor Sagala (mitra tutur) mengikuti adegan sesuai dengan skenario dengan berusaha memberitahu Aktor Sagala bahwa yang dapat mengatur proses syuting adalah sutradara. Sutradara memberikan penanda linguistik “**oke**” dengan nada tanya di akhir dialognya. Penanda linguistik “**oke**” merupakan bentuk penegasan agar Aktor Sagala mengikuti permintaannya. Selain itu Sutradara menyampaikan dialog tersebut dengan mimik muka kesal dan lelah.

Aktor Sagala : “Kau tinggal minta apa, tinggal aku lakukan, akan ku mainkan itu.” (b)

Pada tuturan (b), Aktor Sagala memberikan respon dengan menyampaikan bahwa ia akan mengikuti permintaan Sutradara.

Sutradara : “Kau jatuh, bangun, lari, ambil honor, bubar, beres!” (c)

Pada tuturan (b), Aktor Sagala memberikan respon dengan menyampaikan bahwa ia akan mengikuti permintaan Sutradara. Tuturan (c) berisi beberapa permintaan

sutradara yang harus dilakukan oleh Aktor Sagala, hal ini membuktikan bahwa tuturan (a) merupakan tindak tutur direktif meminta.

Tuturan Direktif Memerintah

Sebuah tuturan yang dimaksudkan penutur agar mitra tutur melakukan suatu tindakan yang disampaikan penutur (Wijayanti N. M., Utomo, 2021).

Satpam : “Woy berhenti Woy!” (d)

Tuturan (d) merupakan tindak tutur direktif memerintah adalah penanda linguistik “**Woy!**” dari satpam (penutur) kepada Aktor Sagala (mitra tutur). Satpam memerintah Aktor Sagala berhenti berlari, dengan intonasi suara keras dan tegas. Dilihat dari konteks Satpam sedang mengejar Aktor Sagala yang ketahuan maling.

Aktor Sagala: (terus berlari) (e)

Tuturan (e) merupakan respon dari tuturan (d). Aktor Sagala (mitra tutur) merespon perintah Satpam dengan tidak menuruti perintah penutur.

Tuturan Direktif Menasehati

Tuturan yang dilakukan untuk memberikan nasihat kepada mitra tutur akan sesuatu yang telah dikerjakan (Elmita et al., 2013).

*Guru : “Ini peringatan terakhir ya, kalian ini sudah kelas dua belas jadi **seharusnya** bisa menjadi contoh yang baik untuk adik-adik kalian, mengerti?” (f)*

Tuturan (f) merupakan bentuk tindak tutur direktif menasehati ditandai dengan penanda linguistik “**seharusnya**” yang dituturkan oleh Guru (penutur) kepada Gina dan Wisnu (mitra tutur). Kata “**seharusnya**” dalam konteks ini adalah saran dari Guru agar Gina dan Wisnu melakukan perbuatan yang sudah di semestinya dilakukan oleh mereka. Intonasi Guru dalam menyampaikan tuturan (f) adalah lembut dengan mimik muka penuh kasih sayang. Konteks tuturan ini adalah Guru menegur Gina dan Wisnu sebab terlambat masuk sekolah, sebagai kelas duabelas Guru memberikan nasihat kepada mereka untuk berperilaku baik agar dapat dicontoh adik kelas.

Gina dan Wisnu : “Iya Bu” (g)

Tuturan (g) merupakan bentuk respon dari tuturan (f). Kata “Iya” adalah penanda linguistik untuk menyetujui penutur.

Tuturan Direktif Merekomendasikan

Tuturan Direktif merekomendasikan memiliki tujuan untuk memberikan rekomendasi, memberitahukan, atau menganjurkan sesuatu kepada mitra tutur (Andriarsih, 2020).

Aktor Sagala : “Supaya tak repot aku membayarnya, cemani kira-kira kalau kita bulatkan saja jadi lima ratus ribu?” (h)

Tuturan (h) merupakan bentuk tindak tutur direktif merekomendasikan/menganjurkan ditandai dengan kata “kira-kira”, kata “kira-kira” memiliki makna bahwa Aktor Sagala (penutur) memberikan rekomendasi kepada penjual toko kelontong (mitra tutur) namun mitra tutur yang memiliki hak penuh untuk menolak atau menyetujui. Intonasi yang digunakan dalam penyampaian tuturan berupa intonasi bertanya atau meminta tujuan. Konteks tuturan ini adalah Aktor Sagala berniat membulatkan hutangnya yang ada di penjual toko kelontong.

Penjual Toko Kelontong : “(tertawa senang), terima kasih, terima kasih kalau mau dilebihin” (i)

Tuturan (i) merupakan respon dari tuturan (h). Tuturan (i) berisi rasa terima kasih sebab mitra tutur beranggapan bahwa penutur memberitahu akan melebihkan uang pengganti hutang penutur.

Tuturan Direktif Bertanya

Tuturan direktif bertanya ialah tuturan yang memiliki maksud agar mitra tutur memberikan informasi kepada penutur (Putri et al., 2019).

Aktor Sagala : “Eh kenapa dihilangkan?” (j)

Tuturan (j) merupakan bentuk tindak tutur direktif bertanya ditandai oleh kata tanya langsung yaitu “kenapa”. Tuturan (j) disampaikan Aktor Sagala (penutur) dengan intonasi kecewa dan kaget. Tuturan (j) disampaikan dengan tujuan meminta penjelasan. Konteks Tuturan (j) adalah Aktor Sagala (penutur) sudah terlanjur datang ke tempat lokasi namun ternyata adegannya dihilangkan sehingga membuatnya tidak jadi syuting hari ini. Aktor Sagala meminta penjelasan Asep (mitra tutur) dengan bertanya.

Asisten Sutradara: “Inikan program untuk televisi ya, jadi harus ikut aturan komisi penyiaran Indonesia, KPAI” (k)

Tuturan (k) merupakan respon dari tindak tutur (j). Tuturan (k) merupakan jawaban dari pertanyaan pada tuturan (j) berupa penjelasan tentang hilangnya adegan penutur sebab mengikuti aturan televisi.

Tuturan Direktif Melarang

Tuturan direktif melarang suatu himbauan bagi mitra tutur agar mematuhi apa yang tidak boleh dilakukan oleh penutur (Putri et al., 2019).

Gina: “Anduk basah nya jangan ditaruh di kamar nanti bau” (l)

Tuturan (l) merupakan bentuk contoh dilarangnya menandai dalam tindak tutur direktif dengan penanda linguistik “jangan”. Intonasi yang digunakan untuk menyampaikan tuturan (l) yaitu intonasi tegas. Konteksnya adalah Gina (penutur) meminta Aktor Sagala (mitra tutur) untuk membersihkan diri kemudian melarang menaruh handuk di kamar.

Aktor Sagala: “Alamak, tidur saja masih cerewet” (m)

Tindak tutur (m) merupakan bentuk respon dari tindak tutur direktif larangan. Mitra tutur memberi komentar bahwa penutur masih bisa cerewet meskipun sedang tidur.

Pada penelitian ini ditemukan tuturan direktif meminta, memerintah, menasihati, merekomendasikan, bertanya dan melarang. Tuturan memerintah pada Film *Sejuta Sayang Untuknya* di penelitian ini bertujuan untuk memberi arahan terhadap Aktor Sagala agar melakukan adegan syuting. Tuturan direktif memerintah bertujuan untuk memberi arahan dengan lebih tegas kepada Aktor Sagala agar berhenti berlari. Tuturan direktif menasihati disampaikan Guru kepada Gina dan Wisnu dengan tujuan agar mereka menjadi siswa yang lebih disiplin sebab mereka adalah siswa kelas dua belas yang seharusnya memberi contoh kepada adik-adik kelas mereka. Tuturan direktif merekomendasikan disampaikan oleh Aktor Sagala bertujuan untuk bernegosiasi dengan penutur agar keinginannya dapat terpenuhi. Tuturan direktif bertanya bertujuan mencari penjelasan tentang hilangnya adegan yang dimainkan oleh Aktor Sagala. Terakhir adalah tuturan direktif bentuk melarang yang disampaikan Gina dengan tujuan untuk melarang Ayahnya menaruh handuk sembarangan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2019) tentang tuturan direktif pada novel *Bidadari-bidadari Surga* ditemukan kesamaan pada penanda lingistik pada tuturan direktif bertanya dan tuturan direktif melarang. Pada penelitian tersebut penanda linguistik pada tuturan direktif bertanya ditandai dengan kata “kenapa” dan pada tuturan direktif melarang menggunakan kata “jangan”. Pada tuturan direktif memerintah memiliki kesamaan dalam penanda pragmatik yaitu tuturan dituturkan menggunakan nada seru dan tegas. Pada tuturan menasihati, tuturan memiliki kesamaan dalam struktur isi yaitu terdapat penjelasan tentang sebab dan akibat suatu tindakan.

Penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Islamiati et al., 2021) pada penelitian mereka menganalisis tuturan direktif pada Film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* ditemukan beberapa fungsi tuturan direktif. Pada tuturan direktif meminta ditemukan beberapa fungsi tuturan seperti meminta, mengharap, memohon dan menawarkan. Fungsi tuturan direktif memerintah adalah memerintah, menyuruh, mengharuskan dan menyila. Fungsi tuturan direktif menasihati adalah menasihati, menyarankan, mengimbau, menyerukan dan mengingatkan. Fungsi tuturan direktif larang adalah mencegah. Pada penelitian ini ditemukan tuturan direktif meminta memiliki tujuan untuk mengharap, tuturan direktif memerintah bertujuan menyuruh, tuturan menasihati memiliki tujuan untuk mengingatkan, tuturan direktif larangan digunakan untuk mencegah.

Relevansi Tuturan Direktif dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu bagian mata pelajaran yang diajarkan dalam semua tingkat tataran Pendidikan. Adapun keterampilan yang harus dikembangkan dalam melakukan proses pembelajaran bahasa Indonesia, diantaranya keterampilan

menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Proses pembelajaran bertujuan agar tercapai tujuannya dilakukan pembelajaran. pembelajaran dirancang secara sistematis yang dikomunikasikan melalui bahasa belajar yang bertujuan agar membuat pelajar melakukan kegiatan belajar (Wicaksono, 2016). Pembelajaran dikatakan baik apabila dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sebab pembelajaran yang sesuai akan mencapai tujuan yang tertera dalam kurikulum secara maksimal.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang sekolah menengah pertama harus berinovasi dan menentukan media yang cocok agar dapat menarik perhatian siswa. Media yang dapat digunakan sebagai pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya adalah media audio visual berupa film. Film merupakan alat komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran sebab terpancang oleh mata dan didengar oleh telinga, Munadi dalam (Zhayoga et al., 2020). Film yang berjudul *Sejuta Sayang Untuknya* salah satu film yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebab memuat kisah inspiratif dari seorang Ayah *single parents* dengan kekurangannya untuk memenuhi kebutuhan namun memperjuangkan Pendidikan anak perempuannya. Melihat hal tersebut tentunya film tersebut dapat dijadikan motivasi siswa serta hal-hal positif yang terkandung dalam film dapat mengambil hikmah bagi peserta didik baik di sekolah maupun kehidupan sehari-hari.

Adapun penggalan dialog tindak tutur direktif dalam film *Sejuta Sayang Untuknya* yang direlevansikan dengan pembelajaran bahasa Indonesia Kelas VIII SMP tepatnya pada KD 4.13 Menyimpulkan isi saran, ajakan, arahan, pertimbangan tentang hal positif permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/ atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca. Adanya jenis tindak tutur direktif yang terdapat dalam film ini dapat dijadikan bahan ajar oleh pendidik sebagai referensi materi teks persuasi. Teks persuasi yaitu teks yang berisi ajakan atau bujukan yang bertujuan mendorong seseorang mengikuti keinginan dari penulis (Mulyani & R., 2020). Teks persuasi berdasarkan ciri kebahasaannya tentunya memiliki keterkaitan dengan tindak tutur direktif yaitu mempengaruhi mitra tutur agar melakukan sesuatu yang diminta oleh penutur. Sesuai dengan hal tersebut tindak tutur direktif yang ditemukan dalam film *Sejuta Sayang Untuknya* memuat ajakan, saran, ataupun arahan oleh penutur kepada mitra tutur yang ditandai dengan kata “Ayo”, “Jangan”, “Seharusnya” yang dikemukakan baik tersirat maupun tersurat dalam dialog film *Sejuta Sayang Untuknya*.

4. SIMPULAN

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa ditemukan bentuk tindak tutur direktif yang sering muncul dalam film *Sejuta Sayang Untuknya*, yakni meminta, memerintah, menasehati, merekomendasikan, bertanya, dan melarang. Tutaran direktif meminta ditandai dengan penanda linguistik “oke?”, tuturan direktif memerintah ditandai dengan penanda linguistik “Woy!”, tuturan direktif menasihati ditandai dengan penanda linguistik “seharusnya”, tuturan direktif merekomendasikan ditandai dengan penanda linguistik “kira-kira”, tuturan direktif bertanya ditandai dengan penanda linguistik “kenapa”, tuturan direktif melarang ditandai dengan penanda linguistik “jangan”. Tindak

tutur direktif tersebut direlevansikan dengan pembelajaran bahasa Indonesia Kelas VIII KD. 4.13 yang berbunyi “*menyimpulkan isi saran, ajakan, arahan, pertimbangan tentang hal positif permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/ atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca*”. Pada pembelajaran Pendidik dapat merelevansikan tuturan direktif dengan menganalisis ciri kebahasaan yang dapat dilihat dari penanda linguistik seperti kata “Ayo”, “Jangan”, “Silakan”.

5. REFERENSI

- Akbar, S. (2018). Analisis Tindak Tutur pada Wawancara Putra Nababan dan Presiden Portugal (Kajian Pragmatik). *SeBaSa*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.29408/sbs.v1i1.792>
- Andriarsih, L. (2020). Tindak Tutur Direktif dalam Interaksi Penjual dan Pembeli Online Shop di Media Sosial Whatsapp. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(02), 120–132.
- Angela, M., & Winduwati, S. (2020). Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film Parasite). *Koneksi*, 3(2), 478. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i2.6480>
- Effendi, M. S. (2012). Linguistik sebagai Ilmu Bahasa. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 5(1), 1–10. <https://www.ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP/article/view/353>
- Elmita, W., Ermanto, & Ratna, E. (2013). Tindak Tutur Direktif Dalam Proses Mengajar Di TK Nusa Indah Banuran Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 139–147.
- Ghassani, A., & Nugroho, C. (2019). Pemaknaan Rasisme Dalam Film (Analisis Resepsi Film Get Out). *Jurnal Manajemen Maranatha*, 18(2), 127–134. <https://doi.org/10.28932/jmm.v18i2.1619>
- Gunarto, A. (2022). *Meningkatkan Hasil Aktivitas Belajar dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Model Kooperatif dalam Pembelajaran Matematika pada Semester Genap di Kelas VIII-2 Tahun Pelajaran 2019/2020 di SMP Negeri 2 Ngadirejo, Kabupaten Pacitan*. IX(2), 55–61.
- Insani, E. N., & Sabardila, A. (2016). Tindak Tutur Perlokusi Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Xi Smk Negeri 1 Sawit Boyolali. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 17(2), 176. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v17i2.2509>
- Islamiati, J., Supriadi, O., & Rosalina, S. (2021). Analisis Tindak Tutur Direktif dalam Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI) dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Teks Persuasi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 474–486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1821>
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80. <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyani, R., & R., S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (Ttw) Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks

- Persuasi Siswa Kelas Viii Smp Negeri 8 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(3), 374. <https://doi.org/10.24036/108222-019883>
- Prayitno, H. J. (2017). *Studi Sosiopragmatik*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Putri, T. D., Wardhana, D. E. C., & Suryadi. (2019). Tindak Tutur Direktif pada Novel Bidadari-Bidadari Surga karya Tere Liye. *Jurnal Ilmiah Korpus*, III(1), 108–122.
- Rahma, A. N. (2018). Analisis Tindak Tutur Ilokusi dalam Dialog Film Animasi Meraih Mimpi. *Skriptorium*, 2(2), 13–24. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-skriptorium184a7bf7d4full.pdf>
- Sari, F. D. P. (2012). Tindak Tutur Dan Fungsi Tuturan Ekspresif Dalam Acara Galau Nite Di Metro Tv: Suatu Kajian Pragmatik. *Skriptorium*, 1(2), 1–14.
- Sudiyono, A. C. (2019). Korelasi Tindak Tutur Representatif dengan Kemampuan Berbicara Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Senasbasa (Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra)*, 3(2), 76–83.
- Wicaksono, L. (2016). Bahasa dalam komunikasi pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(2), 9–19. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m%0Ahttp://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m/article/download/19211/16053>
- Wijayanti N. M., Utomo, A. P. Y. (2021). Analisis Tindak Tutur Direktif Pada Novel Orang-Orang Biasa Karya Andrea Hirata Dan Relevansinya Sebagai Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA. *Jurnal Parafrasa: Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 3(1), 15–26.
- Yuliana, R., Rohmadi, M., & Suhita, R. (2013). Daya Pragmatik Tindak Tutur Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Basastra*, 2(1), 1–14.
- Yuliarti, Rustono, A. N. (2015). Tindak Tutur Direktif Dalam Wacana Novel Trilogi Karya Agustinus Wibowo. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 78–85.
- Zhayoga, I., H., D. E., & Listyarini, I. (2020). Analisis Pengaruh Film Upin dan Ipin Terhadap Karakter Siswa. *Indonesian Values and Character Educational Journal*, 3(1), 3–5. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IVCEJ/article/view/24542/14886>



Kritik Sastra Feminis pada Citra Perempuan Kontrafeminis dalam Novelisasi Film Yuni

Hayya Nafia¹, Trie Utari Dewi²

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

hafia.nafia@gmail.com¹, trie.utari.dewi@uhamka.ac.id²

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.57>

First received: 17-07-2022

Final proof received: 27-09-2022

ABSTRAK

Pada kehidupan nyata, perempuan menghadapi dominansi laki-laki sekaligus perempuan kontrafeminis yang tidak mendukung pemberdayaan sesama perempuan sehingga stereotip perempuan tumbuh subur di kalangan masyarakat patriarki. Penggambaran perempuan kontrafeminis tersebut hadir dalam novelisasi film *Yuni*. Penelitian ini bertujuan melakukan kritik sastra feminis pada citra perempuan kontrafeminis dalam novelisasi film *Yuni* berdasarkan teori Djajanegara. Teori tersebut dinamakan kritik feminis ideologis yang memusatkan interpretasi peneliti sebagai pembaca perempuan terhadap citra, stereotip, dan sebab perempuan dipandang seperti itu. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui teknik analisis studi pustaka, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan terhadap kutipan kata, dialog maupun paragraf sebagai sumber data penelitian. Hasil penelitian menunjukkan terdapat dua citra perempuan kontrafeminis yang membangun eksistensi stereotip perempuan antara lain: [1] citra diri perempuan kontrafeminis terkait stigmatisasi keperawanan, beban moral mengurus anak, dan inferioritas perempuan dibalik poligami dan [2] citra sosial terkait slogan perempuan domestik “Sumur, Dapur, Kasur”, pernikahan dini bagi perempuan muda, dan stigma perempuan janda dalam novelisasi film *Yuni*.

Kata kunci: Perempuan kontrafeminis; Kritik sastra feminis

ABSTRACT

In real life, women face male domination as well as counterfeminist women who do not support the empowerment of fellow women so that stereotypes of women grow in patriarchal society. The depiction of the counterfeminist woman is present in the novelization of Yuni's film. This study aims to carry out feminist literary criticism on the image of counterfeminist women in the novelization of Yuni's film based on Djajanegara's theory. The theory is derived from an ideological feminist critique that interprets interpretation as a researcher as a female reader of images, stereotypes, and reasons for being seen as such. The method used is descriptive qualitative through literature study analysis techniques, data

reduction, data presentation, and conclusions on quotes, dialogues and paragraphs as a source of research data. The results show that there are two images of counterfeminist women that build the existence of female stereotypes, including: [1] self-image of counterfeminist women related to the stigmatization of virginity, the moral burden of taking care of children, and the inferiority of women behind polygamy and [2] social images related to the slogan of domestic women "Well, Kitchen, Mattress", early marriage for young women, and the stigma of widowed women in Yuni's film novelization.

Keywords: Counterfeminist women; Feminist literary Critism

1. PENDAHULUAN

Perjuangan kaum perempuan dalam melawan batas-batas patriarki selalu bergaung dari masa ke masa sejak istilah feminisme dicetuskan pertama kalinya. Feminisme menggagas gerakan persamaan hak dan kepentingan antara perempuan dan laki-laki di bidang politik, ekonomi, pendidikan, sosial, dan kegiatan lainnya yang terorganisir (Sugihastuti dalam Juanda & Azis, 2018). Citra perempuan selalu digambarkan dengan sosok yang feminin dan keibuan, sedangkan laki-laki bersifat maskulin dan kuat perkasa yang terkonstruksi dalam pemikiran masyarakat (Dagun dalam N.W. Suliantini et al., 2021). Pernyataan tersebut seolah disalahpahami ke arah bias gender dan seksisme yang menitikberatkan feminin tradisional maupun objektifikasi seksual pada media apapun, khususnya media visual. Media sebagai agen sosialisasi cara berpikir, pertukaran simbol kebudayaan, dan representasi tertentu dapat mempengaruhi cara pemahaman diri dan dunia seseorang sehingga keberadaan media perlu dikritisi karena tidak netral dan seringkali mengandung muatan diskriminasi gender (Romli et al., 2018).

Berkaitan dengan diskriminasi gender, patriarki menjadi fokus utama di mana laki-laki memegang kontrol utama dan perempuan berada dalam posisi inferior pada semua bidang, bahkan institusi pernikahan sekalipun sehingga terjadi kesenjangan, ketidakadilan, dan diskriminasi gender (Rokhmansyah dalam Sakina & Hasanah, 2017). Terdapat tiga asumsi penting di dalamnya, seperti kesepakatan-kesepakatan sosial yang mewakili kepentingan bersama, ideologi hegemonis sebagai bagian pemikiran kehidupan sehari-hari, dan norma patriarki yang menjamin tiada konflik atas kerja sama sosial yang terjalin sedemikian rupa (Pyke dalam Nursaptini et al., 2019). Berdasarkan tiga asumsi Pyke tersebut, tampaknya perempuan tidak hanya menghadapi dominasi kuasa laki-laki saja, justru dari pihak perempuan sendiri turut menyuburkan segala stereotip perempuan di kalangan masyarakat.

Karakterisasi perempuan yang pasif, takluk terhadap kuasa mutlak suami beserta urusan rumah tangga lainnya, tidak mampu mengaktualisasikan diri secara jasmaniah maupun intelektualitas, dan bahkan menentang feminisme itu sendiri termasuk dalam golongan kontrafeminis (Djajanegara dalam Irmawati et al., 2017). Tindakan perempuan yang memilih diam saja dibalik ketidaknyamanan realitas kehidupan perempuan melatarbelakangi slogan "Women Supporting Women" sebagai bentuk dukungan pemberdayaan sesama perempuan.

Sesungguhnya, perempuan adalah sosok yang pemberani, mampu berpikir kritis, dan tidak selalu tentang rahim dan urusan rumah tangga saja yang menjadi makna warna ungu sebagai simbol keberpihakan perempuan yang visioner pada situs resmi *International Women's day*. Keidentikkan warna ungu yang membersamai langkah perempuan dipertunjukkan pada film *Yuni* besutan Kamila Andini yang resmi dirilis tanggal 12 September 2021 di *Toronto International Film Festival* dan 9 Desember 2021 di bioskop Indonesia. Film ini menceritakan sosok remaja perempuan kelas 3 SMA bernama Yuni yang ingin melanjutkan pendidikan tinggi, tetapi dihadapkan pada stereotip perempuan yang berslogan “Sumur, Dapur, Kasur” di masyarakat setempat. Dirinya mendapatkan cibiran sosial karena menolak lamaran sebanyak dua kali dan lambat laun merasakan suatu dilematis yang tak kunjung usai. Nuansa ungu melekat di diri Yuni pada barang-barang miliknya dan “Penyakit Ungu” yang diidapnya sebagai bentuk ironi atas ketidakbebasan perempuan terhadap belenggu patriarki. Yuni sebagai tokoh sentral dalam cerita penuh tanda tanya dan cenderung kontradiksi mengamati nasib perempuan lain, baik berperan pendukung maupun korban di sekelilingnya seolah perempuan tidak dapat membuat keputusan sendiri dalam bayangan stigma-stigma tersirat yang memprihatinkan.

Jika kita menelisik respon Yuni terhadap realitas kehidupan perempuan yang mbingkai keseluruhan film, peneliti mendapati subjektivitas perempuan yang tidak pasif. Dalam arti mulai dari keresahan, hasrat kebebasan, dan sisi pemikirannya yang privat sekaligus tabu disajikan begitu jelas dan nyata. Sebelumnya, film bersifat dinamis yang berperan sebagai agen budaya dalam menyisipkan elemen-elemen sastra bermuatan pesan simbolik yang dikemas melalui bahasa visual (Sudarisman, 2016). Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa film termasuk bagian sastra digital mengikuti perkembangan zaman yang serba teknologi dan interaktif. Kehadiran Kamila Andini selaku penulis skenario bersama Prima Rusdi sekaligus sutradara berhasil merepresentasikan relevansi citra perempuan dengan permasalahannya dari kacamata perempuan kontemporer teruntuk perempuan pula di samping penggunaan bahasa Jawa-Serang yang tidak canggung.

Keberhasilan tersebut dibuktikan dengan perolehan respon positif dari penonton sehingga sempat menjadi *trending topic* di Twitter yang berlanjut memenangkan beberapa penghargaan, misalnya Festival Film Indonesia 2021 untuk kategori pemeran utama perempuan terbaik, *platform prize di Toronto International Film Festival 2021*, dan sebagainya. Pencapaian keberhasilan yang telah diuraikan mulai dari representasi permasalahan perempuan yang relevan, respon positif masyarakat, dan perolehan penghargaan menjadi alasan peneliti untuk melakukan kritik sastra feminis yang berfokus pada tokoh perempuan kontrafeminis dalam menghadirkan suatu stereotip sebagai bentuk pembaharuan penelitian pada objek yang berbeda.

Kritik sastra feminis tentu berfokus pada perspektif feminisme yang mengkritisi stereotip perempuan yang melahirkan stigma sosial jika dilawan akan berakibat konflik menurut pemahaman masyarakat patriarki. Selanjutnya, peneliti memilih kritik feminis ideologis dari sekian ragam kritik sastra feminis lainnya. Kritik feminis ideologis memusatkan penelitian pada kesalahpahaman konsep pencitraan perempuan, stereotip

perempuan, dan sebab perempuan rawan terabaikan dengan melibatkan perempuan sebagai pembaca dalam suatu karya sastra (Djajanegara dalam Astuti et al., 2018).

Kemudian, peneliti memutuskan untuk mengambil data-data penelitian dari novelisasi film *Yuni* karena tidak bisa mengambil tangkapan layar (*screenshot*) pada adegan-adegan di film yang utuh sebagai bentuk kebijakan dari aplikasi pemutar film legal setempat, yakni *Disney+ Hotstar*. Novelisasi atau deekranisasi merupakan suatu peralihan wahana dari imaji visual menjadi imaji linguistik (Rahmah et al., 2021). Terlepas dari perubahan bentuk media, cerita *Yuni* tetap mempertahankan nilai-nilai feminisme tanpa pengurangan sedikit pun. Masyarakat tetap dapat menikmati cerita yang menginspirasi mereka sebagai pembaca terhadap berbagai dinamika kehidupan manusia melalui digitalisasi sastra Indonesia seiring perkembangan zaman (Anggraini & Dewi, 2022). Novelisasi film *Yuni* yang terbit Januari 2022 melalui Gramedia Pustaka Utama sebenarnya dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk memahami maksud adegan-adegan dalam film yang sekiranya mengundang tanya. Adapun pencitraan perempuan dapat dibagi menjadi dua, yaitu citra diri dan citra sosial untuk memberikan kesan bayangan visual dari kata, frasa maupun kalimat dalam unsur dasar yang dimiliki sastra prosa dan puisi pada diri seseorang (Pradopo dalam Mawarni & Sumartini, 2020).

Penelitian tentang citra perempuan telah dilakukan pada penelitian terdahulu yang berjudul “Citra Perempuan Suku Dani dalam Novel Etnografi Sali: *Kisah Seorang Wanita Suku Dani* Karya Dewi Lingasari: Analisis Kritik Sastra Feminis Ruthven” mengungkapkan dua citra perempuan Dani antara lain: [1] citra domestik perempuan sebagai anak, istri, dan ibu dan [2] citra publik perempuan Dani sebagai pelaku adat dan pencari nafkah (Hermawati & Ekasiswanto, 2013). Sementara penelitian lain yang berjudul “Citra Perempuan dalam Novel “Lilin” Karya Saniyyah Putri Salsabilah Said: Kritik Sastra Feminisme sebagai Pengembangan Bahan Ajar di SMK” mengemukakan ada empat citra perempuan yang ditemukan antara lain: [1] citra fisik perempuan yang dapat hamil, melahirkan, dan menyusui; [2] citra psikis perempuan yang ditunjukkan dalam tindakan keibuan; [3] citra perempuan dalam keluarga sebagai perempuan dewasa, istri, dan ibu rumah tangga; dan [4] citra perempuan dalam masyarakat yang membutuhkan perhatian orang lain (Ginting et al., 2022).

Berdasarkan penjabaran uraian di atas, peneliti mengemukakan tiga rumusan masalah, yaitu [1] citra yang dimiliki perempuan kontrafeminis dalam novelisasi film *Yuni* dan [2] bentuk kritik sastra feminis pada citra perempuan kontrafeminis dalam novelisasi film *Yuni*. Dari kedua rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan melakukan kritik sastra feminis pada citra perempuan kontrafeminis dalam novelisasi film *Yuni* berdasarkan teori Djajanegara.

2. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pisau analisis kritik feminis ideologis. Metode kualitatif merupakan metode bersifat deskriptif yang menghasilkan kata-kata tertulis, lisan, dan bentuk-bentuk tindakan kebijakan lainnya dari suatu prosedur penelitian kualitatif. (Moeleong dalam Subandi, 2011). Sebelumnya, objek penelitian jatuh pada novelisasi film *Yuni* yang memuat kontribusi perempuan

kontrafeminis dalam membangun eksistensi stereotip perempuan sebagai fokus peneliti. Kemudian, peneliti memperoleh data-data penelitian berupa kutipan kata, dialog maupun paragraf yang dihadapkan pada kritik feminis ideologis berdasarkan teori Djajaneegara. Ragam kritis sastra feminis tersebut memusatkan interpretasi peneliti sebagai pembaca perempuan terhadap citra, stereotip, dan sebab perempuan dipandang seperti itu.

Selanjutnya, peneliti melakukan tiga tahapan dalam pengumpulan data dalam bentuk kajian kepustakaan atau dokumentasi novelisasi film *Yuni* antara lain [1] menentukan objek penelitian yang memuat perspektif feminisme, [2] menyeleksi sumber data yang berfokus pada perempuan kontrafeminis untuk dianalisis secara kritik feminis ideologis, dan [3] mengelompokkan data-data yang diperoleh ke dalam dua konsep citra perempuan, yaitu citra diri dan citra sosial. Pada analisis data, peneliti menggunakan empat teknik analisis data berikut: [1] studi pustaka novelisasi film *Yuni* dengan cermat, [2] reduksi data-data yang dibutuhkan peneliti tentang perempuan kontrafeminis dalam novelisasi film *Yuni*, [3] penyajian data berupa hasil interpretasi dan analisis oleh peneliti sebagai pembaca perempuan melalui kritik feminis ideologis, dan [4] penarikan kesimpulan dari keseluruhan penelitian pada novelisasi film *Yuni*. Dengan demikian, peneliti menerapkan prosedur penelitian yang telah disusun sedemikian rupa.

3. PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan hasil penelitian mengenai citra perempuan kontrafeminis dalam novelisasi film *Yuni*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat citra diri dan citra sosial yang membangun eksistensi stereotip perempuan oleh perempuan kontrafeminis. Menurut peneliti, citra diri perempuan berhubungan dengan segi fisik dan psikis yang melekat pada diri perempuan, sedangkan citra sosial perempuan biasanya berkisar tentang kedudukan perempuan di masyarakat setempat. Berikut hasil dan pembahasan dapat berupa kutipan kata, dialog maupun paragraf yang ditemukan peneliti.

Citra Diri Perempuan Kontrafeminis

1. Stigmatisasi Keperawanan

Stigmatisasi keperawanan merupakan suatu interpretasi masyarakat yang mencela moralitas perempuan muda karena telah robeknya selaput dara (*hymen*) sebelum perempuan tersebut berhubungan seksual dengan pasangan yang sah dalam ikatan pernikahan. Keperawanan menjadi tolok ukur kehormatan perempuan berlandaskan norma agama yang membentuk suatu kepercayaan kolektif sebagai fungsi sosial dalam masyarakat konservatif (Putri, 2019). Selain kehormatan diri sendiri, harkat dan martabat keluarga menjadi fokus perhatian lain yang juga melatarbelakangi alasan seorang perempuan menjauhi segala kemungkinan dari stigmatisasi keperawanan.

Setelah memastikan semua murid memegang selebaran itu, Ibu Wakil Bupati mulai berbicara. Mula-mula ia mengucapkan salam dan mengenalkan siapa dirinya. "Dalam waktu dekat, demi kebaikan kita semua, Kabupaten

akan mengadakan dan mewajibkan tes keperawanan bagi seluruh siswi.”
(Yuni, hlm. 8)

Kutipan dialog di atas menunjukkan sosok perempuan kontrafeminis berwujud Ibu Wakil Bupati yang memandang keperawanan sebagai tolok ukur kehormatan perempuan sebagai murid sekolah. Hal tersebut tentu disandarkan pada sudut pandang masyarakat bahwa keperawanan selalu berpusat tentang topik persetubuhan dan selaput dara dari segi fisik. Kedudukannya sebagai seorang perempuan publik yang terpuja dan berpendidikan tidak menjadikan dirinya kritis, melainkan memihak stigmatisasi keperawanan yang menyudutkan perempuan sebagai pusat masalah yang harus segera dibenahi. Padahal, ada kemungkinan peran laki-laki di sana jika dikaitkan pada demoralisasi remaja terkait pergaulan bebas.

Sesungguhnya, semua kalangan perempuan, khususnya pelajar sekolah berhak memperoleh hak pendidikan yang dijamin oleh negara. Perempuan juga dapat mengaktualisasikan dirinya pada berbagai bidang meski sudah tidak perawan. Kehormatan perempuan tetap menjadi milik seorang perempuan di luar konteks miskonsepsi sebab keperawanan yang dapat disebabkan faktor medis, seperti jatuh dari sepeda, kecelakaan, dan sebagainya.

Novelisasi film *Yuni* berhasil merepresentasikan keberadaan tes keperawanan dianggap tidak etis, melanggar HAM, dan seolah menjadi tolok ukur penilaian harga diri dan kesucian seorang perempuan. Dalam kehidupan nyata, tes keperawanan berkamufase dengan tes kesehatan untuk memeriksa keutuhan selaput dara bagi calon polwan maupun prajurit perempuan dalam tiga matra TNI: darat, laut, dan udara. Kini persyaratan tersebut telah ditiadakan terhitung sejak tahun 2022.

2. Beban Moral Perempuan dalam Mengurus Anak

Dalam masyarakat, terdapat sebuah kultur perempuan domestik yang menegaskan bahwa keseharian perempuan hanya berfokus pada urusan rumah tangga, sedangkan laki-laki sebagai pencari nafkah di luar rumah. Adapun salah satu urusan rumah tangga ialah mengurus anak dengan pola asuhan yang baik karena sosok ibu adalah sekolah pertama bagi anak-anaknya demi masa depan yang cemerlang melalui karakterisasinya yang bersifat keibuan dan lemah lembut. Dengan demikian, seorang perempuan domestik mengemban beban moral yang dibarengi beban domestik lainnya.

“Pulang ke rumah ibunya. Katanya kurang tidur sejak Iqbal lahir. Padahal, mah, baru semalem doang, lah apalagi aku?” jawab Tika heran.
“Tete-tetemu sama anak-anaknya sekarang semua tinggal di sini?”
Tika menghela napas panjang. “Suami-suaminya?” Tika menatap dalam

mata Yuni. Ada kemarahan dan perasaan lain yang muncul dari raut wajah Tika. Sampai kemudian ia hanya bisa menjawab dengan menaikkan bahu dan gelengan kepala. (Yuni, hlm. 51-52)

Kutipan dialog di atas menunjukkan sosok perempuan kontrafeminis berwujud seorang istri muda bernama Tika yang memilih pasrah meski mengalami kelelahan psikis dalam mengemban beban moral mengurus anak yang dilimpahkan sepenuhnya pada dirinya. Hal tersebut dipengaruhi oleh keharusan istri berbakti pada suami, garis batas kewajiban yang melekat di diri perempuan domestik, dan sebuah bentuk dampak panjang dari nilai-nilai patriarki yang terkonstruksi dalam pemikiran Tika selama tinggal di masyarakat setempat. Dilihat dari keadaan yang menjebak Tika, dirinya tidak mampu mengkritisi pertanggungjawaban suaminya dan hanya bisa bercerita kepada Yuni, salah satu teman dekatnya, tanpa bertindak sekalipun. Padahal, peran suami juga dibutuhkan dalam membangun institusi keluarga yang berkualitas sekaligus menjadi sosok pasangan hidup yang membersamai istri dalam suka dan duka.

Sesungguhnya, perempuan berhak menuntut hubungan timbal balik suami dan mengekspresikan suatu kehendak secara tegas sehingga miskonsepsi perempuan keibuan tidak menjadi patokan utama lagi. Seorang perempuan selalu memiliki kesempatan untuk berkehendak yang menegaskan kesejahteraan perempuan sangat layak diperhitungkan.

Novelisasi film *Yuni* berhasil merepresentasikan kondisi psikis perempuan domestik yang seringkali terabaikan karena terlalu memfokuskan sisi perempuan saja. Dalam kehidupan nyata, problematika psikis perempuan domestik masih dapat ditemukan di kota maupun desa hingga kini. Juga, tidak jarang menimbulkan diskriminasi gender yang berujung KDRT dan sangat disayangkan perempuan sebagai mayoritas korban selalu memilih diam untuk menjaga nama baik keluarga.

3. Inferioritas Perempuan dibalik Poligami

Inferioritas perempuan merupakan rasa rendah diri perempuan ketika menghadapi berbagai persoalan hidup oleh wujud sosial yang ada, juga perempuan lain terkait aktualisasi diri dan poligami sebagai permisalan. Adapun poligami bisa dikatakan lawan kata dari poliandri di mana laki-laki memperistri lebih dari satu perempuan sebagaimana diakui dalam UU RI Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan dan Kompilasi Hukum Islam (HKI). Pada kehidupan nyata, perempuan yang dipoligami, baik istri pertama maupun seterusnya, mengalami ketidakadilan, mulai dari perhatian yang terbagi pada istri pertama dan kedudukan istri kedua sebagai aib karena menyetujui keputusan poligami dari suami orang lain (Fahmi, 2014).

“Sesama umat manusia, kule berusaha sebaik mungkin bermanfaat kangge sekitar. Kule wenten niatan, ayun ngebantu keluarga Ibu Ndek. Dipuni Nong Yuine, geh, wenten sing ngejagani, terlindung saking fitnah lan zinah.

Inshaallah, rakyat gule, geh, sampun setuju,” ucapnya lagi seraya memegang paha istrinya. “Inshaallah,” balas istrinya tak pikir panjang. Sejak datang tadi, ia tak banyak bicara. (Yuni, hlm.110)

Kutipan dialog di atas menunjukkan sosok perempuan kontrafeminis berwujud seorang istri yang hendak dipoligami mendukung keputusan suami untuk memperistri Yuni yang sebenarnya persetujuan tersebut tanpa pikir panjang. Hal tersebut berlandaskan ajaran agama terkait poligami sebagai hak laki-laki yang selalu layak dilakukan sekaligus bakti istri pada suami. Pada kehidupan nyata, pemberlakuan poligami tak bersyariat yang mengedepankan nafsu dan ego melihat perempuan muda juga cantik seringkali ditemukan. Di samping itu, penyikapan sosok perempuan kontrafeminis dalam kutipan dialog di atas akan melahirkan sebuah rantai inferioritas pada dirinya maupun istri kedua kelak karena ketidakadilan suami yang diperoleh.

Sesungguhnya, seorang perempuan yang sebenarnya sudah merasakan hal tersebut mampu mengarahkan sesama perempuan agar tidak terjatuh dalam lingkaran poligami sekaligus dirinya berhak memperjuangkan suaranya terhadap dominansi kuasa laki-laki yang mengatasnamakan agama. Perempuan selalu memiliki hak bersuara dalam pengambilan keputusan tentang visi dan misi pernikahan bersama suami sebagai seorang istri.

Novelisasi film *Yuni* berhasil merepresentasikan ketidakberdayaan suara perempuan dibalik fenomena poligami pada segelintir orang yang berada di lingkungan masyarakat agamis. Namun, peneliti mendapati fakta tersebut sudah jarang ditemukan di kota-kota besar melihat tingginya kesadaran perempuan ketika bersuara tentang izin poligami sehingga mungkin saja kurang relevan bagi pembaca yang berasal dari kota. Di satu sisi, kembali ke problematika miskonsepsi agama, diperlukan kekritisian pembaca dalam memahami bentuk bakti istri kepada suami berdasarkan nilai-nilai agama yang bersangkutan.

Citra Sosial Perempuan Kontrafeminis

1. Slogan Perempuan Domestik: “Sumur, Dapur, Kasur”

Perempuan domestik merupakan suatu interpretasi masyarakat yang melekat pada perempuan sebagai ibu rumah tangga, seperti memasak, mengasuh anak, mencuci baju, membersihkan rumah, mempersiapkan kebutuhan keluarga, melayani suami, dan lain-lain. Interpretasi tersebut diyakini berasal dari pendefinisian antara maskulinitas dan feminitas sehingga terjadi pembagian kerja berdasarkan jenis kelamin yang di mana letak tanggung jawab perempuan berada di ranah domestik saja sebagai bagian dari kerja non produktif yang tidak menghasilkan uang (Hidayati, 2015). Dengan demikian, perempuan selalu dikaitkan pada tiga slogan, yaitu "Sumur, Dapur, Kasur".

Ibu-ibu yang lain diam-diam memperhatikan Yuni. “Gimana, Yun, jawaban lamarannya? Diterima, nggak? Katanya sekarang, si Iman kerja di pabrik,

ya. Lumayan, lho, Yun. Susah itu masuknya. Emang, sekolah tinggi-tinggi mau jadi apa, Yun? Lagian perempuan, mah, yang penting jago di dapur, di kasur, dan jago sumur.” (Yuni, hlm. 70)

Kutipan dialog di atas menunjukkan sosok perempuan kontrafeminis berwujud ibu-ibu tetangga yang memandang bahwa pusat masa depan perempuan domestik adalah sumur, dapur, dan kasur seolah mengemas fungsi perempuan sebagai peroperti suami kelak. Perempuan diharuskan melayani suami, terlebih soal “jatah” yang sayangnya berlandaskan nafsu, bukan atas perasaan kasih sayang antar keduanya. Hal tersebut diakibatkan stereotip perempuan yang sudah mengakar di masyarakat dari dulu sehingga akan dinilai wajar dan justru didukung oleh pihak perempuan itu sendiri.

Sesungguhnya, kontribusi perempuan domestik lebih dari itu untuk ikut serta menyangga kebutuhan lain dari sebuah institusi keluarga demi menunjang didikan anak-anak yang berkualitas. Meski ada kemungkinan ketersediaan sebuah keputusan jatuh pada ranah domestik, tetapi perempuan sangat disarankan untuk memberdayakan diri sendiri melalui cara-cara yang tidak pasif sekaligus selalu ada celah pilihan selain ketiga slogan tersebut bagi perempuan. Perempuan berhak melakukan suatu kegiatan yang dapat menjadi wadah ekspresinya.

Novelisasi film *Yuni* berhasil merepresentasikan fenomena nyata slogan perempuan yang hingga kini menjadi perdebatan yang tak kunjung usai di masyarakat kontemporer. Dalam kehidupan nyata, ketiga slogan tersebut masih menjadi sebuah pelabelan yang diberikan oleh masyarakat patriarkis menjadikan timbulnya protes yang memicu kesadaran perempuan untuk menegaskan konsep *basic life* kepada semua kalangan, bukan kodrat perempuan, dan persetujuan bersama antara suami dan istri dalam rumah tangga.

2. Pernikahan Dini bagi Perempuan Muda

Pernikahan dini merupakan suatu pernikahan yang dilakukan seseorang berusia di bawah 20 tahun atau berada pada fase dewasa awal sehingga dapat dikatakan belum matang secara fisik dan psikis untuk berkeluarga. Sehubungan dengan pernikahan dini, pemerintah mengesahkan UU RI Nomor 16 Tahun 2019 dari perubahan UU RI Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Pernikahan bahwa batas minimal umur menikah ialah 19 tahun bagi laki-laki. Kemudian, beberapa faktor yang melatarbelakangi pernikahan dini, terutama bagi perempuan muda, yaitu kurangnya pemahaman dampak buruk pernikahan dini pada psikologi ibu usia remaja sekaligus mengurangi beban keluarga yang diserahkan pada pihak suami dari segi ekonomi keluarga (Fauji Hadiono, 2018).

Jam pelajaran pertama telah usai. Bel istirahat berbunyi sekitar lima belas menit lalu. Normah dan Tia bergantian keluar dari toilet perempuan dengan dinding penuh coretan dan kata-kata jorok. Mereka mencatut diri menghadap cermin di wastafel. “Karunya bae kitu kaluargana. Mau dikasih hidup yang

lebih baik, kok, nggak mau. Pan, kesanna jadi sigah nolak rezeki, nya. Orang mah harusnya seneng langsung dikhitbah. Nggak pake pacaran segala, haram. Justru tandanya, kan, anak baik-baik. Mun aing, mah, takut jeung karmana.” (Yuni, hlm. 76)

Kutipan dialog di atas menunjukkan sosok perempuan kontrafeminis berwujud pelajar sekolah yang berprinsip stigma karma jika menolak lamaran sama saja menolak rezeki. Hal ini didukung miskonsepsi rezeki yang hanya sebatas lamaran kepemilikan perempuan oleh laki-laki dalam arti masa depan perempuan sudah terjamin di tangannya. Padahal, ukuran rezeki tidak sebatas itu sekaligus jika benar pun perlu dipertimbangkan dari segi kesejahteraan perempuan yang selalu luput. Tampaknya fenomena pernikahan dini selalu menimpa perempuan muda dengan alasan menghindari zina dan menggantungkan hidup pada laki-laki sebagai sosok pencari nafkah.

Sesungguhnya, perempuan diwajibkan bersikap mandiri dan visioner terhadap masa depan yang belum pasti, khususnya teruntuk perempuan zaman kini, dengan mempertimbangkan segala risiko dalam mengambil sebuah keputusan. Di sisi lain, perempuan berhak mengkritisi pernikahan dini yang sebenarnya tidak sejalan dengan asas-asas pernikahan, salah satunya asas kesukarelaan yang seringkali tidak diterapkan pada pernikahan dini bagi perempuan muda sehingga pada akhirnya perempuan menjadi korban yang terpinggirkan.

Novelisasi film *Yuni* berhasil merepresentasikan stigma rezeki lamaran yang harus diterima, tetapi justru menjadikan suatu keironisan terhadap perempuan yang akan dihargai dari seberapa lakunya perempuan dalam lingkungan laki-laki. Dalam kehidupan nyata, pernikahan dini marak terjadi sejak pandemi COVID-19 mewabah di Indonesia dalam rangka menggantungkan masa depan anak gadisnya kepada sosok suami untuk keluar dari kemiskinan menurut persepsi orang tua. Di satu sisi, sudah banyak perempuan kontemporer yang telah tereduksi dalam mengkaji fenomena tersebut, khususnya di kota-kota besar yang melek dengan digitalisasi pengetahuan.

3. Stigma Perempuan Janda

Stigma perempuan janda merupakan suatu pelabelan berkonotasi negatif dari masyarakat terhadap ketidakberdayaan perempuan di luar maskulinitas laki-laki dalam menjalani kehidupannya. Istilah janda diperuntukkan kepada perempuan yang cerai hidup maupun cerai ditinggal mati oleh suami sehingga perempuan tersebut tidak bersuami lagi sebelum memutuskan menikah kembali. Dalam menghadapi situasi tersebut, sesungguhnya tercipta sebuah dilematis antara kekhawatiran akan kehilangan feminitas sebagai perempuan tulen dan keniscayaan ketidakberdayaan sebagai pihak yang terdominasi oleh pihak laki-laki di mata masyarakat (Taqwa & Sadewo, 2016). Hal ini dilatarbelakangi budaya patriarki yang masih menjadi standar pemikiran kehidupan masyarakat di mana keterbatasan hak-hak perempuan sebagai letak kekuatan untuk bertahan hidup terhalang oleh kedudukan laki-laki dengan anggapan superiorinya (Fadhil Hakim & Wulandari, 2022). Kemudian, standar

pemikiran tersebut tanpa disadari mempengaruhi alam bawah sadar karena perempuan sebagai salah satu bagian yang tumbuh besar dalam kehidupan masyarakat patriarkis.

“Ore weruh, Yun. Mun jereh Emak, mah, ye, mending gelati lanang maning endah bise biayani keluarga. Ya, gimana, ya. Status janda, kan, juga dipandang sebelah mata di sini. Anggapannya pasti buruk.” (Yuni, hlm. 109)

Kutipan dialog di atas menunjukkan sosok perempuan kontrafeminis berwujud seorang istri muda bernama Tika yang hendak bercerai, tetapi pada akhirnya takluk terhadap stigma perempuan bahwa perempuan janda bukanlah perempuan yang sempurna tanpa kehadiran suami. Hal tersebut dipengaruhi kekhawatiran diri dari segi kemampuan bertahan hidup yang tidak mumpuni maupun anggapan buruk mengenai status janda yang berkembang di masyarakat. Padahal, perempuan seharusnya tidak perlu takut untuk memberanikan diri keluar dari lingkaran ketidaktanggungan seorang suami pada istrinya sehingga tercipta sebuah keputusan cerai.

Sesungguhnya, perempuan berhak mengklaim hak kepemilikan dirinya dan menunjukkan bahwa perempuan juga dapat bersikap mandiri, percaya diri, dan bertanggung jawab atas tindakan dan keputusan lainnya secara matang dan bijaksana dalam menghadapi diskredit kepemilikan diri seorang perempuan janda. Dalam hal ini, perempuan berhak memilih keputusan cerai sebagai bentuk kasih sayang pada diri sendiri apabila suatu pernikahan yang dijalani tidak lagi dilandasi afeksi, rasa aman, dan ketenteraman bagi perempuan itu sendiri.

Novelisasi film *Yuni* berhasil merepresentasikan stigma perempuan janda menjadi suatu hal yang menakutkan bagi perempuan yang hidup dalam masyarakat patriarkis. Dalam kehidupan nyata, pelabelan perempuan janda diperuntukkan pada perempuan yang cerai maupun ditinggal mati oleh suami. Tidak jarang ditemukan bahwa sesama perempuan itu sendiri yang memandangmu sebagai sosok perempuan yang tidak berdaya tanpa kehadiran laki-laki di samping pengalaman seksualisasi janda turut menambah kesan memalukan dan tragis dalam pelabelan stigma tersebut.

4. SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian beserta pembahasan menunjukkan citra diri dan sosial pada perempuan kontrafeminis yang membangun eksistensi stereotip perempuan dengan menggunakan kritik feminis ideologis berdasarkan teori Djajanegara. Pertama, citra diri perempuan kontrafeminis yang terdiri atas: [1] stigmatisasi keperawanan sebagai tolok ukur kehormatan perempuan dari segi fisik, [2] beban moral mengurus anak sebagai kewajiban mutlak perempuan domestik dari segi psikis, dan [3] inferioritas perempuan dibalik poligami sebagai bentuk bakti istri pada

suami atas nama agama dari segi psikis juga. Kedua, citra sosial perempuan kontrafeminis yang terdiri atas: [1] slogan perempuan domestik “sumur, dapur, kasur” menjadi batas kontribusi dalam pernikahan untuk perempuan domestik, [2] pernikahan dini menjadi satu-satunya pilihan masa depan untuk seorang perempuan muda, dan [3] stigma perempuan janda menjadi suatu diskredit hak kepemilikan diri perempuan yang memutuskan untuk cerai maupun telah ditinggal mati oleh suami. Dengan demikian, keseluruhan representasi stereotip yang membingkai citra perempuan kontrafeminis tersebut sesuai dengan kehidupan nyata dalam novelisasi film *Yuni*.

Kemudian, dibalik representasi stereotip yang dibawakan oleh perempuan kontrafeminis dalam novelisasi film *Yuni*, sesungguhnya dapat ditelisik bagaimana suatu stereotip yang berlandaskan budaya patriarki dapat menimpa laki-laki, tidak hanya perempuan saja. Oleh karena itu, peneliti menyarankan pembaca agar dapat melakukan terusan kajian penelitian feminisme terhadap laki-laki sebagai korban dari tuntutan masyarakat patriarkis pada masa kontemporer. Peneliti berharap jika penelitian ini dapat menjadi pijakan untuk penelitian pembaca yang selanjutnya demi berkontribusi pada ranah kritik sastra feminis.

5. REFERENSI

- Anggraini, D., & Dewi, T. U. (2022). Ekranisasi Sastra terhadap Alih Wahana Novel Soe Hok Gie: Catatan Seorang Demonstran ke dalam Film “Gie”. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 10(2), 143–158. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/ibs/article/view/116627>
- Astuti, P., Mulawarman, W. G., & Rokhmansyah, A. (2018). Ketidakadilan Gender Terhadap Tokoh Perempuan dalam Novel Genduk Karya Sundari Mardjuki: Kajian Kritik Sastra Feminisme. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(2), 105–114. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/1046>
- Fadhil Hakim, A., & Wulandari, Y. (2022). Citra Perempuan dalam Puisi “Dongeng Marsinah” Karya Sapardi Djoko Damono dan Puisi “Yang Melayani, Yang Dituduhkan” Karya Nolinia Zega. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*, 7(1), 101–118. <http://ejournal.unmuhjember.ac.id/index.php/BB/article/view/12>
- Fahmi, I. (2014). Proses Pengambilan Keputusan Menjadi Isteri Kedua dalam Perkawinan Poligami pada Wanita Berpendidikan Tinggi. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(2), 231–243. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/psy/article/view/479>
- Fauji Hadiono, A. (2018). Pernikahan Dini dalam Perspektif Psikologi Komunikasi. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, 9(2), 385–397. <https://ejournal.iaida.ac.id/index.php/darussalam/article/view/237>
- Ginting, S. U. B., Ismail, & Julianti, D. (2022). Citra Perempuan dalam Novel “Lilin” Karya Saniyyah Putri Salsabilah Said: Kritik Sastra Feminisme sebagai Pengembangan Bahan Ajar di SMK. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 19(1), 43–53. <https://www.ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/je/article/view/551>
- Hermawati, D., & Ekasiswanto, R. (2013). Citra Perempuan Suku Dani dalam Novel Etnografi Sali: Kisah Seorang Wanita Suku Dani Karya Dewi Lingasari: Analisis

- Kritik Sastra Feminis Ruthven. *Semiotika: Jurnal Ilmu Sastra Dan Linguistik*, 14(2), 110–122. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/SEMIOTIKA/article/view/30116>
- Hidayati, N. (2015). Beban Ganda Perempuan Bekerja (Antara Domestik dan Publik). *Jurnal Muwazah: Jurnal Kajian Gender*, 7(2), 108–119. <https://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/Muwazah/article/view/516>
- Irmawati, S. E., Chamalah, E., & Turahmat. (2017). Profeminis dan Kontrafeminis Tokoh Hanah dalam Cerpen Telapak Kaki yang Menyimpan Surga Karya Ni Komang Ariani. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(1), 57–67. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/view/2093>
- Juanda, & Azis. (2018). Penyingkapan Citra Perempuan Cerpen Media Indonesia: Kajian Feminisme. *LINGUA: Journal of Language, Literature, and Teaching*, 15(2), 71–82. <https://lingua.solocls.org/index.php/lingua/article/view/478>
- Mawarni, H., & Sumartini. (2020). Citra Wanita Tokoh Utama Rani Novel Cerita Tentang Rani Karya Herry Santoso Kajian Kritik Sastra Feminis. *Jurnal Sastra Indonesia*, 9(2), 137–143. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsi/article/view/30290>
- N.W. Suliantini, I.N. Martha, & G. Artawan. (2021). Citra Perempuan dalam Antologi Puisi Tubuhmu Selembar Daun Karya Gede Artawan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(1), 113–118. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/396
- Nursaptini, Sobri, M., Sutisna, D., Syazali, M., & Widodo, A. (2019). Budaya Patriarki dan Akses Perempuan dalam Pendidikan. *Al-Maiyyah: Media Transformasi Gender Dalam Paradigma Sosial Keagamaan*, 12(2), 16–26. <https://almaiyyah.iainpare.ac.id/index.php/almaiyyah/article/view/698>
- Putri, P. P. (2019). Stereotip Makna Keperawanan (Virginity) Remaja Perempuan dalam Masyarakat Pedesaan. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 3(2), 225–246. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/martabat/article/view/1634>
- Rahmah, N. S., Setiadi, D., & Firdaus, A. (2021). Transformasi Film ke Novel Susah Sinyal Karya Ika Natassa dan Ernest Prakasa. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 5(2), 230–242. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/literasi/article/view/5558>
- Romli, R., Roosdinar, M. M., & Nugraha, A. R. (2018). Representasi Perempuan dalam Film Ayat-Ayat Cinta. *Jurnal Komunikasi Global*, 7(2), 183–204. <http://e-repository.unsyiah.ac.id/JKG/article/view/11239>
- Sakina, A. I., & A. D. H. S. (2017). Menyoroti Budaya Patriarki di Indonesia. *Social Work Journal*, 7(1), 71–80. <http://jurnal.unpad.ac.id/share/article/view/13820>
- Subandi. (2011). Deskripsi Kualitatif sebagai Suatu Metode dalam Penelitian Pertunjukkan. *Harmonia*, 11(2), 173–179. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/2210>
- Sudarisman, Y. (2016). Sastra Sebelah: Perlakukan Film Sebagai Film! *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 13(2), 243–254. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jat/article/view/1975>
- Taqwa, G. K., & Sadewo, F. S. (2016). Kekerasan Simbolik pada Perempuan Janda di

Kabupaten Sidoarjo. *Paradigma: Journal of Sociological Studies*, 4(3), 1–8.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/16539>



Menumbuhkembangkan *Scientific Awareness* melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Bertema *Green Industry*

Ahmad Syukron¹

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Jember
ahmadsyukron@unej.ac.id¹

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.109>

First received: 02-08-2022

Final proof received: 27-09-2022

ABSTRAK

Akhir-akhir ini, energi menjadi isu yang ramai menjadi topik pembicaraan dan diksusi, mulai dari nasional hingga global. Hal ini terkait erat dengan ketersediaan sumber energi di dunia sampai dengan masalah pemanasan global dan perubahan iklim. Poros pengembangan energi menjadi agenda politik prioritas di berbagai negara di dunia. Pemerintah Indonesia juga telah merencanakan dan menjalankan beberapa kebijakan yang strategis secara nasional guna menjaga stabilitas energi nasional. Penyelamatan energi diarahkan ke energi hijau (*Green Energy*). Konsep energi hijau menjadi titik mula dikembangkannya industri yang kondusif terhadap lingkungan atau banyak dikenal melalui istilah *Green Industry*. *Green Industry* merupakan konsep industri yang hemat energi dan ramah lingkungan. Hal ini ditandai dengan perlombaan para produsen yang melabeli produknya dengan label “Hemat Energi”, “*Save Energy*”, dan “*Ecolable*”. Untuk mendukung hal itu, siswa perlu dibentuk kesadaran ilmiahnya (*Scientific Awareness*) agar mampu berinovasi dalam koridor *Green Industry*. Tema *Green Industry* untuk membentuk *Scientific Awareness* siswa dapat diinternalisasikan ke dalam berbagai komponen pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena diasumsikan sebagai wahana yang tepat untuk menyajikan pembelajaran berbasis konten (*Content Based Learning*) karena merupakan pembelajaran berbasis teks.

Kata kunci: *Scientific Awareness*; *Green Industry*; pembelajaran bahasa Indonesia

ABSTRACT

Akhir-akhir ini, energi menjadi isu yang ramai menjadi topik pembicaraan dan diksusi, mulai dari nasional hingga global. Hal ini terkait erat dengan ketersediaan sumber energi di dunia sampai dengan masalah pemanasan global dan perubahan iklim. Poros pengembangan energi menjadi agenda politik prioritas di berbagai negara di dunia. Pemerintah Indonesia juga telah merencanakan dan menjalankan beberapa kebijakan yang strategis secara nasional guna menjaga stabilitas energi nasional. Penyelamatan energi diarahkan ke energi hijau (*Green Energy*). Konsep energi hijau

menjadi titik mula dikembangkannya industri yang kondusif terhadap lingkungan atau banyak dikenal melalui istilah *Green Industry*. *Green Industry* merupakan konsep industri yang hemat energi dan ramah lingkungan. Hal ini ditandai dengan perlombaan para produsen yang melabeli produknya dengan label “Hemat Energi”, “*Save Energy*”, dan “*Ecolable*”. Untuk mendukung hal itu, siswa perlu dibentuk kesadaran ilmiahnya (*Scientific Awareness*) agar mampu berinovasi dalam koridor *Green Industry*. Tema *Green Industry* untuk membentuk *Scientific Awareness* siswa dapat diinternalisasikan ke dalam berbagai komponen pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena diasumsikan sebagai wahana yang tepat untuk menyajikan pembelajaran berbasis konten (*Content Based Learning*) karena merupakan pembelajaran berbasis teks.

Keywords: **Scientific Awareness; Green Industry; Indonesian Learning**

1. PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini, energi menjadi isu yang ramai menjadi topik pembicaraan dan diksusi, mulai dari nasional hingga global. Hal ini terkait erat dengan ketersediaan sumber energi di dunia sampai dengan masalah pemanasan global dan perubahan iklim. Poros pengembangan energi menjadi agenda politik prioritas di berbagai negara di dunia. Diperkirakan, permintaan energi global menjadi dua kali lipat pada tahun 2050 (Hendratno, 2014). Kondisi ini menyebabkan tiap-tiap negara berupaya untuk meningkatkan akselerasi dan inovasi dalam bidang energi.

Di Indonesia, pemerintah telah merencanakan dan menjalankan beberapa kebijakan yang strategis secara nasional guna menjaga stabilitas energi nasional. Hal ini penting, seiring dengan terus meningkatnya populasi serta tumbuh kembangnya perekonomian nasional. Tingkat konsumsi energi di Indonesia dalam sepuluh tahun terakhir terus naik meningkat sekitar 7-8% per-tahun (Kementrian ESDM, 2012). Pemerintah melakukan berbagai upaya untuk menanggulangi hal itu, misalnya mengonversi energi minyak ke gas, mengurangi subsidi minyak, mengembangkan pembangkit listrik tenaga angin, bahkan mengembangkan industri mobil listrik di Indonesia.

Penyelamatan energi diarahkan ke energi hijau (*Green Energy*). Energi yang ramah lingkungan penting untuk terus dikembangkan mengingat akan batas ketersediaan sumber daya alam, krisis dalam bidang energi, semakin lemahnya daya dukung alam dan lingkungan. Konsep energi hijau menjadi titik mula dikembangkannya industri yang ramah terhadap lingkungan atau lebih biasa disebut dengan istilah *Green Industry*. *Green Industry* merupakan konsep industri yang bebas atau rendah polusi, hemat terhadap penggunaan energi dan sumber daya alam, serta dikembangkan secara ekonomis serta aman untuk karyawan, masyarakat dan pelanggan (Kemenprin, 2012). Hal ini ditandai dengan perlombaan para produsen yang melabeli produknya dengan label “Hemat Energi”, “*Save Energy*”, dan “*Ecolable*”.

Dalam konteks tersebut, pendidikan memegang peranan penting guna terus menyiapkan sumber daya manusia (SDM) untuk membangun *Green Industry* dalam skala nasional di Indonesia, bahkan dalam konteks global di dunia. Untuk mendukung hal itu, siswa perlu dibentuk kesadaran ilmiahnya (*Scientific Awareness*) agar mampu berinovasi dalam koridor *Green Industry*. Terdapat dua terma utama dalam istilah tersebut, yakni *Scientific* (ilmiah) dan *Awareness* (kesadaran/sikap). Secara terminologi, ilmiah berasal dari kata ilmu. Tegasnya, ilmiah adalah hal-hal yang berkaitan dengan sifat-sifat keilmuan. Di sisi lain, *Awareness* merujuk pada kesadaran atau sikap yang tertanam di dalam mental manusia. Tegasnya, *Scientific Awareness* adalah sikap yang berupa kesadaran untuk berpikir secara ilmiah.

Tema *Green Industry* untuk membentuk *Scientific Awareness* siswa di sekolah dapat diinternalisasikan ke dalam setiap komponen pembelajaran, salah satunya dalam bahan ajar yang disajikan dalam aktivitas pembelajaran. Bahan ajar yang berwujud buku teks adalah media atau fasilitas belajar yang sangat praktis karena menghadirkan materi pelajaran dalam wujud menu unit-unit pembelajaran. Secara mendasar, buku teks disusun dan dikembangkan atas keperluan pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam sajian atau kegiatan-kegiatan pembelajaran yang spesifik serta sistematis dengan berpedoman pada kurikulum (Lestari, 2013:2—3). Segi kepraktisan buku teks dapat dicermati pada sajian materi yang telah dikembangkan sesuai konteks aktivitas pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, buku teks secara konsisten menghadirkan berbagai opsi-opsi latihan untuk setiap kompetensi dasar yang perlu dicapai sebagai muara akhir sebuah pembelajaran. Baik melalui kegiatan yang terstruktur di kelas bahkan melalui kegiatan mandiri di rumah, kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam buku teks tentu sangat membantu siswa untuk menguasai kompetensi dan materi yang dituntut oleh kurikulum.

Pembelajaran berbasis konten (*Content Based Learning*) sangat relevan untuk dirancang dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia karena merupakan pembelajaran berbasis teks. Dalam pembelajaran berbasis teks, siswa diajak memahami secara kognitif macam-macam model penyajian gagasan dalam berbagai jenis teks dan selanjutnya secara psikomotik mempraktikkannya dalam berbagai praktik berbahasa, sejalan dengan praktik penggunaan bahasa Indonesia dalam aktivitas hidup sehari-hari yang memuat beragam tujuan, situasi, dan fungsi sosialnya (Mutiah, 2014:215). Dalam konteks tersebut, bahasa Indonesia menyajikan sajian materi berbentuk teks-teks yang dapat diisi konten-konten *Green Industry*.

2. PEMBAHASAN

Urgensi *Scientific Awareness* dalam Pembelajaran Saat Ini dan Masa Depan

Konservasi energi menjadi isu serius untuk segera ditanggapi, khususnya melalui perangkat pembelajaran yang digunakan di sekolah. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah merupakan wahana yang strategis untuk untuk membentuk, menyemai, dan menumbuhkan *Scientific Awareness* pada siswa. *Scientific Awareness* adalah sikap yang berupa kesadaran untuk berpikir secara ilmiah. Terdapat dua terma utama dalam istilah tersebut, yakni *Scientific* (ilmiah) dan *Awareness* (kesadaran/sikap). Secara terminologi, ilmiah berasal dari kata ilmu. Tegasnya, ilmiah adalah hal-hal yang berkaitan dengan sifat-sifat keilmuan. Di sisi lain, *Awareness* merujuk pada kesadaran atau sikap yang tertanam di dalam mental manusia. Kajian-kajian ilmiah terbukti mampu mengubah peradaban manusia menjadi lebih baik lagi serta membuktikan kekuasaan Tuhan. Keindahan sains adalah bahwa dengan setiap pertanyaan yang dijawab, masih banyak lagi pertanyaan diajukan sehingga setiap penemuan membantu menjawab pertanyaan tentang dunia (Viskontas, 2011).

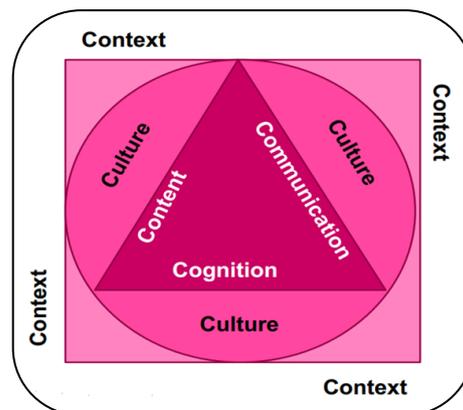
Dengan melihat dan memperhatikan kondisi tersebut, logis jika kita berpikir bahwa *Scientific Awareness* menjadi perihwal yang penting untuk ditanamkan dalam setiap karakter siswa. *Scientific Awareness* memiliki urgensi yang perlu diperhatikan secara serius, khususnya dalam pembelajaran yang memang secara khusus dan terstruktur menyajikan pendidikan dan pembelajaran kepada siswa di sekolah. Dengan membangun *Scientific Awareness* pada siswa, pembelajaran pada dasarnya sudah menyiapkan SDM yang kritis dan inovatif dalam berbagai persoalan di lingkungan sekitarnya. *Scientific Awareness* dilandaskan pada pembelajaran yang membangun sebuah habituasi dalam aktivitas belajar yang selalu berusaha untuk menyelesaikan masalah. Hal ini tentu perlu dirancang dan disiapkan secara serius karena persoalan yang dipahami dari perspektif ilmiah sudah pasti memerlukan mekanisme yang tidak sederhana sehingga diperlukan sajian pembelajaran yang baik.

Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Content Language Integrated Learning* (CLIL)

Content Language Integrated Learning (CLIL) pada hakikatnya bukanlah sesuatu baru dalam pembelajaran bahasa. Kombinasi dan kompilasi dari aspek isi serta bahasa sudah diintegrasikan dalam beberapa dekade melalui berbagai istilah atau penamaan yang berbeda-beda (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). Nama lain CLIL yang banyak dikenal yaitu pengajaran dan pembelajaran bahasa berbasis tugas (*task-based learning and teaching*), program “pencelupan” (*immersion*) di Kanada serta Eropa, program pendidikan dua bahasa di Amerika Serikat. Banyak ahli dalam pengajaran bahasa setuju dan sepakat bahwa CLIL adalah sebuah evolusi atau perubahan yang lebih rasional dari teori pengajaran bahasa komunikatif yang pada awalnya banyak mengarah pada kompetensi komunikatif. Oleh karena itu, muara dari perkembangan lanjutan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KTSP/2006) yaitu kurikulum didasarkan pada CLIL.

Hal tersebutlah yang kemudian dijadikan referensi inti untuk pengembangan Kurikulum 2013.

Terma tematik-integratif di dalam Kurikulum 2013 adalah representasi dari implementasi *Content Language Integrated Learning* (CLIL). Coyle (2007) menyatakan bahwa 4C sebagai implementasi CLIL, yakni *content, communication, cognition, culture* (*community/citizenship*). *Content* berhubungan erat dengan sebuah topik (di dalam konteks ini ialah topik ekosistem misalnya dalam pembelajaran IPA). *Communication* dapat dihubungkan dengan jenis bahasa apa yang dalam konteks tersebut dipraktikkan (misalkan melaporkan, mendeskripsikan, dan lain-lain). Dalam konteks ini, konsep tentang genre/jenis teks diaplikasikan, yakni bagaimana dalam sebuah genre teks yang disusun (struktur teks) dan bagaimana wujud dari bahasa yang kerap dimanfaatkan dalam genre teks tersebut. *Cognition* berhubungan dengan kemampuan dan keterampilan dalam berpikir tentang hal apa yang diminta serta berkenaan dengan topik di dalam teks itu sendiri (misalkan menganalisis dan kemudian mengklasifikasikan). *Culture* berhubungan dengan muatan lokal terkait aspek lingkungan sekitar yang berhubungan dengan topik, misalkan kekhasan hayati yang terdapat di dalam wilayah atau lingkungan siswa ketika belajar, selain itu hal ini juga berkaitan dengan permasalahan karakter serta sikap dalam berbahasa.



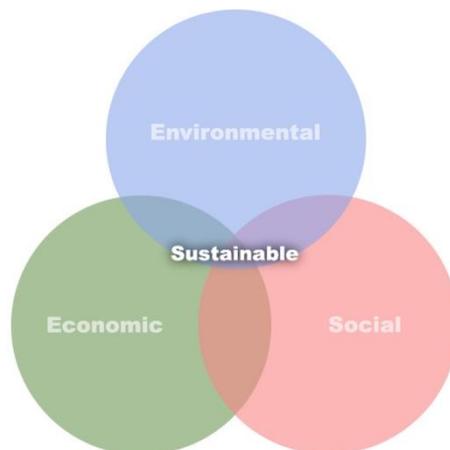
Gambar 1 Konsep CLIL (Coyle, 2006)

Dalam kerangka pembelajaran tersebut, *Green Industry* berkedudukan sebagai konteks di dalam bahan ajar yang dikembangkan. Artinya, *Green Industry* akan mewarnai pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dari segi teknis dan substansial. Hal ini bermuara pada pembentukan sikap/kesadaran ilmiah (*scientific awareness*) siswa melalui pembelajaran bahasa Indonesia yang memang dirancang secara tema dan aktivitas pembelajaran memberikan proses-proses ilmiah di setiap rancangannya.

***Green Industry* sebagai Tema Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Green Industry merupakan konsep industri yang mempertimbangkan efisiensi dan efektivitas produksi sehingga ramah lingkungan serta menghasilkan produk yang hemat energi. Pada dasarnya, industri dalam kerangka konsep *Green Industry* selalu melibatkan

3 dimensi pokok, yakni: lingkungan (*enviromental*), ekonomis (*economic*), dan sosial (*social*). Ketiga dimensi ini akan bermuara pada keberlanjutan pada tiap-tiap dimensi tersebut.



Gambar 2 Dimensi-dimensi Green Industry

Banyak negara yang tengah berkembang yang dirasa perlu fokus untuk mengembangkan bidang sektor industri mereka untuk mereduksi tingkat kemiskinan, menghasilkan barang serta jasa, menciptakan lapangan pekerjaan, serta meningkatkan tingkat kesejahteraan. Bagaimanapun juga, cukup banyak negara-negara yang tengah menghadapi kerusakan lingkungan yang akut serta semakin menipisnya sumber daya alam yang dapat menjadi ancaman nyata terkait peluang tumbuh kembangnya aspek perekonomian yang berkelanjutan. Berbagai bentuk sumber daya merupakan modal yang penting bagi industri untuk meningkatkan efisiensi sehingga memberikan keunggulan industri yang kompetitif. Industri hijau juga berperan dalam pengentasan kemiskinan dengan mempromosikan keamanan energi, kesehatan dan keselamatan kerja, lapangan pekerjaan, dan pengurangan biaya melalui peningkatan produktivitas.

Green Industry menawarkan model produksi serta konsumsi yang jangka panjang dan berkelanjutan. Pola untuk menggunakan dan memanfaatkan sumber daya dan energi, minim karbon dan limbah, tidak tinggi polusi dan aman, serta menciptakan produk dengan pengelolaan yang baik serta bertanggung jawab selama siklus hidupnya. Konsep Industri Hijau meliputi penghijauan industri, yakni segala industri yang terus menumbuhkembangkan produktivitas sumber daya dan kelestarian lingkungan (UNIDO, 2011). Syukron (2017:36) menyatakan bahwa selain kompetensi utama (*hard skill*), pembelajaran di tiap satuan pendidikan hendaknya juga melatih kompetensi tambahan (*soft skill*). Berdasarkan konteks tersebut, hal ini juga memiliki tujuan agar membuat sebuah industri hijau yang memproduksi barang dan jasa yang ramah lingkungan, misalkan melalui pengelolaan barang habis pakai (limbah) untuk didaur ulang, teknologi energi terbarukan, serta layanan untuk analisis dan konsultasi berkaitan dengan isu-isu lingkungan. Industri hijau menjadi inti yang menentukan daya saing dan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan.

Dalam kurikulum 2013, lingkup pembelajaran telah dipetakan secara proporsional. Proporsi ini telah diatur dalam Permendikbud nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan pendidikan menengah. (1) Pembelajaran di sekolah dasar

(SD) lingkup belajarnya difokuskan di lingkungan lokal, keluarga dan lingkungan bermainnya. (2) Di Sekolah Menengah Pertama (SMP), lingkup belajarnya difokuskan diperluas pada lingkup nasional. (3) Sementara itu, lingkup paling luas terdapat di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Pemetaan ini dapat dijadikan dasar untuk membuat rambu-rambu atau pedoman tentang distribusi potensi lokal, nasional, dan global dalam desain pembelajaran berbasis Wawasan Lingkungan. Berikut ini dapat pemetaan tema *Green Industry* lingkup lokal, nasional, dan global dalam desain pembelajaran yang menumbuhkembangkan *scientific awareness* dalam pembelajaran bahasa Indonesia bertema *green industry*.

Tabel 1 Pemetaan Tema *Green Industry* Lingkup Lokal, Nasional, dan Global

Lingkup Potensi	Deskripsi
Tema <i>Green Industry</i> lingkup lokal	(1) Ketidakefisienan penggunaan energi listrik (2) Sistem MCK yang sehat (3) Pemanfaatan lahan hijau di lingkungan rumah (4) Pengelolaan limbah plastik rumah tangga (5) Efisiensi penggunaan air bersih (6) Efisiensi limbah makanan (7) Saluran limbah rumah tangga
Tema <i>Green Industry</i> lingkup Nasional	(1) Pencemaran sungai (Limbah industri, limbah rumah tangga, limbah pertanian) (2) Kerusakan Hutan (Penebangan liar, penggundulan hutan, pembakaran/kebakaran hutan) (3) Banjir (Sistem drainase, daerah aliran sungai, Daerah resapan air) (4) Abrasi (Penambangan pasir pantai, karang, dan perusakan hutan-hutan bakau) (5) Pencemaran Udara (Limbah pabrik, limbah kendaraan bermotor) (6) Menurunnya Keanekaragaman Hayati (Perburuan flora dan fauna, pembukaan lahan konservasi primer) (7) Pencemaran Tanah (Penambangan, pembuangan sampah/limbah) (8) Kerusakan Ekosistem Laut (Penggunaan bahan kimia dan bahan peledak dalam penangkapan ikan) (9) Pencemaran Air Tanah (Kelangkaan air bersih) (10) Pencemaran Suara (Kebisingan pabrik, industri, dan alat transportasi) (11) Berkurangnya Daerah Resapan Air (Pembangunan gedung-gedung dan pengaspalan jalan) (12) Bangunan-Bangunan Liar dan Kumuh

<p>Tema</p> <p><i>Green Industry</i></p> <p>lingkup Global (internasional)</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) Pemanasan Global (Es di kutub yang mulai mencair sehingga menyebabkan ketidakseimbangan ekologis seperti perubahan pola alami musim dan curah hujan) (2) Populasi (Pertumbuhan manusia yang tidak terkendali berbahaya bagi kesediaan SDM dan SDA) (3) Penipisan sumber daya alam (Energi yang tidak dapat diperbaharui diganti dengan energi terbarukan) (4) Kepunahan keanekaragaman hayati dan hewani /Biodiversitas (Aktivitas manusia yang menyebabkan kepunahan spesies dan habitat serta hilangnya keanekaragaman hayati) (5) Fenomena pengasaman laut (Peningkatan keasaman laut dapat memunahkan kerang dan plankton, sumber makanan ikan) (6) Penipisan lapisan ozon (Penipisan lapisan Ozon diperkirakan disebabkan oleh polusi yang disebabkan oleh gas Klorin dan Bromida) (7) Hujan asam (Hujan asam terjadi karena adanya polutan tertentu di atmosfer) (8) Rekayasa genetika (Modifikasi genetik makanan meningkatkan racun dan resiko penyakit bagi manusia)
------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Integrasi *Scientific Awareness* melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Bertema *Green Industry*

Scientific Awareness memiliki tujuan pembelajaran dan aspek pedagogis yang positif untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Pengintegrasian *Scientific Awareness* melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Bertema *Green Industry* bermuara pada tercapainya mental siswa berwawasan kritis, inovatif, dan cinta lingkungan sehingga terjaganya ekosistem alam. Syukron (2022:113) menyatakan bahwa keseimbangan ekosistem adalah kondisi ideal yang perlu dijaga untuk keberlangsungan alam dan makhluk hidup yang ada di dalamnya. Selain itu, desain pembelajaran ini terkategori *High Order Thinking Learning* (HOTS) karena dirancang dalam strategi pembelajaran yang menuntun siswa untuk mengontruksi kognisi, afeksi, dan psikomotornya. Berikut ini dapat dicermati karakteristik pengintegrasian *Scientific Awareness* melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Bertema *Green Industry*.

Tabel 2 Karakteristik Wawasan Lingkungan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

(MCBRIDE *et al*, 2013)

Tujuan pembelajaran	Aspek Pedagogis	Strategi Pembelajaran
(1) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah lingkungan dari diagnosis menuju aksi.	(1) Kognitif	(1) Studi kasus, analisis isu, proyek pemecahan masalah.
(2) Mempraktikkan sebuah sistem ekologis.	(2) Pragmatis	(2) Analisis dan klarifikasi nilai, kritik nilai sosial.
(3) Mempraktikkan perilaku yang bertanggung jawab terhadap lingkungan.	(3) Afektif/moral	(3) Observasi, demonstrasi, ekperimentasi, riset
(4) Memahami konsep dan prinsip ekologi.	(4) Holistik	(4) sistem lingkungan, kontruksi model ekosistem.
(5) Mengembangkan keterampilan yang terkait dengan metode ilmiah: observasi dan eksperimen.	(5) Kreatif dan inovatif	(5) Studi kasus, <i>social entrepreneurship</i> , proyek manajemen hidup berkelanjutan, habituasi, workshop kreatif terkait bidang lingkungan
(6) Menentukan sikap (keputusan) berdasarkan informasi dalam sebuah realitas lingkungan		
(7) Mempromosikan dan berkontribusi untuk pembangunan ekonomi yang membahas kesetaraan sosial dan ekosistem jangka panjang.		
(8) Mengembangkan banyak dimensi interaksi seseorang dengan semua aspek lingkungan. Mengembangkan pemahaman organik dan tindakan partisipatif pada lingkungan.		

3. SIMPULAN

Di tengah berbagai isu-isu persoalan di dunia, pembelajaran di sekolah hendaknya memberikan perhatian lebih kepada isu kelestarian, keberlangsungan, dan keseimbangan ekosistem di Indonesia dan di dunia. Penumbuhkembangan *Scientific Awareness* melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Bertema *Green Industry*. *Scientific Awareness* adalah sikap yang berupa kesadaran untuk berpikir secara ilmiah. Sikap seperti ini sangat perlu dikembangkan secara terencana dalam pembelajaran khusus pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah untuk menyiapkan generasi yang memiliki kompetensi untuk berpikir secara kritis dan inovatif dalam setiap persoalan yang dihadapi. Dengan *Content Language Integrated Learning* (CLIL), pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dapat diwarnai dengan tema *green industry* dengan maksud membuat skenario penumbuhkembangan *Scientific Awareness* pada diri siswa. *Green Industry* merupakan konsep industri yang mempertimbangkan efisiensi dan efektivitas produksi sehingga ramah lingkungan serta menghasilkan produk yang hemat energi. Intinya, isu lokal,

nasional, bahkan global tentang keseimbangan dan kelestarian ekosistem penting untuk disajikan sebagai tema dan berpikir dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian, akan tumbuh dan berkembang karakter siswa yang kritis dan inovatif untuk menyiapkan berbagai sumber energi baru dan terbarukan untuk kelangsungan hidup manusia.

4. REFERENSI

- Coyle, D. (2007). Content and Language Integrated Learning: Towards a Connected Research Agenda for CLIL Pedagogies. *The International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*. 10(5), 543–562.
- Hendratno, S. (2014). *Isu Global Energi*. <http://studioriau.com/el/artikel/energi/isu-global-energi.html> (diakses 4 Juni 2022)
- Kemenprin. (2012). *Efisiensi dan Efektivitas dalam Implementasi Industri Hijau*. Jakarta: Kementerian Perindustrian.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. Bahasa Indonesia Kelas 10 SMA/MA. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kementerian ESDM. (2012). *Kajian Analisis Isu-isu Sektor ESDM*. Jakarta: Pusat Data dan Informasi Sumber Daya Mineral.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Mcbride, B. B. , C. A. Brewer, A. R. Berkowitz, dan W. T. Borrie. (2013). *Environmental literacy, ecological literacy, ecoliteracy: What do we mean and how did we get here?* ESAJOURNAL. Volume 4(5) hal 1—20. Mei 2013.
- Mutiah, A. (2014). *Representasi Pendekatan Whole Language dalam Sajian Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks*. Dalam Prosiding Semnas Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya. Yogyakarta: Gress Publishing.
- Syukron, A. (2017). “Arah Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Industri Kreatif dan Industri Budaya di Era Global”. Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Konteks Global No. 4 (hlm 35-42) Maret 2017.
- Syukron, A. (2022). “Arah Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berwawasan Lingkungan”. *Mengembangkan Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pembelajarannya dalam Merdeka Belajar*. Jember: Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jember
- UNIDO. (2011). *UNIDO Green Industry*. Vienna: United Nations Industrial Development Organization
- Viskontas, I. (2011). *12 Essential Scientific Concepts*. San Fransisco: University of California



Interferensi Penekanan Bahasa Jawa terhadap Bahasa Indonesia: Studi Kasus di *WhatsApp*

Dora Hatika Pertiwi¹, Hindun²

*Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*

dorahatika.pertiwi20@mhs.uinjkt.ac.id¹, hindun@uinjkt.ac.id²

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.26>

First received: 23-06-2022

Final proof received: 29-09-2022

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini mengetahui interferensi penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia serta mengetahui faktor penyebab terjadinya interferensi bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia. Penelitian ini membahas interferensi penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia serta faktor penyebab terjadinya interferensi bahasa penekanan Jawa terhadap bahasa Indonesia melalui studi kasus via *WhatsApp*. Penelitian ini mengkaji interferensi bahasa karena Indonesia merupakan masyarakat bahasa yang memiliki ciri khas masing-masing. Dari masyarakat bahasa tersebut sering terjadi fenomena kebahasaan berupa interferensi bahasa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menjelaskan permasalahan melalui informasi yang diperoleh dari narasumber mengenai kesalahan penekanan bahasa Jawa yang digunakan. Data dalam penelitian ini berupa rekaman suara yang memuat penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia. Instrumen penelitian ini menggunakan wawancara online. Sumber data yang diperoleh dari wawancara menggunakan teknik pancingan untuk mendapatkan informasi berupa kesalahan pada penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik simak dan catat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa interferensi penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia, yaitu berasal dari kesalahan tataran bidang fonologi, kesalahan tataran bidang morfologi, dan kesalahan tataran bidang semantik. Interferensi penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu lingkungan sosial tempat tinggal, adanya kedwibahasaan penutur bahasa, dan meningkatkan kemampuan berbahasa oleh penutur.

Kata kunci: Interferensi; bahasa Jawa; Indonesia, Studi Kasus.

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the interference of Javanese language emphasis on Indonesian and to determine the factors that cause Javanese language interference to Indonesian. This study discusses the interference of Javanese emphasis on Indonesian and the factors that cause interference of Javanese emphasis on Indonesian through a case study via WhatsApp. This study examines language interference because Indonesia is a language community that has its own characteristics. From the language community, there is often a linguistic phenomenon in the form of language interference. This study uses a qualitative method by explaining the problem through information obtained from sources regarding the error in the emphasis of the Javanese language used. The data in this study are in the form of voice recordings containing the emphasis of Javanese on Indonesian. The instrument of this research used online interviews. Sources of data obtained from interviews using the technique of provocation to obtain information in the form of errors in the emphasis of the Javanese language on the Indonesian language. The data in this study were collected using the listening and note-taking technique. The results of this study indicate that there are several interferences in the emphasis of the Javanese language on Indonesian, which come from errors at the phonological level, morphological level errors, and errors at the semantic level. The interference of Javanese emphasis on Indonesian is caused by several factors, namely the social environment in which they live, the existence of bilingualism by speakers of the language, and improving language skills by speakers.

Keywords: Interference; Javanese language; Indonesian, Case Studies.

1. PENDAHULUAN

Bahasa selalu digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi di masyarakat (Noermanzah, 2019). Masyarakat menggunakan bahasa sebagai bentuk interaksi dalam menyampaikan maupun mendapatkan informasi. Bahasa dalam interaksi berperan penting dalam kelancaran informasi diperoleh. Agar mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi, diperlukan satu bahasa yang mudah dipahami oleh semua kalangan masyarakat, salah satunya bahasa Indonesia.

Kenyataannya, masyarakat di Indonesia seringkali menggunakan lebih dari satu bahasa untuk berinteraksi. Hal ini disebabkan karena masyarakat Indonesia merupakan masyarakat multikultural yang setiap daerahnya memiliki bahasa sebagai ciri khasnya masing-masing. Masyarakat mencampuradukkan bahasa daerah dengan bahasa Indonesia yang menyebabkan interferensi bahasa. (Diani, Yunita, & Syafrudin, 2019) mengemukakan interferensi adalah perubahan sistem suatu bahasa sehubungan dengan persentuhan bahasa itu dengan unsur-unsur bahasa lain yang terjadi pada penutur dwibahasa. Dwibahasa merupakan penggunaan dua bahasa secara bergantian. Interferensi bahasa termasuk ke dalam fenomena bahasa karena di dalamnya terdapat ketidakpahaman penggunaan bahasa B1 maupun B2. Dalam interferensi bahasa juga bisa terjadi kesalahan atau kekeliruan karena terbiasa membawa bahasa ibu atau B2 dalam interaksi antar masyarakat.

Interferensi dari (Pratiwi, J, dan Dianita, I, 2022) mengemukakan terdapat lima bidang yang mempelajari interferensi bahasa. Kelima bidang tersebut adalah: 1) Interferensi sistem tata bunyi yaitu fonologi, 2) Interferensi dalam pembentukan kata yaitu morfologi, 3) Interferensi pada tata kalimat yaitu sintaksis, 4) Interferensi pada kosakata yaitu leksikon, dan 5) Interferensi bidang pembentukan makna yaitu semantik.

Interferensi bahasa yang terjadi pada seseorang biasanya disebabkan oleh ketidakpahaman dalam membedakan unsur-unsur bahasa ibu (B1) dengan bahasa Indonesia (B2). Weinrich (Firmansyah, 2021) mengemukakan ada beberapa faktor yang menyebabkannya interferensi bahasa, yaitu kedwibahasaan penutur bahasa, tipisnya kemampuan penutur bahasa, kurang menguasai kosakata bahasa penerima, hilangnya beberapa kosakata yang jarang digunakan, kebutuhan sinonim, prestise gaya bahasa, dan terbawa kebiasaan bahasa ibu.

Membahas mengenai interferensi bahasa menjadi sebuah kajian yang menarik, sebab Indonesia memiliki ragam bahasa yang menjadi perbedaan tuturan komunikasinya. Penelitian mengenai interferensi bahasa Jawa menjadi salah satu bahan kajian yang banyak diteliti. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jayanti Dwi Pratiwi tahun 2022 pada artikel jurnalnya dengan judul *Interferensi Fonologi dan Morfologi Bahasa Jawa dalam Bahasa Indonesia pada Youtube Korea Reomit*, ditemukan interferensi Bahasa Jawa, yaitu kesalahan berbahasa yang terletak pada bidang fonologi dan morfologi dan faktor yang melatarbelakangi terjadinya kesalahan berbahasa karena kedwibahasaan seorang penutur, kebutuhan sinonim, dan tipisnya bahasa penerima.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Khozin Arwani tahun 2018 dalam artikelnya yang berjudul *Interferensi Gramatikal Bahasa Jawa terhadap Bahasa Indonesia pada Tulisan Siswa SMAN 1 Rasau Jaya*, ditemukan data yang didapat dari 46 siswa diperoleh 43 kalimat yang mengandung interferensi morfologi dan 35 kalimat yang mengandung interferensi sintaksis.

Interferensi dapat terjadi pada studi kasus yang dilakukan oleh peneliti, yaitu seorang yang berasal dari Jakarta yang menggunakan bahasa Indonesia sebagai B1, kemudian menetap di Jawa dalam kurun waktu 3 tahun menggunakan bahasa Jawa sebagai B2. Pergeseran antara B1 dan B2 ini menimbulkan interferensi bahasa berupa kesalahan berbahasa maupun penggunaan penekanan bahasa Jawa (B2) terhadap bahasa Indonesia (B1).

Adanya interferensi bahasa yang sering terjadi di masyarakat bahasa, penulis tertarik meneliti kesalahan bahasa yang didapat dari penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia pada salah satu mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di Pulau Jawa melalui wawancara via *WhatsApp*. Penelitian mengenai interferensi bahasa melalui via *WhatsApp* belum pernah dilakukan sehingga perlu analisis yang lebih mendalam. Mewawancarai melalui media sosial *WhatsApp* menjadi objek penelitian karena mempermudah melakukan komunikasi meskipun dari jarak jauh. Pada *WhatsApp* pun terdapat fitur *voice note* atau pesan suara yang semakin mempermudah untuk melakukan tanya jawab. Bukti wawancara juga tersimpan secara otomatis dalam bentuk rekam suara. Ketika berkomunikasi melalui *WhatsApp*, terjadi pelafalan yang

berbeda saat menggunakan bahasa Indonesia. Penekanan ini timbul karena kebiasaan menggunakan bahasa Jawa dalam kesehariannya.

Ketika melakukan komunikasi, terdapat masalah yang identik dengan interferensi, yaitu saat mahasiswa tersebut mengucapkan kata *dialog* yang terdengar penambahan fonem /h/ menjadi *dhialog*. Pada pelafalan tersebut, tampak penekanan logat Jawa pada bahasa Indonesia *dialog*. Penambahan fonem akibat penekanan lafal /h/ itu yang disebut interferensi dalam bidang fonologi. Hal ini disebabkan oleh lingkungan sosial tempat mahasiswa tersebut tinggal yang dominan masyarakatnya menggunakan logat Jawa.

Berdasarkan latar permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti interferensi pada bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia dengan judul “Interferensi Penekanan Bahasa Jawa terhadap Bahasa Indonesia: Studi Kasus di *WhatsApp*.” Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui interferensi penekanan bahasa Jawa terhadap Bahasa Indonesia. (2) Untuk mengetahui faktor penyebab terjadinya interferensi penekanan bahasa Jawa terhadap Bahasa Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan mengenai aktivitas atau kehidupan masyarakat yang bertujuan untuk memahami realitas sosial dengan melihat sendiri fakta yang ada (M Hasan et al., 2022). Penelitian ini dalam menjelaskan hasil penelitiannya menggunakan jenis kualitatif yaitu studi kasus. Studi kasus adalah penelitian yang mendalam tentang individu, satu kelompok, atau satu organisasi dalam waktu tertentu (M Hasan et al., 2022). Tujuan menggunakan metode ini adalah untuk mendeskripsikan secara utuh kesalahan berbahasa penekanan bahasa Jawa terhadap Bahasa Indonesia.

Instrumen penelitian ini melalui wawancara. Data yang diperoleh berupa hasil rekam suara mengenai penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia. Sumber data yang diperoleh yaitu mewawancarai salah satu mahasiswa di Jawa Tengah melalui via *WhatsApp*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak dan catat (Satyawati, Artawa, & Said, 2016). Teknik simak yaitu teknik yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak sumber data, sedangkan teknik catat yaitu teknik yang digunakan untuk menuangkan hasil percakapan ke dalam bentuk tulisan.

Adapun teknik untuk memperoleh informasi berupa kesalahan berbahasa menggunakan teknik pancingan. Teknik pancingan adalah cara yang digunakan untuk merangsang atau mengekspresikan pikiran atau perasaan pihak yang diwawancarai agar menyampaikan sebuah informasi. .

3. PEMBAHASAN

Studi kasus yang dilakukan peneliti melalui via *WhatsApp* ditemukan beberapa interferensi atau kesalahan pada penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia serta faktor penyebab terjadinya interferensi tersebut, sebagai berikut.

A. Kesalahan Penekanan Bahasa Jawa terhadap Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian pada interferensi bahasa terhadap penekanan bahasa Jawa ditemukan beberapa sumber kesalahan. Hasil penelitian ini menggunakan sebuah teori yang dikemukakan oleh Jendra (Pratiwi, J, dan Dianita I, 2022) mengenai beberapa sumber kesalahan berbahasa di antaranya, yaitu interferensi tataran bidang fonologi, interferensi tataran bidang morfologi, dan interferensi tataran bidang semantik. Interferensi atau kesalahan berbahasa tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Interferensi Tataran Bidang Fonologi

Interferensi fonologi adalah kesalahan berbahasa pada bidang fonologi yang berkaitan dengan pelafalan bunyi-bunyi bahasa yang meliputi: penambahan fonem, perubahan fonem, dan penghilangan fonem (Idora, Mustafa, & Septyanti, 2021). Berdasarkan data yang diperoleh, ditemukan beberapa interferensi penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia sebagai berikut.

a. Penambahan Fonem

Tabel 1. Penambahan Fonem

Fonem bahasa Indonesia	Standar Bunyi	Realisasi Bunyi
Dialog	Dialog	Dhialog
Oke	Oke	Okeh

Berdasarkan pada tabel 1 kolom pertama di atas, terdapat realisasi bunyi dengan pelafalan *dhialog* karena dalam bahasa Jawa terdapat fonem /dh/, sedangkan pada bahasa Indonesia hanya terdapat fonem /d/. Perbedaan fonem tersebut merupakan interferensi berbahasa karena fonem /dh/ dalam bahasa Jawa merupakan dialek Jawa yang medok. Dalam fonem bahasa Indonesia yang benar adalah *dialog* yang berasal dari fonem /d/.

Berdasarkan pada tabel 1 kolom kedua di atas, terdapat realisasi bunyi dengan pelafalan *okeh* karena dalam bahasa Jawa terdapat fonem /h/ dan termasuk ke dalam fonem bahasa Indonesia. Kata *okeh* termasuk ke dalam interferensi karena kata dasar dalam bahasa Indonesia yang benar adalah *oke*.

b. Perubahan Fonem

Tabel 2. Perubahan Fonem

Fonem Bahasa Indonesia	Standar Bunyi	Realisasi Bunyi
Meja	Meja	mejo
Kaya	Kaya	koyo
Masa	Masa	mosok
Telur	Telur	telor
Tolong	Tolong	tulong

Berdasarkan pada tabel 2 kolom pertama di atas, terdapat realisasi bunyi penekanan dalam pelafalan *mejo* yang mengalami perubahan antara fonem akhir /o/ bahasa Jawa dengan fonem /a/ pada bahasa Indonesia. Perubahan fonem

tersebut merupakan bentuk interferensi penekanan bahasa Jawa. Bunyi fonem dalam bahasa Indonesia yang benar adalah *meja*.

Pada kolom kedua, terdapat realisasi bunyi penekanan dalam pelafalan *koyok* yang mengalami perubahan fonem /o/ bahasa Jawa dengan fonem /a/ pada bahasa Indonesia. Perubahan fonem tersebut merupakan bentuk interferensi penekanan bahasa Jawa. Bunyi fonem dalam bahasa Indonesia yang benar adalah *kaya*.

Pada kolom ketiga, terdapat realisasi bunyi penekanan dalam pelafalan *mosok* yang mengalami perubahan fonem /o/ bahasa Jawa dengan fonem /a/ pada bahasa Indonesia serta penambahan fonem /k/ pada bahasa Jawa. Perubahan dan penambahan fonem tersebut merupakan bentuk interferensi penekanan bahasa Jawa. Bunyi fonem dalam bahasa Indonesia yang benar adalah *masa*.

Pada kolom keempat, terdapat realisasi bunyi penekanan dalam pelafalan *telor* yang mengalami perubahan fonem /o/ bahasa Jawa dengan fonem /u/ pada bahasa Indonesia. Perubahan fonem tersebut merupakan bentuk interferensi penekanan bahasa Jawa. Bunyi fonem dalam bahasa Indonesia yang benar adalah *telur*.

Pada kolom kelima, terdapat realisasi bunyi penekanan dalam pelafalan *tulong* yang mengalami perubahan fonem /u/ bahasa Jawa dengan fonem /o/ pada bahasa Indonesia. Perubahan fonem tersebut merupakan bentuk interferensi penekanan bahasa Jawa. Bunyi fonem dalam bahasa Indonesia yang benar adalah *tolong*.

c. Penghilangan Fonem

Tabel 3. Penghilangan Fonem

Fonem Bahasa Indonesia	Standar Bunyi	Realisasi Bunyi
Boleh	Boleh	Oleh
Menonton	Menonton	Nonton
Telepon	Telepon	Telpon
Balik	Balik	Bali

Berdasarkan tabel 3 kolom pertama di atas, terdapat realisasi bunyi penekanan bahasa Jawa dalam pelafalan *oleh* yang mengalami hilangnya fonem /b/ pada bahasa Indonesia. Penghilangan fonem tersebut merupakan interferensi penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia. Bunyi fonem dalam bahasa Indonesia yang benar adalah *boleh*.

Pada kolom kedua, terdapat realisasi bunyi penekanan bahasa Jawa dalam pelafalan *nonton* yang mengalami hilangnya fonem imbuhan /me/ pada bahasa Indonesia. Penghilangan fonem tersebut merupakan interferensi penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia. Bunyi fonem dalam bahasa Indonesia yang benar adalah *menonton*.

Pada kolom ketiga, terdapat realisasi bunyi penekanan bahasa Jawa dalam pelafalan *telpon* yang mengalami hilangnya fonem /e/ pada bahasa Indonesia. Penghilangan fonem tersebut merupakan interferensi penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia. Bunyi fonem dalam bahasa Indonesia yang benar adalah *telepon*.

Pada kolom keempat, terdapat realisasi bunyi penekanan bahasa Jawa dalam pelafalan *bali* yang mengalami hilangnya fonem /k/ pada bahasa Indonesia. Penghilangan fonem tersebut merupakan interferensi penekanan bahasa Jawa terhadap bahasa Indonesia. Bunyi fonem dalam bahasa Indonesia yang benar adalah *balik*.

2. Interferensi Tatatran Bidang Morfologi

Interferensi morfologi adalah interferensi yang terjadi disebabkan oleh masuknya unsur-unsur sistem pembentukan kata dari bahasa pertama (B1) ke dalam bahasa kedua (B2) atau sebaliknya (Pitoyo, 2017). Berdasarkan data yang diperoleh interferensi penekanan bahasa Jawa dalam tataran morfologi ditemukan dalam bentuk sufiks dan konfiks, yang dapat dilihat dalam bentuk sebagai berikut.

a. Sufiks

Sufiks adalah imbuhan yang berada di belakang kata dasar. Berdasarkan data yang diperoleh, interferensi morfologi berasal dari morfologi bahasa Jawa yaitu bentuk sufiks (-e), dan (-an). Data bentuk sufiks dijelaskan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kesalahan Sufiks -e

Data	Sufiks -e
Bapake	bapak, -e
Tempate	tempat, -e

Morfem akhiran *-e* merupakan bentuk sufiks yang terdapat dalam bahasa Jawa, sedangkan dalam bahasa Indonesia morfem akhiran *-e* pembentukan katanya menggunakan sufiks *-nya*. Pembentukan morfem akhiran *-e* adalah bentuk interferensi dari penekanan bahasa Jawa. Pembentukan sufiks dalam tataran bahasa Indonesia yang benar adalah *bapaknya*, dan *tempatya*.

Tabel 2. Kesalahan Sufiks-an

Data	Sufiks -an
Manganan	mangan,-an

Morfem akhiran *-an* merupakan bentuk sufiks yang terdapat dalam bahasa Jawa dan termasuk ke dalam tataran pembentukan kata bahasa Indonesia. Kata *mangan* adalah bahasa Jawa saat diberi sufiks *-an* menjadi bentuk interferensi karena mencampurkan pembentukan kata bahasa Indonesia dengan kata dasar *mangan* pada bahasa Jawa. Pembentukan kata dalam bahasa Indonesia yang benar adalah *makanan* yang berasal dari sufiks makan,-an.

b. Konfiks

Konfiks adalah gabungan dari prefiks (awalan) dan sufiks (akhiran) dalam tataran pembentukan kata bahasa Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh, interferensi morfologi bentuk konfiks adalah (di- + -ken) dan (di- + -e). Data bentuk konfiks dijelaskan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kesalahan Konfiks di- + -n

Data	Konfiks di- + -n
Diterusken	di- + terus + -kan

Morfem gabungan (di- + -ken) merupakan gabungan antara imbuhan awalan dan akhiran yang terdapat dalam bahasa Jawa, sedangkan dalam bahasa Indonesia morfem gabungan (di- + -ken) pembentukan katanya menggunakan konfiks (di- + -kan). pembentukan morfem gabungan (di- + -ken) adalah bentuk interferensi dari penekanan bahasa Jawa. Pembentukan konfiks dalam tataran morfologi bahasa Indonesia yang benar adalah *diteruskan*.

Tabel 2. Kesalahan Konfiks di- + -e

Data	Konfiks di- + -e
Dikelompoke	di- + kelompok + -e

Morfem gabungan (di- + -e) merupakan gabungan antara imbuhan awalan dan akhiran yang terdapat dalam bahasa Jawa, sedangkan dalam bahasa Indonesia morfem gabungan (di- + -e) pembentukan katanya menggunakan (di- + -an). Pembentukan morfem gabungan (di- + -e) adalah bentuk interferensi dari penekanan bahasa Jawa. Pembentukan konfiks dalam tataran morfologi bahasa Indonesia yang benar adalah *dikelompokan*,

3. Interferensi Tataran Bidang Semantik

Interferensi berbahasa dalam tataran semantik adalah kesalahan yang berkaitan dengan makna yang kurang tepat (Solikhah, Janah, M, & Sidik, 2020). Interferensi tataran ini dapat dilihat dari bidang fonologi, morfologi, maupun sintaksisnya. Berdasarkan hasil penelitian pada studi kasus, ditemukan beberapa interferensi penekanan bahasa Jawa dalam tataran Semantik dengan bidang fonologi atau bunyinya sebagai berikut.

a. Pelem dan Pilem

Pelem dan *pilem* merupakan dua bahasa Jawa yang memiliki makna berbeda. *Pelem* diartikan sebagai buah mangga, sedangkan *pilem* diartikan sebagai film. Bunyi kedua bahasa tersebut hampir mirip, namun dalam penulisan memiliki perbedaan antara fonem /e/ dan /i/. Dalam tataran semantik dapat terjadi interferensi jika penggunaan bunyi bahasa pelem dan pilem tidak sesuai dengan situasi dalam berkomunikasi. Kesalahan pengucapan bunyi akan menimbulkan perbedaan makna yang tidak tepat, seperti:

“mbak, temeni aku nonton *pelem*.”

Kalimat di atas jika diartikan menjadi *mbak, temeni aku nonton mangga*. Jika diucapkan tanpa memperhatikan makna kata, maka akan menimbulkan salah makna. Kesalahan makna tersebut adalah interferensi dalam tataran

semantik. Kalimat yang benar dalam semantik adalah *mbak, temeni aku nonton pilem*, yang artinya *mbak, temeni aku nonton film*.

b. Uwuh dan Uyuh

Uwuh dan *uyuh* merupakan dua bahasa Jawa yang memiliki makna berbeda. *Uwuh* diartikan sebagai tumpukan sampah, sedangkan *uyuh* diartikan sebagai air seni atau air pipis. Bunyi kedua bahasa tersebut hampir mirip, namun dalam penulisan keduanya memiliki perbedaan antara fonem /w/dan /y/. Dalam tataran semantik dapat terjadi interferensi jika penggunaan bunyi keduanya tidak sesuai dengan situasi dalam komunikasi. Kesalahan pengucapan bunyi akan menimbulkan perbedaan makna yang tidak tepat, seperti:

“aku pengen *uwuh*, Pak.”

Kalimat di atas jika diartikan menjadi *aku mau sampah, Pak*. Jika diucapkan tanpa memperhatikan makna kata, maka akan menimbulkan salah makna. Kesalahan makna tersebut adalah interferensi dalam tataran semantik. Kalimat yang benar dalam semantik adalah *aku pengen uyuh, Pak*, yang artinya *aku mau pipis, Pak*.

c. Kuwi dan Kowe

Kuwi dan *kowe* merupakan dua bahasa Jawa yang memiliki makna berbeda. *Kuwi* diartikan sebagai itu, sedangkan *kowe* diartikan sebagai kamu. Bunyi kedua bahasa tersebut hampir mirip, namun dalam penulisan keduanya memiliki perbedaan antara fonem /u/dan /o/ serta /i/ dan /e/. Dalam tataran semantik dapat terjadi interferensi jika penggunaan bunyi keduanya tidak sesuai dengan situasi dalam komunikasi. Kesalahan pengucapan bunyi akan menimbulkan perbedaan makna yang tidak tepat, seperti:

“*kowe* iso buat beli seblak.”

Kalimat di atas jika diartikan menjadi *kamu bisa buat beli seblak*. Jika diucapkan tanpa memperhatikan makna kata, maka akan menimbulkan salah makna. Kesalahan makna tersebut adalah interferensi dalam tataran semantik. Kalimat yang benar dalam semantik adalah *kuwi iso buat beli seblak* yang artinya *itu bisa buat beli seblak*.

B. Faktor yang Menyebabkan Terjadinya Interferensi Penekanan Bahasa Jawa terhadap Bahasa Indonesia.

Interferensi berbahasa memiliki faktor penyebabnya. Berdasarkan hasil penelitian studi kasus, peneliti menggunakan sebuah teori yang dikemukakan oleh Weinrich dalam menemukan beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya interferensi penekanan bahasa Jawa terhadap Bahasa Indonesia sebagai berikut.

1. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial menjadi penyebab penutur mengalami interferensi dalam berbahasa. Seperti yang terjadi pada penutur dalam studi kasus, lingkungan tempat tinggalnya didominasi oleh masyarakat Jawa dalam kesehari-hariannya berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa. Penutur yang dalam jangka waktu tinggal di lingkungan tersebut, ketika berkomunikasi ikut tanpa disadari menggunakan

bahasa Jawa. Oleh karena itu, ketika berkomunikasi bukan dengan masyarakat Jawa, dialek atau logat Jawa mempengaruhi penutur dalam menggunakan bahasa Indonesia. Misalnya:

Penutur: “lagi apa mbak e?”

Mitra tutur: “ini lagi menyusun tugas penelitian, Kak.”

Penutur: “yowes, diteruskan ya, Mba, tugasnya”

Percakapan di atas terlihat penutur berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia namun dengan dialek atau logat Jawa. Hal ini ditandai dari kata *yowes*. Kejadian berbahasa tersebut termasuk interferensi yang disebabkan oleh lingkungan sosial tempat tinggalnya.

2. Kedwibahasaan Penutur Bahasa.

Kedwibahasaan atau kemampuan penutur menggunakan dua bahasa juga menjadi penyebab interferensi berbahasa. (Sukirman, 2021) kedwibahasaan adalah kemampuan pemakaian dua bahasa secara bergantian oleh penutur dalam interaksinya. Interferensi bahasa tidak akan terjadi jika penutur hanya menguasai satu bahasa. Hal ini dapat diperhatikan dalam studi kasus, penutur melakukan komunikasi dengan dua bahasa, yaitu bahasa Jawa dan bahasa Indonesia. Penggunaan dua bahasa secara bergantian dapat memberikan peluang terjadinya interferensi.

3. Kemampuan Meningkatkan Bahasa

Semakin banyaknya seseorang menguasai bahasa, maka akan meningkatkan peluang terjadinya interferensi. Hal ini dikarenakan ketika mempelajari berbagai bahasa, maka bahasa ibu atau B1 akan mulai berkurang atau hilang oleh penyerapan kosakata baru dari bahasa yang sedang dikuasai. Penutur akan mencoba menggunakan beberapa kosakata yang ia kuasai ketika melakukan komunikasi dengan mitra tuturnya sebagai bentuk bahwa penutur memiliki kemampuan berbahasa. Oleh sebab itu, penutur berusaha untuk meningkatkan kemampuan berbahasanya dengan mencoba bahasa lain selain bahasa ibu yang diperoleh dari faktor internal maupun eksternal bahasa.

4. SIMPULAN

Interferensi dapat dijumpai di sekitar kita, salah satunya dalam penekanan bahasa Jawa terhadap Bahasa Indonesia. Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian studi kasus ini, dapat ditemukan beberapa interferensi yang terjadi oleh penekanan bahasa Jawa, yaitu interferensi dalam tataran bidang fonologi berupa penambahan fonem, penghilangan fonem, dan perubahan fonem. Interferensi dalam tataran bidang morfologi berupa kesalahan sufiks atau imbuhan akhir dan kesalahan konfiks atau imbuhan gabungan. Interferensi dalam tataran bidang semantik berupa salah mengartikan sebuah kata yang menimbulkan salah makna. Kesalahan mengartikan kata disebabkan oleh fonem bahasa Jawa yang memiliki beberapa kesamaan.

Dari hasil penelitian ini juga ditemukan faktor penyebab interferensi penekanan bahasa Jawa terhadap Bahasa Indonesia, yaitu oleh lingkungan sosial tempat tinggal, kedwibahasaan penutur bahasa Jawa dan bahasa Indonesia, dan kemampuan penutur untuk meningkatkan bahasanya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan memberikan wawasan yang luas dalam penelitian ini sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga dengan adanya hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

6. REFERENSI

- Diani, I., Yunita, W., & Syafrudin. (2019). Interferensi Bahasa Indonesia terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Universitas Bengkulu. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 164–173.
- Firmansyah, M. A. (2021). Interferensi Dan Integrasi Bahasa: Kajian Sociolinguistik. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 8(1), 46–59.
- Hasan, M, Harahap, T. K., Hasibuan S, Rodliyah, I., Thalhah, S, Z., Rakhman, C, U., ... Herman. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif* (Muhammad Hasan, ed.). Tahta Media Grup. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=bT1vEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA19&dq=info:0Semww34nJQJ:scholar.google.com/&ots=QPYmHY193W&sig=rp ojC3oFBos241tDj-6THZXtdYo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false%0A%0A
- Idora, M., Mustafa, M. N., & Septyanti, E. (2021). Kesalahan Fonologi Gelar Wicara Mata Najwa Trans 7. *Jurnal Silistik Dimensi Linguistik*, 1(1), 8–18.
- Noermanzah. (2019). Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian. 306–319.
- Pitoyo, A. (2017). Interferensi Bahasa Jawa ke dalam Bahasa Indonesia Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dalam Perkuliahan Keprotokolan. *Jurnal Pena Indonesia*, 3(2), 130–146.
- Pratiwi, J, Y., Dianita, I. (2022). Interferensi Fonologi dan Morfologi Bahasa Jawa dalam Indonesia pada Youtube Korea Reomit. *SAPALA*, 9(4), 143–153.
- Satyawati, M. S., Artawa, K., & Said, R. (2016). Peran Semantis Subjek dalam Klausa Muna (The Semantical Role of Subject in the Clauses of Munanese Language). *Mozaik Humaniora*, 16(2).
- Solikhah, I. ., Janah, M, N., & Sidik, M. (2020). Kesalahan Berbahasa Tataran Semantik dalam Unggahan Instagram @kominfodiy. *Jurnal*, 9(2), 43–50.
- Sukirman. (2021). Beberapa Aspek dalam Kedwibahasaan (Suatu Tinjauan Sociolinguistik). *Jurnal Konsepsi*, 9(4), 191–197. Retrieved from <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>



Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 6 SD di Daerah 3T

Arien Cahyani Putri¹, Luthfi Fadilah², Nur Syamsiyah³

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

arien.cahyani20@mhs.uinjkt.ac.id¹, luthfi.fad20@mhs.uinjkt.ac.id²,
nur.syamsiyah@uinjkt.ac.id³

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.38>

First received: 03-07-2022

Final proof received: 29-09-2022

ABSTRAK

Penelitian ini membahas permasalahan rendahnya mutu pendidikan di daerah 3T yang disebabkan oleh ketidaksesuaian model pembelajaran dengan kemampuan anak, kondisi lingkungan, fasilitas, media, dan bahan ajar. Maka dari itu, perlu digunakan model pembelajaran *role playing* khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar daerah 3T yang mampu menyesuaikan kondisi di daerah 3T. Model *role playing* bisa memanfaatkan media di lingkungan sekitar yang dapat membantu siswa mengikuti proses belajar di sekolah yang minim sarana dan prasarana. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kondisi pendidikan di Sekolah Dasar daerah 3T dan penerapan model pembelajaran *role playing* di daerah 3T dalam materi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, pengumpulan data melalui teknik wawancara dengan mahasiswa yang menjadi relawan pengajar di daerah 3T dan studi kepustakaan. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ketiga sekolah yang berada di daerah 3T mempunyai persamaan dan perbedaan masalah yang menjadi faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan Sekolah Dasar di daerah 3T. Faktor-faktor yang telah diidentifikasi yaitu, jarak tempat tinggal guru, kualitas guru, sarana dan prasarana, kemampuan membaca siswa, aliran listrik di sekolah, kesadaran masyarakat, dan bahan ajar. Model *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD bisa digunakan kepada siswa di daerah 3T. Dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara bertahap yang diawali dengan pengenalan mengenai model tersebut kepada siswa.

Kata kunci: model pembelajaran *role playing*; Bahasa Indonesia; sekolah dasar; daerah 3T

ABSTRACT

This study discusses the problem of the low quality of education in the 3T area caused by the incompatibility of the learning model with children's abilities, environmental conditions, facilities, media, and teaching materials. Therefore, it is necessary to use a role playing learning model, especially in Indonesian subjects at the elementary school level in the 3T area, which can adapt to conditions in the 3T area. Role playing models can take advantage of media in the surrounding environment to help students follow the learning process in schools that lack facilities and infrastructure. This study aims to determine the condition of education in Elementary Schools in the 3T area and apply the role playing learning model in the 3T area in the subject matter of Indonesian class 6 of elementary school. This study uses a qualitative descriptive method, data collection through interviews with students who become teaching volunteers in the 3T area and literature study. This study indicates that the three schools located in the 3T area have similarities and differences in problems that are the factors causing the low quality of elementary school education in the 3T area. The factors that have been identified are the distance from where the teacher lives, the quality of the teacher, facilities and infrastructure, students' reading ability, electricity in schools, public awareness, and teaching materials. The role playing model in Indonesian class 6 SD can be used for students in the 3T area. In its implementation, it must be carried out in stages, starting with introducing the model to students.

Keywords: role playing learning model; Indonesian Language; primary school; 3T area

1. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan proses perolehan ilmu yang bisa didapatkan oleh setiap individu yang tidak terikat oleh waktu dan tempat. Dalam pembelajaran terdapat keterkaitan antara masing-masing komponen guna mencapai suatu tujuan pendidikan. Menurut Rusman (2017:2), komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran. Apabila ada komponen yang tidak terdapat dalam kegiatan pembelajaran, maka para pendidik dan peserta didik tidak akan mengetahui arah serta tolak ukur keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Seperti yang diungkapkan Knirk & Gustafson (dalam Lefudin, 2014:14), setiap pembelajaran telah dirancang oleh pendidik untuk mendukung seseorang dalam mengeksplorasi kemampuannya dengan melalui langkah pembuatan rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Di setiap jenjang pendidikan terdapat jenis bidang pembelajaran seperti IPA, IPS, Agama, Matematika, dan lain-lain yang sesuai dengan silabus kurikulum di setiap tingkatannya. Di antara banyaknya mata pelajaran, Bahasa Indonesia menjadi suatu hal yang wajib dipelajari oleh seluruh warga Indonesia. Seperti yang dikemukakan oleh Alek dan Achmad (dalam Samsiyah, 2016:5-9), bahasa Indonesia memiliki kedudukan sebagai bahasa Negara, bahasa Persatuan, bahasa Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni, dan

sebagai bahasa Pembangunan. Oleh sebab itu, di setiap pendidikan terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki target untuk mewujudkan sumber daya manusia berkualitas dalam memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia.

Kurikulum 2013 menekankan tiga aspek penilaian, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Penekanan dalam Kurikulum 2013 tidak lagi pada ranah kognitif atau hafalan saja, tetapi didasarkan dalam rangka mengembangkan siswa yang produktif, kreatif, afektif, dan inovatif (Anwas, 2013:496). Kurikulum 2013 melatih kreativitas, rasa ingin tahu, dan juga kerja sama dengan berupaya menggunakan kemampuan logika serta analisis para siswa. Pengembangan dan keseimbangan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan sangat diperlukan siswa agar mereka dapat menerapkannya di berbagai situasi sekolah, khususnya dalam kehidupan bermasyarakat. Kurikulum ini juga menghargai setiap sifat heterogen dan kecerdasan lain pada siswa. Maka dari itu, setiap siswa bisa menunjukkan kemampuan dan keterampilannya tanpa merasa terabaikan di kelas.

Dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia disediakan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks, yaitu dalam bentuk teks tertulis maupun teks lisan (Khair, 2018:90). Dengan menggunakan pendekatan ini, para siswa diharapkan untuk memahami setiap jenis teks dan siswa dapat mempertunjukkan struktur isi dan bahasanya.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan berbasis teks akan kurang diminati siswa apabila guru hanya memberikan teori tanpa praktik, apalagi di tingkat Sekolah Dasar anak-anak memerlukan pembelajaran yang aplikatif, kreatif, inovatif, dan bervariasi agar mereka tidak jenuh dengan apa yang dipelajarinya. Menurut Basri (2017:39), pada materi cerita pendek terkadang banyak menimbulkan perbedaan penafsiran terhadap pemahaman tentang tema, sehingga dibutuhkan metode yang memberikan wujud nyata untuk mempermudah pemahaman siswa. Misalnya, pada materi Dongeng dipraktikkan dengan memperagakan peran tokoh dalam teks tersebut, kemudian siswa mengetahui secara langsung nilai dan makna terkandung yang bisa menumbuhkan kepekaan sosial siswa. Dengan metode tersebut atau yang dikenal dengan model *role playing*, siswa tidak sekedar membaca teks, tetapi juga mengasah keterampilan berbicara dan menyimak.

Siswa Sekolah Dasar lebih memahami materi jika pembelajarannya melibatkan peran individu secara langsung dengan berkelompok. Di samping itu, belajar secara berkelompok memiliki tujuan untuk mengeksplorasi hubungan antar manusia (nilai, sikap, perasaan, dan strategi pemecahan masalah) yang disertai bahan pendukung (kostum, musik, dan properti lainnya). Oleh sebab itu, pada tahapan perkembangan dan pertumbuhan anak usia Sekolah Dasar (6-13 tahun) diperlukan perhatian penuh dari orang tua dan guru. Di usia tersebut seorang anak harus berinteraksi secara aktif untuk mengenal lingkungan sekitar yang membentuk karakter dalam diri anak. Menurut Trianingsih (2016:201), anak pada tahap usia Sekolah Dasar mulai menyadari bahwa mereka mempunyai karakteristik dan kemampuan yang berbeda dengan temannya. Maka dari itu, guru memiliki peran memotivasi anak untuk tetap percaya diri dan menuntunnya agar bisa belajar bersama walaupun tiap anak memiliki kemampuan yang berbeda satu dengan lainnya. Sehingga, pendidik dalam mengimplementasikan model pembelajaran

menyesuaikan dengan lingkup materi, kemampuan peserta didik, serta lingkungan belajarnya.

Model pembelajaran *role playing* termasuk ke dalam variasi model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif berkontribusi kepada siswa yang memiliki perbedaan kondisi dan latar belakang untuk bertindak saling bergantung atas tugas belajar bersama dan belajar menghargai (Al-Tabany, 2017:111). Dengan hal tersebut, para siswa dapat mengenal karakteristik teman sebayanya dan mengasah kemampuan bersosialisasi.

Model *role playing* atau bermain peran bisa digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar, sebab pada tahapan tersebut para siswa cenderung menyukai bermain bersama temannya sehingga model ini akan membekas dalam ingatan anak dan meninggalkan kesan yang kuat. Dengan mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* di kelas, peserta didik dapat melakukan peran karakter pada suatu peristiwa lampau, sekarang, atau masa yang akan datang (Kristin, 2018:172). Sehingga, guru bisa memanfaatkan kondisi anak yang sedang aktif bermain ke dalam model pembelajaran *role playing* di mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan mengajak para peserta didik untuk memerankan secara langsung pada materi tertentu yang akan diulas dalam pembelajaran. Model *role playing* tidak hanya mendorong siswa untuk berkolaboratif, tetapi siswa juga dituntut untuk kreatif dan dapat memecahkan suatu masalah. Hal tersebut sesuai dengan penanaman nilai utama mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa dalam K13 yang mengusung pendidikan karakter. Marlina (2013:30) mengungkapkan bahwa tiap mata pelajaran mempunyai nilai karakter tersendiri yang ditanamkan pada setiap peserta didik, seperti mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki nilai utama kritis, kreatif dan inovatif, berfikir logis, bertanggung jawab, dan percaya diri.

Konsep Kurikulum 2013 sudah baik dalam berbagai aspek, namun saat diimplementasikan masih terdapat kekurangan, terutama keterlambatan distribusi pedoman pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang membuat para guru kesulitan dalam menerapkan dan menjalankan kegiatan proses belajar. Sarana dan prasarana di beberapa sekolah juga belum memadai untuk melaksanakan pembelajaran Kurikulum 2013, terutama di daerah 3T (Terdepan, Terluar, Tertinggal). Masyarakat yang bertempat tinggal di daerah 3T masih banyak yang belum memperoleh pendidikan yang sebanding dengan daerah perkotaan (Syafii, 2018:155). Hal ini dikarenakan sulitnya akses perjalanan menuju sekolah yang membutuhkan lebih banyak waktu, cakupan jaringan seluler yang buruk sehingga siswa kesulitan untuk mengakses informasi pembelajaran di internet, belum meratanya buku ajar siswa, rendahnya kualitas pendidik, serta lingkungan dan tempat belajar yang belum mendukung. Walaupun terdapat banyak keterbatasan dalam menjalankan pembelajaran di daerah 3T, seorang pendidik harus kreatif saat menjalankan kewajibannya dengan memanfaatkan benda-benda sekitar sebagai media pembelajaran di dalam atau di luar kelas. Kemudian, dengan belum meratanya buku ajar siswa serta sarana dan prasarana yang belum memadai, guru bisa mengaplikasikan model pembelajaran *role playing* yang memanfaatkan solidaritas masyarakat daerah 3T untuk berkolaborasi dalam proses pembelajaran.

Model *role playing* tidak mengutamakan penggunaan media elektronik dalam proses belajarnya, karena model ini bisa menggunakan properti alam sekitar untuk bermain peran saat pembelajaran. Dan untuk buku ajar yang belum merata, pemberian materi akan berpusat pada guru (*teacher centered*), meskipun hal ini tidak sesuai dengan pembelajaran Kurikulum 2013 yang mengarahkan kepada *student centered learning*. Maka dari itu, supaya pembelajaran tidak terus-menerus bergantung pada guru, siswa harus terjun langsung dalam memerankan sesuatu yang mengarah pada pembahasan materi, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mana banyak materi bisa diimplementasikan ke dalam model *role playing*. Namun, dalam mengupayakan pendidikan yang terintegrasi dengan IPTEK, guru bisa memanfaatkan media elektronik seperti gawai dan laptop yang di dalamnya sudah terunduh materi dan video pembelajaran untuk diperlihatkan kepada siswa daerah 3T sebagai perkenalan bagaimana model *role playing* dilaksanakan pada materi yang terkait tanpa harus menggunakan jaringan internet. Meskipun cara tersebut tidak efektif karena hanya menggunakan media elektronik dari guru, tetapi dengan cara inilah siswa di daerah 3T dikenalkan secara perlahan dengan teknologi pendidikan yang secara langsung meningkatkan pengetahuan dalam menghadapi teknologi. Menurut Abidin (dalam Zulkarnaen dan Handoyo, 2019:22), pendidikan di Indonesia harus menitikberatkan pada tiga penguasaan yaitu, penguasaan jaringan, teknologi, dan inovasi di samping pemerolehan sumber daya alam yang melimpah.

Permasalahan lain terkait implementasi K13 mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan memakai pendekatan berbasis teks, yaitu siswa SD di daerah 3T masih terbata-bata dalam membaca teks. Pernyataan tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa relawan pengajar di daerah 3T. Hal ini menyebabkan ketertinggalan materi dan standar kompetensi siswa dalam silabus kelas 6 SD Kurikulum 2013 tidak dapat dicapai karena terdapat banyak faktor penghambat pada saat proses pembelajaran. Sehingga, siswa daerah 3T tidak bisa menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, inkuiri, berbasis proyek, dan penemuan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa dengan berbasis teks. Menurut Khair (2018:91), pembelajaran bahasa dengan berbasis teks diawali dari kegiatan yang bertahap, yaitu pendidik membangun konteks, kegiatan pemodelan, membangun teks secara bersama, dan membangun teks secara individu atau mandiri. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia tingkat SD di daerah 3T tidak sepenuhnya mengikuti silabus Kurikulum 2013 yang ditetapkan oleh pemerintah pusat, karena pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia di daerah 3T menyesuaikan kondisi siswa dan lingkungannya. Misalnya, pendidik lebih memfokuskan untuk mengajari siswa dalam membaca huruf, kalimat, dan sebagainya, karena kemampuan membaca siswa masih tergolong rendah.

Akibat beberapa faktor yang menyebabkan ketertinggalan materi Bahasa Indonesia yang harus dipelajari oleh siswa sekolah dasar di daerah 3T, maka peneliti ingin menjabarkan penerapan model *role playing* pada materi Pidato dan Karangan Fiksi sebagai dua di antara materi Bahasa Indonesia kelas 6 SD yang terdapat dalam materi pelajaran tematik K13. Hal ini dikarenakan model *role playing* bisa menggunakan media audiovisual yang diupayakan oleh guru dan dipraktikkan cara pemeranannya, serta bisa

mengatasi permasalahan siswa yang masih terbata dalam membaca dengan memerankan secara langsung terkait materi tersebut. Dengan begitu siswa di daerah 3T bisa mengikuti beberapa materi yang terdapat di K13 sebagai upaya peningkatan keterampilan dan pengetahuan siswa walaupun tidak secara keseluruhan materi diajarkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini merumuskan dua masalah yaitu, (1) bagaimana kondisi pendidikan sekolah dasar di daerah 3T?; dan (2) bagaimana cara mengaplikasikan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD di daerah 3T?. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam materi Bahasa Indonesia kelas 6 SD di daerah 3T berdasarkan Kurikulum 2013 pada dua materi pelajaran yaitu Pidato dan Karangan Fiksi.

Menurut Shaftel (dalam Basri, 2017: 42) terdapat tahapan *role playing* yang bisa digunakan sebagai panduan dalam pembelajaran: (1) memberi dorongan kepada peserta didik dan menghangatkan situasi; (2) menunjuk partisipan/peran; (3) mengatur tahap-tahap peran; (4) mempersiapkan pengamat; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan evaluasi tahap kedua; dan (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Dari kutipan tersebut, peneliti menjadikan acuan sebagai tahapan penerapan model *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD di daerah 3T.

Beberapa penelitian yang terkait dengan bahasan yang mengenai penerapan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD di daerah 3T adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Dian Cahya Ningrum pada tahun 2020 yang berjudul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah”. Penelitian tersebut memfokuskan pada permasalahan masih rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah. Penelitian ini menggunakan metode operasional variabel, yaitu variabel bebas mengenai model bermain peran, dan variabel terikat mengenai hasil belajar. Penelitian ini menggunakan siswa kelas VC sebagai subjek yang berjumlah 25 orang dan pembelajaran bahasa Indonesia digunakan sebagai objek. Pengumpulan data dalam penelitian ini melakukan metode dengan cara dokumentasi, tes, dan observasi dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa adanya perkembangan hasil belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia yang dapat ditinjau dari bertambahnya motivasi ketuntasan belajar siswa dari rata-rata persentase pada siklus yang dianalisis (Ningrum, 2020).

Penelitian lain yang terkait dengan bahasan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD di daerah 3T yaitu penelitian yang dilakukan oleh Meti Safitri dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cempaka 1 Putih Tahun Ajaran 2014-2015”. Fokus permasalahan dalam penelitian tersebut yaitu sejauh mana metode *role playing* berpengaruh terhadap motivasi siswa SDN Cempaka Putih I dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimental. Penelitian ini menggunakan seluruh siswa kelas VA SDN Cempaka Putih I. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik angket dan observasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa

langkah, yaitu editing, skoring, tabulating, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa adanya perbedaan signifikan antara motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan metode *role playing* dengan yang tidak menggunakannya (Safitri, 2015).

Dari tinjauan dua penelitian di atas, terdapat perbedaan dengan penelitian ini, diantaranya adalah dari aspek pembahasan penelitian: (1) penggunaan model *role playing* mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat kelas 6 SD; (2) pemanfaatan properti alam sebagai media pembelajaran; (3) Keberadaan sekolah di daerah pedalaman (3T); dan (4) data penelitian diambil dari hasil wawancara mahasiswa relawan pengajar di daerah 3T dan studi pustaka.

Persamaan yang terdapat dalam kedua penelitian di atas dengan penelitian ini, diantaranya yaitu: (1) objek penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD; dan (2) penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan menjabarkan hasil analisis secara narasi mengenai kondisi pendidikan di 3 sekolah dasar yang berada di daerah 3T dan cara pengaplikasian dua subtema materi Bahasa Indonesia kelas 6 SD Kurikulum 2013 di daerah 3T dengan menggunakan model *role playing*.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara (*interview*) dengan mahasiswa relawan pengajar di daerah 3T dan studi pustaka. Tujuan dilakukannya wawancara untuk melengkapi data dan upaya perolehan sumber data yang akurat dan tepat (Prasanti, 2018:17). Informan penelitian dipilih berdasarkan teknik purposive sampling. Peneliti mewawancarai 3 orang mahasiswa angkatan 2020/2021 sebagai informan dan dipilih berdasarkan yang pernah melaksanakan program relawan mengajar di daerah 3T pada tingkat SD.

1. Nh, menempuh program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan pernah menjadi relawan selama satu bulan di SDN Kutakarang 1.
2. Ra, menempuh program studi Psikologi dan pernah menjadi relawan selama satu bulan di SDN Kutakarang 3 Filial.
3. El, menempuh program studi Pendidikan Bahasa Arab dan pernah menjadi relawan selama satu bulan di SDN 2 Sorongan Filial.

Studi kepustakaan menjadi teknik pengumpulan data kedua setelah wawancara, yaitu dilakukan dengan menelaah berbagai sumber buku, jurnal, dan internet yang berhubungan dalam penelitian ini.

3. PEMBAHASAN

Kondisi Pendidikan Sekolah Dasar di Daerah 3T

Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam pendahuluan, dapat dijelaskan bahwa kondisi pendidikan Sekolah Dasar di daerah 3T masih jauh dari kata sempurna. Salah satu bukti bahwa rendahnya kondisi pendidikan Sekolah Dasar di daerah 3T yaitu belum berkembangnya mutu pendidikan yang ada di Sumba. Hal ini disebabkan karena

kurangnya fasilitas perpustakaan, bangunan sekolah, masyarakat masih memiliki pemikiran yang terbelakang mengenai pendidikan, orang tua siswa, terbatasnya kolega ketenagakerjaan di sekolah, dan juga keluarga memiliki permasalahan ekonomi (Danga, 2018: 237). Maka dari itu, sebelum menerapkan model pembelajaran harus meninjau berbagai aspek dari kondisi sekolah di daerah 3T.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, peneliti dapat memaparkan tentang kondisi pendidikan sekolah dasar di daerah 3T. Dalam penelitian ini, peneliti telah mendapatkan hasil mengenai rendahnya kualitas pendidikan sekolah dasar di daerah 3T.



Gambar 1: Kondisi ruang kelas di SDN Kutakarang 1.

Nh, sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan pernah menjadi relawan selama satu bulan di SDN Kutakarang 1, menyampaikan bahwa ada beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya pendidikan di sekolah tersebut. Berikut penuturan hasil wawancaranya.

“SDN Kutakarrang 1 masih memiliki kualitas pendidikan yang rendah karena sekolah tersebut berada di daerah pedalaman maka masyarakat dan pemerintah masih kurang pemerhatian, kualitas guru juga banyak yang tidak diperhatikan, dan banyaknya wali murid yang tidak mementingkan pendidikan itu sendiri.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas, Nh berpendapat sekolah yang berada di daerah 3T kurang diperhatikan oleh pemerintah sehingga program pelatihan serta penyebaran guru di daerah 3T belum mencapai target maksimal. Bahkan orang tua/wali murid memiliki kesadaran yang rendah akan pentingnya menjalani pendidikan pada anak-anaknya. Hal tersebut yang membuat rendahnya mutu pendidikan di daerah 3T. Selain kurangnya pemerhatian pemerintah, kesadaran masyarakat, dan kualitas seorang guru, sarana dan prasarana di SDN Kutakarang 1 pun kurang memadai untuk melaksanakan pembelajaran. Nh juga mengungkapkan kemampuan membaca di SDN Kutakarang 1 masih terbilang sangat rendah, yang seharusnya pada kelas 6 SD sudah lancar dalam membaca, namun kenyataannya siswa masih terbata-bata dalam membaca teks. Berikut penuturan selanjutnya.

“Di sekolah yang saya ajar, fasilitas ruang kelas sudah lengkap, ada 6 ruangan tetapi dengan kondisi kurang layak, tidak ada kamar mandi, lapangan, dan sarana lain yang mestinya ada di sekolah pada umumnya. Kemudian, lampu yang ada di dalam kelas tidak diperbaharui dan tidak ada tempat untuk menyambungkannya dengan listrik. Namun, terdapat stopkontak dengan aliran listrik yang menyala. Lalu, kasus siswa di sana itu buta hurufnya merata. Kelas 1-6 dapat dikatakan kritis dengan kemampuan bacanya. Bahkan kelas 6 masih terbata-bata. Hal ini membuat pembelajaran tematik yang seharusnya diajarkan kepada mereka jadi tidak diajarkan, karena saya memilih untuk menghindari itu sebab mereka benar-benar tidak bisa membaca atau masih belum lancar, maka saya memfokuskan untuk mengajari mereka cara membaca terlebih dahulu.”

Didapatkan informasi dari hasil wawancara di atas bahwa relawan guru di SDN Kutakarang 1 tidak menggunakan silabus Kurikulum 2013 dalam pembelajaran, karena kondisi siswa yang tidak bisa mengikuti alur dan tahapan pembelajaran sesuai dengan silabus K13 yang disebabkan siswa tidak bisa membaca dan masih terbata-bata. Sedangkan dalam K13 siswa sekolah dasar dituntut untuk memahami struktur isi dan bahasa dalam teks. Nh juga menyampaikan bahwa siswa tidak mempunyai modul bahan baca dan buku bahan ajar. Di bawah ini penuturannya.

“Tidak, jangankan modul bahan baca, buku bahan ajar pun mereka tidak memilikinya.”

Selain Nh, terdapat informan lain yang merupakan mahasiswa program studi Psikologi. Ra memiliki pendapat yang berbeda mengenai kualitas guru yang diceritakan oleh Nh. Ra menyampaikan bahwa di tempat yang ia ajar yaitu SDN Kutakarang 3 Filial, guru sangat memahami karakteristik dan kebutuhan siswa. Berikut penuturannya.

“Guru-guru di sana memahami betul karakter anak-anak dan kebutuhan setiap siswanya, jadi menurut saya kualitas pengajaran yang diberikan sudah bagus walaupun tidak semuanya sarjana”.

Dari penuturan Ra tersebut, dapat diperjelas bahwa guru begitu memperhatikan kondisi serta kebutuhan setiap siswanya, sebab mereka dapat memahami mengenai masing-masing karakter siswa dan kebutuhan apa saja yang diperlukan walaupun guru tersebut tidak memiliki gelar sarjana. Perbedaan selanjutnya dari segi sarana dan prasarana. Berikut yang diungkapkan oleh Ra.

“Di sana hanya ada 4 ruang kelas, 1 bilik perpustakaan, belum ada ruang guru, belum ada jendela, pintu, meja dan bangku yang layak, baru 2 kelas saja yang sudah di tembok dengan halus, masih beralasan tanah bukan lantai, bendera yang selalu dimakan tikus, tinta refill, dan kurangnya bahan ajar yang layak, kurang lebih seperti itu”.



Gambar 2: Kondisi ruang kelas di SDN Kutakarang 3 Filial.

Kondisi sarana dan prasarana yang diungkapkan Ra di atas berbeda dengan penuturan Nh, yaitu di SDN Kutakarang 3 Filial belum lengkap fasilitas ruang kelas yang seharusnya tiap tingkatan kelas harus memiliki ruangan tersendiri dan belum ada ruang guru. Kondisi seperti ini tentu sangat memprihatinkan, sebab siswa membutuhkan kenyamanan untuk mengikuti pembelajaran secara kondusif. Selain itu, Ra juga menambahkan bahwa di SDN Kutakarang 3 Filial masih terbatas dalam penggunaan daya listrik. Berikut penuturannya.

“Terbatas sekali, hanya ada 1 stopkontak di tiap kelasnya, itu pun harus disambungkan ke kabel lain jika ingin menggunakan alat elektronik lainnya.”

Informan ketiga yaitu El, mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab. El merupakan relawan yang telah mengabdikan selama satu bulan di SDN 2 Sorongan Filial. El menceritakan permasalahan yang sama dengan Ra yaitu masalah sarana dan prasarana yang sangat kurang memadai. Di bawah ini penuturannya.

“Karena sekolah tersebut di daerah 3T maka sangat minim sarana dan prasarana. Seperti tidak adanya perpustakaan, toilet, keran air, bahkan sarana dan prasarana yang belum memenuhi standar kelayakan sekolah pada umumnya”.



Gambar 3: Kondisi ruang kelas di SDN 2 Sorongan Filial.

Tak cukup sampai di situ, El pun menuturkan bahwa SDN 2 Sorongan Filial tidak memiliki ruang kelas yang lengkap. Dengan demikian, terkadang Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilakukan secara bersama antar kelas yang disesuaikan dengan kemampuan siswa.

“Di sekolah SDN 2 Sorongan filial hanya memiliki dua ruang kelas dan terkadang KBM dicampur sesuai dengan kemampuan mereka”.

Permasalahan yang diungkapkan oleh EL sejalan dengan yang diungkapkan oleh Adiko dan Nurhayati dalam penelitiannya mengenai “Implementasi Kurikulum 2013 pada Kawasan 3T di Kabupaten Gorontalo Utara” bahwa terdapat beberapa kendala yang terdapat dalam Kegiatan Belajar Mengajar antara lain seperti keterlambatan buku pegangan peserta didik, minimnya waktu yang digunakan selama menyampaikan proses pembelajaran karena kebanyakan waktu terbuang untuk mengkondisikan peserta didik, serta kondisi pendidik yang kelelahan akibat waktu yang dihabiskan dalam pembelajaran bisa sampai 8 jam dalam satu kali pertemuan (Adiko dan Nurhayati, 2019).

SDN 2 Sorongan Filial tidak memiliki aliran listrik. Aliran listrik di sekolah tersebut diputus karena tidak ada yang mengurus untuk pembayarannya.

“Tidak ada, di sana tidak ada listrik karena belum lama ini diputus karena tidak ada yang bertanggungjawab untuk membayar listrik di sekolah tersebut. Oleh sebab itu, ketika kami mengabdikan kesulitan untuk mengisi daya laptop atau handphone karena tidak adanya aliran listrik di sekolah”.

Permasalahan kualitas dan kuantitas guru pun terdapat di SDN 2 Sorongan Filial, penyebab utamanya disebabkan oleh jarak yang jauh antara rumah guru dan sekolah. Berikut ini penuturannya.

“Dikarenakan jarak rumah guru yang lumayan jauh, dan hanya ada guru satu satunya di sekolah tersebut. guru di sana jarang datang ke sekolah. Alhasil, pembelajaran dimulai setiap 3-4 kali/minggu nya”.

Dengan melihat penuturan El tersebut, menyatakan bahwa pembelajaran di SDN 2 Sorongan Filial belum dilaksanakan secara efektif. Para siswa belum bisa bersekolah secara tetap dan konsisten, karena hanya mengandalkan guru yang akan datang. Permasalahan terkait kualitas guru merupakan masalah yang cukup penting dalam menentukan prestasi belajar siswa, hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Hattie (dalam Neolaka 2019: 189) bahwa 63% mutu pembelajaran sangat ditentukan oleh pendidikan guru, sedangkan sisanya ditentukan oleh subansi lain di sekolah, dengan demikian peningkatan prestasi belajar siswa akan semakin tinggi jika pendidikan guru pun tinggi.

Dari hasil wawancara dengan 3 informan relawan di daerah 3T, peneliti mengidentifikasi bahwa kondisi pendidikan serta mutu pendidikan Sekolah Dasar di daerah 3T masih jauh dari kata meningkat. Ketiga informan memiliki persamaan dan perbedaan terhadap masalah pembelajaran di sekolah masing-masing yang dikelompokkan berdasarkan tabel di bawah ini.

Tabel 1: Kerangka Pemikiran Peneliti, 2021

	SDN Kutakarang 1	SDN Kutakarang 3 Filial	SDN 2 Sorongan Filial
Jarak tempat tinggal siswa dengan sekolah	a. a. Setiap siswa relatif, ada yang dekat dan jauh. b. b. Jarang ditemukan siswa yang terlambat karena antusias mereka ke sekolah.	a. Setiap siswa relatif. Hampir 90% jaraknya jauh. b. Jarang ditemukan siswa yang terlambat karena disiplin tepat waktu.	a. Setiap siswa relatif. b. Siswa sangat disiplin soal waktu.
Jarak tempat tinggal guru dengan sekolah	a. Setiap guru relatif, ada yang dekat dan jauh. b. Banyak ditemukan guru yang terlambat.	a. Hanya 1 guru yang menetap di daerah sekitar sekolah.	a. Relatif jauh. b. Guru jarang datang ke sekolah.
Kualitas guru	a. Kurang berkualitas. b. Mengajar hanya karena tuntutan kerja.	a. Cukup berkualitas b. Guru memahami karakter dan kebutuhan setiap siswa c. Tidak semua guru lulusan sarjana.	a. Kurang berkualitas.
Sarana dan prasarana	a. Ruang kelas lengkap (6 ruangan). b. Kondisi kelas kurang layak. c. Tidak ada kamar mandi. d. Tidak ada lapangan.	a. Ruang kelas belum lengkap (4 ruangan). b. 1 bilik perpustakaan c. Tidak ada ruang guru d. Tidak ada jendela, pintu, meja, dan bangku yang layak. e. Dinding kelas hanya 2 ruang yang ditembok halus f. Lantai masih tanah bukan keramik	a. Ruang kelas belum lengkap (2 ruangan). b. Tidak ada kamar mandi. c. Tidak ada perpustakaan. d. Tidak ada tempat sampah. e. Pojok baca
Kemampuan membaca siswa	a. Kelas 1-6 masih buta huruf. b. Beberapa siswa kelas 6 terbata-bata dalam membaca.	a. Terdapat 40% siswa kelas 6 yang terbata-bata dalam membaca. b. Terdapat 20% yang belum bisa menyambung kalimat	a. Siswa kelas 6 masih terbata-bata dalam membaca. b. 40% siswa kelas 6 lancar dalam membaca
Aliran listrik di sekolah	a. Lampu di ruangan kelas tidak menyala. b. Terbatasnya stopkontak dan aliran listrik yang hampir menyala dengan sempurna.	a. Terbatas, hanya ada 1 stopkontak saja.	a. Tidak ada aliran listrik yang disebabkan oleh masalah pembayaran.
Kesadaran masyarakat terhadap pendidikan	Rendah	Rendah	Rendah
Modul bahan baca dan buku bahan ajar	Hanya guru yang memiliki	Hanya guru yang memiliki	Hanya guru yang memiliki

Dapat disimpulkan dari hasil wawancara dengan Nh, Ra, dan El bahwa secara umum beberapa faktor yang menyebabkan ketertinggalan pembelajaran atau pendidikan di sekolah daerah 3T yaitu: (1) kurangnya pemerhatian dari masyarakat dan pemerintah; (2) rendahnya kualitas pendidik; (3) kurangnya kesadaran orang tua dan wali murid terhadap pendidikan; (4) sarana dan prasarana belum memadai; (5) kemampuan membaca siswa masih sangat rendah; dan (6) belum meratanya pendistribusian buku

ajar. Faktor-faktor itu menyebabkan sekolah tersebut tidak mengikuti pembelajaran sesuai silabus Kurikulum 2013. Kondisi pendidikan di sekolah SDN Kutakarang 1, SDN Kutakarang 3 Filial, dan SDN 2 Sorongan Filial yang termasuk daerah 3T sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rahmawati (2022), bahwa permasalahan pendidikan di Indonesia khususnya daerah 3T yaitu (1) distribusi tidak merata; (2) minimnya kompetensi; (3) kurangnya jumlah pengajar; dan (4) rendahnya kualifikasi pada standar mutu.

Setelah mendapatkan informasi mengenai kondisi pendidikan di sekolah daerah 3T, peneliti mendiskusikan bagaimana jika sekolah tersebut menerapkan model pembelajaran *role playing* sesuai dengan teori Shaftel. Diketahui dari keterangan yang diungkap oleh Nh bahwa model pembelajaran *role playing* bisa diterapkan dengan memanfaatkan keterbatasan sarana dan prasarana yang ada, tetapi ketika berlangsungnya penerapan model *role playing* kurang kondusif karena hanya ada satu media penayang video, yaitu gawai. Merujuk pada salah satu tahapan *role playing* yang diungkapkan oleh Shaftel, yaitu mengatur tahap-tahap peran, maka jika dilihat dengan situasi yang diutarakan oleh Nh akan timbul kegaduhan dari para siswa saat tahapan tersebut dilakukan, dengan demikian akan butuh waktu yang lama agar para siswa mengerti dan paham mengenai peran masing-masing. Namun, lebih lanjut Nh juga berpendapat bahwa model *Role Playing* adalah model pembelajaran yang menarik dan tetap memungkinkan diterapkan jika guru yang membawakannya dengan baik.

Bertentangan dengan pendapat Nh, Ra berpendapat bahwa model *role playing* belum bisa diterapkan, hal itu dilihat dari keadaan pada sekolahnya yang tidak bisa disamakan dengan pembelajaran sekolah di Kota. Dalam pengenalannya pun butuh proses yang cukup panjang, para siswa harus dijelaskan dahulu terkait model tersebut, agar mereka terbiasa untuk memperhatikan, merekam, mengingat, dan menganalisis. Namun, meski Ra berpendapat bahwa model *role playing* belum bisa diterapkan, Ra menyebutkan bahwa model *role playing* bisa menjadi inovasi gaya belajar yang unik di sekolah 3T.

Dari paparan yang telah dijelaskan oleh Nh dan Ra, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* bisa diterapkan di sekolah 3T dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah tersedia, khususnya bagi guru harus bisa membawakannya dengan tahap demi tahap agar para siswa bisa paham mengenai model *role playing*. Dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* di sekolah 3T bisa meningkatkan minat belajar siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, hal ini sesuai yang diungkapkan oleh Rahmi dkk. (2020: 203), dengan adanya bermain peran, guru dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar pada siswa, siswa pun akan jauh lebih aktif dalam pembelajaran yang menggunakan model *role playing*.

Pengaplikasian Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 6 SD di Daerah 3T

Berdasarkan identifikasi kondisi pendidikan sekolah dasar di daerah 3T yang telah dipaparkan. Maka dalam pengaplikasian model pembelajaran *role playing* perlu menyesuaikan kemampuan siswa, keadaan ruang kelas, dan bahan ajar yang digunakan.

Dengan menggunakan model ini diharapkan siswa bisa mengikuti beberapa materi yang ada dalam silabus K13 walaupun memiliki keterbatasan dalam kemampuan membacanya.

Peneliti ingin menjabarkan dua materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD dalam silabus tematik Kurikulum 2013 yang dianggap bisa diterapkan dengan model pembelajaran *role playing*, yaitu materi Pidato pada tema Kepemimpinan dengan subtema Pemimpin di Sekitarku dan materi Karangan Narasi pada tema Menjelajah Ruang Angkasa dengan subtema Keteraturan yang Menakjubkan.

Tahapan penggunaan model *role playing* dalam materi Pidato yaitu: (1) guru mempersiapkan mental dan kondisi siswanya baik dari segi fisik maupun psikis, serta memberikan motivasi untuk percaya diri saat menyampaikan gagasannya di depan umum; (2) siswa mencermati tentang materi Pidato dan guru membagikan kelompok sesuai dengan jenis pidato yang akan diperankan oleh siswa; (3) siswa berdiskusi dengan kelompoknya didampingi dengan arahan oleh guru mengenai bagian peranannya; (4) guru menunjuk siswa sebagai pengamat, dengan syarat pengamat juga terlibat aktif saat permainan peran; (5) siswa melakukan latihan dalam bermain peran; (6) siswa dan guru melakukan diskusi dan evaluasi; (7) penampilan akhir siswa bermain peran yang sudah dievaluasi sebelumnya; (8) guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi *final*; dan (9) siswa menyimpulkan dan memberikan cerita pengalamannya berpidato di depan umum. Misalnya siswa bermain peran dalam berpidato organisasi kesehatan, setiap siswa membawakan pidato tentang kesehatan mengenai tubuhnya atau lingkungan sekitarnya dalam meja bundar selayaknya organisasi dilakukan. Lalu siswa ternyata saat berpidato mengucapkan kata-kata yang tidak sepatutnya dan membuat khalayak tidak nyaman dengan situasi tersebut. Kemudian guru memberitahu dan membahas bagaimana langkah yang harus ditempuh untuk menghadapi situasi tersebut di depan umum. Dengan cara itu, siswa dapat membuat pengalaman baru dan belajar mengenai sikap serta norma dalam kehidupan.

Selanjutnya pada tahapan-tahapan model *role playing* dalam materi pembelajaran Karangan Fiksi yaitu: (1) guru mempersiapkan mental dan kondisi siswanya baik dari segi fisik maupun psikis, serta memberikan gambaran mengenai cerita-cerita fiksi yang ada di Indonesia; (2) guru membagikan kelompok sesuai cerita fiksi yang diberikan, pembagian kelompok ini nantinya akan melakukan penampilan drama dan guru menunjuk setiap siswa untuk melakukan pemeranan suatu tokoh; (3) siswa melakukan diskusi kelompok untuk mengetahui lalu menuliskan tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis dalam masing-masing cerita fiksi yang telah didapat, selain itu juga mereka membagi bagian sesuai perannya untuk penampilan drama; (4) guru menunjuk siswa sebagai pengamat, dengan syarat pengamat juga terlibat aktif saat permainan peran; (5) siswa melakukan latihan dalam melakukan drama; (6) siswa dan guru melakukan diskusi dan evaluasi; (7) penampilan akhir siswa dalam melakukan drama yang sudah dievaluasi sebelumnya; (8) guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi *final*; dan (9) siswa dapat memberikan kesimpulan serta menyampaikan pengalamannya mengikuti pentas drama atau menceritakan cerita fiksi yang telah dibacanya.

Tahapan penerapan model *role playing* pada dua materi pembelajaran di atas hanya bisa digunakan apabila siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam materi tersebut, media pembelajaran memadai, dan meratanya buku bahan ajar. Maka dari itu, model *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD bisa digunakan kepada siswa di daerah 3T bila dilakukan secara bertahap yang diawali dengan pengenalan mengenai model ini. Berikut upaya langkah-langkah penerapan model *role playing* yang dikemukakan Shaftel (dalam Basri, 2017:42) dan disesuaikan dengan kondisi sekolah daerah 3T.

- a. Pendidik memberi dorongan kepada peserta didik dan menghangatkan situasi. Tidak ada faktor penghambat pada tahap ini yang berelasi dengan kondisi daerah 3T. Maka tahap pertama dianggap tidak ada kendala dalam pelaksanaannya, karena guru mampu memberi motivasi pada setiap siswa.
- b. Menunjuk partisipan atau peran. Terdapat faktor penghambat dalam tahap ini yaitu siswa tidak memiliki gambaran mengenai suatu peran. Hal ini disebabkan tidak ada bahan baca yang bisa digunakan siswa dan rata-rata dari mereka pun tidak lancar dalam membaca. Oleh karena itu, pada tahap ini guru perlu memberi penjelasan tentang peranan dan karakteristiknya dengan tambahan waktu yang lebih banyak, karena tidak semua siswa langsung memahami apa yang diajarkan oleh gurunya. Namun, jika memungkinkan daya listrik di sekolah memadai, guru bisa memperlihatkan film dan video pementasan drama atau yang terkait dengan permainan peran dalam materi tersebut yang sudah diunduh sebelumnya di dalam gawai dan *laptop* guru, sehingga tidak perlu menggunakan jaringan internet saat memperlihatkan langsung kepada siswa walaupun akan kurang kondusif.
- c. Mengatur tahap-tahap peran. Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari sebelumnya, yaitu siswa sudah dapat memahami peran yang ia mainkan dan membagi tugas setiap peran. Dengan seiring waktu jika model ini diterapkan secara perlahan, siswa akan bisa beradaptasi dan dapat menangkap dengan mudah apa yang dimaksud dalam sebuah cerita.
- d. Mempersiapkan pengamat. Dalam hal ini siapapun bisa menjadi pengamat, asalkan siswa tersebut terlibat aktif saat permainan peran. Dengan keantusiasan siswa di daerah 3T maka mereka bisa bekerja sama dengan baik walaupun sebagai pengamat saja.
- e. Pemeranan. Dalam tahap ini siswa bisa melakukan secara spontan, namun jika alur permainan sudah keluar dari jalur maka guru berhak untuk menghentikan permainan. Dan untuk mendukung perannya, siswa bisa membuat kostum dan tata panggung terbuat dari bahan alam sebagai bentuk kreatifitasnya.
- f. Diskusi dan evaluasi. Guru dan siswa membahas bersama mengenai permainan pada tahap sebelumnya, kemudian mengevaluasi setiap perannya. Disini akan muncul usulan dan koreksi terhadap permainan.
- g. Pemeranan ulang. Tahap ini sama saja dengan tahap kelima, namun permainan berjalan lebih baik karena sesuai dengan skenario.
- h. Diskusi dan evaluasi tahap kedua. Sama seperti tahap sebelumnya, tetapi peran yang telah dilakukan akan jadi bahan diskusi yang mengarah kepada realistas.

- i. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Disini siswa dapat mencerna materi dan tujuan pembelajaran pun akan terlaksana.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan, ketiga mahasiswa yang menjadi relawan pengajar di daerah 3T menyatakan bahwa sekolah yang mereka abdi mempunyai persamaan dan perbedaan masalah yang menjadi faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan Sekolah Dasar di daerah 3T. Faktor-faktor penyebab yang telah diidentifikasi yaitu, jarak tempat tinggal guru, kualitas guru, sarana dan prasarana, kemampuan membaca siswa, aliran listrik di sekolah, kesadaran masyarakat, dan bahan ajar.

Pengaplikasian model pembelajaran *role playing* bisa diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD di daerah 3T dengan melakukan beberapa tahapan terlebih dahulu supaya siswa dapat memahami konsep model pembelajaran *role playing* itu sendiri. Walaupun dengan segala keterbatasannya seperti kemampuan siswa dan fasilitas sekolah, peneliti telah mengupayakan langkah-langkah penerapan *role playing* yang disesuaikan dengan kondisi pendidikan di daerah 3T.

5. REFERENSI

- Adiko, Hendra Saputra S., & Lia Nurhayati. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 Kawasan 3T di Kabupaten Gorontalo Utara. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 5(4), 397-410.
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konteksual*. Jakarta: Prenada Media.
- Anwas, O. M. A. O. M. (2013). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Teknodik*, 17(1), 493-504.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(1), 38-53.
- Danga, S. R. (2018). Guru Garis Depan (GGD): Membangun Sumba Melalui Peningkatan Mutu Pendidikan. *SENDIKA: Seminar Pendidikan*, 2(1), 234-240.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81-98.
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 171-176.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

- Marlina, M. E. (2013). Kurikulum 2013 yang Berkarakter. *JUPIIS*, 5(2), 27-38.
- Ningrum, D. C. (2020). *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah*. (Skripsi Sarjana, IAIN Metro Lampung).
- Neolaka, A. (2019). *Isu-isu kritis pendidikan: utama dan tetap penting namun terabaikan*. Indonesia: Prenadamedia Group, Divisi Kencana.
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 15-22.
- Rahmawati, A. P. (2022). Sistem Pemerataan Guru Nasional (SPGN) Sebagai Sistem Penyebaran Guru Untuk Mengatasi Ketimpangan Pendidikan di Daerah 3T. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(2), 293-300.
- Rusman. (2017). *Belajar & Belajar: Proses Pendidikan Berorientasi Standar*. Jakarta: Prenada Media.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197-206.
- Safitri, M. (2015). *Pengaruh Metode Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cempaka Putih Tahun Ajaran 2014-2015*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Samsiyah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*. Magetan: CV. Merdeka Grafika.
- Syafii, A. (2018). Perluasan dan Pemerataan Akses Kependidikan Daerah 3T (Terdepan, Terluar, Tertinggal). *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 4(2), 153-171.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197-211.
- Zulkarnaen., & Handoyo, A. D. (2019). Faktor-faktor Penyebab Pendidikan Tidak Merata di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional "Menjadi Mahasiswa yang Unggul di Era Industri 4.0 dan Society 5.0"*, hal. 20-24. Yogyakarta: UAD Press.



Pengembangan LKPD berbasis Teks Argumentatif melalui Inovasi Pembelajaran menggunakan *Platform Gather Town* di Masa Pandemi

Hasan Suaedi¹, Fatqurhohman²

*Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia¹, Pendidikan Matematika²
Universitas Muhammadiyah Jember*

hasansuaedi@unmuhjember.ac.id¹, fatqurhohman@unmuhjember.ac.id²

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.68>

First received: 30-06-2022

Final proof received: 28-09-2022

ABSTRAK

Penggunaan LKPD berbasis teks argumentatif menggunakan platform gather town diyakini dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis teks argumentatif model Toulmin. Selain itu penggunaan gather town diyakini dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau research and development (R&D). Tahapan pengembangan dalam penelitian ini dimulai dari desain pengembangan. Tahapan kedua dalam pengembangan ini adalah uji validitas ahli. Kemudian tahapan terakhir adalah uji coba produk. Pada penelitian ini pengembangan terdapat dua tahapan. Pertama, pada tahap hasil pendefinisian terdapat tiga aspek yang sudah dilakukan, yaitu identifikasi masalah, hasil identifikasi tujuan LKPD, hasil identifikasi karakter siswa, dan hasil identifikasi penyelesaian masalah. Kedua, pada tahap hasil perancangan menghasilkan pengembangan dari LKPD berbasis teks argumen dan petunjuk penggunaan platform gather town. Kemudian pada tahap uji coba LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town peneliti melakukan beberapa tahapan uji coba diantaranya (a) tahap validasi ahli terdiri dari validasi ahli pembelajaran bahasa dan validasi ahli teknologi pendidikan, (b) tahap kepraktisan terdiri dari penilaian kepraktisan guru dan siswa, dan (c) tahap terakhir yaitu penilaian terhadap penerapan LKPD berbasis teks argumentasi kepada siswa.

Kata kunci: LKPD; Teks Argumentasi; Platform Gather Town

ABSTRACT

The use of argumentative text-based worksheets using the gather two platform is believed to be able to help students in learning. This study aims to develop LKPD based on the argumentative text of Toulmin's model. In addition, the use of gather town is believed to motivate students in learning. The research method used is research and development (R&D). The development stage in this research starts from the development design. The second stage in this development is the expert validity test. Then the last stage is product testing. In this research, there are two stages of development. First, at the stage of the definition results, there are three

aspects that have been carried out, namely problem identification, results of identification of LKPD objectives, results of student character identification, and results of problem solving identification. Second, at the design stage, it results in the development of LKPD based on argument text and instructions for using the gather town platform. Then at the trial stage of LKPD based on argumentative text using the gather town platform the researchers carried out several trial stages including (a) the expert validation stage consisting of validation of language learning experts and validation of educational technology experts, (b) the practicality stage consisting of practicality assessments of teachers and students. , and (c) the last stage is an assessment of the application of LKPD based on argumentative text to students.

Keywords: LKPD; Teks Argumentation text; Platform Gather Town

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan sistem pembelajaran di era abad 21, pembelajaran daring menuntut pembelajaran menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman, tidak terkecuali pembelajaran yang ada di jenjang menengah (SMP/MTs). Pembelajaran daring di MTs juga memanfaatkan media-media pembelajaran berbasis online seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, youtube, aplikasi zoom ataupun lainnya yang dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan mudah dipahami agar tidak membosankan selama pembelajaran daring. Pembelajaran daring di SMP menuntut inovasi dan kreatifitas pendidik dalam merancang, mendesain materi, metode, dan penggunaan aplikasi yang sesuai menjadi kunci keberhasilan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19.

Trend pembelajaran *online* merupakan alternatif dari permasalahan dalam pembelajaran di masa pandemi (Kutsiyyah, 2021: 1461). Pembelajaran daring dapat meminimalisir waktu dan tenaga, serta menciptakan suasana belajar baru di dalam kelas Anugrahana (2020). Suasana belajar baru inilah memberikan inovasi dan kreativitas pendidik dalam merancang pembelajaran. Pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online (Agustino, 2020). Konsep pembelajaran daring memiliki konsep yang sama dengan e-learning (Pratama & Mulyati, 2020). Selama pembelajaran daring berlangsung banyak orang tua yang mengeluhkan beberapa masalah yang dihadapi selama peserta didik belajar dirumah, diantaranya terlalu banyak tugas yang diberikan dan guru yang belum mengoptimalkan teknologi. Disamping banyaknya keluhan orang tua mengenai pembelajaran daring, namun pembelajaran daring juga memiliki beberapa kelebihan. Adapun beberapa kelebihan dari pembelajaran daring yaitu adanya keluwesan waktu dan tempat belajar, misalnya belajar dapat dilakukan di kamar, ruang tamu dan sebagainya serta waktu yang disesuaikan misalnya pagi, siang, sore atau malam. Selain itu, dapat mengatasi permasalahan mengenai jarak, misalnya peserta didik tidak harus pergi ke sekolah dahulu untuk belajar (Putria, Maula, & Uswatun 2020).

Permasalahan pembelajaran di masa pandemi juga di alami dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Pesanggaran. Permasalahan pembelajaran daring di SMP Negeri 2 Pesanggaran diantaranya, yaitu (1) kurang maksimalnya penggunaan

strategi pembelajaran daring, (2) kurang maksimalnya teknik pembelajaran yang dilakukan selama pembelajaran daring, (3) pelaksanaan pembelajaran daring peserta didik terkendala sinyal dan kuota internet, (4) pendidik mengalami kendala kurang dapat menguasai teknologi pembelajaran daring sehingga pendidik pun merasa kesulitan dalam mengajar, (5) belum ada penggunaan LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town di SMP Negeri 2 Pesanggaran.

Platform gather town dalam penelitian ini merupakan alat untuk mengembangkan LKPD berbasis teks argumentasi model Toulmin. Nilai kebaruan dalam penelitian ini setidaknya memiliki empat komponen. *Pertama*, teks argumentatif yang dikembangkan dalam pembelajaran menggunakan model Toulmin. *Kedua*, teks argumentatif model Toulmin dikembangkan menjadi LKPD yang sesuai dalam pembelajaran online. *Ketiga*, pembelajaran jarak jauh yang dikembangkan menggunakan platform gather town masih belum banyak digunakan.

Pengembangan LKPD dalam penelitian ini menerapkan langkah-langkah struktur argumentasi model Toulmin. Adapun tahapan model Toulmin (dalam Setyaningsih, 2016), adalah sebagai berikut. *Pertama*, claim atau pernyataan posisi (PP). *Kedua*, terdapat data atau fakta dalam argumen (D). *Ketiga*, terdapat warrant atau jaminan dalam argumen (J). *Keempat*, terdapat backing atau pendukung dalam argumen (P). *Kelima*, terdapat modal qualifier atau keterangan modalitas (M). *Keenam*, terdapat rebuttal atau pengecualian atau bantahan dalam argumen (B). Keenam model Toulmin di atas menjadi acuan dalam menyusun pengembangan LKPD berbasis teks argumentasi. Maksudnya, keenam konsep tersebut melebur ke dalam tiga syarat pengembangan LKPD berbasis teks argumentasi. Ketiga syarat yang dimaksud adalah syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Reserch and Development* (R&D). Tujuannya adalah untuk menguji keefektifan produk tertentu. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang akan menghasilkan sebuah produk dengan melalui pengujian keefektifan produk. Terdapat dua jenis data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif meliputi data hasil rancangan perangkat pembelajaran, instrumen penilaian perangkat pembelajaran, validasi instrumen penilaian perangkat pembelajaran dan analisis data validasi perangkat pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari data angket penilaian perangkat pembelajaran (LKPD), angket respon oleh guru dan peserta didik terhadap pembelajaran, tes hasil belajar dan lembar penilaian sikap peserta didik.

3. PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan LKPD Teks Argumentatif Menggunakan Gather Town

Pada penelitian ini, hasil pengembangan LKPD teks argumentatif menggunakan platform gather town melalui dua tahapan yaitu pendefinisian dan perancangan. Kedua tahapan tersebut merupakan urutan untuk mendapatkan hasil pengembangan LKPD teks argumentatif menggunakan platform gather town yang baik. Berikut ini penjelasan detail

tahapan dari hasil pengembangan LKPD teks argumentatif menggunakan gather town. Pada tahapan perancangan peneliti melakukan empat sub tahapan dalam penelitian. Adapun keempat sub tahapan tersebut adalah (1) hasil identifikasi masalah, (2) hasil identifikasi tujuan LKPD tesk argumentatif menggunakan platform gather town, (3) hasil identifikasi karakter siswa, dan (4) hasil identifikasi penyelesaian masalah.

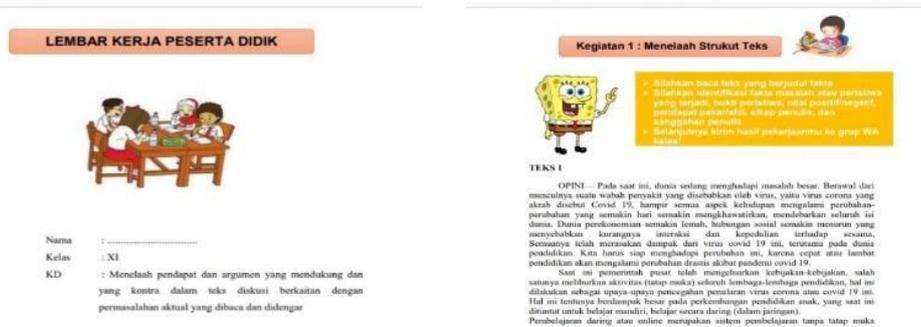
Hasil Tahapan Pendefinisian

Pada tahap pendefinisian terdiri dari empat hasil identifikasi pengembangan LKPD. Keempat hasil tersebut diantaranya sebagai berikut. *Pertama*, hasil identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut: 1) guru membutuhkan LKPD dalam kegiatan belajar mengajar, 2) guru menggunakan platform gather town yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (daring), dan 3) siswa sangat tertari jika guru menggunakan platform online menarik dalam kegiatan pembelajaran. *Kedua*, hasil identifikasi tujuan pengembangan LKPD teks argumentatif menggunakan platform gather town adalah sebagai alat untuk memudahkan guru dan siswa untuk mengajarkan teks argumentatif menggunakan LKPD dalam pembelajaran jarak jauh. Gather town merupakan suatu platform online yang sangat menarik, karena platform ini merupakan jenis platform mini game. *Ketiga*, Hasil identifikasi karakter pengembangan LKPD berbasis teks argumentatif menggunakan platform gather town diperlukan analisis pengguna, hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat ataupun karakteristik siswa pada saat proses pembelajaran. Adapun hasil identifikasi dapat ditemukan bahwa sifat ataupun karakteristik siswa dalam mengikuti pembelajaran cenderung ribut, siswa cepat merasa bosan, siswa kurang aktif belajar, siswa kesulitan untuk memahami dan menulis paragraf argumentatif. *Keempat*, hasil identifikasi penyelesaian masalah pengembangan LKPD berbasis teks argumentatif menggunakan platform gather town digunakan untuk memudahkan guru dalam mengajarkan teks argumentatif kepada siswa. Selain itu, berguna untuk membuat siswa agar lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran teks argumentatif khususnya dalam pembelajaran online (jarak jauh) di masa pandemi.

Hasil Tahapan Perancangan

Adapun tampilan visul dari LKPD berbasis teks argumentatif menggunakan palatform gather town adalah sebagai berikut ini.

Gambar A dan B



Gambar A merupakan tampilan awal LKPD berbasis teks argumentatif. Pada bagian ini merupakan tampilan dari pokok bahasan, kelas dan kompetensi dasar yang

akan diajarkan oleh guru kepada siswa. Pada tampilan awal juga terdapat desain gambar siswa belajar bersama untuk membuat tampilan LKPD lebih menarik. Kemudian Gambar B merupakan tampilan latihan LKPD untuk mengidentifikasi struktur paragraf teks argumentatif. Identifikasi struktur teks argumentatif didasarkan pada teori argumen model Toulmin. Menurut Toulmin (dalam Setyaningsih, 2016), paragraf argumentasi yang baik setidaknya mencakup enam aspek. Keenam aspek tersebut, yaitu (1) claim atau pernyataan posisi (PP), (2) data atau fakta (D), (3) warrant atau jaminan (J), (4) backing atau pendukung (P), (5) modal qualifier atau keterangan modalitas (M), dan (6) rebuttal atau pengecualian atau bantahan (B).

Gambar C dan D

Di balik kesedihan seluruh belahan dunia ini, kita harus mampu mengambil hikmah dari pandemi covid 19 ini. Pandemi covid 19 ini mungkin saja datang sebagai ujian untuk kita semua, apakah kita mampu mencerdaskan kehidupan bangsa walau dalam kondisi seperti ini. Semoga goresan sederhana ini bermanfaat. Aamiin.

NO	Model Toulmin	Kalimat
1	Fakta	
2	Data peristiwa	
3	Bukti peristiwa	
4	Nilai positif/negatif	
5	Pendapat ahli	
6	Sikap penulis	
7	Sanggahan penulis	

Kegiatan 2 : Menuli Paragraf



Setelah menemukan struktur paragraf argumentasi pada latihan 1. Pada latihan 2, peserta didik diminta untuk membuat teks paragraf argumentasi model Toulmin. Adapun tema paragraf argumentasi dapat dipilih dari tema berikut ini.

1. Covid 19
2. Pentingnya menggunakan Masker
3. Dampak kerusakan alam akibat penambangan.

Berdasarkan topik di atas, silahkan buat paragraf argumentasi sesuai dengan model Toulmin!

Gambar C merupakan table identifikasi paragraf argumentasi yang ada dalam latihan 1 pada gambar 5.2. Tabel 5.3 berfungsi sebagai table identifikasi yang harus diisi oleh siswa untuk menemukan struktur paragraph argumentasi model Toulmin. Kemudian Gambar D merupakan latihan 2 menulis paragraph argumentasi. Pada latihan 2, peserta didik diminta untuk menulis paragraph argumentasi berdasarkan topik yang ada dalam LKPD.

Pada gambar A sampai D merupakan bagian point penting dari LKPD. Pada Gambar A dan D menyajikan materi berdasarkan contoh paragraf argumen sekaligus intruksi tugas yang harus dilakukan oleh siswa. Melalui intruksi tersebut guru mudah memberikan tugas kepada siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan Andriani (214:270), point-point penting yang ada dalam LKPD yaitu menyajikan materi, menyajikan tugas-tugas, melatih kemandirian, dan memudahkan pendidik dalam memberikan tugas.

Gambar E

NO	ASPEK	Teks	
		Ada	Tidak Ada
1	Struktur		
	a. Preposisi		
	b. Data		
	c. Jaminan		
	d. Komponen Pendukung		
2	Unsur Kebahasaan		
	a. Kalimat Pendukung		
	b. Kalimat Penentang		
	c. Kalimat Ekspersif		
3	d. Keterangan Waktu		
	Judul Teks		

Pada gambar E merupakan lembar penilaian kompetensi pengetahuan siswa. Lembar pengetahuan ini terdiri dari tiga sub pokok bahasan. Pertama, penilaian dilakukan

berdasarkan struktur model argument Toulmind. Kedua, penilaian didasarkan pada unsur kebahasaan.

Hasil Penerapan LKPD Teks Argumentatif Menggunakan *Gather Town*

LKPD berbasis teks argumentasi sebelum diterapkan terlebih dulu dikonsultasikan kepada pakar ahlinya. Kemudian rancangan tersebut telah divalidator oleh orang yang ahli dalam bidang pembelajaran dan bidang teknologi pembeajaran. Berdasarkan hasil dari validasi ahli tersebut pengembangan LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town diperoleh sebagai berikut ini.

A. Analisis Validasi Ahli

Analisis ahli dalam penelitian ini menggunakan dua validator ahli. Adapun kedua validator adalah ahli pembelajaran bahasa dan ahli dalam teknologi pendidikan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Sumanah, Mardiyana, & Riyadi (2014:570), hasil pengembangan dikateorikan valid, jika hasil dari validator termasuk ke dalam kategori 'baik'. Adapun hasil dari validator ahli pembelajaran bahasa adalah sebagai berikut ini.

Instrumen tabel validator ahli dalam pembelajaran terdapat lima sub instrumen. Adapun kelima sub tersebut diantaranya, interaksi pembelajaran, pengorganisasian, tampilan, variasi, dan materi pembelajaran. hasil validasi ahli pembelajaran bahasa memperoleh jumlah nilai keseluruhan 79. Setelah menggunakan perhitungan rumus, maka nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3,7. Jika didasarkan dalam tabel kevalidan 4.1, maka nilai 3,7 termasuk dalam kategori valid. Nilai tersebut diperoleh menggunakan rumus.

$$\underline{x}_v = \frac{\sum x_v}{n}$$

\underline{x}_v adalah skor rata-rata

n adalah banyaknya validator

$\sum x_v$ adalah jumlah skor yang diperoleh

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa di atas, jika didasarkan pandangan Ashari, Bintartik, & Mudiono (2019:25), bahwa LKPD yang baik dilandasi dengan penggunaan kebahasaan yang mudah dipahami peserta didik. Lebih lanjut, kategori kebahasaan yang mudah dipahami diartikan dengan tingkat kedewasaan peserta didik dengan kelugasan kalimat yang digunakan dalam LKPD. Jika dilihat skor yang diperoleh, maka pengembangan produk LKPD dalam penelitian ini telah dikategorikan sebagai produk yang menarik dan disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami.

Kemudian tabel instrumen validasi ahli teknologi pendidikan terdapat lima sub instrumen diantaranya interaksi pembelajaran, pengorganisasian, tampilan, variasi, dan lain-lain. hasil validasi ahli pembelajaran bahasa memperoleh jumlah nilai keseluruhan 72. Setelah menggunakan perhitungan rumus, maka nilai rata-rata yang diperoleh adalah

3,4. Jika didasarkan dalam tabel kevalidan 4.1, maka nilai 3,4 termasuk dalam kategori valid. Nilai tersebut diperoleh menggunakan rumus.

$$\underline{x}_v = \frac{\sum x_v}{n}$$

- \underline{x}_v adalah skor rata-rata
 n adalah banyaknya validator
 $\sum x_v$ adalah jumlah skor yang diperoleh

Berdasarkan hasil validasi pembelajaran bahasa dan validasi ahli teknologi pembelajaran pengembangan LKPD berbasis teks argumentasi memperoleh nilai valid. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Ernawati & Sukardiyono (2017), hasil pengembangan dikategorikan valid, jika hasil dari validator termasuk ke dalam kategori 'baik'.

B. Analisis Kepraktisan Pengguna

Analisis kepraktisan pengguna dalam penelitian ini melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna dalam pembelajaran di kelas. Adapun hasil nilai kepraktisan pengguna LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town adalah sebagai berikut.

Instrumen tabel validator nilai kepraktisan pengguna guru terdapat empat sub instrumen. Keempat sub tersebut diantaranya kurikulum, materi pokok, soal, dan desain. Perhitungan nilai kepraktisan guru menggunakan rumus sebagai berikut ini.

$$\bar{x}_{ag} = \frac{\sum x_{ag}}{n}$$

- \bar{x}_{ag} adalah skor angket guru
 n adalah banyaknya butir pernyataan
 $\sum x_{ag}$ adalah jumlah skor yang diperoleh

Berdasarkan analisis hasil kepraktisan, LKPD berbasis teks argumentasi dinilai oleh praktisi yaitu guru Bahasa Indonesia dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis paragraf argumentasi khususnya melalui pembelajaran jarak jauh. Hal ini dibuktikan bahwa nilai skor angket guru mencapai 3,47. Bila dilihat berdasarkan nilai 3,47, LKPD berbasis teks argumentasi termasuk ke dalam kategori praktis.

Instrumen tabel validator nilai kepraktisan pengguna siswa terdapat empat sub instrumen. Perhitungan nilai kepraktisan siswa menggunakan rumus sebagai berikut ini.

$$\bar{x}_{as} = \frac{\sum x_{asi}}{n}$$

\bar{x}_{as}	adalah skor angket guru
n	adalah banyaknya butir pernyataan
$\sum x_{asi}$	adalah jumlah skor yang diperoleh

Nilai kepraktisan berdasarkan hasil dari instrument siswa memperoleh nilai rata-rata 87,86 persen. Berdasarkan angka tersebut dapat diperoleh simpulan bahwa LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town dikategorikan mempunyai nilai kepraktisan yang baik.

C. Hasil Pekerjaan LKPD Menulis Paragraf

Analisis hasil penggunaan LKPD berbasis teks argumentasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana LKPD digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Instrument analisis kepraktisan di isi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Adapun penilaian menggunakan rentang nilai 1 sampai 4. Hasil Menulis paragraf siswa dalam penelitian ini berlangsung dua kali. Pertemuan pertama dilakukan sebelum diterapkannya LKPD berbasis teks argumen. Pertemuan kedua dilakukan setelah diterapkannya LKPD berbasis teks argumen. Adapun hasil pada kolom *before* merupakan hasil pekerjaan siswa menulis paragraph sebelum menggunakan LKPD berbasis teks argumentasi. Kemudian dalam kolom *after* merupakan hasil pekerjaan siswa menulis paragraf setelah menggunakan LKPD berbasis teks argumentasi. Pada hasil tersebut menunjukkan sebelum menggunakan LKPD berbasis teks argument memperoleh nilai rata-rata 2,7. Sedangkan setelah menggunakan LKPD berbasis teks meningkat menjadi 4,4.

4. SIMPULAN

Pengembangan LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town melalui tahapan pengembangan dan uji coba atau penerapan. Pada tahap pengembangan terdapat dua tahapan diantaranya tahap hasil pendefinisian dan tahap hasil perancangan. *Pertama*, pada tahap hasil pendefinisian terdapat tiga aspek yang sudah dilakukan, yaitu identifikasi masalah, hasil identifikasi tujuan LKPD, hasil identifikasi karakter siswa, dan hasil identifikasi penyelesaian masalah. *Kedua*, pada tahap hasil perancangan menghasilkan pengembangan dari LKPD berbasis teks argumen dan petunjuk penggunaan platform gather town.

Kemudian pada tahap uji coba LKPD berbasis teks argumentasi menggunakan platform gather town peneliti melakukan beberapa tahapan uji coba diantaranya (a) tahap validasi ahli terdiri dari validasi ahli pembelajaran bahasa dan validasi ahli teknologi pendidikan, (b) tahap *kepraktisan* terdiri dari penilaian kepraktisan guru dan siswa, dan (c) tahap terakhir yaitu penilaian terhadap penerapan LKPD berbasis teks argumentasi kepada siswa. Pada tahap ini dilakukan dua kali uji coba. Uji coba yang pertama dilakukan sebelum menggunakan LKPD berbasis teks argumentasi. Kemudian uji coba

yang kedua dilakukan setelah menggunakan LKPD teks argumentasi menggunakan platform gather town.

Hasil dari tahap validasi ahli menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis teks argumentasi berada dalam kategori valid dengan skor 3-4. Sedangkan dari segi kepraktisan pengguna termasuk ke dalam kategori praktis. Kemudian dilihat dari hasil pengerjaan siswa, terdapat peningkatan yang lebih baik dari nilai yang diperoleh.

5. REFERENSI

- Ashari, D., Bintartik, L., & Mudiono, A. (2019). Pengembangan LKPD Berbasis *Guided Inquiry* Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Sekolah Dasar*. 27(2), 56-65. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um035v27i22019p56-65>
- Putria, H., Maula, HL., & Uswatun, A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(4), 861-872. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Kutsiyyah. 2021. Analisis Fenomena Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi (Harapan Menuju Blended Learning). *Edukatif: Ilmu Pendidikan*. 6(2), 1460-1469. Diperoleh [file:///C:/Users/ACER/Downloads/580-2387-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ACER/Downloads/580-2387-1-PB%20(1).pdf)
- Alawiyah, S. (2020). Pembelajaran Online dan Hasil Menulis Karangan Argumentasi di Era Big Data. *Jurnal Sains dan Teknologi*. 3(1), 32-41. Diperoleh <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/3697>
- Wekke, I., & Saleh, A. (2021). Pembelajaran di Masa Pandemi: Tidak Hanya Metode Daring Saja. *Jurnal Proyeksi*. 14(2), 12-21. doi:10.31219/osf.io/njtku
- Sulastrri, d., Maula, H., & Uswatun, A. (2020). Pemanfaatan *Platform* Digital dalam Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah dasar. *Pendidikan Dasar*. 19(2), 219-229. doi: <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>
- Fannie, R., & Rohati. (2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis POE Pada Materi Program Linear Kelas XII SMA. *Jurnal Sain Matematika* 8(1), 96-109. Diperoleh <https://media.neliti.com/media/publications/221053-none.pdf>
- Aldiyah, Evi. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pengembangan sebagai Sarana Peningkatan Keterampilan Proses Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 1(1), 67-76. doi: <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i1.85>

- Ariani, Desi. 2020. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Kalor di SMP. Skripsi. UIN Ar-Raniry. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/326778402.pdf>
- Nesi, A., & Iku, P. (2021). Struktur Argumen Paragraf Argumentatif: Studi Kasus Lima Jurnal Terindeks *Sinta* Rumpun Pendidikan Noneksata di LLDIKTI VIII. JP-PBSI. 6(1), 31-38. doi <http://dx.doi.org/10.26737/jp-bsi.v6i1.2036>
- Setyaningsih, Yuliana. (2016). Pola Argumen Paragraf Argumentatif Pada Artikel Jurnal Terakreditasi Bidang Ekonomi (Perspektif Stephen Toulmin). *Adibiyat*. 15(2), 137-156. doi:<https://doi.org/10.14421/ajbs.2016.15202>
- Tanfiziyah, R., Khasanah, M., Riandi, & Suprianto, B. (2021). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Model Learning Cycle 5E Menggunakan Gather Town pada Materi Protista. *Jurnal Biodik*. 7(3), 1-10. doi:<https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13096>
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ernawati, Iis & Sukardiyono, Totok. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Elinvo*. 2(2), 204-210. doi:<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>



Deiksis dalam Film Yuni Karya Kamila Andini

Mafulatul Khasanah¹, Yunita Suryani²

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas PGRI Ronggolawe

mafulatulkhasanah25@gmail.com¹, you.n1t4@gmail.com²

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.74>

First received: 03-08-2022

Final proof received: 30-09-2022

ABSTRAK

Deiksis adalah kata ganti yang menunjuk pada orang, tempat, dan waktu yang referennya dapat berubah-ubah sesuai tuturan disampaikan yang bergantung pada konteks. Deiksis dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk juga dalam novel, sinetron, dan film yang merupakan cerita fiksi citraan dari kehidupan nyata. Pada penelitian ini ditemukan penggunaan deiksis dalam film *Yuni* karya Kamila Andini. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan penggunaan deiksis persona dalam Film *Yuni* karya Kamila Andini, (2) mendeskripsikan penggunaan deiksis tempat dalam film *Yuni* karya Kamila Andini, dan (3) mendeskripsikan penggunaan deiksis waktu dalam film *Yuni* karya Kamila Andini. Metode penelitian menggunakan teknik padan referensial. Pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ditemukan jenis deiksis persona meliputi: deiksis persona pertama tunggal yaitu: *kite*, *kule*, deiksis persona pertama jamak yaitu: *kita*, *kene*, deiksis persona kedua tunggal: *sire*, *nire*, deiksis persona ketiga tunggal yaitu: *deweke*, dan deiksis persona ketiga jamak yaitu: *panding*, deiksis tempat yaitu: *omah* dan deiksis waktu yaitu: *wingi*. Dari hasil penelitian, peneliti menemukan adanya pelanggaran prinsip kerjasama dalam tuturan antar tokoh, selain itu juga peneliti menemukan dialek yang unik dalam bahasa Jawa Serang. Di harapkan pada penelitian selanjutnya peneliti bahasa dapat mengembangkan dan mengkaji Film Yuni baik dengan kajian pragmatik, maupun sosiolinguistik.

Kata kunci: deiksis; film Yuni; Kamila Andini

ABSTRACT

Deixis is a pronoun that refers to a person, place, and time whose referent can change according to the speech delivered depending on the context. Deixis can be found in everyday life, including in novels, soap operas, and films which are fictional stories depicting real life. This study found the use of deixis in the film *Yuni* by Kamila Andini. This study aims to (1) describe the use of persona deixis in Kamila Andini's *Yuni* film, (2) describe the use of place deixis in Kamila Andini's *Yuni* film, and (3) describe the use of time deixis in Kamila Andini's *Yuni* film. The research method uses a referential equivalent technique. This research approach is descriptive qualitative. The results found that the types of personal deixis

include: singular first person deixis namely: *kite, kule*, plural first person deixis namely: *kita, kene*, singular second person deixis: *sire, nire*, singular third person deixis namely: *deweke*, and plural third person deixis namely: *panding*, place deixis namely: *mriki, ning kene, omah* and time deixis namely: *engko*, and *wingi*. From the results of the study, the researchers found that there was a violation of the principle of cooperation in the speech between characters, besides that the researchers also found a unique dialect in the Javanese language of Serang. It is hoped that in future research, language researchers can develop and study Yuni's film, both with pragmatic and sociolinguistic studies.

Keywords: deixis; Yuni movies; Kamila Andini's

1. PENDAHULUAN

Pragmatik dapat didefinisikan keterkaitan antara konteks dengan ujaran atau tuturan. Sebuah ujaran atau tuturan yang digunakan oleh penutur dapat mengacu pada orang atau persona, ruang atau tempat, dan waktu yang disebut dengan deixis. Kata dikatakan deixis jika tuturan yang referennya dapat berpindah atau berganti, tergantung pembicara, saat dan tempat dituturkannya kata. Misalnya pada kata *saya, sini, sekarang*. Dalam deixis unsur-unsur yang memiliki arti dapat dibedakan antara yang referensial dan yang tidak referensial, yang tidak referensial tidak dipersoalkan di sini (Purwo, 1984).

Deixis adalah sebuah istilah dari Yunani *deiktikos* yang berarti “penunjuk” yang artinya menunjuk melalui bahasa, baik berupa objek maupun sesuatu dalam konteks pada sebuah tuturan. Penunjuk ini dapat berupa objek baik dekat maupun jauh, bisa juga sebagai penunjuk orang, waktu, maupun tempat tergantung penafsiran yang disimpulkan oleh penutur dan lawan tutur. Deixis memiliki acuan yang terikat dengan konteks, dimana kata yang digunakan dapat berubah-ubah maknanya sesuai dengan konteksnya (Yule, 1996). Fungsi deixis menurut Fahrnisia (Fahrnisia, 2020) adalah menjaga komunikasi agar tetap berjalan dengan semestinya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa deixis berfungsi menjaga kesepahaman maksud tuturan yang menunjuk pada persona, tempat, dan waktu antara penutur dan petutur dalam suatu situasi tutur.

Deixis persona adalah kata ganti yang menunjuk pada orang. Deixis untuk kata ganti orang pertama disebut dengan penutur, sedangkan kata ganti orang kedua dan seterusnya disebut lawan tutur. Deixis persona ditandai dengan penggunaan kata ganti yang menunjuk pada orang. Penutur disebut dengan *saya* dan lawan tutur *kamu*, contoh tersebut sama-sama mengarah pada orang tapi berbeda penggunaan kata gantinya. Dijelaskan bahwa deixis persona dibagi menjadi tiga yaitu persona pertama (*saya, aku*), persona kedua (*kamu*), dan persona ketiga (*dia*) (Yule, 1996). Penggunaan deixis persona dibedakan antara penutur dan lawan tutur serta hubungan kekerabatan, usia, serta status sosialnya.

Deixis tempat adalah kata ganti yang menunjuk pada tempat yang maknanya mengacu pada tempat berlangsungnya sebuah tuturan. Deixis tempat sebagai penunjuk suatu tempat atau lokasi dengan menggunakan keterangan dalam bentuk kata ganti seperti di sini, di sana, kemari, ke sini, dan ke sana (Yule, 1996). Deixis tempat meliputi jauh, rada jauh, dekat, dan rada dekat. Penutur dan lawan tutur menemukan pemahaman yang

sama mengenai tempat yang dimaksud berdasarkan gambaran dalam tuturan (Hermaji, 2021). Deiksis tempat dapat ditemukan baik secara tersirat maupun tersurat dalam sebuah tuturan.

Deiksis waktu adalah kata ganti yang menunjuk pada waktu yang disampaikan, baik sekarang, lalu, maupun akan datang. Deiksis waktu juga berkaitan dengan saat penutur berbicara atau suara penutur didengar artinya deiksis waktu juga mengarah pada keadaan yang sedang terjadi atau berlangsung dalam situasi tutur (Yule, 1996). Deiksis waktu lebih mudah dipahami jika penutur dan lawan tutur memiliki pemahaman yang sama tentang waktu yang dimaksud.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan, deiksis adalah tuturan yang menunjuk pada orang, tempat, dan waktu yang dapat berubah dan berpindah berdasarkan siapa yang menjadi penutur, saat, dan kapan tuturan tersebut dituturkan yang sesuai dengan konteks yang ada dalam tuturan. Implementasi deiksis selain digunakan pada kehidupan sehari-hari baik secara lisan maupun tulisan, juga digunakan pada karya novel, cerpen, dan film yang merupakan gambaran realitas kehidupan yang tak lepas dari penggunaan deiksis. Film merupakan salah satu karya yang bisa dinikmati oleh masyarakat umum, baik dari segi gender maupun usia. Kalimat serta ujaran yang ada pada sebuah film sering menggunakan deiksis yang menunjukkan suatu keadaan, berupa persona, ruang dan waktu.

Film adalah rangkaian gambar visual auditori yang ditayangkan melalui sebuah layar sebagai sarana hiburan, persuasi, informasi, dan edukasi bagi masyarakat. Film dipertunjukkan melalui tingkah laku, tuturan, beserta dengan informasi atau pesan yang ingin disampaikan. Informasi atau pesan tersebut biasanya mengangkat isu-isu sosial dalam kehidupan masyarakat. Pada penelitian ini, film yang akan dianalisis adalah film berjudul *Yuni* karya Kamila Andini. Film tersebut bercerita tentang perjuangan seorang gadis desa yang berjuang melawan belenggu belenggu patriarki. Film *Yuni* mendapat *Platform Prize*, sebuah penghargaan di Toronto International Film Festival (TIFF) pada tahun 2021. Film ini masuk dalam nominasi *Best International Feature Film* Oscar 2022 sebagai wakil dari Indonesia yang berkompetisi dalam Academy Awards ke-94 2022.

Film yang mengangkat cerita kehidupan sosial masyarakat, di dalamnya pasti ditemukan penggunaan deiksis. Hal yang menarik perhatian penulis ketika memilih menganalisis deiksis dalam film *Yuni* adalah deiksis persona, tempat, dan waktu ditemukan dalam bahasa daerah, yaitu bahasa Jawa Serang. Selama ini banyak penelitian deiksis dalam film Indonesia, namun belum ada penelitian deiksis dengan tuturan bahasa Jawa Serang. Berbeda dengan kisah *Yuni* yang diceritakan dalam bentuk novel karya Ade Ubaidil (Ubaidil, 2021) yang tidak banyak dialog atau tuturan yang dimunculkan, pada film *Yuni* karya Kamila Andini dikemas dengan tuturan-tuturan berbahasa Jawa Serang yang semakin membuat cerita dalam film semakin berisi dan menarik untuk diteliti dari segi tuturan. Peneliti sebagai orang Jawa Timur melibatkan orang lain atau narasumber yang berasal dari Serang, Banten untuk membantu mentranskripsi data tuturan dalam film *Yuni*. Selain itu, deiksis menarik untuk dikaji karena dalam kehidupan sehari-hari ditemukan penggunaan deiksis dalam tuturan, baik dalam tuturan langsung bertatap muka maupun tuturan tidak langsung melalui media elektronik seperti telepon, pesan dalam

jaringan. Tentu saja hal tersebut dapat memunculkan perbedaan pemahaman atau kesalahpahaman antara penutur dan lawan tutur.

Penelitian berjudul Analisis Deiksis Dalam Film Surau dan Silek Karya Arief Malinmudo, yang dilakukan oleh Suci Audia Ramadhani (Ramadhani, 2014) dalam skripsi yang diterbitkan oleh Universitas Bung Hatta. Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan teori Putrayasa (Putrayasa, 2014). Hasil penelitian ditemukan enam jenis deiksis, yaitu (1) deiksis persona tunggal, yaitu (a) deiksis persona pertama: *ambo/mbo, awak, aden/den*, (b) deiksis persona kedua: *waang/ang*, (c) deiksis persona ketiga: *inyo/nyo, paja* dan deiksis persona jamak (a) deiksis persona pertama: *wak, kami, kito*, (b) deiksis persona kedua: *kalian*, (c) deiksis persona ketiga: *mereka*; (2) deiksis penunjuk, yaitu (a) deiksis penunjuk umum: *iko/ko, tu*, (b) deiksis penunjuk tempat: *di siko*, (c) deiksis penunjuk ikhwal: *mode ko*; (3) deiksis tempat ditemukan dalam bentuk preposisi pengacu arah, yaitu *di* dan *ka*; (4) deiksis waktu ditemukan tiga bentuk, yaitu (a) waktu lampau: *patang, tadi, dulu* dan *cako*, (b) waktu kini: *kini*, (c) waktu mendatang: *besok, bisuak, bulan muko, minggu depan*, dan *nanti*; (5) deiksis wacana ditemukan dua bentuk: *tu* dan *ka*; (6) deiksis sosial ditemukan dua bentuk, yaitu pembeda usia dan pembeda kedudukan.

Selanjutnya, penelitian berjudul Deiksis Dalam Film A Walk To Remember Karya Adam Shankman (analisis pragmatik) yang dilakukan oleh Iin Indah Palupi, dkk (Palupi, 2019) dalam Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi. Dalam penelitian tersebut, penulis menggunakan teori Levinson (Levinson, 1983). Hasil penelitian ditemukan jenis-jenis deiksis: 1) deiksis orang pertama: *I, my, me, mine, we, our*; b. deiksis orang kedua: *you, your, yours*; c. deiksis orang ketiga: *he, him, she, her*; 2) deiksis tempat: *here, there, inside*; 3) deiksis waktu: *today, tomorrow, 2 years ago, right now, tonight, 4 years*; 4) deiksis wacana: *this, that, these*; 5) deiksis sosial: *sir, reverend, son, father, child, husband, wife, citizen high, citizen low*. Penggunaan deiksis dalam film ini menggunakan berkial (gestural) dan berperlambang (simbolik). Penggunaan deiksis berkial (gestural) lebih banyak daripada penggunaan deiksis berperlambang (simbolik) karena banyak adegan menggunakan gerakan badan dalam menyampaikan maksud tuturan.

Deiksis dalam Percakapan Film Perempuan di Pinggir Jalan, yang dilakukan oleh Fitri Resti Wahyuniarti (Wahyuniarti, 2021) dalam Jurnal Pendidikan Tambusai. Berdasarkan hasil dari penelitian yang menggunakan teori Lyons (Lyons, 1995). Hasil penelitian ditemukan (1) deiksis pronomina orangan (persona), meliputi kata *aku, saya, gue, kami atau kita, kamu, loe, anda, kalian, dia*, dan *mereka*; (2) deiksis menyangkut nama diri, meliputi bapak, ibu, tante, nama acuan dan nama sapaan; dan (3) deiksis menyangkut pronomina demonstratif (penunjuk), yaitu *ini* dan *itu* adalah merupakan penunjukkan yang bersifat demonstratif, *sini*, *situ* dan *sana* bersifat lokatif.

Selanjutnya, penelitian deiksis dalam film yang berjudul Deiksis Dalam Film Guru-Guru Gokil: Analisis Pragmatik oleh Alda Marsya Ayudia (Ayudia, 2021) dalam Jurnal Linguistik vol.6, no.1. Hasil pada penelitian yang menggunakan teori deiksis Putrayasa (Putrayasa, 2014) yang mengemukakan lima jenis deiksis yaitu : (1) deiksis persona atau orang, (2) deiksis ruang atau tempat, (3) deiksis waktu, (4) deiksis wacana, (5) deiksis

sosial ditemukan deiksis persona tunggal *gue/gua, aku, -ku, ku-, dan saya*; deiksis persona pertama jamak *kita*. Deiksis persona kedua tunggal *lu, kau, kamu, dan -mu*; deiksis persona kedua jamak *kalian*. Deiksis persona ketiga tunggal *dia, -nya, beliau, bapak gua/bokap gua (dia), kang (dia), ponakan saya (dia), adik saya (dia), mbak (dia), ibu/bu (dia), Bu Indah (dia), Bu Rahayu (dia), Bu Nir (dia), Bu Manggar (dia), bapak/pak (dia), Pak Taat (dia), Pak Gagah (dia), Pak Manul (dia), Pak Pur (dia), Pak Lek (dia), Pak Haji (dia), pak polisi (dia), bang (dia), dek (dia), Ipang (dia), Saulina (dia), dan bro (dia)*. Persona ketiga jamak *mereka, murid-murid (mereka), anak-anak (mereka), dan guru-guru (mereka)*. Deiksis tempat, *di sini, di situ, ke sana, ke situ, ke sini*. Deiksis waktu *kemarin, dulu, sekarang, dan besok*. Deiksis wacana *segini, begini, ga ada, itu, dan gitu*. Deiksis sosial *gua, guys, lu dan bokap, kang, dan mbak*.

Tuturan yang dilakukan secara langsung oleh penutur dan lawan tutur dalam kehidupan sehari-hari seringkali menimbulkan kesalahpahaman jika ada perbedaan pemahaman. Deiksis dalam film Yuni pada penelitian ini memiliki fungsi yang penting dikaji untuk menjawab kesamaran, ketidakjelasan, dan kesalahpahaman makna kata tunjuk dalam suatu tuturan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deksriptif kualitatif, data disajikan dalam bentuk kata, gambar, bukan dalam bentuk angka. Data dapat berupa dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video, maupun dokumentasi lainnya. Permasalahan yang diteliti berdasarkan pada fakta dan yang ditemui saat melakukan penelitian (Moleong, 2017). Menurut Denzin dan Lincoln (Denzin dan Lincoln (ed), 1994) dalam penelitian Setya (Setya, 2022), penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman terhadap fenomena yang ada. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini, data disajikan dalam bentuk kata-kata yang mewakili suatu fenomena. Objek yang digunakan pada penelitian ini adalah film layar lebar Yuni karya Kamila Andini. Data berasal dari Film Yuni karya Kamila Andini yang berdurasi selama 95 menit yang disutradarai dan skenarionya ditulis oleh Kamila Andini.

Pengumpulan data dengan simak bebas libat cakap. Peneliti mengunduh dan menyimak film Yuni (Andini, 2021) melalui <https://t.me/filmyunisubindo/17>. Selanjutnya peneliti mencatat dialog kemudian mentranskripsi data tuturan bahasa Jawa Serang ke dalam bahasa Indonesia. Peneliti kemudian mengumpulkan data ke dalam korpus data. Setelah direduksi, kemudian dikelompokkan sesuai dengan rumusan masalah.

Tahap analisis data menggunakan metode padan referensial dengan alat penentu yang berasal dari referen bahasa itu sendiri, meliputi apa yang dibicarakan, organ wicara, tulisan, serta orang yang menjadi mitra wicara. Reaksi yang ditimbulkan oleh lawan tutur menjadi penentu dari peristiwa tuturan yang terjadi. Untuk pola pemaknaan deiksis yang berkaitan dengan referen pada penelitian ini menggunakan segitiga makna (C.K. Ogden & I.A. Richards, 1923) yang berarti bahwa sebuah konsep maupun sebuah pengertian yang sudah ada dan melekat yang berhubungan erat pada satuan bahasa maupun satuan

ujaran yang diwakili oleh kata atau leksem karena sebuah makna merupakan bagian yang ada pada leksem tersebut.

3. PEMBAHASAN

Penggunaan Deiksis dalam Film *Yuni*

1. Deiksis persona

Penggunaan deiksis persona menunjuk pada kata ganti orang, kemudian dibedakan antara penutur dan lawan tutur serta hubungan kekerabatan, usia, dan status sosialnya. Kata ganti yang digunakan pun berbeda pada setiap bahasa sehingga yang perlu dilihat adalah acuan tersebut mengarah pada siapa artinya kata ganti yang digunakan mengacu pada orang yang ada dalam situasi tutur atau orang yang tidak ada dalam situasi tutur disesuaikan dengan konteks yang ada dalam tuturan tersebut.

a. Deiksis persona pertama tunggal

Deiksis persona pertama adalah kata ganti yang menunjukkan orang pertama. Kata ganti orang pertama dalam deiksis juga disebut sebagai kata ganti diri karena menggunakan kata aku, saya, dan –ku. Penggunaan kata aku dan saya pun ada perbedaannya, perbedaan terletak pada situasi tutur serta lawan tuturnya. Untuk lebih jelasnya dibahas sebagai berikut :

Data 1

Yuni : Tugas Bahasa Indonesia. Kite kudu memilih-milih puisine karangan Sapardi Djoko Damono terus dikon nulis ulasane. Onoleh pokokne. Sire pasti ora weruh. (Tugas Bahasa Indonesia. Saya harus memilih-milih puisi karangan Sapardi Djoko Damono. Adalah pokoknya. Kamu pasti tidak tahu.)

Yoga : Kite eruh. (Saya tahu.)

Yuni : Ape? (Apa?)

Yoga : Weruh. (Aku tahu.)

Penggunaan deiksis persona dibedakan antara penutur dan lawan tutur serta hubungan kekerabatan, usia, serta status sosialnya. Data 1 terdapat hubungan kekerabatan antara Yuni dan Yoga, yaitu sebagai sahabat. Selain itu, mereka memiliki usia yang sama. Kata *kite* digunakan oleh Yuni kepada Yoga untuk menunjukkan keakraban. Kata *kite* dalam bahasa Jawa Serang memiliki arti *Aku*. Kata *kite* dalam kalimat tersebut menunjuk pada diri Yuni sebagai penutur. Yuni sebagai penutur dalam percakapan menggunakan kata *kite*. Kata *kite* dalam deiksis persona merupakan kata ganti orang pertama tunggal yang menunjuk pada diri sendiri.

Berdasarkan data tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa kata *kite* menunjuk pada orang yang berbicara atau diri sendiri. Kata *kite* digunakan pada situasi yang tidak resmi seperti halnya percakapan diatas terjadi antara Yuni dengan temannya di lingkungan nonformal atau santai. Kata *kite* digunakan karena terjadi pada situasi nonformal. Dari percakapan di atas dapat diketahui bahwa penggunaan kata *kite* lebih sering digunakan pada Bahasa Jawa Serang daripada menyebut kata saya.

Data 2

Mang Dodi: Insya Allah, rayat kule nggih sampun setuju. (Insya Allah,istri saya sudah setuju)

Nenek : Hadeh niki maksud e nape ya? (Aduh, ini maksudnya apa ya?)

Mang Dodi: Nah, meketen nggih teh seniki mahar e panjer kering slawe jute. (Begini, ini yang bisa saya berikan sebagai maharnya 25 juta.)

Penggunaan deiksis persona dibedakan antara penutur dan lawan tutur serta hubungan kekerabatan, usia, serta status sosialnya. Data 2 menunjukkan perbedaan usia antara Mang Dodi dengan nenek. Mang Dodi yang berusia lebih muda menggunakan kata *kule* yang menunjuk pada diri sendiri kepada nenek. Kata *kule* dalam bahasa Jawa Serang artinya *saya* dalam kalimat tersebut menunjuk pada Mang Dodi sebagai lawan bicara Nenek Yuni. Mang Dodi sebagai penutur dalam percakapan menggunakan *kule* sebagai kata ganti untuk orang pertama tunggal yang menunjuk pada diri sendiri. Kata *kule* digunakan untuk menghormati orang yang lebih tua yaitu Nenek Yuni. Hal ini dimaksudkan agar lawan bicara tidak tersinggung karena penutur menggunakan bahasa yang halus.

Berdasarkan data tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa kata *kule* menunjuk pada orang yang berbicara atau diri sendiri. Kata *kule* digunakan pada situasi yang formal maupun nonformal. Penggunaan kata *kule* dinilai lebih sopan dan etis diucapkan daripada kata aku karena percakapan terjadi antar orang tua. Dari percakapan diatas dapat diketahui bahwa penggunaan kata *kule* lebih tepat digunakan meskipun penutur lebih muda daripada lawan tutur hal ini dimaksudkan untuk menghargai lawan bicaranya.

b. Deiksis persona kedua tunggal

Deiksis persona kedua adalah kata ganti untuk orang kedua. Kata ganti untuk orang kedua menggunakan kata kamu, engkau, kau, -mu. Dalam deiksis, persona kedua berkedudukan sebagai lawan tutur atau lawan bicara.

Data 3

Ibu Yuni : Mangakane mun sire yakin kare keputusan sire, ibuk mah ora pape. (Maka dari itu, kalau kamu yakin dengan keputusanmu itu. Ibuk tidak apa-apa.)

Yuni : Yuni mah mun pengen ibuk ngebantuni Yuni, ngurusin sekolah Yuni lamun iku memang dalam seng terbaik. (Yuni cuma meminta agar Ibu mau membantu yuni dalam mengurus urusan sekolah, Cuma itu jalan pilihan yang terbaik.)

Penggunaan deiksis persona dibedakan antara penutur dan lawan tutur serta hubungan kekerabatan, usia, serta status sosialnya. Data 3 terdapat hubungan kekerabatan antara Ibu Yuni dengan Yuni, yaitu hubungan ibu dan anak. Kata *sire* dalam bahasa Jawa Serang memiliki arti *kamu*. Kata *sire* dalam kalimat tersebut menunjuk pada diri Yuni sebagai lawan tutur. Ibu Yuni sebagai penutur dalam percakapan menggunakan kata *sire*. Kata *sire* dalam deiksis persona merupakan kata ganti untuk orang kedua tunggal yang menunjuk pada lawan tutur. Kata *sire* digunakan agar lawan bicara merasakan adanya kedekatan atau untuk menunjukkan keakraban.

Berdasarkan data tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa kata *sire* menunjuk pada lawan tutur. Kata *sire* digunakan pada situasi yang formal maupun nonformal seperti halnya percakapan tersebut diatas terjadi antara Ibu Yuni dengan Yuni yang sedang berada dirumah pada situasi nonformal atau santai. Kata *sire* digunakan karena terjadi

pada situasi nonformal. Dari percakapan diatas dapat diketahui bahwa penggunaan kata *sire* lebih sering digunakan pada Bahasa Jawa Serang daripada menyebut nama.

Data 4

Bu Lies : Sayange, Ibu kare Bapak nire mergawe ning Jakarta. Kapan pading balik, Yun? Yun! Yuni! Kok ngelamun? (Sayangnya, Ibu dan Bapakmu kerja di Jakarta. Kapan mereka pulang, Yun? Yun! Yuni! Kok ngelamun?)

Yuni: Eh, maaf Bu Lies.

Bu Lies : Yuni ngerongoni Ibu ngomong, kan? Ibu mau tetakon, kapan pading balik wong tuwe Yunine? (Yuni mendengarkan Ibu ngomong, kan? Ibu tadi tanya, kapan mereka pulang, orangtuanya Yuni?)

Yuni : Durung weruh, Bu. (Belum tahu, Bu.)

Penggunaan deiksis persona dibedakan antara penutur dan lawan tutur serta hubungan kekerabatan, usia, serta status sosialnya. Data 4 terdapat hubungan kekerabatan sekaligus perbedaan usia antara Bu Lies dengan Yuni. Bu Lies, seorang guru yang dekat dengan anak didiknya memiliki usia yang jauh lebih tua dari Yuni. Kata *nire* dalam bahasa Jawa Serang artinya *-mu* yang menunjukkan kepunyaan. Kata *nire* menunjuk pada lawan tutur yaitu orang tua Yuni sedangkan Bu Lies sebagai penutur. Bu Lies sebagai penutur menggunakan kata *nire*. Kata *nire* atau kamu dalam deiksis persona merupakan kata ganti untuk orang kedua tunggal. Kata *nire* digunakan untuk menunjukkan keakraban antara penutur dan lawan tutur, sehingga lawan tutur merasakan adanya kedekatan dengan penutur.

Berdasarkan data di atas kata *nire* menunjuk pada lawan tutur atau orang kedua. Kata *nire* digunakan pada situasi akrab umum digunakan dalam sebuah percakapan. Kata *nire* pada percakapan tersebut digunakan agar lawan tutur merasakan bahwa dia dianggap dekat dan akrab. Dari percakapan diatas dapat diketahui bahwa penggunaan kata *nire* lebih sering digunakan pada Bahasa Jawa Serang daripada menyebut kata orang tua kamu.

c. Deiksis persona ketiga tunggal

Deiksis persona kelinggal tunggal adalah kata ganti untuk orang ketiga. Kata ganti orang ketiga menggunakan kata *dia*, yang menunjukkan tunggal. Dalam sebuah situasi tutur orang ketiga tidak ada dalam situasi tutur akan tetapi menjadi bahan pembicaraan atau orang yang dibahas dalam tuturan.

Data 5

Bu Kokom : Kite wis weruh Iman, ponakanne Pak Tardi ngelamar sire. (Saya sudah tahu Iman, keponakan dari Pak Tardi melamarmu.)

Bu Entin : Sing kite weruh, deweke nduwe pergawean sing apik dadi mandor ning Semarang. (Yang kutahu, dia punya pekerjaan yang bagus sebagai mandor di Semarang.)

Penggunaan deiksis persona dibedakan antara penutur dan lawan tutur serta hubungan kekerabatan, usia, serta status sosialnya. Data 5 terdapat perbedaan usia antara Be Entin dan Bu Kokom dalam situasi tutur yang menunjuk orang ketiga yang tidak ada dalam situasi tutur, yaitu Iman. Iman adalah anak Pak Tardi yang usianya jauh lebih muda dari Bu Entin dan Bu Kokom. Kata *deweke* dalam Bahasa Jawa Serang berarti *dia*. Bu Kokom sebagai penutur dan Bu Entin sebagai lawan tutur. Bu Entin sebagai lawan tutur menggunakan kata *deweke* menunjuk pada orang yang tidak ada dalam percakapan

namun menjadi bahan pembicaraan. Kata *deweke* dalam deiksis persona merupakan kata ganti ketiga. Kata *deweke* digunakan karena orang yang dibicarakan tidak terlibat dalam situasi percakapan, seperti halnya percakapan tersebut kata *deweke* sudah biasa digunakan pada percakapan sehari-hari.

Berdasarkan data tersebut kata *deweke* menunjuk pada orang yang tidak terlibat dalam percakapan. Kata *deweke* digunakan pada situasi formal maupun nonformal. Kata *deweke* merupakan kata ganti orang ketiga tunggal. Dari percakapan diatas kata *deweke* lebih sering digunakan dalam Bahasa Jawa Serang daripada menggunakan nama orangnya langsung.

d. Deiksis persona pertama jamak

Deiksis persona pertama jamak adalah kata ganti orang pertama dan kedua yang artinya menunjuk pada diri penutur dan lawan tutur. Dalam sebuah situasi tutur yang sama, pada deiksis ditunjukkan dengan menggunakan kata *kita*, dan *kami*.

Data 6

Yuni : Sire klamen ngelamar kite? (Mengapa kamu melamarku?)

*Iman : Sire lalek, mengko **kitane** wis kawin kan weruh jawabane. Sire wis pernah durung ning Semarang? (Kamu lupa, nanti setelah menikah kan tahu jawabannya. Kamu sudah pernah ke Semarang?)*

Yuni : Kite ora bise nikah kare sire. (Aku tak bisa menikah denganmu.)

Penggunaan deiksis persona dibedakan antara penutur dan lawan tutur serta hubungan kekerabatan, usia, serta status sosialnya. Data 6 terdapat hubungan kekerabatan antara Iman dengan Yuni, yaitu teman. Kata *kita* dalam bahasa Jawa Serang artinya tetap *kita*. Kata *kita* digunakan dalam percakapan tersebut karena menyangkut dua orang yaitu penutur dan lawan tutur yang sama-sama berada pada situasi percakapan. Kata *kita* digunakan oleh Iman sebagai penutur dan Yuni sebagai lawan tutur. Kata *kita* dalam deiksis persona merupakan kata ganti orang pertama jamak. Seperti halnya pada percakapan tersebut kata *kita* dimaksudkan adalah Iman dengan Yuni, digunakan baik dalam situasi nonformal.

Berdasarkan percakapan tersebut dapat disimpulkan bahwa kata *kita* menunjuk pada orang yang berada dalam situasi tutur. Kata *kita* dapat digunakan pada tuturan dengan teman sebaya maupun orang yang lebih tua. Kata *kita* mengarah pada dua orang yang berada dalam situasi tutur, kata *kita* merupakan kata ganti orang pertama jamak. Dari percakapan tersebut penutur lebih memilih menggunakan kata *kita* daripada kata *aku* dan *kamu*.

Data 7

Mang Tardi : Nek niki wong tuane Iman benjang isuk bade mantuk. Lamun niat baik kene di terima, mengko nggih dilanjut. Kene lamun pamit saos niki. (Nek, ini orang tua Iman akan pulang besok pagi. Kalau lamaran kami diterima, nanti kami akan membahasnya lebih lanjut. Kami harus pamit sekarang, permisi.)

Nenek Yuni : "Iye." (Iya.)

Penggunaan deiksis persona dibedakan antara penutur dan lawan tutur serta hubungan kekerabatan, usia, serta status sosialnya. Data 7 kata *kene* dalam bahasa Jawa Serang artinya kami. Kata *kene* digunakan dalam percakapan

tersebut mewakili para tamu yang berkunjung kerumah Nenek Yuni, Mang Tardi sebagai penutur dan Nenek Yuni sebagai lawan tutur. Kata *kene* dalam percakapan tersebut menunjuk pada Mang Tardi dan orang tua Iman artinya kata *kene* menunjuk rombongan keluarga Iman. Kata *kene* dalam tuturan tersebut digunakan dalam situasi formal dimana percakapan tersebut terjadi dengan orang yang lebih tua. Kata *kene* dalam deiksis persona merupakan kata ganti orang pertama jamak. Kata *kene* dalam percakapan tersebut digunakan untuk mewakili rombongan keluarga Iman yang lebih dari satu orang, sedangkan untuk penuturnya hanya satu orang sehingga digunakan kata *kene*.

Berdasarkan data percakapan tersebut dapat disimpulkan bahwa kata *kene* dapat digunakan dalam situasi formal maupun nonformal. Kata *kene* digunakan untuk mewakili orang yang terlibat pada situasi tutur. Kata *kene* bisa berarti orang banyak tergantung pada orang berada percakapan tersebut. Dari percakapan tersebut kata *kene* lebih sering digunakan dalam Bahasa Jawa Serang untuk mewakili orang dalam percakapan daripada menggunakan nama orangnya langsung.

e. Deiksis persona ketiga jamak

Deiksis persona ketiga jamak adalah kata ganti orang untuk orang ketiga yang menunjukkan lebih dari dua. Kata ganti orang ketiga jamak artinya orang yang dimaksud tidak hadir dalam situasi.

Data 8

Bu Lies : Ibuk mah pingin ngobrol masalah penyakit ungune Yuni. Kapan panging balik?
(Ibuk ingin membahas tentang obsesimu terhadap barang yang berwarna ungu ini. Kapan mereka pulang?)

Yuni : Durung weruh, bu. (Belum tahu, Bu.)

Bu Lies : Mengko lamen panging balik tulung warah ibuk nyak. Ibuk pingin ngobrol soal kuliah sire. (Nanti, kalau mereka pulang, tolong beri tahu saya. Ibuk ingin berbicara dengan mereka. Termasuk soal kuliah kamu.)

Penggunaan deiksis persona dibedakan antara penutur dan lawan tutur serta hubungan kekerabatan, usia, serta status sosialnya. Data 8 terdapat hubungan kekerabatan sekaligus perbedaan usia antara Bu Lies dengan Yuni. Bu Lies, seorang guru yang dekat dengan anak didiknya memiliki usia yang jauh lebih tua dari Yuni. kata *panging* dalam Bahasa Jawa Serang artinya mereka. Kata *panging* menunjuk pada orang tidak ada dalam percakapan namun, menjadi bahan pembicaraan. Bu Lies sebagai penutur dan Yuni sebagai lawan tutur, Sarah menggunakan kata *panging*. Kata *panging* yang dimaksudkan dalam percakapan tersebut dalah orang tua Yuni. kata *panging* dalam deiksis persona merupakan kata ganti orang ketiga jaamak. Kata *panging* digunakan karena orang yang dibicarakan tidak terlibat dalam situasi percakapan, seperti halnya percakapan tersebut kata *panging* sudah biasa digunakan pada percakapan sehari-hari.

Berdasarkan data tersebut dapat di simpulkan bahwa kata *sekabeh na* menunjuk pada orang yang tidak terlibat dalam percakapan, seperti pada data percakapan tersebut orang yang dimaksud tidak berada dalam situasi tutur . Kata *sekabeh na* digunakan pada situasi formal maupun nonformal. Kata *sekabeh na* merupakan kata ganti orang ketiga jamak. Dari percakapan diatas kata *sekabeh na* lebih sering digunakan dalam Bahasa Jawa Serang daripada menggunakan nama orangnya langsung.

Data 9

Sarah : Sekabeh na ngancem, mung kene teu ngabere cicis, bakal an ngalapor nang polisi. (Mereka mengancam kalau kita tidak memberi uang, kita akan dilaporkan ke polisi.)

Yuni : Terus saiki ne premen, Sar? (Lalu, sekarang bagaimana, Sar?)

Sarah : Sigana mah kite kare Arif kudu hayang menikah. (Keputusannya aku harus menikah dengan Arif.)

Penggunaan deiksis persona dibedakan antara penutur dan lawan tutur serta hubungan kekerabatan, usia, serta status sosialnya. Data 9 terdapat hubungan kekerabatan antara Sarah dan Yuni yaitu sebagai sahabat. Kata *sekabeh na* dalam Bahasa Jawa Serang berarti *mereka*. Kata *sekabeh na* menunjuk pada orang tidak ada dalam percakapan namun, menjadi bahan pembicaraan. Sarah sebagai penutur dan Yuni sebagai lawantutur, Sarah menggunakan kata *sekabeh na*. Kata *sekabeh na* dalam percakapan tersebut adalah orang-orang yang mengancam Sarah dan Arif. Kata *sekabeh na* dalam deiksis persona merupakan kata ganti orang ketiga jamak. Kata *sekabeh na* digunakan karena orang yang dibicarakan tidak terlibat dalam situasi percakapan, seperti halnya percakapan tersebut kata *sekabeh na* sudah biasa digunakan pada percakapan sehari-hari.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kata *sekabeh na* menunjuk pada orang yang tidak terlibat dalam percakapan, seperti pada data percakapan tersebut orang yang dimaksud tidak berada dalam situasi tutur. Kata *sekabeh na* digunakan pada situasi formal maupun nonformal. Kata *sekabeh na* merupakan kata ganti orang ketiga jamak. Dari percakapan diatas kata *sekabeh na* lebih sering digunakan dalam Bahasa Jawa Serang daripada menggunakan nama orangnya langsung.

2. Deiksis tempat

Deiksis tempat adalah kata ganti yang menunjukkan tempat, baik secara langsung maupun menggunakan kata tunjuk tempat meliputi jauh, rada jauh, dekat, dan rada dekat. Dalam deiksis tempat sebagai kata tunjuk tidak selalu disebutkan nama tempatnya melainkan dengan kata ganti misalnya di sini, di sana, kemari, ke sini, dan ke sana.

Data 10

Yoga : Premen lamaran e Pak Damar? Mun sire gelem, kite bise ngajak sire lunge kapan bae. Tempat sire udu ning kene, Yun. Selama sire masih ning kene, ya bakal kenen kie bae, Yun. (Bagaimana dengan lamaran Pak Damar? Kalau kamu mau aku bisa mengajakmu pergi dari sini kapan saja. Tempat kamu bukan di sini, Yun. Selama kamu masih disini, ya bakal tetap begini saja, Yun.)

Yuni : Ninggalake umah? (Minggat dari rumah?)

Penggunaan deiksis tempat menunjuk pada tempat yang maknanya mengacu pada tempat berlangsungnya sebuah tuturan. Deiksis tempat dalam sebuah tuturan dapat ditemukan baik secara tersirat maupun tersurat dalam sebuah tuturan. Sama halnya dengan deiksis persona, deiksis tempat dipengaruhi oleh hubungan kekerabatan, usia, serta status sosial penutur dan petutur. Data 10 terdapat hubungan kekerabatan antara Yoga dan Yuni yaitu sebagai sahabat. Kata *ning kene* dalam bahasa Jawa Serang artinya di sini. Kata *ning kene* dalam percakapan tersebut menunjuk pada tempat yaitu desa tempat tinggal Yoga dan Yuni. Kata *ning kene* mengacu pada tempat yang dekat dengan penutur. Kata *ning kene* digunakan oleh penutur saat penutur berada lingkup ditempat

yang dimaksudkan. Dalam deiksis tempat kata *ning kene* merupakan kata ganti tempat dengan menggunakan kata tunjuk tidak menggunakan nama tempatnya langsung. Kata *ning kene* digunakan pada situasi formal maupun nonformal, seperti halnya pada data tersebut yang diucapkan oleh teman sebaya. Kata *ning kene* dalam deiksis termasuk kata ganti tempat.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kata *ning kene* merupakan kata ganti tempat. Kata *ning kene* menunjuk pada tempat yang dekat saat penutur berada. Kata *ning kene* digunakan dalam situasi formal maupun nonformal karena sebagai kata ganti tempat dan sering digunakan pada percakapan sehari-hari. Dari percakapan tersebut penutur memilih menggunakan kata *ning kene* daripada menggunakan nama tempatnya.

Data 11

Yuni : Yuni kieun ora bise ngomong soal iki ning omah kasihan Bu Ndek. Yunu gala harap Mang Dodiora cerite ning sape-sape terutama ning keluarga Yuni. (Saya tidak bisa mengatakan hal ini di rumah karena saya tidak mau nenek saya kecewa. Dan saya mohon, Anda tidak memberi tahu hal ini kepada siapa pun. Terutama keluarga saya.)

Mang Dodi: Astaghfirullah haladim, masya allah. Yuni wenten sing makse? (Astaghfirullah Al Azim, Masyaallah. Yuni ada yang memaksa?)

Penggunaan deiksis tempat menunjuk pada tempat yang maknanya mengacu pada tempat berlangsungnya sebuah tuturan. Deiksis tempat dalam sebuah tuturan dapat ditemukan baik secara tersirat maupun tersurat dalam sebuah tuturan. Sama halnya dengan deiksis persona, deiksis tempat dipengaruhi oleh hubungan kekerabatan, usia, serta status sosial penutur dan petutur. Data 11 terdapat hubungan kekerabatan antara Yuni dan Mang Dodi, meskipun terdapat perbedaan usia, yaitu Mang Dodi lebih tua dari Yuni sehingga Yuni menggunakan kata *omah* untuk menunjuk kata ganti tempat *rumah*. Kata *omah* dalam bahasa Jawa Serang artinya rumah. Kata *omah* dalam percakapan tersebut menunjuk pada tempat tinggal yaitu tempat tinggal Yuni dan Nenek Yuni. Kata *omah* mengacu pada tempat yang di tempati oleh penutur. Kata *omah* digunakan oleh penutur untuk menunjukkan tempat tinggal penutur. Kata *omah* digunakan pada situasi formal maupun nonformal, seperti halnya pada data tersebut yang diucapkan oleh teman sebaya. Kata *omah* dalam deiksis termasuk kata ganti tempat.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kata *omah* merupakan kata ganti tempat. Kata *omah* menunjuk pada tempat tinggal penutur berada. Kata *omah* digunakan dalam situasi formal maupun nonformal karena sebagai kata ganti tempat dan sering digunakan pada percakapan sehari-hari. Dari percakapan tersebut dalam bahasa Serang lebih sering menggunakan kata *omah*.

3. Deiksis waktu

Deiksis waktu adalah kata ganti yang menunjuk pada waktu. Deiksis yang terkait dengan waktu, hari, baik berupa yang telah terjadi, belum terjadi, dan sedang terjadi.

Data 12

Yuni : Engko jemput Yuni yak, oh ye lamun bise jajal gawe klambi sing rade dewase. (Jemput aku nanti, ya? Dan satu hal lagi, Kalau bisa, buat penampilanmu agar terlihat lebih dewasa.)

Yoga : Iyek, Yun. (Iya, Yun.)

Deiksis waktu berkaitan dengan tuturan yang mengarah pada keadaan yang sedang terjadi atau berlangsung dalam situasi tutur. Sama halnya dengan deiksis persona dan deiksis tempat, deiksis waktu juga dipengaruhi oleh hubungan kekerabatan, usia, serta status sosial penutur dan petutur.. Data 12 terdapat hubungan kekerabatan antara Yuni dengan Yoga, yaitu sahabat sehingga Yuni menggunakan kata *engko* untuk menunjuk kata ganti waktu *nanti*. Kata *engko* dalam Bahasa Jawa Serang memiliki arti nanti. Yuni sebagai penutur menggunakan kata *mengko* untuk menunjukkan waktu. Kata *mengko* menunjuk pada waktu yang tidak lama, dapat juga diartikan menunjuk pada waktu yang akan datang dalam hitungan jam seperti halnya yang dimaksud dalam percakapan tersebut. Kata *mengko* dalam deiksis merupakan kata ganti waktu.

Berdasarkan percakapan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan kata *mngko* menunjuk pada waktu yang akan datang dalam hitungan jam. Kata *mengko* dapat digunakan dalam situasi formal maupun nonformal karena kata *mengko* sering digunakan dalam percakapan sehari-hari. Kata *mengko* dalam percakapan tersebut digunakan pada situasi nonformal karena percakapan terjadi dengan teman sebaya. Dari percakapan tersebut kata *engko* lebih sering digunakan untuk menunjukan waktu yang akan datang.

Data 13

Yuni: Tuku paket e internet sing paling murah bae, uwis? (Beli paket internetnya yang paling murah saja, sudah?)

Yoga: Wis. (Sudah.)

Yuni: Oh ye nuhun nyak soal bantuan seng wingi. (Satu hal lagi, aku lupa mengucapkan terima kasih atas bantuanmu kemarin.)

Yoga: Iye. (Iya.)

Deiksis waktu berkaitan dengan tuturan yang mengarah pada keadaan yang sedang terjadi atau berlangsung dalam situasi tutur. Sama halnya dengan deiksis persona dan deiksis tempat, deiksis waktu juga dipengaruhi oleh hubungan kekerabatan, usia, serta status sosial penutur dan petutur.. Data 13 terdapat hubungan kekerabatan antara Yuni dengan Yoga, yaitu sahabat sehingga Yuni menggunakan kata *wingi* untuk menunjuk kata ganti waktu *kemarin*. Kata *wingi* dalam Bahasa Jawa Serang artinya kemarin. Kata *wingi* dalam percakapan tersebut digunakan oleh Yuni sebagai penutur untuk menunjukkan waktu yang telah berlalu. Kata *wingi* dapat digunakan dalam situasi formal maupun nonformal, dari percakapan tersebut kata *wingi* digunakan dalam situasi nonformal karena percakapan terjadi dengan teman sebaya. Kata *wingi* dalam deiksis merupakan kata ganti penunjuk waktu.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kata *wingi* merupakan kata ganti waktu. Kata *wingi* dapat digunakan dalam situasi formal maupun nonformal. Kata *wingi* dalam sebuah percakapan menunjukkan bahwa waktu yang dimaksud sudah berlalu. Dari data tersebut kata *wingi* sering digunakan dalam percakapan sehari-hari.

4. SIMPULAN

Deiksis persona dalam film yuni yang ditemukan ada lima, meliputi deiksis persona pertama tunggal dan deiksis persona jamak, deiksis persona kedua tunggal dan deiksis

persoan ketiga jamak dan tunggal. Selain deiksis persona terdapat pula deiksis tempat meliputi kata tunjuk dan nama tempatnya, sedangkan pada deiksis waktu ditemukan meliputi hari, waktu yang belum terjadi, dan yang sudah terjadi. Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan deiksis persona, tempat, waktu.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ibu Yunita Suryani S.S, M.Pd. yang telah memberikan banyak arahan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan artikel hingga terbit di Jurnal Belajar Bahasa.

6. REFERENSI

- Andini, K. (2021). *Yuni*. <https://t.me/filmyunisubindo/17>
- Ayudia, A. M. (2021). Deiksis Dalam Film Guru-Guru Gokil: Analisis Pragmatik. *Linguistik*, 6(1), 20–34.
- C.K. Ogden & I.A. Richards. (1923). *The meaning of meaning. A Harvest Book* Harcourt, Brace & World, Inc. A Harvest Book Harcourt, Brace & World, Inc.
- Denzin dan Lincoln (ed). (1994). *Hand Book of Qualitative Research*. Sage Publications Ltd.
- Fahrnisa, N. dan A. P. Y. U. (2020). Deiksis Persona Dalam Film Dua Garis Biru Karya Gina S. Noer Produksi Starvision Dan Wahana Kreator. *Semiotika*, 21(2), 103–113.
- Hermaji, B. (2021). *Teori Pragmatik edisi revisi*. Magnum Pustaka Utama.
- Levinson, S. C. (1983). *Pragmatics*. Cambridge University Press.
- Lyons, J. (1995). *Introduction to Theoretical Linguistics*. Cambridge University Press.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, cetakan ke-36*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Palupi, I. I. dkk. (2019). Deiksis Dalam Film A Walk To Member Karya Adam Shankman (analisis pragmatik). *Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 1(2).
- Purwo, B. K. (1984). *Deiksis dalam Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Putrayasa, I. B. (2014). *Pragmatik*. Graha Ilmu.
- Ramadhani, S. A. (2014). *Analisis Deiksis Dalm Film Surau dan Silek Karya Arief Malinmudo*. Universitas Bung Hatta.
- Setya, S. I. (2022). Language Variations on TikTok Social Media. *Mediasi*, 3(1), 23–34.
- Ubaidil, A. (2021). *Yuni*. Gramedia Pustaka Utama.
- Wahyuniarti, F. R. (2021). Deiksis Dalam Percakapan Film Perempuan di Pinggir Jalan. *Tambusai*, 5(1).
- Yule, G. (1996). *Pragmatik*. Pustaka Pelajar.



Wujud Karakter Pelajar Pancasila dalam 66 Kisah Kebaikan untuk Anak

Dina Merdeka Citraningrum, Mohamad Afrizal, Rofiatul Hima

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Jember

dina.merdeka@unmuhjember.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.93>

First received: 22-08-2022

Final proof received: 30-09-2022

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan tentang bentuk karakter pelajar Pancasila dalam naskah berjudul “66 Kisah Kebaikan untuk Anak.” Selanjutnya, jenis penelitian ialah kualitatif dengan metode deskriptif. Kata, frasa, atau kalimat yang mengandung bentuk karakter pelajar Pancasila di “66 Kisah Kebaikan untuk Anak” merupakan data penelitian ini. Selanjutnya, teknik simak serta catat adalah metode pengumpulan data di penelitian ini. Penelitian ini memakai jenis penelitian kualitatif, dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian memperlihatkan di “66 Kisah Kebaikan untuk Anak” terdapat karakter pelajar Pancasila. Karakter pelajar Pancasila yang ditemukan, yakni: (a) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, (b) berkebinekaan global, (c) bergotong-royong, (d) mandiri, (e) bernalar kritis, dan (f) kreatif. Karakter pelajar Pancasila seringkali ditemukan pada penelitian ini ialah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. Oleh sebab itu, bisa diambil kesimpulan naskah di “66 Kisah Kebaikan untuk Anak” layak dipakai referensi pembelajaran dan cerita di naskah itu punya nilai karakter pelajar Pancasila yang sangat inspiratif dalam kemajuan bangsa.

Kata kunci: wujud karakter pelajar pancasila; 66 kisah kebaikan untuk anak

ABSTRACT

This study describes the character form of Pancasila students in the text entitled "66 Stories of Kindness for Children." Furthermore, the type of research is qualitative with descriptive method. Words, phrases, or sentences that contain the character form of Pancasila students in "66 Stories of Kindness for Children" are the data of this research. Furthermore, the listening and note-taking technique is the method of collecting data in this study. This study uses a qualitative research type, using a descriptive approach. The results of the study show that in "66 Stories of Kindness for Children" there are characters of Pancasila students. The characters of the Pancasila students found were: (a) faith,

fear of God Almighty, and noble character, (b) global diversity, (c) working together, (d) independent, (e) critical reasoning, and (f) creative. The characters of Pancasila students often found in this study are faith, fear of God Almighty, and noble character. Therefore, it can be concluded that the text in "66 Stories of Kindness for Children" is worthy of being used as a reference for learning and the stories in the text have the character values of Pancasila students who are very inspiring in the progress of the nation.

Keywords: the character form of Pancasila students; 66 Kisah Kebaikan untuk Anak

1. PENDAHULUAN

Manusia ialah makhluk sosial yang hadir dalam bentuk karakter berbeda. Istilah karakter berasal dari bahasa Latin *kharakter*, *kharessian*, serta *xharaz*, artinya *tool for marketing*, *to engrave*, serta *pointed stake*. Istilah karakter artinya watak. Selanjutnya, secara psikologis, kepribadian berkaitan dengan titik tolak etika dan moral, seperti integritas yang dimiliki seseorang (Fitri, 2012:20). Berlawanan dengan pendapat tersebut, menurut (Saptono, 2011:23), istilah pengembangan karakter adalah cara penanaman serta pengembangan nilai karakter yang baik. Tentunya hal ini didasarkan pada kebijakan individu dan kebijakan yang ada di masyarakat. Nilai-nilai pedoman yang ada pada dasarnya disepakati secara tertulis dan lisan.

Lebih lanjut, Azzet (2011:15) menyatakan bahwa pendidikan karakter berusaha membekali siswa dengan pengetahuan tentang bagaimana berperilaku secara tepat sesuai dengan norma yang telah ditetapkan dan pertanggungjawaban atas pilihan yang dibuat. Konsisten pendapat Azette, Kesuma dkk. (2011:5) pendidikan karakter adalah pembelajaran yang memperkuat perilaku siswa serta mendorong perkembangan intelektual yang positif. Pembelajaran menjelaskan nilai pedoman tentang kebijakan yang disepakati masyarakat untuk menjadi seorang yang mampu bertindak positif.

Sejalan kepada pemikiran itu, Kemendiknas (2011) menjabarkan pada bagian dalam pendidikan karakter, antara lain: (a) religius, (b) jujur, (c) disiplin, (d) pekerja keras, (e) toleransi, (f) kreatif, (g) demokrasi, (h) kemandirian, (i) rasa ingin tahu, (j) semangat yang lebih tinggi dari prestasi; (k) apresiasi prestasi, (l) pandai bergaul, (m) patriotisme,; (n) cinta damai, (o) bantuan sosial, (p) tanggung jawab, (q) kecintaan terhadap membaca, (r) perlindungan lingkungan.

Dasar pemikiran yang terlibat di pelaksanaan pendidikan karakter sangat jelas. Ini bisa dilihat di Pasal 3 UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003: Peranan pendidikan nasional adalah mengembangkan keterampilan, membentuk watak serta peradaban bangsa, dan mampu memimpin kehidupan bangsa, rangka mendidik dan mengembangkan potensi siswa. Menjadi manusia beriman serta bertakwa ke Tuhan YME, punya akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri, serta jadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab.

Berkaitan dengan itu, pendidikan karakter memiliki tujuh landasan, yaitu: (1) Landasan filosofis manusia, yaitu manusia adalah keadaan yang belum selesai yang diciptakan Tuhan dalam filsafat. Artinya, manusia dilahirkan sebagai anak-anak dan

membutuhkan pendidikan saat mereka berkembang. Dalam proses ini pendidikan karakter menjadi penting sebab bisa menjadikan manusia berkarakter; (2) Landasan filosofis Pancasila, bahwa Indonesia yang ideal ialah Pancasila. Dengan pandangan tersebut, maka bangsa Indonesia yang berpancasila mampu mengamalkan nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, kesetiakawanan, demokrasi, serta keadilan sosial. Nilai inilah yang jadi tolak ukur pendidikan karakter; (3) Landasan filosofis pendidikan, yaitu tujuan pendidikan adalah mengembangkan kepribadian utuh serta menumbuhkan kembangkan warga negara unggul. Seseorang dengan kepribadian yang utuh dicerminkan lewat menginternalisasi nilai dengan makna yang berbeda-beda, yakni: simbolik, pengalaman, estetika, etika, sinoptik serta sinnoetik. Nilai itu membentuk karakter baik seseorang; (4) Dasar agama, bahwa manusia ialah makhluk ciptaan Tuhan. Karenanya, pendidikan karakter wajib membudayakan manusia agar menjadi manusia yang berperilaku sehat, taat pada ajaran dan aturan Tuhan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, serta berwatak manusiawi; (5) Landasan sosiologis, yaitu Masyarakat Indonesia hidup dalam masyarakat kualitatif yang berbeda, termasuk berbeda ras, agama, golongan, status sosial, dan ekonomi. Oleh karena itu, sangat mendasar pula untuk menumbuhkan karakter saling menghargai dan toleransi terhadap perbedaan; (6) Landasan psikologis merupakan dasar yang berkaitan dengan tahapan perkembangan manusia.

Perkembangan manusia tercermin dari karakteristik anak-anak, remaja, remaja, dan usia tua. Orang dengan kepribadian yang berbeda harus memahami serta menghormati satu sama lain. Karenanya, pendidikan karakter perlu dilakukan dari aspek etiket, tata krama, apresiasi, kepedulian, dll; 7) Landasan teori pembangunan karakter, yang melibatkan beberapa teori pengembangan dan pembelajaran karakter. Teori konstruksi karakter sudah pasti lengkap. Artinya, teori berorientasi sintesis dianggap lebih tepat. Artinya, tidak hanya untuk melanggengkan behaviorisme dan teori kognitif, tetapi menerapkan teori tersebut dengan seimbang, yaitu antar kekuatan internal serta eksternal, atau antara kekuatan pikiran serta hati, Sa'adun Akbar (dalam Wiyani, 2013: 9).

Saat ini banyak sekali pembahasan tentang pendidikan karakter di Indonesia. Dekadensi karakter dewasa ini menjadi isu yang sangat penting di kalangan pendidikan Indonesia. Hal ini tentunya sejalan dengan Jasrudin dkk. Krisis multidimensi yang melanda kawasan Indonesia di tahun 1998 berdampak sangat luas akibat merosotnya nilai-nilai moral. Misalnya kemerosotan moral, nilai dan norma akibat munculnya era globalisasi. Di bawah pengaruh ini, karakter bangsa Indonesia semakin buruk.

Karenanya, pendidikan karakter ialah usaha mengembangkan rasa identitas bangsa yang bermartabat dan menjalani kehidupan yang bahagia. Pendidikan karakter dijelaskan sebagai cara untuk meningkatkan budi pekerti, moral, nilai luhur serta budi pekerti. Tujuan akhir dari jenis pendidikan ini ialah untuk membantu siswa tumbuh di sekolah, membuat pilihan baik serta buruk, menjauhi hal-hal yang dinilai berbahaya bagi diri mereka sendiri serta orang lain, mengembangkan keterampilan pribadi, dan menyebarkan niat baik di mana-mana. Oleh karena itu, pendidikan karakter serta Pancasila penting bagi siswa di Indonesia. Hal ini tentunya sejalan dengan Renstra

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2020-2024 yang memasukkan prinsip Pelajar Pancasila sebagai visi dan misi Kementerian.

Sebagai salah satu unsur pengembangan karakter, sastra sangat penting. Hal ini terjadi karena sastra merupakan sesuatu yang dapat dipelajari dan merupakan bentuk pengalaman manusia yang dapat dijadikan sebagai bahan refleksi dan evaluasi. Sastra memiliki beberapa fungsi. Sastra dapat melatih kemampuan berbahasa, menambah pengetahuan mengenai pengalaman manusia, mengembangkan kepribadian, berperan dalam pembentukan karakter manusia, memberikan kepuasan, kenyamanan, serta dimensi kehidupan yang lebih luas. Sastra dianggap sebagai alat untuk memberikan pengajaran yang bermanfaat dan menyenangkan. Tentu sangat penting untuk melatih siswa berfikir kritis melalui karya sastra, sebab berfikir kritis menciptakan pilihan sikap dan tindakan. Lewat pengajaran sastra, guru bisa mencapai pendidikan karakter. Di sastra, siswa berhadapan langsung dengan berbagai nilai kehidupan, antara lain: (a) nilai agama, (b) kejujuran, (c) toleransi, (d) cinta kasih, (e) keadilan, (f) pengabdian, dll. Mahasiswa sastra bakal berkomunikasi lewat beragam karakter yang terkandung di karya tersebut. Melalui pengajaran sastra, bentuk pendidikan karakter akan lebih nyata, sehingga memudahkan penerapan nilai positif secara praktis di kehidupan sehari-hari siswa serta kemampuan untuk inklusif pada orang lain (Ismawati, 2013: 115).

Menjadi karakter mirip dengan ranah kategori Bloom (Magdalena, dan Sari: 2020). Pembagian kepribadian Bloom mencakup domain pendidikan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Ketiga bagian yang dimaksud merupakan komponen akhlak yang baik yang harus dimiliki seseorang. Ketiga komponen tersebut meliputi: pengetahuan, perasaan, serta perilaku moral. Ketiga komponen ini berkaitan.

Berkaitan tujuan pendidikan karakter, ketiga komponen di atas harus dikonstruksi serta dikembangkan dengan relevan. Komponen pertama, pengetahuan moral lebih relevan dengan ranah kognitif. Mahasiswa harus mengetahui tentang bidang ini agar memiliki pengetahuan yang cukup. Komponen-komponen tersebut meliputi: (a) kesadaran moral, (b) pengetahuan tentang nilai moral, (c) pandangan ke depan, (d) penalaran moral, (e) pengambilan keputusan serta pengetahuan diri. Tapi apa gunanya mengetahui serta memahami etika baik apabila tak diterapkan di kehidupan sehari-hari? Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah menyadari pentingnya emosi moral. Komponen terakhir terkait dengan domain pose. Artinya, seseorang dengan pemahaman (kognitif) tentang karakter yang baik memiliki potensi yang kuat untuk membangkitkan ranah emosionalnya dan menjadi lebih aktif. Tindakan yang dapat dilakukan antara lain: (a) hati nurani, (b) percaya diri, (c) empati, (d) kebaikan, (e) pengendalian diri dan (f) kerendahan hati. Pemahaman serta perasaan moral secara logis mendorong seseorang melakukan tindakan moral yang menggambarkan pengetahuan serta perasaannya. Inilah yang disebut "Trilogi Komponen Karakter" versi Licona, perilaku moral (Nurgiantoro, 2013: 437-439).

Beberapa langkah yang bisa diadakan guna mengkomunikasikan pendidikan karakter kepada siswa: (a) Merencanakan karakter yang akan dikomunikasikan kepada siswa. Misalnya, RPP dikaitkan dengan metrik karakter yang akan disampaikan; (b) menyiapkan sumber daya serta lingkungan yang mendukung terciptanya program

pendidikan karakter, seperti menyiapkan lingkungan sekolah yang selaras dengan karakter yang akan diajarkan sekolah; (c) mewajibkan seluruh civitas akademika, termasuk rekan fakultas, Kepala Sekolah, staf dan orang tua siswa berbagi komitmen bersama-sama melaksanakan dan memantau pendidikan karakter, (d) menyelenggarakan pendidikan karakter secara berkelanjutan dan konsisten, dan (e) mengevaluasi program yang telah dilaksanakan atau sedang berjalan (Fitri, 2012: 52).

Salah satu pembentukan karakter yang benar adalah dengan menggunakan sastra. Salah satu bentuk sastra adalah fabel. Fabel merupakan cerita tradisional yang memasukkan hewan sebagai tokoh dalam cerita. Cerita binatang sepertinya tidak ada bedanya dengan cerita lain, dan tokohnya semuanya manusia (Nurgiyantoro, 2005: 190).

Nurgiyantoro (2005: 191) menjelaskan bahwa fabel menjadi tidak rasional karena berhubungan dengan dunia biologis dalam bentuk hewan dan tidak terlalu menyinggung manusia. Artinya, pesan moral ataupun umpan balik yang mau disampaikan jadi tidak langsung. Ini membuat pembaca semakin menyukainya. Jika sebuah cerita dimasukkan dalam umpan balik atau kritik, itu tidak terasa konsisten dan di luar topik. Hal ini terjadi karena yang memberikan kritik dan informasi cenderung menjadi figur binatang. Itu sebabnya dongeng sering begitu populer, dicintai dan diedarkan oleh anak serta orang dewasa. Sehingga, fabel adalah cerita tentang binatang yang dapat bertindak, merasa dan berpikir seperti manusia dan menghadapi masalah seperti manusia. Fabel memberikan pesan moral dari pencipta kepada pembaca

Fabel ini ada sejak zaman dulu. Tak cuma di Indonesia, namun juga di negara lain. Misalnya, di India, ada cerita populer yang disebut Jataka, Pacatantra serta Sukasaptati. Di Indonesia, ada cerita populer dengan rusa. Kisah kancil banyak ditemukan di negara-negara Eropa, China, Arab dan sebagainya. Secara garis besar, negara lain menceritakan kisah yang kurang lebih sama, perbedaannya adalah mereka memiliki karakter paling banyak. Dalam tulisan Melayu serta Jawa, kijang disebut Pelanduk. Di aksara Sunda, makhluk yang dipakai ialah kera. Di wilayah Toraja Sulawesi, makhluk yang berperan penting ialah Ngasi atau monyet hantu. Di Kampa dan Annan, Kamboja, makhluk itu ialah Arnab, Fang (2011:5).

Jenis cerita bisa dilihat dari waktu kemunculannya. Dari hal itu, fabel dikelompokkan jadi dua jenis, yakni: (a) fabel klasik serta (b) fabel modern. Fabel klasik adalah cerita yang sudah ada dari dulu kala, tetapi kapan tepatnya mereka muncul tidak diketahui. Kisah klasik ini disampaikan mulut ke mulut dari waktu ke waktu. Fabel modern adalah cerita masa kini, yang sengaja dibuat sebagai ekspresi sastra oleh pengarang tertentu, Nurgiyantoro (2005: 193–194). Kedua jenis cerita itu punya tujuan sama untuk menyampaikan pesan moral kepada pembaca.

Pada dasarnya tak ada perbedaan yang mencolok antar fabel klasik serta fabel modern. Namun yang membedakan adalah waktu pembuatannya. Fabel klasik sudah ada dari dulu kala, sedangkan fabel lanjutan terus ada serta lebih banyak ditemukan di banyak sumber, misalnya koran, majalah, internet, atau kumpulan fabel anak. Fabel awalnya diperuntukkan bagi anak, sehingga anak penasaran dengan fabel. Namun kini fabel tak cuman digandrungi oleh anak saja, orang dewasa saat ini juga heboh dan

penasaran dengan fabel. Fabel modern mudah dipahami sebab lebih banyak bercerita tentang situasi terkini dan sesuai dengan kondisi zaman.

Fabel memiliki struktur organisasi, yaitu: (a) pendahuluan, (b) komplikasi, (c) penyelesaian, dan (d) kesimpulan. Pengenalan atau orientasi adalah presentasi yang disiapkan di awal cerita, biasanya berisi pengantar tentang siapa, kapan, dan di mana. Komplikasi berhubungan dengan masalah atau masalah yang dihadapi karakter. Resolusi adalah proses memahami masalah yang dihadapi oleh karakter di akhir cerita. Resolusi bisa berakhir bahagia atau sedih. Koda seringkali berisi kesimpulan yang mengarah pada penyampaian pesan moral ke pembaca, dan perubahan pengalaman karakter cerita, Pardiyo (2007: 94-95).

Isi fabel memiliki komponen etimologis, yaitu: (1) verba, yaitu seluruh kata yang menyatakan kegiatan. Kata kerja dibedakan jadi verba dinamik transitif yang memerlukan pertanyaan dan verba dinamik intransitif yang tidak memerlukan objek, (2) kata benda, yang sering dipakai menjadi kata ganti untuk hewan, orang, serta benda, (3) kata sifat, yaitu kata yang merubah sesuatu, umumnya lewat memperjelas ataupun membuatnya jadi spesifik. Kata sifat bisa memperjelas kuantitas, kualitas, susunan atau tekanan sebuah kata, (4) Kata sandang *si* serta *sang* ialah kata terpisah dari kata-kata berikutnya. Kata *si* serta *sang* dalam huruf kecil, bukan huruf besar, (5) Kata keterangan tempat, kata keterangan waktu dipakai dalam cerita guna menghidupkan suasana. Penanda kata keterangan tempat umumnya dipakai di dalam preposisi *di*. Adverb of time umumnya dipakai sebagai preposisi untuk menyatakan informasi temporal, dan (6) konjungsi *then*, *then*, dan *last* digunakan sebagai koneksi dalam kalimat. Kata terakhir yang sering digunakan untuk meringkas informasi di sebuah paragraf atau teks, Pardiyo (2007:107).

Unsur bahasa berperan penting menghidupkan cerita. Di suatu cerita pasti ada unsur yang membangun. Sebagai bagian dari karya sastra, unsur yang membangun cerita dikelompokkan jadi unsur intrinsik serta ekstrinsik. Unsur batin adalah landasan cerita. Unsur intrinsik meliputi: (a) karakter dan representasi, (b) setting, (c) sudut pandang, (d) plot, dll. Unsur ekstrinsik ialah unsur di luar cerita namun mempunyai efek menghidupkan cerita.

Unsur penyusun suatu karya sastra pada dasarnya sama dengan unsur penyusun suatu alegori, karena alegori merupakan bagian dari suatu karya sastra. Sependapat dengan Nurgiyantoro (2005:221) bahwa komponen-komponen alegori adalah: (1) watak dan ciri-ciri. Dalam hal ini tokoh dalam cerita memegang peranan penting karena tokoh tersebut akan muncul di cerita. Dalam fabel, tokoh yang umum dipakai ialah tokoh binatang, dan memang tokoh binatang seringkali muncul berdampingan dengan tokoh manusia. Karakter hebat dan karakter menakutkan adalah karakter berulang dalam dongeng. Makhluk dengan karakter besar biasanya jahat. Meskipun makhluk ini kecil dan lemah, mereka dapat menipu hewan lain dengan wawasan mereka. Seringkali makhluk besar dan liar bisa menjadi karakter dengan karakter jahat. Meski begitu, tak semua tokoh di fabel seperti ini; (2) Alur cerita merupakan susunan peristiwa yang dialami tokoh. Alur cerita menggabungkan peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerita, mulai dari pendahuluan, kontroversi, dan penyelesaian. Alur cerita merupakan

bagian yang penting karena mengandung tokoh, peristiwa, dan komponen lain yang dituturkan dalam sebuah cerita yang padu. Alur cerita dalam isi cerita sangat mudah dipahami. Akan tetapi, alur-alur dalam cerita harus saling berkaitan; (3) Latar, yaitu di mana, kapan, dan bagaimana peristiwa itu berlangsung. Menggunakan setting yang jelas dalam sebuah cerita membantu pembaca memahami cerita tersebut. Setting dibagi menjadi waktu, lokasi, dan setting sosial. Pengaturan waktu menjelaskan kapan peristiwa itu terjadi. Latar tempat dapat memperjelas letak peristiwa, munculnya latar sosial, dan menggambarkan keadaan lingkungan sosial yang ada di sekitar tokoh; (4) Sudut pandang adalah cara bercerita. Perspektif dibagi menjadi: perspektif orang pertama, perspektif orang ketiga mahatahu, perspektif orang ketiga terbatas, perspektif objektif atau dramatis; (5) Tema adalah makna yang terkandung dalam cerita.

Dari pemaparan itu bisa diketahui salah satu media penyajian fabel modern adalah dalam naskah yang berjudul "66 Kisah Kebaikan untuk Anak" karya Wulan Mulya P. dan Wonderland Family. Dalam hal ini kita dapat melihat bahwa Wonderland Family adalah komunitas menulis yang didirikan oleh Wulan Mulya P. Komunitas ini fokus pada literasi dan penguatan karakter anak Indonesia. Salah satunya tercermin dari munculnya karya anak yang diterbitkan secara lokal dan sebagian diadopsi di tingkat nasional. Alasan peneliti memilih karya berjudul "*66 Kisah Kebaikan untuk Anak*" yaitu: (a) untuk meningkatkan literasi, tentu dibutuhkan cerita yang berkesan dan bermakna bagi pembaca, (b) cerita fabel modern yang terdapat dalam karya yang dianalisis, memiliki beberapa dimensi yang terkait dengan wujud karakter pelajar Pancasila, (c) ilustrasi yang disajikan sangat menarik dan lucu karena sesuai dengan minat pembaca.

Sebuah penelitian yang ditulis oleh Rahmawati menunjukkan bahwa salah satu pelopor dalam meningkatkan literasi anak adalah melalui kisah Nusantara Bertutur (Patonah S: 2014). Selain itu, Ismail beralasan bahwa penguatan karakter dalam pendidikan Pancasila pada hakikatnya membentuk moral siswa. Menurut karakter seorang pembelajar Pancasila, orang yang baik memiliki enam sudut pandang, khususnya: (a) nalar kritis, (b) kreativitas, (c) kemandirian, (d) iman, (e) takut akan Tuhan YME, (f) akhlak mulia, (g) gotong royong, serta (h) keragaman global (Ismail, S; Suhana, S; dan Yulati Zakiah Q:2021). Mengingat konsep-konsep di atas, peneliti tidak pernah fokus pada kepribadian siswa Pancasila dalam "66 Cerita Kebaikan untuk Anak" di masa lalu. Berdasarkan permasalahan pokok yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk menamakan penelitian ini sebagai: "Wujud Karakter Pelajar Pancasila dalam 66 Kisah Kebaikan Untuk Anak".

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai jenis penelitian kualitatif, dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Lofland dan Lofland menjelaskan hal yang sama, sumber data utama yang dipakai di penelitian kualitatif ialah frasa, kata, tindakan ataupun frasa berupa data tambahan, dalam dokumen dll. Konsisten dengan pandangan tersebut, Sugiyono menyatakan penelitian kualitatif ialah penelitian interpretatif yang menekankan pada interpretasi data lapangan (Sugiyono: 2015).

Sumber data penelitian ini berasal dari cerita berupa fabel modern berjudul 66 Cerita Kebaikan untuk Anak. Data yang diteliti di penelitian ini muncul dalam bentuk kata atau frase dalam 66 cerita kebaikan anak. Data tersebut tertuang dalam naskah wujud karakter pelajar Pancasila, dan metode pengumpulan datanya adalah dengan teknik menyimak dan memperhatikan. Keterampilan menyimak yang digunakan peneliti dilakukan dengan membaca secara seksama isi yang terdapat dalam naskah. Metode observasional ini digunakan untuk mengidentifikasi dan memilih data yang termasuk dalam naskah. Konsisten dengan hal tersebut, istilah menyimak dalam konteks ini mengacu pemakaian bahasa tulisan yang terdapat dalam naskah (Mahsun: 2019). Selain itu, peneliti melakukan teknik penggunaan catatan. Kegiatan ini dilakukan untuk mencatat semua data yang peneliti temukan dalam kartu data. Oleh karena itu, semua data dapat dikumpulkan sesuai dengan pedoman yang telah ditentukan.

3. PEMBAHASAN

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu Nadiem Anwar Makarim, memaparkan bahwa terdapat 6 Profil Pelajar Pancasila, ialah: (a) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, (b) Berkebinekaan global, (c) Bergotong-royong, (d) Mandiri, (e) Bernalar kritis, (f) Kreatif (Siregar, I dan Naelofaria, S: 2020). Pendapat ini juga sejalan dengan (Satria, R, Adiprima, P, Wulan, K. S. Tracey Yani Harjatanaya: 2022). Merujuk dari pemaparan itu, maka pembahasan penelitian ini menunjukkan kutipan data berupa kata, frasa atau kalimat di fabel “66 Kisah Kebaikan Anak” yang memuat karakter pelajar yang berlandaskan Pancasila. Data di fabel berjudul “66 Cerita Kebaikan untuk Anak” tersebut dijabarkan dengan rinci lewat penjabaran dibawah.

Bernalar Kritis

Data (1) berikut ini menunjukkan tentang wujud karakter pelajar Pancasila dengan karakter bernalar kritis. Hal demikian nampak pada sikap Onet ketika sedang menasihati Otan. Otan adalah seekor orang hutan yang murung dan kesepian. Otan mencoba menghubungkan informasi yang dia miliki tentang sikap antisosial. Pemikiran kritis Onet memberi Otan kesempatan untuk bertanya kepada penghuni hutan, dan Onet secara tidak langsung berarti dia mengajari Otan untuk lebih banyak berinteraksi dengan orang lain. Dengan cara ini, Onet dapat membantu Otan, membuat Otan punya banyak teman serta lebih bahagia. Lihat kutipan data berikut.

(1) Onet berfikir sejenak, “Hm...coba kamu cari pohon Bunge. Petik buahnya dan makanlah. Kamu akan merasa bahagia setelah memakannya. Saat di perjalanan coba tanyakan pada penduduk rimba letak pohon itu.” (hlm.74)

Paparan data tersebut menunjukkan bahwa karakter bernalar kritis adalah wujud karakter yang wajib diteladani oleh pelajar. Hal ini tentu wajib dilakukan, agar mereka

dapat memiliki nalar secara mendasar, serta mengatasi permasalahan. Pelajar yang berpikir secara kritis pada dasarnya adalah pelajar pancasila yang tepat dalam mengkonstruksi hubungan antar data yang berbeda, menganalisis, menilai, dan menyimpulkan. Sementara itu, Patonah menjelaskan bahwa pemikiran dasar bisa menjadi kapasitas mental yang mendorong seseorang untuk memanfaatkan wawasannya untuk melakukan pekerjaan (Patonah, S: 2014). Tentu, buku cerita anak dengan jenis fabel ini sangat berguna sekali sebagai media yang dapat dimanfaatkan dan disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung.

Mandiri

Data (2) berisi tentang karakter yang mandiri. Dalam posisi ini, digambarkan bahwa Tuki gigih dalam membangun sarang di pohon. Bahkan tanpa bantuan orang lain, serta berkat ketekunan dan semangat yang luar biasa, Tuki dapat berhasil mengubah pohon itu menjadi rumah impiannya. Ini menunjukkan bahwa Tuki adalah tokoh yang berhasil untuk menjadi individu yang sangat mandiri dan tidak menyusahkan orang di sekitarnya dalam menggapai semangat untuk berhasil.

(2) *“Aku bisa, pasti bisa!” bisik Tuki sambil terus menghantamkan paruhnya ke batang pohon. Benar kata Pelatuk Tua, pohon yang dipilih Tuki sangat susah dilubangi, sementara burung pelatuk lain sudah mempunyai sarang. (hlm.18)*

Melihat potensi yang dimiliki sang tokoh. Peserta didik dapat berkaca, dan mencoba untuk bercermin atas potensi yang dimilikinya saat ini. Guru dapat mengarahkan saat pembelajaran, bahwa karakter mandiri adalah karakter yang muncul dalam diri. Karakter ini memiliki ciri bahwa sang tokoh dalam melakukan tindakan adalah tidak menyusahkan orang lain di sekitarnya. Karakter mandiri ialah karakter yang mana individu tak bergantung ke individu lain, dan bisa berdiri sendiri dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari (Purnomo, Wahyudi, Sawitri: 2021). Dengan adanya karakter mandiri, seorang akan memiliki mental yang kuat dalam menjalankan aktivitas hidup.

Kreatif

Informasi yang diperoleh pada data (3) menunjukkan pemikiran Leslie sangat imajinatif dan luar biasa. Ini menyiratkan bahwa Leslie dan seluruh warga yang berada di Justown dapat terus merayakan Hari Jus. Meskipun pada awalnya semua penghuni menyayangkan sikap Pak Padle Bear selaku walikota yang mengatakan bahwa penduduk tidak dapat mengikuti festival tahun ini karena panen yang tidak menguntungkan. Bagaimanapun, semuanya menjadi berubah karena pemikiran Leslie yang sungguh kreatif untuk mengganti jeruk dengan buah beri sebagai jus untuk perayaan kotanya. Dengan keadaan itu semua orang pun menjadi sangat senang berkat ide Leslie.

- 3) *“Oya? Bagaimana caranya?” Tanya Walikota.
“Ketika datang ke sini, aku melewati hutan Justown. Aku melihat buah beri liar yang tumbuh di hutan sedang berbuah banyak sekali. Kita petik sama-sama lantas kita buat jus sebagai pengganti jeruk,”
cetus Leslie agak ragu. Warga langsung gaduh. (hlm.33)*

Melihat pemaparan kisah tersebut, tak dapat dipungkiri kiranya bahwa karakter pelajar yang kreatif sangat diperlukan dalam kehidupan pelajar Pancasila. Tak dapat dipungkiri lagi kiranya, cerita dalam kandungan naskah tersebut memberikan keteladanan bagi pembaca untuk dapat berdaya saing dan terus berusaha memiliki mental yang luas. Sebagaimana Jones dan Wyse mendefinisikan kreatif yakni. *“Creativity means a person’s capacity to produce new original ideas, insights, being of scientific, aesthetics, social, or technological value”*. Pernyataan itu punya kandungan sebuah makna kreatif adalah menunjukkan tentang kapasitas seseorang dalam menghasilkan pemikiran yang baru dan asli, wawasan, menjadi ilmiah, memiliki nilai estetika, sosial, ataupun nilai teknologi (Wahyuni, dan Mustadi: 2016). Kenyataan ini sejalan dengan kehidupan mendatang yang semakin menuntut generasi bangsa agar tetap bertahan melawan arus perkembangan zaman dan berdaya saing dalam kehidupan mereka yang cerdas dan mawas diri.

Bergotong Royong

Informasi (4) menunjukkan sikap Gaga dalam membantu temannya, Leo, untuk membereskan api. Para penghuni di dalam hutan awalnya tidak bersemangat sebab rumahnya terbakar sehingga berhasil menggapai impian mereka membangun rumah baru. Pencapaian ini karena seluruh penghuni hutan itu bersemangat bekerja sama mewujudkan tujuan yang memuaskan seluruh pihak.

- (3) *Mendengar ucapan Leo, Gaga pun ikut membantu Leo mengangkat pohon yang tumbang di jalan dan membantu membersihkan sisa-sisa kebakaran. (hlm.95)*

Berdasarkan kutipan data tersebut, dapat diperoleh informasi yang sangat berkesan, bahwa cerita ini sarat akan nilai yang dimiliki oleh jati diri bangsa di Indonesia. Sebagaimana dijelaskan oleh (Derung: 2019), bahwa Indonesia adalah negara yang dikenal fokus pada kolaborasi bersama di antara penghuninya. Ciri khas yang terdapat di keberadaan masyarakat Indonesia, terkhusus masyarakat yang tinggal di pedesaan ialah semangat gotong royong, seperti membangun rumah, memperbaiki jalan di desa, membangun kantor di desa, membuat saluran air, dan sebagainya. Nilai budaya seperti inilah yang sangat penting untuk diinternalisasikan dalam proses pembelajaran. Bahkan, peserta didik pada akhirnya dapat mengaplikasikan cerita ini dalam hubungannya dalam kegiatan mereka sehari-hari di kehidupan sosial dan masyarakat.

Berkebinekaan Global

Informasi (5) mengandaikan bahwa Mery menunjukkan mentalitas memupuk rasa persaudaraan. Disamping itu, Mery menunjukkan perasaan rukun dengan saudaranya. Karenanya, Mery mendesak saudara perempuannya untuk terbang dan sukses seperti yang dia lakukan. Karena jiwa kerukunan dan persaudaraan, Titi akhirnya menemukan cara untuk terbang bersama untuk mencapai mimpi untuk mencari rumah baru yang lain.

*(5) “Ti, ayo! Jangan takut. Jatuh dalam belajar itu wajar,” ajak Merry.
(hlm 24)*

Kutipan data tersebut menunjukkan jati diri kita sebagai WNI. Dalam arti, kita wajib punya sikap yang kebinekaan. Sikap kebinekaan sangat penting untuk diajarkan ke anak Indonesia. Direncanakan anak Indonesia memiliki rasa cinta tanah air serta bangga dengan bangsanya. Minimnya karakter kebinekaan dapat menyebabkan berkurangnya rasa solidaritas dan persatuan. Hal ini tentu sejalan dengan pemikiran Latra, bahwa ada empat teori kebinekaan, yaitu: (a) toleransi. Penghormatan ini menggambarkan satu bingkai perbedaan, lebih tepatnya suatu keadaan pikiran yang menghargai orang lain sehingga mereka tidak meremehkan individu lain dalam komunitas; (b) gotong-royong dan peka terhadap lingkungan. Penghormatan atas partisipasi bersama ditunjukkan dalam bentuk partisipasi untuk memahami permasalahan yang ada; (c) kerukunan, menggambarkan kualitas yang berbeda sebagai sikap dalam membangun persaudaraan dalam komunitas; (d) keadilan, yang menggambarkan perbedaan sebagai suatu keadaan pikiran untuk menjaga hak dan komitmennya (Pramudya:2019).

Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia

Keterangan yang muncul pada data (6) menunjukkan orang-orang yang memiliki akhlak mulia. Dimana dalam hal ini dimunculkan oleh tokoh-tokoh bersaudara, yaitu antara adik dan kakak. Misalnya, ketika sang tokoh telah melakukan hal yang buruk, maka tokoh tersebut harus meminta maaf ke orang terkait agar masalah tak muncul kembali di kesempatan lain.

*(6) “Adik juga minta maaf sudah merebut mainan Kakak,” jawab Mini. Mimi dan Mini pun berpelukan. Munda tersenyum bahagia karena kedua anaknya sudah berbaikan dan saling menyayangi.
(113)*

Sikap yang digambarkan dalam cerita menunjukkan sebuah konsep tentang Beriman, bertakwa kepada tuhan Yang Maha Esa, sekaligus Berakhlak Mulia. Akhlak mulia yang terhormat dapat kita contoh melalui karakter Nabi Muhammad. Hal ini dilandasi, bahwa manusia dituntut untuk berpikir dalam mengatur agar memiliki informasi dan memiliki akhlak yang mulia sebagai bagian dan tugas yang telah

diberikan oleh Allah SWT. dan tuntunan sesuai hadits Nabi Muhammad SAW. (Umar: 2016). Selanjutnya, (Ulfa: 2020) menjelaskan bahwa akhlak mulia adalah perilaku yang sudah melekat di kehidupan seseorang serta dapat tiba-tiba ditunjukkan di perilaku. Dalam hal kegiatan yang tidak dibatasi itu baik sesuai dengan pandangan akal serta agama, hal itu dinamakan akhlak mulia. Karakter yang disisipkan pada siswa secara alami akan dapat dihubungkan keberadaannya (Raharjo: 2010).

4. SIMPULAN

Pemaparan data di atas dapat menunjukkan pada sebuah kesimpulan, bahwa karakter pelajar pancasila di cerita berjudul “66 Kisah Kebaikan untuk Anak” yakni: punya (a) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, (b) Berkebinekaan global, (c) bergotong-royong, (d) mandiri, (e) bernalar kritis, (f) kreatif. Sedangkan untuk wujud karakter Pelajar Pancasila paling sering ditemukan di cerita “66 Kisah Kebaikan untuk Anak” adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.

Ini menunjukkan, bahwa naskah dalam “66 Kisah Kebaikan untuk Anak” ialah media yang cocok dipakai menjadi media pembelajaran siswa. Karenanya, bisa diambil kesimpulan cerita yang terdapat dalam buku berjudul “66 Kisah Kebaikan untuk Anak”, layak dipakai di pembelajaran. Hal ini berguna mewujudkan pendidikan karakter dengan basis profil pelajar Pancasila yang bermartabat.

5. REFERENSI

- Azzet, A.M. (2011). *Urgensi Pendidikan Karakter Di Indonesia*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Derung TN. *Gotong Royong dan Indonesia*. Sapa. 2019;4(1):5–13.
- Fang, Liaw Yock. 2011. *Sejarah Kesusastraan Melayu Klasik*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Fitri, A.Z. 2012, *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Kemendiknas. 2011. *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Kurikulum Perbukuan.
- Kesuma, Dharma dkk. 2011. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktek di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismawati, E. (2013). *Pengajaran sastra*. Yogyakarta: Ombak.
- Mahsun. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada; 2019.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.

- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Pardiyono. 2007. *Pasti Bisa Teaching Genre Based Writing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Patonah S. Elemen Bernalar Tujuan pada Pembelajaran IPA melalui Pendekatan Metakognitif Siswa SMP. *J Pendidik IPA Indones*. 2014;3(2):128–33.
- Pramudya DU, Sari Mmk. Mekanisme Sekolah Rakyat Bhinneka (Srb) Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kebhinnekaan Pada Anak-Anak Di Lidah Kulon, Surabaya. *Kaji Moral Dan Kewarganegaraan*. 2019;07(02):708–22.
- Purnomo E, Wahyudi AB. Nilai Pendidikan Karakter dalam Ungkapan Hikmah di SD seKaresidenan Surakarta dan Pemanfaatannya di Masa Pandemi. *QALAMUNA J Pendidikan, Sos dan Agama*. 2020;12(2):183–93.
- Raharjo SB. Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia. *J Pendidik dan Kebud*. 2010;16(3):229–38.
- Saptono. 2011. *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*. Jakarta: Erlangga.
- Satria, R, Adiprima, P, Wulan, K. S. Tracey Yani Harjatanaya. *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. 2022. Available from: <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/Panduan-Penguatan-Projek-Profil-Pancasila.pdf>
- Wiyani, Novan Ardi. 2013 *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Siregar I, Naelofaria S. Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Tingkat Sekolah Dasar (Sd) Di Era Pandemi Covid-19. *J Pendidik Sos Keberagaman*. 2020;7(2):130–5.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabetas; 2015.
- Umar J. Peranan Guru Agama Islam Dalam Membelajarkan Siswa Menjadi Manusia Yang Berakhlak Mulia. *Al-Tadzkiyyah J Pendidik Islam*. 2016;7:117–28.
- Ulfa. Pengenalan Nilai-Nilai Akhlak Mulia Melalui Metode Pembiasaan Di Ra Al Rosyid Bojonegoro. *Al-Aufa J Pendidik Dan Kaji Keislam*. 2020;2(1):11–26.
- Wahyuni M, Mustadi M. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Collaborative Learning Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Kreatif Dan Bersahabat. *J Pendidik Karakter [Internet]*. 2016;6(2):246–60. Available from: <https://www.neliti.com/id/publications/122634/pengembangan-perangkat-pembelajarancollaborative-learning-berbasis-kearifan-lok#cite>



Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan *Anagram* (*Wordwall*) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik

Mia Oktaviani¹, Prima Gusti Yanti²
Program PascaSarjana Pendidikan Dasar

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia
miaoktaviani100@gmail.com¹, primagusti.yanti@gmail.com²

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>

First received: 28-08-2022

Final proof received: 30-09-2022

ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *anagram* pada aplikasi *wordwall* melalui metode permainan menyusun huruf acak menjadi kata yang runut untuk meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif yang dilakukan melalui pengumpulan data hasil tes awal dan tes akhir sehingga diambil perbandingan antara hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran dengan hasil belajar setelah menggunakan media *anagram* aplikasi *wordwall*. Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media *anagram* berbasis *aplikasi wordwall* pada kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia, diperoleh hasil bahwa ada pengaruhnya pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Cipayung 3 Depok. Media *anagram* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kelas V dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Melalui *anagram*, perbendaharaan kosakata peserta didik bertambah dengan menerapkannya dalam proses pembelajaran yang menarik. Penggunaan *anagram* dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta dalam bentuk penugasan di rumah bersama orang tua. Sebelumnya orang tua telah diberikan sosialisasi dan pelatihan terlebih dahulu untuk dapat mengakses aplikasi tersebut dengan perangkatnya masing-masing. Hal demikian dilakukan agar melalui bimbingan orang dapat memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran di rumah. Pemanfaatan anagram yang digunakan secara maksimal baik di rumah maupun di sekolah memberikan perubahan positif dalam penguasaan kemampuan kosakata peserta didik. Pemanfaatan media anagram juga membuat peserta didik lebih tertarik dan dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci; media *anagram*: pembelajaran bahasa indonesia; kemampuan kosakata

ABSTRACT

The study was conducted to determine the effectiveness of the use of anagram media in wordwall applications through the game method of compiling random letters into coherent words to improve vocabulary skills Indonesian students of grade V elementary school. Experimental research with quantitative methods is carried out through the

collection of data on the results of the initial test and the final test so that a comparison is taken between the learning outcomes before using learning media and learning outcomes after using the wordwall application anagram media. Based on the results of research on the use of anagram media based on wordwall applications on the ability to master vocabulary Indonesian, the results were obtained that there was an influence on improving the learning outcomes of class V students of SDN Cipayung 3 Depok. Anagram media has been shown to be effective in improving class V learning outcomes in vocabulary mastery Indonesian. Through anagrams, the vocabulary of learners is increased by applying them in an interesting learning process. The use of anagrams is carried out in learning Indonesian as well as in the form of assignments at home with parents. Previously, parents had been given socialization and training in advance to be able to access the application with their respective devices. This is done so that through guidance people can use the application as a learning medium at home. The use of anagrams that are used optimally both at home and at school provides a positive change in the mastery of students' vocabulary skills. The use of anagram media also makes students more interested and can be actively involved in learning activities Indonesian.

Keywords; anagram media; Indonesian language learning; vocabulary skills.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan penguasaan kosakata adalah kemampuan yang fundamental dalam kemampuan berbahasa. Unsur dasar sebelum mempelajari bahasa adalah penguasaan kosakata. Dengan menguasai kosakata, maka juga akan mempengaruhi cara berfikir kritis peserta didik. Penguasaan kosakata pada akhirnya menentukan kualitas seseorang (Widiyanto et al., 2018). Penguasaan kosakata terlihat dalam penggunaan keterampilan berbahasa setiap hari khususnya melalui keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Dalam kegiatan berbicara memerlukan perbendaharaan kosakata yang cukup sehingga kalimat lisan yang disampaikan dapat dimengerti oleh lawan bicara, serta tidak membosankan untuk didengarkan. Sedangkan dalam keterampilan menulis, kosakata adalah faktor paling penting yang mempengaruhi pemahaman dalam memanasifasikan ide atau gagasan yang padu ke dalam bentuk tulisan (Mumpuni & Supriyanto, 2020).

Penguasaan kosakata didapatkan peserta didik melalui kegiatan menyimak dan membaca. Kemampuan keterampilan menyimak berkaitan erat dengan kemampuan berfikir serta bernalar (Nurhayani, 2010). Dengan menyimak peserta didik akan mampu menerima dan menyerap suatu informasi dengan baik, yang dalam prosesnya akan dapat menambah perbendaharaan kosakata yang diterima. Dalam aktivitas membaca peserta didik dikenalkan pada unsur berbahasa mulai dari yang terkecil yakni huruf, berkembang menjadi suku kata, kemudian terangkai menjadi kata serta kalimat. Melalui kedua jenis kegiatan tersebut peserta didik dapat memungkinkan peserta didik untuk menambah perbendaharaan kosakata yang dimilikinya. Namun motivasi untuk gemar membaca tidaklah dimiliki semua peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran berbahasa yang membutuhkan kemampuan peserta didik untuk menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk kalimat, peneliti menemukan peserta didik di kelas V SDN Cipayung 3 mengalami kesulitan saat menuangkan ide pikirannya dalam bentuk kalimat yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah

paragraf. Peserta didik cenderung membuat paragraf yang tidak padu atau tidak sesuai antara paragraf dengan kalimat penjelas yang ada dalam paragraf tersebut. Kondisi seperti ini juga sama ditemukan pada penelitian yang dilakukan di SDN Surakarta 2, yang terletak di Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, provinsi Jawa Barat yang juga ditemukan kesulitan pada siswa dalam pengembangan pembuatan paragraf (Suranenggala et al., 2015).

Salah satu faktor yang melatarbelakangi permasalahan tersebut adalah karena kurangnya kemampuan penguasaan kosakata yang dikuasai peserta didik. Mereka cenderung merasa bingung dalam mengembangkan sebuah paragraf serta menggunakan kata yang sama secara berulang. Biasanya mereka tidak menggunakan kata baku atau kata yang digunakan dalam pergaulan sehari-hari. Seyogyanya, kemampuan penguasaan kosakata juga meningkat seiring dengan meningkatnya usia perkembangan dan tingkatan sekolah peserta didik (Mumpuni & Supriyanto, 2020). Namun jika hal tersebut tidak diimbangi dengan upaya peningkatan kemampuan kosakata dari diri sendiri ataupun lingkungan yang kurang stimulus untuk perkembangan berbahasa peserta didik maka tidak akan tercapai kemampuan menulis yang baik.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti berusaha menggunakan *anagram* dari aplikasi *wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis *website*. *Wordwall* biasa digunakan untuk membuat media pembelajaran permainan kuis kata serta permainan berbasis kata menarik lainnya. *Anagram* sendiri adalah salah satu fitur permainan yang terdapat di aplikasi *wordwall*. *Anagram* adalah permainan kata yang memungkinkan pengguna untuk mengacak huruf-huruf sehingga membentuk beberapa kata atau kalimat yang berbeda-beda (Ardhani, 2011).

Permainan sebagai salah satu dunia yang masih mendominasi usia anak sekolah dasar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif menyenangkan dalam pembelajaran, khususnya pelajaran Bahasa Indonesia. Permainan berbasis aplikasi yang pada zaman teknologi saat ini sangat digemari oleh peserta didik. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk memanfaatkan media dan metode yang saat ini dekat dengan dunia anak usia sekolah dasar yaitu permainan berbasis aplikasi. Metode permainan berbasis aplikasi efektif digunakan dalam berbagai penelitian dalam upaya meningkatkan kemampuan kosakata peserta didik (Studi et al., 2021).

Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu tentang penggunaan media *anagram* dalam pembelajaran bahasa, diantaranya penelitian peserta didik kelas IV pada pelajaran Bahasa Inggris SDN Sagan Yogyakarta (Suranenggala et al., 2015), peserta didik kelas I pada SDN Purwoharjo (Studi et al., 2021), peserta didik kelas III SQ (Ardhani, 2011), dan peserta didik kelas III SDI Wachid Hasyim (Guru et al., 2021). Peneliti belum menemukan hasil penelitian pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Ada penelitian dengan media *anagram* pada kelas V namun dilakukan pada pelajaran Bahasa Arab pada SD Integral Luqman Al-Hakim Ngawi. Berdasarkan hal tersebut peneliti menemukan peluang untuk mencoba menggunakan media pembelajaran *anagram* pada kelas V pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada permasalahan

kurangnya kemampuan penguasaan kosakata yang dimiliki peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan *anagram (wordwall)* untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Kemampuan penguasaan kosakata adalah kemampuan yang fundamental dalam kemampuan berbahasa. Unsur dasar sebelum mempelajari bahasa adalah penguasaan kosakata. Dengan menguasai kosakata, maka juga akan mempengaruhi cara berfikir kritis peserta didik. Penguasaan kosakata pada akhirnya menentukan kualitas seseorang (Widiyanto et al., 2018). Penguasaan kosakata terlihat dalam penggunaan keterampilan berbahasa setiap hari khususnya melalui keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Dalam kegiatan berbicara memerlukan perbendaharaan kosakata yang cukup sehingga kalimat lisan yang disampaikan dapat dimengerti oleh lawan bicara, serta tidak membosankan untuk didengarkan. Sedangkan dalam keterampilan menulis, kosakata adalah faktor paling penting yang mempengaruhi pemahaman dalam memanasikan ide atau gagasan yang padu ke dalam bentuk tulisan (Mumpuni & Supriyanto, 2020).

Penguasaan kosakata didapatkan peserta didik melalui kegiatan menyimak dan membaca. Kemampuan keterampilan menyimak berkaitan erat dengan kemampuan berfikir serta bernalar. Dengan menyimak peserta didik akan mampu menerima dan menyerap suatu informasi dengan baik, yang dalam prosesnya akan dapat menambah perbendaharaan kosakata yang diterima. Dalam aktivitas membaca peserta didik dikenalkan pada unsur berbahasa mulai dari yang terkecil yakni huruf, berkembang menjadi suku kata, kemudian terangkai menjadi kata serta kalimat. Melalui kedua jenis kegiatan tersebut peserta didik dapat memungkinkan peserta didik untuk menambah perbendaharaan kosakata yang dimilikinya. Namun motivasi untuk gemar membaca tidaklah dimiliki semua peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran berbahasa yang membutuhkan kemampuan peserta didik untuk menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk kalimat, peneliti menemukan peserta didik di kelas V SDN Cipayung 3 mengalami kesulitan saat menuangkan ide pikirannya dalam bentuk kalimat yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah paragraf. Peserta didik cenderung membuat paragraf yang tidak padu atau tidak sesuai antara paragraf dengan kalimat penjelas yang ada dalam paragraf tersebut. Kondisi seperti ini juga sama ditemukan pada penelitian yang dilakukan di SDN Surakarta 2, yang terletak di Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, provinsi Jawa Barat yang juga ditemukan kesulitan pada siswa dalam pengembangan pembuatan paragraf (Suranenggala et al., 2015).

Salah satu faktor yang melatarbelakangi permasalahan tersebut adalah karena kurangnya kemampuan penguasaan kosakata yang dikuasai peserta didik (Fitri & Yulisna, 2019). Mereka cenderung merasa bingung dalam mengembangkan sebuah paragraf serta menggunakan kata yang sama secara berulang. Biasanya mereka tidak menggunakan kata baku atau kata yang digunakan dalam pergaulan sehari-hari.

Seyogyanya, kemampuan penguasaan kosakata juga meningkat seiring dengan meningkatnya usia perkembangan dan tingkatan sekolah peserta didik. Namun jika hal tersebut tidak diimbangi dengan upaya peningkatan kemampuan kosakata dari diri sendiri ataupun lingkungan yang kurang stimulus untuk perkembangan berbahasa peserta didik maka tidak akan tercapai kemampuan menulis yang baik .

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti berusaha menggunakan *anagram* dari aplikasi *wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis *website*. *Wordwall* biasa digunakan untuk membuat media pembelajaran permainan kuis kata serta permainan berbasis kata menarik lainnya. *Anagram* sendiri adalah salah satu fitur permainan yang terdapat di aplikasi *wordwall*. *Anagram* adalah permainan kata yang memungkinkan pengguna untuk mengacak huruf-huruf sehingga membentuk beberapa kata atau kalimat yang berbeda-beda (Can & Heroes, 2011).

Permainan sebagai salah satu dunia yang masih mendominasi usia anak sekolah dasar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif menyenangkan dalam pembelajaran (I. El. Khuluqo, 2017), tanpa terkecuali dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Permainan berbasis aplikasi yang pada zaman teknologi saat ini sangat digemari oleh peserta didik. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk memanfaatkan media dan metode yang saat ini dekat dengan dunia anak usia sekolah dasar yaitu permainan berbasis aplikasi. Metode permainan berbasis aplikasi efektif digunakan dalam berbagai penelitian dalam upaya meningkatkan kemampuan kosakata peserta didik (Studi et al., 2021).

Media anagram merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran. Seiring dengan kemajuan zaman yang ditandai dengan majunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, merupakan salah satu faktor yang mendorong untuk dilakukannya inovasi di dalam pembelajaran (I. El Khuluqo, 2021). Media anagram salah satu media yang tepat dalam menjawab tantangan zaman yang ada.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, dimana peneliti membandingkan hasil belajar subyek penelitian sebelum dan setelah menggunakan media *anagram*. Sebelum digunakan media anagram peserta didik mengerjakan soal terlebih dahulu mengenai materi mengembangkan ide pokok suatu paragraf. Materi tersebut dipilih karena dapat menggambarkan kemampuan kosakata peserta didik. Selain itu materi tersebut juga sejalan dengan materi pembelajaran yang sedang dilakukan oleh peserta didik.

Penggunaan media *anagram* terbagi menjadi beberapa tahapan. Diantaranya adalah pemanfaatan media *anagram* secara klasikal melalui metode kuis secara klasikal dengan bantuan media infokus, kemudian barulah tahapan mencoba mempraktekkan penggunaan aplikasi tersebut dalam kelompok secara bergantian dan mengisi lembar kerja kelompok yang telah disediakan.

Selain penggunaan media *anagram* di kelas, penggunaan media ini juga disosialisasikan kepada orang tua agar dapat digunakan sebagai latihan di rumah.

Sosialisasi diberikan lewat pelatihan kepada orang tua agar dapat mendampingi peserta didik di rumah saat mengakses aplikasi anagram. Dengan memaksimalkan pembelajaran di sekolah dan di rumah, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih banyak sehingga diharapkan dapat mengoptimalkan tujuan dari penelitian yang dilakukan.

Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu tentang penggunaan media *anagram* dalam pembelajaran bahasa, diantaranya penelitian peserta didik kelas IV pada pelajaran Bahasa Inggris SDN Sagan Yogyakarta (Suranenggala et al., 2015), peserta didik kelas I pada SDN Purwoharjo (Studi et al., 2021), peserta didik kelas III SQ (Ardhani, 2011), dan peserta didik kelas III SDI Wachid Hasyim (Guru et al., 2021). Peneliti belum menemukan hasil penelitian pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Ada penelitian dengan media *anagram* pada kelas V namun dilakukan pada pelajaran Bahasa Arab pada SD Integral Luqman Al-Hakim Ngawi (Julia Agustin et al., 2019). Berdasarkan hal tersebut peneliti menemukan peluang untuk mencoba menggunakan media pembelajaran *anagram* pada kelas V pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada permasalahan kurangnya kemampuan penguasaan kosakata yang dimiliki peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan *anagram* (*wordwall*) untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

3. PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian, maka didapatkan hasil perbedaan dari sebelum dan setelah penggunaan media *anagram*. Berikut adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan media *anagram*.

Tabel 1

No	Nilai Tes Awal	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 74	kurang	22	56
2	75 – 82	cukup	12	31
3	83 – 91	baik	5	13
4	92 – 100	sangat baik	0	0
Jumlah			39	100

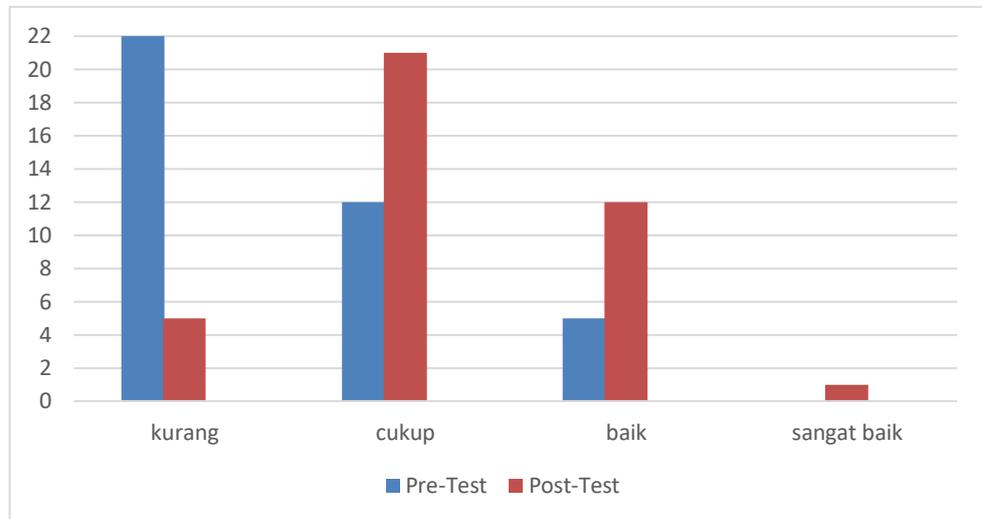
Berikut adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan media *anagram*.

Tabel 2

No	Nilai Tes Akhir	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 74	kurang	5	13
2	75 – 82	cukup	21	54
3	83 – 91	baik	12	31
4	92 – 100	sangat baik	1	2
Jumlah			39	100

Berikut adalah diagram perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media *anagram*.

Perbandingan Hasil Tes Awal dan Tes Akhir



Paragraf yang padu dapat terlihat melalui susunan kalimat secara logis serta melalui pengait kata yang mengubungkan antarkalimat. Kemampuan penggunaan kosakata yang beragam sangat diperlukan dalam pengembangan ide keterampilan berbahasa, baik keterampilan menulis maupun berbicara. Tanpa kemampuan tersebut peserta didik akan kesulitan untuk memahami suatu topik serta tidak akan mampu untuk berfikir secara kritis.

(Kadarusman & Cahyono, 2018) menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat kemampuan penguasaan kosakata, diantaranya: (a) latar belakang pendidikan/ pengetahuan dan usia yang semakin tinggi/ semakin tua memberikan kesempatan belajar dan berinteraksi yang lebih banyak kepada seseorang, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata seseorang, (b) keaktifan, dimana seseorang yang aktif akan lebih sering melakukan interaksi dengan orang lain, sehingga terjadi komunikasi yang dapat memperkaya kosakata yang dimilikinya (c) banyak/ seringnya buku/ referensi yang dibaca, dimana pengalaman membaca buku/ referensi juga akan dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata secara langsung, dan (d) lingkungan mendukung yang akan menciptakan iklim yang komunikatif serta interaktif.

Data yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian menunjukkan masih rendahnya kemampuan penguasaan kosakata yang dimiliki peserta didik sehingga hasil *pre-test* pengembangan kalimat penjelas menjadi paragraf yang padu menunjukkan hasil yang masih rendah. Nilai *pre-test* sebelum digunakan media aplikasi *anagram* menunjukkan 56 persen peserta didik masih dalam kelompok hasil kurang. Sebanyak 31 persen mendapatkan hasil cukup. Sedangkan peserta didik yang termasuk ke dalam kelompok hasil baik hanya terdapat 13 persen dan 0 persen untuk kelompok sangat baik. Kurangnya kemampuan penguasaan kosakata membuat peserta didik bingung dalam pemilihan

penggunaannya untuk mengembangkan paragraf yang padu. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik juga menjadi faktor lain yang menyebabkan kemampuan peserta didik dalam kemampuan penguasaan kosakata masih rendah.

Berdasarkan kondisi tersebut, digunakan media *anagram* sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi permainan. Sebelum digunakan peserta didik diperkenalkan terlebih dahulu secara klasikal menggunakan media infokus di kelas mengenai fitur *anagram* dari aplikasi *wordwall*. Berikut tahapan dalam penelitian yang dilakukan dengan memanfaatkan media *anagram*:

Pertemuan Pertama:

Pada pertemuan pertama peserta didik diberikan soal tes awal untuk mengetahui kemampuan penggunaan kosakata dalam mengembangkan ide paragraf. Berdasarkan hasil tes awal didapatkan bahwa hasil belajar peserta didik masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Pertemuan Kedua:

Pada pertemuan kedua peserta didik dilatih mengoperasikan aplikasi serta diajak bermain fitur *anagram* secara klasikal di kelas untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata yang tepat melalui metode kuis. Melalui pembelajaran dengan media aplikasi, peneliti mengamati peserta didik terlihat lebih bersemangat dan antusias untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Suasana pembelajaran berlangsung seru seperti bermain namun juga tetap berpedoman pada tujuan yang hendak dicapai.

Pada tahap ini juga diberikan sosialisasi dan pelatihan penggunaan anagram kepada orang tua. Sosialisasi dan pelatihan dilakukan di sekolah dengan menginformasikan orang tua agar membawa gadget masing-masing.

Pertemuan Ketiga:

Pada pertemuan berikutnya peserta didik dibagi secara berkelompok dan mendemonstrasikan penggunaan aplikasi. Setiap kelompok ditugaskan membawa kamus Bahasa Indonesia. Setiap kelompok akan praktek secara langsung menggunakan fitur *anagram* dari aplikasi *wordwall* dengan menggunakan gadget yang dipinjamkan oleh sejumlah guru. Secara berkelompok peserta didik mencoba aplikasi tersebut secara bergantian. Setiap kelompok mendata kata apa yang berhasil dirangkai, kemudian mencari makna kata dan menuliskannya dalam lembar kerja yang telah disediakan.

Pertemuan Keempat:

Pada tahap akhir peserta didik diberikan tes akhir untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan kemampuan penguasaan kosakata yang diperoleh selama menggunakan media aplikasi *anagram*. Tes akhir mengacu kepada pemberian latihan sesuai dengan kosakata yang peserta didik peroleh selama proses pembelajaran menggunakan media *anagram*.

Melihat hasil data yang diperoleh terdapat peningkatan hasil meningkat dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Sebanyak 54 persen berada dalam kelompok cukup,

31 persen dalam kelompok baik, dan peningkatan 2 persen dalam kategori sangat baik. Meskipun masih terdapat 13 persen peserta didik dalam kategori kurang. Hal ini dilatarbelakangi pemanfaatan yang kurang maksimal mengingat media yang dilakukan di kelas digunakan secara bergantian, serta tidak seluruh orang tua dapat mendampingi belajar di rumah. Namun, berdasarkan hasil yang diperoleh dapat dikatakan bahwa penggunaan media belajar aplikasi anagram dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata peserta didik dan media yang disukai penggunaannya oleh peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa penggunaan media *anagram* aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata peserta didik. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media *anagram* aplikasi *wordwall*. Untuk keberlanjutan dari penelitian ini dapat dipakai dasar sumber rujukan penelitian berikutnya yang mungkin dapat dikembangkan dan dapat diimplementasikan pada kondisi yang memiliki latar belakang yang sama dengan penelitian ini.

5. REFERENSI

- Ardhani, A. P. (2011). Keefektifan Penggunaan Media Anagram Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indones. *Al-Bidayah*, 3(1), 1–33.
- Can, W., & Heroes, B. (2011). *Anagram di Bahasa Indonesia*.
- Dewi Pramesti, Utami. 2006. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN I Kedawung, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat melalui Permainan Kata. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Fitri, R., & Yulisna, R. (2019). Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Membaca Pemahaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Sumatera Barat. *Jurnal Komposisi*, 4(1), 25–32.
- Ghani, Abd. Rahman A., (2016). *Metodologi Penelitian Tindakan Sekolah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Guru, P., Dasar, S., Nahdlatul, U., & Surabaya, U. (2021). *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar Maftuhatul*. 5(5), 3614–3624.
- Julia Agustin, N. K. T., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tps Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 239–249. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.19148>
- Kadariusman, G., & Cahyono, B. E. H. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib dengan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(1), 61.

<https://doi.org/10.25273/linguista.v2i1.2756>

- Khuluqo, E. I. (2017). Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran. In *Pendidikan Bahasa Arab* (Vol. 2).
- Khuluqo, I. El. (2021). *Problematika dan Inovasi Pendidikan Dasar*.
Maryanto. 2017. Organ Gerak Hewan dan Manusia Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maryanto. 2017. Organ Gerak Hewan dan Manusia Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.
<https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Nurhayani, I. (2010). Pengaruh penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut*, 4(4), 6.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/36/36>
- Purnomo, Mulyadi dkk. 2004. Model-model Pembelajaran Bahasa dan Sastra Berdasarkan Kurikulum. Palembang.
- Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Pendidikan, J., Madrasah, G., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2021). *Pengembangan Media Anagram Dan Gambar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I*.
- Suranenggala, K., Cirebon, K., & Barat, J. (2015). *PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DALAM KETERAMPILAN MEMBACA MELALUI TEKA-TEKI SILANG*. 11(1), 82–93.
- Tarigan, Henry Guntur. 2001. Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- W, Solchan T., (2021). *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Widiyanto, S., Rusdianto, M., & Paryono, P. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa SD Melalui Penggunaan Media Boneka Tangan. *Jurnal PGSD*, 11(1), 19–25. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.19-25>



Penerapan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan

Mailisa Firma Putri¹, Denik Wirawati²

Universitas Ahmad Dahlan^{1,2}

mailisafirmaputri@gmail.com¹, denik@pbsi.uad.ac.id²,

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.102>

First received: 19-08-2022

Final proof received: 30-09-2022

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pembelajaran di dalam kelas dengan menerapkan teknologi digital dalam bentuk media pembelajaran pada kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan, Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Objek yang digunakan yaitu siswa SMP Negeri 5 Banguntapan kelas VII. Penelitian ini mendapatkan hasil yaitu berupa penerapan beberapa teknologi digital oleh guru yang digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas yang dilihat dari hasil observasi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kelas yaitu berupa *Power Point (PTT)*, *Sway Office*, *Google Form*, *Padlet*, *Quizizz*, *WhatsApp*, dan video *Youtube*. Penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas. Penerapan media pembelajaran digital tersebut mampu memberikan hasil penilaian yang maksimal pada siswa. Hal tersebut dilakukan oleh guru saat pembelajaran di dalam kelas atau pada pengambilan nilai akhir pembelajaran. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan media pembelajaran digital yang digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: penerapan; teknologi digital; media pembelajaran;

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe learning in the classroom by applying digital technology in the form of learning media in class VII SMP Negeri 5 Banguntapan, Yogyakarta. The method used in this research is descriptive qualitative by using interview, observation, documentation, and questionnaire techniques. The objects used are students of SMP Negeri 5 Banguntapan class VII. This study obtained results in the form of the application of several digital technologies by teachers which were used as learning media in the classroom as seen from the results of observations. The learning media used by the teacher in the classroom are in the form of *Power Point (PTT)*, *Sway Office*, *Google Form*, *Padlet*, *Quizizz*, *WhatsApp*, and *Youtube* videos. The application of digital technology as a learning medium is used to assist teachers in delivering material in class.

The application of digital learning media is able to provide maximum assessment results for students. This is done by the teacher when learning in the classroom or at the final score of learning. There are factors that influence the application of digital learning media used in learning

Keywords: application; digital technology; instructional media

1. PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia memiliki komponen penting yang digunakan sebagai pedoman untuk tercapainya tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan komponen sistem pendidikan yang membawa pembaharuan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang sebelumnya menjadi dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berubahnya KTSP menjadi kurikulum 2013 digunakan sebagai usaha untuk memperbaharui pengembangan kurikulum setelah dilakukan penelitian yang dilakukan sesuai dengan yang dibutuhkan generasi muda (Pahrudin and Pratiwi, 2019). Perubahan dalam kurikulum pembelajaran didampingi dengan penggunaan teknologi digital.

Penerapan teknologi digital pada era saat ini, diharapkan mampu memudahkan kegiatan interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Teknologi, informasi, dan komunikasi dikenal sebagai medium yang mampu memberikan jawaban berupa informasi dalam segala bidang ilmu (Prawiradilaga, Ariani and Handoko, 2016). Penerapan teknologi dalam pembelajaran tentunya menjadi hal yang sangat penting dalam pendidikan saat ini, untuk itu pendidik diharuskan memiliki kemampuan untuk membuat inovasi baru dalam pembelajaran menggunakan teknologi. Menurut Haag dan Keen menyatakan bahwa teknologi informasi merupakan seperangkat alat yang digunakan dalam membantu tugas-tugas yang sangat berhubungan dengan proses penyampaian data (Affandi, 2018, p. 8).

Teknologi dalam pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan dalam pengajaran tidak dapat dilepaskan dengan kaitannya kaidah dan aturan-aturan terkait perubahan tingkah laku pribadi. Bentuk dari tercapainya tujuan pembelajaran yaitu seperti berkembangnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diakibatkan dari pengalaman yang merupakan komponen keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar lebih canggih dan kreatif dengan menggunakan teknologi informasi digital. Media pembelajaran digital merupakan media belajar yang bekerja menggunakan data digital atau mampu menghasilkan karya digital yang mampu diakses, diolah, dan didistribusikan melalui perangkat digital (Batubara, 2021, p. 3). Beberapa bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, memberikan informasi, dan mengelola informasi E- education yang berkaitan dengan pemanfaatan media dan teknologi komunikasi, seperti internet, komputer, video atau televisi, radio, dan alat audiovisual lainnya yang dapat digunakan dalam sistem pendidikan (Nurdyansyah, 2019, p. 73).

Saat ini semakin berkembang berbagai macam jenis media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan pendidik dan menarik minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh khususnya yaitu seperti *WhatsApp*, *goggle classroom*, *quizizz*, *canva* dan *e-learning*. Selain media pembelajaran jarak jauh, media digital yang digunakan di dalam kelas yaitu dapat berupa media *Power Point*, *Google Crome*, dan *Youtube*. Penggunaan teknologi digital juga dapat membantu guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang menarik. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan media yang inovatif pada proses belajar mengajar di dalam kelas.

Pembelajaran di SMP N 5 Banguntapan, guru telah menerapkan teknologi digital sebagai media pembelajaran digital pada kelas VII. Guru akan mudah menyampaikan informasi di dalam kelas dan mampu berinteraksi dengan siswa apabila terdapat peserta didik yang kurang mengerti maksud dari materi yang disampaikan secara langsung. Pemanfaatan teknologi informasi digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil penilaian akhir. Akan tetapi, penerapan teknologi digital akan berhasil karena dipengaruhi oleh beberapa faktor terutama pada siswa dan guru. Guru dan siswa memiliki keterkaitan dalam proses pembelajaran untuk itu menjadi tugas guru untuk mampu membangun minat belajar siswa.

Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dengan teknologi digital dilakukan untuk menyampaikan informasi sesuai materi pelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sumber belajar dengan menggunakan media informasi digital yaitu berupa *Blog*, *Website*, *E-book*, dan *Youtube*. Menggunakan sumber belajar dengan teknologi digital akan membuat siswa mampu mendapatkan materi tambahan sesuai dengan materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi, pendidik tentunya mampu menghasilkan bentuk pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pengajar dalam kegiatan pembelajaran agar proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif (Hasan, 2021, p. 10). Seorang guru harus mampu mengembangkan inovasi pada dirinya dan peserta didik, agar mampu membangkitkan motivasi siswa dengan menggunakan beragam metode belajar yang menarik (Salsabila and Agustian, 2021, p. 125). Proses belajar peserta didik juga menggunakan sumber belajar yang telah ditetapkan sebagai media informasi untuk membantu peserta didik dalam belajar.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan media pembelajaran terdapat dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berdasarkan kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan penerapan media pembelajaran di dalam kelas. Faktor umum yang mempengaruhi penerapan teknologi

digital adalah dari guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital. Selain itu, terdapat faktor luar atau eksternal yaitu lingkungan dan sarana pendukung penggunaan teknologi digital.

Pemanfaatan teknologi juga terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan, contoh kekurangan penggunaan teknologi yaitu terdapat pada peserta didik yang kurang mendapat pengalaman dalam belajar (Suminar, 2019, p. 775). Pada pemanfaatan setiap media pembelajaran yang digunakan juga terdapat keunggulan dan kelemahan pada masing-masing media. Keunggulan dan kelemahan tersebut dapat diketahui dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media tersebut di dalam proses belajar mengajar. Selain pada peserta didik, model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada umumnya belum dapat membantu peserta didik dalam sesuai dengan yang dibutuhkan masing-masing, hal tersebut disebabkan karena proses belajar mengajar yang dilakukan di ruang kelas pada jangka waktu tertentu (Lestari, 2015, p. 123).

Penelitian ini tentunya tak lepas dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini relevan dengan penelitian (Anshori, 2019) yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran”. Penelitian ini membahas pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu pemanfaatan media informasi digital dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa internet, *Mobile Phone*, dan *CD Room/Flashdisk*. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu penelitian ini membahas tentang definisi, fungsi, dan manfaat penggunaan media digital.

Selanjutnya, penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu (Iskhak, 2021) berjudul “Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemi Covid-19 kelas VII SMP Negeri 1 Sumbang Kabupaten Banyumas”. Penelitian ini membahas tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan mendeskripsikan hasil dari penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Perbedaan dari penelitian ini adalah penggunaan subjek yang diteliti yaitu pelajaran matematika bagi peserta didik kelas VII. Aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran digital, seperti *Google Classroom*, *Quizizz*, *Google Form*, *Youtube*, *Ridht Choice*, *Microsoft Office 365*, *WhatsApp*, dan *E-Learning* sekolah.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono dalam (Siyoto and Sodik, 2015) bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Banguntapan waktu bertahap yaitu pada bulan Januari-April awal pembelajaran semester genap. Objek yang diteliti yaitu penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dan subjek yang digunakan yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan.

Teknik pengumpulan data kualitatif berupa data tulis dan lisan yang merupakan hasil dari wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Banguntapan, serta observasi langsung di dalam kelas saat pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital, serta data angket dari siswa setelah pembelajaran menggunakan media digital. Peneliti mengumpulkan dan menganalisis data dengan melakukan kegiatan lapangan berdasarkan pengetahuan yang didapatkan sebelumnya. Instrumen yang membantu peneliti dalam melakukan penelitian yaitu berupa buku, skripsi, artikel atau jurnal daring, laptop, dan materi pelajaran bahasa Indonesia kelas VII. Metode dan teknik analisis data untuk mengolah data yang ditemukan dengan menggunakan analisis deskriptif berupa data kualitatif

3. PEMBAHASAN

Di SMP Negeri 5 Banguntapan sudah menggunakan kurikulum 2013 revisi terbaru yang membuat pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran dilakukan untuk mengembangkan potensi guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran dengan penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia telah digunakan di SMP Negeri 5 Banguntapan. Pada awal tahun 2022 merupakan awal ajaran semester dua. Pada awal ajaran semester dua ini SMP Negeri 5 Banguntapan juga mulai menerapkan proses pembelajaran tatap muka, setelah sebelumnya proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Hal tersebut berdasarkan keterangan guru bahasa Indonesia kelas VII melalui wawancara guru yang diberikan. Sekolah sudah menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

Guru Bahasa Indonesia kelas VII menyatakan bahwa di sekolah sudah menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Pembelajaran di kelas VII menggunakan media digital berbasis aplikasi. Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital tersebut berupa web seperti file presentasi *Power Point* (PTT), *Sway Office*, *Google Form*, *Padlet*, *Quizizz*, *WhatsApp*, dan *Youtube*. Sekolah juga telah memberikan sarana dan prasarana sebagai penunjang penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti laboratorium IPA, Multimedia, LCD Proyektor, dan Speaker sebagai penunjang pembelajaran.

Penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan beberapa media teknologi berbasis aplikasi dan web. Teknologi digital sebagai media pembelajaran yang digunakan guru yaitu seperti *Sway Office*, *Power Point* (PPT), *Video*, *Padlet*, *Google Form*, *Quizizz*, dan *WhatsApp*. Beberapa media pembelajaran tersebut digunakan oleh guru untuk mengajar siswa di dalam kelas pada proses pembelajaran tatap muka. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran jarak jauh atau daring digunakan untuk penugasan dan pengumpulan tugas dengan menggunakan media *Padlet*, *Google Form*, dan *WhatsApp*. Teknologi tersebut menjadi media yang digunakan oleh guru untuk mengemas materi pembelajaran ke dalam bentuk yang lebih menarik. Penerapan teknologi digital tersebut

sebagai media pembelajaran dinilai lebih efektif, cara pengaplikasiannya yang cukup sederhana dan praktis. Media teknologi digital tersebut juga tidak hanya menyajikan tulisan saja, namun juga dapat ditambahkan dengan visual seperti gambar, video, dan rekaman suara.

Media pembelajaran digital juga lebih efektif dalam membantu guru dalam proses belajar mengajar pembelajaran bahasa Indonesia. Guru bahasa Indonesia menjelaskan bahwa penggunaan media digital lebih efektif digunakan karena cara pengaplikasiannya cukup sederhana dan praktis, selain itu tidak hanya menyajikan tulisan/linguistik saja melainkan bisa ditautkan dengan visual gambar, video, dan rekaman suara.

Kegiatan penerapan teknologi digital di dalam kelas dilakukan oleh guru dengan ketersediaan fasilitas dari sekolah sebagai penunjang pembelajaran dengan teknologi digital. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah yaitu berupa laboratorium IPA, Multimedia, LCD Proyektor, dan *Speaker*. Fasilitas LCD Proyektor sudah terdapat pada masing-masing kelas sehingga dapat digunakan dalam setiap pembelajaran di masing-masing kelas, sedangkan untuk fasilitas yang lain hanya terdapat beberapa barang dan harus digunakan secara bergantian. Namun, terdapat beberapa kelas dengan fasilitas penunjang yang tidak dapat digunakan dengan baik, seperti LCD yang tidak beroperasi atau tampilan yang tidak jelas. Oleh karena itu, guru menggunakan ruang laboratorium untuk melakukan pembelajaran agar penggunaan media pembelajaran digital dapat berlangsung dengan baik.

Proses penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran dilakukan oleh guru sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pembelajaran dilaksanakan dengan kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Proses penerapan beberapa media teknologi digital tersebut dirumuskan dengan pembahasan sebagai berikut.

a. Penerapan Media *Sway Office*

Sway Office merupakan media dari aplikasi *Microsoft Office* yang digunakan guru untuk membuat atau berbagi laporan, dokumen, atau presentasi yang interaktif. Media *Sway* digunakan guru untuk membuat presentasi yaitu berupa teks materi, gambar, dan video untuk membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas. Media *Sway Office* digunakan guru dalam menyampaikan materi Bab 1 Kompetensi Dasar 3.9 dan 4.9 yaitu Puisi Rakyat. Media *Sway Office* digunakan oleh guru untuk membuat dua materi, yaitu Bab 1 Puisi Rakyat 1 yang berisi materi pengertian Puisi Rakyat, ciri-ciri Puisi Rakyat, dan macam-macam Puisi Rakyat. Pada materi tersebut, guru juga menyantumkan contoh praktik pantun berupa *link Youtube* video berpantun. Bab 1 Puisi Rakyat 2 berisi materi pengertian syair, ciri-ciri syair, jenis-jenis syair, dan contoh syair, serta pendalaman materi yaitu berupa *link Youtube* dari video materi Puisi Rakyat



Gambar 1: Penerapan Media *Sway Office*

Berdasarkan hasil observasi di dalam kelas VII SMA Negeri 5 Banguntapan yaitu penerapan media *Sway Office* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Media digunakan dua kali pertemuan di kelas VII A dan VII C. Dimulai dengan guru mempersiapkan materi sebelum hari pelaksanaan pembelajaran. Pada saat pembelajaran, guru mempersiapkan bahan ajar untuk menyampaikan materi didalam kelas. Guru membuka pembelajaran dengan berdoa, mengucap salam, dan melakukan presensi terhadap siswa yang hadir dalam kelas. Kemudian, guru menampilkan media *Sway Office* yang berisi materi menggunakan LCD Proyektor yang terdapat didalam kelas. Sebelum guru mulai menyampaikan materi, guru meminta siswa untuk membaca materi yang terdapat didalam Lembar Kerja Siswa (LKS) atau di buku paket. Setelah itu, guru menyampaikan materi yang terdapat pada tampilan *Sway Office*. Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan materi dan dapat mengajukan pertanyaan apabila terdapat materi yang kurang dipahami. Guru juga menampilkan video dari *link Youtube* yang terdapat dalam *Sway Office*. Guru memberikan pertanyaan singkat kepada siswa untuk melihat tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan melalui media *Sway Office*. Pada akhir pembelajaran guru meminta siswa mengerjakan soal yang terdapat dalam LKS dan mengoreksi hasil jawaban bersama siswa di dalam kelas.

b. Penerapan Media *Power Point* (PPT)

Power Point (PPT) merupakan media dari aplikasi *Microsoft Office* yang digunakan guru untuk mengemas materi pembelajaran yang akan dipresentasikan di dalam kelas. *Fitur* yang terdapat di dalam *Power Point* juga beraneka macam sehingga mampu dimanfaatkan oleh guru untuk membuat materi yang lebih menarik. Langkah untuk mengemas materi ke dalam bentuk PPT yaitu mempersiapkan materi yang akan dimasukkan ke dalam PPT. Guru memperoleh materi melalui buku ajar atau LKS yang dimiliki oleh guru. Guru juga biasanya mencari materi tambahan yang terdapat di internet. Materi yang telah terkumpul di masukkan ke dalam setiap slide atau halaman di PPT sesuai dengan urutan materi. Materi dibuat menjadi tampilan yang menarik sesuai dengan fitur yang telah disediakan media PPT. Materi dikemas dengan sederhana, jelas, menarik agar siswa lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran.



Gambar 2: Penerapan Media PPT

Berdasarkan hasil observasi di dalam kelas, proses penerapan media PPT dilaksanakan oleh guru bahasa Indonesia di kelas VII. dengan perhatian dari siswa di dalam kelas. Guru menjadi perantara untuk menyampaikan materi yang terdapat di PPT agar siswa mampu memahami maksud dari materi. Pembelajaran dikelas dimulai dengan berdoa. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan memberikan motivasi belajar. serta melakukan presensi kepada siswa yang hadir di kelas. Penereapan media PPT dilakukan oleg guru dengan mempersiapkan alat-alat seperti leptop dan LCD Proyektor. PTT ditampilkan dengan LCD Proyektor yang terdapat dimasing-masing kelas. Kemudian guru meminta siswa untuk memperhatikan tayangan PPT sekaligus membaca materi pada buku siswa dan LKS. Guru menyampaikan materi yang terdapat pada PPT dengan berinteraksi dengan siswa seperti menanyakan hal-hal terkait materi yang dipahami oleh siswa. guru juga memberikan contoh materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Setelah menyampaikan materi, guru meminta siswa untuk mengerjakan soal di LKS untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan guru melalui PPT. Guru bersama siswa mengoreksi hasil pengerjaan LKS di dalam kelas. pada penutup pembelajaran guru memberikan kesimpulan dari hasil penyampaian materi dengan menggunakan PPT.

c. Penerapan Media *Google Form*

Google Form merupakan media layanan dari *Google* yang digunakan guru untuk membuat soal penugasan kepada siswa. Guru biasanya menggunakan *Google Form* untuk memberikan tugas kepada siswa sehingga siswa dapat mengerjakan dimana pun dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan oleh guru. Guru membuat *Google Form* sebagai penugasan pada materi Struktur dan Kebahasaan Puisi Rakyat dan Struktur dan Kebahasaan Teks Fabel. *Google Form* merupakan media yang mudah diakses oleh guru atau siswa. siswa hanya perlu memasukkan tautan *Google Form* yang telah dibuat oleh guru ke situs *Google*, bahkan siswa tidak perlu memasukan akun *E-mail*. Langkah untuk membuat *Google Form*, pertama guru membuka situs *Google Form*. Kemudian, guru menambahkan pertanyaan dengan opsi jawaban yang tersedia. Guru memberikan tautan *Google Form* melalui *WhatsApp Group* yang terdapat pada masing-masing kelas.

docs.google.com/forms/d/e

TUGAS BAHASA INDONESIA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Guru : Fitriardi Wibowo, M.Pd.
Kelas : 7 ABCD

mailisafirmaputri@gmail.com [Ganti akun](#)

☁

Nama dan foto yang terkait dengan Akun Google Anda akan direkam saat Anda mengupload file dan mengirim formulir ini. Alamat email Anda bukan bagian dari respons Anda.

* Wajib

Nama Lengkap *

Jawaban Anda

Gambar 3: Penerapan Media *Google Form*

Pemerolehan data dari hasil belajar siswa melalui *Google Form* yaitu berupa link *Google Form* dari akun guru. Siswa dapat mengerjakan tugas melalui *Google Form* yaitu dimulai dari guru membagikan tautan *Google Form*. Selanjutnya, siswa menekan tautan yang diberikan oleh guru melalui *WhatsApp Group* atau menyalin tautan ke dalam situs internet yang tersedia pada gawai atau teknologi yang digunakan oleh siswa untuk mengerjakan tugas. Setelah siswa berhasil masuk ke dalam halaman *Google Form*, siswa mengisi identitas mengisi pertanyaan sesuai dengan perintah guru. Selain digunakan untuk mengerjakan tugas, *Google Form* juga digunakan oleh guru sebagai media untuk mengumpulkan jawaban siswa berupa gambar atau foto dan dokumen.

d. Penerapan Media *Padlet*

Padlet digunakan oleh guru sebagai media pengumpulan tugas. Pada pembelajaran pada materi Puisi Rakyat, guru meminta siswa membuat pantun dan mengumpulkan hasil karyanya melalui *Padlet*. *Padlet* merupakan aplikasi berupa tampilan papan tulis yang digunakan siswa untuk mencatat.



Gambar 4: Penerapan Media *Padlet* di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi di dalam kelas VII, media *Padlet* digunakan untuk membuat penugasan. Pertama, guru harus membuat akun *Padlet* agar dapat mengakses media. Kemudian, guru menyalin tautan halaman kerja siswa sesuai kelas yang telah dibuat. Cara agar siswa dapat mengumpulkan hasil tugas ke media *Padlet* yaitu guru memberikan tautan agar siswa dapat memasuki halaman kerja di *Padlet* untuk mencatat hasil karya membuat pantun. Selain mencatat hasil karya, siswa juga dapat

menambahkan gambar atau video ke dalam papan hasil kerja masing-masing siswa. siswa juga dapat mengubah hasil jawaban sampai sebelum batas waktu pengumpulan tugas yang diberikan oleh guru.

e. Penerapan Media Video *Youtube*

Video *Youtube* digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang mampu menampilkan audio visual yang mampu menarik minat siswa dalam belajar. Media video *Youtube* digunakan pada pembelajaran materi Teks Fabel. Guru menggunakan video sebagai media untuk menayangkan video cerita teks Fabel yang terdapat pada *Youtube*. Contoh cerita yang digunakan guru untuk materi teks Fabel yaitu cerita binatang “Semut dan Belalang”.



Gambar 5. Penerapan Media Video *Youtube*

Proses penerapan media video *Youtube* di dalam kelas VII pada pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan oleh guru dengan perhatian siswa di dalam kelas. Pembelajaran dibuka dengan berdoa, lalu guru memberikan salam serta motivasi, serta presensi terhadap siswa yang hadir di dalam kelas. Guru memperkenalkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk menampilkan media video. Kemudian, guru membuka aplikasi *Youtube* yang terdapat dalam laptop dan membuka bagian cerita “Semut dan Belalang” yang telah dipersiapkan. Video cerita “Semut dan Belalang” ditampilkan dengan menggunakan laptop guru dan LCD yang terdapat di masing-masing kelas VII. Guru meminta siswa agar memperhatikan cerita dari awal hingga akhir dengan teliti, serta memperhatikan setiap bagian peristiwa di dalam cerita. Guru mulai menayangkan video cerita “Semut dan Belalang” dan seluruh siswa memperhatikan video. Setelah penayangan video, guru membahas isi dari cerita Fabel dalam cerita. Guru menanyakan terkait tokoh, watak tokoh, dan latar dalam cerita fabel. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru, sesuai dengan cerita fabel yang ditayangkan.

f. Penerapan *Quizizz*

Quizizz merupakan aplikasi yang digunakan oleh guru untuk membuat quiz atau pertanyaan sesuai materi yang telah diajarkan sebelumnya. Pada pembelajaran guru menggunakan *Quizizz* pada materi Teks Fabel yaitu pengertian, dan unsur intrinsik fabel. Guru menggunakan *Quizizz* sebagai media untuk membuat quiz sesuai jalan cerita

dari video “Semut dan Belalang” yang telah ditayangkan sebelumnya. Soal dalam kuis yaitu mengenai pengertian teks Fabel, unsur intrinsik, dan sesuai dengan cerita fabel “Semut dan Belalang” yang ditayangkan dengan video. Cara membuat soal di *Quizizz* yaitu guru membuka aplikasi *Quizizz*. Guru membuat akun *Quizizz* agar dapat mengakses dan membuat kuis. Guru membuat kuis dengan mengisi pertanyaan yang akan di berikan kepada siswa, beserta jawaban yang benar dari pertanyaan tersebut. Hasil kuis disimpan dan digunakan untuk proses pembelajaran menggunakan *Quizizz* di kelas.



Gambar 6. Penerapan Media *Quizizz* di dslsm kelas

Berdasarkan hasil observasi di dalam kelas, penerapan media *Quizizz* di dalam kelas dilakukan setelah penayangan video Youtube dari cerita fabel “Semut dan Belalang”. Kuis yang dibuat guru untuk melihat hasil pengamatan siswa dari video cerita menggunakan media *Quizizz*. *Quizizz* ditampilkan melalui laptop guru dan LCD Proyektor yang terdapat di dlaam masing-masing kelas. Pertanyaan *Quizizz* dikerjakan secara bersama-sama oleh siswa di kelas. Aturan sekolah yang masih melarang siswa untuk membawa gawai, sehingga siswa tidak dapat mengakses *Quizizz* secara mandiri. Proses penerapan *Quizizz* dilakukan dengan bantuan guru dan siswa dengan memperhatikan tampilan *Quizizz* di depan kelas. Siswa menjawab kuis dan guru membantu menekan jawaban dari siswa untuk melihat hasil jawaban.

g. *WhatsApp Group* (WAG)

WhatsApp merupakan apalikasi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi pada pembelajaran daring atau jarak jauh. *WhatsApp Group* dijadikan kelas daring yang mampu memuat banyak anggota yaitu guru dan para siswa. Pada pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan SMP Negeri 1 Banguntapan, WAG digunakan oleh guru sebagai media untuk menyampaikan informasi dari sekolah kepada siswa di luar jam pembelajaran di sekolah. selain menyampaikan informasi sekolah, WAG juga digunakan oleh guru untuk memberikan materi berupa bentuk dokumen yang dapat diakses oleh siswa secara daring.



Gambar 7: Penerapan Media WhatsApp Group (WAG)

Guru biasanya juga menggunakan WAG untuk membagikan tautan-tautan untuk diakses siswa sebagai penggumpulan tugas seperti tautan *Google Form*, *Quizizz*, dan sebagainya. Siswa juga dapat menanggapi informasi yang diberikan oleh guru. Pada pembelajaran bahasa Indonesia guru menggunakan WAG sebagai media untuk mengirimkan tautan penggumpulan tugas seperti *Google Form* dan *Padlet* yang telah digunakan. Guru juga menggunakan media ini untuk mengingatkan siswa agar mengerjakan tugas bahasa Indonesia.

Hasil Penerapan Teknologi digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil dari penerapan teknologi digital oleh guru dalam proses belajar mengajar mampu membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Beberapa media yang digunakan mampu membantu siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru memberikan pertanyaan kepada siswa setelah menyampaikan materi, kemudian siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang terdapat pada media. Hal tersebut digunakan untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi dengan menggunakan media digital. Penggunaan media digital yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran juga mendapat respon baik dari siswa.

Penggunaan media pembelajaran dengan teknologi digital juga mampu membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Guru mengungkapkan bahwa siswa antusias dan fokus dalam memperhatikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Hasil nilai yang diperoleh oleh peserta didik dengan menggunakan teknologi digital juga sangat baik. Hasil penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran juga dapat dilihat melalui hasil penilaian harian siswa. Penilaian harian dilakukan oleh guru berdasarkan hasil jawaban siswa dari penugasan yang diberikan setiap akhir pembahasan materi. Penilaian harian siswa terdapat dua kategori yaitu penilaian keterampilan dan pengetahuan. Guru memberikan hasil nilai di atas rata-rata terhadap hasil pengerjaan tugas siswa.

Pada pembelajaran di dalam kelas, guru juga menguji satu per satu siswa dengan pertanyaan yang terdapat dalam materi, seperti guru meminta siswa untuk membuat contoh pantun nasihat kepada siswa pada saat pembelajaran. Siswa membuat contoh

pantun sesuai dengan contoh pantun yang terdapat dalam materi pada *Sway Office*. Beberapa siswa mampu perintah yang disampaikan oleh guru dengan tepat sesuai dengan materi yang telah ditampilkan menggunakan media digital. Pada penerapan media *Quizizz*, siswa mampu menjawab semua soal kuis dengan benar. Siswa mampu berkerja sama dengan siswa lain untuk menjawab soal kuis tersebut.

Hasil penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran juga dapat dilihat melalui hasil penilaian harian siswa. Penilaian harian dilakukan oleh guru berdasarkan hasil jawaban siswa dari penugasan yang diberikan setiap akhir pembahasan materi. Pada penilaian harian Bab 1 yaitu materi Puisi Rakyat terdapat dua kategori hasil penilaian yaitu keterampilan dan pengetahuan. Penilaian keterampilan yaitu guru meminta siswa membuat pantun perkenalan, pantun nasihat, dan pantun agama yang dikumpulkan dengan menggunakan media *Padlet*.

Tabel 1: Penilaian Ulangan Harian (Puisi Rakyat dan Teks Fabel) VII A

No.	Nama Siswa	Bab 1		Bab 2	
		Ketr	Ph1	Ketr	Ph2
1	AP	90	88	90	75
2	AS	90	76	82	82
3	ARA	80	74	72	80
4	ANH	78	74	72	70
5	AFW	88	96	94	85
6	BAHP	88	88	94	78
7	DKF	88	76	72	82
8	DVP	88	74	72	78
9	DN	88	80	72	70
10	DVR	90	94	98	90
11	FYDP	88	92	72	82
12	FN	90	88	72	82
13	GW	84	88	72	80
14	GMA	88	88	86	90
15	HHA	90	84	72	80
16	KCA	88	80	94	82
17	KNR	88	92	76	86
18	KNF	88	92	94	90
19	MA	88	92	72	82
20	MANF	94	88	72	80
21	MAS	84	94	80	90
22	MRP	84	90	72	80
23	NJ	78	90	80	82
24	OKP	78	78	72	78
25	RATM	90	78	80	82
26	RAN	84	76	74	86
27	RA	76	72	72	82
28	SAS	98	90	90	82
29	SI	88	94	80	82
30	VA	94	96	82	85
31	ZN	80	72	72	75
32	ZXW	80	72	72	70

Guru memberikan penilaian di atas rata-rata kepada seluruh siswa. Hal tersebut dilihat dari hasil jawaban siswa yang sudah sesuai dengan kategori pantun. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan mengerjakan soal Uji Kompetensi 1 yang terdapat pada LKS. Guru memberikan nilai di atas rata-rata kepada seluruh siswa. Hal tersebut dilihat berdasarkan koreksi hasil jawaban siswa yang dilakukan guru bersama siswa di kelas. Pada penilaian harian Bab 2 yaitu materi Struktur dan Kebahasaan Puisi Rakyat juga

terdapat dua kategori yaitu penilaian keterampilan dan pengetahuan. Penilaian keterampilan yaitu dengan tugas membuat dua kalimat langsung dan kalimat tidak langsung, serta membuat kalimat dengan menggunakan kata depan (di, ke, dari, pada). Guru memberikan nilai di atas rata-rata kepada seluruh siswa. Hal tersebut berdasarkan hasil koreksi jawaban siswa yang dilakukan oleh guru, dimana jawaban siswa telah sesuai dengan materi kebahasaan Puisi Rakyat. Penilaian pengetahuan dilakukan siswa dengan mengerjakan soal Uji Kompetensi 2 yang terdapat di dalam LKS. Guru memberikan penilaian di atas rata-rata kepada siswa. Hal tersebut berdasarkan hasil koreksi yang dilakukan oleh guru bersama siswa di dalam kelas.

Faktor yang Mempengaruhi Penerapan Teknologi Digital

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan media digital dalam pembelajaran yaitu berdasarkan pada setiap media yang digunakan. Faktor lainnya juga terdapat pada minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh keadaan kelas dan suasana saat pembelajaran. Beberapa faktor tersebut adalah pemilihan media yang tepat untuk membangun minat belajar siswa. Siswa lebih tertarik dengan media yang mampu membrikan tampilan berupa gambar, video, dan suara. Faktor lain yaitu cara guru menyampaikan materi di dalam kelas. Guru menyampaian materi dengan jelas sesuai dengan urutan materi yang terdapat di buku siswa dan LKS. Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu memahami isi materi yang terdapat di media digital. Faktor lainnya yaitu alat pendukung dari media yang memadai. Selain hal tersebut, faktor yang mempengaruhi penerapan media pembelajaran di kelas juga terdapat pada kondisi atau susana didalam kelas

Pemanfaatan teknologi juga terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan, contoh kekurangan penggunaan teknologi yaitu terdapat pada peserta didik yang kurang mendapat pengalaman dalam belajar (Suminar, 2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan teknologi digital dalam pembelajaran terdapat pada kelebihan dan kelemahan yang mampu mempengaruhi dari penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan, antara lain sebagai berikut.

a. Kelebihan

- 1) Guru mampu mengemas materi dengan menarik untuk meningkatkan minat siswa belajar.
- 2) Guru mampu menerpakan berbagai ragam media pembelajaran digital dalam setiap proses pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dengan media yang digunakan.
- 3) Siswa mampu memahami materi melalui media digital serta dibantu guru dengan menyampaikan maksud dari materi yang terdapat pada media pembelajaran.
- 4) Pemilihan media yang tepat pada masing-masing materi yang diajarkan mampu membuat pembelajaran terasa menyenangkan.
- 5) Siswa memiliki wawasan yang luas melalui media yang digunakan saat pengerjaan tugas.
- 6) Pembelajaran mampu dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terikat jam pembelajaran.
- 7)

b. Kelemahan

- 1) Minat belajar siswa yang dari awal sudah merasa bosan terhadap pembelajaran
- 2) Teknologi yang digunakan belum bisa.
- 3) Sarana pendukung seperti LCD yang terdapat di beberapa kelas tidak dapat diakses dengan baik.
- 4) Ruang kelas yang kurang nyaman seperti meja kurang rapi atau tempa duduk siswa yang saling berdekatan sehingga membuat antara siswa yang satu dengan yang lain akan lebih asyik untuk berbicara sendiri.

4. SIMPULAN

Penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan telah dilaksanakan. Penerapan teknologi digital yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas yaitu berupa media *Sway*, *PowerPoint*, *Google Form*, *Padlet*, *Video*, *Quizizz*, dan *WhatsApp*. Media tersebut diakses dengan menggunakan laptop dan dilampirkan melalui LCD Proyektor yang terdapat di dalam kelas. Guru memilih media pembelajaran yang mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Beberapa media pembelajaran tersebut digunakan oleh guru untuk mengajar siswa di dalam kelas pada proses pembelajaran tatap muka. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran jarak jauh atau daring digunakan untuk penugasan dan pengumpulan tugas.

Hasil dari penerapan teknologi digital oleh guru dalam proses belajar mengajar mampu membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Hasil penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat dilihat melalui hasil penilaian harian siswa. Penilaian harian dilakukan oleh guru berdasarkan hasil jawaban siswa dari penugasan yang diberikan setiap akhir pembahasan materi. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan media digital dalam pembelajaran yaitu berdasarkan pada setiap media yang digunakan yang mampu membangun minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh keadaan kelas dan suasana saat pembelajaran. Siswa lebih tertarik dengan media yang mampu memberikan tampilan berupa gambar, video, dan suara.

5. REFERENSI

- Affandi, M. (2018) *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Kuningan: Yayasan Nurul Huda Windusengkahan.
- Anshori, S. (2019) 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran', *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 2(1), pp. 88–100.
- Batubara, H.H. (2021) *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwijo, A.-Q.N.E.S. *et al.* (2020) 'Penerapan Metode Pembelajaran Melalui Media WhatsApp Selama Pandemi Covid-19 di RA Al-Qodir', *JECED*, 2(2), pp. 124–131.
- Faturrohman, M. (2017) 'Teori Belajar Skinner', in *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca, pp. 89–108.
- Hasan, M.M.D.H.K.T. (2021) *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.

- Iskhak, K. (2021) 'Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbang Kabupaten Banyumas', *skripsi* [Preprint].
- Kamhar, M.. and Lestari, E. (2019) 'Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi |', *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), pp. 1–7.
- Kosasih, E. (2017) *Bahasa Indonesia Kelas VII SMP/MTs*. Jakarta: Kementarian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, S. (2015) 'Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemanfaatan TIK oleh Guru', *Balai Pengembangan Media Telivisi Pendidikan*, 3(2), pp. 121–134.
- Majid, M.F.A.F. and Suyadi (2020) 'Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran PAI', *Konseling*, 1(3), pp. 99–103.
- Mastuti, R. and dkk (2020) *TEACHING FROM HOME: dari Belajar Merdeka menuju Merdeka Belajar*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Nurdyansyah (2019) *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Pahrudin, A. and Pratiwi, D.D. (2019) *Pendekatan Saintifik dalam Implementasi Kurikulum 2013 dan Dampaknya terhadap Kualitas Proses dan Hasil Pembelajaran pada MAN di Provinsi Lampung*. Lampung: Pustaka Ali Imron.
- Prawiradilaga, D.S., Ariani, D. and Handoko, H. (2016) *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rohmatika, A., Arianto, P. and Putra, R.M. (2020) 'Studi Penggunaan Aplikasi Padlet pada Kelas Menulis', *Nivedana*, 1(2), p. 150.
- Salsabila, U.H. and Agustian, N. (2021) 'PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN', *Islamika*, 3(1), pp. 123–133.
- Siyoto, S. and Sodik, A. (2015) *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudarmoyo (2018) 'Pemanfaatan Aplikasi Sway untuk Media Pembelajaran', *Edudikara*, 3(4), pp. 346–352.
- Suminar, D. (2019) 'PENERAPAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI', *Jurnal Untirta*, 2(1), pp. 774–784.
- Umrati and Wijaya, H. (2020) *Analisis Data Kualitatif (Teori Konesp dalam Penelitian Pendidikan*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.



Penggunaan Metode *Baby Signs* terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 2 Tahun: Kajian Psikolinguistik

Nur Oktaviana Dewi¹, Hendra Setiawan²

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang^{1,2}

1910631080100@student.unsika.ac.id¹, Hendra.setiawan@fkip.unsika.ac.id²

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.121>

First received: 19-08-2022

Final proof received: 30-09-2022

ABSTRAK

Artikel penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan metode *Baby Signs*, serta mendeskripsikan hasil dari penggunaan metode ini terhadap kemampuan berbicara anak usia 2 tahun. Penggunaan metode *Baby Signs* bertujuan untuk menghasilkan proses belajar yang menyenangkan bagi anak. Jadi, anak akan dengan mudah untuk belajar mengenal kata serta berbicara. Sebelumnya, peneliti menghitung terlebih dahulu pemerolehan bahasa anak tersebut, dengan menggunakan teori *MLU* Brown. Pemerolehan bahasa merupakan pokok bahasan psikolinguistik. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian kualitatif deskriptif dengan metode *SSR* (*single subject research*) dan pengumpulan data melalui observasi serta wawancara. Sedangkan teknik selanjutnya adalah teknik perekaman dan pencatatan. Hasil dari penggunaan metode *Baby Signs* pada proses belajar berbicara anak usia 2 tahun bisa dikatakan berhasil, karena anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar berbicara, lebih fokus saat sedang diajak berbicara, melatih ketetapan artikulasi, sinkron menggunakan tekanan dan nada, serta pilihan kata yang sempurna. Pada perhitungan *MLU* nya, subjek sudah ditahap II, yaitu (1,5-2,0) kata per tuturan, di usia 22-28 bulan. Sedangkan, bila berdasarkan usianya subjek berusia 2 tahun atau 24 bulan. Jadi tidak terdapat masalah keterlambatan berbicara yang dialaminya.

Kata kunci: metode baby signs; kemampuan berbicara; pemerolehan bahasa anak; psikolinguistik

ABSTRACT

This research article aims to find out how the Baby Signs method is used, and to describe the results of using this method on the speaking ability of 2 years old children. The use of the Baby Signs method aims to produce a fun learning process for children. So, children will easily learn to recognize words and speak. Previously, the researcher calculated in advance the child's language acquisition, with using Brown's *MLU* Theory. Language acquisition is the subject of psycholinguistics. In this study, the researcher

conducted descriptive qualitative research using the SSR (single subject research) method and collected data through observation and interviews. While the next technique is the recording and recording technique. The results of using the Baby Signs method in the process of learning to speak for children aged 2 years can be said to be successful, because children become more enthusiastic in learning to speak, focus more when being spoken to, train articulation determination, synchronize using pressure and tone, as well as perfect word choice. In the MLU calculation, the subject is already in stage II, namely (1.5-2.0) words in speech, at the age of 22-28 months. Meanwhile, if based on age the subject is 2 years or 24 months. So there is no problem of speech delay that he experienced.

Keywords: baby signs method; speaking ability; children's language acquisition; psycholinguistics

1. PENDAHULUAN

Bahasa ialah suatu hal penting yang digunakan manusia untuk berkomunikasi di mana dan kapan pun. Ketika baru dilahirkan, seorang anak tentu belum mampu berbicara. Setiap kata yang dia dengarkan akan membantunya dalam memperoleh serta menelaah bahasa. Menurut Dardjowidjojo, istilah pemerolehan adalah akuisisi, proses memperoleh bahasa secara alami ketika anak mempelajari bahasa ibunya. Chaer memiliki pemahaman yang terkenal tentang proses pemerolehan bahasa, yaitu proses dimana anak-anak mendapatkan bahasa pertama atau bahasa ibu. Jadi bisa disimpulkan pemerolehan bahasa adalah proses dimulainya anak dari tidak tahu tentang bahasa hingga mereka fasih dalam berbahasa.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pemerolehan bahasa dalam bidang sintaksis. Proses akuisisi sintaksis dimulai pada anak-anak sejak usia 2 tahun. Pada usia ini, seorang anak dapat membuat *two word utterance* atau Ujaran Dua Kata (UDK). Ketika anak mulai berbicara, mereka sering berhenti di antara setiap kata. Ini karena kata-kata itu terasa seperti entitas yang terpisah bagi mereka. Memiliki dua kata dalam UDK membatasi cakupan makna, memungkinkan orang dewasa untuk menebak dengan lebih baik apa arti bahasa anak. Sintaks UDK lebih rumit, tetapi semantiknya lebih jelas (Dardjowidjojo, 2010:248). Ilmu psikolinguistik berfokus pada pemerolehan bahasa.

Psikologi diambil dari bahasa Inggris, yaitu *psychology*. Kata *psyche* diartikan sebagai jiwa, ruh, dan sukma lalu ada *logos* yang artinya ilmu. Dengan begitu, psikologi ialah ilmu yang mempelajari tentang jiwa. Linguistik merupakan ilmu yang membahas tentang bahasa dengan segala fitur-fiturnya. Kridalaksana (dalam Lisnawati, 2008) mendefinisikan bahwa psikolinguistik merupakan bidang yang menjembatani disiplin ilmu psikologi dan linguistik. Psikolinguistik ialah pembahasan mengenai hubungan antara bahasa dan perilaku serta pemikiran manusia. Psikolinguistik adalah studi tentang bagaimana orang berkomunikasi dan bagaimana keterampilan bahasa diperoleh.

Psikolinguistik adalah studi tentang bagaimana orang menggunakan proses kognitif untuk menghasilkan kalimat yang bermakna dan benar dari kata-kata dan struktur tata bahasa.

Dalam pemerolehan bahasa pada anak, pastinya ada peran keluarga dalam membantu, sampai anak tersebut bisa lancar berbicara. Kemampuan berbicara mereka akan terus berkembang. Di mulai dari satu kata, hingga bisa menyusun beberapa kata lalu menjadi kalimat. Banyak cara yang bisa digunakan oleh orang tua, agar dapat membantu anak-anaknya dalam meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Salah satunya adalah menggunakan metode *Baby Signs*. *Baby Signs* adalah bentuk komunikasi alami yang menggunakan gerak tubuh, ekspresi, dan bahasa verbal. Metode *Baby Signs* didasarkan pada prinsip bahwa pembelajaran terjadi melalui peniruan (Acredolo dan Goodwyn 2002). Menurut Bandura (1989), anak mulai belajar mengucapkan kata dan merangkai kata-kata tersebut menjadi kalimat dengan meniru tindakan orang-orang di sekitar mereka. Pemodelan adalah bagian penting dari pembelajaran melalui observasi. Metode *Baby Signs* dirancang untuk menciptakan kegiatan belajar agar tidak membosankan untuk anak-anak. Maka anak akan semangat untuk belajar mengenal kata dan berbicara.

Dengan begitu, akan membantu meningkatkan kemampuan berbicaranya. Berbicara adalah kegiatan yang melibatkan penggunaan berbagai bagian tubuh untuk berkreasi. Ketika kita berbicara, anggota tubuh kita secara otomatis membantu kita mengkomunikasikan arti kata-kata kita. Gerakan tangan, tubuh, dan wajah semuanya bekerja sama untuk menciptakan ekspresi keseluruhan mengikuti ucapan yang keluar dari pembicara. Dengan uraian di atas permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu bagaimana penggunaan metode *Baby Signs* terhadap kemampuan berbicara pada anak usia dua tahun? Lalu bagaimana hasil dari penggunaan metode *Baby Signs* terhadap kemampuan kepada berbicara anak usia dua tahun? Oleh sebab itu, penelitian ini memiliki tujuan agar mengetahui cara penerapan metode *Baby Signs* dan mendeskripsikan hasil penerapan metode ini terhadap kemampuan berbicara anak usia dua tahun.

Sebelumnya sudah ada yang meneliti tentang penggunaan metode *Baby Signs*, tetapi untuk meningkatkan ketepatan artikulasi kata pada anak yang mengalami gangguan bahasa ekspresif (Agustina Ganik N., 2016). Lalu adapula yang meneliti tentang pemerolehan bahasa (Hollysa Andini, 2018). Peneliti belum menemukan penelitian mengenai penggunaan metode *Baby Signs* terhadap kemampuan berbicara anak usia 2 tahun, sehingga peneliti memilih untuk melakukan analisis tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Artikel ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif. Sugiyono (2018:15) berpendapat bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari keadaan benda-benda alam. Teknik SSR (*Single Subject Research*) dipakai dalam mendeskripsikan data yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan secara deskriptif. Teknik tersebut didasari oleh informan penelitian yang difokuskan pada satu anak untuk diobservasi dan diwawancarai. Dalam penelitian ini terdapat satu informan, yaitu Nufail Labib Al Hasan, anak laki-laki berusia 2 tahun.

Teknik selanjutnya yang dipakai ialah teknik rekam dan catat. Rekam dan tuliskan semua ucapan yang disampaikan oleh subjek. Teknik analisis data dilakukan dengan terlebih dahulu mereduksi data menjadi komponen-komponen terpentingnya, kemudian menyajikannya secara jelas dan ringkas, dan terakhir melakukan pengecekan untuk memastikan kesimpulan yang ditarik dari data tersebut akurat. Mereduksi data berarti meringkasnya, memilih dan memfokuskan pada hal-hal yang paling penting, mencari tema dan pola agar mendapatkan hasil yang dapat memudahkan peneliti untuk ke tahap selanjutnya. Lalu nantinya hasil tersebut akan tersaji dalam bentuk uraian. Dengan demikianlah peneliti dapat menarik kesimpulan (*verification*) dari hasil analisis.

3. PEMBAHASAN

Penghitungan Pemerolehan Bahasa pada Anak

Sebelum menggunakan metode Baby Signs, peneliti menghitung pemerolehan bahasa pada anak tersebut terlebih dahulu. Alasan menghitungnya terlebih dahulu adalah agar peneliti mengetahui apakah anak yang akan diteliti ini mengalami gangguan berbahasa atau tidak. Banyaknya unsur makna dalam kalimat ujaran anak dapat disimpulkan dari rata-rata panjang skor ujaran. Skor *Mean Length of Utterance (MLU)* adalah metrik yang dipakai saat mengukur keluaran linguistik seorang anak. Perhitungan *MLU* didasarkan pada pembagian morfem (ukuran seberapa sering sebuah kata digunakan) dengan bilangan ujaran (ukuran seberapa sering sebuah kata diucapkan). Jumlah ujaran yang perlu dihasilkan seorang anak agar dapat berkomunikasi secara efektif adalah sekitar 50 sampai 100. Anak-anak dengan *MLU* yang lebih tinggi, maka lebih baik pula dalam penguasaan bahasanya. Data yang diambil pada penelitian ini, dengan cara rekam dan catat. Sebab, terkadang saat objek sudah berbicara, peneliti belum siap untuk merekam suaranya. Namun, jika peneliti sudah siap merekam, objek lebih sering diam. Sehingga peneliti menggunakan dua teknik tersebut. Proses pengambilan data dilakukan mulai tanggal 1-31 Maret 2022.

Rumus Pengukuran dan Perhitungan *Mean Length of Utterance (MLU)*

MLU dipakai untuk mengukur perkembangan sintaksis pada anak. Brown (dalam Dardjowidjojo, 2010:241), ketika menghitung *MLU* bisa menggunakan beberapa langkah. Untuk memulai, saya akan mengambil sampel 100 ucapan. Kedua, ada beberapa morfem dalam kata ini. Terakhir, membagi jumlah morfem dengan jumlah pernyataan, seperti pada rumus berikut.

$$\sum \text{Morfem}$$

$$MLU = \text{-----}$$

$$\sum \text{Ujaran}$$

Brown (Owens, 2008), membuat beberapa tahap dalam pemerolehan bahasa pada anak, yaitu:

Tabel 1: Tahapan MLU

No.	Uraian Tahapan
1	Tahap pertama MLU (1,0-1,5) berada di 12-22 bulan
2	Tahap kedua MLU (1,5-2,0) berada di 22-28 bulan
3	Tahap ketiga MLU (2,0-2,25) berada di 27-28 bulan
4	Tahap keempat MLU (2,25-2,5) berada di 28-30 bulan
5	Tahap kelima MLU (2,5-2,75) berada di 31-32 bulan
6	Tahap keenam MLU (2,75-3,0) berada di 33-34 bulan
7	Tahap ketujuh MLU (3,0-3,5) berada di 35-39 bulan
8	Tahap kedelapan MLU (3,5-3,45) berada di 38-40 bulan
9	Tahap kesembilan MLU (3,5-3,45) berada di 41-46 bulan
10	Tahap kesepuluh MLU (45+) berada di >47 bulan

Tabel 2: Transkrip data

No	Ujaran	Terjemahan	\sum Morfem
1.	Abi	Abi	1
2.	Umma	Umma	1
3.	Mina	Mina	1
4.	Tuti	Uti	1
5.	Kakung	Akung	1
6.	Jidah	Jidah	1
7.	Kakek	Kakek	1
8.	Ante	Tante	1
9.	Embah	Embah	1
10.	Itah	Itu	1
11.	Amin	Aamiin	1
12.	Dua	Dua	1
13.	Tiga	Tiga	1
14.	Awas	Minggir	1
15.	Tanan	Tangan	1
16.	Apus	Hapus	1
17.	Ini	Ini	1
18.	Aduh	Aduh	1
19.	Bis	Bis	1
20.	Tayo	Tayo	1
21.	Bokah	Buka	1
22.	Tutut	Kereta Api	1

23.	Bapaw	Bakpau	1
24.	Onat	Donat	1
25.	Kue	Kue	1
26.	Bakh	Mobil Bak	1
27.	Itas	Atas	1
28.	The	Teh	1
29.	Aus	Haus	1
30.	Iya	Iya	1
31.	Guguk	Anjing	1
32.	Ayam	Ayam	1
33.	Kakak	Kakak	1
34.	Yunan	Ayunan	1
35.	Dots	Dot	1
36.	Acih	Makasih	1
37.	Bayah	Barah	1
38.	Abel	Abil	1
39.	Danis	Danis	1
40.	Atuh	Jatuh	1
41.	Abur	Kabur	1
42.	Midi	Permisi	1
43.	Yah atuh	Yah jatuh	2
44.	Atuh umma	Jatuh umma	2
45.	Kakung bis	Akung bis	2
46.	Mau bokah	Mau buka	2
47.	Akung dadah	Akung dadah	2
48.	Minum tutu	Minum susu	2
49.	Ayam kokok	Ayam berkokok	2
50.	Tuti bakan	Uti makan	2
51.	Mina awas	Mina minggir	2
52.	Mau minum	Mau minum	2
53.	Mina bakan	Mina makan	2
54.	Aduh atuh	Aduh jatuh	2
55.	Yah botot	Yah copot	2
56.	Danis mijem	Danis minjem	2
57.	Truk danis	Truk danis	2
58.	Motoy kakak	Motor kakak	2
59.	Yah bacah	Yah basah	2
60.	Mina minum	Mina minum	2
61.	Wiu wiu	Mobil polisi	2
62.	Tuti bobo	Uti tidur	2
63.	Mina bobo	Mina tidur	2
64.	Mobil bayah	Mobil barah	2
65.	Umma duduk	Umma duduk	2
66.	Truk kakak	Truk kakak	2
67.	Umma tuyun	Umma turun	2
68.	Ikan-ikan	Ikan-ikan	2
69.	Umma liaw	Umma leo	2

70.	Abi cacing	Abi cacing	2
71.	Teyus-teyus	Terus-terus	2
72.	Mau boya	Mau bola	2
73.	Mau tutu	Mau susu	2
74.	Abi awoh	Abi sholat	2
75.	Nino nino	Mobil ambulance	2
76.	Ini umma	Ini umma	2
77.	Yah, mana?	Yah mana?	2
78.	Wana meyah	Warna merah	2
79.	Truk hijau	Truk hijau	2
80.	Mau bapaw	Mau bakpau	2
81.	Abi tuyun	Abi turun	2
82.	Tuti ikan	Uti ikan	2
83.	Tuti balon	Uti balon	2
84.	Kakung bis	Akung bis	2
85.	Mobil danis	Mobil danis	2
86.	Mina onat	Minat donat	2
87.	Umma, abi	Umma, abi	2
88.	Dadah embah	Dadah embah	2
89.	Tuti Dadah	Uti dadah	2
90.	Umma dino	Umma dinosaurus	2
91.	Jidah macuk	Jiddah masuk	2
92.	Bobo kakak	Bobo kakak	2
93.	Mina ni miaw	Mina ini kucing	3
94.	Abi ni atuh	Abi ini jatuh	3
95.	Umma mau main	Umma mau main	3
96.	Aw kaki kakak	Aw kaki kakak	3
97.	Umma bakah-bakah	Umma kupu-kupu	3
98.	Mina ni tutut	Mina ini kereta	3
99.	Kakung itah mobil	Akung itu mobil	3
100.	Ni minum kakak	Ini minum kakak	3
			166

Perhitungan MLU:

$$MLU = \frac{\sum \text{Morfem}}{\sum \text{Ujaran}} = \frac{166}{100} = 1,66$$

Pengukuran *MLU* selama satu bulan di atas menunjukkan bahwa, panjang tuturan Nufail adalah 1,6 kata per tuturan. Jika dilihat dari tabel tahapan *MLU*, hasil dari perhitungan *MLU* Nufail berada pada tahap II antara (1,5-2,0) kata per tuturan, pada usia 22-28 bulan. Lalu, apabila dilihat dari usianya, Nufail berusia 2 tahun atau 24 bulan.

Sehingga tidak ada masalah keterlambatan berbicara yang dialaminya. Dilihat juga dari data yang sudah diperoleh, Nufail Labib Al Hasan telah mampu bertutur paling banyak tiga kata.

Penggunaan Metode *Baby Signs* pada Anak

Beberapa cara dalam menerapkan penggunaan metode *Baby Signs* kepada anak-anak menurut Acredolo dan Goodwyn (2000), sebagai berikut:

1) Dengan buku

Gunakanlah buku bergambar agar anak lebih tertarik, lalu orang dewasa dapat mengeluarkan suara yang sesuai dengan gambar yang ada. Dengan begitu, anak bisa melihat orang yang menemaninya menggunakan *Baby Signs*, misalnya dengan mengeluarkan suara kucing atau anjing di buku.

2) Dengan nyanyian, sajak, dan permainan

Menyanyi dan mendengarkan lagu anak-anak bisa menjadi cara yang bagus untuk mengajarkan isyarat. Bermain permainan jari juga merupakan cara yang menyenangkan untuk membantu anak dalam mempelajari isyarat.

3) Dengan video anak-anak

Video bisa menjadi cara yang bagus untuk mengajarkan *Baby Signs*, sekaligus menyenangkan bagi anak.

4) Usaha keluarga

Anggota keluarga seperti ayah, ibu, kakek, nenek, dan anak yang lebih besar dengan senang hati membantu mengajari anak dan saudara mereka tanda-tanda baru.

Setelah melihat strategi di atas, peneliti memutuskan untuk menggunakan buku dalam proses penelitian ini. Alasan hanya menggunakan buku adalah sebab peneliti ingin berfokus pada satu media saja, yaitu buku bergambar. Banyaknya gambar dalam buku, akan menarik perhatian anak, sehingga tidak mudah cepat bosan ketika belajar berbicara. Adanya gambar-gambar tersebut, juga bisa membantu peneliti dalam membuat permainan. Misalnya peneliti bertanya, bagaimana suara kereta api? Atau bagaimana suara ayam? Sehingga proses belajar berbicara ini juga dikemas dengan teknik permainan Tanya jawab. Jika menggunakan Handphone, tidak baik jika terus-menerus menatap layar Handphone, dan yang ditakutkan anak akan ketergantungan dengan Handphone. Jika tidak menggunakan media atau hanya diajak berbicara biasa saja, anak biasanya tidak akan fokus, sehingga kita memerlukan media yang bisa menarik perhatiannya.

Berikut pemaparan pelaksanaan penggunaan metode *Baby Signs* terhadap anak usia dua tahun:

1. Sebelum memilih menggunakan metode ini, peneliti sudah terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara dengan orang tua anak tersebut. Kesimpulan dari hasil wawancara adalah sang anak memang sering kurang fokus jika diajak berbicara, lalu masih suka malas untuk berbicara padahal ia sudah bisa mengatakan kata tersebut. Sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan metode *Baby Signs* ini, dan memilih buku cerita bergambar khusus anak-anak sebagai medianya.
2. Ada dua buku yang peneliti pakai, yaitu buku BIP yang berjudul “100 Kata Pertamaku” dan “Aku Tahu Nama-nama Warna”. Alasan menggunakan dua buku adalah agar anak tidak mudah bosan.
3. Peneliti dan objek duduk berhadapan, agar lebih mudah.
4. Kedua buku tersebut dibuka dan diletakkan antara peneliti dengan objek. Dengan begitu, akan mudah menarik perhatian objek.
5. Peneliti mulai bertanya kepada objek apa nama dari gambar yang ditunjuk. Misalnya peneliti menunjuk gambar mobil, maka nantinya anak akan menyebut kata “mobil”.
6. Selain itu, peneliti juga menunjuk gambar-gambar hewan dan bertanya bagaimana bunyi hewan tersebut.
7. Hal tersebut dilakukan berulang-ulang, agar mengetahui sejauh mana kemampuan berbicara anak tersebut. Memang sedikit sulit untuk peneliti anak berusia dua tahun, sebab baru satu atau dua kata yang ia ucapkan, jika bosan ia akan langsung pergi. Sehingga memang tidak bisa terlalu lama melakukan penelitiannya.

Hasil Penggunaan Metode *Baby Signs* pada Anak

Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan metode belajar *Baby Signs* terhadap anak usia dua tahun, maka peneliti akan menyambungkannya dengan kemampuan berbiacaranya. Sujinah (2017:58-59) mengatakan jika kemampuan seseorang dalam berbicara merupakan aspek linguistik manusia yang berdasarkan: (1) ketepatan ucapan; (2) ketepatan tekanan, nada, sandi, dan durasi; (3) ketepatan pilihan kata; (4) ketepatan objek pembicaraan. Dengan melihat teori di atas, hasil penelitiannya sebagai berikut:

1. Ketepatan ucapan

Dilihat dari hasil penggunaan metode *Baby Signs* dalam proses belajar berbicara pada ketepatan ucapan, artikulasi Nufail dalam berbicara sudah lumayan jelas. Nufail sudah jelas mengatakan huruf a, u, e, d, w, b, i, k, m, n, o, t, h, c, y. Huruf yang masih belum lancar adalah R, dia terkadang masih mengucapkan huruf R menjadi Y. Contohnya motor menjadi motoy. Lalu huruf yang masih agak sulit diucapkan, yaitu f, g, j, l, p, q, s, v, x, z.

2. Ketepatan Tekanan, Nada, Sandi, dan Durasi

Dilihat dari hasil penelitian, Nufail sudah bisa mengatakan 2 sampai 3 kata dengan tekanan, nada, sandi, dan durasi yang tepat. Misalnya ketika menunjuk gambar hewan, dia sudah bisa menirukan suara seperti kucing. Lalu suara kendaraan seperti mobil pemadam kebakaran, mobil polisi, dan mobil ambulance. Nufail bisa mengeluarkan suara-suara tersebut sesuai dengan tekanan dan nadanya.

3. Ketepatan Pilihan Kata

Dalam pemilihan katanya, Nufail sudah lumayan tepat dan jelas. Seperti pada saat dia melihat gambar mobil, maka dia dengan jelas mengatakan "mobil". Lalu Ayam, kuda, roda, dan beberapa kata lainnya. Nufail juga sudah lancar mengucapkan kata "kakak".

4. Ketepatan Objek Pembicaraan

Sebelum menggunakan metode baby sign ini, pada saat belajar berbicara Nufail masih sering kurang bisa untuk fokus. Apa yang diucapkan oleh orang tuanya tidak ia perdulikan. Misalnya, ketika ditanya "Nufail mau minum susu apa air putih?" dia terkadang malah menunjuk hal lain yang tidak berhubungan dengan pertanyaan orang tuanya. Namun, setelah menggunakan metode ini Nufail menjadi lebih fokus ketika diajak berbicara. Sebab, adanya gambar, tulisan, dan warna yang menarik membuat ia lebih fokus untuk belajar berbicara. Misalnya ketika peneliti menunjuk gambar truk, dia mengerti apa yang dimaksud oleh peneliti dan bisa menyebutkan nama gambar tersebut dengan baik.

Dilihat dari empat aspek di atas, metode *Baby Signs* ini menurut saya sangat membantu terhadap perkembangan kemampuan berbicara Nufail. Meskipun memang masih ada beberapa huruf yang sulit untuk diucapkan, namun perlahan-lahan pasti akan lancar. Inti dari penggunaan metode ini adalah agar proses belajar menjadi lebih menarik, sehingga akan membuat Nufail menjadi lebih semangat dalam belajar berbicara.

4. SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini, yaitu penggunaan metode *Baby Signs* dengan buku cerita dalam proses belajar berbicara anak usia dua tahun dapat dikatakan berhasil. Sebab dengan menggunakan metode ini, anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar berbicara, lebih fokus ketika sedang diajak berbicara dengan orang lain, melatih ketetapan artikulasi, gambar-gambar yang menarik akan melatih anak dalam belajar mengatakan apa yang dia lihat, sesuai dengan tekanan, nada, serta pilihan kata yang tepat. Pada perhitungan *MLU* di atas, Nufail termasuk ke dalam tahap II antara (1,5-2,0) kata per tuturan, pada usia 22-28 bulan. Di sisi lain, usianya Nufail 2 tahun atau 24 bulan. Sehingga tidak ada masalah keterlambatan berbicara yang dialaminya. Berdasarkan data yang diperoleh dan dikelompokkan, Nufail Labib Al Hasan telah mampu bertutur paling banyak tiga kata.

5. REFERENSI

- Andini, Hollysa. (2018). Pemerolehan Bahasa Indonesia pada Anak Usia 0-2 Tahun:Kajian Psikolinguistik. *Jurnal Lingua*, 16(1).
- Fatmawati, S. R. (2015). Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Menurut Tinjauan Psikolinguistik. *Jurnal Lentara*, 18(1).
- Hikmawati, Vivi.,dkk. (2021). Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Pertanyaan Kepada Kenangan Karya Faisal Oddang (Tinjauan Psikologi Sastra). *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 7(2).
- Jamal, Hana Septiana dan Hendra Setiawan. (2021). Analisis Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 2,8 Tahun berdasarkan Mean Length Of Utterance dalam Aspek Fonologi Morfologi dan Sintaksis. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6).
- Maharani, T. dan Endang S. A. (2018). Pemerolehan Bahasa Kedua dan Pengajaran Bahasa dalam Pembelajaran BIPA. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 10(1).
- Nasution, R. S. (2019). Analisis Pemerolehan Sintaksis Menggunakan Teknik *MLU* (*Meant Length Of Utterence*) pada Anak Usia 5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2).
- Nurmawati, A. G. (2016). Pengaruh Metode Baby Signs dalam Meningkatkan Ketepatan Artikulasi Kata pada Anak dengan Gangguan Berbahasa Ekspresif. *Jurnal Widya Warta*, 1.
- Purba, Andiopenta. (2013). Peranan Lingkungan Bahasa dalam Pemerolehan Bahasa Kedua. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(1).
- Puspita, A. C., dkk. (2019). Analisis Bahasa Lisan pada Anak Keterlambatan Bicara (*Speech Delay*) Usia 5 Tahun. *Jurnal Lingua*, 15(2).
- Putri, R. A. dan Rosmawaty H. (2021) Pemerolehan Bahasa Anak Suku Karo Sumatera Utara (Kajian Mean Length Of Utterance (MLU)). *Jurnal Caraka*, 7(2).
- Rezeki, T. I. dan Rakhmat W. S. (2019). Pemerolehan Bahasa Anak Periode Linguistik. *Jurnal Artikula*, 2(2).
- Suardi, Indah P.,dkk. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi; Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syafroni, R. N. (2016). Panjang Rata-rata Tuturan Anak Usia 2 Tahun 7 Bulan dalam Bingkai Teori Pemerolehan Bahasa Anak. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 4(1).

Yusuf, Enjang B. (2016). Perkembangan dan Pemerolehan Bahasa Anak. *Jurnal Yinyang*, 11(1).



Alih Kode dan Campur Kode pada Novel Septihan Karya Poppi Pertiwi

Desy Praditasari¹, Atiqa Sabardila²

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Surakarta

desypradit16@gmail.com¹, as193@ums.ac.id²

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.122>

First received: 19-08-2022

Final proof received: 30-09-2022

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk (1) menganalisis kontribusi kajian alih kode dan campur kode dalam analisis unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik pada novel Septihan, (2) menganalisis penggunaan kajian alih kode pada novel Septihan, dan (3) menganalisis penggunaan kajian campur kode pada novel Septihan. Artikel ini menggunakan metode penelitian yaitu deskriptif kualitatif. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik deskriptif dengan mendeskripsikan data yang diperoleh lalu menganalisisnya. Pengumpulan data pada artikel ini yaitu menggunakan metode pustaka berupa teknik baca, teknik mencatat, dan teknik identifikasi data. Temuan yang didapatkan yaitu (1) adanya wujud alih kode pada novel Septihan, (2) adanya wujud campur kode berupa penyisipan kata, penyisipan frasa, dan penyisipan baster. (2) bentuk kontribusi kajian alih kode dan campur kode dalam analisis unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik pada novel Septihan. Pada artikel kali ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan hal positif bagi khalayak umum.

Kata kunci: alih kode; campur kode ; novel; unsur instrinsik; unsur ekstrinsik

ABSTRACT

This article aims to (1) analyze the contribution of code switching and code mixing studies in the analysis of intrinsic and extrinsic elements in the Septihan novel, (2) analyze the use of code switching studies in the Septihan novel, and (3) analyze the use of code mixing studies in the Septihan novel. This article uses a descriptive qualitative research method. The analytical technique used is a descriptive technique by describing the data obtained and then analyzing it. The data collection in this article uses library methods in the form of reading techniques, note-taking techniques, and data identification techniques. The findings obtained are (1) there is a form of code switching in Septihan novel, (2) there is a form of code mixing in the form of word insertion, phrase insertion, and baster insertion. (2) the contribution of the study of code switching and code mixing in the analysis of intrinsic and extrinsic elements in Septihan's novel. In this

article, it is hoped that it will provide benefits and positive things for the general public.

Keywords: code switching; mix code ; novel; intrinsic elements; extrinsic elements

1. PENDAHULUAN

Bahasa menjadi acuan yang penting sebagai alat komunikasi. Dengan adanya bahasa masyarakat bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia lainnya. Wahyuni (2021) mengatakan bahwa dalam proses komunikasi penutur harus bisa bertutur kata sesuai dengan mitra tutur, tempat, situasi, waktu, dan kondisi. Indonesia memiliki keberagaman bahasa sehingga masyarakatnya disebut masyarakat multilingual. Manusia dituntut untuk bisa menguasai bahasa yang digunakan sebagai alat untuk saling berinteraksi bersama manusia lainnya (Nurhamim, 2021).

Saat melakukan interaksi antarmasyarakat seringkali dijumpai penggunaan lebih dari satu bahasa. Hal ini disebabkan banyaknya bahasa yang dimiliki masyarakat Indonesia sehingga berdampak pencampuran bahasa. Bahasa Indonesia (bahasa Nasional) dan bahasa ibu (bahasa daerah) umumnya dipakai masyarakat Indonesia dalam kesehariannya. Selain itu, masyarakat Indonesia juga sering melakukan percakapan dengan menggunakan bahasa asing seperti bahasa Jepang, bahasa Arab, dan bahasa Inggris. Akan tetapi, lingkungan pendidikan formal menuntut guru dan siswa untuk berbicara menggunakan bahasa resmi, bahasa Indonesia (Azis & Rahmawati, 2021:56)

Kajian sociolinguistik selalu berhubungan dengan tuturan masyarakat. Menurut Kridalaksana (2008) pengertian sociolinguistik dinyatakan sebagai ilmu yang dapat mempelajari ciri, dan ragam bahasa, serta hubungan keduanya dengan penutur bahasa (dalam Febrianti dan Ratna, 2021). Fokus dalam kajian sociolinguistik berupa fungsi, ciri khas, ragam bahasa. Ketiganya memiliki hubungan yang saling terkait dan mempengaruhi komunikasi yang dilakukan penutur. Pada saat melakukan interaksi, bahasa lisan ialah bahasa yang digunakan pihak penutur kepada lawan bicara (pendengar/mitra tutur) (Rahmasari, Latjuba, & Masdiana, 2017:1)

Masyarakat seringkali melakukan peralihan dan pencampuran bahasa. Morfem, kata, fonem dan kalimat yang memiliki bentuk, distribusi, dan frekuensi unsur-unsur bahasa tersebut merupakan bagian dari unsur-unsur kode bahasa (Sulfiana dan Cintya, 2020:263). Peralihan dan pencampuran kode tidak hanya dipengaruhi era globalisasi, tetapi bisa melalui lingkungan sekolah, pekerjaan, dan keluarga (Qutratuain, 2022). Saat melakukan komunikasi hendaknya mengetahui karakteristik dari lawan tutur meliputi latar belakang, pendidikan, sosial, agama, dan kosakata, sehingga apabila penutur masih kurang dalam kosakata padanan bisa menggunakan bahasa lain yang sesuai.

Alih kode dan campur kode merupakan salah satu bentuk kajian sociolinguistik. Alih kode dapat diartikan sebagai beralihnya bahasa satu ke bahasa lain yang digunakan penutur kepada lawan tuturnya. Hal ini seperti yang diungkapkan Fajriansyah, et al (2018) menyatakan bahwa peralihan bahasa kesatu ke bahasa kedua karena adanya penutur pertama dan penutur kedua menggunakan bahasa pertama ketika penutur ke tiga datang menggunakan bahasa kedua dapat dikatakan alih kode. Campur kode menurut Suwito

(2007:32) dianggap sebagai penggunaan beberapa bahasa dengan saling memasukkan unsur bahasa yang satu dengan bahasa lain secara konsisten (dalam Roselli, 2019).

Dalam menganalisis dan menentukan unsur intrinsik dan ekstrinsik pada karya sastra wujud campur kode dan alih kode dapat memberikan kontribusi. Kedua unsur tersebut merupakan bagian penting dalam membangun cerita sastra tersebut. Tanpa adanya kedua unsur itu, sebuah karya sastra tidak akan menjadi utuh dan padu. Dengan adanya alih dan campur kode dapat membuat suatu karya sastra menjadi menarik dan hidup.

Penggunaan campur kode dan alih kode dapat berupa bentuk tulisan maupun lisan. Fenomena alih kode dan campur kode dalam bentuk lisan atau wicara dapat berupa kegiatan percakapan atau berdialog dengan mitra tutur. Sedangkan, dalam bentuk tulisan dapat berupa buku bacaan seperti novel dan cerpen. Wahyuni (2021) mengungkapkan bahwa novel adalah cerminan kehidupan masyarakat dalam keseharian yang dituangkan dalam sebuah tulisan, begitu pula dengan alih kode dan campur kode. Novel dapat dianggap sebagai karya sastra yang terdapat unsur intrinsik dan ekstrinsik yang didalamnya mengandung mengenai kehidupan, percintaan, sahabat, keluarga, dan lain sebagainya (N.Khoiriyah, Ristiyani, & M.Kanzannudin, 2021:113).

Penulis tertarik untuk melakukan analisis penggunaan alih kode dan campur kode pada sebuah novel karena didalamnya banyak sekali makna yang tersirat terkait kehidupan nyata. Artikel ini serupa dengan penelitian yang dibuat oleh Asalia Rizky Putri (2020) yang menganalisis penggunaan alih kode dan campur kode pada novel *Jilbab Traveler Love Sparks in Korea*. Pada penelitian ini terdapat penambahan yaitu kontribusi kajian alih kode dan campur kode dalam analisis unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Penulis akan menggunakan novel Septihan karya Poppi Pertiwi sebagai sumber utama dalam mencari dan mengumpulkan data. Penulis ingin menganalisis penggunaan ujaran (sosiologisuti) pada novel Septihan karya Poppi Pertiwi yang merupakan salah satu novel *best seller*.

Berdasarkan fokus penelitian ini yaitu penggunaan alih kode dan campur kode dalam novel Septihan dapat dirumuskan tujuan artikel ini yaitu pertama, mendeskripsikan kontribusi kajian alih kode dan campur kode dalam menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam novel Septihan. Kedua, menjabarkan wujud alih kode yang terdapat pada novel Septihan. Ketiga, mengklasifikasikan wujud campur kode yang terdapat pada novel Septihan. Berlandaskan artikel ini diharapkan dapat memberikan manfaat juga hal positif bagi khalayak umum, khususnya peneliti lain.

2. METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pemilihan pendekatan tersebut karena objek pada artikel ini berupa unsur kebahasaan pada karya sastra. Rosnaningsih (2019) mengungkapkan “Penelitian yang kualitatif merupakan suatu penelitian menggunakan metode ilmiah yang biasa digunakan untuk mengetahui suatu fenomena atau gejala sosial ke dalam suatu paparan yang detail sesuai dengan tema penelitian yang diteliti”. Penggunaan pendekatan ini memiliki tujuan untuk menemukenali penggunaan alih kode dan campur kode dalam novel berupa tuturan atau

dialognya. Selain itu, dengan pendekatan ini dapat menganalisis peristiwa dan fenomena sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Data dalam artikel ini merupakan dialog antartokoh pada novel yang memiliki kajian alih kode dan campur kode. Sumber data yang dalam artikel ini ialah novel berjudul *Septihan* karya Poppi Pertiwi dengan halaman sebanyak 436 halaman. Pengumpulan data pada artikel ini yaitu menggunakan metode pustaka berupa teknik baca, teknik mencatat, dan teknik identifikasi data. Teknik pada analisis data yang ada dalam artikel ini adalah teknik deskriptif dengan mendeskripsikan data yang diperoleh lalu menganalisisnya.

3. PEMBAHASAN

Setelah data dikumpulkan dan analisis ditemukan penggunaan alih kode dan campur kode pada Novel *Septihan*. Oleh karena itu, membuktikan bahwa masyarakat Indonesia disebut masyarakat multilingual. Masyarakat multilingual tidak akan menutup kemungkinan dalam menggunakan alih kode dan campur kode pada saat berkomunikasi (Fitriana, 2018:22). Meskipun demikian, penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris lebih dominan.

Data yang ditemukan dalam novel ini berupa dialog yang dilakukan para tokoh dan dianalisis dalam bentuk deskripsi. Menurut Silitonga (2021:176) sajian percakapan atau dialog tokoh/antartokoh yang mengandung bentuk alih kode dan campur kode, bertujuan untuk membuat cerita menjadi lebih terlihat nyata dan mempertajam warna lokal tokoh-tokoh saat percakapan antartokoh berlangsung”. Berikut data analisis yang akan dibahas pada penelitian ini.

Kontribusi Kajian Alih Kode dan Campur Kode dalam Analisis Unsur Instrinsik dan Ekstrinsik pada Novel *Septihan*.

Dalam mengkaji unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik pada sebuah novel, penggunaan alih kode dan campur kode memiliki sebuah kontribusi. Saat membaca sebuah novel pastinya kita akan menemukan beberapa kalimat yang mengandung alih kode dan campur kode. Sedangkan dalam sebuah novel harus ada unsur pembangun cerita. Unsur ekstrinsik dan unsur intrinsik ialah unsur-unsur pembangun pada novel. Berikut penjelasan mengenai unsur-unsur pembangun novel.

Unsur Intrinsik Pembangun Cerita

Unsur intrinsik dianggap sebagai unsur dari dalam sebuah novel. Unsur ini penting dalam pembuatan suatu karya sastra karena memiliki komponen-komponen penting. Komponen-komponen yang dimaksud adalah topik/tema, tokoh atau penokohan, skenario, seting, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Menurut Yusnan, et al (2020:7) mengungkapkan bahwa dalam unsur intrinsik novel merupakan unsur-unsur yang secara langsung membangun cerita.

Dengan adanya keterpaduan antar unsur di atas dapat menjadikan sebuah novel menjadi berwujud dan menarik. Tanpa adanya unsur instrinsik sebuah karya sastra tidak akan utuh dan tidak runtut. Unsur intrinsik berguna untuk membentuk sebuah karakter

dalam novel sehingga menjadi kuat dan akurat, dapat membantu untuk menunjukkan isi cerita pada pembaca, dan dapat menghidupkan suasana dalam jalan cerita.

Unsur Ekstrinsik Pembangun Cerita

Unsur ekstrinsik yaitu unsur dari luar sebuah novel. Unsur ini berperan membangun jalannya cerita dalam novel, namun tidak secara langsung mempengaruhi cerita dalam novel tersebut. Menurut Yusnan, et al, 2020:7, secara lebih spesifik dapat dikatakan sebagai unsur yang mempengaruhi banggunya cerita sebuah karya sastra, tetapi sendirinya tidak ikut menjadi bagian didalamnya. Unsur ekstrinsik terdiri atas latar belakang sang pengarang, latar belakang masyarakat, dan nilai-nilai yang terdapat dalam novel. Dengan adanya unsur ini dapat berkontribusi bagi pembaca dalam memahami makna sebuah karya. Hal ini dapat mengingatkan kita bahwa suatu karya sastra itu tidak lahir dalam kekosongan budaya.

Unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik berperan penting dalam pembangun cerita. Dengan adanya kajian alih kode dan campur kode dapat difungsikan untuk memperjelas unsur intrinsik dan ekstrinsik sehingga membuat suatu karya sastra menjadi menarik. Menurut Yanti (2016) menyatakan bahwa dalam novel adanya pencampuran kode dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pokok tuturan, tujuan cerita, waktu dan tempat (*settings*), tokoh dalam novel, serta nada tutur para tokoh dalam novel menjadi lebih menarik untuk pembacanya (dalam Hariani, 2021:7).

Adanya alih kode dan campur kode yang terkait dengan unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik dapat menjadibahan ajar kebahasaan dalam suatu pendidikan. Hal ini dapat dibuktikan dalam penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh Ayulianti, et al (2021:76) bahwa campur kode merupakan salah satu bahan ajar yang dapat memperdalam pengetahuan siswa terkait pemakaian campur kode pada unsur-unsur instrinsik dan ekstrinsik pada sebuah novel berjudul *Nawang Mekar di Padang Tandus*. Hal ini dapat membantu memperkuat ide cerita dan dapat menggambarkan karakteristik tokohnya secara lebih terlihat nyata.

Dalam novel *Septihan* ini terdapat tokoh bernama Nyong yang merupakan peran pembantu sebagai teman tokoh utama. Dia seringkali membuat pantun jenaka dengan memakai campuran antara dua bahasa yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Dapat dicontohkan dengan salah satu dialog yang dia ucapkan yaitu “Ikan hiu makan ubi. *I love you* bertubi-tubiiii” halaman 8. Hal ini merupakan bagian kajian alih kode sebab menggunakan dua bahasa. Dialog tersebut dapat menggambarkan unsur intrinsik watak tokoh Nyong yaitu orang yang ceria dan lucu dibuktikan dengan pantun yang sering dia buat. Oleh sebab itu, dapat pula dikatakan bahwa kajian alih kode dan campur kode memiliki kontribusi dalam menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik pada novel *Septihan*.

Wujud Alih Kode pada Novel Septihan

Menurut Duha (2017:82) menyatakan bahwa alih kode ialah indikasi peralihan bahasa yang terjadi sebab situasi dan terjadi antar ragam maupun antarbahasa dalam satu bahasa. Dalam penggunaan alih kode tentunya ada faktor-faktor yang mempengaruhi

terjadinya peralihan kode. Menurut Wulandari, *et al* (2016:371) menyatakan bahwa faktor yang dapat berpengaruh dalam beralihnya kode bahasa itu meliputi: penutur, mitra tutur, hadirnya orang ketiga, pokok tuturan atau topik, situasi saat bertutur, tujuan dalam bertutur, dan lain-lain. Pada novel *Septihan* ditemukan wujud alih kode ekstern. Pengertian alih kode ekstern ialah alih kode yang dapat dilakukan apabila terjadi perpindahan bahasa antara bahasa Indonesia dengan bahasa asing (Juidah, 2017:17). Berikut data analisis yang menunjukkan alih kode pada novel *Septihan*.

a) **“Ikan hiu makan ubi. *I love you bertubi-tubiiii.*”** (halaman 8)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturnya didapatkan adanya penggunaan alih kode. Bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Unsur kata dalam bahasa Inggris yang ditemukan adalah *i love you*. Dalam bahasa Indonesia kata *i love you* berarti aku mencintaimu. Alih kode tersebut dianggap sebagai alih kode ekstern.

b) **“Nggak jadi, deh, godainnya. *Peace, Bro!*”** (halaman 18)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturnya didapatkan adanya penggunaan alih kode. Bahasa yang digunakan bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Unsur kata asing yang ditemukan adalah *peace*. Kata *peace* dalam bahasa Indonesia berarti perdamaian atau damai. Alih kode tersebut dianggap sebagai alih kode ekstern.

c) **“...balik ke kelas, deh. *Thanks, ya, Ji.*”** (halaman 19)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturnya didapatkan adanya penggunaan alih kode yang berupa bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Unsur kata bahasa Inggris yang ditemukan adalah kata *thanks*. Kata *thanks* dalam bahasa Indonesia berarti terima kasih. Alih kode di atas berfungsi untuk penutur mengucapkan rasa terima kasih kepada lawan tutur. Wujud alih kode data di atas adalah alih kode ekstern.

d) **“Gue nggak mau main keroyokan. *One by one. Berani, nggak, lo?*”** (halaman 33)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tutur didapatkan penggunaan alih kode. Bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Unsur kata dalam bahasa Inggris yang ditemukan adalah *one by one*. Kata *one by one* dalam bahasa Indonesia berarti satu per satu. Wujud alih kode data di atas adalah alih kode ekstern.

e) **“... tanpa dia minta. *Take care of yourself.*”** (halaman 46)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tutur didapatkan adanya penggunaan alih kode. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Unsur kata dalam bahasa Inggris yang ditemukan adalah *take care of yourself*. Kata *take care of yourself* dalam bahasa Indonesia berarti jaga dirimu. Wujud alih kode data di atas adalah alih kode ekstern.

- f) **“Haha. Takut? Kita buktiin aja. Gue dengar Septian tantang lo supaya lo dapat juara satu? Really? Bangun, Jihan! Lo itu jangan dapat peringkat pertama, masuk sepuluh besar aja lo nggak akan mungkin.”** (halaman 59)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturnya didapatkan adanya penggunaan alih kode. Bahasa yang digunakan bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Unsur kata dalam bahasa lain yang ditemukan adalah *really*. Kata *really* dalam bahasa Indonesia berarti sungguh. Wujud alih kode data di atas adalah alih kode ekstern.

- g) **“What’s up, Brader? Mukanya jutek banget. Itu cewek lo lagi di depan digodain Jordan. Relain, jangan?”** (halaman 73)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturnya didapatkan adanya penggunaan alih kode. Bahasa yang digunakan ialah bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Unsur kata asing yang ditemukan adalah *what’s up*. Kata *what’s up* dalam bahasa Indonesia berarti ada apa. Wujud alih kode data di atas adalah alih kode ekstern.

- h) **“Apa jangan-jangan kamu intipin aku, ya? Stalker?”** (halaman 124)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturnya didapatkan adanya penggunaan alih kode. Bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Unsur kata asing yang ditemukan adalah *stalker*. Kata *stalker* dalam bahasa Indonesia berarti penguntit. Wujud alih kode data di atas adalah alih kode ekstern.

- i) **“Suka boleh, tapi jangan terlalu. Jangan menyiksa diri lo sendiri. Kalau dianggak kasih balasan, jangan ditunggu. You deserve better.”** (halaman 137)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturnya didapatkan adanya penggunaan alih kode. Bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Unsur kata asing yang ditemukan adalah *you deserve better*. Kata *you deserve better* dalam bahasa Indonesia berarti kamu pantas mendapatkan yang lebih baik. Wujud alih kode data di atas adalah alih kode ekstern.

- j) **“Sedih, tapi mau nggak mau harus tetap lanjutkan hidup. Aku bukan remaja baperan yang bakal marah-marah sama orangtuaku kalau mereka bilang maupisah. Broken home? Enggak juga. Selama mereka memenuhi kebutuhan hidupku, aku pasti bakal baik-baik aja.”** (halaman 139)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturnya didapatkan adanya penggunaan alih kode. Bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Unsur kata dalam bahasa Inggris yang ditemukan adalah *broken home*. Kata *broken home* dalam bahasa Indonesia berarti keluarga yang tidak utuh. Wujud alih kode data di atas adalah alih kode ekstern.

k) “See? Lo aja nggak bisa jawab. Gimana gue?” (halaman 158)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturnya didapatkan adanya penggunaan alih kode. Bahasa yang digunakan ialah bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Unsur kata asing yang ditemukan adalah *see*. Kata *see* dalam bahasa Indonesia berarti lihat. Wujud alih kode data di atas adalah alih kode ekstern.

l) “Bagus, Ji. Lo kehilangan banyak. Lo kehilangan Febbi. Lo juga kehilangan Fani. Good job.” (halaman 195)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturannya didapatkan adanya penggunaan alih kode. Bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Unsur kata dalam bahasa Inggris yang ditemukan adalah *good job*. Kata *good job* dalam bahasa Indonesia berarti kerja bagus. Wujud alih kode data di atas adalah alih kode ekstern.

m) “Daripada lo sama Mona. I love but I’m Letting Go.” (halaman 233)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturannya didapatkan adanya penggunaan alih kode. Bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Unsur kata dalam bahasa Inggris yang ditemukan adalah *i love but I’m letting go*. Kata *i love but I’m letting go* dalam bahasa Indonesia berarti aku cinta tetapi akan melepaskan pergi. Wujud alih kode data di atas adalah alih kode ekstern.

Wujud Campur Kode pada Novel Septihan

Kajian campur kode dapat terjadi disebabkan oleh masyarakat yang dapat berbahasa lebih dari satu bahasa yang biasanya disebut multilingual. Campur kode juga dapat terjadi apabila seorang penutur tidak memiliki padanan kata yang sesuai dengan apa yang ingin dia sampaikan sehingga mengambil istilah dari bahasa lain. Menurut Yusnan, *et al* (2020:6) mengungkapkan jika campur kode bisa saja terjadi karena adanya hubungan berbalasan antara penutur, fungsi bahasa, dan bentuk bahasa. Campur kode biasanya terjadi dalam bentuk ungkapan secara lisan (bahasa tutur) tetapi tidak menutup kemungkinan adanya campur kode dalam bentuk tulis (Gifelem, 2021:55). Seorang novelis dapat memberi warna karya sastra yang tulisannya menghadirkan campur kode dalam dialog antartokohnya maupun pendeskripsian (Sholiha, 2019:96). Dalam novel Septihan ini dapat ditemukan terjadinya campur kode yang dalam dialog yang diucapkan tokohnya. Berikut data analisis yang ditemukan dalam novel Septihan.

Wujud campur kode dalam bentuk penyisipan kata

Dalam novel Septihan ditemukan wujud campur kode berwujud penyisipan kata. Fitriana (2018 :28) menyatakan “campur kode dalam bentuk sisipan kata merupakan unsur bahasa yang dituliskan sebagai perwujudan kesatuan yang digunakan dalam berbahasa”. Menurut Kentjono, (1982:44) sebagaimana dikutip dalam Azma, (2021:5) kata diartikan sebagai satuan gramatikal terkecil yang memiliki maksud dan tidak dapat dibagi lagi menjadi bagian yang lebih kecil. Berikut data analisis campur kode berupa penyisipan kata pada novel Septihan.

- a) **“Berarti lo harus *ranking* pertama juga tuh biar bisa jadi pacarnya!”**
(halaman 8)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturnya menyisipkan campur kode dalam bentuk kata. Penutur menyisipkan kata dalam bahasa Inggris yaitu *ranking*. Sisipan kata yang ditemukan berupa kata *ranking* dalam bahasa Indonesia memiliki arti yakni peringkat.

- b) **“Lo kata hiu *vegetarian*, hah?”** (halaman 8)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturannya menyisipkan campur kode dalam bentuk kata. Penutur menyisipkan kata dalam bahasa Inggris yaitu *vegetarian*. Sisipan kata yang ditemukan berupa kata *vegetarian* dalam bahasa Indonesia memiliki arti yakni orang yang hanya makan sayuran.

- c) **“Masalahnya setiap gue *chat* nggak pernah dibalas.”** (halaman 15)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturannya menyisipkan campur kode dalam bentuk kata. Penutur menyisipkan kata dalam bahasa Inggris yaitu *chat*. Sisipan kata yang ditemukan berupa kata *chat* dalam bahasa Indonesia memiliki arti yakni obrolan/pesan.

- d) **“....Iyain biar *fast*.”** (halaman 36)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturannya menyisipkan campur kode dalam bentuk kata. Penutur menyisipkan kata dalam bahasa Inggris yaitu *fast*. Sisipan kata yang ditemukan berupa kata *fast* dalam bahasa Indonesia memiliki arti yakni cepat.

- e) **“....daripada gue panggil polisi atas tindakan *bullying*.”** (halaman 46)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturannya menyisipkan campur kode dalam bentuk kata. Penutur menyisipkan kata dalam bahasa Inggris yaitu *bullying*. Sisipan kata yang ditemukan berupa kata *bullying* dalam bahasa Indonesia memiliki arti yakni perundungan.

Wujud campur kode dalam bentuk penyisipan frasa

Campur kode sudah seringkali dilakukan oleh banyak orang yang bisa menggunakan lebih dari satu bahasa maupun yang hanya bisa satu bahasa. Orang yang hanya bisa satu bahasa dapat menggunakan campur kode apabila memiliki beberapa kosakata dalam bahasa asing maupun bahasa daerah. Penggunaan campur kode dalam novel Septihan diperoleh bentuk campur kode berwujud penyisipan frasa. Berikut data yang sudah dianalisis:

- a) **“Tiga minggu lalu kita *try out*, lo peringkat kedua puluh, Han. Sekarang lo ada di peringkat enam tiba-tiba. Kok bisa, sih?”** (halaman 154)

Kutipan dialog dalam novel dalam Septihan tersebut dapat dikatakan sebagai campur kode karena terdapat unsur bahasa Inggris didalamnya. Data tersebut termasuk dalam kajian campur kode berupa bentuk frasa. Frasa sendiri merupakan gabungan dari

satu kata dengan kata lain. Penutur menyisipkan frasa dalam bahasa Inggris yaitu *try out*. Frasa *try out* dalam bahasa Indonesia dapat berarti uji coba atau percobaan.

b) **“Oh, iya, lah, gue selalu *up to date* membawa berita baru buat lo semua.”** (halaman 186)

Kutipan dialog dalam novel Septihan tersebut dapat dikatakan sebagai campur kode karena terdapat unsur dua bahasa didalamnya. Penutur menyisipkan frasa dalam bahasa Inggris yaitu *up to date*. Frasa *up to date* dalam bahasa Indonesia memiliki arti adalah terkini. Seringkali ditemukan penutur yang mencampur bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi dengan lawan tuturnya.

c) **“Apa jangan-jangan ternyata lo berdua mau masuk *Bakarbessy fans club*, makanya kayak gitu?”** (halaman 190)

Pada kutipan tersebut dapat dinyatakan sebagai campur kode sebab penutur menggunakan campuran antara dua bahasa. Penutur menyisipkan frasa dalam bahasa Inggris yaitu *fans club*. Frasa *fans club* dalam bahasa Indonesia memiliki arti adalah klub penggemar. Seringkali ditemukan penutur yang mencampur bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi dengan lawan tuturnya.

d) **“Apanya yang *sad boy*, fakboi dia itu.”** (halaman 194)

Pada kutipan tersebut dapat dinyatakan sebagai campur kode sebab penutur menggunakan campuran antara dua bahasa. Penutur menyisipkan frasa dalam bahasa Inggris yaitu *sad boy*. Frasa *sad boy* dalam bahasa Indonesia memiliki arti adalah pria yang bersedih. Seringkali ditemukan penutur yang mencampur bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi dengan lawan tuturnya.

e) **“You bisa nggak *get out dari jalan gue*?”** (halaman 233)

Pada kutipan tersebut dapat dinyatakan sebagai campur kode sebab penutur menggunakan campuran antara dua bahasa. Penutur menyisipkan frasa dalam bahasa Inggris yaitu *get out*. Frasa *get out* dalam bahasa Indonesia memiliki arti adalah keluar. Seringkali ditemukan penutur yang mencampur bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi dengan lawan tuturnya.

Wujud campur kode dalam bentuk baster

Istilah baster merupakan perpaduan yang terjadi apabila dua unsur bahasa yang memiliki perbedaan digabung tetapi dapat membentuk satu makna. Pada novel Septihan penulis menemukan campur kode berwujud baster. Berikut data analisis yang sudah ditemukan.

a) **“.....Padahal gue spam *Line dia*, tapi cuma *di-read!*”** (halaman 15)

Pada kutipan dialog di atas ditemukan dua bahasa yang dapat dikatakan sebagai campur kode berupa penyisipan baster. Penutur menggunakan kata *di-read* yang merupakan gabungan antara bahasa Indonesia kemudian ada unsur bahasa Inggris. Kata *di-read* artinya dibaca dalam bahasa Indonesia

b) **“Mau *di-sliding lo*?”** (halaman 36)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturnya menyisipkan baster. Kata *di-sliding* berarti kata di yang merupakan imbuhan dalam

bahasa Indonesia dan *sliding* merupakan kata dalam bentuk bahasa Inggris disatukan sehingga dapat memiliki makna atau arti. Kata di-*sliding* artinya digeser dalam bahasa Indonesia.

- c) **“Cewek di-*chat* aja udah seneng, kok. Nggak susah kasih hadiah buat cewek”.** (halaman 53)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturnya menyisipkan baster. Kata di-*chat* berarti kata di yang merupakan imbuhan dalam bahasa Indonesia dan *chat* merupakan kata dalam bentuk bahasa Inggris disatukan sehingga dapat memiliki makna atau arti. Kata di-*chat* artinya diberi pesan dalam bahasa Indonesia.

- d) **“Foto-foto yang lo ambil bagus-bagus. Kenapa ngga di-*post*?”** (halaman 170)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturannya menyisipkan campur kode dalam bentuk baster. Kata di-*post* berarti kata di yang merupakan imbuhan dan *post* merupakan bentuk kata dalam bahasa Inggris disatukan sehingga dapat memiliki makna atau arti. Kata di-*post* artinya diunggah dalam bahasa Indonesia.

- e) **“Hati-hati lo, Han, nanti diajak caruk sama Galak. *Backing*-nya banyak tuh”.** (halaman 193)

Pada kutipan dialog di atas penutur saat berkomunikasi dengan lawan tuturannya menyisipkan campur kode dalam bentuk baster. Kata yang ditemukan pada data di atas adalah *backing*-nya. Kata *backing* yang merupakan kata dalam bahasa Inggris mendapat sisipan -nya sebagai imbuhan. Kata *backing*-nya dalam bahasa Indonesia memiliki arti dukungannya.

- f) **“*Friendzone*-nya Tita.”** (halaman 222)

Pada data di atas penutur saat melakukan komunikasi dengan lawan tuturannya menyisipkan ca (Yusnan, et al., 2020)mpur kode dalam bentuk baster. Kata *friendzone*-nya dalam temuan di atas menggunakan bahasa Inggris yang disisipi bahasa Indonesia. Kata *friendzone* dalam bahasa Inggris diberi imbuhan -nya dapat disatukan sehingga memiliki makna atau arti. Kata *friendzone*-nya artinya diunggah dalam bahasa Indonesia.

4. SIMPULAN

Secara keseluruhan dalam artikel ini menganalisis dua puluh sembilan data. Dari rangkaian pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan :

Kajian alih kode dan campur kode memiliki sebuah kontribusi dalam analisis unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Ketika kita membaca sebuah novel pastinya menemukan beberapa kalimat yang mengandung bentuk alih kode dan campur kode. Sedangkan, didalam novel harus ada unsur pembangun cerita. Adanya kajian alih kode dan campur kode dapat difungsikan untuk memperjelas suatu unsur intrinsik dan ekstrinsik dari sebuah novel sehingga membuat suatu karya sastra menjadi lebih menarik.

Dalam artikel ini ditemukan 13 unsur alih kode pada novel Septian. Bentuk alih kode ialah bentuk alihnya bahasa yang dilakukan pembicara dalam bahasa Indonesia beralih bahasa asing. Penggunaan alih kode terdapat faktor yang mempengaruhi

terjadinya peralihan kode diantaranya penutur, lawan tutur, penutur lainnya, topik, situasi dan kondisi, serta tujuan dalam bertutur.

Pada penelitian novel Septihan ini diperoleh wujud campur kode diantaranya penyisipan kata, penyisipan frasa dan bentuk baster.

5. REFERENSI

- Agustinus, D. (2017). Analisis Alih Kode dan Campur Kode dalam Novel Menyingkap Rahasia Tatanan Dunia Baru Karya Zaynur Ridwan. *Jurnal Education and development STKIP Tapanuli Selatan*, 7(5), 80-90. doi:<https://doi.org/10.37081/ed.v7i5.145>
- Ayulianti, N., Esa Fitria, & Ardi Mulyana Haryadi. (2021). Campur Kode dalam Novel Assalamualaikum Beijing”. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 68-78. doi:<https://doi.org/10.22236/imajeri.v4i1.6716>
- Azis, H., & Laili E.R. (2021). Alih Kode dan Campur Kode dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Estetik :Jurnal Bahasa Indonesia.*, 4(1), 55-64. doi:<http://dx.doi.org/10.29240/estetik.v4i1.2288>
- Azma, A. (2021). Penggunaan Campur Kode pada Novel Chemistry Cinta di Wakatobi Karya Dedi Oedji (Kajian Sociolinguistik). *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 11(2), 1-18. doi:<https://doi.org/10.37905/jbsb.v11i3.11203>
- Fajriansyah, N. B., Dede Sopianda, & Cucu Kartini. (2018). Alih Kode dan Campur Kode pada Film Romeo & Juliet Karya Andibachtiar Yusuf. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(4), 563-570. doi:<http://dx.doi.org/10.22460/p.v1i4p563-570.952>
- Fitriana, I. F. (2018). Alih Kode dan Campur Kode dalam Novel Sabtu Bersama Bapak Karya Adhitya Mulya. *Jurnal Stilistika*, 11(2), 20-33. doi:<http://dx.doi.org/10.30651/st.v11i2.2354>
- Gifelem, A. (2021). Analisis Campur Kode dalam Novel Pre Wedding Rush (Karya Okke ‘Sepatu Merah’). *Jurnal J-Mace*, 1(1), 53-65. doi:<https://doi.org/10.34124/jmace.v1i1.3>
- Hariani, S. (2021). Campur Kode di dalam Novel Sang Pemimpi. *Parafrase Jurnal Kajian Kebahasaan dan Kesusastraan*, 21(1), 1-9. doi:<https://doi.org/10.30996/parafrase.v21i1.3501>
- Juidah, I. (2017). Alih Kode dan Campur Kode dalam Novel Negeri 5 Menara Karya Ahmad Fuadi Sebagai Bahan Pembelajaran Sastra di SMA dan Model Pembelajaran. *Jurnal Wacana Didaktika*, 9(3), 13-21. Diambil kembali dari <https://wacanadidaktika.unwir.ac.id/index.php/wd/article/download/43/39>

- Khoiriyah, N., Ristiyani, & M. Kanzannudin. (2021). Campur Kode dalam Novel Biola Tak Berdawai Karya Sekar A.A. dan Seno G.A. *Tabasa : Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 2(1), 104-124. doi:<https://doi.org/10.22515/tabasa.v2i1.2697>
- Meldani, A. (2018). Alih Kode dan Campur Kode dalam Novel The Sweet Sins Karya Rangga Wirianto Putra. *Jurnal Bapala*, 5(1), 1-11. Diambil kembali dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-sapala/article/view/22521>
- Nurhamim, & Arju Susanto. (2021). Alih Kode dan Campur Kode dalam Novel Kukejar Cinta ke Negeri Cina Karya Ninit Yunita : Kajian Sociolinguistik. *Aksarabaca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 1(2), 189-197. Diambil kembali dari <http://journal.unas.ac.id/aksarabaca/article/view/1420/1049>
- Putri, A. R. (2020). Alih Kode dan Campur Kode dalam Novel Jilbab Traveler Love Sparks In Korea Karya Asma Nadia. *Aksarabaca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 1(1), 88-97. Diambil kembali dari <https://simantek.sciencemakarioz.org/index.php/JIK/article/download/298/276>
- Qutratuain, S., Mayong, & Faisal. (2022). Alih Kode dan Campur Kode dalam Novel Faith And The City Karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra. *Neologia: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 48-60. Diambil kembali dari <https://ojs.unm.ac.id/Neologia/article/view/31589>
- Rahmasari, N., Ade Y.L., & Masdiana. (2017). Campur Kode Bahasa Perancis dalam Novel The Chocholate Heart Karya Laura Florand. *Jurnal Ilmu Budaya*, 5(1), 1-11. Diambil kembali dari <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jib/article/view/2353>
- Roselli, R. (2019). Campur Kode dalam Novel Para Penulis Langit Karya Bung Pram. *Jurnal Artikulasi*, 1(1), 13-31. doi:<https://doi.org/10.36985/artikulasi.v1i1.135>
- Rosnaningsih, A. (2019). Analisis Alih Kode dan Campur Kode Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia pada Novel Wandu Berhentilah Menjadi Pengecut Karya Tasaro. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 25-32. doi:<http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v8i2.1784>
- Sholiha, M. (2019). Bentuk Campur Kode dalam Novel Merindu Baginda Nabi Karya Habiburrahman El Shirazy. *Jurnal Membaca*, 4(2), 95-106. doi:<http://dx.doi.org/10.30870/jmbasi.v4i2.6313>
- Silitonga, R. K. (2021). Analisis Alih Kode dan Campur Kode pada Novel Mariposa Karya Luluk HF. *Jurnal Ilmiah Simantek*, 5(3), 172-178. Diambil kembali dari <https://simantek.sciencemakarioz.org/index.php/JIK/article/download/298/276>
- Sulfiana, & Cintya N.I. (2020). Campur Kode dalam Novel Kami (Bukan) Sarjana Kertas Karya J.S. Khairen. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan*

Bahasa & Sastra Indonesia, 5(2), 261-268.
doi:<https://doi.org/10.32528/bb.v5i2.2723>

Wahyuni, W. C. (2021). Alih Kode dan Campur Kode dalam Dialog Novel Kala Karya Stefani Bella dan Syahid Muhammad. *Sasindo: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 111-127. doi:<https://doi.org/10.26877/sasindo.v9i1.10648>

Wulandari, R., Sri Marmanto, & Sumarlam . (2016). Alih Kode dalam Dialog Novel Surga yang Tak Dirindukan Karya Asma Nadia. *Prasasti: Journal of Linguistics*, 1(2), 359-378. doi:<https://doi.org/10.20961/prasasti.v1i2.1400>

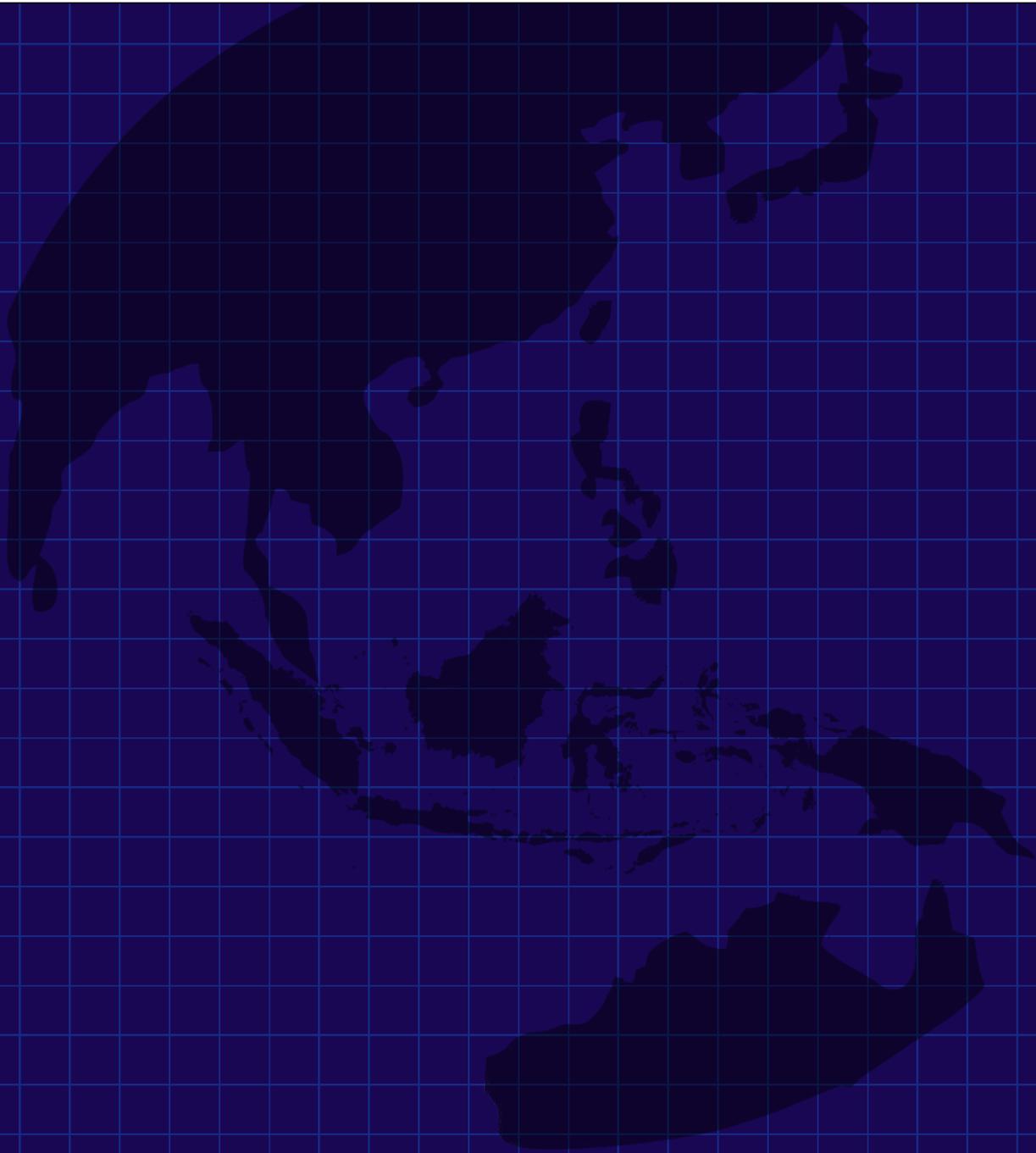
Yusnan, M., Kamasiah, Risman Iye, Karim, Harziko, & Riki Bugis. (2020). Alih Kode dan Campur Kode pada Novel Badai Matahari Andalusia Karya Hary El- Parsia. *Uniqbu Journal of Social Sciences*, 1(1), 1-12. doi:<https://doi.org/10.47323/ujss.v1i1.3>

Petunjuk Bagi Penulis Artikel

Belajar Bahasa : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Berdasarkan hasil keputusan oleh Tim Redaksi Belajar Bahasa : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada tanggal 18 November 2019 dalam upaya memperbarui dan merevisi sistematika petunjuk penulisan artikel, disepakati bahwa revisi sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

No	Aspek Naskah Artikel Jurnal	Deskripsi
1	Status Artikel	Artikel belum pernah dipublikasikan di media lain dan bebas dari unsur plagiasi, fabrikasi, falsifikasi, duplikasi, fragmentasi dan pelanggaran hak cipta.
2	Bentuk Artikel	Artikel memuat hasil kajian di bidang pendidikan bahasa Indonesia, kajian linguistik, sastra Indonesia dan daerah.
3	Sistematika a. Judul Artikel b. Abstrak c. Isi Artikel	a. Judul artikel maksimal 13 kata b. Identitas penulis ditulis tanpa menggunakan gelar dan dicantumkan afiliasi serta alamat email c. Abstrak ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dan diikuti dengan kata kunci. Panjang abstrak 200-300 kata. d. Isi artikel berisi; 1) Pendahuluan, 2) Metode, 3) Pembahasan, 4) Simpulan 5) Ucapan Terimakasih (jika ada), 6) Daftar Rujukan.
4	Pengetikan Naskah	a. Naskah ditulis dengan menggunakan <i>Times New Roman</i> . b. Ukuran huruf pada Judul 14 pt tebal c. Identitas Penulis ukuran 12 pt tebal, ditulis berurutan (jika lebih dari satu penulis), nama afiliasi ditulis miring, dan diikuti dengan alamat email d. Abstrak ditulis dengan ukuran 12 pt, kata abstrak ditulis dengan huruf kapital, isi abstrak rata kanan-kiri dan menggunakan spasi 1,0 e. Pokok naskah atau isi artikel ditulis dengan ukuran 12 pt spasi 1,15 f. Aturan penulisan kutipan mengikuti sistematika American Psychological Association (APA) Style. g. Semua kutipan yang bersumber dari buku dan jurnal harus dimasukkan dalam bagian daftar rujukan. Ketentuan jumlah daftar rujukan minimal 10 rujukan dan diutamakan dari artikel mutakhir dari jurnal ilmiah
5	Panjang Naskah	Panjang naskah antara 4000-6000 kata, dengan menggunakan format kertas A4, Spasi 1,15, Margin Atas 2,5 cm, Bawah 3 cm kanan 2,5, kanan 2,5 cm, kiri 3,5 cm
6	Komitmen Penulis	a. Mengirim naskah di laman Belajar Bahasa : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia http://ejurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BB b. Bersedia melakukan revisi naskah jika diperlukan c. Mengganti biaya pencetakan naskah
7	Petunjuk Lengkap	Template artikel dapat diunduh di laman Belajar Bahasa http://ejurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BB



Diterbitkan Oleh:

Universitas Muhammadiyah Jember

Jl. Karimata, No. 49, Jember

Telp. (0331) 336728, Fax. (0331) 337957

