

JEMBATAN MERAH

JURNAL ILMIAH PENGAJARAN BAHASA DAN SASTRA

Volume 25, Edisi Juni 2022

Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi melalui Meme Picture pada Mahasiswa Angkatan 2019 Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris FBS Unesa

Fithriyah Inda Nur Abida¹, Risman Iye², Lery Prasetyo³

Pengembangan Strategi React untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyajikan Teks Diskusi

Faiqotur Rosidah

Infusing Islamic Values in EFL Writing Exercises Through Whatsapp for Indonesia University Students

Dodi Erwin Prasetyo

Penerapan Model Pembelajaran Konsientasi dalam Membangun Kesadaran Kritis Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar

Endang Sri Maruti

Peningkatan Hots Peserta Didik Kelas VII-C MTsN 6 Pasuruan dalam Menyusun Teks Deskripsi melalui Pembelajaran Aktif

Eka Sugeng Ariadi

Gaya Bahasa Sinisme Pada Lagu Iwan Fals “Minyak Goreng” dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran Sastra

Afina Naufalia¹, Wulan Fajrideani²

Peningkatan Minat dan Keterampilan Siswa dalam Menulis Cerita Berbasis Media Comic Photo Story

Agus Suyanto

Penguasaan Media Digital Siswa SMA Maarif NU Pandaan dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi

Putri Ayu Cahyani¹, Akhmad Idris²

BALAI BAHASA PROVINSI JAWA TIMUR
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBINAAN BAHASA
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

Jembatan Merah Jurnal Pengajaran Bahasa dan Sastra	Vol. 25	Sidoarjo, Juni 2022	Hlm. 1-127	ISSN 1907-1779
--	---------	------------------------	------------	----------------

JEMBATAN MERAH

JURNAL ILMIAH PENGAJARAN BAHASA DAN SASTRA
Volume 25, Edisi Juni 2022

JEMBATAN MERAH adalah Jurnal Ilmiah Pengajaran Bahasa dan Sastra Balai Bahasa Provinsi Jawa Timur yang diterbitkan dua kali setahun. Terbit setiap bulan Juni dan Desember

Penanggung Jawab: Asrif ***Pemimpin Redaksi:** Wenni Rusbiyantoro ***Sekretariat Redaksi:** Adi Syaiful Mukhtar ***Penyunting Ahli:** Suyatno (Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra /Universitas Negeri Surabaya), Agung Pramujiono (Universitas PGRI Adibuana Surabaya) ***Penyunting Pelaksana:** Tri Winiarsih, Dian Roesmiati, Amin Mulyanto, Fajar Susanto (Universitas PGRI Adibuana Surabaya) ***Mitra Bestari:** Bambang Yulianto, Mintowati, Tengsoe Tjahjono (Universitas Negeri Surabaya), Sarwiji Suwandi (PTK/Universitas Sebelas Maret Surakarta), Wahyudi Siswanto (Kreativitas Sastra/Universitas Negeri Malang), Irfan Rifai (Universitas PGRI Adibuana Surabaya), ***Juru Atak:** Oky Narna

Penerbit

Balai Bahasa Provinsi Jawa Timur

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Alamat

Balai Bahasa Provinsi Jawa Timur

Jalan Siwalanpanji, Buduran, Sidoarjo 61251
Telepon/Faksimile 031-8051852

Pos-el:

jurnaljembatanmerah@gmail.com

Laman: www.balaibahasajatim.kemdikbud.go.id

Jurnal *Jembatan Merah* terbit enam bulan sekali. Redaksi menerima tulisan ilmiah yang berkaitan dengan wilayah kajian di bidang pengajaran bahasa dan sastra. Pemuatan suatu tulisan tidak berarti bahwa redaksi menyetujui isi karangan tersebut. Setiap karangan dalam jurnal dapat diperbanyak setelah mendapat izin tertulis dari penulis, redaksi, dan penerbit.

PRAKATA

Jembatan Merah, Volume 25, Edisi Juni 2022 menyajikan delapan tulisan berbentuk artikel kajian ilmiah, aplikasi teori, dan gagasan konseptual. Tulisan pada edisi ini sebagian besar membahas konsep, strategi, dan model pembelajaran di kelas dengan menggunakan beberapa teknik membaca teks. Beberapa tulisan membahas kajian ilmiah penelitian tindakan kelas, khususnya peningkatan keterampilan berbahasa dengan melakukan pendekatan-pendekatan ilmiah, penggunaan teknologi aplikasi, penguasaan kosakata dan kemahiran berbahasa.

Kedelapan tulisan tersebut dapat dilihat pada artikel berikut. *Fithriyah Inda Nur Abida, Risman Iye, Lery Prasetyo* dalam *Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi melalui Meme Picture pada Mahasiswa Angkatan 2019 Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris FBS Unesa* menjelaskan bahwa penerapan *meme picture* dalam keterampilan menulis narasi mampu memberi pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan kemampuan dan aktivitas mahasiswa di dalam kelas. *Faiqotur Rosidah* dalam *Pengembangan Strategi REACT untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyajikan Teks Diskusi* menjelaskan bahwa strategi REACT dapat meningkatkan keterampilan berpikir tinggi siswa pada kompetensi dasar sebanyak 94% dan berdasarkan hasil karya siswa berupa teks diskusi secara kelompok 100% tuntas dan secara individual 91% tuntas. *Dodi Erwin Prasetyo* dalam *Infusing Islamic Values in EFL Writing Exercises Through Whatsapp for Indonesia University Students* menjelaskan bahwa ada dua kelebihan yang diperoleh dalam penggabungan keterampilan menulis Bahasa Inggris dan nilai-nilai Islam, yaitu; kelebihan secara kognitif dan afektif. *Endang Sri Maruti* dalam *Penerapan Model Pembelajaran Konsientasi dalam Membangun Kesadaran Kritis Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar* menjelaskan bahwa model pembelajaran bahasa Jawa yang diteliti dan dikembangkan adalah valid, praktis dan efektif, serta mampu meningkatkan kesadaran kritis siswa sekolah dasar. *Eka Sugeng Ariadi* dalam *Peningkatan Hots Peserta Didik Kelas VII-C MTsN 6 Pasuruan dalam Menyusun Teks Deskripsi melalui Pembelajaran Aktif* menjelaskan bahwa hasil implementasi pembelajaran aktif setelah proses PTK dengan dua siklus dinyatakan telah tercapai dan menguatkan hipotesis awal, serta berpengaruh terhadap peningkatan HOTS peserta didik dalam menyusun teks deskripsi. *Afina Naufalia¹, Wulan Fajrideani* dalam *Gaya Bahasa Sinisme Pada Lagu Iwan Fals "Minyak Goreng" dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran Sastra* menjelaskan bahwa lagu ini tersusun atas aspek kohesi dan koherensi yang baik. Aspek kohesi pada lirik lagu ini di antaranya repetisi, sinonim, kolokasi, ekuivalen, referensi, substitusi, elipsis, dan konjungsi. *Agus Suyanto* dalam *Peningkatan Minat dan Keterampilan Siswa dalam Menulis Cerita Berbasis Media Comic Photo Story* menjelaskan bahwa nilai siswa berdasarkan komik yang dibuat menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita komik berkarakter siswa juga meningkat tajam terdapat 100% siswa mencapai nilai KKM. *Putri Ayu Cahyani, Akhmad Idris* dalam *Penguasaan Media Digital Siswa SMA Maarif NU Pandaan dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi* menjelaskan bahwa penguasaan media digital siswa yang diukur berdasarkan empat konsep Bawden sudah cukup baik dalam hal kemampuan dasar memahami ikon-ikon pada aplikasi digital yang digunakan.

Redaksi,

DAFTAR ISI

Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi melalui Meme Picture pada Mahasiswa Angkatan 2019 Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris FBS Unesa Fithriyah Inda Nur Abida¹, Risman Iye², Lery Prasetyo³	1--14
Pengembangan Strategi React untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyajikan Teks Diskusi Faiqotur Rosidah	15--30
Infusing Islamic Values in EFL Writing Exercises Through Whatsapp for Indonesia University Students Dodi Erwin Prasetyo	31--44
Penerapan Model Pembelajaran Konsientasi dalam Membangun Kesadaran Kritis Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar Endang Sri Maruti	45--59
Peningkatan Hots Peserta Didik Kelas VII-C MTsN 6 Pasuruan dalam Menyusun Teks Deskripsi melalui Pembelajaran Aktif Eka Sugeng Ariadi	60--80
Gaya Bahasa Sinisme Pada Lagu Iwan Fals “Minyak Goreng” dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran Sastra Afina Naufalia¹, Wulan Fajrideani²	81--96
Peningkatan Minat dan Keterampilan Siswa dalam Menulis Cerita Berbasis Media Comic Photo Story Agus Suyanto	97--116
Penguasaan Media Digital Siswa SMA Maarif NU Pandaan dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Putri Ayu Cahyani¹, Akhmad Idris²	117--127

Fithriyah Inda Nur Abida¹ (Universitas Negeri Surabaya), **Risman Iye**² (Universitas Iqra Baru), **Lery Prasetyo**³ (STAB Negeri Raden Wijaya Wonogiri)
Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Meme Picture Pada Mahasiswa Angkatan 2019 Program Studi Bahasa Dan Sastra Inggris FBS Unesa
Jembatan Merah, Volume 25,, Edisi Juni 2022, hlm. 1--14

Penelitian ini membahas penggunaan meme picture dalam menulis karangan narasi. Metode yang digunakan adalah penelitian tindak kelas dengan menggunakan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan observasi, angket, dokumen, dan tes (pre-test dan post-test). Data dianalisis melalui analisis deskriptif terdiri atas pengumpulan data, pengodean data, perbandingan data, penginterpretasian, dan pelaporan hasil untuk data kualitatif dan statistik deskriptif untuk data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan meme picture dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa baik dalam proses menulis karangan narasi sekaligus juga meningkatkan aktivitas mahasiswa di dalam kelas. Hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata nilai yang berada di interval 55--68 meningkat menjadi 68.16--75.67 atau naik sebesar 20,66% persen.

Faiqotur Rosidah (SMPN 3 Peterongan, Jombang)

Pengembangan Strategi React untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyajikan Teks Diskusi
Jembatan Merah, Volume 25,, Edisi Juni 2022, hlm. 15--30

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui strategi *REACT* dalam menulis teks diskusi. Penelitian ini mengadopsi Strategi *REACT* yang dikemukakan oleh Crawford (2001) merupakan akronim dari *relating* (mengaitkan), (2) *experiencing* (mengalami), (3) *applying* (menerapkan), (4) *cooperating* (bekerjasama), dan (5) *transferring* (memindahkan). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pembelajaran. Metode pengembangan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Brach (2009) yang terdiri atas tahap *Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 9 (10 kelas; dengan rincian satu kelas kecil, tiga kelas terbatas, dan enam kelas luas) di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Peterongan tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 312 siswa. Hasil penelitian ini berdasarkan indikator keterampilan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan instrumen yang dikembangkan, penelitian ini berhasil meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa sebanyak 94% dan berdasarkan hasil karya siswa berupa teks diskusi secara kelompok 100% tuntas dan secara individual 91% tuntas. Jadi, strategi *REACT* dapat meningkatkan keterampilan berpikir tinggi siswa pada kompetensi dasar menyajikan teks diskusi.

Dodi Erwin Prasetyo (Universitas Bakti Indonesia)

Infusing Islamic Values in EFL Writing Exercises Through Whatsapp for Indonesia Univrsity Students

Jembatan Merah, Volume 25,, Edisi Juni 2022, hlm. 31--44

There were limited researches which focused on the integrations of Islamic values and cultures for EFL writing skill. Thus, this paper is aimed at finding the EFL writing skill and Islamic values, exploring challenges those integrations, on integrating the Islamic values in the EFL writing skill through WhatsApp (WA), and explaining some strength toward those integrations. The writer used library research methodology. The finding explicitly pinned some points in terms of pedagogical challenge, writing material challenges, time and learning media challenges, teachers' capabilities challenges, integrating the Islamic values in the writing, and the strengths of that integration. Findings of integrations the Islamic values in the writing exercises were that the writing step from planning to final step embedded the Islamic values and cultures as long as teachers' and students' roles. The findings of strengths were cognitive and affective strengths. Cognitive strengths are enhancements of writing proficiency, critical thinking abilities, and social interactions abilities. Affective strengths refer to attitudes such as being grateful, polite, honest, and so forth. The suggestions are in the empirical and pedagogical perspectives.

Endang Sri Maruti (Universitas PGRI Madiun)

Penerapan Model Pembelajaran Konsientasi dalam Membangun Kesadaran Kritis Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar

Jembatan Merah, Volume 25,, Edisi Juni 2022, hlm. 45--59

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran konsientasi untuk membangun kesadaran kritis siswa. Penelitian ini merujuk pada model pengembangan 4-D. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 02 Pangongangan, Kota Madiun. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, tes, dan pemberian angket. Data dianalisis dengan teknik statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran bahasa Jawa yang diteliti dan dikembangkan adalah valid, praktis dan efektif, serta mampu meningkatkan kesadaran kritis siswa sekolah dasar.

Eka Sugeng Ariadi (MTsN 6 Pasuruan)

Peningkatan Hots Peserta Didik Kelas VII-C MTsN 6 Pasuruan dalam Menyusun Teks Deskripsi melalui Pembelajaran Aktif

Jembatan Merah, Volume 25,, Edisi Juni 2022, hlm. 60--80

Pemulihan kondisi peserta didik yang tengah mengalami learning loss penting untuk segera dilakukan. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti bermaksud mendeskripsikan implementasi Pembelajaran Aktif dan menjelaskan hasil implementasi pembelajaran aktif setelah pelaksanaan PTK. Setelah proses PTK dengan dua siklus pada Februari sampai dengan April 2022, kedua tujuan tersebut dinyatakan telah tercapai. Hasil PTK itu menguatkan hipotesis awal, yakni pendekatan Pembelajaran Aktif berpengaruh terhadap peningkatan HOTS peserta didik kelas VII-C MTsN Pasuruan dalam menyusun teks deskripsi. Adapun dari tiga kriteria keberhasilan PTK tersebut, disimpulkan bahwa kriteria pertama, yaitu pendekatan Pembelajaran Aktif dipraktikkan sepenuhnya (100%) dinyatakan berhasil. Kriteria kedua, yaitu nilai rerata kelas >70 dinyatakan tercapai. Kriteria terakhir, yaitu lebih dari separuh siswa berpartisipasi aktif dalam Pembelajaran Aktif dinyatakan juga berhasil tercapai. Rekomendasi untuk pendidik dan peneliti selanjutnya adalah pendekatan Pembelajaran Aktif layak untuk dipraktikkan di kelas masing-masing.

Afina Naufalia¹ (Universitas Padjadaran), **Wulan Fajrideani**² (Universitas Pendidikan Indonesia)

Gaya Bahasa Sinisme Pada Lagu Iwan Fals “Minyak Goreng” dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran Sastra

Jembatan Merah, Volume 25,, Edisi Juni 2022, hlm. 81--96

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kekecewaan rakyat kepada pemerintah terhadap isu langkanya minyak goreng di Indonesia saat ini. Bentuk kekecewaan tersebut tertuang dalam lagu “Minyak Goreng” karya Iwan Fals. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan analisis wacana pada lagu Iwan Fals yang berjudul “Minyak Goreng”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dari sudut pandang sastra. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lagu ini tersusun atas aspek kohesi dan koherensi yang baik. Aspek kohesi pada lirik lagu ini di antaranya repetisi, sinonim, kolokasi, ekuivalen, referensi, substitusi, elipsis, dan konjungsi. Kemudian, aspek koherensi yang digunakan adalah hubungan sebab-akibat, akibat-sebab, alasan-tindakan, latar-simpulan, syarat-hasil, perbandingan, dan aditif. Dari sudut pandang sastra, lirik lagu ini ditemukan banyak menggunakan gaya bahasa, yakni gaya bahasa sinisme. Hasil analisis sinisme pada lagu ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran sastra di SMA, khususnya materi majas.

Agus Suyanto (Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bancar, Tuban)

Peningkatan Minat dan Keterampilan Siswa dalam Menulis Cerita Berbasis Media Comic Photo Story

Jembatan Merah, Volume 25,, Edisi Juni 2022, hlm. 97--116

Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang sulit dikuasai siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa factor, yaitu rendahnya literasi, kurangnya penguasaan kosakata, dan rendahnya minat siswa, serta ketiadaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut khususnya pada pembelajaran menulis teks narrative, penulis menerapkan penggunaan media digital berbasis Comic Photo Story (COTORY). Media ini digunakan untuk meningkatkan minat dan keterampilan menulis cerita pada siswa kelas IX SMPN 1 Bancar. Penelitian ini dilaksanakan dalam Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri atas 4 tahapan yaitu; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen penilaian yang digunakan adalah nilai komik siswa, pengamatan dan kuisisioner. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan. Hasil pengamatan dan kuisisioner siswa menunjukkan bahwa literasi dan minat siswa meningkat secara signifikan. Sementara itu nilai siswa berdasarkan komik yang dibuat menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita komik berkarakter siswa juga meningkat tajam di mana 100% siswa mencapai nilai KKM.

Putri Ayu Cahyani¹ (SMA Ma'arif NU Pandaan), **Akhmad Idris**² (STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya)

Penguasaan Media Digital Siswa SMA Maarif NU Pandaan dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi

Jembatan Merah, Volume 25,, Edisi Juni 2022, hlm. 117--127

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan media digital siswa SMA Maarif NU Pandaan dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 yang dapat menjadi factor efektivitas pembelajaran daring. Penelitian ini merupakan penelitian survei yang berjenis school survey. Jenis penelitian school survey dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian ini, yakni mendeskripsikan penguasaan media digital siswa SMA Maarif NU Pandaan dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penguasaan media digital siswa SMA Maarif NU Pandaan dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 yang diukur berdasarkan empat konsep Bawden sudah cukup baik dalam hal kemampuan dasar memahami ikon-ikon pada aplikasi digital yang digunakan. Sebagian besar siswa juga mempunyai latar belakang pengetahuan tentang teknologi, informasi, dan komunikasi sejak SMP. Meskipun seperti itu, latar belakang pengetahuan tentang teknologi, informasi, dan komunikasi yang dimiliki siswa tidak berbanding lurus dengan kompetensi teknologi siswa ketika pembelajaran daring.

Fithriyah Inda Nur Abida¹ (Universitas Negeri Surabaya), **Risman Iye**² (Universitas Iqra Baru), **Lery Prasetyo**³ (STAB Negeri Raden Wijaya Wonogiri)

The Improvement of Narrative Writing Skills through Meme Picture on Students for The 2019 Class in English Language and Literature Study Program of FBS Unesa

Jembatan Merah, Volume 25, Edition June 2022, p. 1--14

This paper describes the application of meme pictures in the writing narratives. Classroom action research was used, and it was conducted in two cycles. Planning, implementing, observing, and reflecting were the four stages of each cycle. Observation, questionnaire, document, and test were used to collect data for this research. The data were examined using descriptive analysis, which entails gathering the information, coding it, comparing it, constructing an interpretation, and presenting the results for qualitative data and descriptive statistics for quantitative data. The results show that meme pictures can enhance students' writing skills. The average score of the students increased from 55-68 to 68.16-75.67 or raised around 20.66% percent. In fact, the application of meme pictures in the narratives can improve both students' writing skills as well as students' activities in the classroom.

Faiqotur Rosidah (SMPN 3 Peterongan, Jombang)

The Improvement of React Strategy to Developing High-Order Thinking Skills in Presenting Discussion Texts

Jembatan Merah, Volume 25, Edition June 2022, p. 15--30

This research on learning the Development of REACT Strategies to Improve Higher-Order Thinking Skills in Presenting Discussion Texts aims to improve students' higher-order thinking skills in writing discussion texts at Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Peterongan. The REACT strategy put forward by Crawford (2001) is an acronym for relating, (2) experiencing, (3) applying, (4) cooperating, and (5) transferring (moving). This research is a learning development research. The development method uses the ADDIE model proposed by Mollenda (2003) and developed by Brach (in Sugiyono, 2015, hlm. 39) which consists of the stage Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate. The subjects of this study were students in grade 9 (10 classes; with details of one small class, three limited classes, and six broad classes) at the Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Peterongan for the 2020/2021 school year totaling 312 students. The results of this study were based on indicators of high-order thinking skills in accordance with the instruments developed, this study succeeded in improving students' high-order thinking skills by 94% and based on the results of students' work in the form of group-written texts 100% complete and individually 91% complete. So, the REACT strategy can improve students' higher thinking skills in the basic competence of presenting discussion texts.

Dodi Erwin Prasetyo (Universitas Bakti Indonesia)

Penggabungan Nilai Islam terhadap Kemampuan Menulis Bahasa Inggris melalui Whatsapp (WA) untuk Konteks di Indonesia

Jembatan Merah, Volume 25, Edition June 2022, p. 31--44

Sangat terbatas penelitian yang berfokus pada integrasi nilai-nilai Islam untuk keterampilan menulis Bahasa Inggris. Oleh karena itu, tulisan ini bertujuan untuk menemukan keterampilan menulis Bahasa Inggris dan nilai-nilai Islam, mengeksplorasi tantangan integrasi tersebut, mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam keterampilan menulis Bahasa Inggris melalui WA, dan menjelaskan beberapa kelebihan dari integrasi tersebut. Penulis menggunakan metodologi penelitian kepustakaan. Temuan tersebut secara eksplisit menghasilkan beberapa poin dalam hal tantangan pedagogis, tantangan materi menulis, tantangan waktu dan media pembelajaran, tantangan kemampuan guru, pengintegrasian nilai-nilai Islam dalam penulisan, dan kekuatan integrasi tersebut. Hasil penelitian integrasi nilai-nilai Islam dalam latihan menulis adalah bahwa langkah menulis dari perencanaan hingga langkah terakhir menanamkan nilai-nilai Islam di dalam peran guru dan siswa. Kelebihannya adalah secara kognitif dan afektif. Kelebihan secara kognitif adalah peningkatan kemampuan menulis, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan interaksi sosial. Kekuatan afektif mengacu pada sikap seperti bersyukur, santun, jujur, dan lain sebagainya. Saran – saran diberikan dalam perspektif empiris dan pedagogis.

Endang Sri Maruti (Universitas PGRI Madiun)

Implementasion of Consientization Learning Model to Building Critical Awareness of Javanese Language in Elementary School Students

Jembatan Merah, Volume 25, Edition June 2022, p. 45--59

This study aims to develop learning tools oriented to the consientization model to build students' critical awareness of the Javanese language material. This research refers to the 4-D development model. Subjects are fifth grade students of SDN 02 Pangongangan Madiun. Data was collected by means of observation, tests, and questionnaires. Data analysis was carried out using descriptive statistical analysis techniques. The results showed that the developed Javanese language learning tools were valid, practical and effective and were able to increase the critical awareness of elementary school students.

Eka Sugeng Ariadi (MTsN 6 Pasuruan)

Improving HOTS of Students Class VII-C MTsN 6 Pasuruan in Constructing Descriptive Text through Active Learning

Jembatan Merah, Volume 25, Edition June 2022, p. 60--80

Recovering students' conditions from learning loss have been becoming an essential thing to tackle. Through this Classroom Action Research (CAR), the researcher aims to describe the implementation of Active Learning and to explain the result of the implementation of Active Learning after engaging in this CAR. At the end of this CAR in two cycles which have done in February to April 2022, those two goals are accomplished. The results are able to strengthen the stated hypothesis that Active Learning has significant effect to improve students' HOTS level in composing descriptive text. In other hands, among three successful criteria in this CAR, the first criteria which is about Active Learning could be implemented 100%. The second criteria which is about class average score is successfully accomplished. While the last criteria which is about students' responses could be claimed more than half of them are active during the teaching and learning process. Finally, the researcher recommends that this Active Learning approach is worth to be practiced for teachers in their classroom.

Afina Naufalia¹ (Universitas Padjadaran), **Wulan Fajrideani**² (Universitas Pendidikan Indonesia)

The Cynism Language Style in Iwan Fals' Song "Minyak Goreng" And Its Use in The Study of Literature

Jembatan Merah, Volume 25, Edition June 2022, p. 81--96

This research is motivated by the people's disappointment with the government in the song "Fried Oil" by Iwan Fals as a response to the issue of cooking oil scarcity that is currently happening in Indonesia. In the song there is a cynical style of language as a satire to the government. The purpose of this study is to describe critical discourse analysis on Iwan Fals' song entitled "Fried Oil", and an analysis of the cynical style of language in the song, as well as explain its use for literary learning, especially figurative language material in high school. This study uses a qualitative perspective with a critical paradigm (critical discourse analysis). The results of the analysis of this study will be explained in detailed and descriptive words. This research resulted in three main points of research, namely critical discourse analysis, cynicism style analysis, and its use in teaching literature in high school.

Agus Suyanto (Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bancar, Tuban)

Increasing Student's Interest and Skills in Writing Stories Based on Comic Photo Story Media

Jembatan Merah, Volume 25, Edition June 2022, p. 97--116

Writing skills are one of the language skills that are difficult for students to master. This is caused by several factors, namely low literacy, lack of vocabulary mastery, low students' interest, and the absence of learning media used by the teacher. To overcome these problems, especially in learning to write narrative text, the author applies the use of digital media based on Comic Photo Story (COTORY). This media is used to increase interest and story writing skills in class IX students of SMPN 1 Bancar. This research was carried out in Classroom Action Research which consisted of four stages, namely: planning, acting, observing, and reflecting . The assessment instrument used were students' comic scores, observations and questionnaires. This research was carried out several meetings. The result of student observations and questionnaires showed that students' literacy and interest increased significantly. Meanwhile, the students' scores based on the comics they made showed that the students' writing skills of character comics also increased significantly where 100% of students achieved the KKM score.

Putri Ayu Cahyani¹ (SMA Ma'arif NU Pandaan), **Akhmad Idris**² (STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya)

The Digital Media Mastery of SMA Maarif NU Pandaan Students in Online Learning during Pandemic

Jembatan Merah, Volume 25, Edition June 2022, p. 117--127

This research aims to reveal the digital media mastery of SMA Maarif NU Pandaan students in online learning during the Covid-19 pandemic which can be a factor in the effectiveness of online learning. This research is a survey research with school survey. The school survey was chosen because it was in line with the purpose of the research, which is to describe the digital media mastery of SMA Maarif NU Pandaan students in online learning during the Covid-19 pandemic. The results of this research indicated that the digital media mastery of SMA Maarif NU Pandaan students in online learning during the Covid-19 pandemic, which is measured based on four Bawden concepts, is quite good in terms of the basic ability to understand the icons on the digital applications used. Most of the students also have background knowledge of technology, information, and communication since they were in Junior High School. However, the background knowledge of technology, information, and communication the students have is not directly proportional to the students' technological competence in online learning.

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI MELALUI MEME PICTURE PADA MAHASISWA ANGKATAN 2019 PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INGGRIS FBS UNESA

*The Improvement of Narrative Writing Skills through Meme Picture
on Students for The 2019 Class in English Language and Literature
Study Program of FBS Unesa*

Fithriyah Inda Nur Abida (fithriyahabida@unesa.ac.id)¹

Risman Iye (rismaniye@gmail.com)²

Lery Prasetyo (leryprasetyo@rocketmail.com)³

Abstrak: Penelitian ini membahas penggunaan meme picture dalam menulis karangan narasi. Metode yang digunakan adalah penelitian tindak kelas dengan menggunakan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan observasi, angket, dokumen, dan tes (pre-test dan post-test). Data dianalisis melalui analisis deskriptif terdiri atas pengumpulan data, pengodean data, perbandingan data, penginterpretasian, dan pelaporan hasil untuk data kualitatif dan statistik deskriptif untuk data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan meme picture dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa baik dalam proses menulis karangan narasi sekaligus juga meningkatkan aktivitas mahasiswa di dalam kelas. Hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata nilai yang berada di interval 55--68 meningkat menjadi 68.16--75.67 atau naik sebesar 20,66% persen.

Kata Kunci: Meme; Picture; Karangan; Narasi

Abstract: This paper describes the application of meme pictures in the writing narratives. Classroom action research was used, and it was conducted in two cycles. Planning, implementing, observing, and reflecting were the four stages of each cycle. Observation, questionnaire, document, and test were used to collect data for this research. The data were examined using descriptive analysis, which entails gathering the information, coding it, comparing it, constructing an interpretation, and presenting the results for qualitative data and descriptive statistics for quantitative data. The results show that meme pictures can enhance students' writing skills. The average score of the students increased from 55-68 to 68.16-75.67 or raised around 20.66% percent. In fact, the application of meme pictures in the narratives can improve both students' writing skills as well as students' activities in the classroom.

Keywords: Memes; Picture; Essay; Narrative

¹ Universitas Negeri Surabaya

² Universitas Iqra Buru

³ STAB Negeri Raden Wijaya Wonogiri

Pendahuluan

Dalam pembelajaran bahasa, keterampilan menulis jelas memiliki fungsi yang sangat fundamental. Keterampilan menulis sangat membantu mahasiswa dalam mengomunikasikan dan mengekspresikan pendapat. Kern (2000: 42) menjelaskan bahwa keterampilan menulis sangat bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk mengonstruksi ide, pikiran, dan perasaan. Selain itu, mahasiswa juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasinya. Menulis juga memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pikiran atau dengan kata lain, menceritakan dunia imajinatif yang terkadang tidak dapat diungkapkan secara lisan. Dengan demikian, kemampuan untuk menulis narasi dengan baik menjadi salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh mahasiswa. Menulis narasi diberikan agar mahasiswa mampu menuangkan pengalaman dan gagasan, mampu mengumpulkan perasaan secara tertulis dan jelas, mampu pula menuliskan informasi sesuai dengan pokok bahasan (konteks) dan keadaan (situasi). Keterampilan berbahasa sangat erat kaitannya dengan proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin jelas dan terarah pikiran seseorang, maka akan semakin terampil seseorang dalam berbahasa (Ludlow, 2000). Dengan demikian, semakin baik seseorang menulis suatu karangan semakin baik juga kemampuan berbahasanya.

Dalam kurikulum yang disusun oleh Prodi Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Surabaya, karangan narasi merupakan jenis karangan yang wajib diberikan di semester awal ketika mahasiswa baru memulai perkuliahan. Teks narasi dianggap signifikan dalam membangun kerangka berpikir dan kreativitas yang merupakan landasan fundamental dalam proses menulis. Hugo Harting dalam (Tarigan, 2008: 25) menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan untuk melatih kegiatan berpikir menjadi lebih kreatif, produktif, dan ekspresif. Melalui kegiatan menulis, seseorang dapat mengekspresikan perasaan, memberi informasi, memengaruhi pembaca dan memberi hiburan. Karangan narasi merupakan rangkaian peristiwa yang menyajikan suatu hal kejadian melalui tokoh atau pelaku. Isi kejadian tersebut dapat berupa fakta maupun imajinasi (Munirah, 2012: 13). Karangan narasi dengan demikian, mengasah logika dan kreativitas penulis dalam menceritakan suatu peristiwa atau kejadian. Perpaduan antara logika dan kreativitas inilah yang membuat mahasiswa mengalami kesulitan dalam proses menulis karangan narasi. Berdasarkan hasil penilaian di kelas yang dilakukan melalui *pretest*, karangan narasi mahasiswa ternyata masih rendah dengan skor nilai di kisaran 55--68 atau masuk dalam kategori C dan B-. Hasil nilai ini masih cukup rendah mengingat standar nilai untuk mata kuliah keterampilan bahasa Inggris (*Speaking, Listening, Reading, dan Writing*) adalah di interval nilai 70--75 atau B.

Rendahnya nilai mahasiswa terutama disebabkan oleh lemahnya koherensi dan kohesi dalam penulisan narasi. Keruntutan berpikir dan proses kreatif masih rendah dengan kurangnya sentuhan imajinasi dalam logika cerita yang dibangun. Keraf (2007: 58) menyatakan bahwa narasi adalah uraian yang menceritakan sesuatu atau serangkaian kejadian, tindakan, dan keadaan secara berurutan dari permulaan sampai akhir sehingga terlihat rangkaian hubungan satu sama lain. Oleh karena itu, kemampuan untuk menghubungkan satu hal dengan hal lainnya sangat diperlukan. Teks narasi berbeda dari jenis teks lain dari segi tujuan, struktur, dan fitur. Dalam narasi beberapa fitur seperti karakter, plot, tema, dan pesan yang disampaikan kepada pembaca terjalin secara erat dan komprehensif. Dalam struktur generik juga berbeda, narasi memiliki orientasi sebagai pembuka pertama dalam teks. Orientasi tersebut memaparkan karakter yang terlibat, waktu, dan tempat cerita. Paragraf kedua, ketiga atau keempat, biasanya muncul komplikasi sebagai yang pertama dari mana cerita akan berlangsung. Bahkan, baik atau buruknya cerita diputuskan dalam sesi komplikasi dan narasi diakhiri dengan resolusi sebagai langkah terakhir dari cerita (Anderson, 2003: 22). Narasi juga membutuhkan "coda" untuk membuat pembaca terpengaruh untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu dalam cerita. Berdasarkan penjelasan tersebut, karangan narasi jelas memiliki elemen yang kompleks dan beragam. Kompleksitas inilah yang kemudian membuat mahasiswa mengalami kesulitan dalam menulis

karangan narasi. Oleh karena itu, diperlukan media dan strategi yang tepat dalam mengajarkan penulisan teks narasi.

Dalam penelitian ini, metode *picture and picture* diaplikasikan melalui media *meme picture* yang berisi kumpulan gambar-gambar lucu dan menarik. Menurut Suprijono (2013: 47) metode *picture and picture* adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan gambar dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Dalam konteks itu, gambar-gambar yang digunakan adalah gambar yang mengandung kelucuan. *Meme picture* digunakan karena gambar-gambar lucu dapat merangsang proses kreativitas dan meningkatkan konsentrasi selama proses pembelajaran. Deiter (2000: 22) menjelaskan bahwa humor adalah katalis yang mampu menghubungkan pengajar, pembelajar, materi ajar, dan informasi yang ingin disampaikan. Praktik humor dalam pengajaran di kelas membantu pembelajar (mahasiswa) untuk dapat menerima pembelajaran dengan lebih cepat. Daya ingat dan konsentrasi mahasiswa lebih meningkat karena situasi yang positif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan *meme picture* dengan metode *picture and picture* dapat membantu mahasiswa dalam merangkai peristiwa dalam sebuah gambar lucu menjadi satu kesatuan cerita yang utuh dan runtut. Mengingat karakteristik utama karangan narasi adalah kejadian dan urutan waktu, penggunaan *meme picture* dianggap sejalan dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi.

Kajian Pustaka

Keterampilan Menulis

Menulis adalah salah satu dari empat keterampilan (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) dalam pembelajaran bahasa. Ini adalah sistem simbol tertulis, yang mewakili suara, suku kata atau kata-kata bahasa, dengan mekanisme yang berbeda, kapitalisasi, ejaan dan tanda baca, serta bentuk dan fungsi kata. Keterampilan menulis adalah kemampuan khusus yang membantu penulis menuangkan pikiran mereka ke dalam kata-kata dalam bentuk yang bermakna dan secara mental berinteraksi dengan pesan. Menulis adalah representasi bahasa dalam tekstual media melalui penggunaan seperangkat tanda atau simbol. Sebagian orang menganggap menulis itu sulit. Elbow (1973: 9) menyatakan bahwa menulis membutuhkan kemampuan untuk menciptakan kata-kata dan ide-ide dari diri sendiri, tetapi juga membutuhkan kemampuan untuk mengkritik mereka untuk menggambarkan mana yang akan digunakan. Menulis adalah hakikat dari proses mengarang tulisan. Produk tertulis seringkali merupakan hasil pemikiran, penyusunan dan perevisian prosedur yang membutuhkan keterampilan khusus, yaitu keterampilan yang tidak setiap pembicara berkembang secara alami (Brown, 2003: 335). Dengan demikian, menulis adalah proses menemukan ide, memikirkan cara mengungkapkan, dan menyusun menjadi pernyataan dan paragraf yang tujuannya digunakan untuk mengomunikasikan sesuatu dengan orang lain secara tidak langsung dan siswa mengupayakan untuk

mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara tertulis.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan menulis adalah suatu proses yang memiliki beberapa tahapan tertentu. Menulis merupakan proses produktif yang dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, menggali dan mentransmisikan ide, pikiran, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan. Kedua, melakukan sejumlah proses revisi untuk melaksanakan teks secara gramatikal dan tertib. Hasil karya tulis berupa teks-teks yang dapat dibaca, harus bermakna bagi setiap orang yang membaca tulisan tersebut. Lebih lanjut, berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat dikatakan bahwa keterampilan menulis merupakan kegiatan yang kompleks dalam menghasilkan suatu tulisan yang berkualitas. Kegiatan kompleks terdiri atas tahapan sebagai langkah-langkah dalam menulis. Untuk meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa, proses belajar mengajar menulis perlu dilakukan dengan baik dengan masukan yang dikembangkan serta kegiatan yang efektif (Tarigan, 2008). Oleh karena itu, dosen perlu mempertimbangkan pengajaran keterampilan menulis dengan baik berdasarkan kebutuhan, kemampuan, dan kapasitas mahasiswa.

Teks Narasi

Teks narasi adalah cerita dengan komplikasi atau peristiwa yang memiliki alur cerita. Bagian penting dari teks narasi adalah mode naratif, seperangkat metode yang digunakan untuk

mengkomunikasikan narasi melalui proses narasi. Bennet dan Royle (2004:53) mengemukakan bahwa karakteristik narasi dicirikan oleh serangkaian peristiwa atau tindakan yang terhubung dalam waktu. Fokusnya pada peristiwa dan waktu, atau dengan kata lain teks narasi lebih menitikberatkan pada peristiwa dan waktu. Teks narasi sangat penting untuk diajarkan di bangku pendidikan, mengingat daya kreatif dan imajinasi peserta didik dapat muncul dalam proses penulisan teks tersebut. Teks narasi dapat bersifat faktual atau imajiner ataupun kombinasi keduanya. Narasi antara lain termasuk dalam dongeng, cerita horor, fabel, legenda, cerita rakyat, cerita pendek, dan lain lain. Menurut Anderson (2003:3) narasi adalah teks yang menceritakan sebuah cerita dalam rangka untuk menghibur pembaca. Lebih lanjut Hornby (2000: 133) menambahkan bahwa cerita adalah deskripsi peristiwa dan orang-orang yang diciptakan oleh penulis atau pembicara untuk menghibur. Narasi adalah menceritakan sebuah cerita, menjadi menarik bagi pembaca untuk menanggapi beberapa peristiwa dalam hidup seolah-olah itu adalah peristiwa mereka sendiri (Meyers, 2005:52). Definisi tersebut menunjukkan bahwa cerita memiliki perbedaan dari teks lain dan memiliki serangkaian kegiatan untuk diceritakan. Tujuan teks narasi sendiri pada dasarnya juga untuk menghibur pembaca. Teks narasi memfasilitasi pembaca untuk bersantai saat membaca cerita. Jika diperlukan, pemilihan kata dan kalimat lebih informal dan menyenangkan. Hal itu membuat pembaca santai dan senang

membacanya. Gerot dan Wignell (1995: 32) menjelaskan bahwa karakteristik narasi sebagai fungsi sosial adalah untuk menghibur dan memberikan pengalaman yang faktual maupun imajinatif. Oleh karena itu, materi yang digunakan juga harus cukup menarik dan menghibur agar mahasiswa dapat dengan mudah merangkai alur peristiwa dan menjadikannya tulisan yang menyenangkan. *Meme picture* yang berisi gambar-gambar lucu dan menarik dapat memberikan stimulasi kepada mahasiswa untuk menghadirkan alur peristiwa yang menghibur dan menyenangkan. *Meme picture* yang dikemas dalam metode *picture and picture* juga dapat memunculkan kreativitas mahasiswa dalam menulis karangan narasi karena gambar-gambar yang diberikan cukup lucu dan memiliki alur peristiwa. Dalam proses menulis narasi, alur peristiwa dan waktu merupakan fokus utama. Hal itu karena teks narasi sendiri berpusat pada peristiwa dan urutan waktu. Oleh karena itu, metode *picture and picture* yang menekankan pada alur cerita, waktu, dan proses kreatif sangat membantu mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan menulis, terutama jenis karangan narasi.

Meme Picture dalam Metode Picture and Picture

Metode pembelajaran adalah penyajian materi ajar yang meliputi seluruh aspek dalam proses pembelajaran yakni aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran beserta segala fasilitas yang terkait. Metode pembelajaran tersebut digunakan sesuai dengan konteks

atau suasana perkembangan serta karakteristik belajar peserta didik. Metode *picture and picture* adalah penggunaan media gambar yang dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme dalam proses belajar. Gambar yang digunakan adalah berupa serangkaian gambar yang dapat memunculkan ide kreatif dan membantu mahasiswa mengorganisasikan tulisannya. Berdasarkan karakteristik tersebut, *meme picture* menjadi media gambar yang tepat untuk digunakan. *Meme picture* secara sederhana diartikan sebagai menggunakan gambar *meme* dalam proses pembelajaran. *Meme picture* adalah gambar yang dibuat dengan menggabungkan *template meme* (gambar) dan keterangan (kalimat bahasa alami). Gambar biasanya berasal dari sekumpulan *image* lucu dan populer disertai dengan keterangan menyampaikan pesan yang diinginkan melalui bahasa alami. Linda Börzsei percaya bahwa *meme* pertama adalah *emoticon* yang dibuat dengan menggabungkan karakter dan huruf yang berbeda (seperti “:-)” - *emoticon* tersenyum) (Börzsei, 2013). *Meme* dapat berbentuk teks, berita, tetapi biasanya berupa konten video, foto, atau animasi (Šešum, 2011: 108). *Meme picture* yang digunakan adalah kombinasi antara konten gambar (yang mendominasi) dan konten tekstual yang berfungsi sebagai klarifikasi ide sebuah *meme*. Konten bergambar biasanya "dipinjam" dari bentuk budaya lain, seperti serial, film atau berita, dan karena itu terus-menerus muncul dengan memarodikannya. Bagian tekstual itu bervariasi dan menentukan

makna konotatif *meme*. Shifman (2014: 42) menjelaskan beberapa fitur utama dari *meme* antara lain dapat berupa imitasi, yaitu *meme* mewakili salinan asli yang ditiru, tetapi juga dilampaui. *Meme* merupakan bagian dari budaya populer di masyarakat dan berfungsi sebagai humor dan parodi. *Meme* sering kali terdiri atas bagian visual (yang umum diketahui, berasal dari budaya dan berfungsi sebagai pesan, konteks, dan implikasi) dan tekstual (yang sering memberi makna langsung) dan yang paling umum untuk semua orang adalah dalam bentuk gambar atau yang dalam penelitian disebut sebagai *meme picture*. Humor menjadi fungsi dan karakteristik utama dalam *meme*. Oleh karena itu, *meme* dengan konten humor menjadi bahan *meme* yang digunakan dalam penelitian ini.

Penggunaan *meme picture* pada proses menulis narasi pada dasarnya diadaptasi dari metode pembelajaran *picture and picture* yang merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan gambar dengan cara memasang atau mengelompokkan dan mengurutkan (Suprijono, 2013: 47). Metode pembelajaran ini memiliki ciri kreatif inovatif dan menyenangkan. Hal tersebut karena metode menuntut mahasiswa untuk menciptakan suatu inovasi baru yang mendorong minat dan senang dengan belajar dari suatu masalah serta menyelesaikannya sesuai metode. Metode pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif. Proses ini tentu sangat sesuai dengan karakteristik menulis narasi yang

membutuhkan kreativitas dan imajinasi dalam merangkai sebuah cerita atau alur peristiwa. Popularitas meme berbasis gambar dapat dikaitkan dengan fakta bahwa informasi visual lebih mudah untuk diproses dan dipahami jika dibandingkan dengan membaca blok teks yang besar. Selain itu, gambar dan ekspresi yang terdapat pada meme dapat menunjukkan perasaan atau emosi universal dalam berbagai tingkat. Berbagai kondisi seperti kemarahan, keterkejutan, kekalahan, kejutan, kesenangan, kesuksesan, atau kengerian yang sangat membantu pembelajar memahami gambar yang diberikan (Wolford, 2011). Menurut Wang dan Wen (2015) dan Peirson et al. (2018), terdapat tiga komponen dalam meme, yaitu manifestasi, perilaku, dan idealisme. Dalam gambar meme, idealisme adalah ide yang perlu disampaikan. Perilaku adalah memilih *template meme* dan keterangan yang cocok untuk menyampaikan gagasan itu. Manifestasi adalah gambar *meme* yang didukung dengan keterangan untuk menyampaikan gagasan itu. Fokus pada perilaku dan manifestasi *meme*, tidak terlalu penting diberikan pada *idealisme meme*. Pendekatan pada *meme picture* terbatas pada pemilihan gambar dan teks meme yang paling tepat. Dengan demikian, dalam pengajaran keterampilan menulis narasi, *meme picture* yang digunakan harus dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran agar hasilnya dapat maksimal.

Efek Positif Humor pada Pembelajaran

Secara umum, praktik humor di kelas membantu mengurangi

ketegangan, stres, kecemasan, dan kebosanan. Manfaat langsung humor dalam pendidikan meliputi: peningkatan retensi informasi (Garner, 2006; Kaplan & Pascoe, 1977), pemahaman materi yang lebih baik (Lucas, 2005: 224) dan peningkatan kinerja mahasiswa (Berk, 1996; Ziv, 1988). Selain itu, beberapa manfaat humor dalam pendidikan termasuk peningkatan dalam problem *solving* atau pemecahan masalah, baik secara interpersonal maupun secara kelompok; membuat pendidik dan peserta nyaman; dan peningkatan dalam pengungkapan ide atau ekspresi pembelajar (*ibid*). Humor telah dilihat sebagai teknik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal itu disebabkan oleh, humor membuat lingkungan kelas hidup dan mengurangi kecemasan dengan menciptakan suasana yang bebas dan menyenangkan. Kondisi ini membuat pembelajar menjadi termotivasi dan bersemangat untuk belajar. Menurut Moreall (1983: 11) ada beberapa alasan penggunaan humor di dalam kelas. Pertama, adalah manfaat sosiologis. Humor dapat membantu memperkuat hubungan di kelas termasuk menarik perhatian mahasiswa dan untuk merangsang partisipasi kelas. Interaksi yang nyaman dapat menghasilkan keinginan mahasiswa untuk berinteraksi dalam kegiatan kelas dan ini adalah cara yang baik untuk meningkatkan pembelajaran bahasa mereka. Secara umum, humor, jika digunakan dengan benar, dapat menjadi alat yang efektif untuk sosialisasi menciptakan dan meningkatkan hubungan interpersonal. Berikutnya

adalah manfaat instruksional (*The Incongruity Theory*). Humor instruksional yang menimbulkan emosi positif dapat dikaitkan dengan pembelajaran. Terutama ketika humor digunakan dan terkait dengan materi pelajaran dapat meningkatkan pembelajaran bahasa dan mahasiswa mendapatkan lebih banyak sikap positif terhadap pendidikan. Hal itu berdampak pada peningkatan motivasi mahasiswa dan menghasilkan peningkatan nilai akademik. Ini berarti bahwa humor yang digunakan dalam pengajaran memiliki keunggulan di tingkat intelektual yang dapat membuat mahasiswa menghasilkan rangsangan untuk belajar lebih cepat, lebih aktif, dan lebih termotivasi. Stimulus yang dihasilkan oleh humor ini dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan keterampilan berpikir mahasiswa. Lebih lanjut Munoz (2005: 24) menambahkan humor terkait erat dengan ingatan karena lebih mudah mengingat pengalaman yang terjadi dalam konteks yang lucu. Humor memfasilitasi penguasaan kosa kata dan membantu membedakan kiasan dari makna literal. Hal itu membantu mengembangkan memori visual dan meningkatkan kapasitas untuk memecahkan masalah. Kegiatan-kegiatan yang digunakan untuk mempererat humor dalam ruang kelas mulai dari ekspresi idiomatik, teka-teki, atau peribahasa, pengucapan, lelucon atau kesalahan tata bahasa yang khas. Ini mengarah pada kemahiran bahasa yang lebih tinggi dalam konteks pedagogis. Dengan demikian, pengajar yang menggunakan humor dalam

pengajarannya biasanya memberikan mahasiswa pengalaman kuliah terbaik terutama ketika pengajarnya berbagi budaya latar belakang yang sama dengan sebagian besar mahasiswa.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *classroom action research* atau penelitian tindak kelas karena memungkinkan praktisi untuk meningkatkan dan/atau menyempurnakan tindakan mereka dan relevan dengan partisipan. Penelitian tindak kelas membantu guru atau dosen meningkatkan keterampilan mengajar mereka melalui refleksi diri dan pemahaman konteks penelitian, yang pada gilirannya membantu meningkatkan pembelajaran bahasa peserta didik (Burns, 1999: 158). Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 prodi Bahasa Inggris Angkatan 2019 FBS Unesa yang mengambil mata kuliah *Paragraph Writing*. Penelitian tindak kelas menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif. Peneliti menggunakan tes untuk mendapatkan data kuantitatif. Untuk mengumpulkan data kualitatif, peneliti menggunakan kuesioner, observasi, dan analisis dokumen. Setelah mengumpulkan data, langkah penelitian selanjutnya adalah menganalisis data yang diperoleh dari observasi, angket, dokumen, dan tes. Menurut McKernan dalam Burns (1999: 156-160) ada lima langkah dalam menganalisis data kualitatif: merakit data, mengodekan data, membandingkan data, membangun

interpretasi, dan melaporkan hasil. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan dua siklus. Dalam kedua siklus tersebut, teknik observasi, dokumen, dan tes digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan menulis mahasiswa. Selain itu, penulis juga menggunakan hasil kuesioner, lembar observasi, dan dokumen untuk melihat efektivitas penerapan metode *meme picture* dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi. Kuesioner diberikan kepada mahasiswa untuk memverifikasi pendapat mereka tentang penerapan humor dalam *meme picture* selama proses menulis narasi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari siklus I dan siklus II, peneliti menemukan bahwa penggunaan *meme picture* cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan jenis narasi. Pada analisis isi, organisasi, tata bahasa, kosakata dan mekanik dalam menulis teks narasi mahasiswa, rubrik penilaian oleh Jacobs (1981: 236) digunakan untuk mengategorikan pencapaian nilai mahasiswa. Kelas *Paragraph Writing* diikuti sebanyak 30 mahasiswa yang dibagi menjadi tiga kelas kecil. Hasil nilai tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1
Kenaikan Pemerolehan Nilai Mahasiswa

Aspek	C	O	V	LU	M	Total
<i>Pre-test</i>	12.82	17.92	11.25	9.50	3.52	55.01
Siklus I	15.20	22.46	12.92	14	3.58	68.16
Siklus II	16.25	25.63	15.42	14.20	4.17	75.67

C: content O: organization V: vocabulary LU: language use M: mechanics

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat adanya kenaikan atau peningkatan keterampilan menulis. Sebelum adanya tindakan, mahasiswa mendapat nilai rendah dalam menulis dengan nilai rata-rata atau mean sebesar 55. Hasil skor tersebut cukup rendah, mengingat nilai untuk mata kuliah keterampilan bahasa Inggris (*speaking, reading, listening, dan writing*) minimal harus berada di interval nilai 70--75 atau B. Setelah penggunaan *meme picture* pada siklus pertama, ditemukan 10 mahasiswa (33.33%) yang masih mengalami kesulitan dalam menggabungkan ide cerita dengan lebih dari dua *meme picture*. Hal itu

disebabkan oleh kurangnya kosa kata dan tata bahasa serta kebingungan dalam merumuskan alur atau urutan peristiwa. Pada akhir siklus 1 mahasiswa kemudian diberikan *feedback* dan melakukan revisi. Meskipun ada sekitar 33.33% mahasiswa yang masih mengalami kesulitan dalam membaca alur cerita berdasarkan dua atau tiga gambar *meme*, tetapi skor nilai sudah meningkat jika dibandingkan dengan nilai *pre test*. Selanjutnya, pada siklus kedua, temuan menunjukkan bahwa mahasiswa lebih meningkat nilai menulis setelah diberikan *feedback* dan melakukan revisi. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aspek ide

dan isi cerita, yang naik sebesar 1.05% (dari 15.20 menjadi 16.25). Selanjutnya ada peningkatan dari kosa kata yang digunakan yaitu sebesar 2.5% (dari 12.92 menjadi 15.42), Keruntutan alur cerita dan koherensi pada keseluruhan paragraf juga semakin meningkat dengan total persentase sebesar 3.76%. Berdasarkan peningkatan tersebut terlihat bahwa *meme picture* sangat membantu mahasiswa memunculkan ide-ide kreatif selama proses penulisan cerita. Selain itu, gambar meme yang humoris memberikan relaksasi dan kesenangan yang membuat mahasiswa dapat menulis karangan narasi dengan nyaman. Mereka tidak merasa terbebani dan stres karena gambar yang diberikan cukup menghibur dan memunculkan banyak ide kreatif. Kondisi ini jelas sangat membantu proses penulisan karangan narasi. Berk (1996: 84) menyatakan bahwa humor yang ada dalam *meme picture* dapat membantu mengurangi kecemasan dengan menciptakan suasana yang bebas

dan menyenangkan. Kondisi ini membuat mahasiswa menjadi termotivasi dan bersemangat dalam proses menulis. Ketika suasana belajar menyenangkan, mahasiswa lebih mudah untuk konsentrasi dalam menulis dan memahami instruksi yang diberikan. Dengan demikian, hasil tulisan mereka juga akan menjadi lebih baik. Melalui penggunaan *meme picture*, mahasiswa mampu mendapatkan ide kreatif untuk menuliskan cerita mereka. Mahasiswa juga dapat mengembangkan cerita berdasarkan gambar yang diberikan dengan memperbaharui latar, plot, atau karakter berdasarkan imajinasi mereka sendiri. Hal itu dirancang untuk membantu mahasiswa mengatur ide menjadi elemen cerita yang koheren. Hasil peningkatan esai mahasiswa tidak hanya dalam proses menulis, tetapi juga dalam situasi di dalam kelas. Suasana di dalam kelas *paragraph writing* menjadi meningkat ketika *meme picture* digunakan dalam proses menulis narasi.

Tabel 2
Peningkatan Aktivitas Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas

Indikator masalah	Sebelum Penelitian	Sesudah Siklus I	Sesudah Siklus II
Mahasiswa mengalami kesulitan dalam menulis	Beberapa mahasiswa kesulitan merumuskan ide dalam alur cerita	Mahasiswa dapat menemukan ide dan alur cerita untuk tulisan mereka	Mahasiswa mampu menggabungkan dan mengembangkan alur cerita dengan menggunakan tata bahasa yang kompleks
Beberapa mahasiswa merasa bosan di kelas	Beberapa mahasiswa justru berbicara dengan teman daripada	Mahasiswa sangat tertarik dengan <i>meme picture</i> dan bersemangat untuk	Mahasiswa mampu mengembangkan ide kreatif dan imajinasi mereka

	menulis narasi	menulis	dalam membuat cerita
Beberapa mahasiswa tidak dapat fokus dan konsentrasi di kelas	Beberapa mahasiswa kesulitan untuk menemukan ide cerita	Beberapa mahasiswa kesulitan menggabungkan dua atau lebih <i>meme picture</i>	Mahasiswa sudah dapat melihat alur cerita dan mengembangkan ide dari <i>meme picture</i> yang diberikan

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan *meme picture* yang mengandung kelucuan dapat memberikan atmosfer suasana kelas yang menyenangkan. Mahasiswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam mengerjakan tulisan mereka. Penggunaan *meme picture* berpengaruh positif terhadap meningkatnya konsentrasi dan semangat menulis narasi sekaligus meningkatkan suasana pembelajaran yang kondusif di dalam kelas. Konteks ini sejalan dengan pendapat yang diberikan oleh Moreall (1983: 14) yang menyatakan bahwa aspek humor di dalam *meme* membantu membangun hubungan pengajar dan peserta didik, termasuk menarik perhatian mahasiswa, untuk merangsang partisipasi kelas. Interaksi yang nyaman tersebut menghasilkan keinginan mahasiswa untuk berinteraksi dalam kegiatan dan ini adalah cara yang baik untuk meningkatkan proses pembelajaran. Secara umum, humor jika digunakan dengan benar dapat menjadi alat yang efektif untuk menyosialisasikan, menciptakan, dan meningkatkan hubungan interpersonal. Penggunaan *meme picture* tidak hanya membuat mahasiswa kreatif dengan ide cerita, tetapi juga dapat membuat alur cerita yang runtut dan kohesif.

Perbedaan hasil penelitian antara siklus I dan siklus II terjadi karena peneliti melakukan beberapa revisi rencana agar siklus II menjadi lebih baik. Revisi rencana dibuat berdasarkan masalah yang belum terpecahkan yang terjadi pada siklus I. Pada siklus I, ada beberapa masalah yang belum terpecahkan terkait dengan keterampilan menulis narasi antara lain (1) kurangnya pemahaman terhadap urutan gambar (2) kesalahan kosa kata, terutama diksi dan konteks, (3) kesalahan tata bahasa dalam penggunaan *past tense* dan susunan kata, dan (4) ketidakberanian beberapa mahasiswa untuk mengembangkan cerita sesuai dengan imajinasi mereka. Mengingat permasalahan yang belum terselesaikan pada siklus I maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, peneliti harus melakukan beberapa tahapan untuk menyelesaikan masalah pada siklus I. Tahapan yang dilakukan antara lain memberikan instruksi yang jelas pada gambar yang diberikan, meninjau kosa kata dan urutan kata yang digunakan, serta memperjelas alur cerita. Oleh karena itu, dalam siklus dua peneliti memberikan lebih banyak pemahaman gambar dan latihan menulis dalam rangka mengembangkan ide kreatif dan alur cerita juga proses penulisan

karangan narasi. Selanjutnya, dapat dilihat berdasarkan penggunaan *meme picture* pada siklus I dan II ditemukan bahwa kemampuan menulis narasi mahasiswa menjadi lebih baik dengan suasana kelas yang lebih menyenangkan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *meme picture* cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi mahasiswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil skor mahasiswa. Sebelum menggunakan *meme picture* pada proses menulis narasi, nilai mahasiswa masih berada di nilai C sampai B-. Setelah penggunaan *meme picture* diberikan pada siklus pertama dan siklus kedua, nilai rata-rata mahasiswa naik menjadi 68.16--75.67 atau sudah masuk kategori B dan merupakan standar pemerolehan nilai dalam mata kuliah keterampilan bahasa Inggris. Penggunaan *meme picture* tidak hanya memberikan hasil positif dalam nilai mahasiswa, tetapi juga meningkatkan suasana kondusif di dalam kelas. Mahasiswa lebih aktif dan semangat selama proses pembelajaran di kelas. *Meme picture* yang mengandung kelucuan membuat interaksi yang menyenangkan di dalam kelas. Kondisi ini membuat mahasiswa lebih berkonsentrasi dalam menulis dan dapat mengembangkan ide kreatif mereka dengan lebih baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan *meme picture* dalam kelas menulis tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi mahasiswa, tetapi juga

meningkatkan proses kreatif dalam menyusun ide dan cerita.

Daftar Pustaka

- Anderson, Mark, Kathy Anderson. 2003. *Text Type in English*, New York: Maimillan.
- Bennet, Andrew and Royle, Nicholas. 2004. *An Introduction to Literature, Criticism and Theory*. United Kingdom: Pearson Longman.
- Berk, L. S., Tan, S. A., Fry, W. F., Jr., Napier, B. J., Lee, J. W., Hubbard, R. W., & Lewis, J. E. 1989. "Neuroendocrine and Stress Hormone Changes During Mirthful Laughter." *American Journal of the Medical Sciences*.
- Berk, R. 1996. "Student Ratings of 10 Strategies for Using Humor in College Teaching." *Journal on Excellence in College Teaching*.
- Börzsei, L. 2013. Make a Meme Instead: A Concise History of Internet Memes. *New Media Studies Magazine* Iss. 7 http://works.bepress.com/linda_borzsei/2/
- Brown, H. Douglas. 2003. *Language Assessment Principles and Classroom Practices*. California: Longman University Press
- Burns, Ann. 1999. *Collaborative Action Research for English Language Teacher*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Deiter, R. 2000. "The Use of Humor as a Teaching Tool in The College Classroom". *NACATA Journal*, (20--28).
- Elbow, P. 1973. *Writing Without Teachers*. New York: Oxford University Press.

- Garner, R. L. 2006. *Humor in Pedagogy: How Ha-Ha Can Lead To Aha!*, College Teaching, 54: 1, 177--180.
- Gerot, L dan Wignell, P. 1995. *Making Sense of Functional Grammar*. Sidney: Gerd Stabler.
- Hornby, As, 2000. *Oxford Advanced Learners Dictionary of Current English*, New York: Oxford University Press.
- Jacobs., Holly. L., Stephen, A., Zinggraf., Deanne. R., Wormuth, V., Faye, H., Jane, B., Hughey. 1981. *Testing ESL Composition: A Practical Approach*. Rowley: Newbury House Publishers, Inc.
- Kaplan, R. M. & Pascoe, G. C. 1977. "Humorous Lectures and Humorous Examples: Some Effects upon Comprehension and Retention." *Journal of Educational Psychology*.
- Keraf, Gorys. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia
- Kern, Richard. 2000 *Literacy & Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press
- Lucas, T. 2005. "Language Awareness and Comprehension through Puns among ESL Learners." *Language Awareness*, 14: 4, 221--238.
- Ludlow,P. 2000. *Language and Thought. Martilinich and D.Sosa (eds) A Companion to Analytic Philosophy*. Oxford: Basil Blackwell
- Meyers, Allan. 2005. *Gateways to Academic Writing: Effective Sentences Paragraph and Essay*. New York: Longman
- Morreall, J. 1983. *Humor Works*. Massachusetts: Human Resource Development Press.
- Munirah. 2012. *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: Budi Utama
- Munoz, B. J. 2005. Learning Through Humor: Using Humorous Resources in the Teaching of Foreign Languages. The A.T.I.S Bulletin.
- Peirson, V., Abel, L., Tolunay, E.M., 2018. *Dank Learning: Generating Memes Using Deep Neural Networks*. arXiv preprint.
- Šešum, J. 2011. "Internet Mimovi-Aspekti Globalnog Komuniciranja." *CM-časopis za upravljanje komuniciranjem*, 6(18), 107--117.
- Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. MIT Press Essential Knowledge series: Massatsetts.
- Suprijono, Agus. 2013. *Definisi Model Picture and Picture*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Urquhart, Vicki and Monette McIver. 2005. *Teaching Writing in the Content Areas*. United States of America: McREL.
- Wang, W.Y., Wen, M., 2015. "I Can Has Cheezburger? A Nonparanormal Approach to Combining Textual and Visual Information for Predicting and Generating Popular Meme Descriptions" in: *Proceedings of the 2015 Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics: Human Language Technologies*, pp. 355--365

Wolford, Josh. 2011. Teaching the English Language with Rage (Comics). WebProNews/Social Media website: <http://www.webpronews.com/teaching-the-english-language-with-rage-comics-2011-11>

Ziv, A. 1988. "Teaching and Learning With Humor: Experiment and Replication." *Journal of Experimental Education*, 57, 5--15

PENGEMBANGAN STRATEGI REACT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI DALAM MENYAJIKAN TEKS DISKUSI

The Improvement of React Strategy to Developing High-Order Thinking Skills in Presenting Discussion Texts

Faiqotur Rosidah

SMPN 3 Peterongan, Jombang
frosida74@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui strategi REACT dalam menulis teks diskusi. Penelitian ini mengadopsi Strategi REACT yang dikemukakan oleh Crawford (2001) merupakan akronim dari *relating* (mengaitkan), (2) *experiencing* (mengalami), (3) *applying* (menerapkan), (4) *cooperating* (bekerjasama), dan (5) *transferring* (memindahkan). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pembelajaran. Metode pengembangan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Brach (2009) yang terdiri atas tahap *Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 9 (10 kelas; dengan rincian satu kelas kecil, tiga kelas terbatas, dan enam kelas luas) di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Peterongan tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 312 siswa. Hasil penelitian ini berdasarkan indikator keterampilan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan instrumen yang dikembangkan, penelitian ini berhasil meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa sebanyak 94% dan berdasarkan hasil karya siswa berupa teks diskusi secara kelompok 100% tuntas dan secara individual 91% tuntas. Jadi, strategi REACT dapat meningkatkan keterampilan berpikir tinggi siswa pada kompetensi dasar menyajikan teks diskusi.

Kata Kunci: strategi REACT, HOTS, Teks Diskusi

Abstract: *This research on learning the Development of REACT Strategies to Improve Higher-Order Thinking Skills in Presenting Discussion Texts aims to improve students' higher-order thinking skills in writing discussion texts at Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Peterongan. The REACT strategy put forward by Crawford (2001) is an acronym for relating, (2) experiencing, (3) applying, (4) cooperating, and (5) transferring (moving). This research is a learning development research. The development method uses the ADDIE model proposed by Mollenda (2003) and developed by Brach (in Sugiyono, 2015, hlm. 39) which consists of the stage Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate. The subjects of this study were students in grade 9 (10 classes; with details of one small class, three limited classes, and six broad classes) at the Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Peterongan for the 2020/2021 school year totaling 312 students. The results of this study were based on indicators of high-order thinking skills in accordance with the instruments developed, this study succeeded in*

improving students 'high-order thinking skills by 94% and based on the results of students' work in the form of group-written texts 100% complete and individually 91% complete. So, the REACT strategy can improve students' higher thinking skills in the basic competence of presenting discussion texts.

Keywords: REACT strategy, HOTS, discussion text.

PENDAHULUAN

Higher Order Thinking Skills (HOTS) merupakan tingkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang menuntut pembelajar berpikir kritis, kreatif, analitis, terhadap informasi dan data dalam memecahkan permasalahan (Barratt, 2014). Berpikir tingkat tinggi merupakan jenis pemikiran yang mengeksplorasi pertanyaan-pertanyaan mengenai pengetahuan yang ada terkait isu-isu yang relevan dan tidak memiliki jawaban yang pasti (Haig, 2014).

Desain peningkatan kualitas pembelajaran melalui HOTS ini perlu terus diupayakan oleh para guru dengan beragam cara. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa adalah strategi yang dikemukakan Crawford (2001) dengan istilah yang disebut REACT. REACT merupakan akronim kegiatan yang diawali dengan *relating* (mengaitkan), *experiencing* (mengalami), *applying* (menerapkan), *cooperating* (bekerjasama), dan *transferring* (memindahkan).

Salah satu jenis teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Teks Diskusi. Teks Diskusi bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa terhadap suatu fenomena. Untuk

dapat berpikir kritis, siswa harus mampu berpikir tingkat tinggi sehingga pemanfaatan strategi REACT ini menurut penulis tepat digunakan dalam teks ini. Hal itu dikarenakan selama ini pembelajaran-pembelajaran yang dialami siswa masih berkuat pada level mengingat atau mengulang kembali dan sekadar memahami; belum banyak tahap menganalisis sampai dengan mencipta. Dengan demikian, penelitian *Pengembangan Strategi REACT untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyajikan Teks Diskusi* relevan dengan tuntutan pembelajaran saat ini.

Sesuai dengan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimanakah *Pengembangan Strategi REACT untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyajikan Teks Diskusi* di SMP Negeri 3 Peterongan?; 2) Bagaimanakah hasil *Pengembangan Strategi REACT untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyajikan Teks Diskusi* di SMP Negeri 3 Peterongan?

LANDASAN TEORI

Strategi REACT

Strategi REACT, dikemukakan oleh Crawford (2001), merupakan akronim dari lima strategi yang dilakukan dalam pembelajaran,

yaitu 1) *Relating*, merupakan kegiatan mengaitkan materi yang sedang dipelajari dengan konteks pengalaman nyata atau pengetahuan sebelumnya, 2) *Experiencing*, merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar melalui eksplorasi, penemuan, pencarian, aktivitas pemecahan masalah, atau praktik laboratorium, 3) *Applying*, merupakan penerapan konsep-konsep yang telah dipelajari untuk digunakan dengan memberikan latihan-latihan yang realistik dan relevan, 4) *Cooperating*, pembelajaran dengan mengondisikan siswa agar bekerja sama, berbagi kompetensi, merespons dan berkomunikasi dengan para pembelajar lainnya, 5) *Transferring*, pembelajaran yang mendorong siswa menggunakan pengetahuan yang telah dipelajarinya ke dalam konteks atau situasi baru yang belum dipelajari di kelas berdasarkan pemahamannya.

Rincian kegiatan pembelajaran sesuai dengan strategi REACT ini ada pada tabel 3.2.

Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi/HOTS

Keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skills (HOTS)* adalah proses berpikir kompleks yang tidak hanya melibatkan hafalan verbalistik melainkan memahami makna hakikat yang tersirat maupun tersurat (Ernawati, 2017). Keterampilan ini juga digunakan untuk menggarisbawahi berbagai proses tingkat tinggi menurut jenjang taksonomi Bloom (1956) yang disempurnakan oleh Anderson, (2010) yakni sampai dengan tahap mencipta yang sebelumnya pada taksonomi Bloom hanya sampai tahap mengevaluasi. Menurut Bloom, keterampilan dibagi menjadi dua bagian. Pertama adalah keterampilan tingkat rendah, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*), dan kedua adalah yang diklasifikasikan ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa keterampilan menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*). Jika dibuat tabel kegiatan siswa berdasarkan strategi REACT dan kaitannya dengan level kognitif adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Hubungan Strategi REACT dengan Level Kognitif Bloom

No	Strategi REACT	Level Kognitif/Berpikir
1.	<i>Relating</i> (mengaitkan) Siswa mengaitkan konsep teks diskusi dengan permasalahan nyata saat ini.	Menganalisis, menyusun sintesis
2.	<i>Experiencing</i> (mengalami) Siswa menggali informasi mengenai ciri teks, menggali ide untuk penulisan, mencari bahan, sampai dengan membuat peta konsep dan teks diskusi utuh.	Menyusun sintesis, mencipta

3.	<i>Applying</i> (menerapkan) Siswa menentukan solusi masalah berkaitan dengan Pandemi COVID-19 (konten) dan menerapkan konsep mengenai teks diskusi yang telah dipelajari untuk menyusun teks diskusi yang baru (konteks pembelajaran).	Mengevaluasi, menerapkan, menyusun sintesis
4.	<i>Cooperating</i> (bekerja sama) Siswa bekerja sama dalam kelompoknya untuk membuat teks diskusi kelompok, mulai dari menentukan ide, menyusun peta konsep, dan mengembangkannya menjadi teks utuh.	Mencipta, menganalisis, dan menyusun sintesis
5.	<i>Transferring</i> (memindahkan) Siswa mentransformasi konsep teks diskusi untuk menyusun teks diskusi baru sesuai dengan ide, konteks, dan kreativitas mereka.	Menyusun sintesis, mencipta

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi REACT menuntut siswa untuk berpikir tingkat tinggi. Brookhart (2010) mendefinisikan HOTS sebagai proses transfer dari sebuah masalah kemudian masalah tersebut dicarikan solusinya menggunakan cara berpikir kritis. Level berpikir tingkat tinggi dimulai dari menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Anderson, 2010).

Menurut buku panduan pembelajaran HOTS yang diterbitkan Dirjen GTK Kemendikbud (2018, hlm. 29) ada tiga model pembelajaran yang disarankan untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, yakni (1) model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*), (2) model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning/PBL*), (3) model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning/PJBL*). Sesuai dengan pedoman tersebut, penelitian ini menggunakan model

discovery learning dalam pembelajarannya.

Teks Diskusi

Samani (2012) menjelaskan bahwa diskusi adalah pertukaran pikiran (*sharing of opinion*) antara dua orang atau lebih yang bertujuan memperoleh kesamaan pandang tentang suatu masalah yang dirasakan bersama. Sebuah diskusi menyajikan perbedaan pendapat, sudut pandang atau perspektif tentang suatu masalah, sehingga memungkinkan pembaca untuk mengeksplorasi ide-ide yang berbeda sebelum membuat keputusan. Penulis teks ini biasanya mengeksplorasi pendapat yang berbeda dan berakhir dengan pendapat pribadi atau komentar.

Secara umum, struktur teks diskusi terbagi menjadi 3 bagian, yakni 1) *Issue* (masalah), 2) *Arguments* (pendapat) yang terdiri atas *Supporting Points* (pendapat yang mendukung) dan *Contrasting Points* (pendapat yang bertentangan), serta 3) *Conclusion/Recommendation* (simpulan/saran). Jadi, intinya teks

diskusi merupakan teks yang menguraikan suatu masalah dari dua atau lebih sudut pandang yang berbeda.

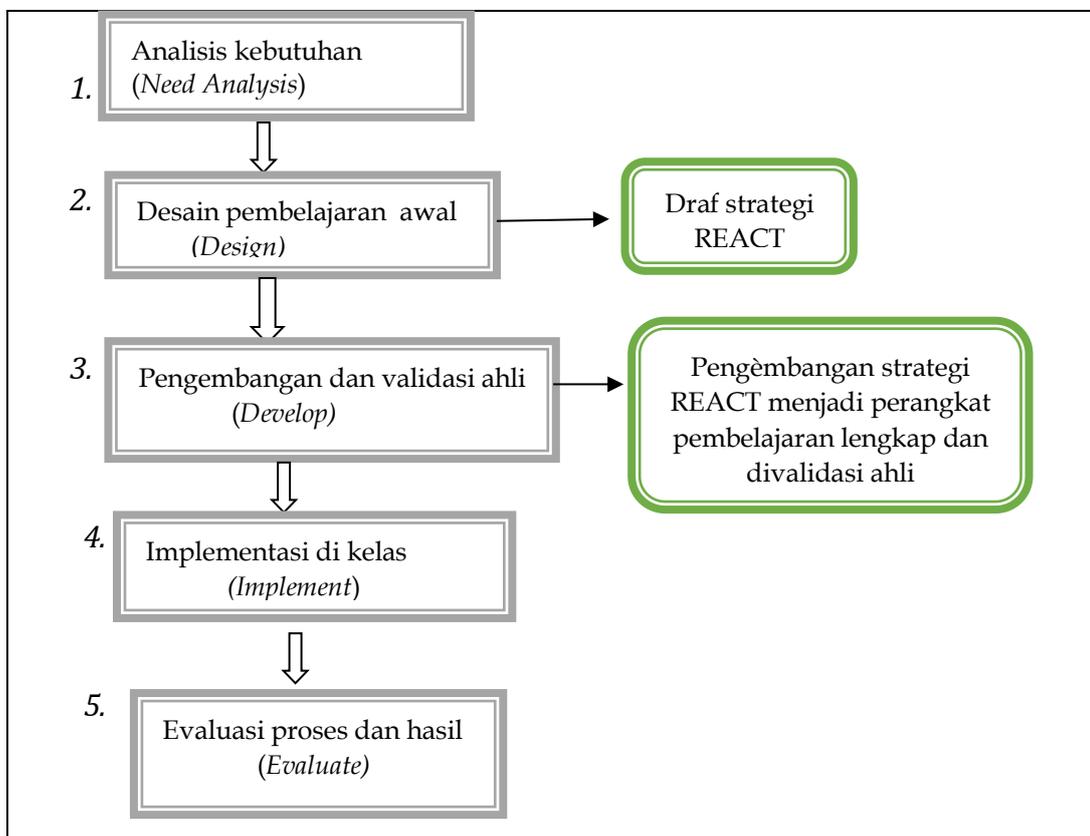
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model pembelajaran. Alur penelitian pengembangannya menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Mollenda (2003). Selanjutnya, model ini dikembangkan oleh Brach (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 39). Desain model ADDIE yang dimaksud merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Develop, Dessiminate, Implement, dan Evaluate*. Model ADDIE menurut Cheung (2016: 4) mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun

sikap. Selain itu, model pengembangan ADDIE ini efektif, dinamis, dan mendukung kinerja program itu sendiri (Warsita, 2011, hlm. 7)

Model ADDIE dalam penelitian ini digunakan sebagai alur penelitian untuk mengembangkan produk pembelajaran yang akan dikembangkan dalam kompetensi dasar menyajikan teks diskusi untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan menggunakan strategi REACT. Paradigma desain ADDIE dan keterkaitannya dengan strategi REACT untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada kompetensi dasar menulis teks diskusi dapat digambarkan pada bagan 3.1 berikut ini.

Bagan 3.1 Desain Penelitian



Adapun rancangan tahapan strategi REACT dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Rancangan Instrumen Pembelajaran dengan Strategi REACT

Pembelajaran Kontekstual REACT	Aktivitas siswa	Keterampilan Berpikir Tinggi
1. <i>Relating</i> (mengaitkan)	Siswa mengaitkan konsep teks diskusi dengan permasalahan nyata saat ini	Menganalisis masalah, memberikan pendapat sesuai metakognitifnya, memberikan solusi sesuai pemikirannya
2. <i>Experiencing</i> (mengalami)	Siswa menggali informasi mengenai ciri teks, menggali ide untuk penulisan, mencari bahan, sampai dengan membuat peta konsep dan teks diskusi utuh	Menemukan ciri, struktur, dan unsur kebahasaan teks diskusi, Mengkreasikan ide, mencipta karya (membuat teks diskusi)
3. <i>Applying</i> (menerapkan)	Siswa menentukan solusi masalah berkaitan dengan Pandemi COVID-19 (konten) dan menerapkan konsep mengenai teks diskusi yang telah dipelajari untuk menyusun teks diskusi yang baru (konteks pembelajaran)	Menemukan solusi masalah Pandemi COVID-19 menurut pemikiran siswa. Menerapkan konsep tentang teks diskusi.
4. <i>Cooperating</i> (bekerja sama)	Siswa bekerja sama dalam kelompoknya untuk membuat teks diskusi kelompok, mulai dari menentukan ide, menyusun peta konsep, dan mengembangkannya menjadi teks diskusi utuh	Mendiskusikan permasalahan, menentukan solusi, mencipta karya, mengkreasi karya secara kooperatif dan kolaboratif.
5. <i>Transferring</i> (memindahkan)	Siswa mentransformasi konsep teks diskusi untuk menyusun teks diskusi baru sesuai dengan ide, konteks, dan kreativitas mereka	Menentukan ide, menyusun kerangka, menciptakan karya berdasarkan metakognitif mereka mengenai teks diskusi.

Rancangan perangkat tersebut direncanakan disimulasikan di kelas

uji coba (Kelas kecil di kelas 9J, selanjutnya uji coba dilakukan di

kelas terbatas, yakni 9G, H, I. Tujuannya adalah mengetahui ketepatan penggunaan strategi REACT dalam pembelajaran Menyajikan Teks Diskusi dengan karakteristik peserta didik.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik di SMP Negeri 3 Peterongan (beralamat di Ponpes Darul Ulum Peterongan Jombang) tahun ajaran 2020/2021. Keseluruhan subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IX tahun ajaran 2020/2021. Sebagian besar merupakan anak pesantren yang berasrama di Darul

Ulum. Dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh dua teman sejawat sesama guru Bahasa Indonesia sebagai kolaborator. Adapun kelas kecil adalah kelas 9J dengan jumlah siswa 30. Kelas terbatas ada tiga kelas, yakni 9G, 9H, dan 9I dengan rata-rata jumlah siswa per kelas sama dengan 9H, yakni 30 siswa. Kelas luas merupakan seluruh kelas IX yang belum menjadi kelas kecil atau kelas terbatas, yakni dari 9A-9F. I

Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpul data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

No.	Variabel	Instrumen
1.	Penerapan strategi pembelajaran	Lembar observasi, Lembar ceklis penilaian proses, catatan lapangan, dan dokumentasi.
2.	Hasil penerapan strategi pembelajaran	Lembar tanggapan siswa dan Penilaian kinerja (rubrik penilaian)

Teknik Analisis Data

Data yang didapat dari instrumen pengumpul data dianalisis dengan deskripsi kualitatif. Deskripsi pertama berupa pelaksanaan *Strategi REACT untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyajikan Teks Diskusi* yang diuraikan berdasarkan pelaksanaan pembelajaran selama empat pertemuan dan diperkuat dengan lembar observasi keterlaksanaan KBM. Deskripsi kedua mengenai hasil yang diperoleh siswa selama pelaksanaan *Strategi REACT untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyajikan Teks Diskusi*.

Data yang berupa teks diskusi hasil pengembangan *Strategi REACT untuk Meningkatkan Keterampilan*

Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyajikan Teks Diskusi selanjutnya dianalisis menggunakan rubrik penilaian yang telah ditetapkan. Rubrik sebagai instrumen penilaian teks diskusi mencakup struktur teks, kebahasaan, dan aspek mekanika (instrumen ini secara lengkap terdapat pada tabel 4.2). Selanjutnya, hasil analisis tersebut dideskripsikan secara kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada tahap validasi perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh ahli pembelajaran dan ahli media didapatkan hasil rata-rata 3,5 dari interval 1 sampai dengan 4. Artinya, perangkat pembelajaran sebagai produk yang akan digunakan untuk

penelitian yang di dalamnya mencakup silabus, RPP, media, strategi/metode, LKPD, dan lembar penilaian layak untuk digunakan

dalam penelitian pengembangan pembelajaran ini. Berikut tabel 4.1 hasil validasi para ahli.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Uji Ahli

No.	Aspek	Uji Ahli			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian perangkat dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	4
2.	Kesesuaian perangkat dengan strategi pembelajaran (REACT) yang dikembangkan <ul style="list-style-type: none"> • RPP • Media Pembelajaran • LKS • Lembar Penilaian 	3.5	3.5	4	4
3.	Keterampilan berpikir tinggi (HOTS) siswa dikembangkan dalam perangkat pembelajaran	3.5	3.5	4	4
4.	Kesesuaian tingkat berpikir yang dikembangkan dengan usia siswa	3	3	3	3
5.	Kelogisan penggunaan alokasi waktu dalam perangkat pembelajaran yang dikembangkan	3	3	3	3
6.	Kemudahan untuk dilaksanakan dan didesiminasikan	3	3	3	4
7.	Keterbacaan perangkat (huruf, kata, dan kalimat) <ul style="list-style-type: none"> • Khusus untuk LKS ditambah ilustrasi dan gambar 	3.5	4	4	4
	Rata-rata (3.53)	3.4	3.4	3.6	3.8

Pembelajaran dengan menggunakan strategi REACT pada teks diskusi ini dilaksanakan pada bulan Februari—April 2021 dengan menggunakan moda luring dan daring. Pelaksanaan kelas eksperimen dilaksanakan bulan Februari di kelas kecil dan kelas terbatas. Pada kelas kecil, yakni kelas 9H, hasil yang diperoleh pada ranah keterampilan dari 30 siswa keseluruhan, 24 siswa telah tuntas atau 80%. Peneliti menganggap hasil tersebut kurang baik, oleh karena itu produk berupa perangkat perlu ada revisi, yakni perlu ada

tahap pembimbingan dalam menyusun argumen yang logis dan sistematis. Adapun pada kelas terbatas di 9G, H, I dengan jumlah 90 siswa terjadi peningkatan ketuntasan yakni 83,3% atau 75 dari 90 siswa.

Pelaksanaan penelitian di kelas luas atau kelas 9A, B, C, D, E, F dilaksanakan mulai pertengahan Maret sampai dengan April 2021. Pada pelaksanaannya peneliti dibantu oleh dua guru kolaborator yang juga pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut.

Adapun lembar pengamatan sesuai dengan tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Lembar Pengamatan Strategi REACT

Nama Siswa/No :

Pembelajaran Kontekstual REACT	Aktivitas siswa	Dilakukan/Tidak dilakukan
1. <i>Relating</i> (mengaitkan)	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis masalah • Memberikan pendapat sesuai metakognitifnya • Memberikan solusi sesuai pemikirannya 	83% siswa melakukan
2. <i>Experiencing</i> (mengalami)	<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan ciri, struktur, dan unsur kebahasaan teks diskusi, • Mengkreasikan ide, • Mencipta karya (membuat teks diskusi) 	100% siswa melakukan
3. <i>Applying</i> (menerapkan)	<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan solusi masalah Pandemi COVID-19 menurut pemikiran siswa. • Menerapkan konsep tentang teks diskusi. 	100% siswa melakukan
4. <i>Cooperating</i> (bekerja sama)	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan permasalahan, • Menentukan solusi, • Mengkreasi karya secara kooperatif dan kolaboratif. 	86% siswa melakukan
5. <i>transferring</i> (memindahkan)	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan ide, • Menyusun kerangka, • Menciptakan karya berdasarkan metakognitif mereka mengenai teks diskusi. 	100% siswa melakukan

Bagian kedua, yakni hasil pembelajaran pada ranah pengetahuan dengan kompetensi dasar menelaah struktur dan unsur kebahasaan teks diskusi ditentukan berdasarkan tes pilihan ganda (10 soal) dan penugasan menganalisis teks diskusi. Hasil tes menunjukkan

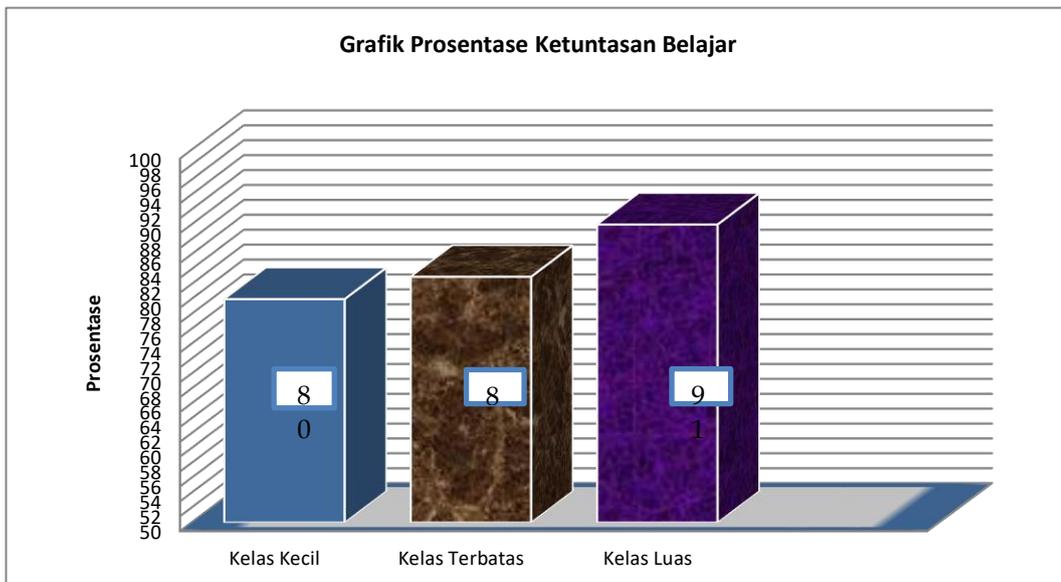
165 siswa dari 192 siswa telah tuntas dan 27 siswa belum tuntas atau 86% tuntas, sedangkan hasil penugasan 172 siswa telah tuntas dan 20 siswa belum tuntas atau 89,6%. Ketuntasan diukur berdasarkan KKM yang telah ditentukan yakni 80.

Bagian ketiga, berupa hasil pembelajaran pada ranah keterampilan, yakni menyajikan teks diskusi didapatkan hasil secara kelompok 100% tuntas dan secara individual 91,1% siswa telah tuntas.

Artinya ada 175 siswa yang telah tuntas dan 17 siswa masih perlu remedial. Berikut tabel hasil penilaian karya siswa berupa teks diskusi.

Tabel dan Grafik 4.3 Hasil Pembelajaran (Teks Diskusi) Siswa

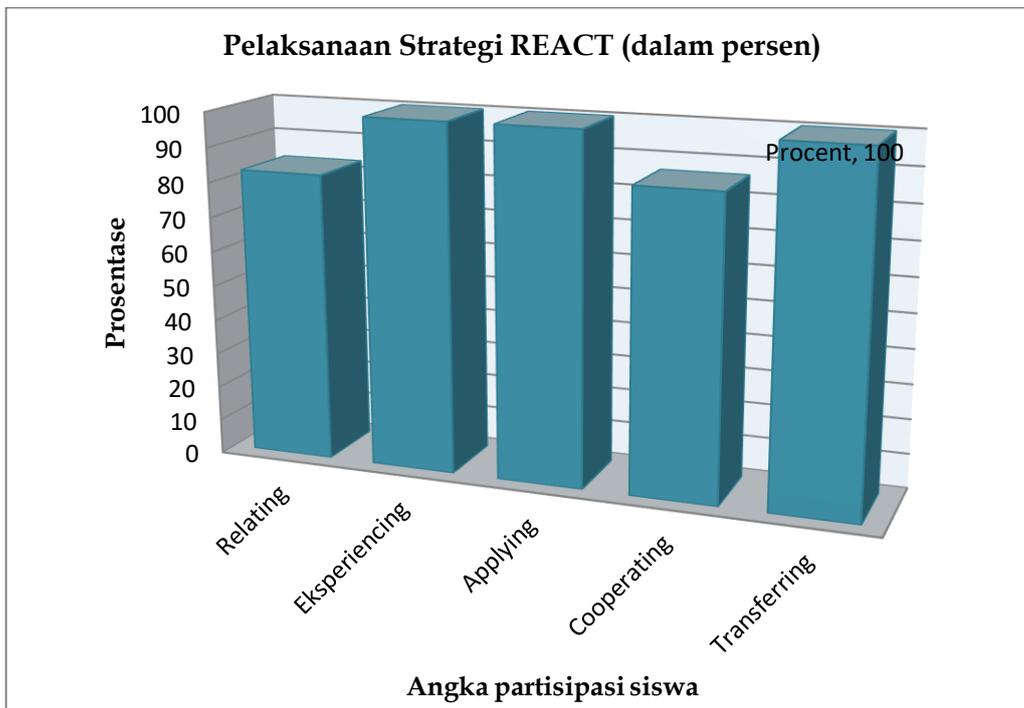
Kelas	Jumlah Tuntas/Jumlah Subjek	Prosentase Ketuntasan
Kelas Kecil	24/30 siswa	80%
Kelas Terbatas	75/90 siswa	83,3%
Kelas Luas	175/192 siswa	91%



Berdasarkan tabel dan grafik tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dalam menyajikan teks diskusi dengan menggunakan strategi

REACT di SMP Negeri 3 Peterongan. Adapun peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dapat dilihat pada grafik 4.4 berikut ini.

4.4 Grafik Keterlaksanaan Strategi REACT dalam Pembelajaran



Pembahasan

Penelitian pengembangan dalam pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut. Pertama, masalah yang ingin dipecahkan merupakan masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggungjawaban profesional dan komitmen guru atau peneliti terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran. Kedua, penelitian yang berkaitan dengan pengembangan model, pendekatan, strategi, metode, serta media pembelajaran yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa. Ketiga, penelitian yang berkaitan dengan proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk

yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan, validasi, dan uji coba lapangan tersebut seyogyanya dideskripsikan secara jelas sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Keempat, proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode, dan media pembelajaran tersebut perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas (Santayasa: 2009).

Berdasarkan keempat kategori tersebut, penelitian *Strategi REACT untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyajikan Teks Diskusi* ini mengacu pada karakteristik tersebut. Pertama, berdasarkan analisis awal diketahui

bahwa siswa perlu pembelajaran yang menggunakan strategi untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingginya. Kedua, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan strategi pembelajaran, yakni strategi REACT. Ketiga, uji ahli dilakukan oleh dua ahli, yakni satu ahli media dan satu ahli pembelajaran, sedangkan uji coba produk dilakukan di kelas kecil dan kelas terbatas. Keempat, proses dan hasil penelitian ini didokumentasikan sesuai kaidah ilmiah yang berlaku.

Strategi REACT memiliki lima kegiatan yang harus tampak dalam pembelajaran (Crawford, 2001). Dalam penelitian ini, penggunaan strategi REACT tampak pada kegiatan sebagai berikut. 1) *Relating*, pembelajaran dengan mengaitkan materi yang sedang dipelajari dengan konteks pengalaman kehidupan nyata atau pengetahuan yang sebelumnya, dalam penelitian ini kegiatan tampak pada awal pembelajaran berupa apersepsi, motivasi, dan acuan; 2) *Experiencing*, merupakan pembelajaran yang membuat siswa belajar dengan melakukan kegiatan melalui eksplorasi, penemuan, pencarian, dan aktivitas pemecahan masalah, pada bagian ini siswa menemukan ciri, struktur, dan unsur kebahasaan teks diskusi, mengkreasikan ide-idenya, sampai dengan mencipta karya (membuat teks diskusi); 3) *Applying*, belajar dengan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari untuk digunakan. Pada tahap ini, siswa menemukan solusi masalah Pandemi COVID-19 (konten dan konteks teks) menurut pemikiran siswa serta menerapkan konsep

tentang teks diskusi; 4) *Cooperating*, pembelajaran dengan mengondisikan siswa agar bekerja sama melalui diskusi kelompok, berbagi informasi, menanggapi, dan berkomunikasi dengan siswa yang lainnya; 5) *Transferring*, pembelajaran yang mendorong siswa belajar menggunakan pengetahuan yang telah dipelajarinya ke dalam konteks atau situasi baru, yakni menciptakan karya berupa teks diskusi berdasarkan metakognitif mereka mengenai teks diskusi yang dimulai dengan menuangkan ide, kerangka, draf, teks utuh, sampai dengan merevisi teks. Dengan demikian, level berpikir yang dikembangkan dalam penelitian ini mencakup menganalisis, menyusun sintesis, mengevaluasi, dan mencipta.

Pada level menganalisis siswa melakukan proses yang melibatkan bagian-bagian dan struktur pemikiran secara keseluruhan untuk memecahkan masalah. Menganalisis ini merupakan proses kognitif mengatribusikan, membedakan, dan mengorganisasi. Istilah lain menganalisis adalah mengklasifikasikan. Jennifer & Ross (2012) mengemukakan bahwa dalam kegiatan mengklasifikasikan, siswa akan menjelaskan konsep, ciri, dan deskripsi tertentu dengan lebih detail yang bersifat kebendaan atau nyata. Pada level menyusun sintesis, siswa membuat simpulan berdasarkan pengetahuan dan keterampilannya. Maksud sintesis yang utama adalah mengumpulkan semua pengetahuan yang dapat digunakan untuk menyusun suatu pandangan

(Kattsoft, 1986). Pada level evaluasi, kegiatan yang dilakukan siswa adalah menyusun argumen yang tepat mengenai pendapat yang telah dikemukakannya, mendukung, menolak, ataupun memberikan penilaian (Hanifah, 2019). Pendapat serupa dikemukakan oleh Sunaryo (2012) bahwa kemampuan evaluasi merupakan kemampuan dalam memberikan penilaian terhadap solusi, prosedur kerja, proses, dan menentukan kriteria yang tepat sesuai standar dan keefektifannya. Level mencipta atau kreasi merupakan level tertinggi dalam HOTS. Level ini menuntut siswa mampu mengombinasikan

keseluruhan elemen metakognitifnya untuk membentuk struktur yang baru, merancang cara, dan menemukan lebih dari satu solusi (Brookhart, 2010). Tahapan mencipta pada penelitian ini, siswa menyusun teks diskusi dengan tema yang sedang kontekstual.

Berdasarkan hasil penelitian ini strategi REACT mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, hasil pembelajaran berupa teks diskusi juga berhasil dengan sangat baik, yakni mencapai 91%. Rubrik penilaian karya siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 5.1 Rubrik Penilaian Menulis Teks Diskusi
Nama Siswa/No : ...

No	Aspek/ indikator	Interval skor/ Skor maksimal	Skor yang didapat
1.	Struktur teks	60	
a.	Isu yang disampaikan sesuai tema	5—10	
b.	Konten tidak mengandung SARA dan menjunjung nilai kesopanan	5—10	
c.	Ada argumen pendukung dan penentang	5—10	
d.	Argumen-argumen disampaikan secara logis	5—10	
e.	Ada simpulan atau solusi	5—10	
f.	Simpulan/solusi sesuai dengan isu dan logis	5—10	
2.	Kebahasaan	30	
g.	Bahasa yang digunakan logis dan sistematis	5—10	
h.	Menggunakan kalimat efektif	5—10	
i.	Kosakata yang digunakan tidak monoton	5—10	
3.	Ejaan dan tanda baca	10	
j.	Tidak lebih dari 5 kesalahan ejaan dan tanda baca	8—10	
j.	Kesalahan ejaan dan tanda baca lebih dari 5	5—7	
	Jumlah skor	100	

Berdasarkan rubrik tersebut, kesalahan tertinggi yang dilakukan oleh siswa adalah masalah mekanik penulisan, yakni ejaan dan tanda baca (poin 3j). Contoh kesalahan mekanik ini terbaca pada karya berikut. Peneliti menandai kesalahan mekanik dengan garis bawah.

“Belajar di Rumah adalah pembelajaran tanpa adanya Guru dan teman-teman. Belajar diRumah bisa juga membuat peserta didik menjadi bosan dan juga Belajar diRumah bisa saja membuat peserta didik menjadi lebih senang dan semangat. Walaupun begitu,hal tersebut membuat banyak pro dan kontra dalam masalah belajar dirumah” (B15I).

Kesalahan mekanik yang tampak menonjol pada paragraf tersebut adalah kesalahan dalam penggunaan huruf kapital, kesalahan penulisan kata depan, kesalahan tanpa spasi setelah tanda baca. Selain itu, kalimat-kalimat yang disusun siswa masih kurang efektif dan terkesan monoton. Setelah siswa tersebut ditunjukkan kesalahannya, dia memperbaikinya dari masukan teman dan guru, paragraf tersebut menjadi

“Belajar dari rumah atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah pembelajaran mandiri, tanpa adanya guru dan teman. Belajar dari rumah dapat menjadikan peserta didik merasa bosan. Selain itu, belajar dari rumah bisa

saja menjadikan peserta didik merasa senang dan semangat. Walaupun begitu, hal tersebut menimbulkan pro dan kontra di masyarakat” (B5I).

Perlakuan remedial bagi siswa disesuaikan dengan analisis hasil karya awal siswa. Jika kesalahannya berkaitan dengan kalimat efektif, perlakuannya adalah dengan memberi pembelajaran mengenai kalimat efektif. Demikian halnya jika kesalahan siswa berkaitan dengan kesalahan dalam memberikan argumen-argumen yang logis, siswa tersebut diajak untuk memperbanyak referensinya agar pola bernalarnya sistematis dan argumennya tidak berputar-putar saja. Dengan demikian, perlakuan yang diharapkan tepat sasaran dan mampu memperbaiki kualitas tulisan siswa.

SIMPULAN

Strategi REACT untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyajikan Teks Diskusi di SMP Negeri 3 Peterongan merupakan penelitian pengembangan pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, develop, implement, dan evaluate*) yang dikembangkan oleh Brach. REACT merupakan akronim dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa, yakni *relating* (mengaitkan), *experiencing* (mengalami), *applying* (menerapkan), *cooperating* (bekerjasama), dan *transferring* (memindahkan).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi REACT sangat efektif

dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa SMP. Melalui variabel yang digunakan dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa berdasarkan angka partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran didapat 94% siswa (dari 192 subjek penelitian) mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tingginya. Adapun berdasarkan hasil pembelajaran menyusun teks diskusi didapatkan hasil 91% siswa telah tuntas dalam pembelajarannya.

Strategi REACT tidak selalu aplikatif, tetapi dalam penelitian ini langkah-langkah dan tujuan yang dicapai terdeskripsikan dengan jelas. Hal inilah yang menjadi pembeda terhadap penelitian sebelumnya yang tidak menyentuh aspek aplikatifnya. Strategi REACT dalam penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa ditinjau dari tingkatan berpikir ala Bloom, disempurnakan Anderson (2010) yang ada dalam penelitian ini, yakni keterampilan menelaah, menyusun sintesis, mengevaluasi, dan mencipta.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W, dan Krathwohl, D.R. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barrat, Caroline. (2014). Higher Order Thinking and Assesment. *Proceeding of International Seminar on Current Issues in Primary Education*. Makassar: Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Bloom, Benjamin S., etc. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media
- Brookhart, S.M. (2010) *Assess Higher Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria : ASCD.
- Cheung, Alan C.K, and Slavin, Robert E. (2016). How Methodological Features Affect Effect Sizes in Education. *Educational Researcher*. June 1, 2016 doi.org/10.3102/0013189X16656615.
- Crawford. (2001). *Teaching Contextually*. Texas: CCI Publishing, Inc.
- Ernawati, L. (2017). *Pengembangan HOT melalui Metode Pembelajaran Mind Banking dalam PAI*; Prosiding ICICS 2017. Lamongan: UNISDA.
- Haig, Yvonne. (2014). Higher Order Thinking And Assessment. *International Seminar on Current Issues in Primary Education*. Makassar: Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Makasar
- Jennifer L., Mestre. J. P., & Ross. B.H. (2012). Impact of a Short Intervention on Novices' Categorization Criteri. *Physics Education Research*. Vol. 8, 020102 – Published 25 July 2012.doi.org/10.1103/PhysRevSTPER.8.020102.
- Kattsoft, Louis. (1986). *Pengantar Filsafat*. Terjemahan Soejono

- Sumargo. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Kemendikbud, Dirjen GTK. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Kemendikbud
- Muslich, Masnur. (2008). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Molenda, M. (2003). *Educational Technology: An Encyclopedia*. Santa Barbara: A. Kovalchick & Dawson, Ed's.
- Samani, M. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santyasa, I Wayan. (2009). Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul. *Makalah Disajikan dalam Pelatihan bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK* Tanggal 12-14 Januari 2009, Di Kecamatan Nusa Penida kabupaten Klungkung.
- Sunaryo, Wowo. (2012). *Taksonomi Kognitif*. Bandung: Rosda Karya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan: Reseach and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, Bambang. (2011). Landasan Teori dan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*. Vol. 15, No.1. doi:118.98.227.127. Pustekkom Kemendikbud.

INFUSING ISLAMIC VALUES IN EFL WRITING EXERCISES THROUGH WHATSAPP FOR INDONESIA UNIVERSITY STUDENTS

Penggabungan Nilai Islam terhadap Kemampuan Menulis Bahasa Inggris melalui Whatsapp (WA) untuk Konteks di Indonesia

Dodi Erwin Prasetyo

Universitas Bakti Indonesia, Banyuwangi, Indonesia,
ddikrwn@gmail.com

Abstract: There were limited researches which focused on the integrations of Islamic values and cultures for EFL writing skill. Thus, this paper is aimed at finding the EFL writing skill and Islamic values, exploring challenges those integrations, on integrating the Islamic values in the EFL writing skill through WhatsApp (WA), and explaining some strength toward those integrations. The writer used library research methodology. The finding explicitly pinned some points in terms of pedagogical challenge, writing material challenges, time and learning media challenges, teachers' capabilities challenges, integrating the Islamic values in the writing, and the strengths of that integration. Findings of integrations the Islamic values in the writing exercises were that the writing step from planning to final step embedded the Islamic values and cultures as long as teachers' and students' roles. The findings of strengths were cognitive and affective strengths. Cognitive strengths are enhancements of writing proficiency, critical thinking abilities, and social interactions abilities. Affective strengths refer to attitudes such as being grateful, polite, honest, and so forth. The suggestions are in the empirical and pedagogical perspectives.

Keywords: affective, cognitive, Islamic, Islamic values, writing skill

Abstrak: Sangat terbatas penelitian yang berfokus pada integrasi nilai-nilai Islam untuk keterampilan menulis Bahasa Inggris. Oleh karena itu, tulisan ini bertujuan untuk menemukan keterampilan menulis Bahasa Inggris dan nilai-nilai Islam, mengeksplorasi tantangan integrasi tersebut, mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam keterampilan menulis Bahasa Inggris melalui WA, dan menjelaskan beberapa kelebihan dari integrasi tersebut. Penulis menggunakan metodologi penelitian kepustakaan. Temuan tersebut secara eksplisit menghasilkan beberapa poin dalam hal tantangan pedagogis, tantangan materi menulis, tantangan waktu dan media pembelajaran, tantangan kemampuan guru, pengintegrasian nilai-nilai Islam dalam penulisan, dan kekuatan integrasi tersebut. Hasil penelitian integrasi nilai-nilai Islam dalam latihan menulis adalah bahwa langkah menulis dari perencanaan hingga langkah terakhir menanamkan nilai-nilai Islam di dalam peran guru dan siswa. Kelebihannya adalah secara kognitif dan afektif. Kelebihan secara kognitif adalah peningkatan kemampuan menulis, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan interaksi sosial. Kekuatan afektif

mengacu pada sikap seperti bersyukur, santun, jujur, dan lain sebagainya. Saran – saran diberikan dalam perspektif empiris dan pedagogis.

Kata Kunci: *Afektif, Kognitif, Islam, Nilai – nilai Islami, kemampuan menulis*

INTRODUCTION

Emphasizing the utilization of technology, nowadays, is as pivotal tools, including the use of WhatsApp (WA). In the educational field, the use of WA for any education activities commonly is applied in terms of teaching writing skill. WA for learning and writing is previously examined by some researchers (Fattah, 2015; Gon & Rawekar, 2017; Kheryadi, 2017). Gon & Rawekar (2017) led the study to measure the effectiveness of WA for lecturing. They compared WA and didactic lecturing who dissevered students into as the experimental group and other as the control group. The findings proved that two tailed value between two groups is at 0.635 which represented as insignificant results. They asserted that there were no significant differences between learning through WA and didactic lecturing. They added some weaknesses online learning through social media such as flooding messages, and eyes strain problems. Fattah (2015) analyzed whether there were improvements of students in writing skill through WA. 30 participants were involved in his research. They divided into 15 participants as experimental group and other 15 participants as control group. His instruments for pre and post-test were punctuating a paragraph, correct a paragraph and an essay. He discovered that WA as

learning writing media had significant effect to students writing achievements. Kheryadi (2017) asserted that WA is effective for elaborating and collaborating between students and teacher. It could motivate students during the learning process.

The teaching and learning process is not simply using WA. Further, it has to enhance cognitive process, also has to connect to affective outputs of learners. In Indonesia context, it is known as characteristic based education. Due to national curriculum 2013, character based education contains of four competencies namely knowledge, skills, spiritual and social. The implementations of those competencies are also collaterally with Islamic values which teach life values such as norm, moral, good habit, spirituality and so forth. Wong, Kristjansson, & Dörnyei (2013) conducted the study about the correlations between the religiosity and pedagogy. They found findings that teacher moral and religiosity positively and significantly affect the teaching and interactions processes.

In Indonesia context, the Islamic values in EFL learning and ELT had ever been conducted by some study (Annisa & Hadijah, 2017; Fitriyah, 2018; Irawan, 2020; Madkur & Albantani, 2017; Setiowati & Purbani, 2018; Zaitun & Wardani, 2018). Annisa & Hadijah

(2017) led the study on integrating Islamic values for English teaching and learning process. Their study was descriptive qualitative study by using observation, questionnaire, interview, and documentation to identify the detailed of every fact within. They revealed that the integration of Islamic values in ELT was acted at the instructional objective and instructional materials. They added that the infusion of Islamic values and material developments were through (1) adding some exercises which reflected Islamic values, (2) modifying Islamic names such as people, place and events, embedding the verses of Quran in suitable materials, (3) mixing Islamic expression and English expression as relevant learning materials. Irawan (2020) tried to merging between Islamic values and English language teaching and learning. He argued that the Islamic values can be fused with curriculum, teaching materials, and learning activities. Another study was by Fitriyah (2018) who led the development of English materials for Islamic education. She engaged 40 participants for her research during the obtaining phase, need analysis phase, and try out phase. She realized her study to develop communicative skill (functional expression) for their future job or job training.

Another study was conducted by Zaitun and Wardani (2018). They measured the Islamic values in English teaching and learning context. They used qualitative descriptive to investigate those topics. They found that the Islamic value was well applied in the school

area and activities within. In the teaching learning process, they found that Islamic values were not well applied and they added that the Islamic values were not inserted in the teaching and learning instruments such as syllabus, lesson plan, and textbook. Madkur and Albantani (2017) led the discussion toward the Islamic values for foreign language learning and teaching in Indonesia context. They asserted that Islamic schools should supply Islamic text book which content of good morality, norms, faith and worship to develop kind outcomes of learners. Setiowati & Purbani (2018) conducted the research on the matters of Islamic values in English materials developments. They used descriptive research by employing eighteen students. They underlined that most students at pre intermediate level and need more attentions to proper learning materials which integrated worthy with Islamic values.

Many previous studies revealed that Islamic values was proper to be addressed in the teaching and learning process (Annisa & Hadijah, 2017; Fitriyah, 2018; Irawan, 2020; Madkur & Albantani, 2017; Setiowati & Purbani, 2018; Zaitun & Wardani, 2018). However, those study were too general without mentioning specific skill at English to clarify and identify the further perspectives. Therefore this paper aims at interpreting further the integrations among Islamic values and cultures in the EFL writing skill through WA. This paper presents the definitions of writing and Islamic values and culture, emerges of challenges in integrating Islamic

values and cultures in writing skill through WA, how integrating the Islamic values and cultures with the writing skill through WA and some strength toward those integrations.

LITERATURE REVIEW

The Definition of Writing

As parts of productive skill, writing is to communicate the message to readers. It means to produce language (Harmer, 2007). It also content lot of aspects where writers must take much attentions on those aspects. Those aspects are theme or topic, organizations, word choices or vocabulary, sequence, clarity, purpose, cohesion, target audience and transcription (Westwood, 2008:56). Reviewing processes in writing is needed before publishing it to readers. (Richards & Renandya, 2002:309).

Different with speaking skill, the writing skill entails some steps or strategies. Brown (2001:335) proposed some writing steps processes namely results of thinking, drafting and revising. He added pedagogical aspects within steps such as how to generate ideas, how to arrange those ideas, how to use discourse markers and rhetorical convention within cohesively, how to revise text comprehensively, how to edit text correctly due to the correct grammar and writing mechanic, how to present final product of writing. In line to this case, Harmer (2004:11) managed some stages of writing namely planning, drafting, editing and final writing product. The planning step is to plan and gain as many as possible ideas based on the topic. They can collect information from any resources to enrich their ideas.

Then they note those ideas before developing it into the sentences and paragraph. In the planning step, they have to consider the target written audience, the purpose of their written, the main issues and supporting sentences, contents structure coherently and some reliable references. The drafting step is to arrange those ideas into the right chronological order to gain coherent written content. Then the students develop those ideas into the whole paragraphs. This step allows students to obtain much attention on their errors in some parts. The editing step is to reflect and revise the written of students. It allows other students and teacher as reviewers to collect as many as possible some inputs in order to enhance their written results. It can be as checking ideas, the written flows, coherency, grammatical errors, and so forth. Editing is about giving a feedback. The last is the final product written by the students that those writing results are already to publish, and shared to readers (Richards & Renandya, 2002:315).

Overviews of Islamic Values and Cultures

Life value relates to religious values in which those values are not only about mistake or truth, but they are about objective willingness and intellectuality satisfying (Muhaimin & Mujib, 1993). Therefore, values are ideal but abstract. These cannot be seen, yet the implications are in the daily activities or actions. Thus due to the intellectual capacity and awareness, value can be examined. Allport (1994) asserted that

religious value addresses to personal spiritual experiences which affect to mental health, and social peacefulness. Madjid (1997) asserted that, In Islamic context, Islamic value is not only about ritualistic devotion, but also how to implement all Islamic values in the daily life to achieve the bless from Allah Almighty. Those values are both in seen perspectives and spiritual perspective which can be felt in the peaceful heart. Daya (1995) pointed out four implementations of Islamic values namely the truth (*fitrah*), the intellect (*akal*), knowledge (*pengetahuan*), conscience (*hati nurani*). The truth (*fitrah*) is the value where the human has instinct to do something based on God's guidance and orders. The intellect (*akal*) is the certain ability to think, to consider and to conclude something, further, it can be used to differentiate between the wrong and correct of certain actions. The knowledge (*pengetahuan*) is the certain information that enhances human thought ability. In Islam, it is very recommended to acquire knowledge as much as possible. The conscience (*hati nurani*) is about on how manage the heart peacefully in all conditions. It also called as God Spot as all wisdoms resources (Ginanjar, 2003).

In the education fields, the maintaining of educational goals relate to the habit or behavior in their daily educational process. Kurniawati (2009) mentioned that qualified educational perspective should produce people who implement in good values from the Almighty. In Islamic perspective, the Islamic values are divided into three

categories namely *Aqidah*, *ibadah*, *akhlaq* (Shobron, 2011). *Aqidah* refers to the truth values belief which give peacefulness and without any doubts. *Ibadah* means any actions which are loved by Almighty by expecting His rewards. *Akhlaq* relates to moral. It is about human characteristics (Ilyas, 2000).

METHOD

This study aims to integrate among Islamic values and culture, writing skill, WA for the teaching and learning of English to compose comprehensive perspectives. Therefore, library research was conducted to obtain the data, to interpret the data and to maintain the last results and to point out the new perspectives of the outcomes. Hence, it provided bunch of scientific resources, research references and so forth to build up new theoretical framework in the educational field (Sugiyono, 2012). The data documented through the journal, research paper, book and so forth (Arikunto, 2010). Hence, the writer interprets all of the data through combinations, comparing and classifying of all of the data to regulate new comprehension and notions toward those integrations of subject matters.

Due to the previous study above, there are several research questions as follows: (1) what are challenges which emerge in that integrations among the Islamic values and culture with the writing skill also WA?, (2) how to integrate among the Islamic values and cultures with the writing skill also WA?, (3) what are the strength for integrations among the Islamic values and

culture with the writing skill also WA?

FINDINGS AND DISCUSSION

Pedagogical Challenges toward the Integrations of Islamic Values and Cultures with Writing Skill through WA

Global situations demand the flexibilities of educational field. It gains particular challenge if it is applied in different region. The learning of English also learn of its cultures and its native values. Values and cultures something which till interconnected each other. Values are as belief to determine something important or not in life and/ or determine wrong or right (Hornby, 2000). Van der Weide et al., (2009) proposed some values characteristics. Those are (1) values as concept or belief, (2) as the behaviors or desire to do something, (3) as describing specific situation, (4) guiding and selecting also evaluating behaviors and events, and (4) as something crucial and/or important.

The emergence of values is also equal with the culture. the cultural competence prerequisites to solve educational problems. The differences values and cultures between L1 and L2 sometime triggers gap knowledge. Li (2004) has ever been conducted the study in New Zealand by engaging Asian students. She discovered that most of Asia students gained unsatisfied experiences in learn English because of differences sociocultural sights. It is also potentially happened when the integrating Islamic values and cultures with ELT skills, including writing skill.

The issues challenge toward the integrations of Islamic values and ELT prominently emerges in 1997 since the First World Conference of Moslem Education in Mecca which stressed on correlating knowledge and Islamic scopes (Shah, Muhamad & Ismail, 2012). Another research was by Al-Abed Al-Haq & Al-Masaeid in 2009. They conducted the research to investigate the Islamic and English language planning in the Arab world. They found that most of participant believed English in life applied may threat Jordanian cultures.

On the other hand, Islam spreads around the world including in native English nations, therefore, both teaching between Islam and English should be carefully taught and prepared in order to develop individual, religion and nations (Al-Abed Al-Haq & Al-Masaeid, 2009). Zaitun and Wardani (2018) also found in their research toward the integrations of Islamic values in ELT. They realized that Islamic values were not involved content materials or the teaching, learning process. Further, the existences of Islamic values were not engaged well in the syllabus, lesson plan, and textbook. The same vein came from Setiowati & Purbani (2018), they pinned the integrations problem of Islamic values for English material developments was learning material. It is still questionable to be applied in the certain skill of English in terms of how insert those values in writing process and output as long as no detailed and comprehensive study or research to elaborate those integrations. Most of the research are discussed in general ELT notions (Annisa & Hadijah, 2017; Fitriyah,

2018; Irawan, 2020; Madkur & Albantani, 2017; Setiowati & Purbani, 2018; Zaitun & Wardani, 2018). Therefore based on many previous researches, the researcher classified some challenges into some part, namely writing material challenges, writing strategies challenges, learning time and media challenges, and teachers' capabilities.

Writing Material Challenges

Ideas in writing play main roles to explore the creativity of learners and to avoid learners' boredoms during the process of writing. The stumbles appear when the writing instructors are stuck without triggering learners' creativities. Commonly writing ideas and topics emerges based on common topics such as nature, daily habit, doing something and so forth. At the other hand, as the basis of educational motto in Indonesia "character-based education", any lessons including writing topic should worthy construct learners' characteristics.

Therefore, the integrations of Islamic values and cultures with the writing skill are as a chance to be explored more and to gain better outcomes. Rohmah (2012) argued that the elaboration between Islamic values and ELT materials should be acquired carefully attentions. The learning material should depict Islamic values which are incorporated with writing ELT materials. Thus, the learners gain inputs not only for pedagogic and cognitive aspects, but also life values aspects based on Islamic values.

Writing Strategies Challenges

Writing strategy is to guide the learners easily to write. Harmer (2004) pinned some writing steps namely planning, drafting, editing and final draft. Planning step is to generate ideas before developing it. They can gather form any resources. They then define the main purposes of their writing, main issues in their writing, target audience and arrange those ideas in correct sequence. Learners also are demanded to produce any supporting sentences for their writing. Drafting step is to develop those ideas into sentences and paragraphs as the whole writing text. This allows learners also to check their own written results such as checking grammatical errors, ideas sequences, and so forth. Editing step refers to feedback which can be from friends or teachers to gain more knowledge toward the writing. Final draft refers to publish the writing results.

The main challenge is that how to insert all of Islamic values and cultures in every steps of writing in order to gain more knowledge either pedagogic or life values. As Zaitun and Wardani (2018) mentioned, they revealed in their study that Islamic values in the learning process and teaching instruments were not well linked among them.

Learning Time and Media Challenges

The global pandemic COVID-19 emphasizes on the educational field to change into virtual media. The spread out, internet media also easily access. It can be used as authentic based learning materials such as magazines, internet, movies, comics, song, TV program, literature

papers and others. However, the use of ICT based is recommended (Shyamlee & Phil, 2012).

However, those learning should be checked again whether it is appropriate to learners or not. It means that the media content should be both having inputs on knowledge pedagogics and life values. Another challenge is time consuming during the learning process. Sometime, learners tend to spend much time in ICT media. It also impacts on their physically healthy such as eyes strain, dizzy and so forth. Hence, maintaining time and media usage for supporting learning writing are crucially as challenge to be mullied.

Teachers' Capabilities Challenges

Teachers take important roles in the teaching and learning process. Like chefs managing and composing all ingredient becomes best delicious food and beverage, teachers have to compose among their creativity, learning materials, learning media, and Islamic values and cultures to gain best learners outputs. Teachers share knowledge.

Moreover, they have to perform good characters and manners to students (Lumpkin, 2008). This is to guide students outputs both knowledge and attitudes. Another problem is that how teachers creatively involve Islamic values and cultures in their learning of writing, how arrange those values and cultures in writing in the teaching instrument (lesson plan, materials, and so forth). This main point is creativity. This is to avoid learners' boredom during the learning. Thus, among teaching material, religious values and

learning media are as the one unity of most important notion.

Integrating the Islamic Values in the Writing Skill through WA

Today's, the use of English is not only applied by native but also non-native used English in their daily life. Thus, it impacts on accumulated in ELT (Sowden, 2007). The effects are that English will face multicentric usage with different cultures and social life values involved. McKay (2002) asserted that English since as global lingua franca, the exclusive for English native speakers will be not rationale again. It is because all culture and life values are able to use English in their daily life including in the teaching and learning process.

The emergence of the teaching and learning writing, today, are at the spot of crucial. Due to the rapid development of technology, learners tend to spend much time to play gadget. In Islamic view, Islam perspective highly commends to people whom teach and learn knowledge, including learning writing. The inserting of religion values in the teaching and learning process is something fruitful. Wicking (2012) highlighted that teacher' morals and religious perspectives affect the teaching and learning process at school.

The learning of writing, thus, big potentially can be engaged with Islamic values and cultures. Letting the teachers and any educators to involve religion notion is permitted (Purgason, 2009). Diaz – Rico (2004) asserted that language learning content of fundamental life values in terms of life values and norms. He added that cultures can be values,

belief, rhymes, rules, and roles. In Islamic values and cultures, the integrations among Islamic values, cultures and writing skill through WA literally should cover writing materials, writing strategy, time managements, media utilizations, teachers' roles and students' roles.

In Indonesia context, not all the global values and cultures are appropriate in the Indonesia context. In addition due to the Curriculum 2013, character based education is as the educational foundation philosophy in Indonesia. It refers to (1) religiosity, (2) honesty, (3) tolerance, (4) self-discipline, (5) hard work, (6) creativity, (7) independence, (8) democracy, (9) curiosity, (10) patriotism, (11) nationalism, (12) respect for others,

(13) friendliness, (14) peace-loving, (15) love to read, (16) environmental sensitivity, (17) social awareness, and (18) responsibility (Pusat Kurikulum, 2013).

Those points based on the kurikulum 2013, the Islamic values are in line with all of those points values. The use of English with local social and culture values hopefully to promote cross-cultural understanding and admire the local culture in the teaching and learning process (Mckay, 2002). Finally, the writer composes the scheme of integrating Islamic values and Islamic cultural values with the writing skills as long as teacher's and students' roles.

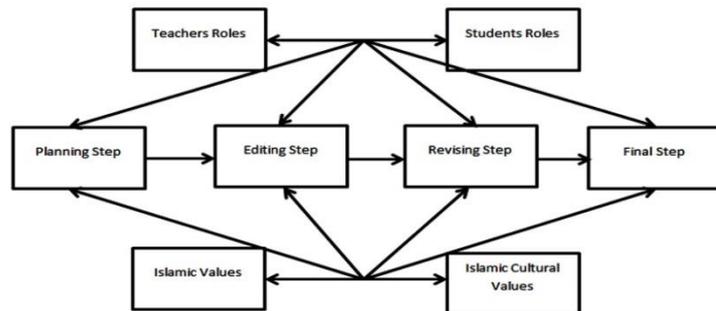


Figure 1: The integrations scheme of Islamic values and cultures for EFL writing through WA

The writing steps from planning to final step should include Islamic values and Islamic cultural values. Those steps also can be done through WA. To depict clearer notions of integrating writing steps with the Islamic cultures and values, those are as follows:

In the Planning Step

Teachers roles, the embedding Islamic values can be on how teachers declare the purpose of

written which is not only for knowledge input, but also social life input. Meanwhile in Islamic cultural values, it can be used by teachers as the written topics such as explaining how perform wudhu and sholat, describing the mosque, writing Islamic histories about prophets and so forth.

Students' roles have to pay attentions carefully and respectfully to teachers' explanations. At this

point, they implement Islamic values and Islamic cultural values on how respects to older person, how obey the teachers instructions, and so forth. Students also have to prepare and gain as many as possible of ideas related to the topic before fostering them up as the whole paragraphs. Students also have to align their written target audiences, their written purposes, what kinds of grammatical rules will be applied, and so forth.

In the Editing Step

Teachers' roles in the editing step are to ask students to check their own writing results probably any other grammatical errors, written sequences and so forth. This should be delivered through considering the Islamic values such as good manner, valuable norms and etc. Students' roles in the editing step are to check and edit their own written whether there are some mistakes win their writing. In this step, Islamic and cultural values allow student to be honest without copying other students' works. This also is to trait the critical thinking of students and their creativity in developing their own writing results.

In the Revising Step

Teachers roles at the editing step are that permit students to gather feedback from peers or from teachers. Teachers emphasize on the importance manner on how give and respond feedback to students. This allows in the implementations in Islamic values and Islamic cultural values. Students' roles have an opportunity to gain feedback from peers or other students to gain lot of inputs for their writing results.

in order to delivering and receiving feedback, they have to apply Islamic value such as how to ask feedback politely, and the receiver provides feedback responsibly, after receiving feedback says *Alhamdulillah, thanks for your suggestions*, and so forth.

In the Final Steps

Teachers roles ask students submit their work to teachers. Teachers can also say *Alhamdulillah, Allah Ta'ala gives well learning process*. This is to trigger students' grateful toward the learning process until finishing it at the end of lesson. Teacher and other students appreciate and close all their teaching and learning process by praying together such as reciting suratul AL fatihah together.

The integrations of Islamic Values and Cultures for ELT Writing Materials

The implementations of Islamic values and cultures, in Indonesia context, with the ELT writing materials still have to be developed. Mostly the writing materials are built based on exclude Islamic values and cultures such as about nature, daily habit, certain building and so forth. This is in line with Setiowati & Purbani (2018) who mentioned the integrations of the teaching and learning of English with Islamic values were learning materials. There still rare material developments of English specifically in writing skill material which are inserted the Islamic values and cultures.

Therefore, the creativities of teachers to design their own writing material which inserted the Islamic values and cultures are needed.

Those activities can be acted such as designing text about historical of Islam, creating procedure text how perform wudhu and sholat, so forth. Those texts are designed also due to correct generic structures of text and their language features to be taught to students. Providing textbooks are about local belief and culture, it may influence way of life certain community (Widodo, Perfecto, and Buripakdi, 2018). Hopefully by providing Islamic values and cultures to students as their writing materials enhance either their knowledge or their spirituality output to better in their life.

Teachers also have to consider time managements in order to set appropriate time for their students' learning process. Due to Khamdan (2018) and Amelia (2012) asserted on how connects between Islamic values and cultures and EFL writing can be through switching Islamic expression and English expression in the certain context; correlating the topic of writing to verses in Al Quran and Al hadith, giving certain Islamic name in the certain events, person, places and so forth; and providing writing tasks related to the Islamic values and cultures.

The strengths of integrations among Islamic values, Islamic cultures and EFL writing skill

The integrations of Islamic values and cultures affect to students' achievements including their writing proficiency. There are some strength toward those integrations namely cognitive strengths and affective strength. Cognitive strengths are about (1) the enhancements of students writing

proficiency level, (2) about developing their critical thinking abilities, and (3) about developing their social abilities in terms of giving and receiving feedback. Affective strengths relate to the students achievements regarding their positive attitudes in terms of (1) saying *Bismillah* before writing, (2) politely giving and respond feedback, (3) respecting to the teachers explanations, (4) saying Alhamdulillah at the end of lesson.

CONCLUSION

The global perspective toward English has been change which means English not only for native and its sociocultural values but also it can be integrated with other sociocultural values, including in Islamic perspectives. The integrations of Islamic values and cultures for English learning have limited numbers, especially in the teaching and learning of writing skill. Therefore, this paper aims at exploring on how integrate the Islamic values and cultures for writing skill through WA, what are pedagogical challenge toward those integrations, and the strengths of those integrations.

Those integrations can be done through planning step until final step with embedding of Islamic values and cultures. The learning materials of writing by embedding of Islamic values and cultures can be acted through developing its own writing material content and topic based on the Islamic values such as explaining how perform wudhu, telling Islamic history about prophets and so forth. The strength of those integrations has two main

points' namely cognitive strength and affective strength.

Cognitive strength relates to knowledge inputs of students such as increasing their writing fluency, trigger their critical thinking and so forth. Affective strength links to the students attitudes outputs such as being polite, hones, grateful and so forth. Further, suggestions com to two notions empirically and pedagogically. In empirical suggestions, it needs further research to analyze those integrations in terms of what effects are, how strong correlations and others. In the pedagogical suggestions, the curriculum developer, teachers, and Islamic scholars can discuss together to gain more comprehensive outputs towards those integration in the teaching and learning.

REFERENCES

- Annisa., & Hadijah, s. (2017). The integration of islamic values in english teaching and learning process at man model palangka raya. *Proceedings of the 1st INACELT (International Conference on English Language Teaching)*. State Islamic Institute (IAIN) Palangka Raya Indonesia, 15-16 December 2017 (pp. 35 – 50)
- Al-Abed Al-Haq, F., & Al-Masaeid, A. L. (2009). Islam and language planning in the Arab world: A case study in Jordan. *Iranian Journal of Language Studies*, 3(3), 267-302
- Alfattah, S. F. E. S. A. (2015). The Effectiveness of Using a WhatsApp Messenger as One of Mobile Learning Technique to Develop Students' Writing Skills. *Journal of Education and Practice*, 6(32), 115-127. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1083503.pdf>
- Amelia, R. (2012). Merancang Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Pendekatan Islami. *AnNida'*, 37(1), 8-14. <http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.308>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive approach to Language Pedagogy, 2nd ed.* New York: Longman.
- Daya, B. (1995). *Gerakan Pembaharuan Pemikiran Islam Kasus Sumatera Thawalib*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Ilmu.
- Diaz-Rico, L.T. 2004. *Teaching English Learners: Strategies and Methods*. Boston: Pearson Education inc
- Fitriyah, I. (2018). Developing english materials for islamic education students of iain kediri. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 10(1), 95 – 120. dx.doi.org/10.21274/lis.2018.10.1.95-120
- Ginanjari, A. (2003). *ESQ Power : sebuah Inner Journes Melalui al Ihsan*. Jakarta: Arga,
- Gon, S., & Rawekar, A. (2017). Effectivity of E-learning through WhatsApp as a teaching learning tool. *Journal of Medical Sciences*, 4(1), 19-25.

- <https://doi.org/10.18311/mvpjms/0/v0/i0/8454>
- Harmer, J. (2004). *How to Teach Writing*. England: Pearson Longman.
- Hornby, A. S. (2006). *Oxford advanced learner's dictionary: International Student's Edition*.
- Ilyas, H. Y. (2000). *Kuliah Aqidah Islam*. Yogyakarta: Lembaga Pengkajian dan Pengamalan Islam.
- Irawan, Y. (2020). Situating islamic values in english language teaching: documenting the best practices in Indonesia. *Jurnal Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 20(1), 95-103.
- Khamdan, N. (2008). The integration of teaching of English with the Islamic values at SMP Islam Al-Azhar 15 Cilacap. *Unpublished Thesis*. State Univesity of Malang.
- Kheryadi. (2017). The Implementation of WhatsApp as a media of english language teaching, *Loquen: English Studies Journal*, 10(2), 1-14. <https://doi.org/10.32678/loquen.v10i2.685>.
- Kurniawati, A. W. (2009). *Pendidikan Nilai Berbasis Islam (Proses Penanaman Budi Pekerti dalam Bingkai Pendidikan Agama Islam)*. Malang : UIN Malang Skripsi.
- Lumpkin, A. (2008). Teachers as role models teaching character and moral virtues. *JOPLRD*, 79(2), 45-49.
- <https://doi.org/10.1080/07303084.2008.10598134>.
- Li, M. (2004). Culture and classroom communication: A case study of asian students in New Zealand language schools. *The Asian EFL Journal*, 6(1), 1-18.
- Madjid, N. (1997). *Masyarakat Religius*, Jakarta: Paramadina,
- Madkur, A., & Albantani, A.M. (2018). Instilling islamic values in foreign language teaching: an indonesian context. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 115, 97 -103. <https://doi.org/10.2991/ice-ms-17.2018.20>.
- Mckay, S. (2002). *Teaching English as international language: Rethinking goals and approaches*. Oxford: Oxford University Press.
- Muhaimin., & Mujib, A. (1993). *Pemikiran Pendidikan Islam: Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar Operasionalnya*. Bandung: Trigenda Karya.
- Purgason, K. (2009). *Classroom guidelines for teachers with convictions*. In M. Wong & S. Canagarajah (Eds.), *Christian and critical English language educators in dialogue: Pedagogical and ethical dilemmas* (pp. 185- 192). New York: Routledge.
- Rohmah, Z. (2012). Incorporating Islamic messages in the English teaching in Indonesian context. *International J. Soc. Sci & Education*, 2(2), 157 - 165.
- Richards, J. C. and Renandya, W.A. (2002). *Methodoloy in Language Teaching: An*

- Anthology of Current Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Setiowati, B., & Purbani, W. (2018). To What Extent do Islamic Values Matter in English Material Development?. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 330, 174 -178. <https://doi.org/10.2991/iceri-18.2019.35>.
- Shah, M. I.A., Muhamad, A, J, & Ismail, S. M. (2012). Design, Formulation and Implementation of An English Language Curriculum from Islamic Perspective. *Journal of Islam in Asia*, 9 (2), 180-198.
- Shobron, S. (2011). *Studi Islam*. Surakarta: LPIK UMS. Bina Karya.
- Shyamlee, S. D., & Phil, M. (2012). Use of Technology in English Language Teaching and Learning: An Analysis. In International Conference on Language, Medias and Culture (Vol. 33, pp. 150-156).
- Sowden, C. (2007). Culture and the 'good teacher' in the English language classroom. *ELT Journal*, 61(4), 304 - 310.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Widodo, H. P., Perfecto, M. R., & Buripakdi, A. (2018). Re-contextualizing ELT Materials: The Case of Southeast Asia (SEA).
- Wong, M. S., Kristjansson, C., & Dörnyei, Z. (Eds.). (2013). *Christian faith and English language teaching and learning: Research on the interrelationship of religion and ELT*. Routledge.
- Van der Weide, T.L., Dignum, F., Meyer, J.-J.C., Prakken, H., Vreeswijk, G.A.W. (2009). *Practical reasoning using values*. In McBurney, P., Rahwan, I., Parsons, S., Maudet, N. (eds.) ArgMAS 2009. LNCS, 6057, pp. 79– 93. Springer, Heidelberg.
- Westwood. P. (2008). *What Teachers Need to Know about Reading and Writing Difficulties*. Victoria: ACER Press.
- Wicking, P. (2012). God in the classroom. *The Language Teacher*, 36(5), 35-38.
- Zaitun, & Wardani, S. K. (2018). Islamic values in the context of English learning and teaching. *English Language in Focus (ELIF)*, 1(1), 71-80. <https://doi.org/10.24853/elif.1.1.70-80>.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONSIENTASI DALAM MEMBANGUN KESADARAN KRITIS BAHASA JAWA SISWA SEKOLAH DASAR

Implementasion of Consientization Learning Model to Building Critical Awareness of Javanese Language in Elementary School Students

Endang Sri Maruti

Universitas PGRI Madiun, Jl. Auri No 6, Kota Madiun, 082257995470,
endang@unipma.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran konsientasi untuk membangun kesadaran kritis siswa. Penelitian ini merujuk pada model pengembangan 4-D. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 02 Pangongangan, Kota Madiun. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, tes, dan pemberian angket. Data dianalisis dengan teknik statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran bahasa Jawa yang diteliti dan dikembangkan adalah valid, praktis dan efektif, serta mampu meningkatkan kesadaran kritis siswa sekolah dasar.

Kata kunci: model konsientasi, kesadaran kritis, bahasa Jawa

Abstract: *This study aims to develop learning tools oriented to the consientization model to build students' critical awareness of the Javanese language material. This research refers to the 4-D development model. Subjects are fifth grade students of SDN 02 Pangongangan Madiun. Data was collected by means of observation, tests, and questionnaires. Data analysis was carried out using descriptive statistical analysis techniques. The results showed that the developed Javanese language learning tools were valid, practical and effective and were able to increase the critical awareness of elementary school students.*

Keywords: *consientization model, critical awareness, Javanese language*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jawa merupakan bentuk pengajaran bahasa yang tidak hanya melihat bahasa Jawa dari sisi struktur, tetapi juga dari sisi komunikatif. Sampai saat ini pembelajaran bahasa Jawa dari sekolah dasar (SD) hingga sekolah tinggi hanya merupakan rutinitas pengajaran bahasa Jawa,

yaitu hanya memberikan materi sesuai dengan kurikulum.

Capaian keberhasilan seorang anak dalam belajar bahasa Jawa hanya berhenti pada nilai dan angka-angka nominal semata, kepandaian anak dinilai manakala ia mampu menghafal materi-materi yang sudah ditentukan berdasarkan batasan-batasan yang sudah dipersiapkan secara terukur dan terstruktur

menurut aturan yang sempit dan minim terhadap adanya dialog interaktif antara guru dan siswa. Anak hanya terjebak pada batasan benar dan salah ataupun baik dan buruk semata.

Hal itu menjadikan anak tidak bisa berpikir kritis dan kreatif karena jawaban-jawaban anak sudah ditentukan dalam buku-buku teks ajar yang sudah tersedia. Kondisi tersebut menjadikan nilai-nilai pendidikan tidak tersampaikan secara memadai, padahal salah satu tujuan pembelajaran bahasa Jawa itu ialah membentuk perilaku yang *njawani* dalam kehidupan sehari-hari.

Para remaja di Madiun, misalnya, tidak lagi berbicara dengan bahasa Jawa ketika berbicara kepada orang yang lebih tua. Mereka cenderung menggunakan bahasa Jawa *ngoko* atau justru menggunakan bahasa Indonesia. Perilaku berbahasa itu terjadi karena remaja di daerah Madiun tidak bisa membedakan bagaimana cara berbicara ketika berhadapan dengan orang yang lebih tua dan/atau dengan teman sebaya. Hal itu diperkuat hasil penelitian Damayanti dan Jatningsih (2014) yang menyatakan bahwa budaya Jawa --termasuk praktik ber-*unggah-ungguh*-- mulai ditinggalkan oleh remaja Jawa, khususnya penggunaan bahasa Jawa dan tingkah laku yang seharusnya *njawani*.

Walaupun telah bertahun-tahun belajar bahasa Jawa, sebagian besar pelajar belum banyak yang mampu berbahasa Jawa dengan baik, termasuk kadar kesadaran berbahasa Jawa pun masih rendah. Seperti yang dinyatakan oleh Rachim dan Anshori (2007), bahwa nilai-nilai budaya Jawa saat ini belum

dipegang teguh oleh generasi muda, khususnya anak-anak. Nilai budaya Jawa dengan berbagai dinamikanya telah banyak mengalami penurunan. Hal itu mengindikasikan bahwa pembelajaran bahasa Jawa yang seharusnya berdampak positif bagi perubahan perilaku anak dalam meningkatkan kadar kejawaannya sehingga menjadi *wong Jawa njawani*, bukan *wong Jawa yang ilang Jawane* dapat dikatakan gagal.

Freire (1970a) telah memunculkan ide tentang pentingnya pendidikan kritis melalui proses konsientasi atau proses kesadaran kritis. Peran dan kedudukan pembelajaran bahasa Jawa dapat dijadikan sebagai rujukan untuk menjawab masyarakat Jawa dalam rangka penyadaran (*konsientasi*). Dengan kata lain, pembelajaran bahasa Jawa merupakan teori (metode/teknik/salah satu model) untuk menanamkan nilai-nilai budaya Jawa. Salah satu model pendidikan konsientasi yang dapat dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jawa pada siswa SD adalah model pembelajaran konsientasi (selanjutnya ditulis MPP).

Model pembelajaran konsientasi dikembangkan oleh Ibrahim & Nur (2000) yang ditujukan untuk mengembangkan aspek perkembangan siswa, terutama aspek-aspek sikap positif, akhlak karimah, dan budi pekerti di samping aspek akademiknya. Mengingat tujuan pendidikan nasional kita serta munculnya kekhawatiran para pakar psikologi dan pakar pendidikan akan terjadinya erosi budi pekerti, perilaku baik, dan tingkah laku

positif, maka mengasah sikap positif dan budi pekerti tidak cukup hanya dibebankan pada rumpun mata pelajaran agama dan akhlak mulia saja, melainkan perlu diintegrasikan dalam mata pelajaran yang lain (Ibrahim, 2007).

Model pembelajaran yang dikembangkan ini didukung oleh beberapa teori. Pertama, teori belajar perilaku yang dikembangkan oleh Fredrick B. Skinner melalui suatu penelitian yang mendalam mengenai hubungan antara perilaku dan konsekuensinya. Menurut Skinner, belajar merupakan perubahan perilaku. Prinsip yang paling penting dari teori belajar perilaku adalah bahwa perilaku berubah sesuai dengan konsekuensi-konsekuensi langsung dari perilaku tersebut. Konsekuensi yang menyenangkan akan memperkuat perilaku tersebut, sebaliknya konsekuensi yang tidak menyenangkan akan memperlemah perilaku. Dengan kata lain, konsekuensi-konsekuensi yang menyenangkan akan meningkatkan frekuensi seseorang melakukan perilaku serupa dan sebaliknya konsekuensi yang tidak menyenangkan akan menurunkan frekuensi seseorang melakukan perilaku serupa.

Oleh karena itu, di dalam proses belajar mengajar membentuk perilaku seseorang sering diterapkan konsekuensi-konsekuensi yang menyenangkan dan konsekuensi yang tidak menyenangkan. Konsekuensi yang menyenangkan disebut penguat (*reinforcer*) dan konsekuensi yang tidak menyenangkan disebut hukuman (*punisher*). Menurut Slavin (1990), penggunaan penguat dan hukuman

untuk mengubah perilaku seseorang disebut pengondisian operan (*operant conditioning*).

Menurut teori belajar perilaku pemberian penguatan dan hukuman harus dilakukan segera setelah perilaku yang dilatihkan itu dilakukan. Jika kita ingin agar siswa mempertahankan perilaku itu maka berilah dia penguatan, sebaliknya bila menginginkan agar perilaku itu tidak dilakukan lagi, maka berilah konsekuensi yang tidak menyenangkan (*punisher*). Pemberian konsekuensi yang sesegera mungkin sangat berpengaruh positif terhadap perilaku selanjutnya.

Teori perilaku ini jelas sekali terlihat penerapannya pada pemain sirkus ketika mereka melatih seekor hewan tertentu untuk melakukan keterampilan tertentu, seperti melompat, menari, dan sebagainya. Setiap kali hewan yang dilatihnya berhasil melakukan kegiatan yang diinginkan, pelatih selalu memberikan "hadiah" kepada hewan tersebut berupa makanan. Hewan yang selalu mendapat makanan saat dia melompat dengan baik, merupakan konsekuensi yang menyenangkan. Oleh karena itu, tingkah laku itu akan selalu diulangnya. Sebaliknya bila "hadiah" tersebut dihilangkan, berangsur-angsur tingkah laku hewan tadi juga akan hilang. Berkaitan dengan model itu, konsistensi merupakan contoh cara menunjukkan konsekuensi perilaku yang dilakukan. Kebermaknaan dilakukan dengan berbagai cara untuk menyentuh hati siswa bahwa apa yang dilakukan oleh seseorang layak ditiru atau patut untuk dihindari (Nur & Ibrahim, 2011).

Di dalam model pembelajaran tersebut, guru menggunakan fenomena bahasa sebagai model perilaku positif yang mampu memberikan contoh dan teladan, tentang bagaimana nilai moral diterapkan dalam kehidupan siswa sehari-hari. Dengan konsientasi yang diberikan oleh guru terhadap fenomena bahasa Jawa sebagai model tersebut guru melakukan pembelajaran melalui olah hati dan olah rasa di samping yang selama ini sudah dilakukan, yaitu olahraga dan olah otak (Sartika & Faizah, 2019). Untuk mewujudkan terlaksananya model pembelajaran konsientasi yang menggunakan fenomena bahasa Jawa sebagai model perilaku positif, diperlukan perangkat pembelajaran yang berorientasi model pembelajaran konsientasi.

Salah satu kecakapan hidup (*life skill*) yang perlu dikembangkan melalui proses pendidikan adalah keterampilan berpikir (Depdiknas, 2003). Kemampuan seseorang untuk dapat berhasil dalam kehidupannya antara lain ditentukan oleh keterampilan berpikirnya, terutama dalam upaya memecahkan masalah-masalah kehidupan yang dihadapinya. Salah satu prinsip dalam model pembelajaran konsientasi adalah prinsip berdasarkan masalah. Dengan pembelajaran yang dimulai dari masalah, siswa belajar suatu konsep atau teori atau prinsip sekaligus memecahkan masalah-masalah. Dengan demikian, sekurang-kurangnya ada dua hasil belajar yang dicapai, yaitu jawaban terhadap masalah (produk) dan cara memecahkan masalah (proses).

Dalam MPP, siswa disodori permasalahan bahasa terkait

penggunaan bahasa Jawa yang sesuai dengan kaidah, baik secara lisan maupun tulis. Dengan begitu, diharapkan siswa menjadi lebih paham dan akhirnya sadar untuk berbahasa Jawa secara baik dan benar. Permasalahan yang terjadi misalnya dalam hal penulisan dan pelafalan kata berbahasa Jawa, banyak siswa yang hanya dicekoki materi hafalan tanpa ada praktik penggunaan berbahasa.

Model pembelajaran konsientasi bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan siswa, terutama aspek sosial di samping aspek kognitifnya. Sementara itu, tujuan pendidikan nasional adalah untuk membendung terjadinya erosi budi pekerti, perilaku baik, dan tingkah laku positif. Tujuan berat tersebut tidak hanya dibebankan pada rumpun mata pelajaran agama dan akhlak mulia saja, tetapi juga perlu diintegrasikan dalam mata pelajaran yang lain (Ibrahim, 2008: 18).

Pembelajaran konsientasi bukanlah seperti pembelajaran tradisional yang secara aktif melibatkan siswa dalam konstruksi pengetahuan, sedangkan guru hanya sebagai pembimbing dan penantang saja tanpa memberikan pengetahuan (Dolmans et al., 2005; Hmelo-Silver & Barrows, 2006). Aspek penting dari konsientasi adalah adanya umpan balik dan refleksi pada proses pembelajaran, dinamika kelompok merupakan komponen sentral untuk penciptaan pengetahuan. Oleh karena itu, belajar merupakan proses pengaturan mandiri dalam menangani konflik melalui kegiatan sosial kooperatif, wacana, dan debat (Fosnot, 2013).

Penelitian ini berupaya membahas konsientasi lingual dalam pembelajaran bahasa Jawa yang memberdayakan pelajar dengan pendekatan model pendidikan *konsientasi*. Tugas pembelajaran bahasa Jawa adalah menjawaban pelajar agar semua berpartisipasi menjadi masyarakat yang *njawani*.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran bahasa Jawa berorientasikan konsientasi untuk membangun kesadaran kritis di sekolah dasar. Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah: (1) mendeskripsikan kelayakan model pembelajaran konsientasi yang dikembangkan; (2) mendeskripsikan kepraktisan model pembelajaran konsientasi dalam upaya membangun kesadaran kritis siswa; dan (3) mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran konsientasi dalam upaya membangun kesadaran kritis siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong dalam penelitian dan pengembangan (*research & development*) dengan rancangan pengembangan model 4-D karena model pengembangan perangkat ini lebih terperinci dengan tahapan-tahapannya dan juga sistematis dengan adanya validasi para pakar yang kompeten di bidangnya, sehingga lebih cocok untuk mencapai tujuan penelitian yang diharapkan. Data penelitian diperoleh dari siswa kelas V SDN 02 Pangongangan Madiun. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, tes, dan pemberian angket. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini ada dua hal, yaitu kelayakan dan kepraktisan model pembelajaran konsientasi dalam bahasa Jawa di SD.

Kelayakan Model Pembelajaran Konsientasi dalam bahasa Jawa

Kelayakan model pembelajaran konsientasi dalam bahasa Jawa dapat dilihat dari hasil validasi ahli terhadap prototipe model dan sintaks model pembelajaran.

Tabel 1. Prototipe Model Pembelajaran Konsientasi

Komponen	Penjelasan
Landasan Filosofis, Landasan Teori	Model pembelajaran ini dikembangkan atas dasar hasil dari penelitian pendahuluan dan analisis kebutuhan yang hasilnya menyatakan bahwa sangat perlu adanya pengembangan kesadaran kritis berbahasa Jawa siswa.
Sintaks Model Pembelajaran	Sintaks model pembelajaran yang dikembangkan berawal dari adanya perubahan model bank dalam pendidikan. Dengan berdialog, siswa ditantang untuk memecahkan masalah yang secara implisit mengandung pengetahuan baru bagi siswa, dan dengan berbagai sudut pandang, akhirnya siswa dapat mencapai kesadaran, refleksi,

	<p>harapan, dan tindakan (aksi) baru yang lebih baik, atau dapat dikatakan mencapai tingkat kesadaran kritis.</p>	<p>penyelesaian permasalahan dengan gagasan dan mengajak siswa untuk merefleksikan gagasan-gagasannya.</p>
Sistem Sosial	<p>Dalam model pembelajaran konsientasi (MPK) ini, dikembangkan suasana demokratis yang memberikan keleluasaan dan kebebasan kepada siswa untuk berinteraksi dan berdialog dengan guru dan teman. Sistem sosial ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa iklim serta aturan-aturan yang telah ditetapkan dapat mendukung berjalannya pelaksanaan pembelajaran dengan baik, untuk memproses informasi, memecahkan masalah, dan menghasilkan ide-ide baru dalam penyelesaian permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran.</p>
		<p>Sistem Pendukung</p>
		<p>Sistem pendukung ini terdiri atas komponen teknik, sarana, dan prasarana yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran atau aktivitas belajar. Dalam pembelajaran diperlukan sejumlah bahan dan sumber pembelajaran selain dari pengalaman langsung yang telah dialami siswa. Oleh karena itu, setiap pokok bahasan yang dibahas, guru perlu menyiapkan sumber belajar yang realistik untuk siswa.</p>
		<p>Dampak Instruksional dan Pengiring</p>
		<p>Secara umum dampak instruksional dalam Model Pembelajaran Konsientasi (MPP) adalah kesadaran berbahasa Jawa siswa berubah, dari kesadaran naif menjadi kesadaran kritis. Sedangkan dampak pengiring dalam Model Pembelajaran Konsientasi (MPP) adalah tumbuhnya sikap saling mengasihi, menghargai, dan demokratis sebagai</p>
Peran dan Tugas Guru	<p>Dalam model pembelajaran konsientasi (MPP), guru memberikan keleluasaan penuh kepada siswa dalam proses menghasilkan gagasan atau ide-ide baru. Dalam model ini, guru juga menekankan pada proses penemuan</p>	

dampak dari lingkungan belajar yang memberikan keleluasaan pada setiap siswa.

Adapun sintaks model pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran Konsientasi

Tahap Kegiatan	Bentuk Kegiatan
Penentuan Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penentuan topik pembelajaran konsientasi <i>lingual</i> bahasa Jawa 2. Penentuan materi yang sesuai dengan pembelajaran konsientasi <i>lingual</i> bahasa Jawa
Penelaahan Kemampuan Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyusun RPP sesuai dengan kompetensi dasar dengan langkah pembelajaran sesuai sintaks model pembelajaran konsientasi 2. Guru mempersiapkan bahan ajar dan lingkungan belajar sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran konsientasi 3. Pengembangan lembar penilaian
Proses Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru membuka pembelajaran dan mengabsen. b. Guru menyiapkan siswa secara fisik maupun mental.

- c. Mengajukan pertanyaan tentang pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
- d. Menjelaskan tujuan pembelajaran.
- e. Guru menciptakan suasana awal dan situasi yang membuat siswa termotivasi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Tahap 1 Memahami Permasalahan

- a. Guru menyajikan fenomena yang mengandung masalah yang sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator. Bentuknya bisa berupa gambar, teks, video, *vignettes*, fenomena riil, dan sebagainya menerangkan materi secara global.
- b. Siswa mengamati fenomena yang mengandung masalah yang sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator yang disajikan pendidik.
- c. Siswa melakukan

-
- klarifikasi terhadap masalah yang ditemukan.
- d. Siswa melakukan identifikasi terhadap fenomena yang ditampilkan untuk menemukan masalah.
- e. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mengklarifikasi fakta, konsep, prosedur dan kaidah dari masalah yang ditemukan.
- f. Siswa mengidentifikasi masalah dengan cara *sharing information*, klarifikasi informasi dan data tentang masalah yang ada, melakukan *peer learning* dan bekerja sama (*working together*).
- g. Siswa mendeskripsikan masalah, apa saja yang perlu dipelajari untuk menyelesaikan masalah, mendeskripsikan konsep yang sudah dan belum diketahui, menemukan penyebab masalah, dan menyusun rencana untuk

-
- menyelesaikan masalah.
- h. Siswa mengembangkan alternatif penyelesaian masalah.
- i. Siswa menyusun dan mengembangkan *action plan* untuk penyelesaian masalah.

Tahap 2

Pertanyakan Solusi

- j. Guru memfasilitasi peserta didik untuk membuat daftar pertanyaan dan mencari jawaban dengan mengumpulkan informasi sebagai upaya memecahkan permasalahan yang telah teridentifikasi.
- k. Siswa melakukan kegiatan pengumpulan data dan informasi terkait dengan penyelesaian masalah, perpustakaan, *web*, dan berbagai sumber data yang lain serta melakukan observasi.
- l. Siswa secara mandiri mengolah hasil pengumpulan informasi/data
-

-
- untuk dipergunakan sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah.
 - m. Guru memantau dan membimbing kegiatan pembelajaran.
 - n. Siswa merumuskan dan menetapkan solusi (pemecahan masalah).
 - o. Siswa menyusun laporan hasil diskusi penyelesaian masalah.

Tahap 3 Konsepkan Aksi

- p. Siswa mempresentasikan hasil *brainstormingnya* tentang solusi yang dikemukakan untuk penyelesaian masalah.
 - q. Siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.
 - r. Siswa mereviu, menganalisis, mengevaluasi dan merefleksi pemecahan masalah yang ditawarkan beserta *reasoningnya* dalam diskusi kelas.
-

-
- s. Guru dan siswa menemukan solusi terhadap masalah
 - 3. Kegiatan Penutup
 - a. Siswa merangkum pembelajaran
 - b. Guru memberikan umpan balik
 - c. Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran
-

- | | |
|-----------|--|
| Penilaian | 1. Evaluasi penguasaan konsientasi bahasa Jawa
2. Evaluasi pelaksanaan pembelajaran konsientasi bahasa Jawa |
|-----------|--|
-

Dalam pelaksanaan model pembelajaran konsientasi (MPP) diperlukan beberapa komponen pendukung. Komponen pendukung dalam model pembelajaran konsientasi ini berupa RPP dan Lembar Kinerja Peserta Didik (LKPD). Perangkat pembelajaran dikatakan baik dengan sedikit revisi, apabila mendapatkan skor rata-rata antara 2,6--3,5 dan dikatakan sangat baik tanpa revisi dengan rata-rata skor 3,6--4,0 (Arikunto, 2003). Berikut ini hasil validasi dari perangkat pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

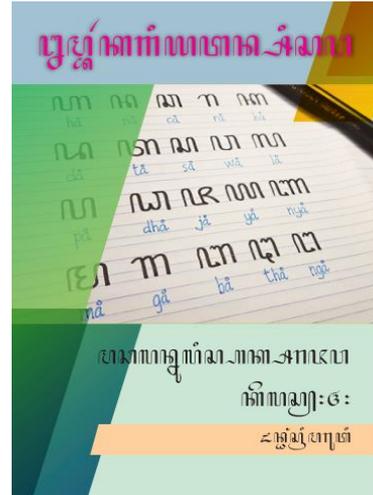
Hasil validasi atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dikembangkan dalam penelitian, menunjukkan skor sebesar 3,89 berkategori sangat baik, itu artinya RPP telah memenuhi indikator pembelajaran yang akan

dicapai, sehingga RPP layak untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran. RPP yang dikembangkan peneliti mengacu pada model pembelajaran konsientasi yang di dalamnya terdapat ciri khas, yaitu adanya fase konsientasi.

Keterpaduan antara nilai budi pekerti dan kemampuan berpikir tertuang pada langkah-langkah pembelajaran. Nilai-nilai budi pekerti yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjadi acuan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa mengalami perkembangan tidak hanya secara penguasaan konsep, tetapi juga budi pekertinya. Kemudian RPP dibuat dengan kejelasan rumusan tujuan pembelajaran, keruntutan sistematika materi, kejelasan skenario pembelajaran, kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran, adanya fase konsientasi dan disertai dengan evaluasi dan pedoman penskorannya. Dengan demikian, karena terpenuhinya aspek-aspek tersebut yang dibuktikan dengan hasil validasi dengan kategori sangat baik, RPP yang telah dikembangkan berkategori layak dan bisa digunakan.

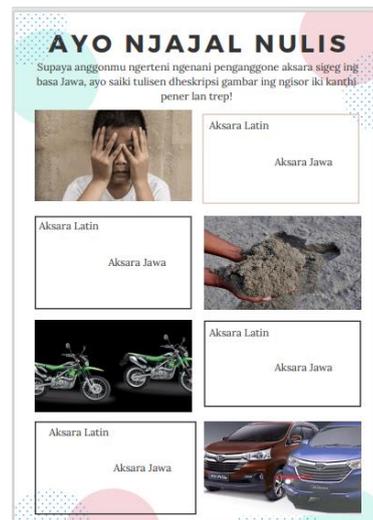
Lembar Kinerja Peserta Didik (LKPD)

Pengembangan LKPD siswa ini mengacu pada model pembelajaran konsientasi.



Gambar 1. Tampilan LKPD

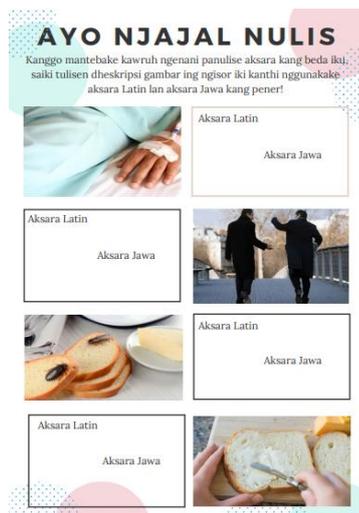
Lembar Kinerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dikembangkan dalam uji coba ini mendapatkan skor rata-rata validasi sebesar 3,31 yang berkategori baik dengan sedikit revisi. Hal ini dapat dinyatakan bahwa LKPD yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan isi LKPD

Dalam LKPD bermodel pembelajaran konsientasi, siswa disodori permasalahan bahasa

terkait penggunaan bahasa Jawa yang sesuai dengan kaidah, baik secara lisan maupun tulis. Dengan begitu, diharapkan siswa menjadi lebih paham dan akhirnya sadar untuk berbahasa Jawa secara baik dan benar.



Gambar 3. Tampilan isi LKPD

LKPD ini diisi oleh siswa secara berkelompok dengan bimbingan guru. Lembar Kerja Siswa yang dikembangkan berkategori baik karena memenuhi aspek-aspek yang dinilai yaitu dari segi format, isi, dan bahasa. Dengan demikian, karena terpenuhinya aspek-aspek tersebut dibuktikan dengan hasil validasi dengan kategori baik, LKPD yang dikembangkan berkategori layak dan bisa digunakan.

Kepraktisan Model Pembelajaran Konsientasi

Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran diamati dengan mengacu pada sintaks/fase model pembelajaran konsientasi. Skor rata-rata yang diperoleh pada tahap pelaksanaan yang meliputi: pendahuluan sebesar 3,87; kegiatan inti sebesar 3,71; dan

penutup sebesar 3,83. Berdasarkan nilai tersebut, guru dapat melaksanakan pembelajaran bahasa Jawa dengan model pembelajaran konsientasi sesuai dengan konsep materi yang akan disampaikan. Saat penyampaian konsep materi, guru membimbing siswa melakukan percobaan, melatih siswa mengomunikasikan hasil pengamatan, melakukan umpan balik, memodelkan konsientasi, serta menyimpulkan apa yang telah dipelajari, dapat dinyatakan baik. Hal ini akan berdampak pada antusias siswa ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Nilai reliabilitas 0,88 artinya instrumen yang digunakan mampu memberikan efek pembelajaran yang baik bagi guru dan siswa. Nilai koefisien reliabilitas Lembar Pengamatan Keterlaksanaan RPP yang diperoleh melebihi 0,75, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa instrumen yang digunakan berkategori baik.

Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar, siswa cukup aktif dengan memperoleh skor rata-rata 3,37 atau 84,3 % dan koefisien reliabilitas sebesar 0,90. Aspek yang mendapat skor tertinggi adalah aspek mengerjakan LKPD dengan skor rata-rata sebesar 4 atau dengan kategori sangat aktif, kemudian aspek mendengarkan penjelasan guru dengan skor rata-rata 3,91, dan aspek melakukan diskusi/bekerja sama dengan teman mendapat skor rata-rata sebesar 3,48, serta aspek melakukan pengamatan sebesar 3,46.

Sedangkan aspek yang mendapatkan skor terendah adalah aspek perilaku yang tidak relevan sebesar 1,11 atau 2,75%. Aspek pengupayaan kemampuan berpikir mendapat skor sebesar 3,07 atau 75,15 %. Sebelumnya guru masih menggunakan soal berbentuk pilihan ganda tanpa ada kegiatan berkelompok.

Pembahasan

Selama ini, pembelajaran bahasa Jawa hanya berpusat pada guru, guru langsung menjelaskan dan memberikan contoh pada siswa. Hasilnya, siswa memang bisa mengerjakan tes penilaian dengan baik, tetapi siswa kesulitan dalam mengaplikasikannya dalam penggunaan bahasa yang sesuai konteks. Model pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini bisa dijadikan alternatif untuk mengubah kondisi tersebut.

Beberapa siswa menyatakan penuh kekaguman bahwa ternyata di dalam bahasa Jawa tidak hanya sekadar konsep semata, tetapi terkandung nilai-nilai seperti nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, kejujuran, dan makna positif yang lain. Terdapat lima nilai dasar atau nilai intrinsik di dalam ilmu pengetahuan, yaitu nilai religi, nilai praktis, nilai intelektual, sosial politik, dan nilai pendidikan (Santosa et al., 2018). Bahkan di luar pembelajaran mereka bertanya tentang contoh konsientasi dari konsep materi bahasa Jawa yang lain. Dan mereka mencoba menghubungkan sendiri makna dari fenomena yang mereka ketahui.

Dengan demikian, pendekatan lama seperti ceramah bisa diarahkan menuju pada pendekatan baru, yakni

dengan proses penemuan dalam upaya peningkatan kesadaran kritis bahasa. Pembelajaran tata bahasa secara aktif melibatkan siswa, mengutamakan proses berpikir, serta melibatkan penggunaan bahasa sesuai dengan konteks. Pelibatan siswa secara aktif tentu akan memancing keterampilan berbicara siswa, hal itu akhirnya juga akan meningkatkan konsientasi *lingual* siswa (Svalberg, 2005).

Setiap siswa dalam merespons suatu fenomena bahasa Jawa berbeda-beda sehingga kesadaran kritis yang muncul juga berbeda. Oleh karena itu, kemampuan untuk menginterpretasikan dampak kesadaran kritis perlu dimiliki dan ditumbuhkan pada diri siswa. Dengan kata lain, bahwa kepekaan siswa dalam menyikapi fenomena bahasa Jawa juga harus dimiliki. Dari sinilah akan dapat dijabarkan bahwa tingkat kesadaran kritis siswa akan terasa berbeda-beda pula. Kesadaran kritis yang tinggi mengilustrasikan siswa tersebut mampu merasakan makna yang terkandung pada sebuah fenomena/peristiwa, sebaliknya kesadaran kritis yang rendah mengilustrasikan siswa tidak dapat menangkap makna yang terkandung dalam fenomena/peristiwa. Penelitian pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Jawa berorientasi model pembelajaran konsientasi ternyata mampu mengubah kesadaran kritis siswa terhadap nilai moral yang terkandung dalam materi pokok penulisan aksara jegeg dan aksara miring dalam bahasa Jawa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kesadaran kritis sebelum dan sesudah pembelajaran.

Praktik pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran kritis juga dapat dilakukan dengan proses diskusi (Christina & Leal, 1998). Diskusi bisa diawali dengan pemberian pertanyaan oleh guru. Pertanyaan tersebut tentu yang bisa memancing dan merangsang siswa untuk dapat memecahkan pertanyaan tersebut secara bersama-sama. Topik yang biasa diajarkan dengan pendekatan ini adalah tata bahasa, membaca, dan menulis.

Secara umum, dapat dikatakan bahwa ada atau tidaknya upaya kesadaran kritis pada siswa ditentukan oleh banyaknya pembimbingan yang dilakukan oleh guru di kelas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran yang memosisikan guru sebagai pembimbing atau fasilitator dapat mengarahkan hasil performansi pada siswa untuk lebih baik (Lazonder & Harmsen, 2016).

Dalam penelitian ini, praktik penyadaran bahasa sering dimulai dengan latihan pemodelan oleh guru, seperti dengan pendemonstrasian tentang cara menganalisis dan mendiskusikan aspek kebahasaan. Misalnya, ada guru yang menampilkan dua teks di papan tulis, kemudian meminta siswa untuk mendiskusikan perbedaan antara kedua teks tersebut. Hal itu sesuai dengan hasil penelitian Swain (2006) yang menyatakan bahwa adanya umpan balik terkait kesalahan yang ditemukan dapat menghasilkan dialog kolaboratif pada siswa. Dengan demikian, keterampilan membaca dan menulis siswa, khususnya dalam bahasa Jawa menjadi meningkat.

Pembelajaran model konsientasi lebih menekankan pada pemahaman baru siswa yang didasarkan pada pengetahuan sebelumnya dengan pengalaman yang nyata. Guru selalu aktif mengajak siswa untuk berkomunikasi dan berdialog untuk dapat memacu proses berpikir kritis siswa. Guru juga selalu dapat menerima jawaban siswa dan mengapresiasinya tanpa mendoktrin salah atau benar. Hal ini tentu sesuai dengan Hanif (2014) tentang konsep pembelajaran yang transformatif, yaitu siswa dan guru memiliki kedudukan yang sama, guru bukan pemberi perintah dan siswa bukan pelaksana perintah dari guru. Pendidikan harus diaktualisasikan dengan menghadapi masalah dan harus mampu menghilangkan kesadaran naif dan magis diganti dengan kesadaran kritis dan transformatif.

Pengajaran dalam model pendidikan yang sebelumnya, yakni verbalistik, menggunakan konsep-konsep abstrak yang bahkan tidak dipahami siswa (Murtiningsih & Barnadib, 1998). Dalam proses pembelajaran ini, dicirikan dengan adanya pemberian pengetahuan dasar sebelumnya, kemudian dikaitkan dengan pengalaman baru yang berbeda dengan pengetahuan sebelumnya.

Berlangsungnya penindasan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa secara terus-menerus mengakibatkan menurunnya kadar kesadaran kritis siswa. Hal ini terjadi pada bentuk proses pembelajaran yang konvensional. Dalam pembelajaran bahasa Jawa yang konvensional, guru selalu memerintah siswa. Guru bertindak

seolah-olah sebagai sumber segala ilmu. Guru selalu memaksa siswa untuk menerima dan menghafalkan materi yang diberikan. Kaidah atau materi itu justru hanya dijadikan sebagai hafalan yang diingat pada saat-saat tertentu. Hafalan itu tidak digunakan dan dimanfaatkan sesuai dengan konteks komunikasi yang nyata. Hal itu sesuai dengan hasil penelitian Datunsolang (2017) yang menyatakan bahwa pendekatan kultural mencerahkan rakyat dalam program penyadaran dan pemberdayaan dan bukan dengan cara pemaksaan.

Dengan demikian, praktik pembelajaran natural adalah praktik pembelajaran yang berpusat pada siswa. Adapun ciri praktik tersebut adalah pembelajaran dengan pendekatan kontekstual yang otentik, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan pembelajaran yang berbasis inkuiri. Seperti diketahui selama ini, pembelajaran berbasis inkuiri lebih banyak diterapkan pada pembelajaran sains (Lazonder & Harmsen, 2016). Hal ini tentu dapat mengubah model pembelajaran yang berpusat pada guru, menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan diskusi yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran bahasa Jawa yang dikembangkan valid, praktis dan efektif, serta mampu meningkatkan sensitivitas moral, kemampuan berpikir, dan penguasaan konsep siswa sekolah dasar. Model pembelajaran berorientasi konsientasi terbukti juga berpotensi untuk mengembangkan kemampuan

berpikir siswa karena dalam model ini gejala alam diberikan dalam proses yang mandiri. Guru memberikan masalah dan bimbingan agar siswa secara aktif dapat menyelesaikan masalah melalui sebuah percobaan yang membutuhkan kemampuan berpikir. Model pembelajaran konsientasi mengombinasikan pembelajaran berdasarkan masalah dengan ditunjang aspek-aspek budi pekerti di dalam pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kesadaran kritis bahasa Jawa pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Christina, M., & Leal, D. (1998). Critical language awareness in the teaching of portuguese. *Language Awareness, 7*(1), 1–8. <https://doi.org/10.1080/09658419808667096>
- Damayanti, R., & Jatningsih, O. (2014). Sikap Sopan Santun Remaja Pedesaan danPerkotaan di Madiun. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan, 3*(2), 912–926. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraa/article/view/9281/4033>
- Datunsolang, R. (2017). Konsep Pendidikan Pembebasan Dalam Perspektif Islam (Studi Pemikiran Paulo Freire). *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 5*(1), 132–146.
- Dolmans, D. H. J. M., De Grave, W., Wolfhagen, I. H. A. P., & Van Der Vleuten, C. P. M. (2005). Problem-based learning: Future challenges for educational practice and research. *Medical*

- Education*, 39(7), 732–741.
- Fosnot, C. T. (2013). *Constructivism: Theory, perspectives, and practice*. Teachers College Press.
- Freire, P. (1970). Pedagogy of the oppressed. In *New York: Continuum*.
<https://doi.org/10.4324/9780203891315-58>
- Hanif, M. (2014). Desain Pembelajaran Untuk Transformasi Sosial. *Komunika*, 8(2), 113–128.
- Hmelo-Silver, C. E., & Barrows, H. S. (2006). Goals and strategies of a problem-based learning facilitator. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 4.
- Lazonder, A. W., & Harmsen, R. (2016). Meta-analysis of inquiry-based learning: Effects of guidance. *Review of Educational Research*, 86(3), 681–718.
- Murtiningsih, R., & Barnadib, H. I. (1998). *Konsep konsientisasi dalam pendidikan menurut Paulo Freire*. Universitas Gadjah Mada.
- Rachim, R. L., & Anshori, H. F. (2007). Nilai budaya Jawa dan perilaku nakal remaja Jawa. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1).
- Svalberg, A. M.-L. (2005). Consciousness-raising Activities in Some Lebanese English Language Classrooms: Teacher Perceptions and Learner Engagement. *Language Awareness*, 14(2–3), 170–190.
<https://doi.org/10.1080/09658410508668832>
- Swain, M. (2006). Languaging, agency and collaboration in advanced second language proficiency. *Advanced Language Learning: The Contribution of Halliday and Vygotsky*, 95–108.

PENINGKATAN HOTS PESERTA DIDIK KELAS VII-C MTsN 6 PASURUAN DALAM MENYUSUN TEKS DESKRIPSI MELALUI PEMBELAJARAN AKTIF

Improving HOTS of Students Class VII-C MTsN 6 Pasuruan in Constructing Descriptive Text through Active Learning

Eka Sugeng Ariadi
MTsN 6 Pasuruan, Jawa Timur
Jalan Raya Warungdowo Barat Pegadaian.
sugengariadieka@gmail.com

Abstrak: Pemulihan kondisi peserta didik yang tengah mengalami *learning loss* penting untuk segera dilakukan. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti bermaksud mendeskripsikan implementasi Pembelajaran Aktif dan menjelaskan hasil implementasi pembelajaran aktif setelah pelaksanaan PTK. Setelah proses PTK dengan dua siklus pada Februari sampai dengan April 2022, kedua tujuan tersebut dinyatakan telah tercapai. Hasil PTK itu menguatkan hipotesis awal, yakni pendekatan Pembelajaran Aktif berpengaruh terhadap peningkatan HOTS peserta didik kelas VII-C MTsN Pasuruan dalam menyusun teks deskripsi. Adapun dari tiga kriteria keberhasilan PTK tersebut, disimpulkan bahwa kriteria pertama, yaitu pendekatan Pembelajaran Aktif dipraktikkan sepenuhnya (100%) dinyatakan berhasil. Kriteria kedua, yaitu nilai rerata kelas >70 dinyatakan tercapai. Kriteria terakhir, yaitu lebih dari separuh siswa berpartisipasi aktif dalam Pembelajaran Aktif dinyatakan juga berhasil tercapai. Rekomendasi untuk pendidik dan peneliti selanjutnya adalah pendekatan Pembelajaran Aktif layak untuk dipraktikkan di kelas masing-masing.

Kata kunci: Pembelajaran Aktif, HOTS, Teks Deskripsi

Abstract: *Recovering students' conditions from learning loss have been becoming an essential thing to tackle. Through this Classroom Action Research (CAR), the researcher aims to describe the implementation of Active Learning and to explain the result of the implementation of Active Learning after engaging in this CAR. At the end of this CAR in two cycles which have done in February to April 2022, those two goals are accomplished. The results are able to strengthen the stated hypothesis that Active Learning has significant effect to improve students' HOTS level in composing descriptive text. In other hands, among three successful criteria in this CAR, the first criteria which is about Active Learning could be implemented 100%. The second criteria which is about class average score is successfully accomplished. While the last criteria which is about students' responses could be claimed more than half of them are active during the teaching and learning process. Finally, the researcher recommends that this Active Learning approach is worth to be practiced for teachers in their classroom.*

Keywords: *Active Learning, HOTS, Descriptive text*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dalam situasi pandemi berdampak pada kualitas pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Terlebih hal itu menyebabkan terjadinya kehilangan semangat belajar (*learning loss*) baik peserta didik maupun pendidiknya (Kemdikbud, 2022). Kurikulum Merdeka dihadirkan pemerintah untuk memberikan ruang yang luas bagi pendidik, yakni memberikan proses pembelajaran yang benar-benar membuat peserta didik menjadi lebih aktif dari sebelumnya. Ada beberapa pendekatan yang bisa digunakan, antara lain: *project based-learning*, *problem based-learning*, pembelajaran aktif, dan sebagainya. Tujuan yang diinginkan adalah semangat belajar peserta didik dapat pulih kembali, lebih aktif dalam proses pembelajaran baik secara daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan), lebih berani dalam berdiskusi atau menyampaikan pendapat/ide, dan mampu menghasilkan karya-karya yang lebih baik di kelas maupun di luar kelas.

Dari laman <https://gtdikdas.kemdikbud.go.id/> Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem

Makariem, menyatakan bahwa *learning loss* adalah kehilangan satu generasi yang tidak belajar sama sekali dan terjadi selama pembelajaran jarak jauh akibat kesenjangan fasilitas atau infrastruktur yang dimiliki oleh sekolah dan orang tua (Dikdas, 2021). Selain itu, hal yang tidak bisa dihindarkan adalah dampak psikososial yang dialami mayoritas peserta didik, yaitu bosan berada di dalam rumah, tagihan tugas yang banyak dari tiap mata pelajaran, tidak dapat bertemu dengan teman-teman sekelas, dan masih banyak lainnya.

Kondisi inilah yang sedang dirasakan oleh peserta didik kelas VII-C di MTsN 6 Pasuruan. Bagi peserta didik yang keadaan keluarganya harmonis dan berkecukupan maka tidak terlalu merasakan kehilangan semangat belajar. Akan tetapi, mayoritas dari mereka berlatar belakang dari keluarga yang kurang beruntung dan harmonis sehingga pembelajaran jarak jauh justru menjadi hambatan untuk meningkatkan semangat belajar dan menerima materi pembelajaran. Berikut persepsi 31 peserta didik kelas VII-C tentang adanya *learning loss*.

Tabel 1 Persepsi Peserta Didik

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
Apakah pertemuan tatap muka 50% ini menyenangkan?	4%	96%
Apakah belajar di rumah membuat kalian lebih semangat belajar?	7%	93%
Apakah kalian suka pertemuan tatap muka 100% meski harus protokol kesehatan?	90%	10%
Apakah pertemuan tatap muka 100% lebih menyenangkan?	90%	10%
Apakah pertemuan tatap muka 100% membuat kalian lebih semangat belajar?	90%	10%

Berdasarkan data persepsi di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik tidak mengharapkan proses pembelajaran dilakukan di rumah atau dengan konsep pertemuan tatap muka 50% belajar di rumah, 50% belajar di madrasah. Hal ini tentu disebabkan oleh proses pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan (daring) 100% tahun kemarin banyak menimbulkan permasalahan dan itulah yang disebut *learning loss*.

Dalam penelitian itu, pendekatan yang digunakan adalah Pembelajaran Aktif yang diinisiasi oleh *Tanoto Foundation*. Penjelasan tentang pendekatan itu dijabarkan dalam buku Modul 1 Praktik Baik dalam Pembelajaran di SMP dan MTs (*Foundation, Modul 1 Praktik yang Baik dalam Pembelajaran di SMP dan MTs, 2018*). Dalam buku itu dijelaskan bahwa konsep Pembelajaran Aktif adalah memaksimalkan potensi kreativitas peserta didik melalui empat unsur, yaitu **Mengalami**, **Interaksi**, **Komunikasi**, dan **Refleksi** (selanjutnya disingkat MIKiR). Secara empiris, Pembelajaran Aktif yang terdiri atas empat unsur MIKiR itu telah banyak dipraktikkan dan dilakukan diseminasi oleh para pendidik di berbagai daerah. Data terakhir tahun 2021 yang dilaporkan oleh *Tanoto Foundation* terdapat 13 lembaga pelatihan guru dan 1.368 sekolah yang tersebar di seluruh Indonesia telah bekerja sama dan merasakan manfaat dari praktik baik pendekatan ini (*Foundation, Ikhtisar Dampak Program, 2021*). Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk menjadikan pendekatan ini sebagai

variabel bebas dalam penelitian tindakan kelas.

Penelitian itu diadakan selain untuk memulihkan semangat belajar peserta didik, juga ditujukan untuk meningkatkan potensi, kreativitas, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (selanjutnya disebut dengan HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)) mereka. Terlebih untuk peserta didik kelas VII yang tingkat kreativitas dan HOTS-nya masih belum terbentuk. Berdasarkan pengamatan peneliti yang mengajar mata pelajaran bahasa Inggris di kelas VII-C MTsN 6 Pasuruan, karakter dan budaya belajar mereka ketika di sekolah dasar masih melekat. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran aktif untuk mengaktifkan potensi yang mereka miliki dengan mempraktikkan empat unsur MIKiR. Adapun materi yang menjadi bahan pembelajaran adalah menyusun teks deskripsi. Materi dipilih karena sesuai dengan ketentuan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dipelajari peserta didik di semester ini.

Berkaitan dengan tingkat HOTS peserta didik kelas VII-C MTsN 6 Pasuruan, peneliti yang juga guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris telah melakukan pengamatan dan pemeriksaan dokumen hasil pembelajaran dan dapat menarik kesimpulan pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik sebagai berikut. Pada ranah afektif mayoritas mereka baru berada di level A-1 dan A-2, yaitu *menerima* dan *menanggapi*. Adanya PTK ini diharapkan ranah afektif mereka bisa pada level A-3 atau A-4, yaitu *menilai* atau *mengelola*. Lalu pada ranah kognitif,

mayoritas mereka masih pada level C-1 dan C-2, yaitu *mengingat* dan *memahami*, sehingga peneliti berkeinginan kuat untuk menaikkan kemampuan kognitif mereka ke level C-3 dan C-4, yaitu *menerapkan* (mengaplikasikan) dan *menganalisis*. Pada ranah psikomotorik, mayoritas mereka berada pada level P-1 (imitasi) dan P-2 (manipulasi). Harapan peneliti adalah ada peningkatan keterampilan mereka ke level P-3 (presisi) atau P-4 (artikulasi) setelah terselesaikannya penelitian ini.

Penelitian tentang cara mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menyusun teks deskripsi telah banyak dilakukan. Juleha (2019) mengembangkan strategi menulis teks deskripsi untuk peserta didik di SMK dengan menggunakan teknik pertanyaan panduan. Rasyida (2020) menggunakan strategi melihat tayangan video untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi di tingkat SD. Astuti (2015) dalam skripsinya membahas tentang penggunaan strategi RAFT (*Role-Audience-Format-Topic*) untuk mengembangkan kemampuan peserta didik di jenjang SMA menulis teks deskripsi. Dari penelitian di atas, masih belum banyak ditemukan penggunaan Pembelajaran Aktif untuk meningkatkan HOTS peserta didik dalam menyusun teks deskripsi. Hal inilah yang memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas.

Rumusan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana implementasi Pembelajaran Aktif untuk meningkatkan HOTS peserta didik dalam menyusun teks deskripsi di kelas VII-C MTsN 6 Pasuruan?

2. Sejauh mana hasil implementasi Pembelajaran Aktif dapat meningkatkan HOTS peserta didik dalam menyusun teks deskripsi di kelas VII-C MTsN 6 Pasuruan?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan PTK ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan implementasi Pembelajaran Aktif sebagai upaya meningkatkan HOTS peserta didik dalam menyusun teks deskripsi di kelas VII-C MTsN 6 Pasuruan.

2. Untuk menjelaskan hasil implementasi Pembelajaran Aktif dalam meningkatkan HOTS peserta didik dalam menyusun teks deskripsi di kelas VII-C MTsN 6 Pasuruan

Manfaat penelitian berupa manfaat akademis dan praktis.

1. Secara akademis, hasil penelitian itu bisa menambah referensi bagi pendidik di mana pun berada yang ingin melakukan PTK pada bidang yang sama/serumpun atau yang berbeda bidang/mata pelajaran.

2. Secara praktis, hasil penelitian juga bermanfaat bagi MTsN 6 Pasuruan dan Kementerian Agama Kabupaten Pasuruan sebagai salah satu produk pembinaan pendidik dalam proses Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

3. Secara pribadi, hasil penelitian itu juga menjadi penyemangat dan motivasi diri untuk

senantiasa meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogis sebagai pendidik.

Hipotesis dari PTK adalah pembelajaran aktif berpengaruh terhadap HOTS peserta didik pada materi menyusun teks deskripsi.

Ruang lingkup materi yang diberikan adalah tentang teks deskripsi sesuai dengan kompetensi dasar dan materi pokok yang tertuang dalam dokumen *Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), Mata Pelajaran: Bahasa Inggris* (Kemdikbud, 2017a) untuk kelas VII semester genap. Dalam dokumen tersebut disebutkan bahwa kompetensi dasar ranah pengetahuan 3.6 mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan tingkah laku/tindakan/fungsi orang, binatang, benda, sesuai dengan konteks penggunaannya (perhatikan unsur kebahasaan kalimat *declarative, interrogative, simple present tense*) dan ranah psikomotorik 4.6 menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait tingkah laku/tindakan/fungsi orang, binatang, dan benda, dengan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

Pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah Pembelajaran Aktif yang di dalamnya ada empat unsur, yaitu MIKiR. Strategi ini diterapkan pada

dua siklus dalam PTK ini. Siklus I dilaksanakan pada Februari 2022, kemudian siklus II dilakukan pada Maret 2022. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas VII-C semester genap tahun pelajaran 2021--2022 yang berjumlah 31 siswa.

LANDASAN TEORI

Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti paparkan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan erat dengan pendekatan Pembelajaran Aktif, strategi meningkatkan HOTS peserta didik dan upaya mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam menyusun teks deskripsi.

Implementasi Pembelajaran Aktif yang diinisiasi oleh Tanoto *Foundation* ini telah diteliti oleh Maryono & Budiono (2021). Kedua peneliti dari Universitas Jambi ini melakukan penelitian di enam sekolah mitra LPTK yang mempraktikkan pendekatan Pembelajaran Aktif, antara lain: SDN 47/IV Kota Jambi, SDN 131/IV Kota Jambi, SDN 76/IX Mendalo, SDN 211/IX Mendalo, SDN 236/IX Aur Duri, dan SDN 197/IX Pematang Gajah. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa mitra sekolah berhasil mengimplementasikan Pembelajaran Aktif dengan menggunakan RPP yang sesuai unsur MIKiR, menggunakan media dan lingkungan sebagai sumber belajar, menggunakan lembar kerja siswa, memajang karya siswa, mengatur meja-kursi siswa, peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran aktif, dan mengevaluasi pembelajaran aktif.

Melalui temuan hasil penelitian di atas, peneliti tertarik untuk menerapkan pendekatan Pembelajaran Aktif yang untuk dipraktikkan di kelas VII-C MTsN 6 Pasuruan pada semester genap tahun pelajaran 2021—2022. Setelah melakukan diskusi dan kajian mendalam, peneliti berasumsi bahwa pendekatan Pembelajaran Aktif dapat meningkatkan aras HOTS peserta didik. Oleh karena itu, HOTS menjadi variabel terikat dalam penelitian ini.

Konsep HOTS yang selama ini menjadi diskusi sehari-hari pendidik, tidak bisa dilepaskan dari bergulirnya program Gerakan Literasi Sekolah yang dicanangkan pemerintah sejak tahun 2016. Para pendidik pun berupaya meningkatkan aras HOTS peserta didik melalui berbagai macam pendekatan dan penelitian. Salah satu hasil penelitian yang berfokus pada aspek HOTS pernah dilakukan oleh Ariadi (2018). Dalam PTK berjudul “Penggunaan SLIPIS (Strategi Literasi dan Pengatur Grafis) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Aras Tinggi Siswa dalam Membaca Teks Naratif Di MTsN 6 Pasuruan”, peneliti berhasil menyajikan kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan tiga ranah pembelajaran peserta didik (ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik) di kelas IX.

Adapun terkait proses pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan dan keterampilan peserta didik menyusun teks deskripsi, Juleha, Romdani, & Herlina (2019) dalam PTK berjudul “Meningkatkan

Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa melalui Teknik Pertanyaan Panduan” menyatakan bahwa teknik yang digunakan dalam penelitian tersebut mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik di SMK PGRI 3 Jakarta dalam menyusun teks deskripsi. Demikian pula, penelitian yang dilakukan oleh Nurrahmi & Indihadi (2020) menunjukkan bahwa dengan menggunakan tayangan video, siswa kelas III SDN Cikunir I mampu memiliki kemampuan yang cenderung baik dalam menyusun teks deskripsi.

Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas, peneliti mendapatkan beberapa kesamaan sebagai berikut. Pertama, pendekatan Pembelajaran Aktif telah dipraktikkan secara luas di beberapa lembaga pendidikan sehingga peneliti berpendapat bahwa pendekatan ini layak untuk dipraktikkan di MTsN 6 Pasuruan. Kedua, peningkatan HOTS peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan strategi yang berpusat pada kegiatan peserta didik. Salah satunya adalah melalui pendekatan Pembelajaran Aktif yang digunakan dalam PTK ini. Terakhir, kemampuan menyusun teks deskripsi peserta didik dapat ditingkatkan dengan bantuan atau teknik pembelajaran yang menarik, kekinian, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Adapun perbedaan yang signifikan pada penelitian tersebut dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah pendekatan Pembelajaran Aktif versi *Tanoto Foundation* ini belum ada yang mempraktikkan dalam sebuah PTK.

Hingga laporan PTK ini disusun, peneliti telah berupaya melakukan beberapa kali penelusuran dan pencarian melalui *internet* serta bertanya langsung pada instruktur Pembelajaran Aktif versi *Tanoto Foundation*. Namun, belum ada publikasi ilmiah berupa PTK tentang penggunaan pendekatan Pembelajaran Aktif versi *Tanoto Foundation* dalam proses pembelajaran, baik untuk meningkatkan HOTS peserta didik maupun menyusun teks deskripsi.

Kajian Teori Pembelajaran Aktif

Konsep Pembelajaran Aktif yang digunakan dalam PTK ini mengacu sepenuhnya pada buku *Modul 1 Praktik yang Baik dalam Pembelajaran di SMP dan MTs* yang disusun dan diterbitkan oleh *Tanoto Foundation* tahun 2018. Secara umum, dalam buku ini yang dimaksud dengan Pembelajaran Aktif adalah proses pembelajaran yang mampu membuat peserta didik lebih aktif. Ada empat unsur yang ditawarkan oleh Pembelajaran Aktif, yaitu **Mengalami, Interaksi, Kolaborasi, dan Refleksi**, yang disingkat menjadi MIKiR.

Adapun pelaksanaan keempat unsur ini tidaklah harus berurutan dan satu unsur bisa dilakukan berulang kali sesuai dengan proses pembelajaran yang diharapkan. Satu unsur dengan unsur yang lain pun bisa dipraktikkan secara bersamaan. Jadi, bisa disimpulkan bahwa penerapan MIKiR dalam proses pembelajaran bisa dilakukan secara leluasa dan sesuai dengan situasi yang diinginkan oleh pendidik. Berikut rincian kegiatan tiap-tiap unsur tersebut. Unsur MIKiR pada

PTK ini tertuang dalam RPP dan dipraktikkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 (terlampir).

1. HOTS

Konsep Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau populer dalam bahasa Inggris dengan singkatan HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) dalam PTK ini merujuk pada buku *Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi* yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Ariyana, Pudjiastuti, Bestary, & Zamroni, 2018). Dalam buku tersebut dijelaskan ada tiga aspek dalam HOTS antara lain: *transfer of knowledge, critical and creative thinking, dan problem solving*.

Dari ketiga aspek tersebut, PTK ini hanya berfokus pada aspek *transfer of knowledge* sebagai variabel bebas yang memengaruhi variabel terikat, yaitu HOTS peserta didik. Satu aspek *transfer of knowledge* dipilih dan menjadi fokus dalam PTK, disebabkan oleh keterbatasan peneliti dalam memahami ketiga aspek dalam HOTS. HOTS pada aspek *transfer of knowledge* artinya pengembangan proses keterampilan berpikir tingkat tinggi yang memiliki kaitan erat dengan tiga ranah dalam proses pembelajaran, yaitu ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah itu saling berkelindan dan menjadi satu kesatuan dalam proses pembelajaran dan merujuk pada teori Taksonomi Bloom terbaru. Ketiga ranah tersebut diuraikan sebagai berikut. Menurut Kartwohl & Bloom yang dimaksud dengan ranah afektif adalah suatu proses

pembelajaran yang berhubungan dengan “sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan pembelajaran” (Ariyana,

Pudjiastuti, Bestary, & Zamroni, 2018). Ranah ini dibagi dalam 5 kategori dan memiliki masing-masing kata kerja operasional (KKO).

Tabel 2 Deskripsi Ranah Afektif

Level	Kategori	KKO
A1	Penerimaan	Mengikuti Menganut Mematuhi, dst.
A2	Menanggapi	Menyenangi Mengompromikan Menyambut Mendukung, dst.
A3	Penilaian	Mengasumsikan Meyakini Meyakinkan, dst.
A4	Mengelola	Mengubah Menata Membangun, dst.
A5	Karakterisasi	Membiasakan Berakhlak mulia Melayani, dst.

Kemudian yang dimaksud dengan ranah kognitif adalah suatu proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan mengulang, menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari,

penentuan dan penalaran pada semua hal yang telah dipelajari. Ada enam kategori di ranah ini yang disusun dari ranah terendah ke tertinggi.

Tabel 3 Deskripsi Ranah Kognitif

Level	Kategori	KKO
C1	Mengingat	Mengutip Menyebutkan dst.
C2	Memahami	Memperkirakan Menjelaskan dst.

C3	Menerapkan/ Mengaplikasikan	Menugaskan Mengurutkan Menentukan, dst.
C4	Menganalisis	Mengaudit Mengatur Menganimasi, dst.
C5	Menilai/ Mengevaluasi	Membandingkan Menyimpulkan Menilai, dst.
C6	Mengkreasi/ Mencipta	Mengumpulkan Mengabstraksi Mengatur, dst.

Ranah yang terakhir adalah ranah psikomotorik yang diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang berkaitan dengan “keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri atas gerakan refleks, keterampilan pada gerak dasar,

perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, ekspresif dan interperatif” (Ariyana, Pudjiastuti, Bestary, & Zamroni, 2018). Pada penelitian ini, ketiga ranah di atas diukur dan dievaluasi setelah terjadinya proses pembelajaran menggunakan pendekatan Pembelajaran Aktif siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 4 Deskripsi Ranah Kognitif

Level	Kategori	KKO
P1	Imitasi	Menyalin Mengikuti Mereplikasi, dst.
P2	Manipulasi	Kembali membuat Membangun Melakukan, dst.
P3	Presisi	Menunjukkan Melengkapi Menyempurnakan, dst.
P4	Artikulasi	Membangun Mengatasi Menggabungkan koordinat, dst.
P5	Naturalisasi	Mendesain Menentukan Mengelola, dst.

Teks Deskripsi

Teks deskripsi adalah jenis teks yang menggambarkan suatu objek, bisa seorang manusia, seekor hewan, suatu benda, dan lain-lain. Berdasarkan pengertian itu, maka tujuan komunikatif dari teks ini adalah mendeskripsikan atau menggambarkan suatu objek tertentu (Widhia, 2018). Widhia (2018) menjelaskan ciri-ciri teks tersebut adalah mendeskripsikan satu objek saja, tetapi dipaparkan secara detail atau rinci, misalnya memuat beragam informasi tentang deskripsi fisik, makanan, habitat dan asal usul, perkembangbiakan, hingga fakta-fakta unik terkait hewan tersebut. **Ciri berikutnya, yaitu *grammar tenses yang dipakai adalah simple present tense*, dan terakhir adalah struktur teks yang terdiri atas dua bagian; *identification* (identifikasi) dan *description* (deskripsi).** Paragraf *identification* berisi tentang topik objek apa yang akan dibahas, sedangkan paragraf *description* berisi tentang gambaran suatu objek mengenai detail objek tersebut seperti keadaan fisik objek, asal-usul hingga fakta-fakta unik lainnya.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII-C selama 2 bulan (Februari--April 2022) pada semester genap tahun pelajaran 2021--2022 di MTsN 6 Pasuruan. Dua bulan pertama untuk pelaksanaan siklus 1 dan 2 di kelas, sedangkan untuk satu bulan terakhir untuk penyusunan laporan hasil penelitian di luar kelas. Model penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas

(PTK) yang direncanakan berlangsung dalam dua siklus. Siklus 1 dilaksanakan dalam tiga pertemuan (selama Februari 2022) dan Siklus 2 (selama Maret 2022), serta dilaksanakan dalam jumlah pertemuan yang sama. Hasil siklus 1, menjadi temuan dan evaluasi untuk diperbaiki pada siklus 2.

Peneliti merujuk pada pendapat Kemmis & Taggart (1988) bahwa masing-masing siklus terdiri atas empat langkah berikut: (1) perencanaan, yaitu merumuskan masalah, menentukan tujuan, metode penelitian, dan membuat rencana tindakan; (2) tindakan, yang dilaksanakan sebagai upaya perubahan yang dilakukan menuju arah yang lebih baik; (3) observasi, dilakukan secara sistematis untuk mengamati hasil atau dampak tindakan terhadap proses belajar mengajar, dan yang terakhir (4) refleksi, yaitu mengkaji dan mempertimbangkan hasil atau dampak tindakan yang dilakukan.

2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah lembar observasi pelaksanaan Pembelajaran Aktif; lembar observasi penerapan HOTS; kuis pada masing-masing siklus untuk peserta didik; kuesioner respons untuk peserta didik.

Data tentang pelaksanaan Pembelajaran Aktif diperoleh dari lembar observasi Pembelajaran Aktif. Hasil observasi pada lembaran ini digunakan untuk mengetahui terlaksananya konsep Pembelajaran Aktif di RPP dan di dalam proses

pembelajaran di kelas. Data yang diperoleh merupakan data nontes.

Data tentang adanya perubahan pada HOTS peserta didik juga diperoleh dari lembar observasi HOTS. Hasil isian lembar observasi itu menggambarkan dampak ada tidaknya peningkatan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Data ini juga merupakan data nontes.

Data hasil belajar peserta didik yang digunakan pada penelitian ini diperoleh dari hasil tes tulis di *Quizizz* dan penilaian unjuk kerja menyusun teks deskripsi.

3. Teknik Analisis Data

Semua data yang diperoleh dari siklus 1 dan 2, baik data kualitatif (nontes) maupun kuantitatif (tes), dianalisis secara deskriptif untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Pertanyaan pertama mendeskripsikan semua kegiatan pendidik dan peserta didik ketika terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan Pembelajaran Aktif. Jawaban dari pertanyaan ini diperoleh dari kesimpulan data nontes (isian lembar observasi Pembelajaran Aktif dan HOTS). Pertanyaan kedua mendeskripsikan hasil dari penilaian kuis/tes yang diberikan ke peserta didik. Jawaban diperoleh setelah membandingkan hasil tes dari siklus 1 dan siklus 2.

4. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini diterapkan di MTsN 6 Pasuruan untuk peserta didik kelas VII-C. Madrasah ini terletak di wilayah Kabupaten Pasuruan, lokasinya paling dekat dengan wilayah Kota Pasuruan dan merupakan madrasah termuda di antara kelima madrasah lainnya.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII-C yang berjumlah 31 siswa. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021--2022 dan kelas itu dipilih karena peneliti sedang mengampu jenjang kelas VII saja.

5. Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan penelitian antara lain.

1. Pembelajaran Aktif dipraktikkan sepenuhnya.
2. Nilai rerata kelas > 70.
3. Lebih dari separuh siswa berpartisipasi aktif dalam Pembelajaran Aktif.

HASIL PENELITIAN

Hasil Siklus 1

1. Pelaksanaan Pembelajaran Aktif

1.1 Mengalami

Pada fase kegiatan tersebut, peserta didik diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (yang selanjutnya disingkat LKPD) 1 untuk mendapatkan pengalaman mengamati, mencermati, dan mengidentifikasi tiga teks deskripsi yang diberikan. Untuk merangsang HOTS peserta didik, LKPD 1 ini dilengkapi dengan Diagram Venn untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dari tiga teks yang disediakan. Ketiga teks deskripsi tersebut berisi tentang seseorang, sesuatu, dan seekor hewan. Diagram Venn merupakan salah satu desain pengatur grafis yang diharapkan mampu membuat peserta didik berpikir analitik sederhana.

Berdasarkan hasil isian LKPD diketahui bahwa peserta didik dapat merespons dengan menemukan beberapa persamaan dan perbedaan

di antara ketiga teks yang disajikan. Namun, di awal proses itu mayoritas peserta didik kesulitan menuliskan beberapa persamaan. Mereka lebih mudah menuliskan beberapa perbedaan disebabkan oleh visualisasi gambar lebih jelas untuk dibedakan. Untuk membantu mereka menemukan persamaan, maka peneliti sebagai guru model memberikan penjelasan ulang tentang materi di unit sebelumnya, yaitu *Simple Present Tense*.

1.2 Interaksi

Unsur Interaksi telah diintegrasikan sejak awal pada unsur mengalami. Melalui LKPD 1-MENGALAMI, peserta didik telah didesain untuk berinteraksi dengan teman sebangkunya (berpasangan). Dalam menyelesaikan LKPD ini telah terjadi proses tanya jawab dan berkolaborasi hingga terselesaikan lembar itu. Sebagai bentuk apresiasi, LKPD kemudian dipajang bersama di dinding kelas.

Usai memajang LKPD 1-MENGALAMI, proses pembelajaran dilanjutkan untuk berkolaborasi lebih besar lagi, yaitu belajar dalam kelompok yang beranggotakan 4--5 anak. Pada fase kegiatan itu, diberikan LKPD 2-INTERAKSI yang terintegrasi dengan unsur komunikasi. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan pemetaan kompetensinya untuk menyelesaikan LKPD 2-INTERAKSI. Berikut ini salah satu hasil kerja kelompok untuk LKPD 2-INTERAKSI.

1.3 Komunikasi

Pada unsur ini, dilakukan strategi *Gallery Walk*, di mana 2-3 anggota

kelompok menjadi juru bicara kelompoknya dan 2-3 anggota lainnya berkunjung ke kelompok lain untuk mendapatkan penjelasan dari hasil kerja kelompok. Strategi ini dipilih karena peneliti anggap efektif untuk mengaktifkan semua peserta didik tanpa terkecuali. Anggota kelompok yang menjadi juru bicara harus mampu menjelaskan hasil kerja kelompoknya dengan baik ke teman-temannya yang berkunjung.

Demikian pula, anggota kelompok yang berkunjung, harus mampu menyerap informasi secara detail penjelasan hasil kerja kelompok lain. Setelah mendapatkan informasi dari juru bicara, mereka memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok temannya. Penilaian didasarkan pada jumlah kalimat yang disusun dan keakuratan kalimat yang dibuat. Peneliti pun memberikan penilaian terhadap hasil kerja semua kelompok.

1.4 Refleksi

Pada kegiatan terakhir, peneliti memberikan penekanan kembali pada kegiatan-kegiatan yang telah dialami dan materi teks deskripsi yang telah dipelajari. Kegiatan yang dialami dalam unsur MIKiR diberi penekanan ulang secara singkat. Begitu pula fungsi sosial, unsur kebahasaan, dan struktur teks dari teks deskripsi diberikan kesimpulan.

2. Peningkatan HOTS Pada 3 Ranah

2.1 Ranah Afektif

Pada siklus itu, peneliti dan guru kolaborator memberikan catatan penting terkait ranah afektif peserta

didik selama siklus 1. Catatan pertama, mayoritas peserta didik mampu memberikan sikap yang baik terhadap proses pembelajaran yang diberikan dan mengikuti semua unsur Pembelajaran Aktif dengan baik. Akan tetapi, sebagai catatan kedua, peserta didik masih minoritas yang mampu memberikan tanggapan dan berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan LKPD 1-MENGALAMI dan LKPD 2-INTERAKSI.

2.2 Ranah Kognitif

Untuk ranah kognitif atau ranah pengetahuan, peneliti memanfaatkan aplikasi Quizziz sebagai alat tes yang digunakan secara *online* di kelas. Tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan berdasarkan KD 3.7. Tes lima soal yang disajikan berkaitan sepenuhnya dengan materi teks deskripsi dan bentuk soalnya adalah Pilihan Ganda dan Pilihan Ganda Kompleks. Berikut ini tabel hasil tesnya.

Tabel 5 Hasil Tes Kognitif Siklus 1

Jumlah Soal	Jumlah Peserta Tes	Nilai Tertinggi Peserta	Nilai Terendah Peserta	Rata-rata Kelas
5	30	60	20	52

Dari data tabel di atas, secara individual dan klasikal hasil yang diperoleh masih jauh dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya yang lebih efektif dan efisien di siklus berikutnya.

2.3 Ranah Psikomotorik

Untuk ranah psikomotorik atau ranah keterampilan, peneliti menggunakan dua model penilaian, yaitu penilaian antarteman dan

penilaian dari peneliti sendiri yang didasarkan pada rubrik penilaian. Pada ranah tersebut, peneliti menggunakan proses kegiatan di LKPD 2-INTERAKSI sebagai bahan penilaian keterampilan peserta didik dalam menyusun teks deskripsi secara kolaboratif atau kelompok. Dari 31 peserta didik di kelas VII-C, peneliti membagi ke dalam enam kelompok. Berikut hasil penilaian antarteman dan penilaian dari peneliti sebagai guru model.

Tabel 6 Hasil Penilaian Psikomotorik

Kelompok	Penilaian			
	Antarteman	Pendidik	Rata-rata	Rata-rata Kelas
1	85	75	80	80

2	85	75	80
3	85	75	80
4	85	70	77,5
5	85	80	82,5
6	85	75	80

Berdasarkan data di atas, satu hal menarik adalah terdapat persamaan penilaian antarteman. Peneliti menilai bahwa penilaian antarteman sangat dipengaruhi oleh solidaritas antarteman sehingga penilaian pun seperti ada kesepakatan bersama meski sudah diberikan rubrik yang sederhana untuk menilai. Namun, setelah peneliti sendiri yang memberikan penilaian berdasarkan rubrik yang disiapkan, terdapat variasi nilai sebagaimana terlihat dalam tabel.

3. Refleksi Siklus 1

Berdasarkan uraian langkah-langkah PTK di Bab III, maka langkah terakhir di siklus 1 adalah refleksi. Langkah ini dimanfaatkan peneliti dan guru kolaborator untuk mengevaluasi pelaksanaan semua kegiatan dan merencanakan perbaikan di siklus 2. Pada kegiatan refleksi itu ada tiga dokumen yang menjadi bahan diskusi dan evaluasi, yaitu lembar observasi Pembelajaran Aktif, lembar observasi pelaksanaan HOTS, dan catatan guru kolaborator. Setelah itu, hasil diskusi pada langkah refleksi ini kemudian dituangkan dalam lembar hasil refleksi siklus 1 yang kemudian menjadi rujukan untuk perbaikan proses pembelajaran berikutnya di siklus 2.

Hasil Siklus 2

1. Pelaksanaan Pembelajaran

Aktif

1.1 Mengalami

Pada fase kegiatan ini, peserta didik diberikan LKPD 1 untuk mendapatkan pengalaman mengamati, mencermati, dan mengidentifikasi tiga teks deskripsi yang diberikan. Ketiga teks deskripsi tersebut berisi tentang seseorang, sesuatu, dan seekor hewan. Tiga teks yang diberikan di siklus ini berbeda dari seperti yang ada di siklus 1. Konten tiga teks yang disajikan di siklus 2 memiliki jumlah kalimat yang lebih banyak dan lebih kompleks. Hal ini dilakukan untuk menguatkan peningkatan pengetahuan peserta didik pada materi teks deskripsi.

Di lain hal, untuk merangsang HOTS peserta didik, LKPD 1 juga dilengkapi dengan diagram *venn* untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dari tiga teks yang disediakan. Diagram Venn merupakan salah satu desain pengatur grafis yang diharapkan mampu membuat peserta didik berpikir analitik sederhana. Berdasarkan hasil isian LKPD diketahui peserta didik mampu merespons dengan menemukan beberapa persamaan dan perbedaan di antara ketiga teks yang disajikan. Meskipun tidak disertai visual gambar, mereka lebih mudah menuliskan beberapa perbedaan disebabkan oleh sudah mengalami kegiatan itu di siklus 1. Untuk membantu mereka semakin memahami proses pembelajaran, peneliti sebagai guru model memberikan penjelasan ulang

tentang kegiatan-kegiatan di siklus 1 dan materi di unit sebelumnya, yaitu *Simple Present Tense*. Berikut salah satu hasil dari isian LKPD 1-MENGALAMI yang dikerjakan secara berpasangan.

1.2 Interaksi

Sebagaimana yang telah dilaksanakan di siklus 1, unsur Interaksi ini telah diintegrasikan sejak awal pada unsur Mengalami. Melalui LKPD 1-MENGALAMI, peserta didik telah didesain untuk berinteraksi dengan teman sebangku (berpasangan). Dalam menyelesaikan LKPD, terjadi proses tanya jawab dan berkolaborasi hingga terselesaikan lembar tersebut. Sebagai bentuk apresiasi, LKPD itu dipajang di dinding kelas. Berikut ini dokumentasinya.

Usai memajang LKPD 1-MENGALAMI, proses pembelajaran dilanjutkan untuk berkolaborasi lebih besar lagi, yaitu belajar dalam kelompok yang beranggotakan 4--5 anak. Pada fase kegiatan itu, sebagaimana di siklus 1, diberikan LKPD 2-INTERAKSI yang terintegrasi dengan unsur Komunikasi. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan pemetaan kompetensinya untuk menyelesaikan LKPD 2-INTERAKSI.

1.3 Komunikasi

Pada unsur tersebut, sebagaimana strategi di siklus 1, dilakukan strategi *Gallery Walk*, yaitu 2--3 anggota kelompok menjadi juru bicara kelompoknya dan 2--3 anggota lainnya berkunjung ke kelompok lain untuk mendapatkan penjelasan dari hasil kerja kelompok. Strategi ini dipilih karena

peneliti menganggap efektif untuk mengaktifkan semua peserta didik tanpa terkecuali. Anggota kelompok yang menjadi juru bicara harus mampu menjelaskan hasil kerja kelompok dengan baik kepada teman-temannya yang berkunjung. Demikian pula, anggota kelompok yang berkunjung, harus mampu menyerap informasi secara detail penjelasan hasil kerja kelompok lain. Setelah mendapatkan informasi dari juru bicara, mereka memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok temannya. Penilaian didasarkan pada jumlah kalimat yang disusun dan keakuratan kalimat yang dibuat. Peneliti pun memberikan penilaian terhadap hasil kerja semua kelompok.

1.4 Refleksi

Pada kegiatan terakhir, peneliti memberikan penekanan kembali pada kegiatan-kegiatan yang telah dialami dan materi teks deskripsi yang telah dipelajari. Kegiatan yang dialami dalam unsur MIKiR diberi penekanan ulang secara singkat. Begitu pula fungsi sosial, unsur kebahasaan, dan struktur teks dari teks deskripsi diberikan kesimpulan.

2. Peningkatan HOTS Pada 3 Ranah

Sesuai paparan Bab II, penerapan HOTS pada penelitian hanya fokus pada aspek *transfer of knowledge*, yang terdiri atas tiga ranah, yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Sebagaimana yang dilakukan di siklus 1, untuk ranah afektif, instrumen yang digunakan merekam perubahan sikap peserta didik adalah dari lembar observasi

dan catatan guru kolaborator. Lalu untuk ranah kognitif, instrumen yang digunakan adalah tes tulis. Sedangkan untuk ranah psikomotorik, instrumen yang digunakan adalah penilaian produk siswa berupa teks deskripsi.

2.1 Afektif

Pada siklus itu, peneliti dan guru kolaborator memberikan catatan penting terkait ranah afektif peserta didik selama siklus 2. Mayoritas peserta didik mampu memberikan sikap yang baik terhadap proses pembelajaran yang diberikan dan mengikuti semua unsur Pembelajaran Aktif dengan baik. Mereka juga mampu memberikan tanggapan dan berpartisipasi aktif

dalam menyelesaikan LKPD 1-MENGALAMI dan LKPD 2-INTERAKSI.

Kognitif

Untuk ranah kognitif atau ranah pengetahuan, peneliti memanfaatkan aplikasi *Quizziz* sebagai alat tes yang digunakan secara *online* di kelas. Tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan berdasarkan KD 3.7. Lima soal yang disajikan berkaitan dengan materi teks deskripsi dan bentuk soalnya adalah pilihan ganda dan pilihan ganda kompleks yang berbeda dengan soal di siklus 1. Berikut tabel hasil tes.

Tabel 6 Hasil Tes Kognitif Siklus 2

Jumlah Soal	Jumlah Peserta Tes	Nilai Tertinggi Peserta	Nilai Terendah Peserta	Rata-rata Kelas
5	29	100	10	70,6

Berdasarkan data tabel di atas, secara klasikal hasil yang diperoleh telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70.

2.2 Psikomotorik

Ada dua model penilaian yang digunakan, yaitu penilaian antarteman dan penilaian dari peneliti sendiri yang didasarkan

pada rubrik penilaian. Pada ranah itu, peneliti menggunakan proses kegiatan di LKPD 2-INTERAKSI sebagai bahan penilaian keterampilan peserta didik dalam menyusun teks deskripsi secara kolaboratif atau kelompok. Berikut hasil penilaian antarteman dan penilaian dari peneliti sebagai guru modelnya.

Tabel 7 Hasil Penilaian Psikomotorik

Kelompok	Penilaian			Rata-rata Kelas
	Antarteman	Pendidik	Rata-rata	
1	82,5	80	81,25	88,13
2	90	85	87,5	
3	92,5	90	91,25	
4	90	90	90	
5	90	90	90	
6	87,5	90	88,75	

Dari data di atas, satu hal menarik adalah terdapat persamaan penilaian antarteman. Peneliti menilai bahwa penilaian antarteman sangat dipengaruhi oleh solidaritas antarteman sehingga penilaiannya pun seperti ada kesepakatan bersama meski sudah diberikan rubrik yang sederhana untuk menilainya. Namun, setelah peneliti sendiri yang memberikan penilaian berdasarkan rubrik yang disiapkan, maka terdapat variasi nilai sebagaimana terlihat dalam tabel.

PEMBAHASAN

1. Implementasi Pembelajaran Aktif di Siklus 1 dan Siklus 2

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, data yang disajikan diperoleh dari Lembar Observasi,

Lembar Catatan Guru Kolaborator, dan Lembar Refleksi dari siklus 1 dan 2. Berdasarkan data tersebut kemudian diperoleh gambaran utuh pelaksanaan Pembelajaran Aktif pada tiap-tiap unsur MIKiR pada kedua siklus tersebut. Berikut ini uraian detailnya.

- Unsur Mengalami

Pada unsur itu, kegiatan peneliti sebagai guru model menyajikan dua kegiatan dari empat kegiatan yang ada di dalam buku panduan, yaitu mengamati dan membuat sesuatu. Dua kegiatan ini kemudian dijabarkan dalam proses pembelajaran yang dituangkan dalam LKPD 1. Perbedaan signifikan antara siklus 1 dan siklus 2 terletak pada kuantitas dan kualitas tiga teks deskripsi yang disajikan dalam LKPD 1.

Tabel 2 Perbandingan Teks Deskripsi

LKPD 1		LKPD 2	
Kuantitas	Kualitas	Kuantitas	Kualitas
Hanya ada 3--5 kalimat dalam 1 teks	Kalimat lengkap dan sederhana	Hanya ada 7--12 kalimat dalam 1 teks	Kalimat lengkap dan lebih kompleks

Perbedaan teks yang disajikan, ditujukan untuk meningkatkan HOTS peserta didik dalam mengidentifikasi fungsi sosial, struktur kebahasaan, dan struktur teks. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan guru kolaborator, disimpulkan bahwa peserta didik kelas VII-C tidak mengalami kesulitan meskipun kualitas dan kuantitas teksnya ditingkatkan.

- Unsur Interaksi

Pada unsur itu ada tujuh kegiatan yang dianjurkan, tetapi peneliti menyajikan empat kegiatan di siklus 1 dan 2, yaitu berdiskusi, bertanya/mempertanyakan, bekerja dalam kelompok, dan menjawab pertanyaan guru. Keempat kegiatan ini terintegrasi dalam LKPD 1. Tidak ada perbedaan pelaksanaan antara siklus 1 dan 2. Pendidik memberikan instruksi proses pembelajaran, memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya, dan saling berdiskusi dengan temannya. LKPD 1 didesain dikerjakan secara berkelompok atau berpasangan, yaitu kerja sama dengan teman sebangkunya.

- Unsur Komunikasi

Pada unsur ini, dari enam kegiatan yang diharapkan, peneliti menghadirkan tiga kegiatan, yaitu Melaporkan (Lisan/Tulisan), Mengemukakan Pendapat/Pikiran, dan Berbicara. Ketiganya berkelindan dalam LKPD 2. Di LKPD itu, peserta didik menyelesaikan LKPD 2 secara berkelompok, yang terdiri atas 4 anak di tiap kelompoknya. Dalam rangka memberikan kesempatan peserta didik untuk berbicara, melaporkan hasil kerja kelompoknya, dan saling

mengemukakan pendapat/pikiran, peneliti menggunakan strategi *Gallery Walk* sehingga semua anggota kelompok aktif dalam kegiatan ini.

- Unsur Refleksi

Sebagai akhir dari kegiatan Pembelajaran Aktif, pada unsur itu, peneliti memberikan pertanyaan konfirmatif kepada peserta didik tentang materi dan kegiatan yang telah dialami sejak pertemuan pertama hingga ketiga. Melalui kegiatan itu, peneliti memastikan bahwa semua siswa telah benar-benar memahami apa yang telah dilakukannya, mengerti manfaatnya, dan mau mempraktikkannya di luar kelas.

Itulah gambaran utuh bagaimana Pembelajaran Aktif dijalankan dengan baik pada PTK ini. Praktik ini sejalan dengan laporan praktik baik Pembelajaran Aktif yang dilakukan di enam sekolah mitra LPTK (Maryono & Budiono, 2021). Adapun kekurangan yang dialami oleh keenam sekolah mitra ini, yaitu pendidik masih mengalami kesulitan dalam merumuskan bentuk-bentuk kegiatan yang mencerminkan MIKiR sesuai konteks KD, merumuskan pertanyaan produktif-imajinatif-terbuka, dan dalam memajang karya siswa di kelas paralel, semua bisa dipenuhi dalam PTK tersebut.

2. Peningkatan HOTS Peserta Didik dalam Mengidentifikasi dan Menyusun Teks Deskripsi

Pembabaran dan peningkatan HOTS terdiri atas tiga ranah, yaitu ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah

psikomotorik. Pada bagian itu, peneliti menguraikan perkembangan tiga ranah berdasarkan siklus 1 ke siklus 2.

- Ranah Afektif

Ranah afektif yang ditetapkan peneliti dan guru kolaborator sebelum siklus 1 dimulai adalah sikap Mengikuti (level A1), artinya semua peserta didik diharapkan mampu mengikuti semua proses pembelajaran yang diberikan dengan baik. Pada akhir pelaksanaan siklus 1 dan 2,

berdasarkan hasil pengamatan guru kolaborator, peserta didik tidak sekedar mampu mengikuti, tetapi mampu memberikan penilaian (level A-3). Oleh karena itu, peneliti dan guru kolaborator menyimpulkan ada peningkatan signifikan HOTS peserta didik pada ranah afektif.

- Ranah Kognitif

Perbandingan hasil belajar peserta didik untuk tes tulis di *Quizizz* dan penilaian unjuk kerja di siklus 1 dan 2 tersaji pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Belajar Tes Tulis

Siklus 1			Siklus 2		
Tertinggi	Terendah	Rerata Kelas	Tertinggi	Terendah	Rerata Kelas
60	20	52	100	10	70,6

- Ranah Psikomotorik

Perbandingan hasil belajar peserta didik pada ranah itu diperoleh dari penilaian unjuk kerja yang

dilakukan secara berkelompok. Data hasil penilaian psikomotorik di siklus 1 dan 2 tersaji pada tabel di bawah ini.

Tabel 10 Perbandingan Hasil Belajar Unjuk Kerja

Siklus 1			Siklus 2		
Rerata Penilaian Antarteman	Rerata Penilaian Guru	Rerata Kelas	Rerata Penilaian Antarteman	Rerata Penilaian Guru	Rerata Kelas
85	75	80	88,8	87,5	88,1

Secara umum, analisis ketiga ranah di atas, HOTS peserta didik kelas VII-C dapat ditingkatkan meskipun tidak terlalu signifikan. Sedikit berbeda dengan PTK yang telah berhasil dilakukan oleh Ariadi (2018) yang mampu meningkatkan tiga ranah pembelajaran peserta

didik (ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik) di kelas IX.

3. Keberhasilan Penelitian

Sesuai dengan kriteria atau indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sejak awal di Bab III, dinyatakan bahwa ada tiga kriteria

keberhasilan PTK ini, yaitu Pembelajaran Aktif dipraktikkan sepenuhnya (100%), nilai rerata kelas >70, dan lebih dari separuh siswa berpartisipasi aktif dalam Pembelajaran Aktif. Berdasarkan data hasil penelitian di siklus 1 dan 2, kriteria keberhasilan yang pertama dinyatakan berhasil diperoleh. Keempat unsur MIKIR dalam Pembelajaran Aktif mampu dijalankan sepenuhnya (100%). Dari lembar observasi RPP dan proses pembelajaran serta lembar catatan guru kolaborator bisa dilihat bahwa semua unsur telah dipraktikkan sesuai dengan teori atau kajian pustaka di Bab II.

Kriteria keberhasilan yang kedua, yaitu nilai rerata kelas >70 belum berhasil diperoleh. Rekap nilai kognitif dan nilai psikomotorik di siklus 1 dan 2 berada pada angka 68. Nilai kognitif peserta didik masih sangat rendah meskipun nilai psikomotoriknya lebih baik. Bisa disimpulkan bahwa ranah kognitif perlu mendapat perhatian lebih serius dari pendidik. Berikut ini beberapa alasan mengapa nilai kognitif sangat rendah dan nilai psikomotoriknya lebih bagus.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Tiga tujuan PTK itu dinyatakan telah tercapai setelah menyelesaikan 2 siklus yang dilaksanakan pada bulan Februari hingga Maret 2022. Hasil dari PTK juga menjawab hipotesis yang telah ditetapkan, yakni Pembelajaran Aktif berpengaruh terhadap peningkatan HOTS peserta didik kelas VII-C di MTsN 6 Pasuruan dalam menyusun teks deskripsi Adapun dari ketiga kriteria keberhasilan PTK,

disimpulkan bahwa kriteria pertama, yaitu Pembelajaran Aktif dipraktikkan sepenuhnya (100%) dinyatakan berhasil. Akan tetapi, pada kriteria kedua, yaitu nilai rerata kelas > 70 dinyatakan belum tercapai. Kriteria terakhir, yaitu lebih dari separuh siswa berpartisipasi aktif dalam Pembelajaran Aktif dinyatakan berhasil tercapai.

2. Saran

Beberapa saran berikut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya agar menghasilkan proses pembelajaran dan hasil PTK yang lebih baik.

1. Hasil PTK lebih signifikan dilakukan pada kelas IX, ke depan bisa dilakukan juga pada peserta didik di kelas VIII.
2. Meskipun hasil PTK di kelas VII tidak terlalu signifikan, tetapi dengan melakukan PTK di kelas VII, potensi peserta didik lebih cepat terdeteksi dan diketahui potensi-potensinya.
3. Pendekatan Aktif yang digunakan dalam PTK tersebut masih sangat jarang dilakukan, jadi terbuka peluang bagi pendidik untuk menggunakan dalam proses pembelajaran atau PTK-nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariadi, E. S. (2018). *Penggunaan SLIPIS (Strategi Literasi dan Pengatur Grafis) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Aras Tinggi Siswa dalam Membaca Teks Naratif Di MTsN 6 Pasuruan*. Pasuruan: MTsN 6 Pasuruan.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). *Buku*

- Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Kemdikbud.
- Astuti, Y. N. (2015). *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi melalui Penerapan Strategi RAFT pada Siswa Kelas X SMAN 1 Kretek*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dikdas, G. (2021, May Friday). <https://gtkdikdas.kemdikbud.go.id/>. Dipetik May Friday, 2022, dari <https://gtkdikdas.kemdikbud.go.id/>: <https://gtkdikdas.kemdikbud.go.id/read-news/agar-terhindar-dari-learning-loss-sekolah-wajib-berikan-opsi-belajar-tatap-muka-terbatas>
- Foundation, T. (2018). *Modul 1 Praktik yang Baik dalam Pembelajaran di SMP dan MTs*. Jakarta: Tanoto Foundation.
- Foundation, T. (2021). *Ikhtisar Dampak Program*. Jakarta: Tanoto Foundation.
- Hamidah, H., Nirwansyah, Anggraeni, R., & Puspita, R. A. (2021). *Modul Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Seameo Qitep in Language.
- Juleha, & Romdani, H. (2019). Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa melalui Teknik Pertanyaan Panduan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara* (hal. 1-6). Jakarta: STKIP Kusuma Negara.
- Juleha, Romdani, & Herlina. (2019). Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa melalui Teknik Pertanyaan Panduan. *Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara* (hal. 1-6). Jakarta: STKIP Kusuma Negara.
- Kemdikbud. (2022, Februari Tuesday). *Siaran Pers*. Dipetik Februari Tuesday, 2022, dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/category/siaran-pers>
- Maryono, & Budiono, H. (2021). Implementasi Pembelajaran Aktif Program Pintar Tanoto Foundation di Sekolah Mitra LPTK. *ELSE (Elementary School Education) Journal*, 172-184.
- McTaggart, & Kemmis. (1988). *The Action Research Planner (3rd ed)*. Australia: Victoria.
- Nurrahmi, R., & Indihadi, D. (2020). Analisis Hasil Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa melalui Tayangan Video. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 117-123.
- Nurrahmi, R., & Indihadi, D. (2020). Analisis Hasil Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa melalui Tayangan Video. *Pedadidaktika*, 117-123.
- Widhia, T. A. (2018, July Friday). <https://www.ruangguru.com/>. Dipetik March Friday, 2022, dari <https://www.ruangguru.com/>: <https://www.ruangguru.com/blog/bahasa-inggris-kelas-7-pengertian-tujuan-ciri-ciri-dan-struktur-descriptive-text>

GAYA BAHASA SINISME PADA LAGU IWAN FALS "MINYAK GORENG" DAN PEMANFAATANNYA DALAM PEMBELAJARAN SASTRA

*The Cynism Language Style in Iwan Fals' Song
"Minyak Goreng" And Its Use in The Study of Literature*

Afina Naufalia¹⁾, Wulan Fajrideani²⁾

¹⁾Universitas Padjadaran, Jl. Raya Bandung Sumedang, Kec. Jatinangor, Kab. Sumedang, Jawa Barat, afina21003@unpad.ac.id,

²⁾Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat, wulandeani@upi.edu

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kekecewaan rakyat kepada pemerintah terhadap isu langkanya minyak goreng di Indonesia saat ini. Bentuk kekecewaan tersebut tertuang dalam lagu "Minyak Goreng" karya Iwan Fals. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan analisis wacana pada lagu Iwan Fals yang berjudul "Minyak Goreng". Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dari sudut pandang sastra. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lagu ini tersusun atas aspek kohesi dan koherensi yang baik. Aspek kohesi pada lirik lagu ini di antaranya repetisi, sinonim, kolokasi, ekuivalen, referensi, substitusi, elipsis, dan konjungsi. Kemudian, aspek koherensi yang digunakan adalah hubungan sebab-akibat, akibat-sebab, alasan-tindakan, latar-simpulan, syarat-hasil, perbandingan, dan aditif. Dari sudut pandang sastra, lirik lagu ini ditemukan banyak menggunakan gaya bahasa, yakni gaya bahasa sinisme. Hasil analisis sinisme pada lagu ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran sastra di SMA, khususnya materi majas.

Kata kunci: analisis wacana, gaya bahasa sinisme, majas, pembelajaran sastra.

Abstract: *This research is motivated by the people's disappointment with the government in the song "Fried Oil" by Iwan Fals as a response to the issue of cooking oil scarcity that is currently happening in Indonesia. In the song there is a cynical style of language as a satire to the government. The purpose of this study is to describe critical discourse analysis on Iwan Fals' song entitled "Fried Oil", and an analysis of the cynical style of language in the song, as well as explain its use for literary learning, especially figurative language material in high school. This study uses a qualitative perspective with a critical paradigm (critical discourse analysis). The results of the analysis of this study will be explained in detailed and descriptive words. This research resulted in three main points of research, namely critical discourse analysis, cynicism style analysis, and its use in teaching literature in high school.*

Keywords: *Cynicism, figure of speech, critical discourse analysis, literary learning*

PENDAHULUAN

Saat ini, Indonesia sedang mengalami kelangkaan minyak goreng. Isu mengenai kelangkaan minyak goreng setiap hari diberitakan dari berbagai pembahasan dan sudut pandang. Kelangkaan minyak goreng bermula dari harga minyak goreng yang disamaratakan oleh pemerintah. Yafiz (2022) mengatakan bahwa kelangkaan minyak goreng di pasaran terjadi sejak pemerintah memberikan subsidi kebijakan minyak goreng Rp14.000,00 per liter, pada 19 Januari lalu. Per 1 Februari, pemerintah menetapkan harga eceran tertinggi (HET), untuk minyak goreng curah Rp11.500,00, minyak goreng kemasan sederhana Rp13.000,00, dan minyak goreng kemasan premium Rp14.000,00 (Yafiz, 2022). Banyak isu yang menyebutkan bahwa banyak oknum yang menimbun minyak goreng yang kemudian dijual saat pemerintah menetapkan harga mahal pada minyak goreng.

Seperti sekarang, berdasarkan pemantauan BBC News Indonesia, minyak goreng dengan berbagai merek terlihat memenuhi lagi rak-rak sejumlah pasar swalayan dengan harga yang hampir menyentuh Rp25.000,00/liter di berbagai daerah. Untuk kemasan dua liter, harga dibanderol dari Rp48.300,00 sampai dengan Rp49.600,00. Banyak warga yang mengeluh karena harga minyak goreng terlalu mahal, apalagi bagi pedagang dengan ekonomi menengah ke bawah. "Banjirnya stok minyak goreng mengindikasikan bahwa pemerintah telah gagal melakukan pengawasan terhadap penimbunan minyak

goreng yang selama ini terjadi selama kelangkaan minyak goreng di pasaran," kata BEM UI (Yafiz, 2022). Dengan kejadian ini, banyak warga yang mengaku kecewa dengan pemerintah. Nasution (2022) menegaskan bahwa minyak goreng bagi masyarakat Indonesia adalah salah satu kebutuhan pokok yang digunakan untuk berbagai kebutuhan, apalagi bagi pedagang yang memanfaatkan minyak goreng untuk menyambung hidup. Oleh karena itulah, isu ini sangat sensitif.

Berdasarkan isu tersebut, banyak kritik sosial yang ditujukan kepada pemerintah melalui berbagai media. Salah satunya adalah lagu berjudul Minyak Goreng yang dinyanyikan oleh Iwan Fals. Lagu ini seketika viral karena rakyat merasa terwakili dengan lirik yang dinyanyikan tersebut. Iwan Fals menciptakan lagu bersama Raja Pane pada 6 Maret 2022, berjudul "Minyak Goreng". Di Youtube, lagu ini sudah dilihat lebih dari 313 ribu kali. Secara garis besar, lagu ini menceritakan kesengsaraan rakyat bawah yang membutuhkan minyak goreng, tetapi tidak dipedulikan oleh pemerintah, dan isunya minyak goreng itu ditimbun oleh mafia konglomerat.

Pada lagu "Minyak Goreng" oleh Iwan Fals tersebut, terdapat gaya bahasa sinisme sebagai sindiran yang mewakili kekecewaan rakyat kepada pemerintah. Ayuningrum (2019) mengatakan bahwa lagu-lagu karya Iwan Fals memiliki karakteristik yang sangat akrab dengan alam, kehidupan, politik, dan duka derita kelompok yang tersisih. Kritik sosial pada lagu-lagu karya Iwan Fals mengandung banyak sindiran

maupun kritikan atas penindasan yang dilakukan oleh pejabat tinggi yang telah menelantarkan rakyatnya. Sinisme pada lagu ini banyak ditujukan kepada pemerintah dan konglomerat yang diduga mafia pangan yang telah menimbun minyak goreng.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik menganalisis lirik lagu ini melalui analisis wacana. Anggraeni dan Dharmawan (2018) menjelaskan bahwa sebuah lirik hanya dipahami dari bahasa, terpisah dari konteksnya, dan terpisah dari bagaimana proses produksi dan konsumsi teks. Dalam kasus ini, peran analisis wacana adalah untuk menganalisis wacana yang berisi kritik sosial dengan tujuan untuk melakukan penyadaran, pemberdayaan, dan transformasi sosial di tengah-tengah pusaran wacana yang terjadi saat ini di Indonesia.

Lagu Iwan Fals ini dianalisis karena isi lagu tersebut mengandung banyak sindiran maupun kritikan yang menceritakan kesengsaraan masyarakat terhadap harga minyak goreng yang terus melonjak. Masyarakat begitu kesal dan marah karena merasa dipermainkan oleh pemerintah. Pemerintah dianggap lebih mendahulukan nafsunya daripada jabatan yang dipegang. Dengan begitu, majas sinisme ini begitu relevan dengan lagu tersebut karena kalimat sinisme merupakan sebuah ejekan atau kekecewaan terhadap perilaku yang telah dilakukan oleh suatu objek.

Hasil analisis dalam penelitian ini akan dijadikan pembelajaran sastra yang berkaitan dengan puisi terutama dalam materi majas di

SMA kelas X. Pembelajaran sastra tersebut mengacu pada Kompetensi Dasar 3.16: mengidentifikasi suasana, tema, dan makna beberapa puisi yang terkandung dalam antologi puisi yang didengarkan atau dibaca. Tujuan pembelajaran sastra ini adalah untuk merasakan dan menghayati suasana, tema, dan makna gaya bahasa puisi yang terkandung dalam lagu "Minyak Goreng" karya Iwan Fals yang didengarkan secara bersama, serta menceritakan hasil pemikiran siswa berdasarkan lagu tersebut.

Dalam pemanfaatan pembelajaran sastra di SMA, dilakukan tiga tahapan pembelajaran, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran sastra di SMA ini dapat bermanfaat bagi siswa karena siswa dituntut untuk berpikir kritis dan kreatif sesuai dengan imajinasi masing-masing serta dapat mengetahui lebih dalam tentang majas sinisme yang terdapat di dalam lagu Iwan Fals- "Minyak Goreng". Pembelajaran sastra menggunakan media lagu juga sangat bermanfaat bagi guru karena dapat menjadi media yang unik dan menyenangkan untuk pembelajaran sastra serta memudahkan guru untuk mengondisikan siswa agar lebih kondusif saat pembelajaran berlangsung.

Dengan begitu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan analisis wacana pada lagu Iwan Fals berjudul "Minyak Goreng", mendeskripsikan analisis gaya bahasa sinisme pada lagu tersebut, serta menjelaskan pemanfaatannya untuk

pembelajaran sastra, khususnya materi majas di SMA.

LANDASAN TEORI

Menurut Hanafiah (2014) wacana adalah sebuah kesatuan bahasa yang lengkap dan mengandung suatu gagasan yang memiliki unsur kohesi dan koherensi. Selain itu, Nurfitriani et. al. (2018) mengungkapkan gagasan yang sama bahwa wacana itu mengandung gagasan, konsep, pikiran, serta ide yang utuh agar dapat dipahami oleh pembaca dan pendengar. Berdasarkan teori tersebut, diketahui bahwa wacana itu berisi suatu gagasan yang utuh dan lengkap. Agar bisa menjadi satu kesatuan yang utuh, suatu wacana harus saling berkesinambungan antarkalimatnya.

Salah satu syarat suatu kumpulan kalimat dianggap sebagai wacana adalah wacana tersebut harus kohesi dan koherensi. Menurut Gutwinsky dalam Tarigan (2009), kohesi merupakan suatu hubungan antarkalimat dalam suatu wacana melalui unsur bentuk ataupun maknanya. Studi kohesi menunjukkan makna yang disampaikan dalam suatu teks merupakan makna yang ingin diinterpretasikan oleh penutur dan pendengar, simpulan mereka merupakan hubungan proposional yang mendasari apa yang mereka katakan (Rohana & Syamsuddin, 2015). Rohana & Syamsuddin (2015) juga menambahkan, perangkat kohesif tidak menciptakan makna dengan sendirinya, tetapi menjadi petunjuk yang digunakan oleh pembicara dan pendengar untuk menemukan makna yang menjadi dasar dari tuturan yang

dikemukakan. Halliday (dalam Mulyana, 2005) mengungkapkan bahwa kohesi dalam wacana terbagi menjadi dua jenis, yaitu kohesi leksikal dan kohesi gramatikal.

Menurut Sumarlam, et al. (2003:34), kohesi leksikal dalam wacana dapat dibagi ke dalam enam jenis, yaitu repetisi (pengulangan), sinonimi (padan kata), antonimi (oposisi), kolokasi (sanding kata), hiponimi (hubungan atas-bawah), dan ekuivalensi (kesepadanan).

Pertama, repetisi (pengulangan) adalah jenis kohesi leksikal yang berupa proses pengulangan satuan lingual (bunyi, suku kata, kata, atau bagian kalimat lainnya) yang dianggap penting untuk memberikan tekanan dalam sebuah konteks yang hendak disampaikan. Kedua, sinonimi (padan kata) yaitu jenis kohesi leksikal yang mengungkapkan bahwa sinonim adalah bentuk bahasa yang maknanya serupa atau sama dengan bentuk yang lainnya. Kesamaan ini berlaku untuk kata, kelompok kata, ataupun kalimat (Kridalaksana, 2008).

Kemudian, ada antonimi (oposisi), yakni jenis kohesi leksikal yang dapat diartikan sebagai nama lain untuk benda atau hal yang lain atau satuan *lingual* yang maknanya berlawanan atau beroposisi dengan satuan *lingual* yang lain (Sumarlam, et al., 2003). Selanjutnya, kolokasi (sanding kata), yaitu berupa asosiasi tertentu dalam menggunakan pilihan kata yang cenderung berdampingan satu dengan yang lain dalam penggunaannya, biasanya berada dalam satu kesatuan (Rani, 2004 dan Sumarlam, 2003).

Aspek selanjutnya adalah hiponimi (hubungan atas-bawah), yakni jenis kohesi leksikal yang dapat diartikan sebagai satuan bahasa (kata, frasa, dan kalimat) yang maknanya dianggap sebagai bagian dari makna satuan lingual yang lain. Kemudian, ekuivalensi (kesepadanan), yakni jenis kohesi leksikal yang merupakan hubungan kesepadanan antara satuan lingual tertentu dengan satuan lingual lainnya dalam sebuah paradigma.

Selain kohesi leksikal di atas, ada kohesi gramatikal, di antaranya ada (1) pengacuan (referensi). Jenis kohesi gramatikal ini berupa hubungan antara suatu satuan lingual tertentu yang mengacu pada satuan lingual lainnya yang mendahului atau mengikutinya. Selain itu, pengacuan (referensi) juga merupakan penggunaan suatu kata atau frasa yang merujuk atau mengacu pada fakta atau frasa lain yang memiliki kesamaan (Rohmadi dan Nasucha, 2010). Berdasarkan tempatnya, pengacuan (referensi) dibagi menjadi dua jenis, yaitu pengacuan endofora dan pengacuan eksofora. Pengacuan (referensi) dapat berupa persona (kata ganti orang), demonstratif (kata ganti penunjuk), dan komparatif (satuan lingual pembandingan) (Sumarlam, et al., 2008).

Aspek gramatikal ke-(2) adalah penyulihan (substitusi). Jenis kohesi gramatikal ini berupa penggantian suatu satuan lingual tertentu (yang sudah disebut) dengan satuan *lingual* lainnya dalam wacana untuk memperoleh unsur pembeda. Menurut Mulyana (2005: 28) penyulihan (substitusi) merupakan proses dan hasil dari penggantian suatu unsur bahasa

oleh unsur lain dalam satuan yang lebih besar. Selanjutnya, (3) pelesapan (elipsis), yakni jenis kohesi gramatikal yang berupa proses penghilangan kata atau satuan-satuan kebahasaan lainnya (Mulyana, 2005).

Keempat, konjungsi, yakni jenis kohesi gramatikal yang dilakukan dengan cara menghubungkan unsur yang satu dengan unsur yang lain dalam wacana (Nesi dan Sarwoyo, 2012). Konjungsi ini berfungsi sebagai perangkai atau pengikat beberapa preposisi dalam wacana supaya perpindahan ide dalam wacana terasa lebih halus (Rani, 2004).

Selain kohesi, suatu wacana harus koherensi atau memiliki kepaduan antarkalimat. Antara kalimat yang satu dengan kalimat selanjutnya harus memiliki satu rangkaian yang utuh. Setiawan dan Achwandi (2021) mengatakan bahwa hubungan antarunsur koherensi disusun berdasarkan rangkaian kalimat yang saling koheren sehingga antara kalimat satu dengan yang lain tidak ambigu. Maksudnya, hubungan antarkalimat harus berkesinambungan dengan jelas agar tidak menimbulkan interpretasi yang lain karena wacana pasti berkaitan dengan makna. Koherensi erat kaitannya dengan makna serta pemaknaan. Koherensi adalah jalinan antarbagian dalam teks atau wacana yang memiliki kepaduan semantis serta dapat dicapai oleh faktor-faktor di luar wacana atau faktor-faktor di luar teks (Hanafiah, 2014). Jadi, disimpulkan bahwa koherensi adalah kesinambungan informasi.

Fauzi et. al. (2018) menyatakan bahwa koherensi

mengacu pada aspek tuturan, yakni menyatakan makna terselubung yang digunakan untuk menginterpretasikan tindakan ilokusi dalam membentuk sebuah wacana. Maka, koherensi adalah aspek penting dalam wacana. Sebagaimana disebutkan oleh Nurfitriani et. al. (2018) bahwa koherensi adalah salah satu aspek wacana paling penting, mendasar, dan sangat menentukan. Dengan koherensi, pembaca dapat dengan mudah memahami dan mengikuti apa yang dimaksudkan oleh penulis. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa tujuan koherensi ialah agar tercipta susunan dan struktur wacana yang memiliki sifat serasi, runtut, dan, logis (Widiatmoko, 2015).

Hubungan koherensi ditandai dengan beberapa aspek piranti. Widiatmoko (2015) menyebutkan aspek-aspek tersebut adalah (1) hubungan perbandingan, (2) hubungan kelonggaran-hasil, (3) hubungan akibat-sebab, (4) hubungan sebab-akibat, (5) hubungan makna alasan (argumentatif) dan (6) hubungan latar-simpulan. Nisa et. al. (2019) menambahkan aspek lain, di antaranya (1) sebab-akibat, (2) penambahan, (3) pertentangan, (4) penyimpulan, dan (5) waktu. Selain itu, Sopiyahtwati et. al. (2021) menambahkan aspek hubungan aditif, hubungan argumentatif, hubungan amplikatif, hubungan spesifik-generik, hubungan identifikatif, dan hubungan parafrasis. Lebih detail lagi, Setiawati et. al. (2019) menambahkan klasifikasi aspek tersebut dengan hubungan sarana-tujuan, latar-kesimpulan,

kelonggaran-hasil, syarat-hasil, aditif waktu, aditif nonwaktu, dan ibarat.

Dalam penelitian ini, analisis wacana digunakan untuk menganalisis lirik lagu. Saputri dan Fajrin (2021) mengatakan bahwa wacana merupakan bentuk dari media lisan, selain berbentuk nyanyian, tetapi juga bisa berupa media tulis dalam bentuk lirik lagu. Lirik lagu adalah salah satu bentuk komunikasi verbal tulis yang mirip dengan puisi. Imam (2012) menambahkan bahwa analisis wacana lirik lagu memperlihatkan cara suatu bahasa dalam lirik lagu menjadi sebuah wacana yang memiliki makna, gagasan, dan pemikiran, sehingga dapat diketahui oleh pendengar atau penikmat lagu.

Setelah dilakukan analisis wacana, lirik lagu dianalisis gaya bahasa yang terkandungnya, yakni gaya bahasa sinisme. Gaya bahasa adalah cara mengungkapkan perasaan atau pikiran dengan bahasa sedemikian rupa, yang menciptakan kesan dan efek terhadap pembaca atau pendengar dapat dicapai semaksimal dan seintensif mungkin (Ba'in, 2012) sedangkan menurut Keraf (2007) gaya bahasa merupakan cara mengungkapkan diri sendiri melalui bahasa, tingkah laku, berpakaian, dan sebagainya. Heru (2018) mengatakan bahwa gaya bahasa memungkinkan kita dapat menilai pribadi, watak, dan kemampuan seseorang menggunakan bahasa tersebut. Semakin baik bahasanya, maka semakin baik juga gaya bahasanya, sedangkan semakin buruk gaya bahasanya, maka semakin buruk juga penilaian orang lain kepadanya. Waridah (2013)

mengemukakan bahwa gaya bahasa adalah susunan perkataan yang terjadi karena perasaan yang timbul atau hidup dalam hati penulis, yang menimbulkan suatu perasaan tertentu dalam hati pembaca.

Gaya bahasa sinisme merupakan gaya bahasa yang menyindir sesuatu secara lebih kasar dibandingkan dengan gaya bahasa ironi. Sinisme terkandung dalam kategori majas sindiran yang menyatakan suatu pernyataan yang bertujuan untuk menyindir akan hal yang dilakukan oleh seseorang. Menurut Ratna (2017), majas sinisme adalah sindiran yang agak kasar. Sejalan dengan pendapat Ratna, Keraf (2007) berpendapat bahwa majas sinisme merupakan gaya bahasa sebagai suatu sindiran berbentuk kesangsian, kecurigaan, atau kekecewaan yang mengandung ejekan terhadap keikhlasan dan ketulusan hati. Majas sinisme merupakan lawan kata dari gaya bahasa ironi. Jika ironi menggunakan gaya bahasa yang menggunakan kata-kata positif untuk menyindir, sedangkan sinisme menggunakan kata-kata sindiran yang sangat terang-terangan. Penyampaian yang terang-terangan justru akan lebih mengenai pikiran seseorang yang dituju, dengan harapan sebuah perbaikan atau kesadaran diri muncul dari objek yang dituju. Lagu karya Iwan Fals yang berjudul "Minyak Goreng" sangat berkaitan dengan majas sinisme.

Lagu "Minyak Goreng" dari Iwan Fals dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sastra di sekolah. Media menjadi bagian dari salah satu yang ada di masyarakat dalam komunikasi

massa, memproduksi pesan, dan menyampaikan pada masyarakat. Begitupun dengan media lagu yang merupakan sarana tepat untuk mengunggah ide serta minat siswa dalam berpikir kreatif sesuai dengan imajinasinya. Melalui lagu, siswa akan terbawa suasana hatinya ke dalam alunan kata dan irama, sehingga diharapkan siswa mampu memahami makna dari gaya bahasa pada lagu Iwan Fals-"Minyak Goreng". Lazanov (dalam Bobbie De Porter, 2006), mengatakan bahwa musik berpengaruh terhadap guru dan siswa. Guru dapat menggunakan lagu untuk menata suasana hati, mengubah keadaan mental, dan mendukung lingkungan belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Aizid (2011) yang menyatakan bahwa lagu atau musik dapat meningkatkan intelegensi karena rangsangan ritmis mampu meningkatkan fungsi kerja otak manusia, seperti membuat saraf-saraf otak bekerja, menciptakan rasa nyaman dan tenang, sehingga fungsi kerja otak menjadi optimal.

Dengan demikian, media lagu tersebut sangat relevan dengan tujuan pembelajaran sastra, yaitu untuk merasakan dan menghayati suasana, tema, dan makna gaya bahasa yang terkandung dalam lagu "Minyak Goreng" dari Iwan Fals.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dari perspektif analisis wacana konvensional. Salah satu tujuan penting dari penelitian kualitatif adalah diperolehnya pemahaman menyeluruh dan utuh tentang fenomena yang diteliti. Hasil

analisis penelitian ini akan dijelaskan dengan kata-kata secara rinci dan deskriptif. Sulaeman dan Goziah (2019) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian deskriptif, artinya, data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata atau gambar bukan angka. Dengan begitu, pendekatan deskriptif kualitatif pada penelitian ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan data secara sistematis, rinci, dan mendalam. Dalam hal ini, peneliti menganalisis secara mendalam aspek kohesi dan koherensi pada lagu Iwan Fals-“Minyak Goreng”. Selain itu, analisis ini menggunakan pisau sastra, yaitu dengan menganalisis gaya bahasa yang terkandung pada lirik lagu tersebut.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik dokumentasi, teknik simak, dan teknik catat. Dokumentasi yang digunakan adalah lirik lagu Iwan Fals berjudul “Minyak Goreng” yang didapat dari internet, dan juga dilihat dari kanal Youtube milik Iwan Fals. Peneliti menyimak lagu dan membaca lirik lagu tersebut, serta dicatat lirik lagu tersebut.

Peneliti menganalisis data yang diambil dari teori Miles dan Huberman (Bagaskara, 2017), yakni (1) reduksi data, pada langkah ini peneliti mencari dan mengidentifikasi lirik sesuai dengan tujuan penelitian, (2) penyajian data, yaitu data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif dan dalam bentuk tabel dan sudah dianalisis kohesi dan koherensinya, sehingga tersusunlah data. Data tersebut dianalisis kembali dari sudut pandang gaya bahasa sinisme. Terakhir adalah (3) menarik

kesimpulan/verifikasi, berfungsi untuk mengetahui inti atau hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen kunci yang mengumpulkan dan menyajikan data secara deskriptif sesuai dengan kondisi asli pada data. Hasil simpulan tersebut akan dimanfaatkan untuk pembelajaran sastra di SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan tiga pokok penelitian, yakni analisis wacana konvensional, analisis gaya bahasa sinisme, dan pemanfaatannya dalam pembelajaran sastra di SMA. Berikut adalah lirik lagu Iwan Fals yang berjudul “Minyak Goreng” sebagai wacana yang akan diteliti.

“Minyak Goreng”

(Karya: Iwan Fals dan Raja Pane)

Minyak goreng menguap (1)
Hilang dan lenyap di pasar (2)
Semua ibu-ibu menggerutu (3)
(Pun Bapak-bapaknya sudah barang tentu) (4)
Kocar-kacir di pasar-pasar (5)
Aneh rasanya kok bisa hilang (6)
Kalau pun ada harganya selangit (7)
Usut punya usut ternyata ditimbun (8)
Oleh siapa? (9)
Konon oleh tujuh konglomerat tambun (10)
Aku kesal, kok konglomerat tega (11)
Aku resah, kok polisi tak berdaya (12)
Aku marah, kok pemerintah begitu mudah dipermainkan (13)
Aku geram, kok kasus itu terus berulang (14)

Ini seperti tikus mati di lumbung padi (15)
 Bahan kita banyak, sawit jutaan hektar (16)
 Lalu kenapa hilang dan menghilang (17)
 Dasar mafia, masa bodoh orang susah (18)
 Mungkin mafia dan aparat ada main (19)
 Pura-pura hilang tapi diumpetin (20)
 Kok susah amat memberantasnya (21)
 Tembak saja atau hukum seumur hidup (22)
 Jera Jera Jera (23)
 Ah belum tentu ... Lho. (24)

1. Analisis Wacana Konvensional

Berdasarkan teori, ada dua aspek yang akan dianalisis dalam analisis wacana konvensional ini, yakni aspek kohesi dan koherensi. Berikut adalah analisisnya.

1.1 Analisis Kohesi

Kohesi dibagi menjadi dua, yakni kohesi leksikal dan kohesi gramatikal. Kohesi leksikal dalam penelitian ini hanya ditemukan empat, yakni repetisi, sinonim, kolokasi, dan ekuivalen.

1.1.1 Repetisi

Repetisi adalah pengulangan. Terdapat repetisi atau pengulangan subjek, yakni “aku” pada lirik:
Aku kesal, kok konglomerat tega (11)
Aku resah, kok polisi tak berdaya (12)
Aku marah, kok pemerintah begitu mudah dipermainkan (13)
Aku geram, kok kasus itu terus berulang (14)

Lirik tersebut adalah bagian dari *reff* sehingga pengulangan digunakan untuk menekankan

subjek. Dalam hal ini, “aku” adalah representasi masyarakat yang marah akan mahalnya minyak goreng dan kecewa pada kinerja pemerintah.

Selain itu, pengulangan kata terdapat pada lirik (17) *Lalu kenapa hilang dan menghilang*. Kata *hilang* diulangi dengan menambahkan imbuhan, sehingga menegaskan bahwa benar-benar hilang.

1.1.2. Sinonim

Sinonim adalah persamaan makna kata. Terdapat sinonim pada lirik (2) *Hilang dan lenyap*. Kata *hilang* menurut KBBI bermakna tidak ada lagi sama dengan makna kata *lenyap*. Selain itu, sinonim pun terdapat pada lirik (11)-(12)-(13)-(14) yakni kata “kesal”, “marah”, “resah” dan “geram” Kata-kata tersebut memiliki makna yang sama yaitu perasaan tidak suka atau sangat tidak senang. Sinonim itu digunakan untuk menunjukkan perasaan masyarakat yang sangat tidak senang melalui berbagai diksi. Dengan penyanganan melalui sinonim tersebut diharapkan agar perasaan itu bisa sampai pada hati pemerintah.

1.1.3 Kolokasi

Kolokasi adalah perkumpulan kata yang memiliki makna yang berkesinambungan. Dalam lirik ini, terdapat kata “mafia” pada lirik (18) dan (19), kata “polisi” pada lirik (12), kata “konglomerat” pada lirik (10) dan (11), serta kata “pemerintah” pada lirik (13). Kata-kata tersebut adalah pihak-pihak atau tokoh berpengaruh yang disindir pada lirik lagu ini.

1.1.4 Ekuivalen.

Pada lirik (17) ada kata yang berekuivalen, yakni kata hilang dan menghilang. Kata tersebut merupakan kata yang sama, tetapi pengulangan dilakukan dengan menambahkan imbuhan meN-.

Selain kohesi leksikal, terdapat kohesi gramatikal. Pada lirik ini, terdapat empat kohesi gramatikal, yakni referensi, substitusi, elipsis, dan konjungsi. Berikut adalah pembahasannya.

1.1.5 Referensi

Referensi terdapat pada lirik (17) yaitu “Bahan *kita* banyak, sawit jutaan hektar.” Kata *kita* merujuk pada bangsa Indonesia yang memiliki banyak minyak karena memiliki hutan sawit jutaan hektar. Rujukan tersebut tidak secara eksplisit disebutkan. Oleh karena itu, referensi ini disebut referensi eksofora.

1.1.6 Substitusi

Pada lirik (4) yakni “*Pun* Bapak-bapaknya sudah barang tentu”, kata *pun* menggantikan kata menggerutu seperti pada lirik sebelumnya yang menceritakan ibu-ibu yang menggerutu. Selain itu, pada lirik (7) terdapat kata *pun*, yakni “Kalau *pun* ada harganya selangit” *Pun* tersebut menggantikan kata minyak yang sebelumnya dibicarakan.

1.1.7 Elipsis

Pada lirik ini, terdapat kata yang dilesapkan, yakni kata minyak sebagai subjek pada lirik-lirik berikut ini.

Aneh rasanya kok [minyak] bisa hilang (6)

Kalau pun ada [minyak] harganya selangit (7)

Usut punya usut ternyata [minyak] ditimbun (8)

Bahan [minyak] kita banyak, sawit jutaan hektar (16)

1.1.8 Konjungsi

Terdapat beberapa konjungsi pada lirik ini, yakni *dan*, *tapi*, *atau*. Pada lirik (2) yakni “Hilang *dan* lenyap di pasar”, lirik (17) yakni “Lalu kenapa hilang *dan* menghilang, dan lirik (19) yakni “Mungkin mafia *dan* aparat ada main, ketiga lirik tersebut menggunakan kata hubung *dan* untuk menghubungkan unsur-unsur yang setara. Selain itu, lirik (20) menggunakan konjungsi *tapi*, yakni “Pura-pura hilang *tapi* diumpetin. Lalu, pada lirik (22) menggunakan konjungsi *atau* yakni “Tembak saja *atau* hukum seumur hidup.”

1.2 Analisis Koherensi

Terdapat beberapa aspek koherensi pada lirik lagu ini, yakni ada hubungan sebab-akibat, akibat-sebab, alasan-tindakan, latar-simpulan, syarat-hasil, perbandingan, dan aditif. Berikut adalah penjelasannya.

1.2.1 Hubungan sebab-akibat

Terdapat hubungan sebab-akibat pada lirik awal. Lirik (1) “Minyak goreng menguap” dan (2) “Hilang dan lenyap di pasar” adalah sebab, akibatnya adalah “Semua ibu-ibu menggerutu”

1.2.2 Hubungan akibat-sebab

Hubungan ini terjadi pada lirik (7) yakni “Kalau pun ada harganya selangit”. Larik itu menjelaskan harga minyak yang mahal. Harga

minyak yang mahal tersebut disebabkan karena ditimbun oleh pihak tertentu. Aspek sebab terdapat pada lirik (8) yakni “Usut punya usut ternyata ditimbun”.

1.2.3 Hubungan alasan-tindakan

Lirik “Kok susah amat memberantasnya” (21) mengandung alasan dari sebuah tindakan, yakni “Tembak saja atau hukum seumur hidup” (22) Maksud alasan tersebut adalah susah memberantas pejabat yang berbuat jahat kepada rakyat, tindakan atas perbuatan tersebut adalah menembak pihak tersebut sebagai sebuah hukuman.

1.2.4 Hubungan latar-simpulan.

Perhatikanlah lirik:

Semua ibu-ibu menggerutu (3)
(Pun Bapak-bapaknya sudah barang tentu) (4)
Kocar-kacir di pasar-pasar (5)
Aneh rasanya kok bisa hilang (6)
Kalau pun ada harganya selangit (7)

Lirik tersebut mengungkapkan latar keadaan yang sedang terjadi, yakni ibu-ibu dan bapak-bapak yang sedang kesusahan mencari minyak. Penyebab semua masalah tersebut disimpulkan pada larik selanjutnya, yakni “Usut punya usut ternyata ditimbun” (8). Jadi, kesulitan masyarakat disebabkan minyak telah ditimbun.

1.2.5 Hubungan syarat-hasil.

Lirik “Tembak saja atau hukum seumur hidup” (22) merupakan syarat, dan hasilnya adalah lirik “Jera Jera Jera” (23) Maksudnya, jika pihak tersebut ditembak atau dihukum, maka hasilnya adalah mereka akan jera.

1.2.6 Hubungan perbandingan

Pada lirik (14) disebutkan kata “kasus”, yakni “Aku geram, kok kasus itu terus berulang” Kasus ini merupakan kasus minyak yang ditimbun. Kasus ini dibandingkan seperti pada peribahasa tikus mati di lumbung padi. Peribahasa tersebut terdapat pada lirik (15), yakni “Ini seperti tikus mati di lumbung padi”. Peribahasa tersebut bermakna betapa kaya suatu negara, tetapi rakyatnya tidak dapat menikmati kekayaan tersebut.

1.2.7 Hubungan Aditif

Lirik “Mungkin mafia dan aparat ada main” (19) menjelaskan perbuatan mafia dan aparat yang bekerja sama. Argumen ini ditambahkan dengan gagasan selanjutnya, yakni mengenai perbuatan dari “permainan” mafia dan aparat tersebut, yakni berpura-pura menyembunyikan minyak. “Pura-pura hilang tapi diumpetin” (20)

Wacana pada lirik lagu Iwan Fals yang berjudul “Minyak Goreng” menggunakan kohesi dan koherensi dengan benar dan apik serta unik sehingga wacana terbentuk dengan kepaduan bentuk. Hubungan kohesi dan koherensi antara setiap kata atau kalimat dengan yang lainnya membentuk suatu makna dan pemahaman tentang isi dari lirik lagu tersebut. Berdasarkan analisis wacana, diketahui bahwa lirik ini berisi kekecewaan masyarakat kepada pemerintah mengenai langkanya minyak. Cara penulis lagu mengungkapkan isi makna ini diungkapkan dengan berbagai gaya bahasa atau majas. Salah satu majas yang paling menonjol adalah majas sinisme. Berikut adalah analisisnya.

2. Analisis Gaya Bahasa Sinisme

2.1 Kutipan 1:

Lirik (2) *Hilang dan lenyap* di pasar. Kata *hilang dan lenyap* adalah sindiran yang menyebutkan bahwa minyak tidak ada. Kata hilang dan lenyap memiliki konotasi seolah-olah ada orang yang telah meniadakan keberadaan minyak tersebut.

2.2 Kutipan 2:

Lirik (10) Konon oleh *tujuh konglomerat tambun*. Kata konglomerat tambun adalah sindiran yang merujuk pada pengusaha besar atau oknum tertentu yang hobinya menimbun minyak goreng hingga langka dari pasaran. Adapun yang tersisa, harganya bisa selangit dan tidak bisa terjangkau oleh masyarakat biasa.

2.3 Kutipan 3:

Lirik (11): Aku kesal, kok konglomerat *tega*. Lirik tersebut merupakan jeritan masyarakat terhadap orang-orang yang dengan teganya menimbun minyak goreng yang seharusnya tidak pernah terjadi di negeri Indonesia ini. Pasalnya, bahan minyak goreng di Indonesia sangat banyak, terlebih lagi dengan adanya perkebunan sawit jutaan hektar.

2.4 Kutipan 4:

Lirik (12): Aku *resah*, kok polisi *tak berdaya*. Kata aku resah menggambarkan bahwa suasana masyarakat yang begitu resah dengan terjadinya kelangkaan minyak goreng di Indonesia. Kata tak berdaya pun menyindir polisi yang bertindak tumpul ke kalangan atas (konglomerat).

2.5 Kutipan 5:

Lirik (13): Aku *marah*, kok pemerintah *begitu mudah dipermainkan*. Lirik tersebut menandakan kalau masyarakat Indonesia sudah naik pitam karena ulah pemerintah yang dengan seenaknya mempermainkan masyarakat. Solusi yang diberikan pemerintah tidak memberikan jalan keluar sedikit pun, mereka hanya bisa membuat kebingungan di tengah kondisi masyarakat seperti ini. Selain itu, kata sindiran pun terdapat pada frasa pemerintah kok mudah dipermainkan, artinya menyindir pemerintah yang mudah diajak kerja sama dengan orang-orang penimbun minyak dan tidak memedulikan rakyat.

2.6 Kutipan 6:

Lirik (14): Aku *geram*, kok kasus itu *terus berulang*. Kata Aku geram mendeskripsikan bahwa masyarakat Indonesia sudah benar-benar geram dengan ulah pemerintah yang selalu menambah kasus dan masalah yang terus berulang, tetapi tidak ada solusi yang dapat diselesaikan. Kasus yang terus berulang pun menyindir pemerintah yang tidak pernah ada kemajuan dalam mengurus masalah negara.

2.7 Kutipan 7:

Lirik (18): Dasar *mafia*, masa bodoh orang susah. Kata mafia di lirik tersebut adalah perkumpulan rahasia yang bergerak di bidang kejahatan dan termasuk ke dalam bidang kriminal. Hal tersebut memunculkan dugaan adanya dugaan 'kongkalikong' antara pemerintah dengan perusahaan penimbun minyak.

2.8 Kutipan 8:

Lirik (20): Pura-pura hilang tapi diumpetin. Lirik tersebut menggambarkan bahwa minyak goreng di Indonesia ini bukan hilang, melainkan disembunyikan oleh perusahaan-perusahaan minyak goreng supaya harga minyak di pasaran menjadi tinggi.

2.9 Kutipan 9:

Lirik (24): Ah belum tentu ... Lho. Lirik tersebut memiliki makna sindiran bahwa jika pemerintah dihukum, mereka belum tentu akan jera karena hukuman bagi kalangan atas selalu mendapat keringanan.

Dari beberapa lirik lagu Iwan Fals yang berjudul "Minyak Goreng" terdapat banyak gaya bahasa sinisme yang memang bertujuan untuk mengekspresikan keresahan, kekecewaan, kemarahan, dan rasa geram karena hilangnya minyak goreng dari pasar Indonesia. Masyarakat sangat terwakili dengan terciptanya lagu ini. Masyarakat berharap pemerintah Indonesia bisa menyelesaikan masalah kelangkaan minyak goreng di Indonesia, bahkan masyarakat berharap untuk mengusut tuntas kasus pembunuhan di antara para mafia minyak goreng.

3. Pemanfaatannya dalam Pembelajaran Sastra di SMA

Hasil analisis ini dimanfaatkan dalam pembelajaran sastra di SMA mengacu pada Kurikulum 2013 Kelas X, KD 3.16 Mengidentifikasi suasana, tema, dan makna beberapa puisi yang terkandung dalam antologi puisi yang diperdengarkan atau dibaca. Tujuan dari pembelajaran sastra ini adalah untuk merasakan dan menghayati

suasana, tema, dan makna gaya bahasa puisi yang terkandung dalam lagu "Minyak Goreng" karya Iwan Fals yang didengarkan secara bersama, serta menceritakan hasil pemikiran siswa berdasarkan lagu tersebut. Dalam pemanfaatan pembelajaran sastra di SMA, dilakukan tiga tahapan pembelajaran, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Berikut ini adalah skenario pembelajaran sastra yang dirancang dalam penelitian.

1. Indikator Pembelajaran:

1.1 Menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah dan konteks untuk mempersatukan bangsa.

1.2 Memiliki sikap tanggung jawab, peduli, responsif, dan santun dalam menggunakan bahasa Indonesia dalam menceritakan hasil pemikiran siswa tentang lagu "Minyak Goreng" karya Iwan Fals.

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah menonton dan mendengarkan lagu "Minyak Goreng" dari Iwan Fals, siswa kelas X mampu menceritakan hasil pemikiran siswa berdasarkan lagu tersebut dengan bahasa yang baik dan benar.

2.1 Kegiatan Awal

Siswa merespons salam dan pertanyaan dari guru.

2.2 Kegiatan Inti

Dalam kegiatan mengamati, guru menampilkan video yang berisi lagu "Minyak Goreng" karya Iwan Fals, pada siswa. Selanjutnya, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok (satu kelompok berisi 2-3

siswa). Pada tahap diskusi, siswa mendiskusikan hasil pemikiran dari lagu tersebut untuk menyatukan persepsi di antara anggota kelompok. Setelah semua kelompok menyatukan persepsinya, langkah selanjutnya adalah memaparkan hasil pemikiran tersebut di depan kelas dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

2.3 Kegiatan akhir

Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memerintahkan siswa untuk membuat rangkuman simpulan pelajaran, melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan, serta memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

SIMPULAN

Lagu Iwan Fals berjudul “Minyak Goreng” hadir sebagai bentuk kekecewaan masyarakat Indonesia atas isu hilangnya minyak goreng. Lirik lagu ini tersusun dengan kohesi dan koherensi yang baik sehingga membentuk keseluruhan makna sindiran yang mudah tersampaikan kepada pembacanya. Aspek kohesi pada lirik lagu ini di antaranya repetisi, sinonim, kolokasi, dan ekuivalen, referensi, substitusi, elipsis, dan konjungsi. Kemudian, aspek koherensi yang digunakan adalah hubungan sebab-akibat, akibat-sebab, alasan-tindakan, latar-simpulan, syarat-hasil, perbandingan, dan aditif.

Berdasarkan analisis wacana tersebut tampak bahwa lirik lagu ini menggunakan gaya bahasa untuk menyampaikan makna yang terkandungnya. Gaya bahasa yang banyak terkandung pada lirik lagu

ini adalah gaya bahasa sinisme. Sindiran ini ditujukan kepada pihak-pihak yang bertanggung jawab atas langkanya minyak goreng ini, yakni pemerintah, polisi, dan para konglomerat.

Munculnya gaya bahasa pada lirik lagu ini bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran sastra di SMA, khususnya dalam pembelajaran puisi dengan materi majas. Pemanfaatan lirik lagu ini akan menjadi langkah terbaru dalam menyampaikan materi majas karena isu yang diungkapkan adalah isu terkini yang dapat meningkatkan daya kritis siswa.

Peneliti memberikan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya untuk menganalisis lagu ini berdasarkan pendekatan analisis wacana menurut Norman Fairclough yang lebih detail. Selain itu, gaya bahasa yang dianalisis bisa dari gaya bahasa lain selain sinisme ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aizid, R. (2011). *Sehat dan Cerdas dengan Terapi Musik*. Yogyakarta: Laksana.
- Bagaskara, S. T. (2017). Internalisasi nilai-nilai Pendidikan Agama Islam berbasis toleransi antar umat beragama di SMA Negeri 1 Kraksaan Kabupaten Probolinggo (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ba'in. (2012). *Bimbingan Penulisan Ilmiah*. Yogyakarta: Ombak.
- De Porter, B., Mark R., Sarah S. N. (2006). *Quantum Teaching: Mempraktekkan Quantum*

- Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Fauzi, H. I. R., Suryanto, E., & Wijayanti, K. D. (2018). Analisis Bentuk Kohesi dan Koherensi Wacana Berita dalam Majalah Panjebar Semangat sebagai Materi Pembelajaran Bahasa Jawa di SMP. *Jurnal Kata: Penelitian tentang Ilmu Bahasa dan Sastra*, 2(1), 158-171.
- Goziyah & Sari, P. N. (2021). Aspek Gramatikal dan Leksikal pada Lirik Lagu Jaga Slalu Hatimu Karya Grup Band Seventeen. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4 (1), 74-80.
- Hanafiah, W. (2014). Analisis kohesi dan koherensi pada wacana buletin jumat. *Epigram*, 11(2), 135-152.
- Heru, A. (2018). Gaya Bahasa Sindiran Ironi, Sinisme, dan sarkasme dalam Berita Utama Harian Kompas. *Pembahsi: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 43-54.
- Keraf, G. (2007). *Diksi dan Gaya Bahasa (Ipong Purnama Sidhi (ed.); Edisi 17)*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nasution, A. (2021). PANIC BUYING MASYARAKAT TERHADAP KENAIKAN HARGA DAN KELANGKAAN MINYAK GORENG DI KOTA MEDAN DENAI. *Jurnal Bisnis Corporate*, 6(2), 113-120.
- Nisa, K. (2019). Hubungan Penguasaan Piranti Kohesi dan Koherensi dengan Keterampilan Menulis Eksposisi. *Jurnal Dialog*, 8(2), 917-926.
- Nurfitriani, N., Bahry, R., & Azwardi, A. (2018). Analisis kohesi dan koherensi dalam proposal mahasiswa PBSI tanggal 23 desember 2014. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12(1), 39-48.
- Ratna, N. K. (2017). *Stilistika: Kajian Puitika Bahasa, Sastra, dan Budaya (Edisi 17)*. Pustaka Belajar.
- Rohana & Syamsuddin. (2015). *Analisis Wacana*. Makassar: CV. Samudra Alif-Mim.
- Rohmadi, M. dan Nasucha, Y. 2010. *Paragraf Pengembangan dan Implementasi*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Setiawan, P. D., & Achwandi, R. (2021). Penanda Koherensi Hubungan Sebab-akibat Dalam Novel Catatan Juang Karya Fiersa Besari Dan Implikasinya Dengan Pembelajaran Menganalisis Novel Kelas X Sma. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 599-604.
- Sopiyahwati, S., Bachruddin, S., & Goziyah, G. (2021). Koherensi dalam Novel Bumi Cinta Karya Habiburrahman El-Shirazy. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 1-10.
- Sulaeman, A., dan Goziyah. (2019). *Metodologi Penelitian Bahasa dan Sastra*. Jakarta Timur: Penerbit Edu Pustaka.
- Sumarlam, et al.. (2003). *Teori dan Praktik Analisis Wacana*. Surakarta: Pustaka.
- Tarigan, H.G. (2009) *Pengajaran Wacana*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Waridah, E. (2013). *EYD*. Bandung: Kawah Media
- Widiatmoko, W. (2015). Analisis kohesi dan koherensi wacana

berita rubrik nasional di majalah online detik. Jurnal Sastra Indonesia, 4(1). 1-12.
Yafiz, I. (2022, Maret 19). Minyak goreng melimpah setelah harga eceran tertinggi dicabut,

tapi 'sekarang harganya mahal'. [BBC News]. Diakses dari <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-60754619>

PENINGKATAN MINAT DAN KETERAMPILAN SISWA DALAM MENULIS CERITA BERBASIS MEDIA *COMIC PHOTO STORY*

Increasing Student's Interest and Skills in Writing Stories Based on Comic Photo Story Media

Agus Suyanto

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bancar, Tuban, Jawa Timur
wewe.gombalamoh@gmail.com

Abstrak: Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang sulit dikuasai siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa factor, yaitu rendahnya literasi, kurangnya penguasaan kosakata, dan rendahnya minat siswa, serta ketiadaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut khususnya pada pembelajaran menulis teks narrative, penulis menerapkan penggunaan media digital berbasis Comic Photo Story (COTORY). Media ini digunakan untuk meningkatkan minat dan keterampilan menulis cerita pada siswa kelas IX SMPN 1 Bancar. Penelitian ini dilaksanakan dalam Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri atas 4 tahapan yaitu; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen penilaian yang digunakan adalah nilai komik siswa, pengamatan dan kuisisioner. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan. Hasil pengamatan dan kuisisioner siswa menunjukkan bahwa literasi dan minat siswa meningkat secara signifikan. Sementara itu nilai siswa berdasarkan komik yang dibuat menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita komik berkarakter siswa juga meningkat tajam di mana 100% siswa mencapai nilai KKM.

Kata kunci: Media Comic Photo Story, Minat, Keterampilan Menulis, Komik

Abstract: *Writing skills are one of the language skills that are difficult for students to master. This is caused by several factors, namely low literacy, lack of vocabulary mastery, low students' interest, and the absence of learning media used by the teacher. To overcome these problems, especially in learning to write narrative text, the author applies the use of digital media based on Comic Photo Story (COTORY). This media is used to increase interest and story writing skills in class IX students of SMPN 1 Bancar. This research was carried out in Classroom Action Research which consisted of four stages, namely: planning, acting, observing, and reflecting . The assessment instrument used were students' comic scores, observations and questionnaires. This research was carried out several meetings. The result of student observations and questionnaires showed that students' literacy and interest increased significantly. Meanwhile, the students' scores based on the comics they made showed that the students' writing skills of character comics also increased significantly where 100% of students achieved the KKM score.*

Keywords: *Comic Photo Story Media, Interest, Writing Skills, Comics*

PENDAHULUAN

Saat ini, Indonesia tengah menghadapi Revolusi Industri 4.0 yang tentu saja memberikan pengaruh yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu yang ikut terdampak adalah dunia pendidikan. Dengan berkembangnya Revolusi Industri 4.0, mau tidak mau dunia pendidikan pun bertransformasi menjadi era Pendidikan 4.0 di mana pengajaran bahasa Inggris menjadi salah satu yang terpenting. Hal itu bertujuan untuk mengimbangi tuntutan hidup dalam era Revolusi Industri 4.0. Hampir semua sendi kehidupan bersinggungan langsung dengan teknologi. Hal tersebut membuka peluang bagi negara-negara di seluruh dunia untuk menjalin kerja sama baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, maupun budaya dengan negara lain termasuk Indonesia. Oleh sebab itu, penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional mutlak dikuasai siswa. Menyikapi hal itu, guru harus berlomba-lomba mencari inovasi baru untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris agar mata pelajaran ini dapat dikuasai siswa dengan mudah.

Inovasi yang harus dikembangkan oleh guru, seperti media pembelajaran yang menarik dan mampu memikat antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Selain penggunaan media yang menarik, pemilihan teknik atau metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan, karakter, dan latar belakang siswa. Hal itu juga memegang peranan yang krusial

dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Namun, agaknya kondisi pembelajaran yang ideal seperti itu masih *jauh panggang dari api*. Pada kenyataannya, tidak banyak guru, khususnya guru bahasa Inggris, yang menggunakan media ataupun teknik pembelajaran tertentu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh pun kurang maksimal. Begitu juga dengan siswa, budaya belajar atau membaca buku masih menjadi sesuatu yang susah diterapkan baik di lingkungan sekolah maupun keluarga. Siswa cenderung lebih suka bermain game melalui gawai daripada membaca buku.

Dalam mata pelajaran bahasa Inggris, ada empat keterampilan utama yang harus dikuasai siswa yaitu keterampilan membaca, mendengar, menulis, dan berbicara. Akan tetapi, tidak semua keterampilan tersebut mampu dikuasai siswa dengan baik. Salah satu keterampilan yang sulit dikuasai siswa adalah keterampilan menulis. Untuk dapat menguasai keterampilan ini secara utuh diperlukan latihan dan waktu yang lebih banyak dari pada penguasaan keterampilan yang lain. Djuharie (2005, hlm. 120) menganggap bahwa menulis merupakan keterampilan yang dapat dibina dan diajarkan. Jadi, tidak menutup kemungkinan bagi guru untuk menjadikan keterampilan ini sebagai salah satu keterampilan yang akan dapat dikuasai oleh siswa dengan membiasakan siswa menulis.

Kegiatan menulis sejatinya dapat memberikan efek positif khususnya bagi peserta didik. Selain meningkatkan daya imajinasi,

kegiatan ini juga bisa merangsang rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka akan berusaha mencari tahu atau berpikir kritis tentang suatu hal atau suatu permasalahan. Jadi, mereka akan semakin haus akan informasi terkait kegiatan menulis dan mendorong mereka untuk meluangkan waktu untuk membaca buku sebagai usaha mencari jawaban. Komaidi (2007, hlm. 12--13) menyebutkan bahwa kegiatan menulis dapat memberikan manfaat antara lain; membuka wawasan atau cakrawala yang luas, membiasakan seseorang untuk berani mengemukakan pendapat dan berpikir secara kritis, memupuk rasa keingin tahuan terhadap sesuatu, menghilangkan depresi, memberikan kepuasan dan rasa bangga saat tulisan kita dipublikasikan secara luas, dan memperoleh pendapatan berupa uang serta nama besar apabila tulisan kita *booming* dan laris manis di pasaran.

Pada penelitian ini, penulis mencoba untuk menjadikan keterampilan menulis menjadi salah satu kegiatan yang menyenangkan dan menarik minat siswa baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Materi yang diangkat penulis pada keterampilan ini adalah menulis teks naratif dalam bentuk cerita komik. Penulisan teks cerita ini berbasis *Comic Photo Story*. *Comic Photo Story* merupakan produk hasil cerita yang ditulis siswa dalam bentuk komik. Komik ini terbuat dari foto-foto yang memiliki cerita atau tema tertentu dalam sebuah adegan yang kemudian digabungkan dan diberi teks atau dialog sehingga menjadi

sebuah cerita komik utuh. Pemilihan produk *Comic Photo Story* ini dilandasi kenyataan bahwa anak-anak usia sekolah menyukai bahan bacaan yang memiliki gambar menarik. Hal ini selaras dengan pendapat Daryanto (2013, hlm. 127) yang menyatakan bahwa komik merupakan cerita bergambar kartun yang memiliki karakter dan cerita berurutan yang bertujuan menghibur para pembacanya. Selain itu, media ini juga bisa meningkatkan kreatifitas, kedisiplinan, dan cara berpikir siswa. Jadi, amatlah wajar jika media jenis ini dianggap mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan cara berpikir kritis peserta didik. Hal itu disebabkan karena otak kanan dan otak kiri pembaca komik harus bekerja ekstra keras untuk menerjemahkan isi dari gambar dan teks atau dialog secara bersamaan.

Tak dapat dimungkiri bahwa anak usia sekolah lebih menyukai membaca buku yang memiliki tampilan dan gambar yang menarik. Dalam pengamatan yang penulis lakukan, peserta didik cenderung lebih senang membaca *webtoon* atau komik digital daripada membaca novel yang berat. Berangkat dari sinilah maka penulis menyimpulkan jika penggunaan komik akan memberi nuansa baru bagi kegiatan pembelajaran di kelas. Yang pada muaranya akan mendorong peserta didik lebih aktif di kelas.

Dalam praktiknya, pembuatan dan penulisan cerita komik ini menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi siswa karena membutuhkan perangkat kekinian, yaitu *smartphone* atau ponsel pintar. Penggunaan *smartphone* tentunya

membuat siswa lebih bersemangat dan antusias karena biasanya tidak diperkenankan membawa benda ini ke sekolah. Namun, kali ini siswa diperbolehkan membawa ponsel, tentunya dengan syarat-syarat tertentu agar penggunaannya maksimal dan tidak untuk hal-hal negatif.

Dalam pembuatan cerita komik berbasis *Comic Photo Story* ini, siswa membutuhkan beberapa aplikasi yang bisa diunduh melalui fitur *play store* seperti aplikasi *Paintt* yang digunakan untuk mengubah foto menjadi gambar animasi atau semi animasi. Pengubahan foto menjadi gambar animasi atau semi animasi ini bertujuan agar gambar yang dipakai dalam cerita komik lebih menarik dan artistik. Selain penggunaan aplikasi *Paintt*, *Comic Strip* menjadi aplikasi utama yang digunakan untuk membuat komik dari gambar animasi atau semi animasi yang telah dibuat siswa. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk membuat komik dengan mudah karena memiliki fitur-fitur yang cukup lengkap dalam membuat cerita komik.

Lebih jauh lagi, pembuatan komik ini tentunya dapat menumbuhkan karakter positif dalam diri siswa karena membutuhkan kerja sama tim yang solid dalam menulis suatu cerita berantai dari foto-foto yang mereka hasilkan. Selain itu, daya imajinasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sangat dibutuhkan untuk menulis komik yang bagus dan memiliki cerita yang runut. Akibatnya, siswa akan terlatih untuk berpikir kritis dalam menyikapi suatu permasalahan yang ada

khususnya dalam mata pelajaran di sekolah.

Penggunaan komik sebagai salah satu media pembelajaran sejatinya cukup banyak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran baik untuk kegiatan menulis, membaca, maupun mendengar. Rata-rata penelitian yang menerapkan komik dalam proses belajar mengajar menunjukkan hasil yang positif di mana komik mampu meningkatkan tidak hanya minat melainkan juga hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, penulis merasa tertantang untuk menggunakan komik sebagai produk yang dihasilkan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas tentunya dengan memberikan sentuhan inovasi atau pembaruan terkini.

LANDASAN TEORI

1. Keterampilan Menulis

Terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai seseorang ketika mempelajari suatu bahasa. Empat keterampilan itu adalah keterampilan membaca, keterampilan mendengar, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis dan berbicara termasuk ke dalam keterampilan produktif karena ketika seseorang berbicara dan menulis akan menghasilkan suatu produk. Namun, tidak bisa disangkal bahwa mempelajari keterampilan menulis membutuhkan konsentrasi tingkat tinggi dan latihan-latihan secara berkesinambungan.

Menyikapi hal itu, peserta didik harus dikenalkan pada keterampilan ini sedari dini. Sejak masih duduk di bangku Sekolah

Dasar peserta didik seharusnya sudah mendapatkan pelatihan menulis agar mereka bisa menguasai keterampilan ini dengan baik saat melanjutkan studi ke tingkat lebih tinggi. Djuhari (2005, hlm. 120) menyatakan bahwa menulis dapat dikategorikan sebagai keterampilan yang bisa dikembangkan dengan pembinaan dan pengajaran yang tepat. Jadi, keterampilan ini sebenarnya dapat dikuasai oleh siapa pun asalkan dilakukan secara kontinu dengan latihan-latihan yang tepat.

Di lain pihak, Pranoto (2004, hlm. 9) menekankan bahwa kegiatan menulis merupakan sebuah proses penuangan gagasan, pendapat, maupun ide-ide dalam bentuk tulisan agar apa yang ada di dalam pikiran seseorang dapat tersampaikan kepada orang lain. Selain itu, kegiatan menulis juga dapat dimaknai sebagai suatu cara yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk menyampaikan apa yang mereka pikirkan, renungkan dan rasakan dalam bentuk tertulis. Dengan kata lain, kegiatan menulis bisa dimanfaatkan sebagai wadah bagi seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain di seluruh belahan dunia.

Kegiatan menulis sejatinya dapat memberikan efek positif khususnya bagi peserta didik. Selain meningkatkan daya imajinasi, kegiatan ini juga bisa merangsang rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka akan berusaha mencari tahu atau berpikir kritis tentang suatu hal atau suatu permasalahan. Komaidi (2007, hlm. 12--13) menyebutkan bahwa kegiatan menulis dapat memberikan

manfaat antara lain; membuka wawasan atau cakrawala yang luas, membiasakan seseorang untuk berani mengemukakan pendapat dan berpikir secara kritis, memupuk rasa keingin tahun terhadap sesuatu, menghilangkan depresi, memberikan kepuasan dan rasa bangga saat tulisan kita dipublikasikan secara luas, dan memperoleh pendapatan berupa uang serta nama besar apabila tulisan kita *booming* dan laris manis di pasaran.

2. Media Komik

Media pembelajaran merupakan suatu keniscayaan yang harus ada dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain untuk menarik minat dan keaktifan peserta didik, penggunaan media juga bisa membuat peserta didik lebih paham dengan materi yang sedang dipelajari. Trianto (2010, hlm. 38) menyatakan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki manfaat sebagai penyampai pesan agar mudah diterima oleh penerima pesan tersebut.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah komik. Media ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca, menulis maupun berbicara. Disamping menarik, media komik juga memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh media jenis lain. Prastowo (2012, hlm. 3) menyatakan bahwa komik merupakan salah satu media pembelajaran yang terwujud dalam bentuk cerita bergambar yang bertujuan menjelaskan konsep-

konsep sehingga dapat membangun pengetahuan siswa.

Menurut Sudjana (2015, hlm. 64), komik merupakan buku cerita bergambar kartun atau animasi dengan tokoh atau karakter yang diceritakan terwujud dalam bentuk gambar berurutan yang bertujuan untuk menghibur pembacanya. Karena sifatnya menghibur, tentunya media ini sangat aplikatif ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya untuk tingkat sekolah dasar atau menengah. Rustono (1999, hlm. 55) berpendapat bahwa komik menekankan isi cerita pada gerak laku dan tindakan yang dituangkan dalam bentuk gambar atraktif yang berurutan. Gambar-gambar ini dibuat secara khusus yang dipadukan dengan kata-kata untuk memperjelas cerita yang ingin disampaikan.

Pada penelitian ini, media komik yang digunakan oleh penulis merupakan jenis komik strip. Nurgiyantoro (2010, hlm. 434) berpendapat bahwa komik strip merupakan salah satu jenis komik yang hanya memiliki beberapa panel gambar, akan tetapi gambar-gambar tersebut sudah cukup mewakili atau menyampaikan isi dari cerita yang hendak disampaikan oleh sang pembuat komik itu sendiri. Biasanya komik strip banyak dimuat di berbagai jenis surat kabar maupun majalah khususnya majalah dengan anak-anak sebagai segmentasi pasarnya. Menurut Lestari (2009) terdapat 2 jenis komik, yaitu komik strip dan buku komik. Komik strip biasanya terdiri atas beberapa frame dengan cerita bersambung yang umumnya dimuat di koran atau majalah.

Sementara itu, buku komik adalah komik yang dibuat dalam bentuk buku.

Komik sendiri memiliki ciri-ciri khusus yang tidak dipunyai jenis buku lain baik fiksi maupun non-fiksi. Ciri-ciri komik yang menonjol antara lain: 1) Berfungsi menyampaikan isi cerita dalam bentuk gambar dan teks baik verbal maupun nonverbal; 2) melibatkan emosi pembaca baik disadari maupun tidak karena pembaca seolah-olah ikut terlibat dalam adegan; 3) cerita yang disampaikan menggunakan bahasa percakapan sehari-hari sehingga mudah dipahami pembaca; 4) tema cerita cenderung bersifat kepahlawanan sehingga bisa ditiru oleh pembaca; 5) para tokoh dalam cerita memiliki watak atau karakter sederhana sehingga tidak membingungkan pembaca dan 6) menyelipkan humor-humor segar yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

3. Minat

Dalam kegiatan belajar mengajar, minat menjadi salah satu faktor penting sukses tidaknya kegiatan pembelajaran itu. Jika peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran yang sedang dipelajari, dapat dipastikan bahwa kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan aktif. Berbeda jika peserta didik tidak memiliki minat yang kuat terhadap suatu materi yang diajarkan, maka kegiatan pembelajaran akan terlihat kaku, pasif, dan tentunya hasil yang dicapai tidak maksimal. Sudirman (2011) berpendapat bahwa minat adalah kondisi di mana seseorang melihat sesuatu hal berdasarkan

ciri-cirinya dan kemudian dihubungkan dengan keinginan atau kebutuhannya sendiri. Jadi, jika seseorang memandang sesuatu sesuai dengan apa yang diinginkannya, maka minatnya untuk terhubung dengan hal tersebut akan menguat.

Di lain pihak, Slameto dalam Djaali (2008, hlm. 121) menyatakan bahwa minat adalah perasaan tertarik atau suka akan suatu hal atau kegiatan tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Sejatinya minat merupakan sikap keterbukaan diri seseorang dalam menerima suatu hal dari luar karena dirasa nyaman dan sesuai dengan apa yang dirasakannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa minat adalah dorongan kuat yang muncul dalam diri seseorang yang disebabkan oleh adanya ketertarikan akan hal baru sehingga memunculkan keinginan yang kuat untuk memiliki atau melakukannya.

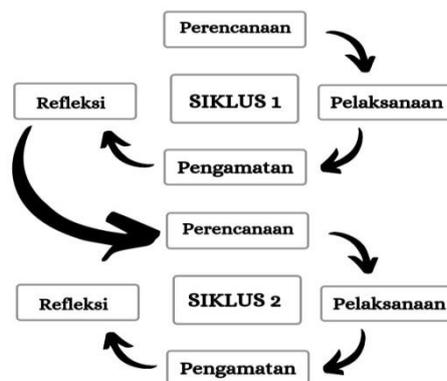
Berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar, minat belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dicirikan dengan kemauan dan keaktifan yang

tinggi dalam setiap tahap pembelajaran yang sedang dijalani. Menurut Susanto (2013) minat belajar memiliki hubungan yang erat kaitannya dengan motivasi, kepribadian, jati diri, faktor bawaan dan pengaruh dari luar. Lebih jauh, Susanto menyatakan bahwa minat dapat dibedakan dalam dua macam yaitu minat yang muncul secara spontan dan minat terpola. Minat spontan biasanya muncul dari dalam diri tanpa campur tangan atau paksaan dari pihak manapun. Sementara itu, minat terpola muncul akibat adanya pembiasaan dari aktifitas tertentu yang sering dilakukan atau terencana.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang penulis laksanakan ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mencari solusi dari permasalahan-permasalahan yang muncul, kemudian memecahkan masalah-masalah tersebut. Berikut ini adalah desain Penelitian Tindakan Kelas yang diperkenalkan oleh Latief (2012) yang terdiri dari 4 langkah utama.

Bagan 1. Desain Penelitian



Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam satu siklus dimana siklus tersebut terdiri dari empat tahapan atau langkah. Adapun langkah-langkah dari tiap-tiap siklus tersebut adalah perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan (*implementing/acting*), pengamatan (*Observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Subjek dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas IXE SMP Negeri 1 Bancar pada semester 2 tahun pelajaran 2019-2020 yang terdiri atas 32 siswa. Peneliti memilih kelas ini karena di samping peneliti adalah guru di kelas tersebut, juga karena ditemukan masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa terkait penguasaan ketrampilan menulis berbahasa Inggris khususnya dalam menulis teks *narrative* dan minat berliterasi.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini terdiri atas instrumen tes dan nontes. Instrumentes berupa hasil komik siswa yang dikerjakan secara berkelompok. Untuk mengetahui hasil menulis siswa dipakai instrumen lembar format penilaian meliputi unsur-unsur dalam menulis teks *narrative* dalam bentuk cerita komik. Instrumen non-tes untuk mengetahui minat dan perkembangan literasi siswa menggunakan pengamatan atau observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kuesioner, catatan lapangan, dan dokumentasi baik berupa foto maupun video.

Pengamatan atau observasi digunakan oleh peneliti dan kolaborator atau teman sejawat untuk mengamati yang terjadi di

kelas dan memonitor pengaruh dari tindakan yang sudah diberikan. Dalam hal ini peneliti dan teman sejawat mempertimbangkan fakta-fakta yang terjadi di kelas untuk dijadikan pijakan melakukan tindakan-tindakan selanjutnya.

Kuesioner diberikan oleh peneliti kepada siswa untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran menulis teks *narrative* melalui penggunaan media Comic Photo Story dalam menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis cerita dalam bentuk komik. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner dibuat berdasarkan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti selaku guru.

Catatan lapangan dipakai oleh peneliti dan kolaborator untuk mengetahui semua yang terjadi di setiap pertemuan pada setiap siklus, sehingga fakta-fakta yang terjadi dapat dijadikan rujukan untuk menentukan atau memutuskan apakah ada permasalahan atau keberhasilan dalam menerapkan langkah-langkah penelitian di kelas.

Dokumen di dalam penelitian ini berupa foto-foto dan video yang diambil selama kegiatan pembelajaran saat dilakukannya penelitian ini. Foto dan video tersebut dapat digunakan oleh peneliti dan kolaborator untuk memperkuat fakta-fakta yang terjadi di dalam proses pembelajaran menulis teks *narrative*.

Penulis telah menetapkan indikator keberhasilan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian ini. Indikator yang telah ditentukan yaitu pada siklus 1 dan 2 secara klasikal tingkat ketuntasan

siswa mencapai 75%. Ketuntasan ini terjadi apabila nilai yang diperoleh siswa sama atau melampaui KKM sebesar 75 poin. Jadi, apabila 75% siswa telah tuntas dengan memperoleh nilai sama atau melampaui KKM, dapat dinyatakan bahwa penelitian ini mencapai kesuksesan. Selain nilai keterampilan menulis siswa, persentase minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran juga

digunakan sebagai acuan tingkat keberhasilan penelitian ini. Jika persentase siswa yang berminat dalam kegiatan pembelajaran sama atau lebih dari 75%, dapat dikatakan penelitian ini sukses. Yang terakhir, jika tingkat minat membaca siswa dalam pengamatan di kelas mencapai 75%, penelitian ini juga dapat dikategorikan berhasil mencapai kesuksesan.

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan penelitian

No	Kriteria Keberhasilan	Sumber Data	Instrumen
1	Rata-rata nilai minat siswa sama atau lebih dari 75	Pendapat siswa	Kuesioner
2	Jumlah siswa yang memperoleh nilai 75 atau lebih mencapai 75%	Hasil proyek siswa (komik)	Tugas menulis (membuat cerita berbentuk komik)

Pada penulisan cerita berbasis media *Comic Photo Story* ini, penulis membuat rancangan terlebih dahulu sebelum menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun rancangan yang telah penulis rumuskan, yaitu

1. mengidentifikasi kesulitan yang siswa hadapi dalam kegiatan pembelajaran menulis teks *narrative*,
2. mencari solusi yang mampu menjawab masalah yang dihadapi siswa,
3. menentukan produk komik berbasis media *Comic Photo Story* sebagai jawaban atas kesulitan siswa dalam menulis teks *narrative* khususnya dalam menulis cerita komik,

4. memilih dan memilah peralatan dan aplikasi android yang sesuai untuk membuat cerita dalam bentuk komik berbasis *Comic Photo Story*,
5. membuat cerita dalam bentuk komik berbasis media *Comic Photo Story* dengan memasukkan pendidikan karakter ke dalam cerita komik yang dibuat,
6. mengajarkan dan memberi penguatan terkait kaidah dan penggunaan tata Bahasa dalam teks percakapan khususnya percakapan dalam cerita komik,
7. menerapkan penggunaan cerita komik berbasis media *Comic Photo Story* dalam pembelajaran di kelas dengan melibatkan peran aktif siswa,

8. melakukan penilaian terhadap hasil komik yang dibuat siswa, dan
9. menulis laporan tentang keunggulan maupun kelemahan penggunaan cerita berbentuk komik berbasis media *Comic Photo Story* dalam kegiatan pembelajaran.

Pembuatan cerita komik berbasis media *Comic Photo Story* tidaklah terlalu sulit dilakukan baik oleh guru maupun siswa. Terdapat beberapa langkah yang harus dilalui, yaitu

1. mengunduh aplikasi *comic strip* dan *paintt* di menu *play store*,
2. menentukan cerita dan tokoh yang akan dibuat dalam bentuk komik,
3. meminta tokoh-tokoh dalam cerita (bisa siswa atau siapa saja) untuk berakting kemudian memotretnya menggunakan kamera ponsel. Foto yang dihasilkan harus banyak serta memiliki keterkaitan cerita yang runut karena dalam setiap frame komik dibutuhkan 4 foto. Jadi jika ingin membuat komik setebal 5 halaman harus menyediakan 20 adegan foto. Jika ingin membuat komik yang lebih tebal lagi maka tinggal mengalikan jumlah foto dikali empat dikali tebal halaman,
4. mengubah foto-foto yang telah diambil ke dalam bentuk animasi atau semi animasi menggunakan aplikasi *paintt*,
5. memulai tahap pembuatan cerita komik menggunakan aplikasi *comic strip*. Semua gambar dalam setiap frame diberi dialog atau teks menggunakan fitur *speech balloon*,
6. Setelah menyelesaikan semua frame, komik yang telah jadi

kemudian di *save* dan dicetak menggunakan printer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Artikel ini merupakan pelaporan secara tertulis dari kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang penulis terapkan dalam kegiatan pembelajaran menulis cerita berbentuk komik pada siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Bancar, Kabupaten Tuban. Dari pengamatan yang penulis lakukan pada kegiatan menulis sebelum menggunakan media *Comic Photo Story* untuk menulis cerita dalam bentuk komik, penulis dapat menyimpulkan bahwa minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung kurang memuaskan. Banyak sekali peserta didik yang masih ogah-ogahan ketika diminta untuk menulis suatu teks tertentu. Selain itu, hasil belajar mereka juga masih banyak yang di bawah KKM.

a) Tingkat Minat dan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks sebelum Penggunaan Media *Comic Photo Story*

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan terhadap peserta didik yang penulis ajar, 54% siswa kurang berminat terhadap kegiatan pembelajaran menulis. Hasil wawancara ini juga menunjukkan bahwa kurang minatan mereka lebih disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang cenderung membosankan dan tidak menarik.

Sementara itu, hasil tulisan siswa dalam menulis teks berbentuk naratif juga tidak memuaskan. Secara klasikal, rata-rata siswa yang mendapatkan

nilai di atas KKM 75 yang telah ditetapkan hanya 53,12% atau 17 siswa, sedangkan sisanya sebanyak 46,88% atau 15 siswa memperoleh nilai di bawah KKM.

Data yang menunjukkan tingkat minat dan kemampuan siswa dalam menulis dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 2.
Persentase tingkat minat dan nilai siswa pada keterampilan menulis sebelum tindakan

No	Aspek	Uraian
1	Nilai siswa pada keterampilan menulis	68% siswa mendapat nilai di bawah KKM
2	Minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran	54% siswa kurang berminat

b) Tingkat Minat Siswa terhadap Penggunaan Media Comic Photo Story

1) Minat Siswa terhadap Media *Comic Photo Story* pada siklus 1

Setelah mengetahui sebab dan akibat yang mendasari rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam menulis teks naratif, penulis kemudian mulai mencari metode atau media yang cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran menulis. Akhirnya penulis membuat suatu inovasi dengan menggunakan strategi menulis cerita menggunakan media *Comic Photo Story* yang diharapkan tidak hanya mampu menarik minat siswa namun juga meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis teks khususnya menulis cerita komik.

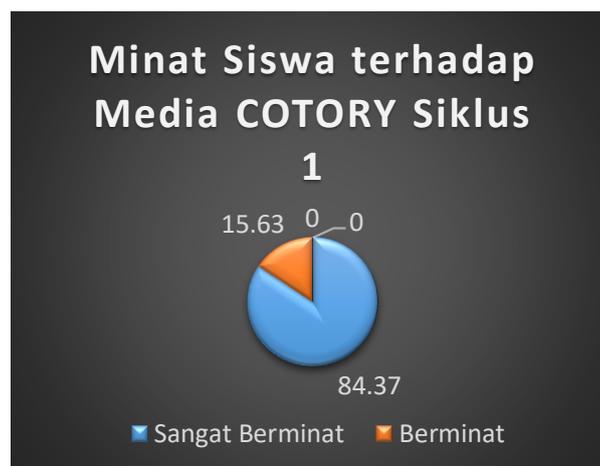
Setelah penulis menggunakan media *Comic Photo*

Story dalam kegiatan pembelajaran menulis teks narrative dalam bentuk cerita komik, minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran meningkat tajam. Dari kuesioner yang penulis sebarakan setelah pelaksanaan pembelajaran diketahui bahwa 100% siswa memiliki minat yang besar terhadap kegiatan pembelajaran. Ketika ditanya apakah media *Comic Photo Story* mampu menarik minat saya untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran? 84,37% atau 27 siswa menyatakan sangat setuju, sementara sisanya 15,63% atau 5 siswa menyatakan setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa (100%) menganggap penggunaan Media *Comic Photo Story* telah meningkatkan minat mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran menulis.

Sementara itu, saat ditanya apakah Media *Comic Photo Story* memotivasi saya untuk lebih kreatif? Sebanyak 25 siswa (78,12%) menyatakan sangat setuju dan 7 siswa (21,88%) menyatakan setuju. Pada pernyataan ketiga yang berbunyi “Media *Comic Photo Story* meningkatkan kemampuan saya dalam menulis cerita komik”, sebanyak 26 siswa (81,25%) mengungkapkan sangat setuju dan 6 siswa (18,75%) menyatakan setuju. Dari data kuisisioner siswa ini dapat disimpulkan bahwa media *Comic Photo Story* tidak hanya mampu menarik minat siswa namun juga mampu memotivasi siswa untuk kreatif dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis cerita berbentuk komik.

Peningkatan minat siswa terhadap penggunaan strategi penulisan cerita menggunakan media *Comic Photo Story* ini selaras dengan pendapat Djaali (2008) yang mengemukakan bahwa minat adalah perasaan

tertarik atau suka akan suatu hal atau kegiatan tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Sejatinnya minat merupakan sikap keterbukaan diri seseorang dalam menerima suatu hal dari luar karena dirasa nyaman dan sesuai dengan apa yang dirasakannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat adalah dorongan kuat yang muncul dalam diri seseorang yang disebabkan oleh adanya ketertarikan akan hal baru sehingga memunculkan keinginan yang kuat untuk memiliki atau melakukannya. Begitu juga dalam kegiatan pembelajaran menulis cerita komik menggunakan media *Comic Photo Story* di mana siswa merasa senang dan tertarik sehingga mereka merasa memiliki keinginan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan minat siswa terhadap kegiatan menulis cerita komik menggunakan media *Comic Photo Story* dapat dilihat pada grafik di bawah.



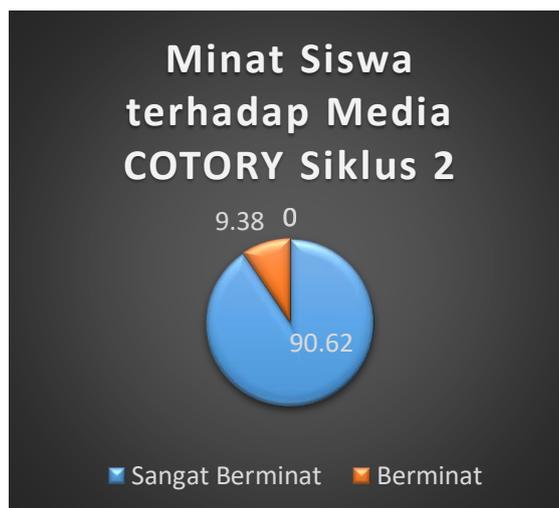
Grafik 1 Minat Siswa terhadap penggunaan media *Comic Photo Story*

2) Minat Siswa terhadap Media *Comic Photo Story* pada siklus 2

Peningkatan minat siswa dalam kegiatan menulis cerita menggunakan media *Comic Photo Story* pada siklus 2 mengalami perubahan kenaikan tipis dibandingkan pada siklus 1. Pada siklus 2 ini, jumlah siswa yang menyatakan bahwa media *Comic Photo Story* mampu menarik minat mereka untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran berjumlah 90,62% atau 29 siswa menyatakan sangat setuju, sementara sisanya 9,38% atau 3 siswa menyatakan setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa (100%) masih menganggap jika penerapan Media *Comic Photo Story* mampu meningkatkan minat mereka untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran menulis cerita berbentuk komik.

Selanjutnya, siswa juga menganggap bahwa Media *Comic*

Photo Story dapat memotivasi mereka untuk lebih kreatif. Terekam sejumlah 27 siswa (84,37%) menyatakan sangat setuju dan 5 siswa (15,63%) menyatakan setuju. Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa media *Comic Photo Story* meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita berbentuk komik, di mana sebanyak 28 siswa (87,50%) mengungkapkan sangat setuju dan sisanya 4 siswa (12,50%) menyatakan setuju. Berdasarkan data yang ditunjukkan baik pada siklus 1 maupun 2 dapat disimpulkan jika minat siswa dalam menulis cerita khususnya dalam bentuk komik meningkat signifikan berkat penggunaan media berbasis *Comic Photo Story*. Berikut adalah grafik yang menunjukkan peningkatan minat siswa terhadap penggunaan media menulis berbasis *Comic Photo Story* (Cotory) dalam pembelajaran di siklus 2.



c) **Peningkatan Kemampuan Siswa Menulis Cerita Bebas media *Comic Photo Story* pada siklus 1 dan 2**

Pada kegiatan pembelajaran menulis cerita berbentuk komik ini, penggunaan media menulis berbasis *Comic Photo Story*

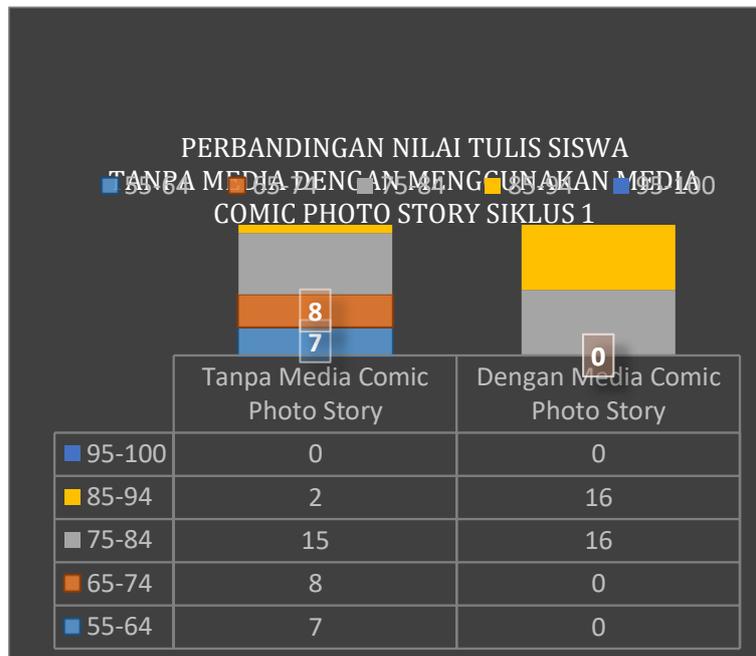
memegang peranan yang krusial dalam meningkatkan tidak hanya minat dan motivasi tapi juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita. Setelah penerapan strategi penulisan cerita komik menggunakan media *Comic Photo Story* ini dalam kegiatan pembelajaran, siswa yang bekerjasama dalam kelompok masing-masing ternyata mampu menghasilkan sebuah komik yang benar-benar menceritakan aktivitas yang biasa mereka lakukan sehari-hari. Karya komik yang dihasilkan siswa ini juga memiliki kualitas yang bagus baik dilihat dari aspek kesesuaian isi cerita dengan gambar, tata bahasa, ejaan kata, maupun keruntutan cerita.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil karya komik siswa pada siklus 1, satu kelompok berhasil mendapatkan nilai 90. Kemudian, masing-masing dua kelompok mendapatkan nilai 85 dan 80. Sementara itu, satu kelompok yang lain mendapatkan nilai terendah yaitu 75. Namun, meskipun 75 merupakan nilai terendah yang diperoleh siswa tetap saja nilai ini sudah cukup memuaskan karena sudah memenuhi KKM. Dilihat dari perolehan nilai ini dapat

disimpulkan bahwa 100% siswa telah tuntas KKM. Namun, dengan ketuntasan yang mencapai 100% ini bukan berarti bahwa semua siswa mampu menulis cerita komik dengan baik dan benar.

Ketuntasan siswa ini sebenarnya lebih banyak disebabkan karena siswa bekerja sama secara berkelompok sehingga otomatis siswa dalam satu kelompok yang sama akan mendapatkan nilai yang sama juga. Pengelompokan siswa ini memang sudah penulis rencanakan sebelumnya agar siswa yang akademiknya lemah bisa mendapatkan bimbingan dari siswa yang memiliki kemampuan lebih dalam kelompoknya. Jadi, secara global nilai mereka akan ikut terkatrol. Pun demikian, masih perlu ada penanganan khusus bagi beberapa siswa yang masih tergolong lemah jika harus bekerja secara individual.

Peningkatan nilai siswa setelah penggunaan media *Comic Photo Story* dalam kegiatan pembelajaran menulis cerita berbentuk komik dapat ditinjau pada grafik berikut.



Grafik 2.
**Perbandingan nilai tulis siswa tanpa *Comic Photo Story* dengan
Menggunakan *Comic Photo Story* pada siklus 1**

Grafik di atas menunjukkan bahwa nilai siswa dalam menulis teks khususnya cerita komik meningkat secara signifikan setelah penulis menggunakan media menulis berbasis *Comic Photo Story* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sebelum penggunaan media ini, siswa yang belum tuntas KKM sebanyak 15 di mana nilai mereka masih belum mencapai 75. Sementara itu, 17 siswa yang lain telah mampu mencapai ketuntasan dengan capaian nilai antara 75–85.

Berbeda dengan hasil yang ditunjukkan sebelum penerapan strategi, setelah menulis cerita komik menggunakan media *Comic Photo Story* jumlah siswa yang tuntas KKM meningkat drastis. Dari 17 siswa yang tuntas menjadi 32 siswa atau seluruh siswa dalam kelas tersebut yang tuntas. Dari segi capaian nilai,

sebanyak 16 siswa mendapatkan nilai antara 71–84, sedangkan 16 siswa yang lain mendapatkan nilai 85–94. Hal ini membuktikan bahwa media yang digunakan telah berhasil meningkatkan nilai siswa dalam menulis cerita dalam bentuk komik.

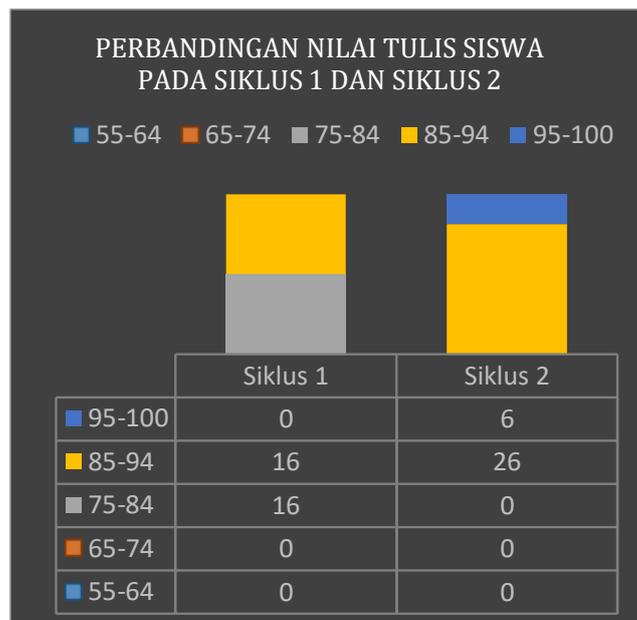
Tindakan yang dilakukan pada siklus 2 ternyata juga mengalami peningkatan daripada hasil yang ditunjukkan pada siklus 1. Jika pada siklus 1 hanya ada 1 kelompok yang mendapatkan nilai 90, pada siklus 2 meningkat menjadi 2 kelompok. Kemudian ada 1 kelompok yang mendapatkan nilai 95 dan 3 kelompok lainnya mendapatkan nilai 85.

Peningkatan ini terjadi karena penulis menerapkan strategi yang agak berbeda dari siklus 1. Pada siklus 2 ini penulis lebih menekankan pembelajaran pada penguasaan kosakata dan

tata bahasa sehingga siswa memiliki banyak perbendaharaan kata yang dapat diaplikasikan saat menulis cerita. Adapun secara tata bahasa, siswa juga lebih cermat dalam menyusun kalimat-kalimat dalam bentuk percakapan. Hal inilah yang

mendorong nilai siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Peningkatan kemampuan siswa dalam menulis cerita berbentuk komik pada siklus 2 dapat dilihat pada grafik di bawah.



Grafik 2. Perbandingan nilai tulis siswa pada siklus 1 dan siklus 2

Pembahasan

Merujuk data-data yang diperoleh baik dari kuesioner, pengamatan, maupun hasil karya komik siswa pada siklus 1 dan siklus 2, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media menulis berbasis *Comic Photo Story* yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran menulis cerita komik berkarakter mampu meningkatkan minat tetapi juga kemampuan siswa dalam menulis cerita berbentuk komik khususnya komik berbahasa Inggris. Hal itu tentunya bisa memberikan titik terang akan alternatif media yang bisa digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan secara

bertahap pada saat pembelajaran secara nyata telah membetot minat dan antusiasme siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Selain data yang diperoleh dari kuesioner siswa, penulis yang bertindak selaku guru juga secara diam-diam mengamati perilaku siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari pengamatan yang penulis lakukan, hampir seluruh siswa terlibat aktif ketika diminta untuk bekerja sama dengan kelompoknya. Kerja sama ini meliputi penulisan *script* cerita yang akan ditulis, pengambilan berbagai macam adegan foto sebagai bahan membuat gambar komik, serta penulisan teks atau dialog dalam

komik. Keaktifan siswa ini tentunya tidak bisa dilepaskan dari keberadaan *smartphone* yang digunakan siswa untuk mengambil gambar dan aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya untuk membuat komik. Hal ini terjadi karena biasanya siswa tidak diperkenankan membawa *smartphone* ke sekolah sehingga saat diberi kesempatan untuk membawa benda ini mereka sangat antusias karena bisa mengekspresikan diri mereka dengan teknologi terkini.

Selain itu, pengambilan foto saat mereka harus beradegan untuk membuat cerita komik juga mampu menyita perhatian serta semakin menggeret minat mereka untuk aktif dalam kegiatan ini. Tak bisa kita mungkiri bahwa generasi jaman sekarang sangat menggilai kegiatan fotografi. Hal itu dapat dibuktikan dari berbagai macam media sosial yang mereka punyai selalu meng-*update* foto-foto mereka dengan berbagai macam gaya di beragam tempat dan suasana. Dampaknya, siswa tidak merasa canggung saat harus memerankan suatu karakter sehingga hasil gambar yang diperoleh bisa maksimal. Salah satu hal yang membuat penulis kagum adalah kreatifitas siswa saat membuat tema cerita dan menuangkannya ke dalam komik. Dari semua karya komik yang dikumpulkan siswa, beberapa di antaranya memiliki cerita yang menarik dan unik karena menggambarkan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, tata bahasa dan pilihan kata yang mereka gunakan juga sudah cukup bagus dan sesuai dengan gramatika yang tepat.

Hasil penelitian ini senada dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Mustikan. Merunut pada penelitiannya yang diberi judul "Penggunaan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA", Mustikan mendapatkan hasil yang memuaskan di mana 80% minat siswa masuk dalam kategori baik. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan ketuntasan klasikal sebesar 85%. Bahkan ada salah satu siswanya yang memperoleh nilai 100 setelah diberi tindakan menggunakan media komik strip.

Selanjutnya, peningkatan kemampuan siswa dalam menulis cerita berbentuk komik juga merupakan dampak langsung dari penggunaan media *Comic Photo Story*. Dari data yang diperoleh baik pada siklus 1 maupun siklus 2, 100% siswa mencapai ketuntasan dalam kegiatan pembelajaran menulis. Dari 32 siswa, 11 siswa atau 2 kelompok mendapatkan nilai 80. Selanjutnya, 11 siswa yang lain atau 2 kelompok mendapatkan nilai 85. Satu kelompok lain yang terdiri dari 5 orang siswa mendapatkan nilai 90, sedangkan satu kelompok yang tersisa berisi 5 siswa mendapatkan nilai 75. Dari perolehan nilai ini dapat dikatakan bahwa semua siswa mampu mencapai KKM yang telah ditetapkan meskipun masih ada 5 siswa yang nilainya setara KKM.

Keberhasilan tersebut tentunya tak luput dari penggunaan media *Comic Photo Story*. Peran dari media ini yaitu memudahkan siswa dalam membuat cerita komik bergambar. Jika dalam pembuatan komik konvensional masih

mengandalkan keahlian melukis atau menggambar, media *Comic Photo Story* ini syarat tersebut sudah tidak berlaku lagi. Dengan media ini, siswa bisa membuat gambar hanya dengan mengambil foto yang kemudian diedit menjadi gambar animasi atau semi-animasi. Jadi, siswa yang tidak bisa menggambar pun bisa membuat cerita komik sendiri. Selain itu, dengan gambar yang berasal dari foto semakin memangkas waktu pembuatan komik karena proses pengambilan dan pengeditan foto tidak membutuhkan waktu yang lama.

Peningkatan kemampuan menulis siswa pada penelitian yang penulis lakukan ini hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Lilis Mulyati. Penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Media Komik Strip Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang" terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan belajar siswa yang semula hanya 65% pada siklus 1 meningkat menjadi 80% pada siklus 2. Penelitian lain yang dilaksanakan oleh Dwi Sabti Pratiwi juga tidak jauh berbeda. Dalam penelitiannya yang berjudul "Keefektifan Media Komik Strip Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas III SDN Kedungmundu Semarang", Dwi Sabti menggaris bawahi bahwa media komik strip efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana siswa.

Selain penggunaan *smartphone* sebagai salah satu alat dari media *Comic Photo Story* yang digunakan,

pengelompokan siswa secara acak di mana dalam satu kelompok berisi siswa yang memiliki kemampuan lebih dan beberapa siswa yang masih lemah penguasaan bahasa Inggrisnya. Dengan cara ini, siswa yang lemah secara akademik akan mendapatkan pembimbingan dari sesama anggota kelompok yang lebih menguasai materi. Jadi, secara tidak langsung pengelompokan ini akan mengangkat nilai siswa yang awalnya rendah. Pun demikian, nilai yang diperoleh siswa yang sebelumnya mendapat nilai rendah bukanlah nilai cuma-cuma karena saat pembuatan cerita dalam bentuk komik seluruh anggota kelompok harus saling bekerja sama sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Kerja sama yang bagus tentunya akan memberikan hasil yang memuaskan juga.

Tampilan gambar pada komik yang diambil dari hasil fotografi siswa yang beragam dan menarik ternyata mampu menumbuhkan minat siswa dalam membaca buku berbahasa Inggris. Hal ini tak lepas dari rasa bangga mereka karena telah mampu menciptakan komik berbahasa Inggris sendiri. Di samping itu, kegiatan pembelajaran membuat komik ini juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat alur cerita baik cerpen maupun komik. Pada akhirnya, rasa ingin tahu dan haus akan cerita berbahasa Inggris akan mendorong mereka untuk semakin aktif dalam mencari referensi buku-buku cerita berbahasa Inggris lainnya. Jadi secara tidak langsung kegiatan tersebut telah meningkatkan minat belajar mereka.

SIMPULAN

Setelah menerapkan media menulis berbasis *Comic Photo Story* dalam kegiatan pembelajaran menulis cerita dalam bentuk komik ini, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Comic Photo Story* terbukti mampu meningkatkan minat peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil kuesioner siswa baik pada siklus 1 maupun siklus 2 yang menunjukkan bahwa 100% siswa berminat terhadap media yang digunakan. Kuesioner yang lain juga membuktikan bahwa 100% siswa menyukai kegiatan berliterasi khususnya membaca buku berbahasa Inggris. Selain itu, penggunaan media ini juga efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita berbentuk komik di mana hasil penilaian karya komik siswa telah memenuhi KKM yang telah ditentukan.

Keberhasilan media *Comic Photo Story* dalam meningkatkan minat dan kemampuan menulis cerita berbentuk komik siswa tak lepas dari beberapa faktor. Faktor pertama, yaitu penggunaan *smartphone* dan aplikasi-aplikasi di dalamnya yang memungkinkan siswa untuk berkreasi dalam pembuatan komik. Faktor kedua, yaitu pengelompokan siswa yang membuat mereka dapat bekerja sama dan saling memberikan ide kreatif sehingga tercipta cerita komik berkarakter yang bagus. Faktor ketiga, yaitu perasaan bangga siswa akan hasil karya mereka yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. M Sudirman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT. Grafindo Indonesia.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djuharie, O. Setiawan. (2005). *Panduan Membuat Karya Tulis*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Komaidi, Didik. (2007). *Aku Bisa Menulis. Panduan Praktis Menulis Kreatif Lengkap*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Latief, Mohammad Adnan. (2012). *Research Methods on Language Learning An Introduction*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Lestari, Suci dkk. 2009. *Media Grafis: Media Komik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mulyati, Lilis. (2016). *Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang*. Riksa Bahasa: Volume 2, Nomor 2, November 2016.
- Mustikan. (2013). *Penggunaan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA*. Seminar Nasional 2nd Lontar Physics Forum
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Pranoto. (2004). *Creative Writing. 72 Jurusan Seni Mengarang*. Jakarta: PT. Primadia Pustaka.

- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press Yogyakarta
- Pratiwi, Dwi Sabti. (2018). *Keefektifan Media Komik Strip Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas III SDN Kedungmundu Semarang*. Universitas PGRI Semarang: Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar" Vol. V No. 2 Juli 2018.
- Rustono. (1999). *Pokok-pokok Pragmati*. Semarang: CV IKIP Semarang Press.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Bandung.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana

PENGUASAAN MEDIA DIGITAL SISWA SMA MAARIF NU PANDAAN DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI

The Digital Media Mastery of SMA Maarif NU Pandaan Students in Online Learning during Pandemic

Putri Ayu Cahyani
SMA Ma'arif NU Pandaan
pcahyani@gmail.com

Akhmad Idris
STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya
akhmadidris9@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan media digital siswa SMA Maarif NU Pandaan dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 yang dapat menjadi factor efektivitas pembelajaran daring. Penelitian ini merupakan penelitian survei yang berjenis *school survey*. Jenis penelitian *school survey* dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian ini, yakni mendeskripsikan penguasaan media digital siswa SMA Maarif NU Pandaan dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penguasaan media digital siswa SMA Maarif NU Pandaan dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 yang diukur berdasarkan empat konsep Bawden sudah cukup baik dalam hal kemampuan dasar memahami ikon-ikon pada aplikasi digital yang digunakan. Sebagian besar siswa juga mempunyai latar belakang pengetahuan tentang teknologi, informasi, dan komunikasi sejak SMP. Meskipun seperti itu, latar belakang pengetahuan tentang teknologi, informasi, dan komunikasi yang dimiliki siswa tidak berbanding lurus dengan kompetensi teknologi siswa ketika pembelajaran daring.

Kata Kunci: Penguasaan, Siswa SMA Ma'arif NU Pandaan, Media Digital, Literasi Digital, Pandemi

Abstract: *This research aims to reveal the digital media mastery of SMA Maarif NU Pandaan students in online learning during the Covid-19 pandemic which can be a factor in the effectiveness of online learning. This research is a survey research with school survey. The school survey was chosen because it was in line with the purpose of the research, which is to describe the digital media mastery of SMA Maarif NU Pandaan students in online learning during the Covid-19 pandemic. The results of this research indicated that the digital media mastery of SMA Maarif NU Pandaan students in online learning during the Covid-19 pandemic, which is measured based on four Bawden concepts, is quite good in terms of the basic ability to understand the icons on the digital applications used. Most of the students also have background knowledge of technology, information,*

and communication since they were in Junior High School. However, the background knowledge of technology, information, and communication the students have is not directly proportional to the students' technological competence in online learning.

Keywords: *mastery, SMA Ma'arif NU Pandaan students, digital media, digital literacy, pandemic*

PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020 masyarakat Indonesia menghadapi tantangan baru dengan kemunculan *Corona Virus Disease* (Covid-19). Dalam sejarah, wabah terjadi sama seringnya dengan perang; tetapi selalu saja wabah dan perang sama-sama membuat orang terkejut (Albert Camus dalam Pennington, 2020, hlm. 33). Covid-19 mengejutkan seluruh masyarakat Indonesia karena angka kasus yang terus bertambah. Untuk menekan angka kasus penyebaran Covid-19 di Indonesia, pemerintah menerapkan kebijakan pembatasan sosial berskala besar. Kebijakan tersebut berpengaruh pada kegiatan di berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan.

Pada tanggal 17 Maret 2020, Mendikbud secara resmi menerbitkan Surat Edaran tentang "Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19". Kebijakan tersebut membuat kegiatan belajar-mengajar dilakukan dengan kebiasaan baru, yakni melalui jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan internet atau secara virtual. Kebiasaan baru tersebut membutuhkan waktu untuk beradaptasi bagi siswa maupun pendidik dan tenaga kependidikan. Hal utama yang harus disiapkan dalam kegiatan belajar-

mengajar secara daring ialah kepemilikan gawai, laptop, atau computer. Selain itu, yang tidak kalah penting adalah jaringan internet yang baik dan yang paling utama ialah penguasaan teknologi. Pennington (2020, hlm. 272) berpendapat bahwa teknologi modern memainkan peran yang lebih besar dalam mempertahankan sistem yang rapuh agar tetap berjalan.

Beradaptasi di tengah kondisi pandemi menciptakan kondisi serba virtual. Di sekolah khususnya, seluruh kegiatan akademik dan non-akademik yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa harus tetap terlaksana meskipun secara daring. SMA Maarif NU Pandaan merupakan satu di antara sekolah penggerak literasi. Sebagai bentuk konsistensi terhadap upaya meningkatkan budaya literasi di sekolah, kegiatan gerakan literasi sekolah harus tetap berjalan di tengah kondisi pandemi.

Kegiatan literasi dalam pembelajaran daring diterapkan melalui media digital atau disebut literasi digital. Paul Gilster (dalam Nasrullah, 2017, hlm. 6) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui peranti

komputer. Pendapat tersebut menitikberatkan peranti komputer sebagai media literasi. Hal itu relevan dengan kondisi pembelajaran daring. Seluruh informasi terkait mata pelajaran, baik yang berbentuk *e-book*, ppt, modul, video, atau audio diberikan melalui jaringan internet dan diakses dengan menggunakan gawai atau peranti komputer. Teknik baru dalam kegiatan belajar-mengajar tersebut menuntut siswa untuk mempunyai kemampuan dalam mengoperasikan media digital.

Kebiasaan baru yang harus dihadapi seluruh siswa di tengah pandemi membutuhkan waktu untuk beradaptasi. Setiap siswa mempunyai kemampuan adaptasi yang berbeda-beda. Berdasarkan angket yang disebar kepada siswa SMA Maarif NU Pandaan pada pertengahan 2020, data statistik menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran daring. Dari 325 responden, sebanyak 87,7% siswa memilih belajar di sekolah, 12,3% siswa memilih belajar dari rumah. Dari 297 responden yang menjawab tidak suka dengan pembelajaran daring, sebanyak 72,4% responden berpendapat bahwa sulit memahami materi. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa yang tidak termotivasi dalam pembelajaran daring disebabkan sulit memahami materi pembelajaran. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran daring belum berjalan efektif.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan siswa SMA Maarif NU Pandaan terhadap media digital saat

pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Hal itu dilakukan sebagai upaya untuk mencari akar permasalahan yang terjadi pada siswa ketika pembelajaran daring. Harapannya adalah hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk menemukan cara belajar yang efektif di tengah pandemi Covid-19 agar siswa lebih termotivasi dan memahami materi saat pembelajaran daring.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Definisi Literasi Digital

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam buku “Materi Umum Literasi dalam Pembelajaran” (2017) menyebutkan enam literasi dasar yang harus dikuasai masyarakat di abad ke-21, yaitu literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, budaya dan kewarganegaraan. Literasi digital menjadi satu di antara enam literasi dasar tersebut.

Paul Gilster (dalam Nasrullah, 2017, hlm. 6) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui peranti komputer. Pendapat tersebut secara singkat memaknai literasi digital sebagai kemampuan memahami informasi yang disajikan dalam media digital. Beberapa pakar ada yang menggunakan istilah literasi media.

Devito (dalam Titaley dan Nina, 2013, hlm. 6) memberikan batasan literasi media sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan memproduksi pesan-pesan komunikasi massa. Literasi media merupakan sebuah bentuk

pemberdayaan karena bisa membantu masyarakat untuk menggunakan media dengan lebih cerdas. Pendapat tersebut menekankan bahwa pada era yang serba digital membutuhkan kemampuan literasi digital yang baik agar dapat mencerna informasi dengan tepat dan bijak.

2. Indikator Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring

Kemampuan literasi digital dalam penelitian ini diukur berdasarkan empat komponen literasi digital yang dicetuskan oleh Bawden (2008, hlm. 29—30) dalam penelitiannya yang berjudul “Origins and Concepts of Digital Literacy”. Empat komponen tersebut adalah sebagai berikut.

1) Kemampuan Dasar (underpinnings)

Kemampuan dasar literasi digital berkembang dari kemampuan dasar dalam literasi yang meliputi, membaca, menulis, dan berhitung. Dalam literasi digital, kemampuan dasar tersebut merupakan bekal untuk memahami dan menggunakan simbol-simbol pada media digital. Dalam pembelajaran daring, hal itu dapat diukur dari kemampuan siswa memahami ikon-ikon pada media digital yang biasa digunakan dalam pembelajaran daring, seperti *google classroom*, *whatsapp*, *telegram*, *youtube*, *zoom*, *google meet*, dan sebagainya.

2) Latar Belakang Pengetahuan (background knowledge)

Latar belakang pengetahuan dalam literasi digital dimaknai Bawden dengan istilah “melek digital”.

Seiring dengan perkembangan zaman, pencarian referensi tidak hanya dilakukan melalui sumber pustaka tertulis. Saat ini masyarakat bisa mengakses referensi melalui platform digital seperti google untuk mencari sebuah referensi. Berkaitan dengan pembelajaran daring, latar belakang pengetahuan siswa dan bekal pengetahuan teknologi memudahkan untuk mengikuti pembelajaran. Komponen ini dapat diukur melalui pengalaman siswa mendapat pelajaran TIK pada jenjang sebelumnya dan kemampuan siswa dalam mencari referensi di internet.

3) Kompetensi Teknologi (central competencies)

Kompetensi teknologi merupakan hal yang utama dalam literasi digital. Kompetensi ini meliputi kemampuan membaca dan memahami informasi dalam format digital dan non-digital, kemampuan membuat dan mengomunikasikan informasi digital, kemampuan mengevaluasi informasi yang didapat, kemampuan menghubungkan pengetahuan dengan informasi yang didapat, kemampuan memahami dan mengolah informasi, serta kemampuan menggunakan media (Bawden, 2008, hlm. 29). Dalam pembelajaran daring, komponen ini terkait dengan kemampuan siswa dalam memproduksi sebuah informasi berbentuk presentasi, artikel, maupun makalah dengan memanfaatkan aplikasi digital seperti microsoft office.

4) Sikap dan Perspektif (attitudes and perspectives)

Sikap dan perspektif mencerminkan perilaku seseorang dalam memanfaatkan informasi dalam media digital. Sikap tersebut ditunjukkan melalui kemampuan untuk menghargai privasi dan keamanan sebuah informasi serta menghargai hak cipta suatu karya. Dalam pembelajaran daring, sikap dan perspektif siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa untuk mencantumkan sumber dari bahan yang dikutip dalam catatan pustaka atau daftar pustaka dan kemampuan untuk memilah informasi berupa fakta atau hoaks ketika mencari informasi di platform digital saat pembelajaran daring.

METODE

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian survei yang berjenis *school survey*. Frankel dan Wallen (dalam Arifin, 2012, hlm. 64) menjelaskan bahwa penelitian survei merupakan penelitian dengan mengumpulkan informasi dari suatu sampel dengan menanyakannya melalui angket atau wawancara untuk menggambarkan berbagai aspek populasi. Jenis penelitian *school survey* dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian ini, yakni mendeskripsikan penguasaan siswa SMA Maarif NU Pandaan terhadap media digital saat pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19.

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Maarif NU Pandaan tahun pelajaran 2020/2021. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 963 siswa

dari kelas X, XI, dan XII jurusan MIPA dan IPS.

b. Sampel

Populasi dalam penelitian ini hanya diambil sebagian untuk dijadikan sampel sumber data. Sampel diambil secara acak (random) dengan cara undian. Masing-masing kelas diambil 20 anak untuk mengisi angket yang dibagikan. Penentuan anak yang digunakan sebagai sampel dengan menggunakan potongan kertas yang berisi nama anggota kelas secara urut. Sebanyak 20 nama siswa yang namanya keluar pertama dinyatakan sebagai responden penelitian. Jumlah total responden yang akan mengisi angket sebanyak 620 siswa atau 64% dari populasi.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa lembar angket yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Angket yang dibagikan merupakan angket berstruktur dengan bentuk jawaban tertutup. Butir pertanyaan dalam angket mengacu pada empat komponen kemampuan literasi digital yang dicetuskan Bawden (2008). Terdapat 20 pertanyaan dalam angket, rinciannya sebagai berikut.

- a) Indikator kemampuan dasar (*underpinnings*) dikembangkan menjadi tiga pertanyaan (butir 1—3).
- b) Indikator latar belakang pengetahuan (*background knowledge*) dikembangkan menjadi enam pertanyaan (butir 4—9).
- c) Indikator kompetensi teknologi (*central competencies*) dikembangkan

menjadi enam pertanyaan (butir 10—15).

- d) Indikator sikap dan perspektif (*attitudes and perspectives*) dikembangkan menjadi lima pertanyaan (butir 16—20).

Rincian butir pertanyaan dalam angket dapat dilihat pada link <http://gg.gg/angket-literasi-digital-siswa>. Data kuantitatif yang didapat dari angket akan dideskripsikan secara kualitatif. Untuk menarik simpulan, hasil analisis lembar angket akan dikualifikasikan berdasarkan jawaban dengan persentase tertinggi di setiap butir pertanyaan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket. Teknik angket digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa SMA Maarif NU Pandaan terhadap media digital saat pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Angket dibagikan kepada seluruh responden secara daring pada tanggal 10 Februari 2021 melalui link <http://gg.gg/angket-literasi-digital-siswa>

5. Teknik Analisis Data

Data hasil angket dianalisis menggunakan penghitungan persentase menggunakan rumus berikut.

Keterangan :P = Persentase jawaban siswa

n = Jumlah jawaban yang dipilih N = Jumlah responden

PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian dan Analisis

Angket dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan empat komponen literasi digital yang dicetuskan oleh Bawden (2008). Empat komponen tersebut dikembangkan menjadi 20 butir pertanyaan untuk mengukur penguasaan siswa SMA Maarif NU Pandaan terhadap media digital saat pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Jumlah responden yang mengisi angket sebanyak 620 siswa kelas X— XII MIPA dan IPS atau sebesar 64% dari populasi. Berikut hasil penelitian dan analisisnya.

a. Kemampuan Dasar

Butir pertanyaan nomor 1—3 digunakan untuk mengetahui apakah siswa yang mengikuti pembelajaran daring mempunyai kemampuan dasar literasi digital. Kemampuan tersebut dilihat dari penguasaan siswa terhadap aplikasi pembelajaran daring dan pemahaman tentang ikon-ikon yang terdapat di dalamnya. Hasil penelitian terdapat pada tabel 1

NO.	BUTIR PERTANYAAN	PERSENTASE JAWABAN	
		Pernah	Tidak Pernah
1	Apakah saat pembelajaran daring Anda pernah menggunakan aplikasi digital seperti (<i>google classroom, whatsapp, telegram, youtube, zoom, google meet</i>)?	99,7%	0,3%
	Apakah saat pembelajaran daring Anda	Pernah	Tidak Pernah

2	pernah mengalami kesulitan menggunakan aplikasi digital seperti (<i>google classroom, whatsapp, telegram, youtube, zoom, google meet</i>)?	64,8%		35,2%		
3	Apakah saat pembelajaran daring Anda memahami ikon-ikon/ simbol yang terdapat dalam aplikasi digital seperti (<i>google classroom, whatsapp, telegram, youtube, zoom, google meet</i>)?	Sangat Paham	Paham	Cukup Paham	Kurang Paham	Tidak Paham
		9,8%	44,7%	35,5%	9,4%	0,6%

Table 1. Butir Pertanyaan Nomor 1—3

Berdasarkan table 1 sebanyak 99,7% responden menjawab pernah menggunakan aplikasi digital dalam pembelajaran berupa (*google classroom, whatsapp, telegram, youtube, google meet*). Saat menggunakan aplikasi digital tersebut sebanyak 64,8% responden pernah mengalami kesulitan sedangkan 35,2% responden menjawab tidak pernah mengalami kesulitan. Persentase tertinggi tingkat pemahaman responden terhadap ikon-ikon yang terdapat dalam aplikasi digital tersebut sebanyak 44,7% atau dalam taraf paham. Data tersebut menyimpulkan bahwa responden

yang pernah menggunakan aplikasi digital untuk pembelajaran daring pernah mengalami kesulitan meskipun responden memahami ikon-ikon yang digunakan dalam aplikasi digital tersebut.

b. Latar Belakang Pengetahuan

Butir pertanyaan nomor 4—9 digunakan untuk mengetahui apakah siswa mempunyai latar belakang pengetahuan umum dan pengetahuan teknologi yang baik. Dalam pembelajaran daring, komponen tersebut berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital siswa. Hasil analisis terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Butir Pertanyaan Nomor 4—9

NO	BUTIR PERTANYAAN	PERSENTASE JAWABAN				
		Pernah		Tidak Pernah		
4	Apakah Anda pernah mendapatkan pelajaran TIK (teknologi, informasi, dan komunikasi) saat SMP?	86,3%		13,7%		
5	Apakah sejak SMP Anda sudah terbiasa menggunakan gadget untuk menyelesaikan tugas sekolah?	Sangat Terbiasa	Terbiasa	Cukup Terbiasa	Kurang Terbiasa	Tidak Terbiasa
		7,6%	27,9%	31,6%	12,1%	12,1%
6	Apakah sejak SMP Anda sudah terbiasa menggunakan laptop/komputer untuk menyelesaikan tugas	Sangat Terbiasa	Terbiasa	Cukup Terbiasa	Kurang Terbiasa	Tidak Terbiasa
		6,5%	19,2%	26,6%	27,4%	20,3%

	sekolah?					
7	Apakah sejak SMP Anda sudah terbiasa menggunakan google untuk mencari informasi tambahan terkait materi pelajaran?	Sangat Terbiasa	Terbiasa	Cukup Terbiasa	Kurang Terbiasa	Tidak Terbiasa
		23,5%	38,9%	24,7%	6,9%	6%
8	Apakah Anda kesulitan menemukan keyword atau kata kunci yang tepat ketika mencari informasi di google?	Sangat Kesulitan	Cukup Kesulitan		Tidak Kesulitan	
		3,7%	54,7%		41,6%	
9	Apakah Anda pernah membaca buku elektronik (e book) dari perpustakaan online sebagai tambahan referensi pelajaran saat pembelajaran daring?	Pernah		Tidak Pernah		
		31,3%		68,7%		

Berdasarkan tabel 2 sebanyak 86,3% responden pernah mendapat pelajaran TIK di SMP. Sebanyak 31,6% siswa sejak SMP cukup terbiasa menggunakan gawai untuk menyelesaikan tugas sekolah. Selanjutnya, dalam hal penggunaan laptop atau komputer untuk menyelesaikan tugas sekolah sebanyak 27,4% responden menjawab kurang terbiasa. Dalam kaitannya dengan pengalaman memanfaatkan platform digital google untuk menyelesaikan tugas sekolah, sebanyak 38,9% responden sudah terbiasa sejak SMP. Sebanyak 54,7% siswa menjawab cukup kesulitan menentukan keyword ketika mencari informasi dari google. Berkaitan dengan pengalaman mencari referensi di perpustakaan online, sebanyak 68,7% siswa tidak pernah melakukannya. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa responden sudah mempunyai pengalaman dalam hal pengetahuan TIK sejak SMP. Ketika menyelesaikan tugas, responden lebih berpengalaman menggunakan

gawai dibanding laptop dan komputer.

Sejak SMP, responden juga sudah biasa memanfaatkan platform google untuk menyelesaikan tugas tetapi masih kesulitan dalam menulis kata kunci yang tepat untuk mencari informasi di google. Siswa juga tidak terbiasa menggunakan referensi di perpustakaan daring. Hal tersebut menghasilkan simpulan bahwa latar belakang pengetahuan TIK responden belum diimbangi dengan pengetahuan umum yang baik.

c. Kompetensi Teknologi

Butir pertanyaan nomor 10—15 digunakan untuk mengetahui kompetensi teknologi siswa. Dalam hal ini yang diukur adalah kemampuan siswa dalam memproduksi sebuah informasi berbentuk presentasi, artikel, maupun makalah dengan memanfaatkan aplikasi digital, pertanyaan difokuskan pada aplikasi microsoft office. Hasil penelitian terdapat pada tabel 3.

Tabel 3. Butir Pertanyaan Nomor 10—15

NO.	BUTIR PERTANYAAN	PERSENTASE JAWABAN		
		Pernah		Tidak Pernah
10	Apakah saat pembelajaran daring Anda pernah membuat sebuah makalah dengan menggunakan ms word?	Pernah		Tidak Pernah
		71%		29%
11	Jika pernah, apakah Anda kesulitan menggunakan ms word?	Sangat Kesulitan	Cukup Kesulitan	Tidak Kesulitan
		7,8%	46,8%	45,4%
12	Apakah saat pembelajaran daring Anda pernah membuat bahan presentasi dengan menggunakan ms power point?	Pernah		Tidak Pernah
		45,3%		54,7%
13	Jika pernah, Apakah Anda kesulitan menggunakan ms power point?	Sangat Kesulitan	Cukup Kesulitan	Tidak Kesulitan
		11,9%	51,5%	36,6%
14	Apakah saat pembelajaran daring Anda pernah mengolah data dengan menggunakan ms excel?	Pernah		Tidak Pernah
		37,6%		62,4%
15	Jika pernah, apakah Anda kesulitan menggunakan ms excel?	Sangat Kesulitan	Cukup Kesulitan	Tidak Kesulitan
		18%	51%	30,5%

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa sebanyak 71% responden pernah membuat makalah dengan menggunakan microsoft word, 46,8% di antaranya cukup kesulitan. Sebanyak 45,3% responden pernah membuat bahan presentasi dengan menggunakan microsoft power point, 51,5% di antaranya cukup kesulitan. Sebanyak 37,6% responden pernah mengolah data menggunakan microsoft excel, 51% di antaranya cukup kesulitan. Disimpulkan bahwa responden lebih banyak menggunakan microsoft word dibanding microsoft power point dan microsoft excel dalam menyelesaikan tugas.

Responden juga cukup kesulitan dalam penggunaannya. Dengan rata-rata persentase yang menjawab cukup kesulitan di atas 50% maka kompetensi teknologi responden masih cukup kurang.

d. Sikap dan Perspektif

Butir pertanyaan nomor 16—20 digunakan untuk mengetahui sikap dan perspektif siswa dalam literasi digital. Hal itu berkaitan dengan sikap siswa ketika memanfaatkan media digital saat pembelajaran daring. Hasil penelitian terdapat pada tabel 4.

Tabel 4. Butir Pertanyaan Nomor 16—20

NO.	BUTIR PERTANYAAN	PERSENTASE JAWABAN	
		Pernah	Tidak Pernah
16	Apakah Anda pernah mendapatkan pesan berupa berita hoaks di media sosial?	Pernah	Tidak Pernah
		88,5%	11,5%
17	Apakah Anda pernah secara sengaja membagikan berita hoaks di media sosial?	Pernah	Tidak Pernah
		10,2%	89,8%
18	Apakah Anda pernah mencari jawaban di google saat guru memberikan pertanyaan saat pembelajaran daring?	Pernah	Tidak Pernah
		90,3%	9,7%
19	Apakah Anda mencantumkan nama penulis saat Anda mengutip pendapat orang lain yang Anda ambil dari google?	Ya	Tidak
		23,4%	76,6%
20	Apakah saat mengerjakan tugas daring Anda pernah mengunduh karya orang lain di google kemudian mengganti karya tersebut dengan nama Anda?	Pernah	Tidak Pernah
		20%	80%

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa sebanyak 88,5% responden pernah mendapatkan berita hoaks di media sosial. Namun, ketika mendapatkan berita hoaks, sebanyak 89,8% responden tidak pernah secara sengaja membagikannya di media sosial. Sebanyak 90,3% responden pernah mencari jawaban di google saat diberi pertanyaan oleh guru ketika pembelajaran daring. Namun, kebiasaan tersebut tidak diimbangi dengan penghargaan terhadap penulis sumber yang dikutip. Sebanyak 76,6% responden tidak mencantumkan nama penulis saat mengutip pendapat orang lain dari google, kemudian sebanyak 80% responden menjawab tidak pernah

mengunduh karya orang lain di google kemudian mengganti dengan namanya. Disimpulkan bahwa responden sudah mempunyai sikap dan perspektif yang baik dalam menanggapi berita hoaks, tetapi sikap untuk tidak melakukan plagiasi terhadap pendapat orang lain masih kurang.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang mengacu pada rumusan masalah, penelitian ini menghasilkan simpulan bahwa penguasaan siswa SMA Maarif NU Pandaan terhadap media digital saat pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 yang diukur berdasarkan empat konsep Bawden, sudah cukup baik

dalam hal kemampuan dasar memahami ikon-ikon dalam aplikasi digital yang digunakan untuk pembelajaran daring. Sebagian besar siswa juga mempunyai latar belakang pengetahuan tentang teknologi, informasi, dan komunikasi sejak SMP.

Namun, latar belakang pengetahuan tentang teknologi, informasi, dan komunikasi yang dimiliki siswa tidak berbanding lurus dengan kompetensi teknologi siswa ketika pembelajaran daring. Siswa cukup kesulitan menggunakan microsoft word, microsoft power point, microsoft excel untuk mengerjakan tugas dalam pembelajaran daring. Dalam hal sikap dan perspektif literasi digital, siswa yang sebagian besar pernah mendapatkan berita hoaks tidak pernah turut membagikannya. Dalam kaitannya dengan kebiasaan siswa mencari jawaban di google saat pelajaran, siswa belum terbiasa untuk mencantumkan sumber asli kutipannya dalam tugas-tugasnya.

Hasil penelitian tentang penguasaan siswa SMA Maarif NU Pandaan terhadap media digital saat pembelajaran daring di masa Covid-19 dapat dijadikan pedoman sekolah dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi guru untuk mencari metode belajar yang efektif di masa pandemi dengan menyesuaikan kemampuan literasi

digital yang dimiliki siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran daring akan lebih efektif. Selain itu, siswa juga lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2012). Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bawden, David. (2008). Origins and Concepts of Digital Literacy. *Jurnal Penelitian*, (Online), Chapter one page 17—32. Shear&Knobel.indd.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2017). Materi Umum Literasi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nasrullah, Rulli dkk. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pennington, Tess. (2020). Panduan Kesiapsiagaan Hadapi Virus Corona: Cara Melindungi Rumah, Sekolah, Tempat Kerja, dan Komunitas Anda dari Pandemi Mematikan. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Titaley, John A dan Nina M. Armando. (2013). Literasi Media dan Kearifan Lokal: Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Mata Padi

PETUNJUK UNTUK PENULIS JEMBATAN MERAH

Redaksi menerima kiriman artikel dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Artikel belum pernah dipublikasikan oleh media lain dan dilampiri pernyataan tertulis dari penulis bahwa artikel yang dikirim tidak berunsur plagiat.
2. Artikel dapat berupa hasil penelitian (lapangan, kepustakaan), gagasan konseptual, kajian dan aplikasi teori, atau resensi buku.
3. Naskah diketik dengan huruf *Cambria* ukuran 12, spasi 1,5 pada kertas ukuran A4 dengan ruang sisi 3,5 dari tepi kiri, 3 cm dari tepi kanan, 3 cm dari tepi atas dan bawah. Jumlah halaman 13--18 halaman termasuk daftar pustaka dan tabel.
4. Judul, abstrak, dan kata-kata kunci ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
5. Artikel ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris dengan format esai.
6. Sistematis penulisan artikel disusun dengan urutan sebagai berikut (a) judul: komprehensif, jelas dan singkat. Judul dibatasi tidak lebih dari 20 kata termasuk spasi. Judul artikel, judul bagian, dan subbagian dicetak tebal. Judul diketik dengan huruf kapital ukuran 14. Judul bagian dan subbagian diketik dengan *title case*. (b) nama dan alamat penulis: nama ditulis lengkap tanpa gelar. Alamat ditulis di bawah nama penulis disertai dengan alamat lengkap institusi yang dapat dihubungi; (c) tanggal penyelesaian naskah: dicantumkan di bawah alamat penulis untuk menunjukkan kemutakhiran suatu hasil penelitian, kajian, aplikasi teori, gagasan konseptual, atau resensi; (d) abstrak: merupakan intisari naskah, berjumlah 100—150 kata dan dituangkan dalam satu paragraf; (e) kata-kata kunci: di bawah abstrak dicantumkan kata-kata kunci (*key words*) paling banyak lima kata. Kata-kata kunci harus mencerminkan konsep penting yang ada di dalam naskah. Pemakaian nama-nama orang, tempat, atau lembaga pada kata-kata kunci yang bukan merupakan fokus pembahasan naskah sebaiknya dihindari; (f) pengantar (tanpa judul subbab): berisi latar belakang, masalah/tujuan, tinjauan pustaka, (g) kerangka pemikiran teoritik; bahan dan metode; (i) hasil dan pembahasan: disajikan dalam subbab-subbab, ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris, menyajikan dan membahas secara jelas pokok bahasan dengan mengacu tujuan penulisan; (j) gambar, tabel, dan rumus: gambar, tabel, dan rumus diberi judul, nomor, dan keterangan lengkap serta dikutip dalam teks. Data berupa gambar atau tabel hendaknya merupakan data yang sudah diolah. Pencantuman tabel atau gambar yang terlalu panjang (lebih dari satu halaman) sebaiknya dihindari. Perujukan atau pengutipan gambar, tabel, dan rumus menggunakan penomoran, bukan dengan kata-kata seperti 'di bawah ini', 'sebagai berikut', atau 'berikut ini'. Contoh: Struktur penulisan judul berita pada rubrik ekonomi harian *Kompas* disajikan dalam tabel 4; (k) simpulan; (l) daftar pustaka/daftar rujukan: pustaka yang diacu harus dipakai dan masuk dalam teks artikel. Penulis lebih dari dua orang menggunakan *et al.* di belakang nama pertama.
7. Daftar rujukan ditulis dengan tata cara seperti contoh berikut, diurutkan secara alfabetis dan kronologis.

Damono, Sapardi Djoko. 1993. *Novel Jawa tahun 1950-an: Telaah Fungsi, Isi, dan Struktur*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.

Salmon, Claudine. 1999. "Fiksi Etnografi dalam Kesusastraan Melayu Peranakan". dalam Henri Chambert-Loir dan Hasan Muarif Ambarai (Ed.). *Panggung Sejarah: Persembahan kepada Prof. Dr. Denys Lombard*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
8. Naskah dapat dikirim melalui pos ke alamat redaksi dengan menyertakan cakram padat (CD) atau dikirim melalui pos-el (e-mail) jurnaljembatanmerah@gmail.com. Kepastian pemuatan atau penolakan naskah akan diberitahukan secara tertulis kepada penulis. Artikel yang tidak dimuat tidak akan dikembalikan, kecuali atas permintaan penulis.
9. Penulis bersedia melakukan revisi naskah jika diperlukan.
10. Penulis akan menerima satu eksemplar jurnal dengan nomor bukti pemuatan.

