

SEMINAR INTERNASIONAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Transformasi Literasi Digital di Era 5.0

dalam Pendidikan Bahasa Indonesia



IKIP SILIWANGI

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Lingkup Hak Cipta

Pasal 2:

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 72:

1. Barang siapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau 49 ayat (1) dan (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/ atau denda paling sedikit Rp 1000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp 5000.000.000,00 (lima miliar rupiah)
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak terkait sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dipidana dengan pidana paling lama 5 (lima) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

SEMINAR INTERNASIONAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Transformasi Literasi Digital di Era 5.0

Desember 2021

Tim Penyusun

Dr. Hj. Teti Sobari, M.Pd

Diena San Fauziya, M.Pd

Penyunting

Eli Syarifah Aeni, M.Hum.

Yeni Rostikawati, M.Pd.

Penata Letak

Indra Permana, S.S., M.Pd.

Yesi Maylani Kartiwi, M.Pd.

ISSN 2615-0379

Diterbitkan oleh

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

IKIP Siliwangi Bandung

Alamat

Jalan Terusan Jendral Sudirman, Cimahi

Telp/Faks: (022) 6658680

Website: ikipsiliwangi.ac.id

Perpustakaan Nasional: Katalog dalam Terbitan (Kdt)
viii + 160 hlm

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kami panjatkan ke Hadirat Allah SWT. karena atas rahmat dan karunia-Nya serta usaha maksimal dari kami para dosen, peneliti, dan guru, buku ini dapat kami selesaikan. Buku ini merupakan bentuk perhatian kami terhadap dunia pendidikan yang dinamis, senantiasa berkembang dan berubah. Perkembangan dan perubahan ini berpengaruh terhadap rancangan kurikulum yang merupakan “jantungnya” pendidikan.

Literasi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membangun kemajuan bangsa. Bahasa Indonesia dan sastra Indonesia selain sebagai sarana komunikasi bagi kemajuan bangsa juga merupakan identitas bangsa Indonesia. Untuk itu pendidikan bahasa dan sastra Indonesia mutlak diperlukan untuk meningkatkan daya saing bangsa, terutama dalam menghadapi berbagai tantangan dan persaingan dengan dunia internasional. Industri keratif sangat berperan penting dalam proses perkembangan dunia literasi.

Hal ini menunjukkan bahwa industri kreatif merupakan jalan yang berpotensi besar bagi masyarakat Indonesia. Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia harus dapat berperan aktif dalam menyambut era tersebut. Dalam era industri kreatif, bangsa kita dituntut untuk mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang cerdas dan tangkas serta berkarakter.

Buku ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pelaksanaan pendidikan, di tengah pergantian kurikulum oleh pemerintah saat ini. Pemikiran-pemikiran yang ada dalam buku ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para guru sebagai pelaksana pendidikan di lapangan dalam memajukan dan mewujudkan pendidikan yang berkualitas, khususnya dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Cimahi, Desember 2021

DAFTAR ISI

Implementasi Mata Kuliah Entrepreneurship Literasi Bahasa Berbasis Project Based Learning dalam Menjawab Tantangan dan Peluang Industrialisasi	1
Diena San Fauziya, Alfa Mitri Suhara	
Jangjawokan: Representasi Religiositas Masyarakat Sunda pada Antologi Puisi Sunda Buhun Karya Ajip Rosidi	9
Heri Isnaini, Indra Permana	
Tindah Tutur (Speech Act) Mahasiswa Saat Diskusi Kelas pada Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Media Zoom Meeting	18
Latifah	
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis QRCode TPack terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa	35
R. Mekar Ismayani, Iis Siti Salamah Azzahra	
Pemanfaatan Aplikasi Jamboard pada Pembelajaran Daring	35
Nur Suryanah, Widati	
Puisi Edukasi Penyelesaian Permasalahan Sosial di Patani, Selatan Thailand	45
Pahosan Jehwae, Masa-o Puteh, Yahaya Niwae	
Utilization of Powerpoint Applications in The Development of Quiz Game-Based Learning Media	74
Rivaldi Ramadhan, Imas Sukaesih	
Ideologi Pinjol bagi Para Debitor Berdasarkan Norman Fairclough	80
Rully Silvia	
Optimalisasi Tpack Melalui Aplikasi Discord dalam Mata Kuliah Media Pembelajaran	89
Sary Sukawati, Riana Dwi Lestari	
Analisis Wacana Kritis Norman Fairglough terhadap Berita Keberhasilan Inovasi Ilmuan Singapura di Media Massa Online	101
Selvia Yuliana, Nurhasani Cantika Dewi	
Apresiasi Sastra Digital di Era Milenial	113
Sofhie Suhartini, Ika Mustika	

Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Emotional Spiritual Therapy (EST) Berbasis Tpack	128
Via Nugraha, Mimin Sahmini	
Representation of Political Flash in Taufiq Ismail's Poetry (Norman Fairclough Critical Discourse Analisis)	142
Yoga Gandara M, Asma Sukatma	
Indonesian Teaching and Learning Practice during The Covid-19 Pandemic: Senior High School Context in Garut Indonesia	149
Yulianti, Has'ad Rahman Attamimi, Sinta Dewi	

IMPLEMENTASI MATA KULIAH *ENTERPRENEURSHIP* LITERASI BAHASA BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* DALAM MENJAWAB TANTANGAN DAN PELUANG INDUSTRIALISASI

Diena San Fauziya¹, Alfa Mitri Suhara²

^{1,2} IKIP Siliwangi

¹dienasanf@ikipsiliwangi.ac.id, ²alfamitrisuhara@ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

Pada era industri 4.0 dan menyongsong era *society* 5.0 ditambah Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan *Outcomes based Education* (OBE) membuat beragam mata kuliah mendapatkan posisi dalam berkontribusi menjawab tantangan dan peluang industrialisasi, salah satunya mata kuliah *Entrepreneurship* Literasi Bahasa. Makalah ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah *Entrepreneurship* Literasi Bahasa berbasis model *Project based Learning* yang berorientasi pada luaran berupa pencarian naskah. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, melalui teknik observasi dan portofolio. Subjek penelitian adalah 54 mahasiswa dalam program Pertukaran Mahasiswa-Merdeka (Permata Merdeka) dengan 38 mahasiswa IKIP Siliwangi dan 16 mahasiswa inbond dari berbagai perguruan tinggi. Hasil yang diperoleh adalah mata kuliah *Entrepreneurship* Literasi Bahasa berbasis *Project based Learning* dapat menjawab tantangan dan memanfaatkan peluang industrialisasi melalui ketercapaian capaian pembelajaran berupa pencarian naskah fiksi yang siap diterbitkan dan memiliki peluang komersil berupa antologi sebagai representasi kemampuan mahasiswa dalam mata kuliah *Entrepreneurship* Literasi.

Keywords: industrialisasi bahasa, pendidikan umum, bahasa Indonesia, kewirausahaan literasi

PENDAHULUAN

Entrepreneurship Literasi Bahasa 1 (ELB 1) merupakan mata kuliah yang lahir dari analisis kebutuhan Capaian Pembelajaran Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan bidang keahlian utama guru dan bidang kekhasan penyunting atau editor. Pada Kurikulum MBKM, mata kuliah ini merupakan mata kuliah berjenjang, yakni ELB 1 mengenai pernaskahan, ELB 2 mengenai penyuntingan, ELB 3 mengenai tipografi penyuntingan, dan pengelolaan jasa literasi. Dalam penelitian ini, fokus penelitian diarahkan pada implementasi perkuliahan ELB 1 dengan menerapkan konsep pembelajaran berbasis proyek atau *Project based Learning* (PjBL).

Urgensi penelitian ini didasari oleh kondisi dan situasi yang relevan dengan urgensi mata kuliah dan luarannya. Kondisi saat ini menciptakan trend industrialisasi pada era revolusi yang menjadi ciri khas pada abad 21. Dunia usaha dunia industri yang kita kenal dengan istilah DUDI menjadi magnet untuk seluruh aspek kehidupan, tidak hanya dalam lini ekonomi, politik, lini pendidikan juga seolah ditarik dan tertarik ke dalamnya untuk dapat terlibat pada tatanan era 4.0 ini. Satu muatan mutlak yang menjadi dasarnya adalah Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang menjadi dasar sekaligus orientasi dalam pendidikan. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Nizam (Junaidi, 2020) bahwa untuk meningkatkan *link and match* antara lulusan pendidikan tinggi dengan dunia usaha dan dunia industri serta masa depan yang semakin cepat mengalami perubahan

maka tahun 2020 Kemendikbud memberlakukan program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM).

Tidak dapat dimungkiri, semua pergerakan harus mengacu pada trend yang sedang berlaku, termasuk dalam pendidikan karena sejatinya pendidikan mengacu pada bagaimana ilmu itu dimanfaatkan dalam kehidupan. Dalam penelitian ini, industrialisasi dipandang pada kacamata bahasa Indonesia sebagai subjek yang tertantang sekaligus berpeluang eksis pada industrialisasi itu sendiri. Bahasa Indonesia yang dimaksud diposisikan pada mata kuliah Entrepreneurship Literasi Bahasa 1 (ELB 1). Dalam mata kuliah ini, keterampilan yang dibutuhkan di antaranya meliputi keterampilan komunikasi dan berpikir kritis-kreatif seperti apa yang dikemukakan oleh Gardiner (2017, hlm.180).

Adapun yang menjadi objek lain dalam penelitian ini adalah model *Project based Learning* (PjBL). PjBL sendiri sebagai sebuah metode yang diterapkan dalam perkuliahan menjadi satu dasar kuat dalam penelitian ini. PjBL dipandang sebagai salah satu metode penelitian yang berdampak baik terhadap penciptaan *output* dan *outcome* pembelajaran. Brown dan Campione (Warsono & Haryanto, 2014) menyebutkan dua komponen utama dalam PjBL, 1) adanya masalah yang menantang dalam mendorong siswa mengorganisasikan dan melaksanakan kegiatan yang mengarahkan siswa kepada suatu proyek; 2) karya akhir suatu artefak atau suatu penyelesaian tugas yang berkelanjutan dan bermakna bagi pengembangan pengetahuan dan keterampilan mereka. Aqib & Murtadlo (2016) menerangkan bahwa PjBL ini mampu melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar. Sementara itu, The George Lucas Educational Foundation (2005) menyebutkan 1) PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menghendaki adanya standar isi dalam kurikulumnya; 2) PjBL adalah model pembelajaran yang menuntut pengajar dan peserta didik mengembangkan pertanyaan penuntun; 3) PjBL merupakan pendekatan yang menuntut pembelajar membuat “jembatan” yang menghubungkan antarsubjek materi; 4) PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman. Model ini telah dibuktikan dapat digunakan dalam menulis karya ilmiah oleh Kristiantari (2019) dengan hasil bahwa model ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis karya ilmiah.

Batasan industrialisasi pada penelitian ini merujuk pada tiga konsep yang akan dipecahkan dan dideskripsikan sesuai dengan temuan di lapangan. Pertama, konsep industrialisasi pada penelitian ini merujuk pada industri kreatif berbasis ide dan gagasan yang dituangkan melalui penggunaan bahasa. Kedua, industrialisasi yang dimaksud berorientasi pada luaran mata kuliah ELB 1 yang mendukung Capaian Pembelajaran Lulusan. Ketiga, industrialisasi diwujudkan melalui produk yang tidak hanya menguntungkan secara materi, tetapi juga keilmuan berupa hasil pencarian naskah sebagai jawaban dari industrialisasi itu sendiri.

Berangkat dari semua permasalahan, tujuan dari makalah ini adalah untuk mendeskripsikan profil pembelajaran dan hasil pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah Entrepreneurship Literasi berbasis model *Project based Learning* yang berorientasi pada luaran berupa pencarian naskah.

METODE

Sesuai dengan tujuan dari perumusan masalah dalam penelitian ini, metode penelitian merujuk pada konsep deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan alur yang digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian. Creswell (2016:52) menyebutkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif berupaya untuk mengeksplorasi dan menarik interpretasi dari peristiwa, aktivitas, proses, dan program. Penelitian ini mendeskripsikan hasil dari pembelajaran ELB 1 melalui PjBL dalam sudut pandang industrialisasi. Objek penelitian adalah implementasi perkuliahan ELB 1 dengan indikator kesiapan industri kreatif sebagai *outcomes* pembelajaran. Subjek penelitian adalah mahasiswa dari dua perguruan tinggi, yakni

36 mahasiswa IKIP Siliwangi dan 16 mahasiswa di luar IKIP Siliwangi, yakni negeri dan perguruan tinggi lain yang tergabung dalam program Permata-Merdeka. Pengumpulan data dilaksanakan melalui pengamatan partisipatif. Data diolah melalui alur kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkuliahan ELB 1 berorientasi pada capaian pembelajaran teori dan praktik pernaskahan. Setelah mengikuti perkuliahan ini, mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam bidang pernaskahan, mulai dari konsep, pencarian naskah, hingga pada penerbitan naskah. Profil selanjutnya mengenai mata kuliah ELB 1 tercermin dalam peta bahan kajian seperti tampak pada Tabel 1.

Tabel 1 Bahan Kajian Materi Mata Kuliah *Enterpreneurship Literasi Bahasa 1*

Materi ke-	Topik
1	Sejarah perkembangan naskah menjadi buku
2	Pencarian naskah
3	Pembagian besar naskah
4	Pengenalan anatomi naskah dalam berbagai genre
5	Pengenalan anatomi naskah
6	Cara pencarian naskah
7	Prosedur penerimaan naskah di penerbit
8	Kriteria kelayakan naskah di penerbit
9	Kriteria naskah yang baik
10	Prosedur pengiriman naskah
11	Trend buku masa kini
12	Kelengkapan naskah
13	Melek <i>copy right</i>

Bahan kajian seperti tampak pada Tabel 1 menjadi cikal dalam mendukung capaian pembelajaran yang berorientasi pada pencarian naskah siap terbit. Dengan dasar orientasi tersebut, PjBL dipilih untuk menjadi metode pembelajaran karena karakteristiknya yang berbasis pada produk. Kesamaan karakteristik ini kemudian juga relevan dengan karakteristik industrialisasi yang juga berbasis pada *outcome*. Dengan demikian, hasil penelitian ini diuraikan pada tinjauan industrialisasi.

Industrialisasi pada penelitian ini merujuk pada industri kreatif. Departemen Perdagangan RI, (2009) menyebutkan bahwa industri kreatif merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, dan inovasi manusia yang diaplikasikan dalam bentuk kreatif, baik berupa barang kreatif, maupun jasa kreatif. Selanjutnya, setidaknya terdapat empat belas subsektor industri kreatif yang dipetakan Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2009) seperti tampak pada tabel 2.

Tabel 2 Subsektor Industri Kreatif

Kode	Subsektor	Kode	Subsektor
SS1	Periklanan	SS8	permainan interaktif
SS2	Arsitektur	SS9	musik
SS3	pasar barang seni	SS10	seni pertunjukkan
SS4	Kerajinan	SS11	penerbitan dan percetakan
SS5	Desain	SS12	layanan komputer dan piranti lunak

SS6	Fesyen	SS13	televisi dan radio
SS7	video, film, dan fotografi	SS14	riset dan pengembangan

Berdasar pada Tabel 1, peran ELB 1 dapat berkontribusi pada industri kreatif subsektor SS1, SS7, SS11, dan SS14. Tantangan sekaligus peluang menjadi sangat besar dalam mewujudkan industrialisasi. ELB 1 yang pada hakikatnya mengacu pada penggunaan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dan juga ilmu dipelajari oleh mahasiswa untuk mendukung industri kreatif dalam bidang periklanan, video dan film, penerbitan dan percetakan, serta riset dan pengembangan. Meskipun tidak dieksplisitkan sebagai muatan dalam mata kuliah, peran bahasa secara tidak langsung mengkaji pendukung keempat subsektor tersebut. Dalam bidang periklanan (SS1), salah satu bahasan disajikan dalam konsep kata, kalimat, dan paragraf persuasif. Begitu pula pada subsektor video dan film, mahasiswa difasilitasi kreativitas dalam menyajikan materi sesuai dengan gaya khas kelompoknya masing-masing.

Temuan di lapangan, bidang kajian materi pada mata kuliah ini ditemukan hadir pada industri kreatif subsektor video dan film (SS7). Secara khusus, temuan tersebut tidak dalam kapasitas perkuliahan, namun menjadi contoh proyek dan menjadi satu peluang bagi mahasiswa untuk dapat bermain peran.

Selanjutnya, pada subsektor penerbitan dan percetakan (SS11) mahasiswa mendapat tantangan sekaligus peluang untuk mencari dan bahkan menyusun naskah secara kolaborasi hingga dapat menghasilkan naskah yang layak terbit dan layak cetak. Dari proyek mata kuliah ELB 1 ini, naskah-naskah penugasan hasil dari pencarian naskah dengan berbasis proyek menjadi tantangan dan peluang untuk dibingkai dalam bentuk antologi. Dalam satu periode semester ini, setidaknya terbingkai satu antologi yang telah diterbitkan dan dicetak serta 46 naskah yang ditulis orang lain dan 59 naskah yang ditulis sendiri sebagai luaran dari perkuliahan.

Sejalan dengan SS11, salah satu hasil industri kreatif SS14 pada mata kuliah ini adalah hasil riset dan pengembangan. Tantangan dan peluang SS14 ini sejalan dengan CPL dan CPMK yang dibebankan pada mata kuliah ELB 1. Tantangan inilah yang pada akhirnya memberikan peluang untuk mahasiswa dalam menulis karya ilmiah sebagai bentuk dari subsektor industri kreatif riset dan pengembangan. Hasil dari implementasi perkuliahan diperoleh antologi naskah mahasiswa untuk hasil miniriset.

Dalam menjawab tantangan dan peluang berdasar subsektor industri kreatif, implementasi yang diwujudkan pada perkuliahan ELB 1 ini adalah model pembelajaran berbasis proyek. Perkuliahan direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi dengan mengacu pada pola pembelajaran yang berpusat pada aktivitas mahasiswa. Adapun prinsip perencanaan dan pelaksanaan yang diterapkan adalah 1) menggunakan proyek sebagai media pembelajaran; 2) mengawali pembelajaran dengan pertanyaan, masalah nyata berkenaan dengan kehidupan mahasiswa, khususnya dikaitkan dengan penggunaan bahasa; 3) melibatkan secara langsung pembelajaran untuk mengatasi permasalahan, diterapkan melalui sistem studi kasus, presentasi, *podcast*; 4) melakukan kegiatan proyek secara individu dan kelompok; serta 5) menghasilkan produk, yakni berupa naskah yang siap diterbitkan. Sementara itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kelima prinsip pola pembelajaran yang diterapkan memiliki kelebihan dan catatan seperti tampak pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Evaluasi Implementasi Pembelajaran Proyek

Implementasi Pembelajaran	Kelebihan	Catatan
Proyek sebagai media pembelajaran	Meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, memberikan pengalaman belajar nyata	Perlu kontrol dan monitoring agar proyek yang dihasilkan relevan dengan tujuan pembelajaran
Pertanyaan mendasar penyusunan proyek	Meningkatkan daya kritis kreatif mahasiswa	Perlu strategi survei yang menarik dan kritis
Pengatasan permasalahan	Meningkatkan daya kritis kreatif mahasiswa	Perlu pembentukan motivasi tinggi agar mahasiswa kritis kreatif. Perlu monitoring dan bimbingan khusus untuk pemelajar pasif
Pelaksanaan proyek secara individu dan kelompok	Meningkatkan daya kritis-kreatif dan kerja sama	Perlu ketetapan yang jelas dalam tupoksi proyek
Produk	Meningkatkan ouput dan outcome pembelajaran	Perlu evaluasi menyeluruh terhadap hasil produk sebagai <i>feedback</i> penguatan

Tabel 2 menunjukkan kelebihan dan catatan dari proses pembelajaran dengan berbasis proyek. Implementasi pembelajaran proyek sebagai media pembelajaran pada ELB 1 mendapatkan hasil yang baik, ditunjukkan dengan partisipasi aktif dari mahasiswa. Angka persentase 78% aktivitas mahasiswa menjadi bukti bahwa mahasiswa nampak aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Namun demikian, mahasiswa lainnya yang memiliki motivasi rendah menganggap bahwa proyek sebagai media pembelajaran berarti tidak belajar dan tidak mendapatkan materi pembelajaran. Dengan penyusunan dan pengimplementasian *timeline* pengerjaan proyek, mahasiswa yang tidak memahami konsep proyek menganggap bahwa mereka tidak mendapatkan materi pelajaran sehingga cenderung tak acuh.

Dari perumusan pertanyaan mendasar penyusunan proyek, 90% mahasiswa berhasil mengembangkan daya kritis kreatif dalam menyusun bahan laporan dan presentasi serta karya tulis sebagai luaran pembelajaran. Mahasiswa mampu mengembangkan konsep awal ihwal materi yang akan disajikan. Satu tantangan tersendiri adalah penguatan mengenai konsep teori yang menjadi dasar pengembangan proyek. Dengan perumusan pertanyaan tanpa didukung bahan wawasan yang luas, daya kritis dan kreatif menjadi minim. Terlebih, untuk mahasiswa dengan literasi minim menjadi satu tantangan karena paradigm belajar yang belum berubah. Mahasiswa dengan kebiasaan belajar menyimak cenderung kurang mampu menyusun pertanyaan mendasar terhadap proyek yang akan dikembangkan sehingga tidak mencapai sasaran CPMK. Begitu pula dengan prinsip pengatasan permasalahan. Hasil observasi pada angka 72% menunjukkan bahwa mahasiswa dengan motivasi dan dasar yang baik dapat meningkatkan daya kritis dan kreatif. Sementara itu, mahasiswa dengan motivasi yang rendah cenderung belajar dengan mengandalkan temannya dan atau mengandalkan hasil temuan seadanya tanpa melakukan penelusuran lebih jauh.

Untuk temuan atas pelaksanaan proyek individu dan kelompok, teramati 84% mahasiswa menunjukkan dapat meningkatkan kerja sama dengan baik. Pengelolaan proyek individu dan

kelompok ini memang dilaksanakan secara terintegrasi, yakni dengan gaya kerja kelompok-individu-kelompok. Tahap awal proyek dilaksanakan secara kelompok, pengembangan produk awal dengan individu, dan finalisasi produk akhir kelompok. Pola seperti ini terbukti dapat meningkatkan daya kritis-kreatif mahasiswa dan meningkatkan kerja sama antara satu sama lain. Selain itu, hal ini memperkuat temuan Nadiyah & Faaizah (2015) bahwa pembelajaran kolaboratif telah terbukti dalam mengembangkan *softskill* dan kolaborasi tidak terjadi secara alamiah dalam sebuah kelompok.

Terakhir, penilaian produk secara nyata memenuhi harapan dengan adanya bukti nyata dari hasil pembelajaran. Produk menjadi penilaian autentik dari proses pembelajaran. Dengan nilai 92% hasil menunjukkan bahwa pembelajaran ELB 1 tidak hanya memberikan output, tetapi juga *outcomes* pembelajaran sebagai jawaban dari tantangan dan peluang industrialisasi.

Tabel 4 menunjukkan data hasil pengerjaan proyek awal berupa pendalaman materi bahan kajian.

Tabel 4 Hasil Kerja Proyek Pendalaman Materi Bahan Kajian

NO.	TOPIK	HASIL KERJA
1	Sejarah perkembangan naskah menjadi buku	https://www.youtube.com/watch?v=o7GJ9o-RT88
2	Pembagian besar naskah	https://www.youtube.com/watch?v=mzHyz78qfCk
3	Pengenalan anatomi naskah dalam berbagai genre	https://drive.google.com/file/d/19xTaGC3TLmLT5gvFPgQOv7SI_2KNCGMQ/view?usp=drive_web&authuser=0
4	Pengenalan anatomi naskah	https://www.youtube.com/watch?v=ChnV-EJtdPo
5	Cara pencarian naskah	https://www.youtube.com/watch?v=gvdq_t2GTw0
6	Prosedur penerimaan naskah di penerbit	https://www.youtube.com/watch?v=pDO2bY1K9NU
7	Kriteria kelayakan naskah di penerbit	https://www.youtube.com/watch?v=AKM6dioViDE
8	Kriteria naskah yang baik	https://i.ytimg.com/vi/E4bkWn04PIc/default.jpg
9	Prosedur pengiriman naskah	https://www.youtube.com/watch?v=DfeRFi_JXXk
10	Trend buku masa kini	https://i.ytimg.com/vi/fZh4J1yJAYc/default.jpg
11	Kelengkapan Naskah	https://www.youtube.com/watch?v=vfCxO2TY7gI
12	Melek copy right	https://www.youtube.com/watch?v=_1RwmgPuZ8g

Di samping kedua belas hasil pendalaman materi bahan kajian, mahasiswa menghasilkan iklan-iklan pencarian naskah. Dua di antaranya tampak pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1 Hasil Pembelajaran



Gambar 2 Hasil Pembelajaran

Gambar 1 dan Gambar 2 merupakan dua contoh hasil pembelajaran dari mata kuliah ELB berbasis proyek. Proyek tidak hanya berakhir di proses, tetapi menghasilkan outcomes lain dari proyek itu sendiri, yakni naskah sebagai salah satu luaran dari mata kuliah ini.

Tindak lanjut dari proyek pencarian naskah, akhirnya mahasiswa sebagai pembelajar menghasilkan luaran pembelajaran berupa naskah itu sendiri. Dari hasil pencarian, diperoleh 46 naskah yang ditulis orang lain dan 59 naskah yang ditulis sendiri. Di luar jumlah tersebut, bahkan telah terbit 1 buah buku antologi puisi sebagai hasil dari pembelajaran ini.

Hasil tersebut mendukung temuan Efstratia (2014) bahwa ide inti pembelajaran berbasis proyek adalah menghubungkan pengalaman pemelajar dengan kehidupan serta memancing pemikiran saat siswa memperoleh pengetahuan baru. Hal itu dibuktikan dengan adanya produk/karya nyata. Di samping itu, Lam, et al. (2010) menyebutkan ketika pengajar diberikan otonomi dan didukung oleh kompetensi maka mereka memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk pembelajaran berbasis proyek dan kemauan yang lebih kuat untuk bertahan dalam inovasi.

Berangkat dari hasil penelitian seperti apa yang telah dipaparkan, diperoleh tinjauan lebih lanjut mengenai *Model Project based Learning* pada mata kuliah *Entrepreneurship Literasi Bahasa 1*, yakni hubungannya dalam menjawab tantangan dan peluang industrialisasi.

Di luar alur proses sesuai CPMK ELB 1. Pada beberapa kesempatan pembelajaran diberikan pula kesempatan dalam mengembangkan potensi kreativitas berbahasa dengan memberikan peluang proyek penulisan fiksi. Berangkat dari literasi bahasa fiksi, pada MK ini ditawarkan penyusunan karya fiksi sebagai luaran tambahan pembelajaran. Peluang ini dimanfaatkan dengan baik dengan dihasilkannya antologi puisi dan cerpen. Inilah yang kemudian menjadi satu nilai tambah sebagai jawaban dari tantangan dan peluang industrialisasi bahasa untuk subsektor penerbitan dan percetakan (SS11). Salah satu karya antologi yang berhasil diterbitkan pada mata kuliah ini adalah antologi puisi berjudul “Derai-derai Kelabu”.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa profil dari mata kuliah *Entrepreneurship Literasi Bahasa 1* mengacu pada capaian pembelajaran yang berorientasi tidak hanya pada output, tetapi juga *outcomes*. Berdasarkan karakteristiknya, mata kuliah ini terkategori pada mata kuliah teori praktik yang

tidak hanya berfokus pada pendalaman materi, tetapi juga praktik pencarian naskah untuk diterbitkan. Hasil pembelajaran *Entrepreneurship Literasi Bahasa 1* dengan menggunakan model *Project based Learning* memberikan capaian yang baik, baik secara proses maupun hasil. Secara proses, diperoleh simpulan bahwa implementasi *Project based Learning* dapat meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, memberikan pengalaman belajar nyata, meningkatkan daya kritis kreatif, serta meningkatkan *ouput* dan *outcome* pembelajaran dalam menjawab tantangan dan peluang industrialisasi, khususnya dalam industri ekonomi kreatif, meliputi sektor periklanan, video/film, penerbitan/percetakan, serta riset dan pengembangan. Dengan demikian, hasil yang diperoleh adalah mata kuliah *Entrepreneurship Literasi Bahasa* dapat menjawab tantangan dan memanfaatkan peluang industrialisasi melalui ketercapaian capaian pembelajaran berupa pencarian naskah fiksi yang siap diterbitkan dan memiliki peluang komersil berupa antologi sebagai representasi kemampuan mahasiswa dalam mata kuliah *Entrepreneurship Literasi*.

Sebagai rekomendasi pembelajaran atau penelitian ke depan, model *Project based Learning* dapat digunakan bahkan dikembangkan untuk bahan kajian lain. Selain itu, fokus penting untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan sistem monitoring dan evaluasi untuk model *project based learning* agar dapat menguatkan capaian.

ACKNOWLEDGMENTS

Terima kasih kami sampaikan kepada pimpinan IKIP Siliwangi dan jajarannya atas pembiayaan penelitian ini melalui program hibah Dana Penelitian Kompetitif internal tahun 2021.

REFERENCES

- Aqib, & Murtadlo. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Creswell, J. (2016). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Departemen Perdagangan RI. (2009). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2025*. Departemen Perdagangan.
- Efstratia, D. (2014). Experiential Education trough Project Based Learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 152, 1256–1260.
- Gardiner, D. (2017). *Era Disrupsi: Peluang dan Tantangan Perguruan Tinggi Indonesia*.
- Junaidi, D. (2020). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kristiantari, M. R. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Projek dalam Setting Lesson Study Meningkatkan Kemampuan Menulis Artikel Ilmiah Mahasiswa PGSD Undiksha. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 02 (1)(April), 66–73.
- Lam, S., Cheng, Wing-yi, R., & Choy, H. C. (2010). School Support and Teacher Motivation to Implement Project-based Learning. *Learning and Instruction*, 20(6), 487–497.
- Nadiyah, R. S., & Faaizah, S. (2015). The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model. *Procedia-Social and Behavioural Science*, 195, 1803–1812.
- The George Lucas Educational Foundation. (2005). *The George Lucas Educational Foundation*.
- Warsono, & Haryanto. (2014). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. PT Remaja Rosdakarya.

JANGJAWOKAN: REPRESENTASI RELIGIOSITAS MASYARAKAT SUNDA PADA ANTOLOGI *PUISI SUNDA BUHUN KARYA AJIP ROSIDI*

Heri Isnaini¹, Indra Permana²

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi Cimahi¹

¹heriisnaini@ikipsiliwangi.ac.id, indrapermana@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This article aims to describe the representation of sundanese religiosity in the anthology of Sunda Buhun Poetry by Ajip Rosidi. The representation of religiosity values is analyzed based on the concept of the sign contained in the text. The signs in the text are classified and analyzed based on Carles Sanders Pierce's semiotic theory with the trichotomy of the relationship of signs and objects: icons, indexes, and symbols. The focus of this article's analysis is the Jangjawokan text which is one of the seven sundanese oral poetry texts classified by Yus Rusyana. Jangjawokan poetry in the anthology Sunda Buhun Poem by Ajip Rosidi is used as an object and research data. In addition, the text is also interpreted based on the context that surrounds it, namely by focusing on the values of Sundanese religiosity. Interpretation of the text using Paul Ricouer's Hermeneutics theory. The results of analysis and discussion show signs in the Jangjawokan text have the values of Sundanese religiosity seen from the state of icons, indexes, and symbols. The values of religiosity refer to the concepts of divinity and belief based on diction and metaphors of nature. Thus, the discussion of jangjawokan text in the anthology of Sunda Buhun Poetry by Ajip Rosidi shows the values of sundanese religiosity. In the end, this article became one of the small parts in the ideological depiction of Ajip Rosidi's procrastination represented by the text he wrote.

Keywords: *jangjawokan; value; poetry; religiosity; Sundanese*

PENDAHULUAN

Puisi rakyat menjadi salah satu bagian dalam karya sastra yang bersifat tradisional. Karya sastra tradisional menitikberatkan pada penggunaan bahasa secara tradisi dengan fungsi-fungsi tertentu. Pembagian fungsi-fungsi ini menjadi salah satu ciri sastra tradisional yang menyebabkan karya sastra tradisional bersifat abadi. Konsep keabadian ini yang menjadikan karya sastra tradisional mudah bertransformasi dalam berbagai bentuk. Kemudahan transformasi ini dapat dilihat dari ekspresi sastra tradisional yang berkelindan dengan kemajuan teknologi. Hutomo (1991: 1) berbicara dengan tegas bahwa kesusastraan lisan dapat meliputi segala ekspresi kesusastraan warga dari suatu kebudayaan dengan pewarisan secara tradisional. Pewarisan secara tradisional ini yang menjadikan karya sastra tradisional menjadi menarik untuk diteliti dan dianalisis.

Mantra menjadi salah satu bagian dari jenis puisi rakyat yang hampir terdapat di berbagai budaya Nusantara. Penggunaan mantra dalam suatu kebudayaan tidak terlepas dari peranan mantra dalam kehidupan masyarakat dalam budaya tertentu. Selain itu, mantra lahir akibat dari evolusi religi yang dikemukakan oleh E.B. Taylor (Koentjaraningrat, 1994: 184-

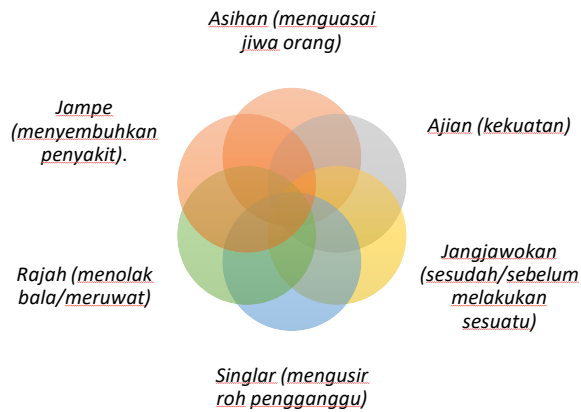
187), Taylor mengemukakan tentang teori evolusi religi, bahwa menurutnya evolusi religi manusia tingkat pertama adalah ketika manusia sudah mempercayai adanya jiwa di dalam dirinya, maka manusia mulai percaya bahwa di sekeliling mereka ada makhluk-makhluk halus (spirit). Misalnya, hutan adalah tempatnya roh, sumur tua yang dihuni siluman, hantu, dan sebagainya.

Teori evolusi religi tingkat kedua adalah manusia percaya bahwa alam mempunyai jiwa (soul). Misalnya, air sungai yang mengalir, gunung yang meletus, dan sebagainya. Jiwa (soul) alam tersebut dipercayai oleh manusia sebagai dewa-dewa.

Teori evolusi religi tingkat ketiga adalah manusia percaya bahwa dewa-dewa yang menjadi jiwa (soul) alam ini adalah titisan dari satu dewa yang Agung (monotheisme). Artinya, dewa-dewa yang menguasai sungai, gunung, tanah, udara, dan sebagainya adalah titisan dari satu dewa yang satu. Sejalan dengan evolusi religi manusia tersebut, mantra sangat berperan penting di sana. Mantra tidak dapat dipisahkan dengan konsep pemikiran manusia akan spirit dan soul. Artinya, perkembangan mantra adalah perkembangan manusia itu sendiri. Misalnya, pada evolusi tingkat pertama, ketika manusia percaya akan adanya spirit (makhluk-makhluk halus), maka untuk mengatasi rasa takut akan makhluk-makhluk halus tersebut, manusia menggunakan mantra sebagai penakluk rasa takut tersebut. Manusia membuat kata-kata khusus sebagai penolak makhluk-makhluk halus agar makhluk-makhluk halus tidak bisa mengganggu, mantra yang demikian biasanya disebut singlar (dalam mantra Sunda), begitu seterusnya. Jadi, mantra sangat berkaitan erat dengan perjalanan dan pemikiran manusia akan adanya spirit dan soul.

Konsep mantra dalam KBBI (2015: 716) yakni 1. perkataan atau ucapan yang dapat mendatangkan daya gaib (msl. dapat menyembuhkan, mendatangkan celaka, dsb) 2. susunan kata berunsur puisi (spt. rima, irama,) yang dianggap mengandung kekuatan gaib, biasanya diucapkan oleh dukun atau pawang untuk menandingi kekuatan gaib yang lain. Pengertian tersebut sejalan dengan kata mantra dalam konsep bahasa Sanskerta, yakni dari kata man/manas (berpikir/pikiran) dan tra/trai (melindungi). Jadi, makna mantra menurut bahasa Sanskerta adalah yang melindungi pikiran. Artinya, melindungi pikiran dari gangguan-gangguan yang jahat, jelek, tidak sehat, atau tidak semestinya. Sementara itu, Waluyo (1987: 31) menyatakan mantra selalu berkaitan dengan hubungan sikap spiritual manusia kepada Tuhan.

James Danandjaja (2002: 46) mengelompokkan mantran dalam puisi rakyat karena di dalam mantra terdapat kalimat dengan bentuk terikat (*fix phase*). Dalam khazanah budaya Sunda, mantra dapat diklasifikasi berdasarkan fungsi dan manfaat mantra itu sendiri. Yus Rusyana (1970: 11) mengklasifikasikan mantra menjadi: Asihan digunakan untuk menguasai sukma (jiwa) orang lain; Jangjawokan dibaca (diamalkan) sebelum atau sesudah melakukan sebuah pekerjaan tertentu; Ajian berfungsi untuk mendapatkan kekuatan pribadi; Singlar digunakan untuk mengusir roh halus (setan); Rajah berguna untuk menolak bala, meruat, penangkal mimpi buruk; dan Jampe untuk menyembuhkan penyakit.



Gambar 1. Klasifikasi mantra menurut Yus Rusyana

Artikel ini membahas salah satu bentuk mantra dalam puisi lisan Sunda, yakni *Jangjawokan*. Mantra ini dalam klasifikasi Yus Rusyana dimasukkan ke dalam jenis mantra yang berfungsi untuk dibaca dan diamalkan sebelum atau sesudah melakukan sesuatu. Seperti misalnya: *jangjawokan paranti dahar* (mantra untuk makan), *paranti dangdan* (mantra untuk berdandan), *paranti nyeupah* (mantra mengunyah sirih), dan lain-lain. *Jangjawokan* digunakan dalam masyarakat Sunda sebagai bagian dari wujud kepercayaan kepada Tuhan melalui pengalaman religius dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.

Jangjawokan menjadi bagian dalam kajian folklor. Sebagaimana penjelasan Brunvand (Hutomo, 1991: 7) ciri-ciri folklor yang dapat diamati adalah: *It is oral; It is tradisional; It is exist in different versions; It is usually anonymous; dan It tends to become formularized*. Ciri-ciri tersebut termasuk juga dalam ciri-ciri yang terdapat dalam *Jangjawokan*, yakni penyebarannya melalui mulut; bersifat tradisional; memiliki beragam versi; biasanya anonim; dan memiliki formula.

Selain itu, analisis *Jangjawokan* sebagai teks tidak dapat dilepaskan dari konsep budaya dan nilai-nilai religi yang melingkupinya. Artikel ini akan membahas teks *Jangjawokan* sebagai teks lisan yang telah diubah menjadi teks tulis dalam *Puisi Sunda Buhun* oleh Ajip Rosidi dan teks *Jangjawokan* sebagai artefak budaya yang memiliki nilai-nilai religius.

METODE

Metode yang digunakan dalam analisis artikel ini adalah deskriptif kualitatif. Metode ini memosisikan teks *Jangjawokan* sebagai data sekaligus objek penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: *pertama*, analisis struktur teks; *kedua*, bahasan tentang proses penciptaan dan konteks dalam teks *Jangjawokan*; *ketiga*, paparan tentang fungsi dan nilai religi dalam *Jangjawokan*.

Analisis dan pembahasan yang dilakukan dapat dikemukakan sebagai berikut: pembahasan struktur dan kaidah menggunakan analisis konvensi puisi lisan. Penelitian ini menempatkan analisis struktur pada dua bagian. Pertama, struktur puisi lisan sebagai bagian dari tradisi lisan yang dimiliki masyarakat. Kedua, struktur puisi tulis/cetak yang mengacu pada konvensi penulisan puisi. Konsep keduanya mengacu pada adanya hubungan dan relasi antara struktur luar (*surface structure*) dan struktur dalam (*deep structure*) (Putra, 2012: 45).

Anlisis proses penciptaan dan konteks difokuskan pada aspek pewarisan *Jangjawokan* dan bagaimana cara melafalkannya, yakni waktu dan tata laksana pelafalannya. Sementara itu, pembahasan atas fungsi dan nilai religi ditujukan pada penggambaran atas kegunaan *Jangjawokan* secara fungsional dan bernilai.

PEMBAHASAN

Sesuai dengan anjakan pada artikel ini, pembahasan akan fokus pada 3 bagian, yaitu analisis struktur, proses dan konteks; serta fungsi dan nilai. Pembahasan tersebut disandarkan pada puisi lama Sunda dengan jenis *Jangjawokan* seperti teks “*paranti dahar*” dan “*paranti nyeupah*”. Untuk memudahkan pembahasan, berikut disajikan 2 teks puisi *Jangjawokan* sebagai bagian dari penjelasan pada bagian pembahasan ini.

Paranti Dahar

*Sri tunjung putih
sri tunjung ladan
sri tunjung buana
sakeupeul satunggal tineung
sasiki satunggal manah
he, ulah sirik manah
nu dipuluk suci
dat putih ka sukma sari
dat putih ka sukma rasa
dat putih ka tunggal keresa*
(Rosidi, 2017: 101)

Paranti Nyeupah

*Seureuh seuri
pinang nangtang
apuna aglugat angen
gambirna pamuket angen
bakona galuga sari
coh nyay
parapet nyay
leko nyay
cucunduking aing
taruk paku hurang
keuna ku asihan awaking
asihan si leugeut teureup*
(Rosidi, 2017: 72)

Kedua teks puisi tersebut akan dibahas berdasarkan struktur, proses penciptaan, konteks, fungsi, dan nilai. Berikut pembahasannya.

A. Struktur dan Kaidah *Jangjawokan*

Struktur dibahas terkait dengan teks sebagai bangun antaranasirnya yang saling melengkapi dan menguatkan. Hal ini ditegaskan oleh A. Teeuw (1983: 34) yang menjelaskan bahwa analisis struktur harus melihat keterjalinan antaranasir dan dapat menjangkau keseluruhan makna. Sependapat dengan Teeuw, I Nyoman Kutha Ratna (2006: 17) menegaskan bahwa semua unsur pembentuk karya sastra dapat dikaji melalui kajian struktur teks. Jadi, struktur dalam penelitian ini adalah pembahasan puisi sebagai sebuah struktur yang membangun keseluruhan teks sehingga dapat membuka kemungkinan pemaknaan teks tersebut.

Pada puisi mantra dalam tradisi lisan, bahwa kekhususan puisi ini memiliki bentuk terikat (*fix phase*). Bentuk terikat ini terkait dengan konvensi puisi mantra lisan. Ada ciri-ciri khusus mantra lisan secara struktur dan kaidah, yakni mantra dalam tradisi lisan harus memenuhi unsur-unsur berikut: 1) terdapat kata secara eksplisit yang menunjukkan mantra; 2) redundan baik dalam kata atau bunyi; (3) memiliki daya sugesti; dan 4) memiliki efek magis dan laku.

Ciri-ciri tersebut menunjukkan kekhususan puisi dalam mantra tradisi lisan yang tentu saja tidak ditemukan dalam puisi modern. Hal ini dapat dilihat pada teks *Jangjawokan. Pertama*, terdapat kata secara eksplisit yang menunjukkan mantra, ciri ini tentu saja sangat mudah dilihat karena secara eksplisit yang membedakan puisi lisan dan puisi modern dapat dilihat dari judulnya. Puisi mantra dapat dikenali dari judulnya. Misalnya: *Asihan Si Jaran Goyang, Paranti Mandi, Aji Brojomusti, Singlar Imah*, dan sebagainya. Penggunaan *asihan, paranti, aji, singlar* merupakan data eksplisit yang menunjukkan bahwa itu adalah teks mantra tertentu.

Kedua, redundan atau beberapa bagian ada perulangan. Redundansi atau pengulangan dalam teks mantra menjadi penting karena salah satu ciri keformulaan teks mantra adalah pengulangan. Pengulangan dalam teks dapat dilihat dengan pemanfaatan piranti bahasa berupa majas. Seperti pada larik-larik berikut.

*Sri tunjung putih
sri tunjung ladan
sri tunjung buana*

*dat putih ka sukma sari
dat putih ka sukma rasa
dat putih ka tunggal keresa*

Pengulangan kata */sri tunjung/* dan */dat putih ka/* menjadi bagian dari formula redundan dalam upaya memiliki kekhasan dalam puisi mantra. Pengulangan tersebut memanfaatkan piranti majas paralelisme anafora yang jelas ada upaya penegasan pada larik puisi. Penegasan tersebut erat kaitannya dengan unsur sugestif dalam mantra.

Ketiga, sugestif, ciri khusus dari puisi mantra adalah unsur sugestif. Unsur ini salah satu pemicunya adalah adanya redundansi dalam puisi. Pengulangan-pengulangan yang terus menerus pada akhirnya membentuk unsur sugestivitas yang tinggi di dalam puisi.

*coh nyay
parapet nyay
leko nyay*

Paralelisme epifora yang digunakan ketika dibacakan jelas menimbulkan unsur sugestif karena pembacaan yang formula-formulaik. Dengan demikian unsur sugesti terdapat pada puisi mantra.

Keempat, magis yang dijelaskan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan magi. Istilah magi secara literal dapat dimaknai sebagai sesuatu atau cara tertentu yang diyakini dapat menimbulkan kekuatan gaib dan dapat menguasai alam sekitar termasuk alam pikiran dan tingkah laku manusia (Depdikbud, 2015). Konsep magis dalam puisi mantra tentu saja berkaitan dengan keyakinan bahwa mantra memiliki kekuatan yang dapat mendatangkan kebaikan untuk si pengucap mantra. Keyakinan tersebut diyakini sebagai bagian dari upaya manusia untuk lebih mendekatkan diri dengan Tuhan melalui kata-kata terpilih di dalam mantra.

B. Konteks Penuturan dan Proses Penciptaan

Pembicaraan konteks penuturan mantra lisan adalah pembicaraan pada konteks *laku* yang mengiringi pembacaan mantra. Hal ini dimaksudkan agar daya sugestif dan daya magis mantra tersebut. Berdasarkan cara penuturan, penuturan mantra lisan dapat dibagi menjadi beberapa bagian. Seperti dijelaskan oleh Wardhana (2003: 15) bahwa penuturan mantra dalam tradisi lisan diklasifikasi menjadi *kanthika* (lewat tenggorokan) dan *ajapa* (mantra yang tidak diucapkan).

Konteks penuturan dalam mantra juga mengacu pada proses komunikasi antara si pengucap mantra dengan keyakinan dan daya sugestif mantra sehingga upaya dan usaha yang dilakukan mendapatkan hasil seperti yang diharapkan. Pembicaraan peristiwa komunikasi secara khusus yang ditandai dengan interaksi di antara unsur-unsur pendukungnya secara khusus pula pada tradisi lisan tidak bisa dilepaskan dari peran penutur pertama (dukun/pawang/guru). Penutur pertama ini yang akan menuturkan kepada pendengar (pasien/murid/pendengar) kemudian pendengar tersebut akan menjadi penutur lagi dalam mengamalkan mantra dengan laku dan syarat tertentu (Isnaini, 2017). Begitu seterusnya sehingga ciri mantra sebagai puisi tradisional tetap terjaga.

Dalam puisi lisan, proses penciptaan memiliki peran yang sangat penting. Proses ini terjadi dalam komunitas masyarakat tertentu dan sangat bergantung pada budaya masyarakat tersebut. Ahmad Badrun (2014) menegaskan bahwa proses penciptaan puisi lisan dapat dikembalikan pada kebiasaan masyarakat pemilik tradisi lisan tersebut. Kebiasaan-kebiasaan tersebut membentuk pola-pola tradisi yang diwariskan secara turun temurun. Hal inilah yang memungkinkan teks mantra bersifat abadi dan dapat diwariskan secara lama dan terus menerus.

Proses penciptaan puisi lisan pada artikel ini dijelaskan sebagai proses kreatif yang diciptakan oleh masyarakat tertentu, baik dengan cara belajar, sistem pewarisan tunggal, atau tradisi lisan dari melalui *oral traditions*. Puisi lisan pada proses penciptannya mengalami 2 tahapan proses. Pertama, proses penciptaan yang dilakukan dan diamalkan oleh penutur pertama (guru/dukun/pawang). Kedua, proses penciptaan oleh pengamal.

Proses penciptaan puisi lisan yang sangat terstruktur ini jelas tidak ditemui pada puisi tulis yang modern. Puisi lisan sangat bergantung dari ada tidaknya penutur aktif yang menguasai dan mau mewariskan kepada generasi penerusnya, sedangkan dalam puisi tulis modern hak sepenuhnya penyair dalam menuliskan puisinya. Dengan demikian, proses penciptaan puisi lisan yang terstruktur tersebut diakibatkan dari pewarisan budaya yang ketat dan pengaruh dari pewarisan budaya tersebut.

C. Fungsi dan Nilai

Secara umum, puisi lisan seperti yang dijelaskan oleh William Bascom (Danandjaja, 2002: 19) memiliki fungsi sebagai: sistem proyeksi, alat pengesahan, alat pendidikan, dan alat pemaksa sekaligus pengawasan. *Jangjawokan* sebagai puisi lisan, tentu saja memiliki fungsi dan nilai tersendiri. Nilai dan fungsi tersebut yang membedakan pola-pola puisi lisan dengan puisi tulis.

Pada dasarnya, fungsi puisi lisan adalah keterikatan keseluruhan aturan dalam komunitas masyarakat tertentu. Artinya, hal-hal yang mengatur tradisi dan budaya masyarakat difungsikan oleh puisi lisan. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Taslim (2010) bahwa budaya lisan merujuk pada satu tahap perkembangan masyarakat yang belum mengenal tulisan atau sedikit sekali disentuh oleh tulisan dan segala implikasi yang dibawa bersamanya. Penjelasan Taslim memperkuat fungsi puisi lisan sebagai alat untuk mempererat tradisi dan budaya masyarakat.

Selain berfungsi sebagai tradisi, *Jangjawokan* juga berfungsi sebagai pengemban nilai-nilai religi yang terdapat pada lingkungan budaya masyarakat pemilikinya. Mengutip pendapat Y.B. Mangunwijaya (1988: 1) "*Pada awal mula, segala sastra adalah religius*". Pendapat Mangunwijaya tentu saja menunjukkan bahwa ada esensi terdalam dari penciptaan karya sastra, yakni nilai-nilai religi. Nilai-nilai yang tentu saja dapat diejawantah dalam puisi-puisi lisan dalam tataran diksi dan majas yang digunakan.

*Sri tunjung putih
sri tunjung ladan
sri tunjung buana*

Penggunaan diksi *Sri Tunjung Putih* memiliki nilai-nilai yang penting terkait dengan nilai-nilai religius. Penekanan konsep religius adalah kesadaran atas kekuatan Tuhan dan kesadaran bahwa manusia adalah hambaNya. Religius tidak selalu berkaitan dengan praktik-praktik keagamaan, melainkan lebih dari itu yakni mengamalkan kesadaran berketuhanan dalam setiap aspek kehidupan manusia.

Jangjawokan sebagai bagian dari puisi lisan dalam budaya Sunda menunjukkan bahwa di dalam larik-lariknya tersirat nilai-nilai budaya religius yang merepresentasikan budaya dan tradisi masyarakat, seperti: nilai kepercayaan kepada Tuhan, menghormati alam, menjaga kehidupan, dan melestarikan lingkungan. Dengan demikian, puisi lisan *Jangjawokan* memberikan pesan kepada kita bahwa segala sesuatu harus disandarkan kepada Tuhan sebagai pemilik semua alam.

SIMPULAN

Jangjawokan menjadi bagian dalam kajian folklor dan tradisi lisan dalam masyarakat karena memiliki ciri sebagai berikut: penyebarannya melalui mulut; bersifat tradisional; memiliki beragam versi; biasanya anonim; dan memiliki formula. *Jangjawokan* dalam tradisi masyarakat Sunda termasuk ke dalam mantra lisan, yakni salah satu artefak budaya yang memiliki nilai-nilai religius.

Secara tekstual, *Jangjawokan* memiliki kekhususan yaitu memiliki bentuk terikat (*fix phase*). Bentuk terikat ini terkait dengan konvensi puisi mantra lisan. Ada ciri-ciri khusus mantra lisan secara struktur dan kaidah, yakni mantra dalam tradisi lisan harus memenuhi

unsur-unsur berikut: 1) terdapat kata secara eksplisit yang menunjukkan mantra; 2) redundan baik dalam kata atau bunyi; (3) memiliki daya sugestif; dan 4) memiliki efek magis dan laku.

Konteks penuturan *Jangjawokan* juga mengacu pada proses komunikasi antara si pengucap mantra dengan keyakinan dan daya sugestif mantra sehingga upaya dan usaha yang dilakukan mendapatkan hasil seperti yang diharapkan. Pembicaraan peristiwa komunikasi secara khusus yang ditandai dengan interaksi di antara unsur-unsur pendukungnya secara khusus pula pada tradisi lisan tidak bisa dilepaskan dari peran penutur pertama (dukun/pawang/guru).

Dalam *Jangjawokan*, proses penciptaan memiliki peran yang sangat penting. Proses ini terjadi dalam komunitas masyarakat tertentu dan sangat bergantung pada budaya masyarakat tersebut. Proses penciptaan puisi lisan pada artikel ini dijelaskan sebagai proses kreatif yang diciptakan oleh masyarakat tertentu, baik dengan cara belajar, sistem pewarisan tunggal, atau tradisi lisan dari melalui *oral traditions*. Puisi lisan pada proses penciptannya mengalami 2 tahapan proses. Pertama, proses penciptaan yang dilakukan dan diamankan oleh penutur pertama (guru/dukun/pawang). Kedua, proses penciptaan oleh pengamal. *Jangjawokan* sebagai bagian dari puisi lisan dalam budaya Sunda menunjukkan bahwa di dalam larik-lariknya tersirat nilai-nilai budaya religius yang merepresentasikan budaya dan tradisi masyarakat, seperti: nilai kepercayaan kepada Tuhan, menghormati alam, menjaga kehidupan, dan melestarikan lingkungan. Dengan demikian, puisi lisan *Jangjawokan* memberikan pesan kepada kita bahwa segala sesuatu harus disandarkan kepada Tuhan sebagai pemilik semua alam.

DAFTAR PUSTAKA

- Badrun, A. (2014). *Patu Mbojo: Struktur, Konteks Pertunjukan, Proses Penciptaan dan Fungsi*. Mataram: Lenge.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Grafitipress.
- Depdikbud. (2015). *KBBI Edisi V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hutomo, S. S. (1991). *Mutiara yang Terlupakan*. Surabaya: HISKI.
- Isnaini, H. (2017). Memburu "Cinta" dengan Mantra: Analisis Puisi Mantra Orang Jawa Karya Sapardi Djoko Damono dan Mantra Lisan. *Semantik*, 3(2), 158-177.
- Koentjaraningrat. (1994). *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Mangunwijaya, Y. B. (1988). *Sastra dan Religiositas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Putra, H. S. A. (2012). *Strukturalisme Levi Strauss: Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Ratna, N. K. (2006). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rosidi, A. (2017). *Puisi Buhun Sunda*. Bandung: Kiblat.
- Rusyana, Y. (1970). *Bagbagan Puisi Mantra Sunda*. Bandung: Proyek Penelitian Pantun dan Folklor Sunda.
- Taslim, N. (2010). *Lisan dan Tulisan: Teks dan Budaya*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Teeuw, A. (1983). *Membaca dan Menilai Karya Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Waluyo, H. J. (1987). *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.
- Wardhana, C. D. (2003). *Mantra Aji-Aji Surakarta*. Paper presented at the Seminar Naskah Nusantara, Jakarta.





TINDAK TUTUR (SPEECH ACTS) MAHASISWA SAAT DISKUSI KELAS PADA PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA ZOOM MEETING

Latifah

IKIP Siliwangi
latifah@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study aims to describe directive speech acts and their speech functions. The method used is a qualitative research method, namely examining the condition of a natural object, where the researcher is the key instrument. Data collection is carried out using the participant observation technique, which is a deliberate study carried out in a systematic, planned, directed manner where the observer or researcher is directly involved in class discussions that take place in the zoom meeting room with the subject or group being studied. With direct involvement in class discussions causing social and emotional relationships between the researcher and the subject being studied, the impact is that the researcher is able to appreciate the feelings, attitudes, and mindsets that underlie the behavior of the subject under study towards the problems at hand. Data analysis through interpretation of recorded student conversations during the discussion process so that the research instrument was in the form of notebooks and recorded conversations. The results showed that the form of directive speech made by students during class discussions using the media zoom meeting consisted of directive speech acts commanding, pleading, advising, demanding, ordering which each utterance has several functions, namely Instrumental, representational, interactional, personal, heuristic, imaginative.

Keywords: Speech Acts , Online Learning , Media Zoom Meeting

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tindak tutur direktif serta fungsi tuturannya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, yaitu meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik *participant observation* adalah studi yang disengaja dan dilakukan secara sistematis, terencana, terarah pada suatu tujuan dimana pengamat atau peneliti terlibat langsung dalam dalam diskusi kelas yang berlangsung pada ruang zoom meeting Bersama subjek atau kelompok yang diteliti. Dengan keterlibatan langsung dalam diskusi kelas menyebabkan terjadinya hubungan sosial dan emosional antara peneliti dengan subjek yang diteliti, dampaknya si peneliti mampu menghayati perasaan, sikap, pola pikir yang mendasari perilaku subjek yang diteliti terhadap masalah yang dihadapi. Analisis data melalui interpretasi rekaman percakapan mahasiswa pada saat proses diskusi sehingga instrumen penelitian ini berupa buku catatan dan rekaman percakapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk tuturan direktif yang dilakukan mahasiswa pada saat diskusi kelas menggunakan media zoom meeting terdiri atas Tindak tutur direktif memerintah, memohon, menasehati, menuntut, memesan yang setiap tuturannya memiliki beberapa fungsi yaitu Fungsi Instrumental, representasional, interaksional, personal, heuristik, imajinatif.

Kata Kunci: Tindak Tutur (Speech Acts) , Pembelajaran Daring , Media Zoom Meeting



INTRODUCTION

Pandemi covid-19 yang terjadi di beberapa negara termasuk Indonesia telah merubah gaya hidup dan kondisi perilaku keseharian, termasuk bekerja dan belajar. Terhadap proses Pembelajaran tentunya kondisi ini memberikan pengaruh terhadap pola pembelajaran formal yang seharusnya dilakukan di kelas, akan tetapi akibat situasi pandemic maka proses belajar dilakukan secara daring yaitu pembelajaran yang dilakukan secara online menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Daring adalah akronim dalam jaringan, yang bermakna terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Jadi kegiatan belajar mengajar guru, dosen, siswa, dan mahasiswa kini dilakukan secara belajar daring, termasuk pada saat pemberian tugas. Pembelajaran daring dilakukan tentunya atas himbuan dari pemerintah terkait situasi pandemic berdasarkan pada Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020, tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Corona serta Surat Mendikbud No. 46962/MPK.A/HK/2020, tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19 pada Perguruan Tinggi. Proses pembelajaran dengan berbasis online (dalam jaringan) tentunya memberikan pengaruh terhadap gaya belajar mahasiswa salah satunya adalah pada tindak tutur mahasiswa saat diskusi kelas dengan menggunakan media Zoom Meeting. Pada saat proses pembelajaran di kelas Ketika berlangsung diskusi mahasiswa secara langsung bertatap muka dengan lawan tutur sedangkan pada saat pembelajaran daring mahasiswa tentunya tidak secara langsung bertatap muka sehingga hal ini pun memberi pengaruh terhadap situasi tutur yang terjadi. pada pembelajaran daring Ketersediaan sumber belajar dan sarana pendukung jaringan/kesiapan materi digital, dll. Sangat diperlukan sehingga apabila kendala teknis semisal jaringan terganggu tentunya berpengaruh terhadap proses pembelajaran yaitu komunikasi yang terjadi bisa terhambat/terganggu.

Berkenaan dengan penelitian sebelumnya yang relevan pernah dilakukan oleh Muzakkar, Sultan dan Andi Agussalim AJ (2020) terkait tindak tutur penolakan dalam diskusi kelas memperlihatkan hasil bahwa dalam proses tindak tutur yang terjadi beberapa penolakan yang dituturkan mahasiswa menggunakan strategi tertentu dan memiliki fungsi berbeda pada setiap tuturannya hanya proses pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka, juga penelitian yang pernah dilakukan oleh Latifah terkait Alih Kode Dan Campur Kode Dalam Presentasi Mahasiswa dengan Menggunakan Media Zoom Clouds Meeting Di Ikip Siliwangi . Perbedaan pada penelitian



penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya bahwa tindak tutur pada penelitian ini dikaitkan secara khusus dengan tindak tutur direktif pada proses pembelajaran daring yang memang terjadi pada situasi dan kondisi yang santai yaitu diskusi kelas. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dari kedua penelitian tersebut maka penelitian yang diusulkan ini berjudul “Tindak Tutur (Speech Acts) Mahasiswa Saat Diskusi Kelas pada Pembelajaran Daring dengan menggunakan media Zoom Meeting” dari beberapa permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya maka peneliti merumuskan permasalahan Bagaimanakah tindak tutur direktif mahasiswa Saat diskusi kelas pada pembelajaran daring dengan menggunakan media zoom meeting ?

KAJIAN TEORITIS

Tindak tutur (*speech acts*) dimaknai sebagai gejala individual, bersifat psikologis dan keberlangsungannya ditentukan oleh kemampuan bahasa si penutur dalam menghadapi situasi tertentu. Tindak tutur mencakup situasi psikologis (misalnya, berterima kasih, memohon maaf) dan tindak sosial itu seperti mempengaruhi perilaku orang lain (misalnya, mengingatkan, memerintah) atau membuat kontrak (misalnya, berjanji, menamai) (Ibrahim, 1993).

Tindak tutur adalah bagian dari pragmatik. Tindak tutur merupakan pengujaran kalimat untuk menyatakan agar suatu maksud dari pembicara diketahui pendengaran. Tindak tutur merupakan bagian dari peristiwa tutur, dan peristiwa tutur merupakan bagian dari situasi tutur. Setiap peristiwa tutur terbatas pada kegiatan, yang secara langsung diatur oleh kaidah atau norma bagi penutur (Sumarsono dan Partama, 2010).

Tindak tutur merupakan tuturan yang di dalamnya terdapat tindakan. Dengan mengucapkan sesuatu, penutur juga melakukan sesuatu. Dengan menuturkan sebuah ujaran, penutur memiliki tujuan yang ingin dicapai dari mitra tuturnya. Teori tindak tutur adalah teori yang lebih cenderung meneliti struktur kalimat. Apabila seseorang ingin mengemukakan sesuatu kepada orang lain, maka apa yang dikemukakannya itu adalah makna atau maksud kalimat. Namun, untuk menyampaikan makna atau maksud itu, orang tersebut harus menuangkannya dalam wujud tindak tutur (Austin, 1962).

Fungsi Tindak Tutur

Tindak tutur merupakan salah satu bentuk bahasa yang memiliki fungsi yang penting bagi manusia, terutama fungsi komunikatif. Menurut Tarigan (2015), tindak tutur memiliki beberapa fungsi, antara lain yaitu:



1. Fungsi Instrumental. Fungsi instrumental melayani pengelolaan lingkungan, menyebabkan peristiwa-peristiwa tertentu terjadi.
2. Fungsi Regulasi. Fungsi tuturan sebagai alat untuk mengatur tingkah laku orang. Misalnya persetujuan, celaan, dan ketidaksetujuan.
3. Fungsi Representasional. Fungsi tuturan untuk membuat pernyataan-pernyataan, menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, menjelaskan dan melaporkan, dengan perkataan lain menggambarkan realitas yang sebenarnya, seperti yang dilihat seseorang.
4. Fungsi Interaksional. Fungsi tuturan dalam menjalin dan memantapkan hubungan antara penutur dan petutur.
5. Fungsi Personal. Fungsi tuturan dalam mengekspresikan perasaan, emosi, pribadi, serta reaksi-reaksi yang dalam.
6. Fungsi Heuristik. Fungsi heuristik digunakan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mempelajari seluk beluk lingkungan dan seringkali disampaikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang menuntut jawaban.
7. Fungsi Imajinatif. Fungsi tuturan dalam menciptakan sistem-sistem atau gagasan-gagasan yang bersifat imajinatif.

Jenis Tindak Tutur Direktif

Menurut Austin (1962), tindak tutur direktif adalah tindak tutur yang menimbulkan beberapa efek melalui tindakan sang penyimak, misalnya memesan, memohon, meminta, menyarankan, permintaan dan perintah. Tindak tutur direktif yakni bentuk tindak tutur yang dimaksudkan penuturnya untuk membuat pengaruh agar sang mitra tutur melakukan tindakan tertentu, misalnya saja memesan (ordering), memerintah (commanding), memohon (requesting), menasihati (advising), merekomendasi (recommending).

Tindak tutur direktif merupakan tindak tutur dimana penutur berusaha meminta mitra tutur untuk perbuatan atau tidak melakukan perbuatan. Tindak tutur direktif bersifat propektif, artinya seseorang tidak bisa menyuruh orang lain suatu perbuatan pada masa lampau. Seperti tindak tutur lain, tindak tutur direktif mempresuposisikan suatu kondisi tertentu kepada mitra tutur sesuai dengan konteks.

Menurut Tarigan (2015), tindak tutur direktif dimaksudkan untuk memberikan beberapa efek melalui tindakan sang penyimak, misalnya: memesan, memerintahkan, memohon, meminta atau menuntut, dan menyarankan atau menasihati.



Adapun jenis-jenis tindak tutur direktif yaitu sebagai berikut (Rahardi, 2005):

a. Tindak tutur direktif memerintah

Tindak tutur direktif memerintah adalah tindak tutur yang dituturkan untuk memerintah penutur melakukan apa yang diucapkan penutur.

b. Tindak tutur direktif memohon

Tindak tutur direktif memohon adalah tindak tutur yang meminta dengan sopan, mitra tutur melakukan sesuatu yang diinginkan penutur.

c. Tindak tutur direktif menasihati

Tindak tutur direktif menasihati adalah tindak tutur yang menasihati mitra tutur untuk mengerjakan sesuatu yang baik menurut penutur itu sendiri.

d. Tindak tutur direktif menuntut

Tindak tutur direktif menuntut adalah tindak tutur yang dilakukan penutur untuk menuntut apa yang diperlukannya.

e. Tindak tutur direktif memesan

Contoh tindak tutur direktif memesan misalnya: "*Nanti bersihkan ruangan saya!*". Contoh tuturan tersebut tidak santun karena penutur bersifat memaksa kepada lawan tutur untuk melakukan apa yang disebutkan di dalam tuturannya itu.

Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan menggunakan komputer dalam jaringan bidang pendidikan yang dilakukan dengan memanfaatkan sistem komunikasi jarak jauh menggunakan computer/gawai dalam jaringan internet tanpa adanya tatap muka secara nyata. Pembelajaran daring menjadi solusi dimasa pandemic untuk mengurangi resiko penularan penyakit pada saat proses pembelajaran berlangsung, esensi dari model pembelajaran ini mengoptimalkan interaksi antar siswa dan tenaga pengajar dengan tetap memperhatikan prinsip pendidikan. Pembelajaran daring adalah model belajar yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka secara langsung baik antar siswa maupun dengan tenaga pengajar, tetapi kegiatan belajar dan komunikasi dilakukan melalui sebuah platform digital yang terhubung melalui jaringan internet (Malyana, 2020).

Zoom meeting

Zoom merupakan salah satu aplikasi yang didesain khusus untuk mempermudah orang bertatap muka dan berkomunikasi tanpa harus saling bertatap muka secara langsung. Aplikasi ini dapat digunakan di berbagai perangkat sehingga memudahkan para penggunanya untuk mengakses



aplikasi ini. Zoom Clouds Meeting merupakan aplikasi meeting online dengan konsep screen sharing. Zoom Meeting juga diartikan sebagai sebuah platform online yang memuat beragam fitur untuk kebutuhan rapat, seminar, hingga diskusi.. Aplikasi ini memungkinkan penggunaanya bertatap muka dengan lebih dari 100 orang partisipan.

METHOD

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif, yaitu metode yang meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti berperan serta sebagai instrument kunci. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan teknik *participant observation* adalah studi yang disengaja dan dilakukan secara sistematis, terencana, terarah pada suatu tujuan dimana pengamat atau peneliti terlibat langsung dalam diskusi kelas yang berlangsung pada ruang zoom meeting bersama subjek atau kelompok yang diteliti. Dengan keterlibatan langsung dalam diskusi kelas menyebabkan terjadinya hubungan sosial dan emosional antara peneliti dengan subjek yang diteliti, dampaknya si peneliti mampu menghayati perasaan, sikap, pola pikir yang mendasari perilaku subjek yang diteliti terhadap masalah yang dihadapi. Analisis data melalui interpretasi rekaman percakapan mahasiswa pada saat proses diskusi sehingga instrumen penelitian ini berupa buku catatan dan rekaman percakapan. Metode kualitatif yang digunakan digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk menemukan bentuk tindak tutur direktif dan fungsi tuturan dalam diskusi kelas pada saat pembelajaran daring dengan menggunakan media zoom meet pada Mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Siliwangi Bandung. Data dalam penelitian ini adalah data lisan, yaitu berupa tindak tutur direktif mahasiswa dalam diskusi kelas pada pembelajaran daring dengan menggunakan media zoom meet. Data bersumber dari mahasiswa angkatan 2020 kelas A1 dan A2 program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Siliwangi Bandung pada saat berlangsungnya diskusi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri berperan sebagai human instrument. Dalam melakukan penelitian, peneliti merekam proses diskusi mahasiswa untuk memudahkan pengambilan data dan tahap pencatatan. Data dalam penelitian ini diperoleh dari sumber lisan yaitu tindak tutur direktif pada saat diskusi kelas kemudian data tersebut dicatat dan diolah

RESULTS AND DISCUSSION

Results



Analisis Data Tindak Tutur Direkti pada Mahasiswa IKIP Siliwangi pada saat pembelajaran menggunakan media daring, data ini diambil dari rekaman percakapan mahasiswa pada saat melakukan diskusi dengan menggunakan media zoom meeting

Tabel 1 Tindak Tutur Mahasiswa

Data No	Tindak Tutur Direktif Memerintah (a)	Tindak Tutur Direktif Memohon (b)	Tindak Tutur Direktif Menasihati (c)	Tindak Tutur Direktif Menuntut (d)	Tindak Tutur Direktif Memesan (e)
1	Tolong nyalakan kameranya	Mohon untuk tidak ribut, dikarenakan perkuliahan akan segera di mulai	Sebaiknya pada saat perkuliahan secara daring dilaksanakan, bagi mahasiswa yang tidak ada kendala alangkah lebih baiknya untuk menyalakan video agar ilmu yang disampaikan oleh dosen juga dapat lebih mudah diterima.	Akang teteh harus berpendapat atau mengomentari	Izin tolong jelaskan kembali jawabannya saya kurang paham dengan jawaban anda
2	Suaranya bisa lebih keras lagi, kurang terdengar	Sebelum kami menutup presentasi ini ,dipersilahkan kepada rekan-rekan untuk mengajukan pertanyaan	Sebaiknya sebelum melakukan presentasi, mahasiswa lain oncam dulu.	Silahkan kamu yang jadi moderator pada persentasi mengenai Evaluasi Psikomotorik, karena sudah disepakati bahawa yang tidak mengirimkan materi menjadi moderator	Bisakah kamu untuk mempresentasikan kembali apa yang barusan ibu sampaikan
3	Tolong perhatikan tampilan PPT yang sudah di share.	Bagi yang ingin bertanya silakan raise hand dan mulai berbicara!	Pertanyaannya lebih baik ditulis di kolom chat saja.	Untuk kelompok 1 sampai 10 silahkan untuk bertanya kepada kelompok 11 yang sedang presentasi agar sesi diskusi berjalan dengan baik !	Bisakah jawaban akang kembali diulang



4	Tolong kumpulkan tugasnya di GC	Apakah saya boleh menambahkan pendapat mengenai materi yang disampaikan oleh penyaji?	Sebaiknya akang teteh jika mengajukan pertanyaan menggunakan Bahasa yang sopan.	Mangga, kang Farid saja yang duluan menjawab, nanti saya menambahkan jawaban yang kurang.	Boleh di antara kalian bisa membuat contoh kalimat untuk di analisis, jadi jangan dari ibu saja!
5	Tolong Masuk sesuai roomnya masing-masing.	Bisa lebih keras lagi suaranya, soalnya suaranya kecil	Jangan egois, kamu juga harus memikirkan yang lain.	Silahkan kepada anggota kelompok untuk membantu share screen karena di saya sedang error	Besok kamu jangan terlambat lagi masuk ruangan zoom
6	Tolong kumpulkan tugasnya sesuai tenggat waktu yang sudah ditentukan!	Bisakah kelompok 7 memberikan contoh dari paparan pada slide 2?	Mohon untuk tunggu jawabannya	Minta ppt dari kelompok yang hari ini persentasi	Bisakah diulangi kembali pemaparan mengenai metode pembelajaran
7	Tolong dinyalakan kameranya untuk yang tidak terkendala sinyal!	Boleh dishare ulang tugas nya ke grup	Sudah bagus memaparkannya, tetapi ada yang kurang lengkap	Kepada partisipan diwajibkan untuk menyalakan kamera sebagai syarat kehadiran Mata Kuliah Linguistik.	Nanti tugasnya ibu share di gc, kalian kerjakan ya!
8	Coba itu moderator disimpulkan jawaban dari pertanyaan barusan.	Maaf, saya kurang paham, boleh diulangi lagi penjelasannya?	Sok cari dulu tempat yang sinyalnya bagus, biar gak keluar masuk terus.	Adit mute dulu mic nya! Berisik sekali dari tadi, ini ada yang lagi presentasi!	Tadi suaranya putus-putus, bisakah dijelaskan kembali jawaban atas pertanyaan saya tadi.
9	kabari ya kalau sudah suaranya kurang jelas	Boleh saya meringkas hasil diskusi kali ini Fungsi tindak	Nanti, kalau ada kelas dan sudah masuk zoom, jangan taruh gudget sembarangan ya ... takut ke mute suaranya, terus nanti terjadi kebisingan saat pembelajaran.	Mohon maaf kelompok dari A1 belum siap presentasi, mungkin bisa dari kelompok a2 dulu.	Jelaskan kembali jawaban yang saya tanyakan dengan sejelas mungkin



			sembarangan ya...”		
10	Baik selanjutnya akan saya kembalikan kepada moderator.	Boleh saya menambahkan materi ini	Presentasinya dilanjutkan dulu ke kelas A2 ya agar bisa dibuka sesi tanya jawab.	Silahkan kepada mahasiswa untuk membaca materi terlebih dahulu. Nanti akan saya tunjuk untuk menjelaskan apa yang sudah dibaca	Tolong jelaskan kembali menurut pendapat kalian mengenai materi kalimat berdasarkan penyajiannya.
11	Silahkan akang teteh untuk menyiapkan buku referensi yang sudah ditentukan!	Bisa diperjelas lagi jawabannya	Diharapkan untuk oncam ya, karena itu sebagian dari attitude pembelajaran daring ini	Silahkan kepada teman-teman untuk bertanya mengenai materi yang sedang kelompok kami bahas	Sebaiknya mahasiswa memasuki ruangan zoom sebelum pembelajaran dimulai
12	Silakan buka absen disikap.	Bisa dibuka kameranya untuk pengecekan apakah ada yang memakai baju kaos atau tidak.	Sebaiknya kita mengerjakan soal yang mudah terlebih dahulu agar waktu tidak terbuang sia-sia	Harus segera mengaktifkan camera pada perkuliahan saya tanpa terkecuali	Tolong Titi sharescreen
13	Silahkan jika ada yang ingin ditanyakan, bisa di aktifkan microfon nya atau langsung saja dichatt kolom komentar	Coba Uti bisa tolong di unmute zoomnya	Kang, di next slide selanjutnya sepertinya ada penjelasannya mengenai materi tadi	Harap simak presentasi yang saya sampaikan hari ini!	Pahami dan cermati materi yang sudah saya jelaskan !
14	Berikan contoh satu kalimat	Kepada kelompok akan presentasi segera tampilkan Salindia nya	Ketika kuliah daring, menyalakan kamera adalah bentuk etika terhadap dosen, ya	Bisakah kelompok 3 untuk menghidupkan video saat melakukan persentasi di zoom meeting	Nanti kumpulkan di gcr setelah perkuliahan berakhir



15	Kamu suaranya diperbesar lagi ih ga kedengeran	Izin menambahkan apa yang disampaikan oleh kelompok 5, apa boleh Bu?	Seharunya lebih dirinci lagi agar kitau maksudnya	Kamu mungkin sebaiknya memulai saja agar waktunya tidak molor	coba raise hand untuk yang mau memberikan pendapatnya!.
----	--	--	---	---	---

Tabel 2 Fungsi Tindak Tutur

DATA NO	FUNGSI	KETERANGAN
1a	Fungsi Regulasi	Maksud dari penutur pada tuturan ini adalah meminta pemateri untuk menyalakan kamera pada saat diskusi berlangsung
1b	Fungsi Personal	Maksud penutur pada tuturan ini adalah meminta kepada participant agar tidak gaduh karena perkuliahan akan segera dimulai
1c	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini penutur menginginkan participant untuk menyalakan kamera pada saat diskuzi di zoom meeting berlangsung dengan tujuan agar lebih fokus menyimak paparan materi yang disajikan
1d	Fungsi Interaksional	Pada tuturan ini penutur memerintahkan agar participant berkomentar atau berpendapat dengan tujuan untuk menjalin dan memantapkan komunikasi antara dosen dan mahasiswa dengan cara bertatap maya.
1e	Fungsi Personal	Pada tuturan ini penutur menginginkan agar materi diulang Kembali karena penutur belum paham dengan materi yang sudah dijelaskan
2a	Fungsi Interaksional	Pada tuturan ini penutur meminta agar volume suara pemateri diperbesar lagi karena penutur tidak dapat menyimak dengan baik apa yang disampaikan
2b	Fungsi Heuristik	Pada tuturan ini, penutur meminta kepada participant untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan, agar participant dapat memperoleh ilmu/ memahami isi materi
2c	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur meminta kepada participant untuk menyalakan kamera sebelum presentasi dan diskusi dimulai



2d	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur mengharuskan salah satu rekannya untuk menjadi moderator karena tidak menirinkan materi yang sudah disepakati
2e	Fungsi Personal	Pada tuturan ini, penutur meminta untuk dijelaskan Kembali materi yang disampaikan
3a	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur memerintahkan kepada participant untuk memperhatikan Kembali slide PPT
3b	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur menyarankan untuk mengangkat tangan apabila akan bertanya
3c	Fungsi Interksional	Pada tuturan ini, penutur menyarankan agar yang akan mengajukan pertanyaan menulis di kolom komentar
3d	Fungsi Interaksional	Pada tuturan in, penutur meminta agar setiap kelompok mengajukan pertanyaan
3e	Fungsi Personal	Pada tuturan ini, penutur meminta agar pemateri mengulang Kembali jawabannya
4a	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur memerintahkan untuk agar participant mengumpulkan jawaban di google clsaaroom
4b	Fungsi Personal	Pada tuturan ini, penutur mengingankan memberi pendapat mengenai materi yang telah disampaikan
4c	Fungsi Interaksional	Pada tuturan ini. Penutur menyarankan kepada participant untuk mengajukan pertanyaan
4d	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur mempersilahkan kepada Farid untuk memberikan jawaban yang selanjutnya akan penutur tambahkan terkait jawaban yang sudah diberikan
4e	Fungsi Imajinatif	Pada tuturan ini, penutur memperbolehkan participant untuk membuat contoh kalimat lain yang lebih variatif
5a	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur mengatur dan meminta agar participant masuk sesuai breakt out room yang telah ditentukan
5b	Fungsi personal	Pada tuturan ini, penutur memberitahukan volume suara terlalu kecil, dan menyarankan untuk memperbesar volume suara
5c	Fungsi Instrumental	Pada tuturan ini, penutur memperingatkan kepada rekannya untuk tidak bersikap egois



5d	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini. Penutur menyarankan kepada anggota kelompok lain untuk membatu rekannya share screen
5e	Fungsi Instrumental	Pada tuturan ini, penutur memperingatkan kepada rekannya agar tidak terlambat masuk room
6a	Fungsi Personal	Pada tuturan ini, penutur memetintahkan untuk mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
6b	Fungsi Heuristik	Pada tuturan ini, penutur meminta kelompok 7 untuk memberikan contoh dari paparan pada slide 2
6c	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur memohon kepada participant untuk menunggu jawabannya
6d	Fungsi Instrumental	Pada tuturan ini, penutur meminta ppt dari kelompok yang hari ini persentasi
6e	Fungsi Heuristik	Pada tuturan ini, penutur memberikan pesan agar materi mengenai metode pembelajaran diulangi kembali
7a	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur memerintahkan untuk yang tidak terkendala sinyal agar menyalakan kameranya
7b	Fungsi Representasional	Pada tuturan ini, penutur meminta agar tugas yang diberikan dishare ulang ke grup
7c	Fungsi Personal	Pada tuturan ini, penutur memberikan pendapat bahwa cara memaparkan materi sudah bagus hanya masih ada yang kurang lengkap
7d	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur mewajibkan kepada partisipan untuk menyalakan kamera sebagai syarat kehadiran Mata Kuliah Linguistik.
7e	Fungsi Interaksional	Pada tuturan ini, penutur ingin memberitahukan bahwa untuk tugasnya akan dishare di gc,
8a	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur meminta kepada moderator untuk menyimpulkan jawaban dari pertanyaan yang sudah diajukan
8b	Fungsi Personal	Pada tuturan ini, penutur meminta maaf karena materi yang disampaikan kurang dipahami dan minta diulang kembali untuk dijelaskan



8c	Fungsi Instrumental	Pada tuturan ini, penutur menyarankan untuk mencari tempat yang sinyalnya bagus, agar rekannya tidak bisa terus berada pada room zoom meeting
8d	Fungsi Personal	Pada tuturan ini, penutur meminta Adit untuk menutup microphonenya karena dari tempat adit terekam suara di zoomnya sangat berisik sehingga mengganggu proses presentasi dan diskusi
8e	Fungsi Interaksional	Pada tuturan ini, penutur meminta untuk dijelaskan Kembali jawaban dari pertanyaan yang ia ajukan karena suara rekan yang menjawab pertanyaannya terdengar terputus-putus
9a	Fungsi Representasional.	Pada tuturan ini, penutur meminta kepada participant apabila Ketika menyampaikan materi suaranya terputus-putus atau kurang jelas untuk memberitahukan kepada dirinya
9b	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur meminta untuk meringkas atau merangkum hasil diskusi
9c	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur menyarankan kepada participant apabila sudah masuk room jangan menaruh gadget sembarangan khawatir microphonenya terbuka sehingga room menjadi bising
9d	Fungsi Reprsentasional	Pada tuturan ini, penutur memberitahukan bahwa dari kelompok A1 belum siap presentasi, sehingga meminta dari kelompok A2 untuk terlebih dahulu presentasi
9e	Fungsi Representasional	Pada tuturan ini, penutur meminta kepada pemateri untuk menjelaskan Kembali jawaban yang ditanyakan dengan se jelas mungkin
10a	Fungsi Representasional	Pada tuturan ini, penutur menyampaikan sesi diskusi dikembalikan kepada moderator
10b	Fungsi heuristik	Pada tuturan ini, penutur bermaksud untuk menambahkan materi diskusi
10c	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur menyarankan agar presentasi dilanjutkan dulu ke kelas A2 agar bisa dibuka sesi tanya jawab.
10d	Fungsi Representasional	Pada tuturan ini, penutur mempersilahkan kepada mahasiswa untuk membaca materi terlebih dahulu. Nanti akan saya tunjuk untuk menjelaskan apa yang sudah dibaca
10e	Fungsi heuristik	Pada tuturan ini, penutur meminta pendapat kepada participant untuk menjelaskan kembali menurut pendapat masing-masing materi kalimat berdasarkan penyajiannya.



11a	Fungsi Instrumental	Pada tuturan ini, penutur mempersilahkan kepada participant untuk menyiapkan buku referensi yang sudah ditentukan
11b	Fungsi Interaksional Fungsi Intrumental	Pada tuturan ini, penutur meminta agar jawabannya bisa diperjelas kembali
11c	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur diharapkan untuk membuka kameranya karena menurut penutur bahwa dengan membuka kamera pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media zoom meet itu sebagian dari attitude pembelajaran
11d	Fungsi Interaksional	Pada tuturan ini, penutur mempersilahkan kepada teman-temannya untuk bertanya mengenai materi yang sedang kelompoknya bahas
11e	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur menyarankan kepada mahasiswa untuk memasuki ruangan zoom sebelum pembelajaran dimulai
12a	Fungsi Instrumental	Pada tuturan ini, penutur mempersilahkan kepada mahasiswa untuk buka presensi di sikap.
12b	fungsi Representasional.	Pada tuturan ini, penutur menyarankan kepada participant untuk membuka kameranya agar mengetahui mahasiswa yang memakai baju kaos atau bukan
12c	fungsi representasional	Pada tuturan ini, penutur menyarankan agar mengerjakan soal yang mudah terlebih dahulu agar waktu tidak terbuang sia-sia
12d	fungsi regulasi	Pada tuturan ini, penutur mewajibkan kepada participant untuk membuka kamera pada saat perkuliahan berlangsung
12e	Fungsi interaksional	Pada tuturan ini, penutur meminta kepada Titi untuk sharescreen/ membagikan salindianya
13a	Fungsi heuristik	Pada tuturan ini, penutur mempersilahkan jika ada yang ingin bertanya boleh mengaktifkan microfon nya atau bisa langsung chatt dikolom komentar
13b	Fungsi regulasi	Pada tuturan ini, penutur meminta tolong kepada Uti untuk di dibuka microphonenya
13c	Fungsi Interaksional	Pada tuturan ini, penutur meminta kepada salah seorang untuk menampilkan slide selanjutnya karena dalam slide itu ada penjelasannya mengenai materi yang sudah disampaikan
13d	Fungsi Representasional	Pada tuturan ini, penutur menyarankan kepada participant untuk menyimak presentasi yang saya sampaikan hari ini



13e	Fungsi Intraksional	Pada tuturan ini, penutur meminta kepada participant untuk memahami dan mencermati materi yang sudah dijelaskan
14a	Fungsi representasional	Pada tuturan ini, penutur memerintahkan untuk membuat contoh satu kalimat
14b	Fungsi Instrumental	Pada tuturan ini, penutur memerintahkan kepada kelompok yang akan presentasi untuk segera menampilkan salindia nya
14c	Fungsi Regulasi,	Pada tuturan ini, penutur menyarankan ketika kuliah daring harus menyalakan kamera karena menurutnya itu adalah bentuk etika terhadap dosen
14d	Fungsi instrumental	Pada tuturan ini, penutur meminta kepada kelompok 3 untuk menghidupkan video saat melakukan persentasi di zoom meeting
14e	Fungsi instrumental	Pada tuturan ini, penutur menugaskan agar mengumpulkan di gcr setelah perkuliahan berakhir
15a	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur meminta agar volume suaranya diperbesar lagi karena suaranya belum terdengar jelas
15b	Fungsi Personal	Pada tuturan ini, penutur meminta izin kepada dosen untuk menambahkan materi yang telah disampaikan oleh kelompok 5
15c	Fungsi heuristik	Pada tuturan ini, penutur meminta kepada pemateri agar menjelaskan secara rinci sehingga maksud dari pernyataanya bisa diketahui
15d	Fungsi Regulasi	Pada tuturan ini, penutur menyarankan agar presntasi segera dimulai agar waktu bisa dimanfaatkan lebih efektif
15e	Fungsi interaksional	Pada tuturan ini, penutur meminta kepada participant untuk raise hand/mengangkat tangan dengan menggunakan tombol yang tersedia pada aplikasi apabila ada yang mau memberikan pendapatnya

Discussion

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka deskripsi hasil tuturan mahasiswa pada saat melakukan diskusi pada pembelajaran daring menggunakan media zoom meeting adalah menggunakan tindak tutur direktif yaitu Tindak tutur direktif memerintah, memohon, menasehati, menuntut, memesan yang setiap tuturannya memiliki beberapa fungsi yaitu Fungsi Instrumental, representasional, interaksional, personal, heuristic, imajinatif. Mahasiswa pun



melakukan alih kode dan campur kode yaitu penggunaan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia dan bahasa Sunda

CONCLUSION

Setelah penelitian ini dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa tindak tutur mahasiswa pada saat diskusi kelas menggunakan media zoom meeting mempunyai jenis dan fungsi yang beragam, ada 5 jenis tuturan direktif yang dituturkan mahasiswa diantaranya Tindak tutur direktif memerintah, tindak tutur memohon, tindak tutur menasehati, tindak tutur menuntut, dan tindak tutur memesan yang setiap tuturannya memiliki beberapa fungsi yaitu Fungsi Instrumental, representasional, interaksional, personal, heuristic, imajinatif. Mahasiswa pun melakukan alih kode dan campur kode yaitu penggunaan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia dan bahasa Sunda percampuran bahasa ini disebabkan oleh ketersediaan pengaturan pada aplikasi zoom meeting setingan menggunakan bahasa Inggris sehingga mahasiswa menjadi biasa menggunakan beberapa istilah asing seperti oncam, audio, share, screen, next slide, raise hand, mute, unmute juga menggunakan Bahasa sunda seperti panggilan pada rekannya dengan sebutan akang teteh, mangga, punten ini dimaksudkan untuk menjalin keakraban dan agar komunikasi terjalin erat

REFERENCE

- Austin, J.L. (1962). *How to Do Things with Words*. London: Oxford University Press.
- Ibrahim, Abd. Syukur.(1993). *Kajian Tindak Tutur*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Latifah. (2021). Alih Kode dan Campur Kode Dalam Presentasi Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Zoom Clouds Meeting Di Ikip Siliwang. *Jurnal Semantik* vol 10 65-76 DOI 10.22460/semantik.v10i1.p65-76.
<http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/view/2103>
- Rahardi, Kunjana. (2005). *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Rusminto, Nurlaksana Eko. 2012. *Analisis Wacana Sebuah Kajian Teoritis dan Praktis*. Bandar lampung: Universitas Lampung.
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*.



<https://doi.org/10.23887/janapati.v/8i1.17204> Diakses Pada Tanggal 3 Januari 2020 Jam
10.00

Sumarsono dan Partana, P. (2004). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Sabda.

Tarigan, H.G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QR CODE TPACK TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA

R. Mekar Ismayani¹, Iis Siti Salamah Azzahra²
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi ¹²

¹ mekarismayani@gmail.com

² salamahazzahra@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan dampak Pandemi Covid-19 membuat perilaku dan gaya kehidupan manusia berubah, tidak terkecuali pada cara berliterasi siswa. Siswa lebih terbiasa untuk menggunakan produk-produk teknologi baik yang bersifat fisik seperti gawai maupun *software*. Akan tetapi, di satu sisi interaksi siswa dengan alam, benda-benda fisik justru berkurang, sehingga dibutuhkan sebuah media untuk dapat terus memacu keseluruhan aspek literasi siswa dengan tetap memiliki interaksi dengan benda-benda yang sedang dipelajari. Makalah ini ditulis untuk memberikan gambaran bagaimana sebuah alternatif media pembelajaran digital berbasis *Quick Response Code (QRCode)* dirancang dengan prosedur penerapannya dalam proses pembelajaran bahasa sehingga pembelajaran di kelas semakin menarik, meningkatkan minat belajar siswa, melatih siswa berteknologi, meningkatkan minat literasi tetapi tetap memiliki interaksi dengan lingkungan sekitar.

Katakunci: Literasi Digital, Quick Response Code, Media Interaktif

ABSTRACT

The development of the Industrial Revolution 4.0 and the impact of the Covid-19 pandemic has changed human behavior and lifestyle, including the way students are literate. Students are more accustomed to using technology products, both physical such as cellphones and software, but on the one side, students' interactions with nature, physical objects are actually reduced, so a media is needed to be able to continue to stimulate all aspects of student literacy while still having interaction with students. the objects being studied. This paper is written to provide an overview of how an alternative digital learning media based on Quick Response Code (QRCode) is designed and how it is applied in the language learning process so that classroom learning is more interesting, increases student interest in learning, trains students in technology, increases literacy interest but still has interaction. with the surrounding environment.

Keywords: Digital Literacy, Quick Response Code, Interactive Media

PENDAHULUAN

Literasi menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan saat ini, literasi memiliki cakupan yang sangat luas dalam definisinya. Menurut Menurut Aprida Niken Palupi, dkk (2020) literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat



melakukan proses membaca dan menuli. Menurut Elizabeth Sulzby (1986) dalam Aprida Niken Palupi, dkk (2020) arti literasi adalah kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi (membaca, berbicara, menyimak dan menulis) dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya. Dalam perkembangannya, literasi dibagi-bagi lagi dalam banyak bentuk dan jenis seperti literasi media, literasi digital, literasi teknologi, literasi keuangan dan yang lainnya.

Pendidikan sebagai komponen dasar dari maju dan tidaknya sebuah negara juga sangat erat kaitannya dengan literasi, proses dan kegiatan yang di dalamnya merupakan bagian yang lebih rinci dari sebuah literasi, salah satunya adalah literasi digital. Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini memacu dunia pendidikan khususnya siswa untuk terus belajar bukan hanya materi pembelajaran inti melainkan dalam menggunakan berbagai produk-produk digital baik yang bersifat fisik maupun *software*. Penggunaan produk-produk digital ini difungsikan untuk mendukung literasi lainnya yang ada seperti literasi media, literasi budaya dan juga literasi numerasi. Bahkan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menggunakan layanan digital dalam berbagai aktivitas yang melibatkan sekolah seperti Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) atau Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam literasi digital menjadi sangat penting untuk mendukung kemampuan literasi lainnya.

Kemampuan literasi yang paling terlihat adalah dalam pembelajaran bahasa, mengingat dalam pembelajaran bahasalah aspek-aspek literasi dipenuhi seperti membaca, menulis, menyimak dan berbicara, seperti dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peran bahasa Indonesia sangat vital dalam pergaulan sehari-hari, baik dalam lingkungan akademik maupun lingkungan di luar akademik, selain itu, bahasa Indonesia bukan hanya menjadi bahasa komunikasi resmi di dalam negeri juga tetapi menjadi salah satu bahasa yang diperhitungkan dalam pergaulan internasional. Pemerintah bahkan telah membuat undang-undang tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan. Bahkan pada tahun 2019 lalu, Presiden menandatangani Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 63 Tahun 2019 tentang Penggunaan Bahasa Indonesia. Salah satu pasal dalam Perpres tersebut mewajibkan Presiden untuk menggunakan bahasa Indonesia dalam pidato resminya di dalam negeri maupun di forum internasional.

Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya harus terus dapat berinovasi dan melakukan pembaharuan bukan hanya pembaharuan dari isi pembelajaran bahasanya itu sendiri tetapi juga meliputi pembaharuan bagaimana proses pembelajaran itu dilakukan, metode pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan. Menurut Wicaksono (2015, hlm.33) Pembelajaran bahasa perlu dikembangkan tata cara memudahkan atau yang biasa disebut metode. Selain metode, media-media pembelajaran yang digunakan juga harus terus diperbaharui untuk menyukseskan pembelajaran Bahasa itu sendiri. Apalagi, saat ini di dunia dan khususnya di Indonesia sedang ramai diperbincangkan tentang revolusi industri 4.0 dan juga era *Society 5.0* yang mau tidak mau akan berdampak pada Pendidikan khususnya dalam pembelajaran

Menurut Savitri (2019, hlm.63) Revolusi Industri 4.0 dibangun di atas revolusi digital, mewakili cara-cara baru ketika teknologi menjadi tertanam dalam masyarakat. Industri 4.0 yang ada saat ini sangat identik dengan *Internet of Things* yang merupakan tren teknologi baru yang sedang berkembang pesat saat ini. Sebuah teknologi yang mampu mengubah sebuah perangkat menjadi sesuatu yang berharga seperti *monitoring* dan analisis. Dalam sisi lainnya, Industri 4.0 juga identik dengan *outomation* (serba otomatis), *big data*, komputasi



awan hingga *artificial Intellegent* (kecerdasan buatan). Sementara, *Society 5.0* yang digagas oleh negara Jepang. Konsep ini memungkinkan kita menggunakan ilmu pengetahuan yang berbasis modern (AI, Robot, Iot) untuk kebutuhan manusia dengan tujuan agar manusia dapat hidup dengan nyaman. *Society 5.0* sendiri baru saja diresmikan 2 tahun yang lalu, pada 21 Januari 2019 dan dibuat sebagai resolusi atas revolusi industri 4.0. Konsep revolusi Industri 4.0 dan *Society 5.0* sebenarnya tidak memiliki perbedaan yang jauh, akan tetapi konsep *Society* lebih focus pada konteks terhadap manusia. Jika revolusi industri menggunakan AI, dan kecerdasan buatan sebagai komponen utamanya sedangkan *Society 5.0* menggunakan teknologi modern hanya saja mengandalkan manusia sebagai komponen utamanya.

Hadirnya Revolusi Industri 4.0 maupun *Society 5.0* sangat berdampak pada bagaimana siswa belajar, bagaimana proses pembelajaran dikelas hingga bagaimana siswa melakukan literasi. Siswa sangat terbiasa dengan penggunaan teknologi yang dekat dengan siswa itu sendiri seperti gawai (*smartphone*) maupun perangkat komputer. Kehadiran keduanya tentu memberikan dampak positif bagi pendidikan seperti kemudahan akses informasi, bacaan siswa semakin beragam dan luas dan juga cepat. Namun, disisi lain penggunaan berbagai alat bantu ini justru menjauhkan siswa dari lingkungan sekitarnya yang seharusnya tidak dapat dipisahkan, seperti kebun, tanaman atau benda-benda lain yang berada dilingkungan yang dekat. Tantangan lainnya adalah kejenuhan yang terbentuk karena anak terlalu sering menggunakan alat bantu berteknologi yang tanpa ada interaksi sosial dari sesama siswa itu sendiri, siswa dengan guru dan siswa dengan lingkungannya.

Menjawab tantangan yang ada tentu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mudah digunakan oleh siswa tetapi tetap ada interaksi dengan lingkungan sekitarnya secara langsung dengan tetap tidak menghilangkan unsur interaktif dalam teknologi yang digunakan dan tentunya dapat meningkatkan kemampuan serta minat siswa untuk beliterasi. Oleh karena itu, dalam makalah ini akan dipaparkan bagaimana pengembangan media pembelajaran khususnya bahasa yang interaktif, menarik, memacu minat dan kemampuan siswa beliterasi dengan tetap menjaga interaksi dengan lingkungannya berbasis *Quick Response Code (QRCode)*.

METODE PENELITIAN

Gambaran tentang kebutuhan dan tantangan yang penulis sebutkan dalam pendahuluan didapatkan dari penelitian yang dilakukan sebelumnya. Metode penelitian yang digunakan dalam makalah ini adalah studi pustaka dan juga menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Menurut Yusuf (2014, hlm. 62) bahwa metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode kuesioner yang disebarakan melalui layanan formulir daring untuk lebih efektif dan mudah dalam pengumpulan data. Pengertian angket menurut Sugiyono (2008, hlm. 199) yang menyatakan bahwa angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sementara menurut Arikunto (2006, hlm. 151) yang menyatakan bahwa adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia tahu.

Responden dalam penelitian ini adalah masyarakat umum dengan tingkat pendidikan



minimal sekolah menengah. Beberapa instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan beberapa pertanyaan tentang identitas atau demografi responden dan juga beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan objek penelitian. Beberapa pertanyaan yang digunakan yaitu: 1) Menurut Anda apakah siswa harus memiliki kemampuan dalam literasi digital? 2) Apakah dalam proses pembelajaran diperlukan media interaktif berbasis teknologi? 3) Apakah menurut Anda dalam proses pembelajaran yang berteknologi tetap harus ada interaksi dengan lingkungan sekitar? 4) Apakah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif diperlukan gamifikasi? 5) Menurut Anda jika ada sebuah media pembelajaran di kombinasikan dengan aktivitas pindai *QRCode* bisa menjadi jalan seorang siswa berinteraksi dengan lingkungan? 6) Menurut Anda apakah media pembelajaran interaktif menjadi sarana efektif untuk meningkatkan literasi siswa pada era saat ini?

PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian dengan menggunakan metode kuesioner secara deskriptif dapat dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Sebanyak 90% responden bahwa literasi digital bagi seorang siswa adalah sesuatu yang sangat penting.
- 2) Sebanyak 70% responden menganggap bahwa multimedia interaktif menganggap sangat perlu digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Sebanyak 85% menganggap bahwa proses pembelajaran menggunakan media interaktif tetap harus memiliki interaksi dengan lingkungan sekitar.
- 4) Sebanyak 90% responden menganggap bahwa diperlukan gamifikasi dalam sebuah media interaktif.
- 5) Sebanyak 83% mengatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *QRCode* bisa menjadi jalan interaksi antara siswa dengan lingkungannya.
- 6) Seluruh responden menganggap bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa.

Memberikan jawaban akan permasalahan yang ada dalam pendahuluan yaitu kebutuhan akan sebuah media pembelajaran interaktif yang atraktif dan menarik tetapi tetap memiliki interaksi kepada lingkungan sekitarnya sekaligus dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa maka salah satu solusi yang ditawarkan yaitu membuat sebuah media interaktif pembelajaran berbasis *QRCode*.

3.2 Literasi Digital

Menurut Devri Suherdi (2021) literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya.

Literasi digital menjadi hal yang sangat penting pada era pendidikan saat ini, apalagi selama masa pandemi Covid-19 yang proses pembelajarannya lebih banyak dilakukan secara daring maka seorang siswa harus menguasai penggunaan perangkat-perangkat digital baik penggunaan secara fisik maupun penggunaan aplikasi serta konten yang ada di dalamnya,



apalagi yang berhubungan dengan proses pembelajaran.

Seorang siswa pada era saat ini mau tidak mau minimal harus bisa menggunakan komputer atau gawai, hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran maupun ujian sudah banyak yang menggunakan *Computer Based Test (CBT)*, penggunaan perpustakaan digital, modul dan buku pelajaran digital, kumpulan soal digital hingga rapor yang bersifat digital atau e-apor. Kemampuan siswa dalam literasi digital harus terus dipupuk, dikembangkan dan terus diasah dengan teknik dan metode yang menarik, efektif, aman dan tidak membuat jenuh.

3.3 Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif adalah sebuah metode komunikasi di mana *output* dari media itu berasal dari masukan pengguna itu sendiri, artinya ada keterlibatan pengguna dalam media itu, termasuk dalam media pembelajaran. Menurut H. Malik (1994), Pengertian Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (1971) Media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sementara menurut Latuheru, definisi media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi, komunikasi, edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya.

Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2002:33) mengelompokkan media interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir. Media teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi (1) media berbasis telekomunikasi, misalkan *teleconference*, kuliah jarak jauh, dan (2) media berbasis mikroprosesor, misalkan *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, hypermedia, dan *compact (video) disc*.

Media pembelajaran interaktif saat ini tidak hanya sebatas pada bentuk-bentuk yang bersifat *standalone* atau tidak terkoneksi dengan jaringan, bahkan saat ini media interaktif sudah terhubung dengan jaringan baik berupa jaringan lokal maupun jaringan internet sehingga memungkinkan untuk terjadi interaksi antar sesama pengguna aplikasi yang sama,

3.4 Quick Response Code

QR code adalah singkatan dari *quick response code*. Kode ini adalah barcode dua dimensi yang bisa memberikan beragam jenis informasi secara langsung, dengan kata lain dalam sebuah QR code ada informasi yang tersembunyi berupa teks (*string*), untuk membukanya, dibutuhkan scan atau pemindaian dengan smartphone. QR code biasanya mampu menyimpan 2089 digit atau 4289 karakter, termasuk tanda baca dan karakter spesial. Hal ini membuat QR code mampu menampilkan teks pada pengguna, membuka URL, menyimpan kontak ke buku telepon, dan masih banyak lagi.

QR code dinilai lebih praktis dibanding barcode karena mampu menyimpan lebih banyak data. QR code terdiri dari titik-titik hitam dan spasi putih yang disusun dalam bentuk kotak, dan setiap elemennya memiliki makna tersendiri.

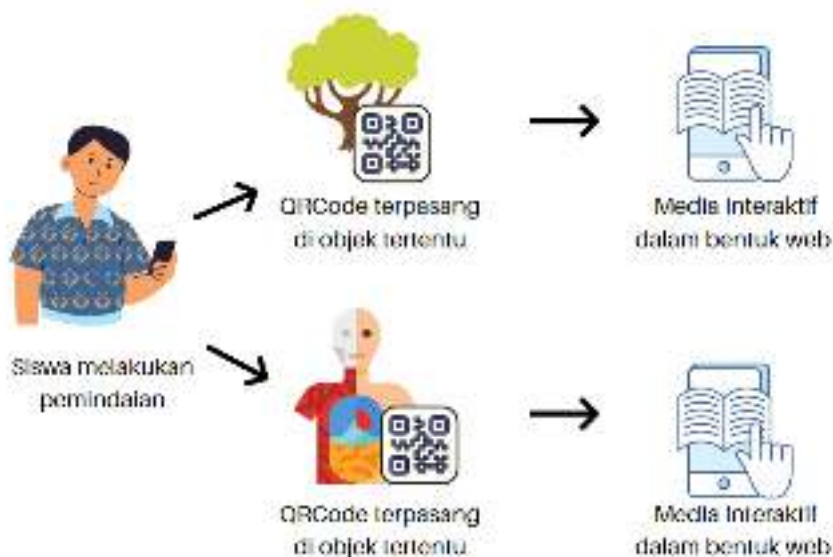
Pada proses pembelajaran, QRcode sudah banyak digunakan sebagai media supaya pembelajaran lebih menarik, misalnya dengan menyimpan sebuah definisi, sebuah perintah, sebuah petunjuk dalam sebuah QRcode tanpa terhubung dengan jaringan internet. Kemampuan QRcode dalam menyimpan banyak karakter membuat QRcode mampu menyimpan teks dalam bentuk paragraf sehingga siswa yang melakukan pemindaian bisa mendapatkan informasi yang cukup lengkap, namun masih dalam satu arah. QRcode juga



bisa diisi sebuah link atau tautan. Tautan ini bila dipindai menggunakan *smartphone* bisa langsung diklik dan diarahkan ke target yang tersimpan di tautan itu, artinya ketika tautan yang berasal dari QRcode itu dibuka dan diakses akan dapat menampilkan informasi yang lebih lengkap dari sekedar teks, bisa menampilkan video, gambar, audio bahkan hingga aplikasi yang interaktif berbasis web, tentunya dengan syarat *smartphone* yang digunakan terhubung ke jaringan internet.

3.5 Rancangan Media Pembelajaran Interaktif

Rancangan media pembelajaran interaktif tidak terbatas pada rancangan aplikasi atau media pembelajaran interaktifnya saja tetapi meliputi pengalaman pengguna dalam hal ini adalah siswa dalam berinteraksi dengan media itu sendiri. Secara umum gambaran media pembelajaran interaktif ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Gambaran umum media interaktif berbasis QRCode

Rancangan media pembelajaran interaktif secara sederhana dibagi menjadi tiga bagian yaitu rancangan umum, rancangan alur dan proses serta rancangan antarmuka. Dengan paparan lebih jelasnya seperti di bawah ini.

1) Rancangan Umum

Beberapa rancangan umum yang harus dipenuhi dalam media interaktif ini antara lain:

- Media interaktif harus dapat berjalan pada banyak sistem operasi yang berjalan dengan baik dengan menggunakan browser atau alat perambah internet di *smartphone*.
- Media interaktif berjalan hanya pada pembelajaran atau kegiatan yang memungkinkan untuk menggunakan perangkat gawai atau *smartphone*.
- Multimedia interaktif harus dirancang mudah digunakan dan juga menarik dengan dukungan gambar, audio maupun video.



- d. Antarmuka media interaktif harus *adaptive* terhadap ukuran resolusi layar yang banyak dipakai oleh pengguna.
- e. Media interaktif harus memiliki fitur untuk siswa memberikan reaksi, memberikan komentar dan tanggapan baik dalam format video, audio maupun teks.
- f. Media interaktif harus memiliki fitur untuk mencatat aktivitas siswa dan juga memiliki gamifikasi untuk setiap aktivitas yang dilakukan.
- g. Media interaktif harus berjalan stabil, mudah dan cepat diakses serta disajikan dengan antar muka yang menarik.

2) Rancangan Alur

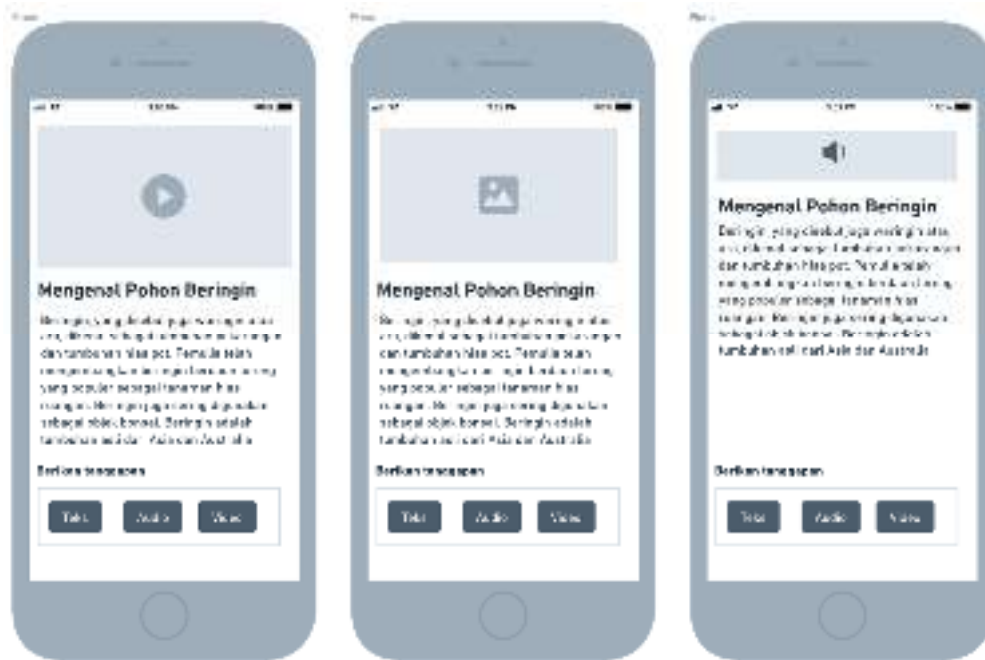
Setelah rancangan umum ada, selanjutnya rancangan alur dalam media interaktif juga harus dibuat. Adapun rancangan alurnya adalah sebagai berikut:

- a. Siswa menyalakan *smartphone* terlebih dahulu kemudian melakukan pindai kepada QRcode yang tertera pada objek yang telah dipilih. Objek-objek ini sebaiknya yang berhubungan dengan pembelajaran yang sedang dipelajari, sebagai contoh pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk teks deskripsi.
- b. Siswa mengklik tautan yang didapatkan dari QRCode, dipastikan bahwa *handphone* yang digunakan terhubung dengan jaringan internet atau jaringan lokal bila sistem berjalan pada mode jaringan intranet di sekolah.
- c. Tautan akan mengarahkan siswa membuka browser yang selanjutnya membuka sebuah halaman tentang objek yang terpasang QRcode, walaupun tidak selalu berhubungan. Di luar pembelajaran, QRcode bisa dipasang di pohon, tanaman atau objek-objek lain yang informasi lebih rincinya bisa diakses melalui sebuah laman web.
- d. Pada halaman web media interaktif, selain informasi yang disampaikan dalam format video atau teks dan gambar, siswa juga bisa memberikan komentar, tanggapan terhadap informasi yang disajikan, bisa berupa pengalaman atau pengetahuan lebih dari informasi yang disajikan.
- e. Pada tahap ini, harapannya aspek-aspek literasi dapat dilakukan seperti berbicara dengan cara merekam komentar menjadi audio atau video, kemampuan mendengar informasi dari sebuah video dan juga kemampuan menulis dengan mengetikkan tanggapan melalui media teks *input*.
- f. Siswa yang berkomentar atau memberikan reaksi akan mendapatkan poin-poin khusus yang secara akumulatif menjadi *badge* atau *ranking* tertentu di dalam sebuah gamifikasi, siswa bisa melihat *leaderboard* yang disediakan.
- g. Sementara, guru bisa mengakses halaman *admin* yang bisa mengatur informasi lengkap tentang objek-objek yang akan disajikan.
- h. Dalam pengembangannya guru bisa mendapatkan hasil analisa sistem dari aktivitas-aktivitas yang terjadi di dalam media interaktif, mendapatkan gambaran bagaimana aktivitas siswa serta dapat mengatur keseluruhan konten yang akan diberikan.
- i. Guru juga dapat membuat QR code untuk dicetak dan dipasang di objek-objek yang akan ditentukan.

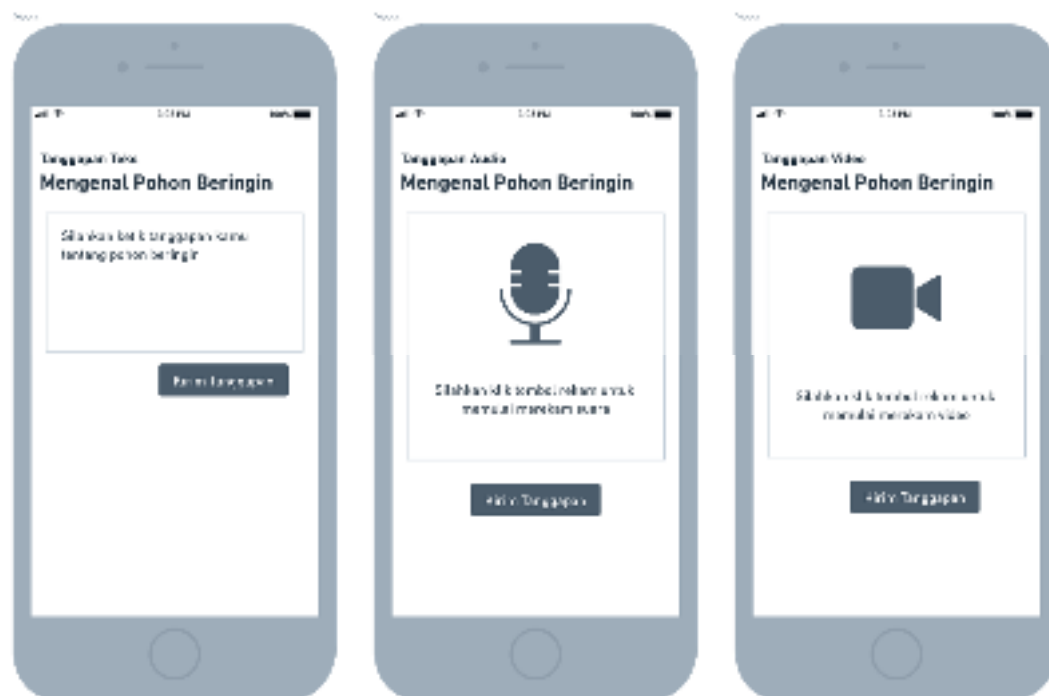
3) Rancangan Antar Muka



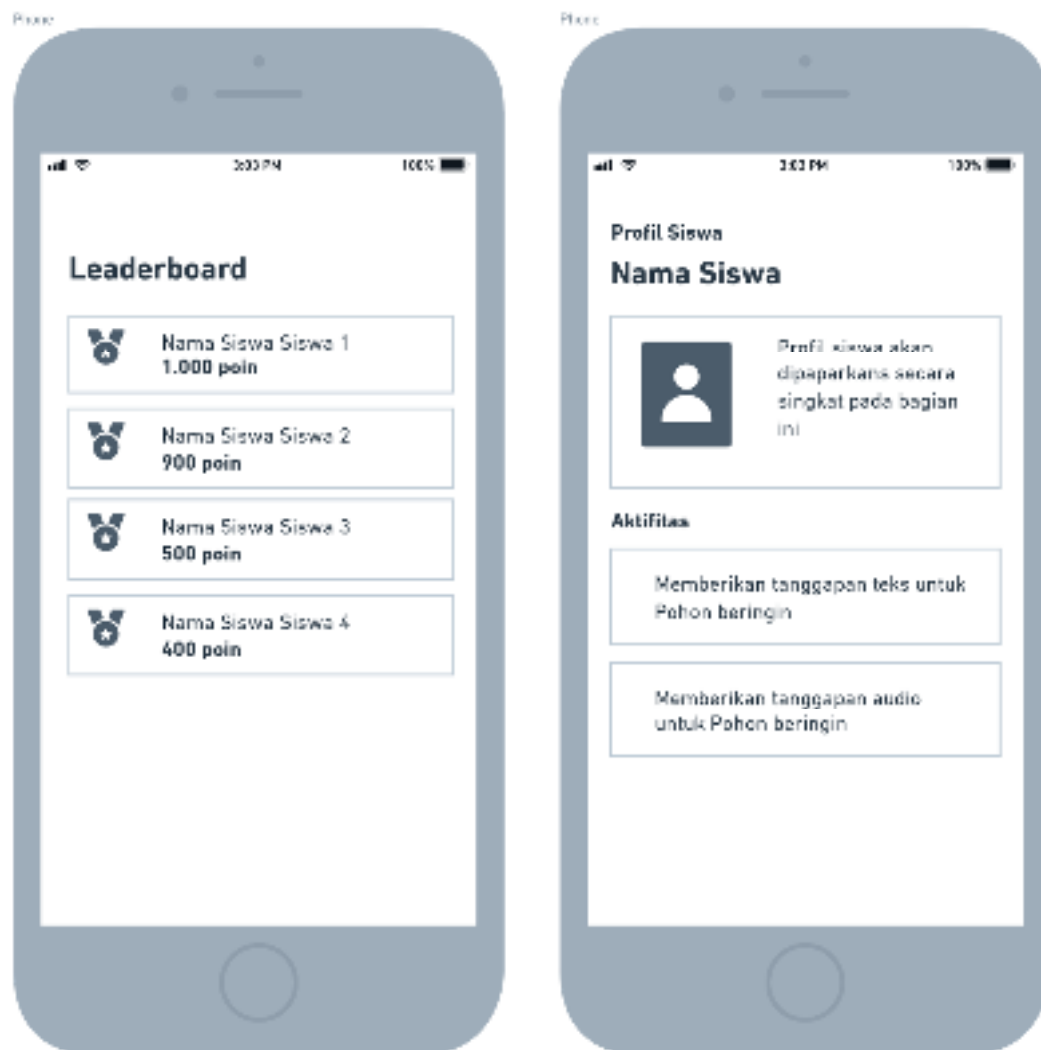
Secara sederhana berdasarkan rancangan umum dan rancangan antar muka yang telah diberikan maka dapatlah dirancang antar muka sebagai berikut.



Gambar 2. Rancangan antarmuka Informasi tentang objek yang dipindai pada media interaktif



Gambar 3. Rancangan antar muka fitur siswa untuk memberikan tanggapan dan reaksi



Gambar 4. Rancangan Antarmuka profil siswa dan juga leaderboard

3.6 Implementasi dan Penggunaan Multimedia Interaktif

Tahap akhir dari proses pembuatan multimedia interaktif ini adalah penerapan dan implementasi dari media interaktif itu sendiri. Beberapa tahapan yang dilakukan antara lain:

- 1) Pembangunan Multimedia Interaktif
Pembangunan multimedia interaktif merupakan tahapan pertama dalam proses penerapan, penulis dalam hal ini harus menggandeng pihak-pihak yang dapat membuat media interaktif berikut juga melakukan penerbitan baik dalam bentuk *mobile web*, multimedia interaktif berbasis HTML5 ataupun bentuk lainnya.
- 2) Penerbitan Aplikasi
Tahap kedua adalah setelah aplikasi dibangun dan dibuat serta telah di uji coba, tahapan selanjutnya adalah menerbitkan aplikasi di internet atau jaringan lokal intranet.
- 3) Sosialisasi Aplikasi



Setelah aplikasi terpasang di internet selanjutnya melakukan sosialisasi dan pengisian konten serta pembuatan *QRCode*. Selain itu ada pelatihan untuk guru maupun siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat.

PENUTUP

Memperkuat kemampuan literasi digital siswa diperlukan cara-cara yang berbeda, unik dan juga menarik khususnya dalam penerapannya yang mengedepankan penggunaan produk teknologi, namun demikian interaksi siswa dalam proses literasi harus tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Penggunaan media interaktif berbasis *QRCode* bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam beliterasi dengan tetap ada interaksi dengan benda-benda dan objek yang ada di lingkungan sekitar, jadi selain beliterasi digital, menambah wawasan dari apa yang disajikan dari hasil pindah *QRCode* siswa juga bisa melihat bentuk asli dari informasi yang ditampilkan. Dalam pelaksanaannya, penambahan fitur interaktif dalam media serta adanya gamifikasi akan membuat pembelajaran semakin menarik dengan tujuan akhirnya adalah meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

Harapan penulis, semoga apa yang disampaikan dalam makalah ini menjadi bahan informasi baru untuk yang membaca dan juga ide yang disampaikan dalam makalah ini juga dapat diterapkan dan menjadi inspirasi untuk meningkatkan kemampuan dan kemauan siswa dalam literasi baik literasi secara umum maupun digital, sehingga siswa memiliki wawasan yang luas dan kuat tetapi tetap terhubung dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Dengan demikian selain membentuk generasi yang baik dalam literasi tetapi tetap santun terhadap lingkungan sekitar sehingga dapat terbentuk generasi yang berdaya saing untuk membangun sebuah bangsa yang kuat dan mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Palupi, AN. (2020). *Peningkatan Literasi di Sekolah Dasar*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia.
- Savitri, Astrid. (2019). *Revolusi Industri 4.0 Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Penerbit Genenis.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Suherdi, Devri. (2020) . *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Madiun: Byfa Cendekia Indonesia
- Wicaksono, A. (2015). *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogjakarta: Garudhawaca.
- Yusuf, M. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian*. Jakarta: Kencana.



PEMANFAATAN APLIKASI JAMBOARD PADA PEMBELAJARAN DARING

Nur Suryanah¹, Widati²

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi ¹²

¹ nur20suryanah@gmail.com

² widati.marda@gmail.com

Abstract

Teaching and Learning Activities (KBM) during the Covid-19 pandemic have their own challenges for all teachers from the lower levels to college. This is due to the limited interaction of students directly in the classroom. Teachers can only interact with students using applications related to technology. In order for learning to continue to run optimally, teachers must creatively utilize a variety of digital applications that can support KBM. If the teacher is too monotonous and not creative to use the application, it can be ascertained that the level of saturation of students when distance learning will be higher. Therefore, teachers must try to provide a way out of the problem, namely by maximizing internet-based digital applications that allow it to be used in distance learning. One internet-based digital application that can be used in distance learning is the use of Jamboard, Google's online whiteboard. The purpose of this research is for teachers to get information about the use of Jamboard applications in distance learning during the Covid-19 pandemic. This study uses qualitative descriptive methods that explain the utilization of Jamboard applications in learning.

Keywords: teacher, distance learning, Jamboard

Abstrak

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada masa pandemik *Covid-19* memiliki tantangan tersendiri bagi semua guru baik dari tingkat bawah hingga perguruan tinggi. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya guru berinteraksi dengan siswa secara langsung di kelas. Guru hanya bisa berinteraksi dengan siswa menggunakan aplikasi yang berkaitan dengan teknologi. Agar pembelajaran tetap berjalan dengan maksimal, guru harus kreatif memanfaatkan berbagai macam aplikasi digital yang dapat mendukung KBM. Apabila guru terlalu monoton dan tidak kreatif memanfaatkan aplikasi tersebut, bisa dipastikan tingkat kejenuhan siswa ketika pembelajaran jarak jauh akan semakin tinggi. Oleh karena itulah, guru harus berusaha memberikan jalan keluar dari permasalahan tersebut yaitu dengan cara memaksimalkan aplikasi digital berbasis internet yang memungkinkan dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Salah satu aplikasi digital berbasis internet yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah penggunaan *Jamboard*, papan tulis daring milik Google. Adapun tujuan penelitian ini agar guru mendapatkan informasi mengenai pemanfaatan aplikasi *Jamboard* dalam pembelajaran jarak jauh pada masa pandemik *Covid-19*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang menjelaskan mengenai pemanfaatan aplikasi *Jamboard* dalam pembelajaran.

Keywords: guru, pembelajaran jarak jauh, Jamboard



INTRODUCTION

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan utama bagi manusia. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan kata belajar, sehingga manusia dituntut untuk tetap belajar. Belajar tidak mengenal batasan usia. Belajar dapat dilakukan sepanjang hayat selama manusia itu sendiri ingin mengubah dan mengasah kompetensi diri mereka. Begitupun dengan pendidikan yang dimulai dari keluarga, dalam keluarga karakter seorang anak pertama kali dibentuk. Saat ini tingkat pendidikan suatu negara dibuat menjadi indikator kemajuan suatu bangsa, dengan asumsi bahwa negara yang pendidikannya maju, maka otomatis negara tersebut dikatakan sebagai sebuah negara yang maju, dan sebaliknya. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, setiap negara mempunyai tujuan pendidikan berbeda, begitu juga Indonesia, tujuan pendidikan seperti tercantum dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003.

Masalah yang dihadapi dunia pendidikan khususnya Indonesia adalah masih lemahnya proses pembelajaran. Menurut Kompri (2015: 220), inti dari pembelajaran adalah interaksi dan proses untuk mengungkapkan ilmu pengetahuan oleh pendidik/guru dan peserta didik/siswa yang menghasilkan suatu hasil belajar. Menurut Gagne dalam Dimiyanti & Mudjiono (2013: 10), belajar adalah suatu kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan oleh stimulus yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar.

Perkembangan teknologi informasi digital sangat fundamental dan telah membawa perubahan yang signifikan dalam percepatan dan inovasi di bidang pendidikan (Suradji, 2018). Pembelajaran milenial meliputi: model pembelajaran terbimbing berbasis visual dan menyenangkan, berorientasi pada kreativitas dengan optimalisasi penyediaan media pembelajaran, dan menerapkan sistem blended learning (Daud, 2020). Maka teknologi informasi digital sangat berfungsi untuk membantu memperbaiki dan mengelola proses pembelajaran dengan optimal (Emalia & Farida, 2019). Terlebih, mereka adalah generasi yang sangat lekat dengan gawai digital sehingga dapat dimanfaatkan dalam pendidikan dan pelatihan (Wibawanto, 2016). Karena pembelajaran digital ini adalah mereka yang berkarakter digital native, bersentuhan langsung dengan dunia digital (Afif, 2019). Dibandingkan pembelajaran luring, pembelajaran daring saat ini sudah berkembang secara signifikan (Namara & Murphy, 2017).

Pembelajaran di era milenial sangat bervariasi. Google for education sudah menjadi situs populer yang banyak digunakan oleh sekitar 70 juta pendidik di seluruh dunia (Maheshwary & Bhkitari, 2019). Situs Google sangat cocok untuk pendidikan dan pelatihan sesuai dengan model pembelajaran 4.0 yang sedang berkembang saat ini di Indonesia (Firmansyah et al., 2020). Google for education menyediakan 8 produk untuk pembelajaran yaitu Google Workspace for Education, Classroom, Meet, Assignments, Chromebooks, Google Cloud, Virtual&Augmented Reality, dan Jamboard (Google, 2021).

Pembelajaran Jarak Jauh di masa pandemi Covid-19 telah dilalui hampir 1,5 tahun dengan memanfaatkan aplikasi *Google Meet* untuk menunjang pembelajaran yang diharapkan efektif. Menurut Pernantah, Nova, & Ramadhani (2021), aplikasi *Google Meet* sebagai alternatif pembelajaran daring menjadi lebih efektif dalam penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan *Google Meet* pada saat pembelajaran membuat guru lebih leluasa dalam menjelaskan materi sebagaimana hampir mirip dengan situasi pembelajaran tatap muka, pada aplikasi *Google Meet* juga guru bisa bertatap muka dengan siswa meskipun secara virtual. Terpenting, *Google Meet* dapat diakses secara gratis oleh semua guru dan tidak perlu membeli akun premium seperti aplikasi berbayar lainnya.

Fitur-fitur yang disediakan oleh Google secara gratis memang sangat membantu terlaksananya pembelajaran jarak jauh ini. Namun, siswa menyampaikan keluhannya ketika



Bapak/ Ibu guru hanya berceramah dengan menampilkan materi saat pembelajaran menggunakan *Google Meet* dan memberikan materi baik berupa modul atau video, serta tugas berupa soal yang jumlahnya variatif, kemudian dikumpulkan melalui *Google Classroom*, selanjutnya langsung penilaian harian jika kompetensi dasar yang disampaikan sudah selesai. Pada akhirnya akan membingungkan, membosankan, dan rawan terjadi miskonsepsi materi pada siswa. Ketika kegiatan diskusi berlangsung, ada pertanyaan dari siswa, kemudian hanya dijawab oleh teman lainnya ataupun konfirmasi dari pendidik menggunakan kata-kata saja tanpa menampilkan visual berupa tulisan secara langsung (*real time*) seperti saat belajar di dalam kelas dengan memanfaatkan papan tulis. Akibatnya hanya beberapa yang aktif mengumpulkan tugas di *Google Classroom*.

Saat ini penyelenggaraan pendidikan di berbagai negara masih belum bisa kembali dilaksanakan secara normal dengan tatap muka langsung di sekolah (Adnan & Anwar, 2020). Di Indonesia sendiri, sejak diterbitkan keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/p/2020 yang berisi tentang “penyesuaian kebijakan pembelajaran di masa pandemi Covid 19” hingga saat ini belum ada wilayah yang benar-benar mengizinkan pembukaan sekolah untuk kembali menyelenggarakan pembelajaran secara normal. Beberapa wilayah yang telah mengizinkan penyelenggaraan pembelajaran tatap muka, adalah wilayah-wilayah yang telah terbebas dari zona merah atau orange, sesuai yang ditetapkan pemerintah pusat. Meskipun pemerintah pusat memberikan kelonggaran dalam membuka sekolah, namun kebijakan paling utama berasal dari pemerintah setempat, yaitu pemerintah kota atau kabupaten.

Kondisi ini berbeda di setiap wilayah. Mayoritas pemerintah daerah masih menganjurkan pembelajaran jarak jauh (pjj) yang diselenggarakan secara daring, guru dan siswa sangat minim tatap muka. Guru harus berinovasi dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran, baik itu dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup (Kisno et al., 2020). Meskipun pembelajaran dilaksanakan dengan sistem jarak jauh, namun profesionalitas guru harus tetap dijaga. Pembelajaran tatap muka mulai dari jenjang paud, pendidikan dasar hingga perguruan tinggi ditiadakan, sehingga aktivitas pembelajaran dilakukan di rumah menggunakan media *online* atau daring (dalam jaringan) (Engelbrecht et al., 2020).

Pembelajaran daring (*online learning*) merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Pembelajaran daring dapat diselenggarakan secara masif dan mampu memfasilitasi pembelajar dengan tanpa batas, lebih banyak dan bervariasi (Yudha & Herzamzam, 2020). Pembelajaran daring dapat saja diselenggarakan dan diikuti secara gratis maupun berbayar. Meski beberapa penelitian menyebutkan bahwa pembelajaran daring ini tidak efektif (Fauzi & Sastra Khusuma, 2020), namun hal ini sesungguhnya membawa dampak positif bagi guru, karena guru pada akhirnya memiliki kesempatan untuk belajar menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk mengajar. Dengan kata lain, dihadapkan pada masa pandemi, keterampilan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkat (Wijaya et al., 2020).

Selama pandemi Covid-19, sekolah dan universitas dengan cepat menerapkan *e-learning*. Sekolah, pada umumnya sekolah swasta maju, yang sudah terbiasa memanfaatkan aplikasi daring dalam kegiatan pembelajaran tentu tidak mengalami kesulitan yang berarti. Semua muatan pelajaran termasuk mata pelajaran matematika, bahkan beberapa kegiatan ekstrakurikuler tetap dapat dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan sarana *e-learning*. Namun, beberapa sekolah yang memiliki pengalaman terbatas atau tidak pernah memberlakukan *e-learning* tentu mengalami kesulitan, terutama ketika guru tidak memahami



cara menggunakan aplikasi daring (Zaharah et al., 2020), terutama dalam pembelajaran tertentu sangat membutuhkan interaksi langsung antara guru dan siswa.

METHOD

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan studi kepustakaan. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan observasi, dokumentasi dan wawancara. Observasi dilakukan oleh peneliti saat pembelajaran daring di kelas XI SMAN 1 Karawang. Metode wawancara dilakukan untuk menggali informasi atau persepsi subyektif dari informan terkait topik yang diteliti (sutama, 2019). Wawancara yang peneliti lakukan pada guru dan siswa kelas XI SMAN 1 Karawang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran

RESULTS AND DISCUSSION

Results

Google Jamboard adalah salah satu aplikasi milik *Google* yang merupakan papan tulis digital. Seperti halnya papan tulis konvensional, *Jamboard* dapat digunakan sebagai sarana untuk menulis materi saat pembelajaran, dapat juga untuk menambahkan gambar dan informasi lainnya. Papan *Jamboard* juga dapat digunakan untuk interaktif dan siswa berkolaborasi selama pembelajaran daring dengan tatap maya antara guru dan siswa (Rosidah, 2021). Pada masa pandemi Covid-19 ini, bisa dikatakan bahwa pemanfaatan berbagai aplikasi daring menjadi media paling efektif untuk tetap menciptakan keaktifan siswa. Guru perlu untuk selalu melibatkan siswa dalam pembelajaran supaya bisa mengatasi kejenuhan akibat minimnya interaksi langsung antara guru dengan siswa. Guru perlu mengintegrasikan teknologi digital inovatif, salah satunya dengan memanfaatkan *Jamboard* ini dalam proses akademik (Blyznyuk et al., 2021). Keterlibatan siswa di kelas selalu menjadi tantangan bagi setiap guru. Pada kelas luring, pembelajaran akan lebih bermakna jika semua siswa dalam kelas ikut aktif dalam belajar. Pembelajaran dalam kelas daring tentu menjadi tantangan baru bagi semua pendidik terutama di sekolah dasar. Sebuah penelitian lain menyebutkan bahwa penggunaan media *Jamboard* dapat meningkatkan kinerja siswa dalam pembelajaran daring (ni et al., 2020).

Jamboard atau *Google Jamboard* adalah tempat para guru dan siswa dapat berkolaborasi memberikan ide-ide kreativitas mereka melalui papan tulis virtual, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih berinteraktif (Recuero & Blasco, 2020). Penelitian membuktikan bahwa pembelajaran untuk generasi milenial dengan menggunakan *Google Jamboard* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa (Hasanah, 2019).

Jamboard adalah sistem papan tulis berbasis web yang awalnya dirilis pada tahun 2017 sebagai kombinasi perangkat keras dan perangkat lunak yang menggabungkan tampilan layar sentuh 55” dan biaya dukungan tahunan. Aplikasi web yang mendasari sistem perangkat keras ini tersedia secara gratis di <https://Jamboard.google.com/> melalui *G Suite* aplikasi *Cloud* dan memungkinkan penulisan bersama waktu nyata menggunakan peramban di laptop, tablet, atau ponsel cerdas apa pun. Ada juga aplikasi Android dan iOS yang memungkinkan akses dan pengeditan presentasi.

Jamboard baru mudah dibuat dan akan otomatis disimpan dan diperbarui di *Google Drive* pengguna. Masing-masing dapat terdiri dari hingga 20 slide, yang dapat berfungsi sebagai papan tulis kolaboratif secara bersamaan hingga 50 editor. Untuk berbagi *Jamboard* dengan grup siswa, instruktur pertama-tama harus menduplikasi versi master, dan kemudian



dalam salinan baru mereka harus memilih opsi berbagi yang memungkinkan editor mengakses siapa saja yang memiliki tautan. *Jamboard* harus digigitkan sehingga ada versi tersendiri untuk setiap siswa. Alat yang tersedia untuk menkitai *Jamboard* termasuk alat pena, stabilo, penghapus, alat bentuk dan kotak teks.

Selain itu, ada alat penunjuk laser yang meninggalkan kita permanen pada *Jamboard* yang terlihat oleh semua peserta musuh beberapa detik. Gambar dapat ditempelkan dari sumber lain dan manipulasi dasar seperti mengubah ukuran, memutar, dan memindahkan dapat diterapkan pada ini. Aplikasi android memiliki alat bantu menggambar tambahan yang meliputi pengenalan tulisan tangan, bentuk, dan gambar.

Namun, aplikasi web dan telepon *Jamboard* tidak mengizinkan berbagi audio atau video. Oleh karena itu, *Jamboard* dipasangkan penggunaannya dengan konferensi video *Google Meet* (komunikasi video Google Meet Inc., San Jose, CA, USA), *Blackboard Collaborate* (Blackboard Inc., Washington D.C.), atau *Microsoft Teams* (Microsoft Corp., Redmond, WA) secara bersamaan. Hal ini memungkinkan pendidik untuk mengkomunikasikan instruksi kepada peserta dan siswa untuk berinteraksi satu sama lain.

Keuntungan <i>Jamboard</i>	Batasan <i>Jamboard</i>
Gratis untuk digunakan	Maksimal 20 slide dalam sebuah <i>Jamboard</i>
Banyak peserta dapat mengedit slide yang sama atau slide yang berbeda pada satu waktu. tkita dan teks muncul hampir secara real time.	Maksimal 50 kolaborator dapat mengedit secara bersamaan. dalam praktiknya, disarankan tidak lebih dari 6-7 kolaborator pengeditan per slide pada satu waktu.
Dapat diakses melalui browser di laptop, tablet atau ponsel, atau melalui aplikasi ponsel/tablet <i>Jamboard</i> .	Menggunakan koneksi internet aktif.
Siswa tidak perlu login/registrasi jika <i>Jamboard</i> dibuat oleh instruktur.	Instruktur harus membuat akun <i>Google</i> gratis untuk membuat <i>Jamboard</i> terlebih dahulu
Editor mungkin anonim yang dapat mendorong peserta yang pemalu.	Anonimitas juga mungkin tidak diinginkan dalam beberapa situasi. Jika peserta login dengan atribusi akun <i>Google</i> terlihat selama <i>live editing</i> .
<i>Jamboard</i> menyimpan semua pengeditan secara otomatis ke <i>Cloud</i> dan ini dapat diakses melalui <i>Google Drive</i> . Kita juga dapat mengeksport seluruh <i>Jamboard</i> sebagai file PDF sebagai bantuan belajar atau catatan sesi.	Saat menggunakan <i>Jamboard</i> seperti yang dijelaskan dalam artikel ini, tidak ada fasilitas untuk komunikasi audio sehingga perangkat lunak pertemuan simultan seperti <i>Microsoft Teams</i> atau <i>Google Meet</i> diperlukan untuk diskusi verbal secara simultan.
Mungkin untuk menduplikasi <i>Jamboard</i> untuk beberapa penggunaan.	Duplikasi <i>Jamboard</i> untuk jumlah grup yang lebih besar mungkin memakan waktu.



Mudah untuk digunakan	Beban kognitif pada siswa karena membiasakan diri dengan <i>platform online</i> lain.
Siswa memiliki kebebasan untuk berkontribusi menggunakan alat apa pun dan untuk berpindah antar slide.	Siswa juga dapat mengubah atau menghapus bagian slide <i>Jamboard</i> dengan cara yang tidak diinginkan.

Setiap kali menerapkan alat pengajaran baru, yang terbaik adalah pertama-tama mempertimbangkan bagaimana itu akan sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan guru dan difasilitasi oleh keterlibatan dalam pengalaman belajar kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif adalah jantung dari peran pendidik untuk memfasilitasi siswa, yang memungkinkan siswa untuk mengambil peran sentral dalam pendidikan mereka. Pendekatan yang digunakan saat merancang dan menerapkan pengalaman belajar terbaik *Jamboard* didasarkan pada teori pendidikan tentang pengalaman, dan pembelajaran sosial. Siklus Kolb tentang pengalaman pembelajaran menganjurkan penggunaan refleksi dan interpretasi pengalaman belajar untuk memperoleh pengetahuan baru yang dapat diterapkan di masa depan. Oleh karena itu, pengembangan pengalaman yang disesuaikan dengan peluang untuk mencerminkan elemen kunci pembelajaran. Teori Vigotsky dan teori konstruksi sosial lainnya dapat lebih jauh menginformasikan pendekatan pengajaran dan mendorong proses refleksi. Penerapan konsep-konsep ini dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui rekan-rekan atau instruktur yang lebih berpengalaman. Oleh karena itu, peran pendidik untuk mengembangkan lingkungan yang menggemakan teori pendidikan yang sesuai dalam praktik.

Sebelum penerapan, instruktur dan siswa harus meluangkan waktu untuk membiasakan diri dengan fungsionalitas dasar platform. Hak akses, pengeditan, dan pengunduhan sangat relevan bagi instruktur. Hak istimewa mengedit dapat diberikan kepada pengguna tertentu dengan memasukkan alamat email individu atau dengan memilih opsi. Siapapun di internet yang memiliki tautan ini dapat mengedit. Untuk yang terakhir, opsi untuk tautan *Jamboard* harus dibagikan dengan bijaksana. Pengaturan tersebut dapat diubah secara *real time* jika siswa bersemangat dengan latihan proses pembelajaran dan pengeditan atau penghapusan konten yang dijamin. Kita merasa bermanfaat untuk membatasi kemampuan pengeditan setelah sesi ini dengan mencegah kemungkinan perubahan apa pun pada unggahan presentasi. Penting bahwa siswa diberikan pengenalan yang terdidik untuk mendemonstrasikan alat dan mendapatkan pedoman etiket daring. Harus dijelaskan bahwa tulisan atau tika apa pun yang mereka buat dapat dilihat oleh siapa saja dengan campur tangan pemilik *Jamboard*. Sesi pengantar ini idealnya dilakukan sebelum tautan editor dibagikan kepada siswa dan dapat disampaikan melalui berbagi layar langsung atau video yang direkam.

Pemetaan Konsep

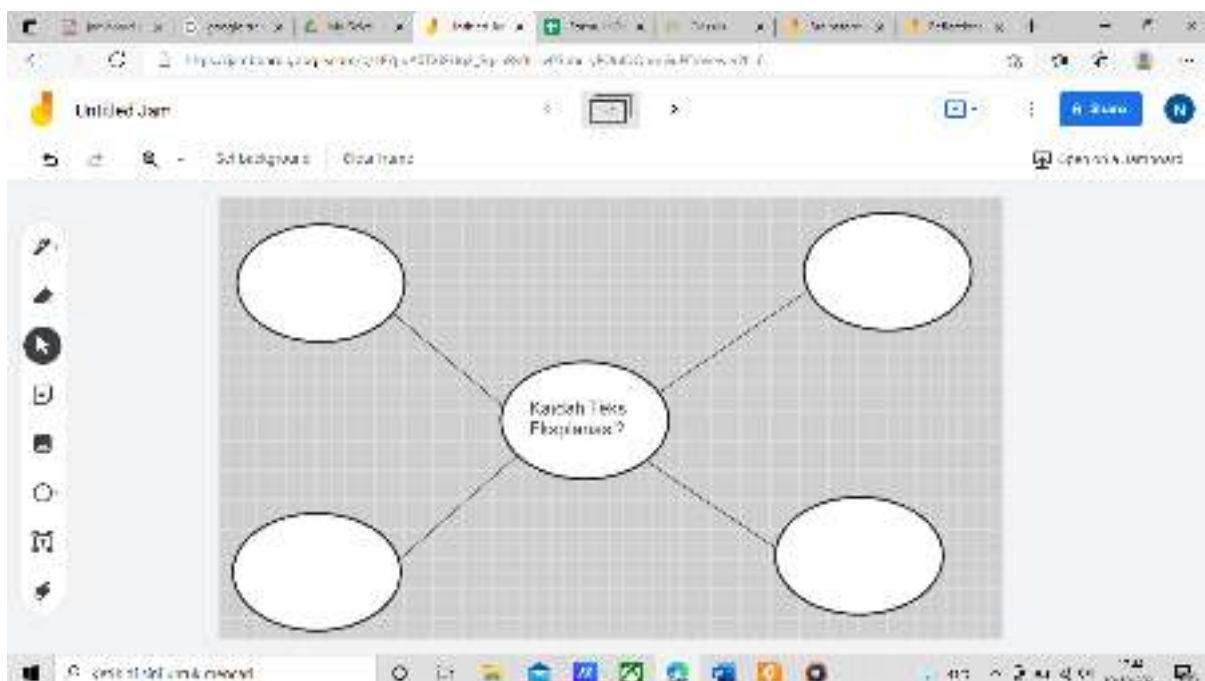
Aktivitas *Jamboard* pertama yang akan kita bicarakan adalah pemetaan konsep. Peta konsep adalah alat yang membantu siswa bertukar pikiran tentang apa yang mereka ketahui tentang suatu topik, apa yang tidak mereka ketahui, apa saja pertanyaan yang mereka miliki, kata kunci apa yang mungkin mereka gunakan, dan banyak lagi. Ini membantu mereka untuk mengatur ide-ide mereka dan menciptakan koneksi baru, yang pada gilirannya membantu siswa menavigasi penelitian proses lebih lancar. Tidak mengherankan, kita adalah penggemar berat pemetaan konsep di Perpustakaan. Kita dapat menggunakan berbagai alat untuk membantu siswa membuat peta konsep mereka, termasuk *PowerPoint*. Pilihan bagus lainnya adalah menggunakan alat papan tulis digital, seperti *Jamboard*. Mari kita lihat bagaimana ini bekerja.



Berikut adalah contoh peta konsep di *Jamboard*. Di tengah, kita memiliki topik kita: kaidah kebahasaan teks eksplanasi. Kemudian kita memiliki banyak yang berbeda gelembung berisi ide dan pertanyaan yang diajukan siswa sebagai bidang yang mereka inginkan mengeksplorasi. Siswa kita dapat menggunakan "perekat" (ada di menu sebelah kiri) untuk menambahkan ide-ide mereka, pikiran, dan pertanyaan ke peta. Mereka juga dapat menambahkan lingkaran dan kemudian menambahkan kotak teks untuk diisi lingkaran dengan ide-ide mereka. Kita dapat melakukan brainstorming peta konsep ini sebagai kelompok besar selama kelas, atau Kita dapat memisahkan siswa menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil dan memberi mereka topik yang berbeda untuk membuat peta. Di sini kita memiliki contoh *Jamboard* di mana setiap grup mendapatkan slide sendiri, di mana mereka dapat membuat peta konsep mereka secara kolaboratif. Jadi misalnya, di sini kita memiliki grup 1 dan mereka dapat menempatkan topik mereka di lingkaran tengah atau gelembung ini dan lanjutkan dan dapatkan dimulai. Kita dapat membuat tab atau slide *Jamboard* terpisah untuk setiap grup untuk mengisi konten mereka.

Opsi tambahan yang berfungsi dengan baik ketika siswa memiliki topik penelitian mereka sendiri atau pertanyaan, adalah membuat tab atau slide *Jamboard* individual untuk setiap siswa, di mana mereka dapat membuat peta konsep sendiri. Jadi, misalnya, kita memiliki slide atau tab di sini tempat siswa nomor 1 dapat mengklaim slide ini. Mereka dapat melanjutkan dan mengisinya dengan nama mereka dan mereka dapat terus mengisi *Jamboard* dengan topik mereka dan membuat peta konsep dari sana, di cara apa pun yang terasa terbaik bagi mereka.

Ini adalah opsi bagus yang tidak didapatkan dengan papan tulis di *Google Meet* atau *BlackBoard* Berkolaborasi, karena itu hanya memungkinkan Kita untuk berbagi satu layar papan tulis pada satu waktu di mana siswa tidak dapat bekerja secara individu maupun kelompok. Ini juga merupakan pilihan bagus jika Kita tertarik meminta siswa Kita melakukan



peer-review atau jika Kita ingin menyimpan catatan peta masing-masing untuk tujuan penilaian di kemudian hari.



Brainstorming

Jadi sekarang setelah kita berbicara tentang pemetaan konsep, mari kita bicara tentang brainstorming. Jamboard adalah alat yang hebat untuk memfasilitasi sesi brainstorming dengan siswa Kita. Dengan memberikan Kita siswa sedikit waktu selama sesi langsung, Kita dapat mengizinkan mereka untuk mengambil kepemilikan dan terlibat dengan materi yang ingin Kita presentasikan.

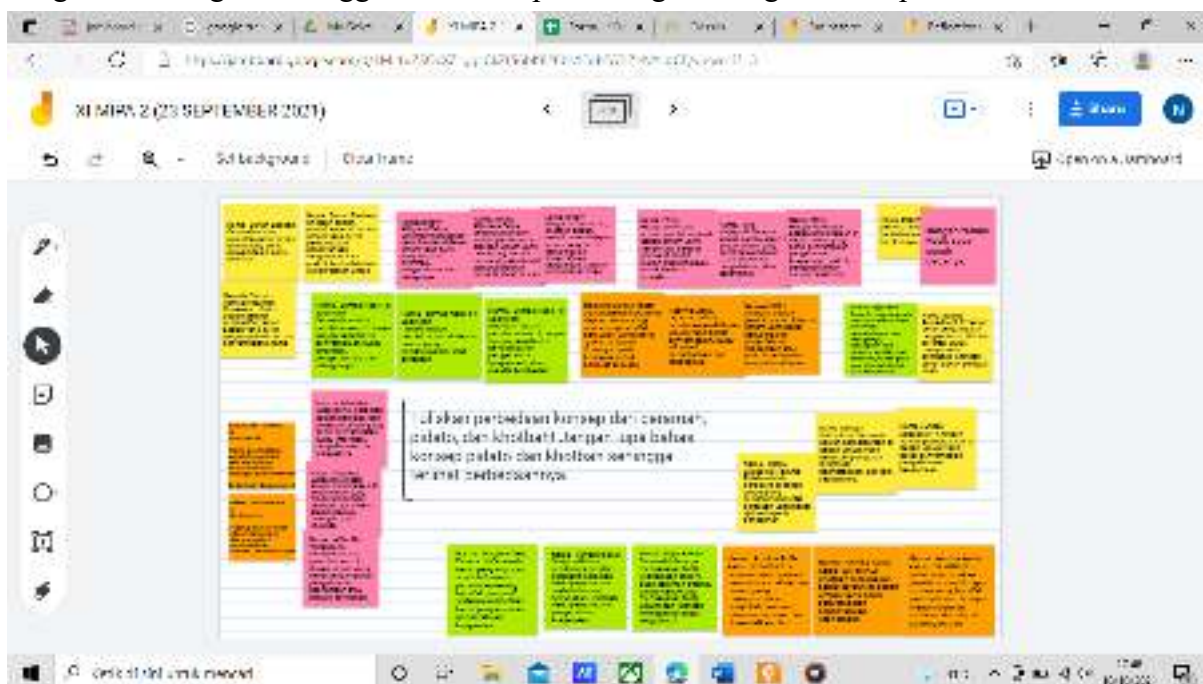
Ketika kita berbicara tentang sesi *brainstorming*, kita berbicara tentang mengajukan pertanyaan terbuka kepada siswa. Misalnya, Kita dapat menambahkan pertanyaan penelitian yang luas ke *Jamboard* dan bertanya siswa untuk melakukan *brainstorming* cara-cara guru dapat mempersempit pertanyaan itu. Karena *Jamboard* bersifat anonim, hal ini membantu menurunkan hambatan masuk bagi siswa yang mungkin kurang bersedia berbicara selama kelas itu sendiri.

Pada contoh pertama ini, kita mengajukan pertanyaan terbuka di bagian atas layar dan meminta siswa untuk menambahkan pemikiran mereka di bawahnya. Ketika siswa menambahkan pemikiran mereka, Saya sarankan Kita mulai memindahkan perekat: Kita dapat mengelompokkannya secara tematis atau sebarakan mereka seperti itu, atau Kita bisa mengelompokkannya berdasarkan warna.

Refleksi

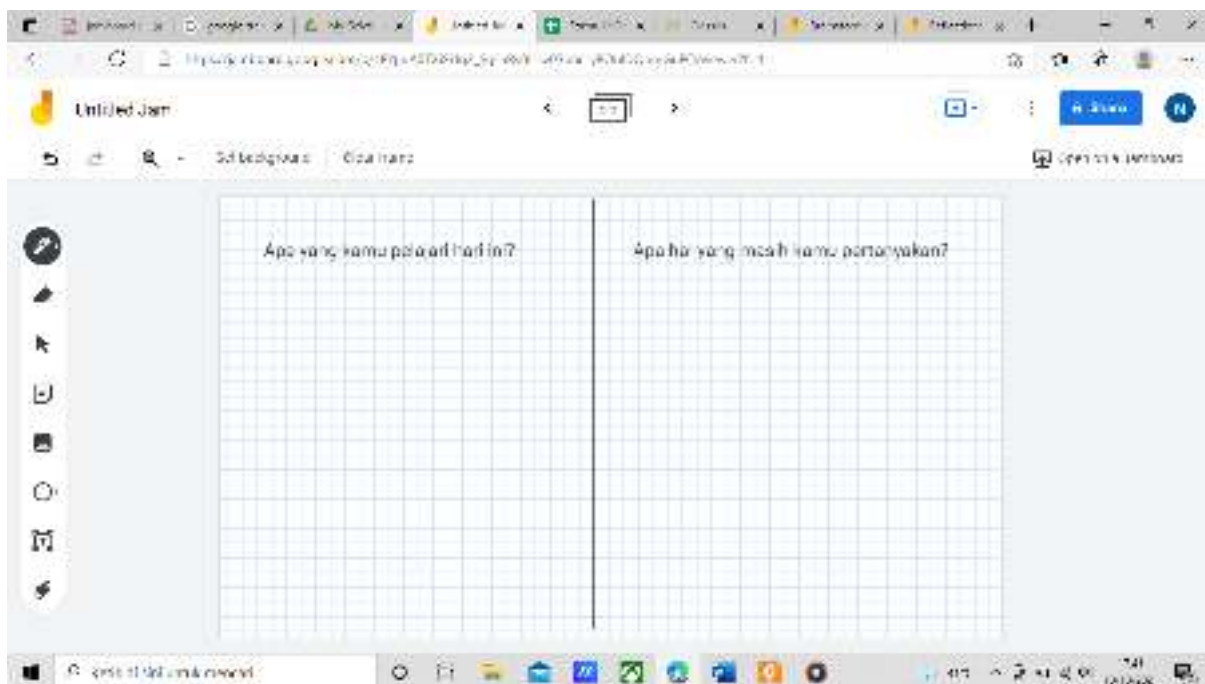
Sama halnya dengan curah pendapat, refleksi adalah cara hebat lainnya untuk menggunakan Jamboard di kelas Kita. Di sinilah sifat anonim Jamboard sangat berguna. Dalam refleksi, Kita sekali lagi ingin meminta siswa untuk menjawab pertanyaan terbuka. Namun, kali ini pertanyaannya mungkin tentang pemikiran atau pengalaman siswa. Untuk contoh, "Satu hal apa yang Kita pelajari hari ini yang akan Kita bawa?" atau bagaimana apakah penelitian membuatmu merasa?" Memberi siswa sedikit waktu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan ini anonim juga dapat membangun komunitas di kelas virtual Kita, seperti yang sering kita temukan bahwa siswa akan memiliki jawaban yang sama satu sama lain.

Ini adalah contoh refleksi dua kolom. Di *Jamboard*, Kita dapat menggambar garis lurus dengan mudah garis menggunakan alat pena dengan mengklik alat pena, lalu tahan tombol



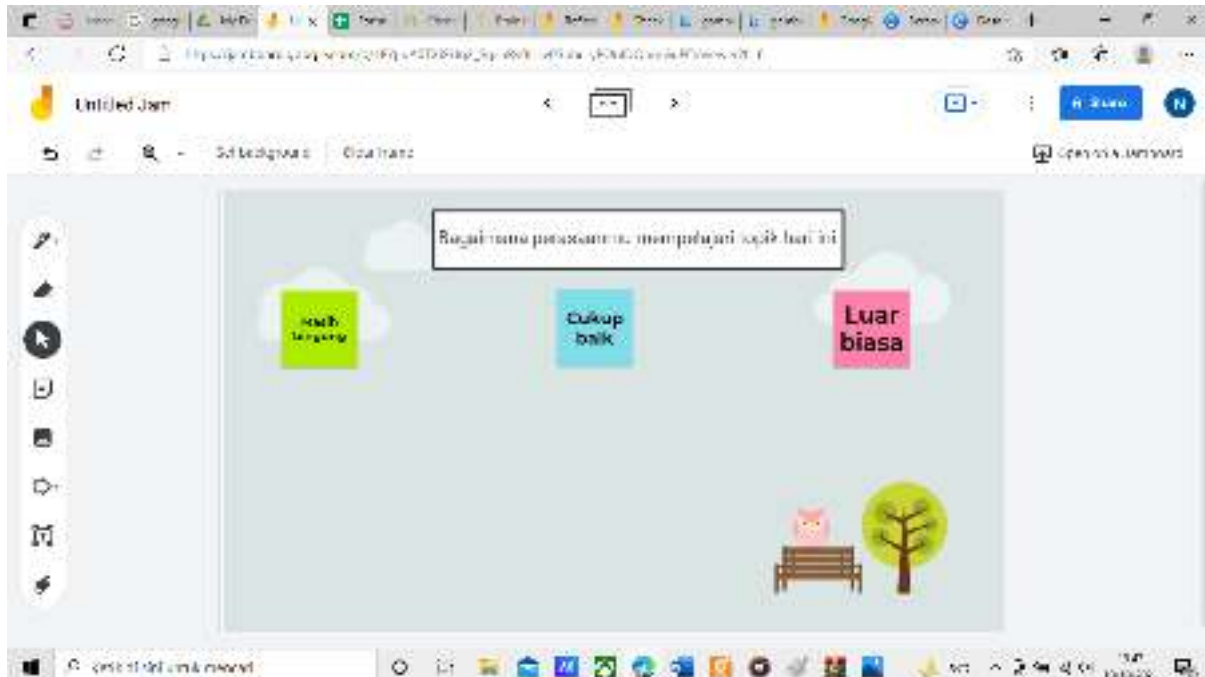


shift, dan kemudian menggambar garis Kita. Itulah yang saya gunakan di sini untuk membagi ini menjadi dua kolom ini, satu berbicara tentang "satu hal yang Kita pelajari hari ini yang akan Kita bawa" dan yang lainnya, "Apa satu hal yang masih kamu pertanyakan." Sebagai catatan, dua hal yang saya tulis di bawah "Apa satu hal yang masih kamu pertanyakan" akan dijawab di akhir ini presentasi. (Catatan: dua stiker bertuliskan "bagaimana kita dapat menghubungi Kita?" dan "akankah templat ini tersedia untuk kita gunakan?")





Yang berikutnya adalah *check-in* tiga kolom yang menanyakan kepada siswa bagaimana



perasaan mereka tentang penelitian, yang dirancang untuk digunakan setelah kelas instruksi perpustakaan. Untuk yang ini, alih-alih menggambar baris langsung di Jamboard, saya menggunakan Canva untuk mendesain latar belakang dan mengunggahnya sebagai gambar. Kita dapat melihat di sini bahwa siswa memilih untuk menggunakan pena untuk menandai bagaimana perasaan mereka.

Check In

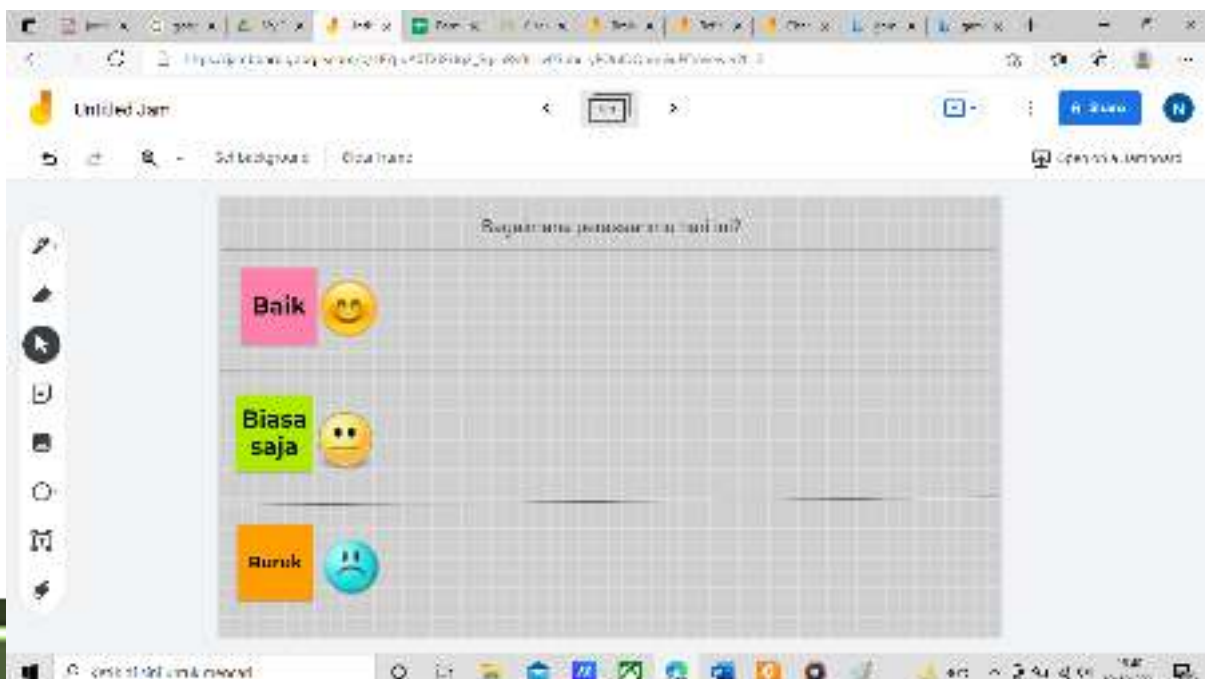
Aktivitas terakhir yang akan kita bicarakan adalah *check-in*. Jamboard menghadirkan peluang bagus untuk memeriksa dengan siswa atau peserta kita tentang apa yang mungkin mereka rasakan, pikirkan, dan alami. Ini adalah sesuatu yang kita anggap sangat penting selama pandemi, karena siswa memiliki banyak pemikiran dan perasaan yang dapat mempengaruhi cara mereka terlibat dan berinteraksi dengan orang lain di dalam kelas.

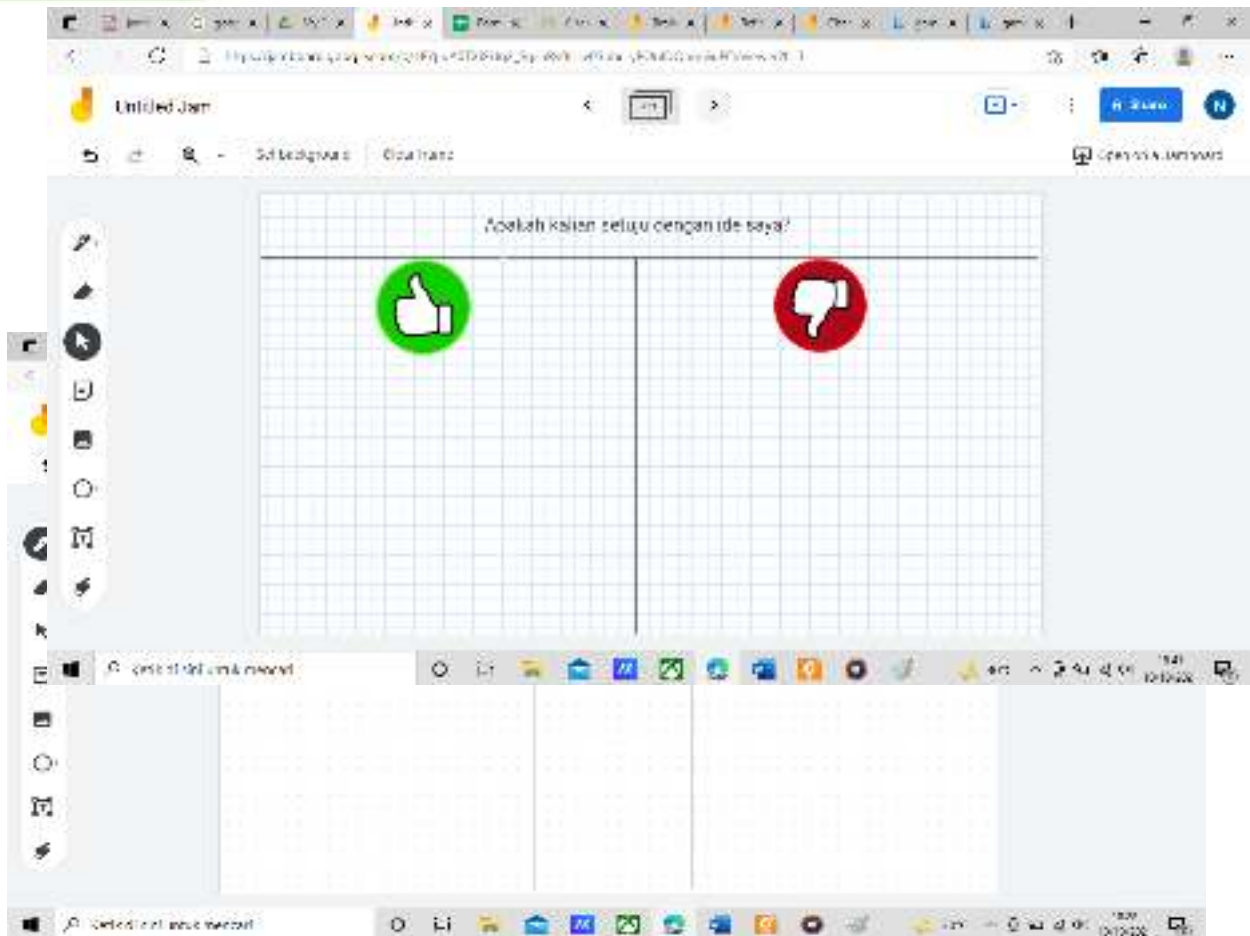


Kita dapat menggunakan *check-in* dengan beberapa cara berbeda. Salah satu caranya adalah dengan mengukur bagaimana perasaan siswa emosional atau psikologis dengan menanyakan bagaimana minggu mereka, atau apa yang terjadi di sekolah atau di rumah. Ini hebat kegiatan yang harus dilakukan di awal atau akhir kelas.

Di *Jamboard* ini, kita memiliki pertanyaan yang menanyakan kabar siswa. Mereka bisa pilih catatan tempel, letakkan di kolom yang menunjukkan kinerja mereka, lalu tambahkan komentar memperluas jawaban mereka. Ini juga dapat dilakukan sebagai *polling* di *Google Meet* atau *Blackboard Berkolaborasi*, tetapi tidak satu pun dari platform ini memungkinkan siswa untuk menambahkan komentar anonim. Mereka hanya bisa mencoblos. *Jamboard* ini memungkinkan mereka untuk menguraikan perasaan mereka, sambil mempertahankan anonimitas mereka. Jika kita ingin memiliki *prompt* yang lebih terbuka, kita bisa bertanya kepada siswa untuk mengisi layar dengan satu kata yang menggambarkan perasaan mereka hari itu.

Check-in juga dapat digunakan untuk mencapai konsensus sebagai kelas, seperti yang kita lihat dalam contoh ini. Kita bisa tanyakan kepada siswa kita apakah mereka setuju dengan sesuatu atau tidak. Apa mungkin kita memiliki tentatif topik atau tugas pada silabus kita untuk minggu ini, dan kita ingin tahu apakah itu. *Check-in* yang terlihat pada layar ini adalah cara yang bagus untuk mendapatkan "jempol ke atas" atau "jempol ke bawah" kumulatif yang cepat untuk pertanyaan atau ide.





Check-in juga dapat digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa memahami topik tertentu, atau seberapa nyaman mereka dengan materi pelajaran tertentu. Misalnya, kita dapat memperkenalkan topik atau masalah, diskusikan sebagai kelas, dan kemudian *check-in* dengan siswa, formatif penilaian untuk melihat seberapa nyaman mereka dengan materi tersebut. Di *Jamboard* ini, kita memiliki kolom di mana siswa dapat menunjukkan pemahaman mereka menggunakan skala. Satu jari ke atas berarti mereka tidak mengerti atau mereka benar-benar tersesat. Dua jari berarti mereka agak mengerti tetapi mereka masih memiliki banyak pertanyaan dan mereka mungkin perlu membahas semuanya lagi. Tiga jari menunjukkan kemahiran, tetapi siswa mungkin masih memiliki pertanyaan atau perlu belajar lebih banyak, dan seterusnya. Siswa dapat menggunakan catatan tempel untuk menunjukkan di mana mereka jatuh pada skala, atau seperti yang terlihat di contoh ini, mereka dapat menggambar bintang, atau kita centang atau bahkan wajah tersenyum di bawah kolom tertentu untuk memberi tahu kita seberapa baik mereka memahami materi yang telah kita pelajari hari itu di kelas.

Meskipun kita mendemonstrasikan beberapa aktivitas berbeda dalam presentasi ini, sebenarnya tidak ada batasan untuk yang dapat kita lakukan di *Jamboard*. Kita dapat mengizinkan siswa untuk membuat sketsa pemahaman mereka tentang konsep atau sumber keterangan dengan pena berwarna berbeda atau catatan tempel. Kita juga bisa memiliki papan kolaboratif bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan atau memecahkan masalah. Ada begitu banyak berbagai pilihan dan cara untuk bermain-main dengan alat ini. Aplikasi ini tidak statis seperti *Google Meet* atau papan tulis *Blackboard Collaborate* (di mana kita hanya dapat



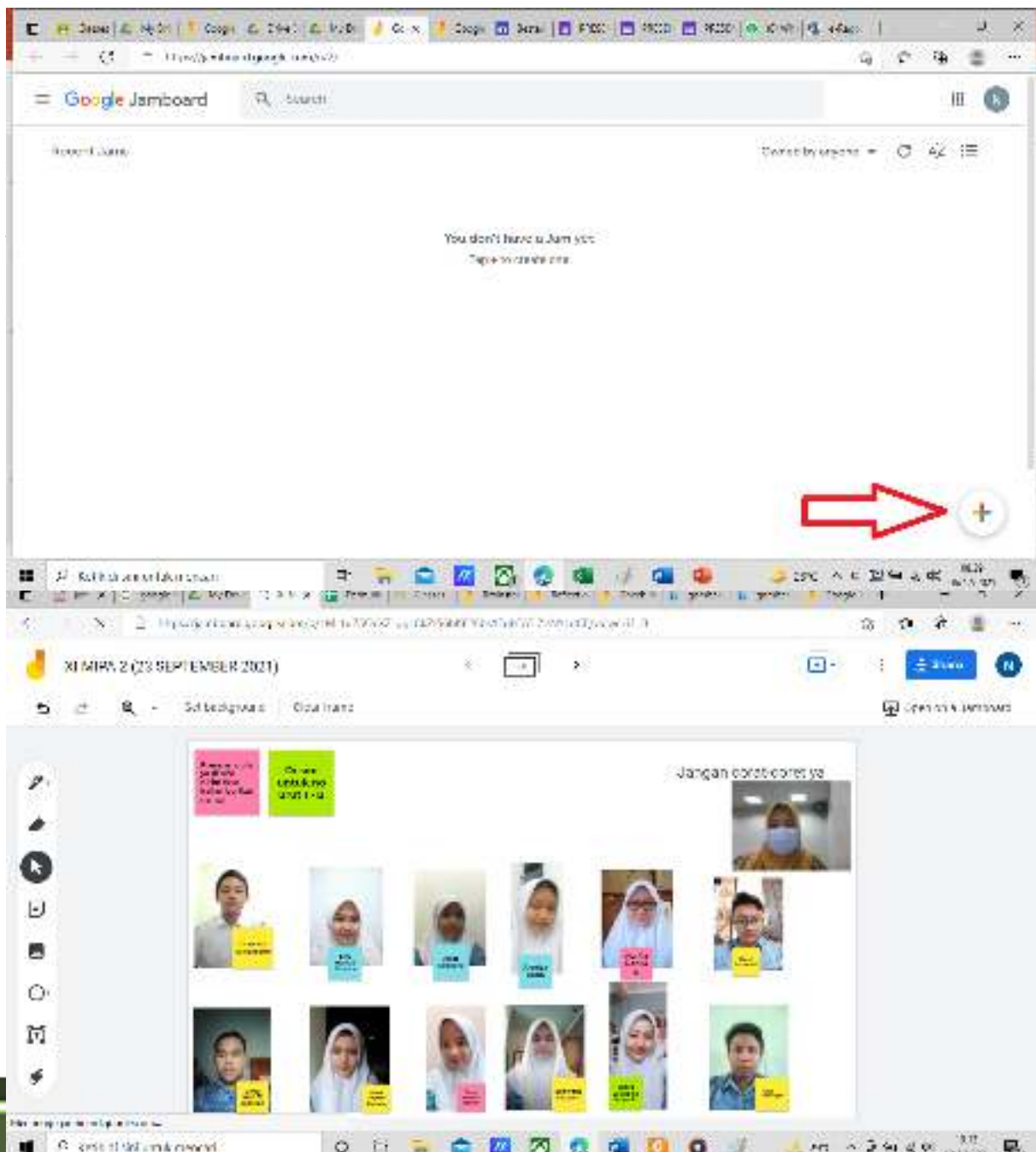
berbagi satu papan tulis dan satu papan tulis layar pada satu waktu), siswa memiliki kesempatan untuk bekerja lebih mandiri dan berkelanjutan dengan *Google Jamboard*.

Presensi

Slide pada *Jamboard* juga bisa digunakan untuk presensi yang berupa foto *real time* yang dikirimkan siswa sebagai bukti kehadiran mereka mengikuti pembelajaran. Kegiatan ini akan membuat siswa menjadi bahagia di awal pembelajaran karena kegiatan seperti ini lebih menyenangkan

Cara Menggunakan Jamboard

Penggunaan aplikasi sangat mudah dilakukan oleh siapapun. Berikut gambaran singkat cara kerja *Jamboard*. Pertama, masuk ke <https://jamboard.google.com> dengan akun Google yang bisa dibuat gratis. Untuk membuat *new jam*, klik tombol + di kanan bawah layar. Setelah membuat slide baru, pengguna dapat menambahkan tulisan dalam kotak, catatan tempel dan gambar serta konten sorotan, garis bawah, atau lingkaran (semuanya dapat ditemukan pada bagian kiri slide).

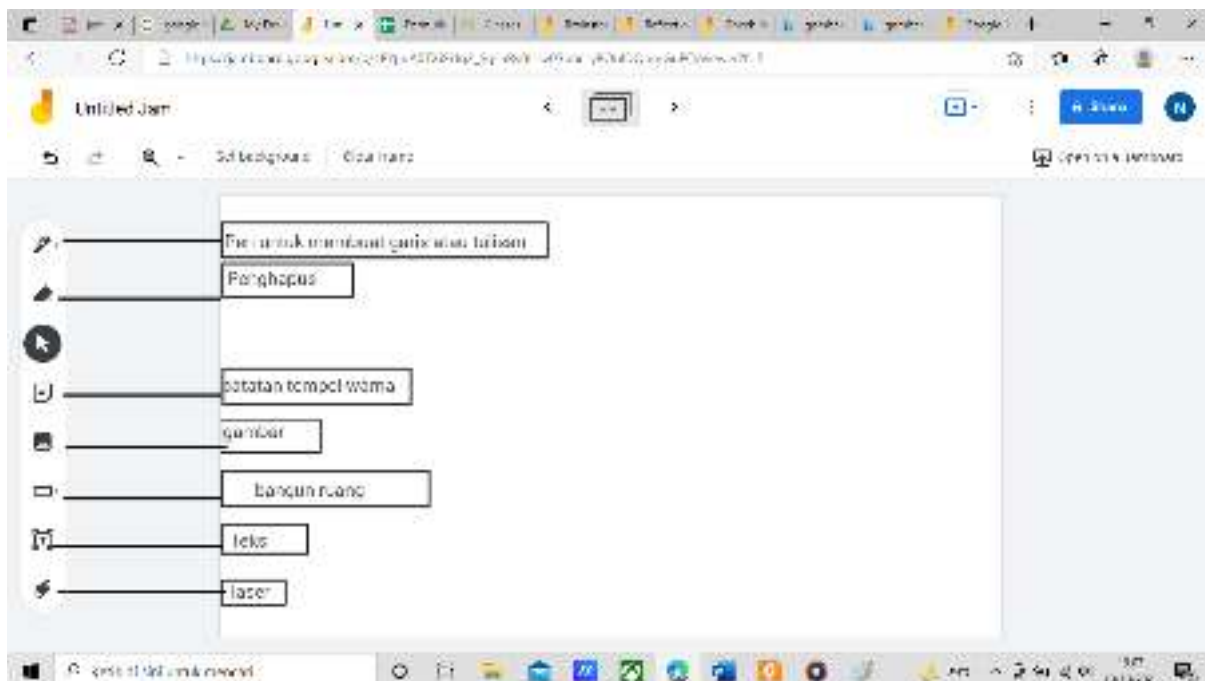




clear frame untuk menghapus isian frame secara keseluruhan, dan tombol *undo redo*. Dalam satu file jam ini, maksimal terdiri dari 20 frame/ slide.

Simbol pen dapat digunakan untuk menulis tangan langsung pada slide atau membuat garis yang diinginkan. Berbagai macam jenis pen dan warna ditawarkan dan pengguna bisa menggunakannya sesuai dengan kebutuhan. Pada simbol kedua yaitu penghapus yang berfungsi untuk menghapus tulisan maupun coretan pada slide. Adapun pilihan lain yaitu *sticky note* atau catatan tempel yang penuh warna dan menarik untuk digunakan ketika *brainstorming* dengan siswa. Pada *Jamboard* juga pengguna bisa mengunggah gambar atau foto secara langsung maupun dapat pengguna ambil dari ponsel/komputer atau mencari di internet.

Untuk menambah slide baru, pengguna bisa mengklik tanda panah di atas bingkai bagian tengah atas layar. Agar dapat diakses oleh orang lain sebagai penonton atau editor, kita harus mengklik tombol bagikan berwarna biru di kanan atas layar. Kita dapat berbagi jam dengan siapapun di institusi yang sama, atau siapapun yang memiliki tautan. Pada Jam ditemukan juga pilihan untuk *background* dan *clear frame* untuk menghapus bingkai jika pengguna ingin menghapus seluruh tulisan yang terdapat pada sebuah bingkai.



CONCLUSION

Jamboard dapat digunakan sebagai papan tulis atau proyektor selama pembelajaran kelas sinkronus jarak jauh. Media *Google Jamboard* dapat digunakan sebagai penunjang Pembelajaran Jarak Jauh pada pertemuan tatap maya *Google Meet*. Fitur *Google Jamboard* dari *Google* ini berfungsi sebagai papan tulis digital yang sangat membantu ketika memberikan penjelasan yang bersifat matematis, karena pada mata pelajaran tertentu diperlukan dalam menuliskan rumus. Penulisan dan penjelasan rumus tidak dapat diberikan



hanya melalui bahasa lisan tanpa ada visualisasi secara langsung (*real time*) supaya tidak terjadi miskonsepsi materi.

REFERENCES

- Adnan, M., dan Anwar K. 2020. How Students' Perspectives About Online Learning Amid The Covid-19 Pandemic? *Journal of Pedagogical Sociology and psychology*, 2(1), 45-51. <https://doi.org/10.33902/Jpsp.2020261309>
- Afif, N. 2019. Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 117-129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Blyznyuk, T., Budnyk O., & Kachak T. 2021. Boom In Distance Learning During The Coronavirus Pandemic: Challenges and Possibilities. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, 8(1), 90-98. <https://doi.org/10.15330/Jpnu.8.1.90-98>
- Daud, A. 2019. Layanan Diklat Di Era Milenial. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, 13(1), 36-49. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i1.72>
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emalia, E., dan Farida, 2019. Inovasi Pendidikan dengan Memanfaatkan Teknologi Digital dalam Upaya Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 160-169. https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosiding_pps/article/view/2984/0
- Engelbrecht, J., Llinares S., & Gomes A. 2007. Designing Tangible Interfaces for Mathematics Classroom with The Internet. *Zdm-Mathemtaics Education*, 52(5), 825-841. <https://doi.org/10.1007/S11858-020-01176-4>
- Fauzi I., & Sastra Khusuma I.H. 2020. Teacher's Elementary School in Online Learning of Covid -19 Pandemic Conditions. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 58-70. <https://doi.org/10.25217/JiV5i1.914>



PUISI EDUKASI PENYELESAIAN PERMASALAHAN SOSIAL
DI PATANI, SELATAN THAILAND

Phaosan Jehwae¹, Mada-o Puteh² Yahaya Niwae³,

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah 1) mensintesis permasalahan sosial di Patani, selatan Thailand, 2) menyusun puisi yang mencerminkan permasalahan sosial, dan 3) mencipta tanggung jawab pemuda terhadap permasalahan sosial di Patani, selatan Thailand. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) bentuk sintetik masalah sosial di Patani, selatan Thailand, 2) formulir penilaian penyair Melayu kontemporer PUISI, dan 3) model penilaian rubrik lomba PUISIDRA. Kelompok sampel yang digunakan dalam penelitian adalah Sebanyak 120 pemuda di Patani, selatan Thailand. Melakukan pendataan 3 tahapan dalam prosesnya, terdiri dari 1) pra-penulisan puisi, 2) proses penulisan puisi, dan 3) tahap pasca tanggung jawab masalah sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sintesis masalah sosial di Patani selatan Thailand menjadi 10 masalah, sebagai berikut: 1) masalah pendidikan 2) masalah keamanan 3) masalah kekerasan 4) masalah narkoba 5) masalah perzinahan 6) masalah teknologi 7) masalah agama 8) masalah berbakti 9) masalah ekonomi dan 10) masalah korupsi. Ada pun komposisi puisi mencerminkan masalah sosial. Puisi-puisi yang telah ditulis sebanyak 100 puisi, yang berjumlah 124 halaman. Penciptaan tanggung jawab pemuda terhadap masalah sosial di Patani selatan Thailand. Proyek ini telah menyelenggarakan pelatihan pertunjukan Puisi untuk pemuda di provinsi perbatasan selatan Thailand.

Kata kunci: Puisi Edukasi, Masalah Sosial, Patani, Selatan Thailand

¹ Asst. Prof. Dr., Jurusan Pendidikan Bahasa Melayu dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Pendidikan, Universitas Fatoni, Thailand.

² Asst. Prof., Jurusan Administrasi Publik, Fakultas Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Fatoni, Thailand.

³ Jurusan Pendidika Islam, Fakultas Pendidikan, Universitas Fatoni, Thailand.



I. Pendahuluan

Patani adalah sebuah masyarakat Muslim di bagian Selatan Thailand. Wilayah ini asalnya merupakan sebuah kerajaan Islam. “Patani” terdiri dari tiga provinsi yaitu provinsi Pattani, Yala, dan Narathiwat. Komunitas ini mempunyai identitas khusus di bidang linguistik dan budaya. Patani mempunyai perbatasan dengan berbagai negeri bagian utara Malaysia. Masyarakat di daerah ini memiliki hubungan sejarah yang cukup panjang, bisa dilihat dari kehidupan dari kedua nagara. Mereka dicirikan oleh ras, bahasa, agama, adat istiadat, tradisi, budaya dan gaya hidup yang mirip dan sama. (Mada-o Puteh. dkk., 2010)

Puisi atau sajak merupakan ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, mantra, rima serta penyusunan larik dan bait. Biasanya puisi berisi ungkapan penulis mengenai emosi, pengalaman maupun kesan yang kemudian dituliskan dengan bahasa yang baik sehingga dapat berima dan enak untuk dibaca. (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)). Puisi adalah salah satu cabang sastra Melayu yang tersebar di Patani, selatan Thailand. Puisi lahir dari kreativitas masyarakat Melayu yang mencerminkan tradisi, budaya dan agama. Sastra tidak dapat dipisahkan dari masyarakat Melayu di Patani, selatan Thailand. Hingga sastra menjadi bagian dari kepercayaan dan kesejahteraan masyarakat tersebut. Puisi di Patani, selatan Thailand adalah ekspresi artistik yang bersumber dari pengalaman berupa tindakan, perasaan dan pikiran dengan menggunakan bahasa sebagai media hingga pemahaman bagi pembaca dan pendengar. Puisi dalam bentuk tertulis sangat sulit ditemukan di Patani, selatan Thailand. Saat ini hanya Pantun yang tersisa dalam bentuk percakapan atau tutur harian.

Sastra Melayu di Patani, selatan Thailand seperti rekaman pengalaman hidup manusia. Sastra sebagai karya seni kreatif yang disampaikan dalam bentuk bahasa dan sastra, sebagai dua hal yang berbeda. Namun terkadang bisa digabungkan menjadi satu. Di Patani, selatan Thailand tidak membedakan antara bahasa dan sastra. Terlihat bahwa ketika berbicara tentang sastra di Patani, selatan Thailand secara tidak langsung akan berbicara tentang bahasa dan pendidikan dasar juga. Dengan demikian, bahasa dan sastra Melayu telah menjadi daging darah bagi masyarakat Melayu di Patani, selatan Thailand. Karena setiap ritual keagamaannya, jampi pengobatan terdapat bahwa sastra telah menjadi kegiatan penting dalam skala kecil hingga skala besar. Sastra Melayu sangat penting bagi etnis Melayu di Patani, selatan Thailand, karena statusnya dapat menunjukkan jati diri dan identitas etnis Melayu-Islam.



Provinsi perbatasan selatan Thailand dari hari ke hari terdapat masalah yang tidak bisa diselesaikan. Bahkan semakin meningkat terutama masalah kekerasan dan stabilitas tak pernah berakhir. Hal ini menyebabkan timbulnya beberapa masalah dalam pendidikan, seperti sebagian guru ketakutan berdampak migrasi keluar dari area beresiko ini. Kadang guru banyak minta cuti atau menutup kelas lebih awal dari biasa. Selain itu masalah ekonomi, sosial, politik, budaya dan korupsi. Pemerintah perlu menyiapkan sebagian anggaran untuk mengatasi masalah tersebut. Setiap departemen, institusi atau organisasi harus terlibat dalam mencari solusi penyelesaian permasalahan tersebut. Pada tahun 2012 data survei terhadap 10 provinsi teratas dengan proporsi penduduk miskin tertinggi di Thailand, diurutkan berdasarkan proporsi penduduk miskin tertinggi, menemukan bahwa Provinsi Mae Hong Son, Pattani, Narathiwat, Kalasin, Sisaket, Tak, Nakhon Phanom, Sakon Nakhon, Buriram dan Mukdahan, masing-masing adalah provinsi termiskin. Data dari Kantor Badan Pembangunan Ekonomi dan Sosial Nasional Biro Pengembangan Basis Data dan Indikator Sosial, 2014. Dari data diatas terdapat bahwa provinsi Pattani dan Narathiwat termasuk dalam peringkat teratas tingkat nasional. Selain itu data dari proyek analisis perubahan dalam situasi sosial, ekonomi, politik dan kekerasan langsung di provinsi perbatasan selatan Thailand oleh Srisompop Jitpiromsri dan Busabong Chaicharoenwattana menemukan bahwa masalah kerusakan berkepanjangan di tiga provinsi perbatasan selatan Thailand sejak dari tahun 2004 hingga sekarang menyebabkan timbulnya permasalahan di masyarakat seperti masalah pengangguran, narkoba, kekerasan dan kemiskinan (Mada-o Puteh. dkk., 2017).

Media memiliki pengaruh terbesar terhadap kemajuan bahasa dan sastra di Patani, selatan Thailand, baik media cetak maupun elektronik. Dari jumlah penduduk Melayu di selatan Thailand yang cukup besar, namun terdapat masyarakat yang bisa menerima media dalam bahasa Melayu sangat sedikit. Sekarang tidak ada media yang menggunakan Bahasa Melayu baik dalam bentuk surat kabar, jurnal, dan televisi. Sastra Melayu tidak disiarkan sehingga berdampak bagi generasi muda di Patani, selatan Thailand. Mereka tidak suka sastra melayu bahkan tidak memperhatikan bacaan sastra yang ada. Namun masih ada sekelompok masyarakat yang lebih tertarik untuk mendengar dan menonton pertunjukan walaupun kualitas sastra kurang bagus. Berbeda dengan negara Melayu lainnya yang melestarikan bahkan memajukan perkembangan sastra Melayu melalui pantun atau puisi Melayu. Di Patani, selatan Thailand selalu konsisten dengan sekolah *Tadika* (Taman Didikan Kanak-kanak) karena setiap tahun akan mengadakan perlombaan antar sekolah. Untuk itu peneliti mengambil kesempatan



untuk mempelajari puisi di Sekolah Tadika di distrik Ka Pho, Provinsi Pattani yang memiliki 15 buah sekolah. Sebagai kekuatan dalam integrasi masyarakat ASEAN di Patani, selatan Thailand, bahwa masih ada peninggalan sastra puisi atau pantun Melayu yang tersisa. Kadang bahasa yang digunakan ada campuran antara bahasa Thai dan bahasa Melayu sehingga menunjukkan kekayaan sastra di daerah ini.

Dari latar belakan tersebut, peneliti ingin mengkaji masalah-masalah sosial yang ada di Patani, selatan Thailand ini. Menganalisis masalah dan menulis puisi-puisi untuk menciptakan tanggung jawab pemuda terhadap masalah sosial di Patani, selatan Thailand.

II. Pembahasan

A. Sintesis masalah sosial di Patani, selatan Thailand

Peneliti mengorganisir analisis masalah pemuda di Patani, selatan Thailand yang menggunakan peserta sebanyak 20 orang, yang dilaksanakan pada tanggal 9 November 2017 di ruang rapat FKIP Universitas Fatoni; hasil analisisnya adalah sebagai berikut:

1. Masalah pendidikan penyebab dari siswa kabur dari sekolah, tidak ada beasiswa, keluarga/ orang tua berpisah, nilai-nilai sosial adalah bekerja untuk mendapat uang, biaya bebas, orang tua memaksa mereka untuk belajar di sekolah/institut yang tidak disukai, orang tua tidak peduli dengan pendidikan, dan guru yang mengajar lulusan di lain bidang studi.
2. Masalah keamanan penyebab dari ada banyak pasukan tapi tidak bisa menyelesaikan masalah, Kepentingan bisnis, narkoba, pasukan tidak efektif, kurangnya pemahaman tentang budaya lokal seperti bahasa, makanan, dan agama juga bahasa dan ekspresi yang digunakan dalam komunikasi.
3. Masalah kekerasan penyebab seperti anak-anak belajar kekerasan dari orang tua mereka, contoh dari berita, mass media, internet., disebabkan oleh obat-obatan, penduduk desa tidak berani bekerja karena takut dengan tentara seperti kerja di perkebunan karet.
4. Masalah narkoba penyebab dari orang tua kecanduan narkoba mengakibatkan infeksi HIV, Ingin tahu, ingin mencoba, ikuti teman, beberapa kosmetik dicampur dengan obat-



- obatan, minum air ketung dan menyerah dengan istrinya, dan dalam beberapa kasus, istri setuju untuk membayar uang agar suami berhenti minum ketung, lingkungan masyarakat juga bias melakukan mencuri dan merampok.
5. Masalah perzinahan penyebab dari penetapan mas kawin agak mahal, pemimpin ada wanita simpanan/pacar baru, pasangan yang berbeda agama, wanita tergilagila dengan seragam pegawai, dan temukan cinta di dunia internet.
 6. Masalah teknologi penyebab dari Kecanduan game online, kecanduan Social Network/ internet, kecanduan Smart Phone, kurangnya kepercayaan pada keluarga menyebabkan perceraian, menggunakan teknologi yang salah, juga orang tua membesarkan anak-anak mereka dengan Smart Phone.
 7. Masalah agama penyebab dari ekstrim beragama, berbeda pendapat/pandangan, ada kelainan ideologi dan aliran, tidak mengembangkan/belajar agama, dan tidak menghormati masjid.
 8. Masalah moral penyebab dari siswa tidak menghormati guru, guru berperilaku tidak sopan, tidak merasa cinta tanah air, dan anak tidak mengrikuti nasihat dan kata-kata orang tua.
 9. Masalah ekonomi penyebab dari harga karet/tanaman/barang rendah sedangkan harga produk lain mahal, produk pertanian mengalami kelebihan, ada pengangguran, punya tenaga kerja asing, memiliki nilai bekerja di Malaysia atau luar negara.
 10. Masalah Korupsi penyebab dari kompensasi rendah/murah, jabatan lebih tinggi, Kurangnya moralitas dan etika, sikap membayar di bawah meja, dan sebagian menganggap korupsi sebagai donasi.

Dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan penyusunan puisi dengan menciptakan puisi dwi Bahasa (Bahasa Melayu-Thai) dengan harapan buku puisi yang akan diterbitkan nanti sabagai buku puisi dwi bahasa buku pertama di Thailand. Dengan besar harapan selain masyarakat Melayu yang bisa memahami juga masyarakat yang tidak paham Bahasa Melayu bisa mengerti maksud dalam Bahasa Thai. Tahap awal penulisan puisi ini diciptakan sketsa puisi sebanyak 103 buah puisi yang mencakupi masah-masah sosial di Patani, selatan Thailand.



B. Mengkarya puisi Edukasi Penyelesaian Permasalahan Sosial di Patani, Selatan Thailand

Peneliti mengarang 103 buah puisi, namun sebelum buku puisi dipublikasikan. Peneliti mengundang para pakar untuk memberi penilaian dan masukan sehingga buku puisi yang akan diterbitkan lebih sempurna. Para pakar terdiri dari; 1) Dr. Aminah Jehwar dari Prince of Songkla University (PSU). 2) Mrs. Farida Hajiteh dari Yala Rajabhat University (YRU). 3) Mr. Shahideen Nitiphak dari Princess of Naradhiwas University (PNU). 4) Mrs. Assumanee Maso dari Fatoni University (FTU). dan 5) Mr. Mahroso Doloh dari Universitas Negeri Yogyakarta (UNY).

Dari puisi yang di karang sebanyak 103 buah puisi itu, tim pakar menilai karangan puisi baik yang tulis dalam Bahasa Thai dan Bahasa Melayu. Hasil penilaian bahwa setuju untuk memotong tiga buah puisi dengan alasan tidak terkait dengan kerangka penelitian yaitu puisi yang ke 6-8 dengan judul Sahabat, Cinta dan Pohon. Setelah penilaian jumlah puisi yang bias dibukukan berjumlah 100 buah puisi dengan judul berikut;

Tabel 1 nama judul puisi dwi bahasa

No.	Judul	No.	Judul
1	Adikku / ไอ้ น้องข้า	2	Bedoah / เกินไปไหม
3	Aku Amat Khawatir / ฉันกังวลเหลือเกิน	4	Kita Hanya Dicipta / เราแค่สิ่งถูกสร้าง
5	Pulanglah / กลับมาเถิด	6	Menjelang Aidil Fitri / เมื่ออีดิลfitriใกล้มาถึง
7	Padamlah Api Amarah / ดับเถิดเปลวเพลิงแห่งความพิโรธ	8	Sekeping Tanah Usang / สิ้นดินอันเก่าแก่ผืนหนึ่ง
9	Sampai Bila / อีกนานแค่ไหน	10	Sudah Lama Bahasaku / นานมาแล้วภาษาของฉัน
11	Ibu Pertiwi Menangis Lagi / มาดูภูมิรัฐาให้อีกหน	12	Namaku Rokiah / ฉันชื่อรอกียะฮ์



13	Berpuluh Kali / หลายสิบครั้ง	14	Usia Rahsia / ความลับแห่งอายุไข
15	Entah Berapa Orang Lagi / อีกกี่คน	16	Guru Bangsa Patani / พ่อพิมพ์ปาตานี
17	Marah / โกรธ	18	Budu / บุญ
19	Kita Sedang Ditipu / เรากำลังโดนหลอก	20	Kedamaian Masih Dalam Mimpi / สันติภาพยังเป็นเพียงความฝัน
21	Duka Rohingya / ความเศร้าโศกของชาวโรฮิงญา	22	Jangan Bersedih Anakku / อย่าเศร้าเลยลูกรัก
23	Bila Tahun Baru Tiba / เมื่อปีใหม่มมาถึง	24	Tadika (Sekolah Melayu) / ตาดิกา (โรงเรียนมลายู)
25	Kita Harus Berwaspada / พึงระวัง	26	Melayu Jual Melayu / มลายูทำลายมลายู
27	Setiap Tahun Baru Tiba / ทุกปีใหม่มมาถึง	28	Hidup Gelisah / ทุรนทุราย
29	Kita Tinggal di Bumi yang Sama / เราอาศัยบนแผ่นดินเดียวกัน	30	Bila Orang Berkata / เมื่อเขาพร่ำบ่น
31	Pagi yang Pilu / รุ่งอรุณที่แสนเศร้า	32	Bilakah / อีกเมื่อไหร่
33	Laba-Laba Malam / แมงมุมกลางคืน	34	Banjir Besar / น้ำท่วมใหญ่
35	Aku Marah / ฉันโกรธ	36	Aku Anak Melayu / ฉันคือลูกหลานมลายู
37	Kita Tidak Pernah Menyadarinya / เรามิเคยสำนึก	38	Damailah Negeriku Patani / สันติภาพเกิดปาตานีของฉัน
39	Setiap Hari / ทุกๆ วัน	40	Pelek Sungguh / แปลกจริง
41	Mari Kita Fikir Bersama / มาเถิดเรามาคิดครวญ	42	Ku Mencari-cari / ฉันตามหา
43	Bila Kita Berpecah / เมื่อเราแตกแยก	44	Kita Berbangga-Bangga / เราจงภาคภูมิใจ
45	Keadilan / ความยุติธรรม	46	Kata-Kata Jahanam / คำนำแห่งนรก
47	Jogjakarta, Aku Datang Lagi / ขอรักขาการ์ต้า ฉันกลับมาอีกครั้ง	48	Dunia Semakin Gila / โลกยิ่งบ้า
49	Dulu Ku Tak Tahu / แต่ก่อนฉันไม่รู้	50	Di Warung Makan Itu / ในร้านอาหารแห่งนั้น
51	Demi Sedikit Kuasa / แค่เพียงอำนาจอันน้อยนิด	52	Boh Datang Lagi / มหันตภัยหวนอีกครั้ง
53	Bila Peribumi Lemah / เมื่อเจ้าของแผ่นดินอ่อนแอ	54	Aku Tak Malu / ฉันไม่อาย



55	Aku Melihat Senyumanmu / ฉันเห็นรอยยิ้มของเธอ	56	14 Februari Hari Kekasih / 14 กุมภาพันธ์ วันแห่งความรัก
57	Jahanamlah Bangsaku / ประชาชาติของฉันพินาศ	58	Musim Panas Datang Lagi / ฤดูร้อนหวนคืนอีกครั้ง
59	Beribu Kali / นับพันครั้ง	60	Aku Tahu / ฉันรู้
61	Berpuluh Tahun / นับทศวรรษ	62	Apa Gunanya / มีประโยชน์อันใดฤา
63	Kepulanganku / การกลับมาของฉัน	64	Bom Meletup / เกิดเหตุระเบิด
65	Tabiat Melayu / นิสัยคนมลายู	66	Tiada yang Abadi / ไม่มีใครยืนยง
67	Kau Pendusta / เธอผู้โกหก	68	Alam Mulai Marah / โลกพิโรธ
69	Bangkitlah Anak Bangsaku / ลุกขึ้นเถิดประชาชาติของฉัน	70	Bukalah / จงเปิด
71	Siapa Kata / ใครว่า	72	Sedekah / บริจาคทาน
73	Kerana Jawatan / เพียงเพราะอำนาจ	74	Lima Hari Empat Malam / ห้าวันสี่คืน
75	Pertemuan / การพบกัน	76	Pasar Malam / ตลาดนัดกลางคืน
77	Marhaban Ya Ramadan / มัรฮาบันรอมฎอน	78	Tadika Hilang Jatidiri / ตาติกาพลายสิ้นตัวตน
79	Rohingya Berduka / โรฮิงญาโศกเศร้า	80	Kita Masih Beruntung / เรายังโชคดี
81	Beribu Tahun Lelehur Kita / พันปีบรรพบุรุษของเรา	82	Majoriti Minoriti / ชนกลุ่มน้อย ชนกลุ่มใหญ่
83	Duhai Harapan Bangsa / โอ้ ความหวังแห่งสังคม	84	Mahasiswa Zaman Kini / นักศึกษาแห่งยุคสมัย
85	Wahai Remaja / โอ้ หนุ่มสาว	86	Musim Banjir Datang Lagi / ฤดูน้ำหลากเยือนอีกครั้ง
87	Patani, Ku Salamkan / ปาตานี ฉันฝากสลามถึง	88	Kita Berjuang Kedamaian / เราสู้เพื่อสันติภาพ
89	Kala Akhir Zaman / ยุคสุดท้าย	90	Hampir Setiap Hari / เกือบจะทุกวัน
91	Rasuah / สินบน	92	Salahkah / ผิดด้วยหรือ
93	Kita Wajib Bersyukur / เราต้องขอบคุณ	94	Ramai Yang Tahu / ต่างก็รู้
95	Cinta Adalah Anugerah / ความรักคือของขวัญอันเลิศล้ำ	96	Wahabi / วาฮาบี
97	Jangan Biarkan / อย่าปล่อย	98	Fikir-Fikirlah / โปรดจงคิด
99	Penjilat / คนเลียขา	100	Angin Duka / สายลมแห่งความโศกเศร้า



Puisi setelah diedit sesuai penilaian dari ahli mempunyai 100 buah puisi dengan jumlah total 124 halaman. Puisi ini dijilid untuk membagi kepada peserta yang berminat ikut kursus nanti.

Gambar 1 bentuk buku puisi yang di bagi kepada peserta kursus



C. Mewujudkan Tanggung Jawab Pemuda terhadap Masalah Sosial di Patani, Selatan Thailand

Proyek ini telah menyelenggarakan pelatihan pertunjukan puisi untuk pemuda di lima provinsi perbatasan selatan Thailand. Pada tanggal 26-28 Juli 2018 di Hotel Ao Manao Resort, Kecamatan Kaluwo Nuea, Kabupaten Mueang, Provinsi Narathiwat. Jumlah peserta terdiri dari siswa 88 orang dan guru 12 orang total 100 orang.

Gambar 2 foto bersama setelah selesai proyek kursus dan bagi sertifikat



Peneliti telah menginformasikan proyek pelatihan tersebut melalui halaman page: Proyek "Puisi: Mencerminkan Masalah Sosial di Tiga Provinsi Perbatasan Selatan Thailand" untuk mempublikasikan dan menginformasikan rincian setiap kegiatan dalam proyek.

Gambar 3 Halaman Page proyek puisi



https://www.facebook.com/Projekpuisidrama/?ref=pages_you_manage



Setelah melakukan pelatihan baca puisi dan bergaya. Proyek ini menyelenggarakan perlombaan bagi pemuda untuk menunjukkan tanggung jawab terhadap masalah sosial di Patani, selatan Thailand. Proyek diadakan pada tanggal 4 September 2018 di ruang pertemuan gedung Chalermprakiet. Universitas Fatoni. Peserta yang dapat berpartisipasi dalam aktivitas kali ini hanya siswa yang telah lulus kursus puisi yang lalu. Peserta yang ikut dalam pertandingan Puisidra kali ini harus atas nama perwakilan sekolah dari 5 provinsi perbatasan selatan Thailand yang berjumlah 22 buah sekolah. Dewan juri kali ini berjumlah 3 orang terdiri dari negara Singapura, Indonesia, dan Thailand. Adapun hasil dari lomba tersebut adalah sebagai berikut:

Juara pertama	Sekolah Muslimsuksa	Provinsi Satun
Juara ke dua	Sekolah Mohammadiyah	Provinsi Pattani
Juara ke tiga	Sekolah Ratprachanukhro	Provinsi Pattani
hadiah hiburan	Sekolah Azizstan	Provinsi Pattani
hadiah hiburan	Sekolah Suksawad	Provinsi Yala
hadiah hiburan	Sekolah Hatyaiwittayakarn	Provinsi Songkhla
Popular Vote	Sekolah Wattanatam Islam	Provinsi Pattani

Karya puisi yang mencerminkan masalah sosial di Patani, selatan Thailand, dari kajian ini terdapat permasalahan sosial aktual di Patani, selatan Thailand yang merupakan puisi klasik senada dengan Indriawan (2013) menyatakan bahwa sebagian besar puisi klasik memiliki cita rasa Melayu. Sementara itu puisi Melayu klasik tetap melekat pada bentuk strukturalnya. Jumlah suku kata di setiap baris, jumlah kata di setiap baris, jumlah baris di setiap bab bahkan puisi dan nilai sastra. Selain itu, puisi klasik adalah puisi yang terikat oleh aturan-aturan tertentu dalam penulisannya. Seperti: jumlah bait, baris, dan suku kata. Sementara itu, puisi modern justru kebalikan dari puisi klasik. Puisi modern tidak terikat oleh aturan-aturan tertentu seperti yang berlaku pada puisi klasik. Namun puisi juga dapat diaplikasikan sebagai Puisidra dengan melatih generasi muda untuk menampilkan puisi melalui pertunjukan atau aksi drama. Puisidra dianggap sebagai puisi modern mengikut Sudaryanto (2015) sesuai deskripsi



Indriawan (2013) menyatakan bahwa puisi modern menyebar luas di Indonesia pada masa pasca kemerdekaan. Dari bentuk penulisan puisi keduanya memiliki gaya kontemporer. Puisi kontemporer dapat dianggap puisi selama abad terakhir, dimana puisi kontemporer cenderung menggunakan bahasa yang tidak lembut dalam retorika, gunakan ekspresi yang agresif dan kasar. Hasil pertandingan puisi membuat para pemuda memahami esensi permasalahan di provinsi perbatasan selatan Thailand. Mempunyai tanggung jawab dalam masyarakat, sesuai dengan kajian Taswasin Sucharanon dan Pornphan Prajaknet. (2017) dalam Jurnal Seni Komunikasi dan Inovasi, NIDA, Tahun 4, Edisi 2 (Jul. – Des. 2017), melakukan penelitian tentang “Pengembangan Komunikasi Lagu *Luk Thung* Melalui cerita berbasis nilai-nilai sosial Thai dari dulu hingga sekarang” dengan tujuan mempelajari perkembangan komunikasi lagu-lagu *Luk Thung* melalui cerita berdasarkan nilai-nilai masyarakat Thai dari masa ke masa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan komunikasi lagu *Luk Thung* sesuai dengan *feedback* dalam sejarah sosial, politik, ekonomi dan teknologi. di setiap zaman.

Adapun karya puisi di Patani, selatan Thailand sudah mengembang sebagai lirik lagu anasyid. Karena setelah dinilai isi kandungan puisi jarang diminat khususnya bagi pemuda, oleh demikian ada sekelompok masyarakat berusaha untuk mempertahankan Bahasa Melayu yang tersurat dalam puisi sebagai lirik lagu anasyid. Seperti karya Ibnu desa (Mazlan Muhammad) dengan judul puisi “Insan berguna” tersirat isi puisi bahwa; gajah mati meninggalkan gading, harimau mati meninggalkan belang, manusia mati meninggalkan jasa. Dari kandungan isi puisi ke lirik lagu tersebut membuat tambah minat pemuda melayu dalam mempelajari pepatah melayu. Sedangkan puisi karya Dr. Phaosan Jehwae dengan judul “Aidil Fitri” juga telah dilirik lagu anasyid, terkandung isi cerita tentang; Sebulan penuh kita berpuasa, menahan lapar harap pahala. Semoga diampun segala dosa, kembali fitrah di hari raya. Amalan utama jangan dilupa, mohon maaf kedua orang tua. Ternyata puisi yang dikarya itu sangat merdu jika dilirikan sebagai lagu anasyid, bahkan peminat tidak hanya masyarakat Melayu Patani, bahkan dunia Melayu lainnya juga. Selain itu Nadia Usman puisi melirik lagu “Pendukung Anak Yatim” di mulai dengan kata-kata; Penat, Lelah, letih, lesu. Adalah lumrah insan yang bekerja. Setiap pekerjaan yang dilaksanakan, mestilah ada jiwa pengorbanan. Demikian puisi mencerminkan permasalahan sosial di wilayah perbatasan selatan Thailand, khususnya yang terkait dengan 10 masalah tersebut.



III. Kesimpulan

Sintesis masalah sosial di Patani, selatan Thailand menjadi 10 masalah sebagai berikut: 1) masalah pendidikan 2) masalah keamanan 3) masalah kekerasan 4) masalah narkoba 5) masalah perzinahan 6) masalah teknologi 7) masalah agama 8) masalah berbakti 9) masalah ekonomi dan 10) masalah korupsi. Penyusunan puisi cerminan masalah sosial di Patani, selatan Thailand dalam bentuk puisi sebanyak 100 buah puisi. Dalam mewujudkan tanggung jawab pemuda terhadap masalah sosial, Proyek ini telah menyelenggarakan pelatihan pertunjukan puisi untuk pemuda di lima provinsi perbatasan selatan Thailand pada tanggal 26-28 Juli 2018 di Hotel *Ao Manao Resort*, Kecamatan Kaluwo Nuea, Kabupaten Mueang, Provinsi Narathiwat. Jumlah peserta 100 orang terdiri dari siswa 88 orang dan guru 12 orang. Setelah menyelenggarakan pelatihan pertunjukan puisi, pada tanggal 4 September 2018 menyelenggarakan perlombaan bagi pemuda untuk menunjukkan tanggung jawab terhadap masalah sosial yang diadakan di ruang pertemuan gedung Chalermprakiet. Universitas Fatoni. Peserta terdiri dari perwakilan sekolah dari 5 provinsi perbatasan selatan Thailand yang berjumlah 22 buah sekolah. Hasil pertandingan, juara pertama dari Sekolah Muslimsuksa Provinsi Satun.

Daftar Pustaka

- Desa, Ibnu (Muhammad, Mazlan). 2019. *Insan berguna*. <https://www.youtube.com/watch?v=yMX2SxShja8>
- Jehwae, Phaosan. 2017. *Aidil Fitri*. <https://www.youtube.com/watch?v=AbWwWITnyfg>
- Puteh, Mada-o; Azizskul, Hasbullah; Jinarong, Subanyo; Chupok, Somchai. 2017. “*Budaya Teh Pagi*” *Metode Menyelesaikan Masalah Masyarakat Muslim Melayu di Provinsi Perbatasan Selatan Thailand : Studi Kasus Masyarakat Kampung Baru 2, Kecamatan*



Bang Nak, Kabupaten Mueang, Provinsi Narathiwat. Bangkok: Institut Raja Prajadhipok.

Puteh, Mada-o; Jehwae, Phaosan; Waeno, Mahamadaree. 2010. *Kajian Tentang Peraturan dan Undang-undang Mempekerjakan Pekerja Asing di Malaysia: Studi Kasus Pekerja Thailand di Negeri Perbatasan Bagian Utara Malaysia: Konsulat Kerajaan Thailand di Kota Bharu, Malaysia.*

Sucharanon, Taswasin dan Prajaknet, Pornphan. 2017. *Pengembangan Komunikasi Lagu Luk Thung Melalui Cerita Berbasis Nilai-nilai Sosial Thai dari Dulu hingga Sekarang.* Jurnal Seni Komunikasi dan Inovasi, NIDA, Tahun 4, Edisi 2 (Jul. – Des. 2017), Bangkok.

Sudaryanto. 2015. *Himpunan Lengkap Peribahasa Nusantara.* Yogyakarta: SKETSA.

Teguh, Indriawan. 2013. *Peribahasa, Puisi, Pantun, Sajak.* Depok: Infra Pustaka.

Usman, Nadia. 2017. *Pendukung Anak Yatim.* <https://www.youtube.com/watch?v=NPurkHi66Ok>



UTILIZATION OF POWERPOINT APPLICATIONS IN THE DEVELOPMENT OF QUIZ GAME-BASED LEARNING MEDIA

Rivaldi Ramadhan¹, Imas Sukaesih²

¹ IKIP Siliwangi, Cimahi

² SDN 105 Sukarela, Bandung

rivaldi6394@gmail.com, imassukaesih1967@gmail.com

ABSTRACT

The rapid advancement of technology in the learning process in schools is not accompanied by an increase in teacher competence in making technology-based learning media, resulting in an imbalance of teacher competence in using technology. Therefore, it is necessary to carry out training on the use of power point media in making game-based learning media. The aim is to increase teacher competence in making learning media and provide the concept of game-based learning media to be applied in classroom learning activities. The subject is a teacher of SMP Bunga Bangsa Bandung City. The research method used is descriptive qualitative using observation sheet instruments and questionnaires, then the data processing techniques are through data reduction, data presentation, and making conclusions. Based on the questionnaire on the results of the activities that have been carried out, it is known that the result is that teachers feel they have new abilities in making game-based learning media and want to be applied to classroom learning. So it can be concluded that after participating in the training, teachers have increased competence in making game-based learning media by utilizing power point applications.

Keywords: PowerPoint, Learning Media, Game

ABSTRAK

Pesatnya kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran disekolah tidak dibarengi peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga terjadi ketimpangan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi. Oleh karena itu, perlu dilaksanakan pelatihan pemanfaat media *power point* dalam membuat media pembelajaran berbasis game. Tujuan meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran dan memberikan konsep media pembelajaran berbasis game untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Subjeknya adalah guru SMP Bunga Bangsa Kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan menggunakan instrument lembar observasi dan angket, kemudian teknik pengolahan datanya melalui reduksi data, penyajian data, dan membuat simpulan. Berdasarkan angket hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, diketahui hasilnya guru merasa memiliki kemampuan yang baru dalam membuat media pembelajaran berbasis game dan ingin diterapkan pada pembelajaran dikelas. Maka dapat disimpulkan setelah mengikuti pelatihan guru memiliki peningkatan kompetensi dalam membuat media pembelajaran berbasis game dengan memanfaatkan aplikasi power point.

Kata kunci: PowerPoint, Media Pembelajaran, Game



INTRODUCTION

Echnology-based learning during the Covid-19 pandemic has now developed so rapidly, so that the ability of teachers to use technology in carrying out learning becomes an absolute must master. Based on the results of field observations, there are still many teachers who have difficulty in making learning media by utilizing the latest application technology. Moreover, older teachers still need extra guidance in order to improve their competence when compared to younger teachers who are easier to understand the use of an application. To overcome these obstacles, of course, requires a new and more interesting learning media concept.

Learning media learning media according to Surayya (2012) is a tool that is able to assist the teaching and learning process and serves to clarify the meaning of the message or information conveyed, so as to achieve the planned learning objectives. Learning media can be understood as anything that can channel information from sources of information to recipients of information Falahudin (2014). Learning media as a whole is a tool or material used in the teaching and learning process which has a function as a carrier of information from learning resources. The use of game-based learning media for students is very suitable to be used in the delivery of learning material so that it is not monotonous and is able to attract students' interest in learning. For example, by using a PowerPoint application that has been used, there are many benefits contained in it to create an interesting learning media.

Microsoft Power Point is a computer program devoted to presentations. Mardi (2007) said that power point is an application program from Microsoft that can be used to make presentations, both for conducting a meeting and planning other activities, including being used as a learning medium in schools. Microsoft power point provides slide facilities to accommodate the main points of discussion that will be delivered to students. With animation facilities, a slide can be modified in an interesting way. Likewise with the facilities: front picture, sound, and effects can be used to make a good slide. When this slide product is presented, the listener's attention can be drawn to accept what is conveyed to the students. This program was delivered specifically to deliver presentations, whether organized by companies, governments, or individuals (Nugroho, 2015).



According to Prasetya (2013) games are a form of learner-centered learning that uses electronic or digital games for learning purposes. Educational games are one of the media used for learning, increasing the knowledge of users through an interesting media. This type of media is usually intended for children, with games that have attractive images and colors. The use of an educational game is as a medium to assist in learning activities (Tobias,2014).

Based on this description, the authors are interested in implementing training to increase teacher competence in making game-based learning media for teachers as a solution to overcome these obstacles, it is hoped that after providing the concept of game-based learning media, teachers can apply it in learning activities and be able to improve teacher competence in making media. learning so that it can create learning activities that are more interesting and can be more easily understood by students.

METHOD

The research method used is descriptive qualitative method. This qualitative descriptive method is a scientific method used to solve a problem based on data obtained through phenomena that occur in a context or event being observed (Moleong, 2007). The subjects in this study were the teachers of SMP Bunga Bangsa Bandung as training participants, totaling fourteen people. So the use of qualitative descriptive methods in this study aims to obtain data to determine the increase in understanding of the concept of game-based learning media and increase teacher competence in making technology-based learning media.

The questionnaire instrument was used as a technique to collect data in this study, then the data was analyzed by steps, data reduction, data presentation, then making conclusions.

RESULTS AND DISCUSSION

In the following, the writer conveys the results of the participants' questionnaires after participating in the training activities for using the PowerPoint application in developing quiz game-based learning media.



Table 1. Activity results achievement questionnaire

No	Success Indicator	Achievement				Note
		4	3	2	1	
1	Teachers have an understanding of the concept of game-based learning media	85,71	14,28			
2	Teachers are able to use PowerPoint applications proficiently	78,57	21,42			
3	Teachers are able to practice making game-based learning media with the PowerPoint application	92,85	7,15			
4	The teacher is able to demonstrate the results of making game-based learning media	71,42	28,58			
Percentage		82,14%	17,86%			
Total Score Earned		214				
Results (Score obtained: Maximum score) x100)		214/224 x 100 = 95,53%				Very good (A)

Information:

4 = very good

3 = good

2 = enough

1 = less

Table 2. Scoring Criteria

NUMBERS (Quantitative)	LETTERS (Qualitative)	DESCRIPTION
86 - 100	A	Very good/very adequate/Very often
71 – 85,99	B	good/adequate/often quite
56 – 70,99	C	/sufficiently/sometimes



< 56 D less/inadequate/never

It is known that the teacher indicator has an understanding of the concept of game-based learning media getting the highest percentage score of 85.71 with a very good category, then on the teacher indicator is able to use the PowerPoint application proficiently the achievement of the highest percentage score is 78.57 with a very good category, then on the teacher indicator is able to practice making game-based learning media with the PowerPoint application getting the highest percentage score of 92.85 with a very good category, and the teacher indicator being able to demonstrate the results of making game-based learning media getting the highest percentage score of 71.42 with a very good category. good. Overall indicators of teacher achievement in participating in the training are good by obtaining the highest average score category of 82.14% in the very good category

Based on the respondents' entries in the questionnaire, the overall achievement of the results of this training activity has been achieved very well by the participants with an average total percentage gain of 95.53%. So it can be concluded that the training activities for using PowerPoint applications in the development of quiz game-based learning media were carried out very well and provided new understanding and additional competencies for participants in using power point applications.

CONCLUSION

Based on the results of the activities that have been carried out, it is known from the results of the questionnaire that teachers feel they have new abilities in making game-based learning media and can be applied to classroom learning. So in conclusion, after attending training on the use of PowerPoint applications in developing quiz game-based learning media, teachers have increased competence in utilizing power point applications to create and implement game-based learning media.

BIBLIOGRAPHY

Nugroho, A. (2015). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis power point dengan video dan animasi terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar pada materi*



perawatan unit kopling siswa kelas 2 jurusan teknik kendaraan ringan SMK PIRI 1 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

Falahudin, I. (2014). "Pemanfaatan media dalam pembelajaran". *Lingkar Widyaiswara*, 4(1), 104–117.

Mardi, dkk. (2007). *Ketrampilan komputer dan pengelolaan informasi untuk SMK kelas XI*. Bandung: Yudhistira.

Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Prasetya, D,D., Sakti, W., Patmanthara, S. (2013). *Digital game-based learning untuk anak usia dini*. *TEKNO*, 2(20), 45–50.

Surayya, E. (2012). *Pengaruh media dalam proses pembelajaran*. AT-TA'LIM.

[http://download.portalgaruda.org/article.php?article=252615&val=6809&title=Pengaruh Media dalam Proses Pembelajaran](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=252615&val=6809&title=Pengaruh%20Media%20dalam%20Proses%20Pembelajaran)

Tobias, Sigmund, J Dexter Fletcher, and A. P. W. (2014). "Game based learning." In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, Springer, 483–503.



IDILOGI *PINJOL* BAGI PARA DEBITUR BERDASARKAN NORMAN FAIRCLOUGH

Rully Silvia¹

IKIP Siliwangi¹

¹rullysilvia47@guru.sma.belajar.id

ABSTRAK

Pinjol adalah salah satu perusahaan pinjaman *online* yang sedang ramai menjadi buah bibir pada saat ini. Akibat pandemi Covid-19 yang berkepanjangan, banyak memberikan dampak yang signifikan kepada perekonomian di dunia. Salah-satu permasalahan masyarakat adalah kesulitan memenuhi kebutuhan hidupnya. Pemutusan hubungan kerja dan usaha-usaha masyarakat banyak yang gulung tikar. Masyarakat harus mengatasi kesulitan ini dengan cepat. Pinjol memberikan kemudahan bagi masyarakat mengatasi kesulitan tersebut. Sebuah KTP bisa menjadi jaminan pinjaman tersebut. Namun, cara penagihannya yang banyak menimbulkan kontroversi. Cara penagihannya melalui pesan-pesan elektronik dengan sangat kasar. Cara ini tentu saja bertentangan dengan HAM. Identitas pribadi debitur dibuka ke publik. Hal ini banyak menimbulkan depresi berat bagi para debitur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bahasa sarkasme pada pesan penagihan pinjol terhadap para debitur. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teori AWK Fairclough. Hasil analisis teks menunjukkan pesan penagihan dengan bahasa sarkasme yang digunakan pinjol menimbulkan pengaruh besar pada kondisi mental debitur.

Kata Kunci: *Idiologi, pinjol, debitur, AWK Model Fairclough*

PENDAHULUAN

Pinjol atau pinjaman online (*fintech lending*) adalah salah satu berita yang ramai dibicarakan pada saat ini. Pandemi yang berkepanjangan sangat berpengaruh terhadap kondisi ekonomi masyarakat. Akhir-akhir ini, banyak pesan acak yang dikirim pinjol melalui gawai untuk menawarkan pinjaman mudah tanpa agunan. Hal ini menjadi daya tarik masyarakat untuk mengatasi kesulitannya dengan cepat. Banyak masyarakat yang meminjam dari berbagai aplikasi *Pinjol*, baik legal maupun illegal. *Pinjol* yang legal tercatat izinnya di Lembaga OJK, sedangkan illegal tidak tercantum di Lembaga tersebut. Saat pandemi ini, keberadaan *Pinjol* illegal semakin menjamur. Masyarakat belum mengetahui kebiasaan yang dilakukan *Pinjol* illegal tersebut dalam mengatasi masalah debitur yang macet. Begitu pula dalam menentukan suku bunga pinjaman. Bunga yang diberikan *Pinjol* illegal ini sangat besar. Berdasarkan berita dari *Kompas.com* bahwa bunga *Pinjol* illegal bisa mencapai 30%, artinya bunga pinjamannya 1% perhari. Masyarakat banyak yang mengeluh akibat besarnya bunga tersebut. Jika terlambat membayar, maka bunganya akan terus naik. Kondisi masyarakat semakin terpuruk dengan pesan tagihan yang penuh ancaman disertai bahasa yang kasar.

Dalam salah satu berita *Merdeka.com* dan *Tempo. Com* dijelaskan seorang ibu nekat menghabiskan hidupnya karena frustasi dengan teror oleh *debt collector* secara terus-menerus. Menurut keterangan berita tersebut, Si ibu meminjam kepada 23 aplikasi pinjol dan koperasi

simpan pinjam. Cara penagihan yang dilakukan pinjol ilegal ini dengan cara mencemarkan nama baik kepada nomor-nomor yang terkait dengan debitur. Contohnya, foto debitur perempuan dipotong ditempelkan dengan gambar yang tidak senonoh. Dalam *captionnya* dijelaskan si debitur siap melayani seksual laki-laki dengan biaya sejumlah pinjamannya.

Dalam AWK, bahasa dianalisis dari sisi tata bahasa, sintaksis, dihubungkan dengan konteks sosial sebagai tempat bahasa itu digunakan. Bahasa digunakan secara efektif untuk mengontrol suatu kelompok sosial oleh kelompok yang lain. Fairclough menyatakan bahasa sebagai bentuk praktik sosial yang berkaitan dengan kekuasaan. Dalam pandangan analisis wacana kritis (AWK), bahasa tidak bersifat otonom, netral atau bebas nilai dalam menampilkan sebuah realitas. Bahasa adalah bagian dari peristiwa sosial (Eriyanto, 2015).

Analisis wacana kritis (*critical discourse analysis*) adalah analisis wacana dalam segi bahasa sesuai dengan kondisi dan situasi tertentu agar tujuan yang diinginkan tercapai. Konteks sosial mempengaruhi isi wacana. Dalam Eriyanto (2015), Fairclough membangun suatu model mengintegrasikan wacana yang didasarkan pada linguistik dan pemikiran sosial politik selanjutnya diintegrasikan pada perubahan sosial. Bahasa digunakan sebagai praktik sosial yang berimplikasi adanya dialektika antara bahasa dan kondisi sosial. Linguistik sangat berpengaruh terhadap lingkungan sosialnya (Ahmadi F & Mahardika, 2019). Analisis wacana kritis ingin menggunakan bahasa untuk melihat ideologi kekuasaan yang ada di masyarakat. Objek wacana Fairclough menganalisis linguistik, sosial dan budaya sehingga ia menggabungkan tradisi analisis tekstual yang menggunakan bahasa dalam ruang tertutup dengan konteks masyarakat yang lebih luas.

Fairclough membagi model diskursus menjadi tiga dimensi, yaitu praktik sosial, praktik diskursif, dan teks. Dimensi ini saling berhubungan secara dialektis baik dari segi model analisis, wilayah, dan prosesnya. Selain itu, Fairclough menjelaskan konsep lainnya tentang intertekstualitas. Maksudnya mengafirmasi interrelasi berbagai teks dan diskursus dalam sebuah teks. Konsep tersebut berupa strukturasi dan restrukturasi tatanan diskursus yang menimbulkan efek ideologis. Intertekstualitas bertindak sebagai mekanisme untuk menjaga atau mengubah relasi dominasi, ketika kekuasaan dan ideologi melekat dalam diskursus. (Munfarida, n.d.), 2014)

Hasil penelitian sejenis lainnya, (Ni & Sartini, 2017) membahas tentang pesan. Sebuah teks pesan dipandang dari aspek kebahasaan bonek sebagai presentasi perlawanan kepada pihak PSSI. Dalam menyampaikan pesannya tersebut, bonek tidak pernah menyampaikan dengan hal biasa. Tulisan-tulisan yang dipergunakan bonek memiliki kekhasan *arek-arek Suroboyo* yang berani, lantang, dan jujur. Sementara itu Hasanah (2017) menjelaskan hasil penelitian analisis teks-teks berita dari seratus hari pertama pemerintahan Jokowi-JK yang dimuat oleh *media online Detik.com, Kompas.com, dan Republika Online*. Secara tekstual ketiga media online tersebut merepresentasikan kepemimpinan Jokowi dengan menggunakan kosakata dan gramatikal yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan penggunaan kosakata dan gramatikal berimplikasi pada perbedaan orientasi penggunaan bahasa oleh media online.

Penelitian yang terkait lainnya Zharfa (2021), menganalisis pesan-pesan syariah yang terkandung dalam novel *Jilbab Traveler Love Sparks in Korea* karya Asma Nadia. Pesan-pesan dakwah tauhid, ibadah, akidah, dan ahlak banyak ditonjolkan dalam novel tersebut. Selain itu, Bachtiar (2019) menganalisis wacana berita elite politik di *Kompas.Com* dari segi linguistik. Hasil penelitiannya menjelaskan fitur kosakata dan gramatika ditemukan penggunaan nilai ekspresif, eksperensial, dan nilai relasional, sedangkan berdasarkan fitur struktur teks hanya ditemukan penggunaan kaidah interaksional.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis wacana kritis model Fairclough. Sumber data adalah pesan elektronik dari pinjol kepada debitur. Data yang diperoleh dianalisis dan dideskripsikan berdasarkan karakteristiknya ke dalam pola tertentu. Adapun langkah analisisnya yaitu dengan cara deskripsi, interpretasi, dan eksplanasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Objek penelitian ini adalah isi pesan penagihan yang dikirim pinjol. Untuk pinjol resminya dari *Uang Expres* dan *UKU*. Pinjol ilegalnya dari *PINJAM POS* dan *DOMPET PUNDI*. Pesan kepada debitur dianalisis wacananya menggunakan model Norman Fairclough. Unsur linguistik yang dianalisis struktur teks, tata bahasa dan leksikalisasi.

Struktur Teks

Berdasarkan strukturnya, pesan pinjol terdiri dari tiga bagian, yaitu pembukaan, isi, dan penutup. Sistematis penyusunannya ada perbedaan antara pesan yang disampaikan pinjol legal dan ilegal. Berikut dijelaskan dalam tabel.

Tabel 1
Contoh Pesan Elektronik Pinjol Legal dan Ilegal

No	Struktur teks	Pinjol Legal	Pinjol Ilegal
1	Pendahuluan	<i>Selamat Siang</i>	-
2	Isi	<i>Kami ingin sampaikan dan titip pesan untuk Bapak/Ibu xxx karena beliau memiliki pinjaman di aplikasi kami sebesar xxx Belum di bayarkan sampai saat ini. Mohon bantuannya agar menyampaikan pesan Untuk melunasi tagihannya hari ini.</i>	<i>TOLONG SAMPAIKAN XXX HP XXX UNTUK BYRKAN SEKARANG HUTANGNYA DIAPLIKASI PINJAM POS KRN SUDAH LEWAT JATUH TEMPO DAN TIDAK ADA ETIKAD BAIK SAMA SEKALI. JIKA MASIH TIDAK ADA RESPON DAN PEMBAYARAN KAMI ANGGAP BELIAU MENYETUJUI PERLUASAN PENAGIHAN KESEMUA NO KONTAK TANPA TERKECUALI SERTA GRUP DONASI DAN SEBAGAI PENANGGUNG JAWAB.</i>
3	Penutup	<i>Mohon kerja samanya untuk menyampaikan pesannya atas bantuannya TERIMAKASIH</i>	<i>TERIMA KASIH</i>
4	Nama Instansi	<i>^aUANG EXPRES dituliskan pada awal,sebelum pesan disampaikan.</i>	<i>^bPINJAM POS ditulis di tengah dalam pesan.</i>
5	Jumlah kata	5 1	52

^auang expres adalah salah satu nama lembaga pinjol legal.

^bPinjam pos adalah salah satu nama lembaga pinjol ilegal.

Tata Bahasa

Fokus analisis tata bahasa Fairclough adalah ketransitifan pada teks ini. Ketransitifannya dilihat dari penggunaan kosakata dan kalimat dalam pesan. Menurut Fairclough, representasi digunakan untuk melihat seseorang, kelompok, tindakan, kegiatan ditampilkan dalam teks. Refresentasi pada pesan ini didominasi unsur sintaksis. Kosakata, ejaan, koherensi yang terkait dengan penyusunan keefektifan kalimat. Perhatikan teks berikut.

Tabel 2
Pesan Pinjol Legal dan Ilegal

NO	Jenis Pinjol	Legal	Ilegal
1	Isi Pesan ke-1	Halo Bp-k/Ibu Bunda, tagihan xxx di ^a UKU sud@h telat, beliau tidak dapat dicont@ck, mohon inf0rmasikan agar s4g4r@ pay sebelum j@m 18.00. ada kendala, cont@ck CS: xxxx	SAMPAIKAN KEPADA SAUDARA/ KELUARGA KAU INI! JANGAN BIARKAN KELUARGA ANDA JADI PENIPU, HUTANG HUKUMNYA WAJIB UNTUK DIBAYARKAN! BANTU KELUARGA ANDA INI MEMBAYAR HUTANG, ATAU ANDA SISIHKAN SEBAGIAN REZEKI ANDA UNTUK MEMBANTU MEMBAYARKAN HUTANGNYA! JANGAN KAU ABAIKAN PESAN INI!! SURUH DIA BAYAR HUTANG SEKARANG!!! ^b DOMPET PUNDI
2	Isi Pesan ke-2		Sampaikan kepada xxx xxx jangan seperti MALING!! APALAGI PENIPU !! Bayarkan HUTANG nya di aplikasi ^b DOMPET PUNDI SEKARANG JUGA ! Disini nomor anda di cantumkan sebagai kontak darurat/penanggung jawab oleh beliau.

^aUKU adalah nama pinjol legal.

^bDOMPET PUNDI nama pinjol illegal.

Leksikalisasi

Unsur leksikalisasi dalam pesan yang dikirimkan pinjol memberikan makna yang kurang sopan. Gaya bahasa yang digunakan dalam pesan, dominan sarkasme. Makna kosakata yang terdapat didalam pesannya menimbulkan hal negatif. Salah satu reaksi yang ditimbulkan ketidaknyamanan debitur dalam berbagai aspek, seperti nama baiknya, ketegangan, kekecewaan kesedihan, dan lain-lain. Pesan akan lebih kasar lagi maknanya jika debitur belum membayar. Contohnya sebagai berikut:

Sampaikan kepada xxxxxxxxxxxx/08131xxxxxx jangan seperti MALING !! APALAGI
PENIPU !!

Bayarkan HUTANG nya di aplikasi DOMPET PUNDI SEKARANG JUGA !
Disini nomor anda di cantumkan sebagai kontak darurat/penanggung jawab oleh beliau.

Pembahasan Pesan Pinjol Legal dan Ilegal

Struktur teks dibagi menjadi tiga aspek yaitu pembuka, isi, dan penutup. Struktur pesan berkaitan dengan institusi, kaidah, dan nilai norma sosial dan budaya masyarakat, yang isinya mengandung maksud tertentu. Purwasito (2017) menjelaskan, pesan sengaja disalurkan oleh komunikator kepada komunikan untuk mendapatkan hasil tertentu, yang biasanya telah ditetapkan.

Hasil analisis struktur pada pesan pinjol terdapat perbedaan struktur penyampaian yang dikirim kepada debitur. Pada pesan pinjol legal, strukturnya lebih sistematis. Hal ini memudahkan pemahaman pembaca agar tidak ambigu memaknainya. Selain itu, unsur struktur yang sistematis dapat mempengaruhi kesopanan dalam menyampaikan pesan. Berbeda dengan pinjol ilegal, pesan yang disampaikan langsung ke tujuannya. Struktur pesan tidak jelas. Institusi pinjol ada yang diberikan di tengah atau akhir. Hal ini dapat dimaknai bahwa mereka ingin langsung menyampaikan isi dan maksud pesan. Unsur kesopanan dalam penyampaian kurang diperhatikan. Dalam tabel tersebut, masing-masing pinjol menampilkan idiloginya, ada yang sistematis dan tidak dalam penyampaianya. Namun, unsur idiologi kekuasaan sangat terlihat dominan dari pesan pinjol ilegal.

Dalam Purwarsito (2017) dijelaskan setiap orang berkomunikasi setiap waktu sebagai alat memperoleh kekuasaan. Karena itu, kekuasaan sudah melekat dalam setiap komunikasi.

Analisis pesan mempunyai empat unsur, (1) *message meaning* yaitu menganalisis makna pesan (2) *message engineering*, menganalisis rancang-bangun pesan, (3) *message packaging*, menemukan kemasan pesan, (4) *message using*, meneliti cara penggunaan pesan. Keempat pilar tersebut seluruhnya ada pada wacana (*discourse*). Dalam berkomunikasi akan berkaitan dengan agensi dan struktur. Agensi berkedudukan sebagai partisipan berkomunikasi. Struktur terkait dengan institusi dan pranata sosial-budaya berkomunikasi (Purwasito,2017).

Menurut Purwasito (2017), pesan yang disampaikan didominasi pengaruh kekuasaan sosial akan terwujud keramahan, solidaritas dan penghormatan yang tinggi terhadap sesama. Implikasi dari komunikasi yang didominasi kekuasaan sosial akan menciptakan kerukunan, persaudaraan, ketenangan sehingga terhindar dari sikap tersinggung dan merendahkan orang lain.

Dilihat dari pesan pinjol, ada beberapa perbedaan yang sangat dominan dalam penggunaan pilihan kosakata, jenis huruf, ukuran huruf, makna, dan cara penyampaianya. Masing-masing memiliki ciri khas masing-masing.

Pada contoh pesan pinjol legal, pilihan kata yang digunakan lebih baku dan terlihat sopan, tetapi huruf yang digunakan menggunakan variasi huruf untuk dipergunakan dalam situasi tidak resmi. Huruf ini biasa digunakan remaja dalam berkomunikasi dengan temannya. Penggunaan huruf yang variatif dapat digunakan untuk mengurangi atau menghindarkan kesan menegangkan kepada debitur Ketika mendapatkan pesan penagihan tersebut. Namun, pada pinjol ini diberikan batasan waktu untuk membayarnya, yaitu pukul 18.00. Pemberian waktu tersebut dapat memberi kesan tegas yang diberikan pinjol kepada debitur.

Kesan penegasan pada pinjol lainnya ditampilkan dari penggunaan huruf kapital, ukuran huruf dan cetak tebal. Seperti pada kata (**UANG EKSPRES**). Kata tersebut dicetak tebal karena memberikan ciri identitas nama institusinya.

Penebalan kata terdapat pada nama debitur dan nomor gawai yang digunakan dalam peminjaman tersebut. Hal tersebut menjelaskan identitas debitur yang dimaksud. Dan pada kata yang dicetak tebal selanjutnya adalah **Untuk melunasi tagihannya hari ini**. Hal ini, menandakan bahwa debitur agar memberikan perhatian lebih supaya segera membayarnya. Kata **TERIMAKASIH** juga ditulis dengan cetak tebal. Dalam KBBI, maknanya ucapan syukur. Makna syukur tersebut dapat terdiri dari beberapa makna, yaitu syukur sudah menyampaikan pesan tersebut, syukur bahwa pesan tersebut telah dibaca, syukur jika pinjamannya segera dilunasi, dan sebagai makna penghargaan kepada konsumen.

Pada teks ini pun terdapat dua kata yang ditulis menggunakan huruf kapital padahal bukan di awal kalimat atau pada kata yang seharusnya, sesuai aturan PUEBI. Kata tersebut adalah **Belum dibayarkan...**, **Mohon bantuannya...**, **Mohon melunasinya ...**, dan **Mohon kerja samanya...** Penggunaan huruf-huruf kapital pada kata-kata tersebut sebagai keterangan penegasan kepada debitur. Jadi, pesan yang digunakan pada pinjol legal untuk penegasan

penagihannya tidak berbentuk kata-kata kasar, tetapi lebih ke variasi huruf, ukuran huruf, dan penggunaan cetak tebal.

Dalam penyampaian pesannya, pinjol dominan menggunakan kalimat majemuk. Untuk keefektifan kalimat masih ada beberapa unsur yang kurang koheren. Kesalahan dalam kalimat adalah dalam penggunaan tanda baca, penulisan kata, kata depan, pengulangan partikel dan jenis huruf. Kesalahan dalam keefektifan kalimat seperti ... *ingin sampaikan...* Seharusnya sampaikan saja, tidak perlu menambahkan kata *ingin* karena dalam kata *sampaikan* sudah jelas. Selanjutnya pengulangan partikel-nya pada kata dalam satu kalimat, seperti:

... Mohon bantuannya agar menyampaikan pesan kami Untuk melunasi tagihannya hari ini. Mohon kerja samanya untuk menyampaikan pesannya atas bantuannya.

Kalimat tersebut sangat tidak efektif. Kalimat tersebut akan lebih efektif seperti berikut.

Mohon bantuannya agar menyampaikan pesan kami Untuk melunasi tagihan hari ini. Mohon kerja sama untuk menyampaikan pesan. Atas bantuannya, kami mengucapkan terima kasih.

Partikel-nya cukup digunakan pada kata bantuannya agar lebih efektif dan dapat memberikan makna penegasan pada kata tersebut. *Atas bantuannya* dan *terima kasih* dibuat dua kalimat tunggal, yang awalnya adalah kalimat majemuk. Begitu pula kata *terimakasih* yang seharusnya dipisahkan penulisannya menjadi *terima kasih*. Jika dilihat keseluruhan, makna kalimat dalam pesan yang disampaikan pinjol legal lebih sopan dan tidak menyinggung perasaan debitur.

Idiologi kekuasaan pinjol illegal sudah terlihat sangat jelas. Pada pesan yang disampaikan pinjol illegal, kosakata yang digunakan kasar dan semua huruf menggunakan huruf kapital. Hal ini dapat memberikan tanda penegasan yang kuat bagi pembacanya. Maknanya dapat menjelaskan situasi marah dan penuh ancaman.

Dilihat dari keefektifan kalimat, pesan dari pinjol illegal tidak menggunakan kalimat efektif. Kalimat dibentuk dari kalimat majemuk yang terdiri dari dua kalimat. Kesalahan yang terdapat dalam pesan tersebut diantaranya kata yang disingkat pada kata ... UTK, BYRKAN, dan KRN. Kesalahan lainnya adalah penggunaan kata etikad (itikad) dan sama sekali. Frasa sama sekali menjelaskan bahwa benar-benar.

Penggunaan kosakata "MALING" kurang tepat. Kata tidak baku dapat menimbulkan kurang sopan untuk ditujukan pada orang lain. Kosa kata yang digunakan sebaiknya yang halus agar tidak menimbulkan hal yang kurang diinginkan, seperti menyinggung perasaan. Dalam pesan banyak menggunakan kata kajian atau istilah, seperti aplikasi, tempo, itikad, respons, grup, dan dana. Jadi, pada pesan pinjol illegal yang kedua sangat dominan menggunakan bahasa yang kasar dan huruf kapital.

Kalimat-kalimat unsur negasi dalam pesan yang disampaikan pinjol menggunakan kata Belum untuk pinjol legal dan kata TIDAK bagi yang illegal. Contoh unsur negasi, TIDAK ADA iTIKAD BAIK SAMA SEKALI dan JIKA MASIH TIDAK ADA RESPON. Kata-kata negasi dalam pesan banyak diberikan pinjol pada penjelasan pelunasan pinjaman.

Unsur leksikalisasi dapat dilihat dari makna kata. Pesan yang menggunakan kosakata kasar dapat dimaknai kurang baik atau kurang sopan. Dilihat dari kosakata yang dipergunakan pada pesan pinjol illegal banyak menggunakan gaya bahasa sarkasme. Syarifuddin (2020), sarkasme adalah salah satu gaya bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pendapat dan pemikiran ke dalam berbagai macam bentuk ungkapan bernada sindiran, cibiran, kritikan, hingga olok-olokan. Sarkasme terdapat dalam berbagai bentuk kata, frasa, kalimat. Penggunaan sarkasme untuk menyinggung dan menyindir orang lain secara langsung ataupun

tidak langsung. Sarkasme dalam teks dapat digunakan oleh kelompok tertentu untuk mengunggulkan diri dan memarjinalkan kelompok lain (Mujiyanto, 2018). Bahasa sarkasme ini timbul untuk memperlihatkan idiologi kekuasaan terhadap seseorang atau kelompok.

Dari kalimat yang digunakan dalam pesan sangat jelas bahwa pinjol menagih dengan makna paksaan dan ancaman. Ancaman dan bahasa kasar tersebut dapat menimbulkan ketidaknyamanan debitur. Apalagi penggunaan batas waktu dalam penagihan tersebut, semakin menimbulkan ketegangan. Pesan penagihan tersebut diberikan terus-menerus jika debitur belum bisa melunasinya pada waktu yang telah ditentukan. Pesan ancaman diperluas dikirimkan kepada kontak-kontak yang berhubungan dengan debitur tersebut. Dan kosakata yang dipergunakan dalam kalimatnya semakin kasar. Nah, akibat dari pesan-pesan yang semakin kasar dan meluas itu mengakibatkan mental debitur terganggu. Kondisi ini menimbulkan tindak kriminalitas, baik kepada diri sendiri atau orang lain. Contohnya bunuh diri karena malu, tidak berani keluar rumah karena takut diejek orang lain, munculnya putus asa untuk melanjutkan hidup, dan peristiwa lainnya yang muncul di masyarakat.

Cara yang dilakukan pinjol ini sangat bertentangan dengan peraturan peminjaman, baik yang dibuat secara nasional maupun internasional. Hak asasi manusia yang dimiliki seseorang dirugikan. Perlindungan terhadap konsumen juga diabaikan.

Pembahasan Pesan Pinjol Dilihat dari Konteks Hukum

Dalam Gusti (2021) disampaikan bahwa pemberian pesan singkat melalui media elektronik yang isinya delik perbuatan pengancaman, sanksinya tujuh bulan penjara dan denda Rp.100.000.000 (seratus juta rupiah). Isi delik tersebut yaitu setiap orang, dengan sengaja dan tanpa hak, mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya, informasi dan/atau dokumen elektronik, yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman, dan penjatuhan sanksi yaitu 7 (tujuh) bulan penjara dan denda sebesar. Pada penjelasan tersebut sangat jelas bahwa pesan ancaman melalui media elektronik sangat tidak diperbolehkan.

Gusti (2021) juga menyampaikan ketidakmampuan seseorang menguasai emosi dan membentengi diri yang kuat, akan menjerumuskan pada hal-hal negatif. Dan hal tersebut dapat menimbulkan kerugian, baik secara materil maupun immaterial bagi diri sendiri maupun orang lain.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 dihubungkan dengan objek tindak pidana pengancaman terdapat pada ketentuan Pasal 27 Ayat (4) dan Pasal 29 Undang-Undang ITE. Selanjutnya Pasal pengancaman juga menggunakan KUHP, yang terdapat pada Pasal 369 yang mengatur penerapan ancaman di lapangan. Undang-undang dan pasal tersebut untuk menjaga keseimbangan antara perlindungan diri dan kehormatan.

Pardosi, R. O. A. G., & Primawardani, Y. (2020) menjelaskan ancaman yang tertulis dalam pesan dan memperluas penagihan kepada semua kontak tanpa terkecuali, serta grup lainnya dari si penanggung jawab diatur dalam Undang-Undang Nomor 39 tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia Pasal 29 Ayat (1) dan Pasal 30. Pesan penagihan ini menimbulkan ketegangan bagi debitur. Seharusnya, identitas pribadi seseorang debitur harus dijaga. Dalam Pasal 29 (1), Setiap orang berhak atas perlindungan diri pribadi, keluarga, kehormatan, martabat, dan hak miliknya. Pasal 30 yaitu setiap orang berhak atas rasa aman dan tenteram serta perlindungan terhadap ancaman ketakutan untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu.

Berkenaan dengan hal tersebut, perlu adanya upaya dari pemerintah untuk mengatasi permasalahan pinjaman online ini. Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 77/POJK.01/2016 Tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun

1999 Tentang Perlindungan Konsumen (UU Perlindungan Konsumen), ternyata belum sepenuhnya memberikan perlindungan hukum kepada para pengguna layanan pinjaman online.

Berikut pasal-pasal lain yang dapat membantu perlindungan bagi para debitur pinjol tentang aturan penggunaan data pribadi seseorang melalui media elektronik.

Pasal 26 Ayat (1) dan (2), antara lain:

- (1) penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan Orang yang bersangkutan.
- (2) Setiap Orang yang melanggar haknya sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dapat mengajukan gugatan atas kerugian yang ditimbulkan berdasarkan Undang-Undang ini.

Penggunaan huruf kapital pada kata Orang menegaskan bahwa hal tersebut sangat penting untuk diperhatikan.

Pasal tambahan lainnya, yaitu pasal 45 Ayat (3) yang berbunyi Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).

Pasal 45 B Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakutkan yang ditujukan secara pribadi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).

Pasal-pasal tersebut dapat menguatkan peraturan perlindungan hukum. Penyelesaian hukum tersebut untuk menghindari pelanggaran hak pengguna layanan. Jadi, keuntungan pinjaman *online*, tidak akan hanya sepihak bagi perusahaan pinjaman tersebut saja.

Pemerintah harus segera mengatasi kondisi tersebut agar kerugian dan kriminalitas yang dirasakan masyarakat tidak semakin meluas. Dan gunakan bahasa yang baik dalam menunjukkan idiologi kekuasaannya agar kehidupan masyarakat nyaman serta usaha tetap berjalan lancar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pesan elektronik yang illegal dan legal dapat disimpulkan bahwa representasi ideologi melalui piranti linguistik dalam wacana terlihat dari berbagai hal yaitu kosakata, jenis huruf, ukuran huruf, dan cetak tebal. Unsur-unsur tersebut sebagai bentuk penegasan yang disampaikan pinjol kepada debitur sebagai bukti idiologinya. Idiologi yang disampaikan dengan komunikasi yang didominasi kekuasaan sosial akan menimbulkan kerukunan, persaudaraan dan ketenangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hj. Teti Sobari, M.Pd selaku dosen mata kuliah AWK pada lulusan jurusan Bahasa Indonesia di IKIP Siliwangi atas saran dan bimbingannya.

DAFTAR PUSTAKA

<https://nasional.kompas.com/read/2021/07/29/16185771/polri-cara-debt-collector-pinjol-ilegal-tagih-utang-ke-peminjam-mencemarkan>

<https://www.merdeka.com/trending/terlilit-hutang-pinjol-tak-terbayar-ibu-ini-pilih-bunuh-diri-dan-tulis-surat-wasiat.html?page=4>

<https://bisnis.tempo.co/read/1514413/ibu-asal-wonogiri-ini-bunuh-diri-tak-kuat-ditagih-pinjol-ilegal-respons-ojk>

Eriyanto. 2015. Analisis Wacana Penganalisis Teks Media. Yogyakarta : PT. LKIS Printing Cemerlang.

Ahmadi, Y., Mahardika, R. Y., & Siliwangi, F. P. B. I. (2019). REPRESENTASI AKSI 212 DI KORAN SINDO DAN MEDIA INDONESIA.

Munfarida, E. (2014). “Analisis wacana kritis dalam perspektif Norman Fairclough”. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 8(1), 1-19.

Saraswati, A. (2017). “Wacana Perlawanan Persebaya 1927 terhadap PSSI: Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough”. *Mozaik Humaniora*, 17(2), 181-191.

Hasanah, A., & Mardikantoro, H. B. (2017). “Konstruksi realitas seratus hari pertama pemerintahan jokowi-jusuf kalla di media online: analisis wacana kritis model norman Fairclough”. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(3), 233-243.

Zharfa, Z. (2021). “Pesan dakwah dalam novel *Jilbab Traveler Love Sparks in Korea* karya Asma Nadia: analisis wacana Norman Fairclough” (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

BACHTIAR, A. (2019). “*REPRESENTASI IDEOLOGI MELALUI PIRANTI LINGUISTIK DALAM WACANA BERITA ELIT POLITIK DI KOMPAS. COM*” (*KAJIAN ANALISIS WACANA KRITIS FAIRCLOUGH*) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).

Purwasito, A. (2017). Analisis Pesan. *Jurnal The Messenger*, 9(1), 103-109.

Syarifuddin, K. T. (2020, October). Sarkasme pada masyarakat indonesia selama pandemi covid-19 dalam media sosial twitter. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA)* (Vol. 4, No. 1).

Mujianto, Gigit. 2018. Analisis Wacana Kritis Pemberitaan Tentang Ormas Islam pada Situs Berita Online. *Jurnal KEMBARA*, vol 4(2), 155-172. Nurhadi, Z. F. (2017). Model Komunikasi Sosial Remaja melalui Media Twitter. *Jurnal ASPIKOM* Vol. 3 (3), 539-549.

Gusti, A. (2021). TINJAUAN YURIDIS TERHADAP TINDAKAN PENGANCAMAN MELALUI MEDIA ELEKTRONIK BERUPA PESAN SINGKAT. *Journal of Law (Jurnal Ilmu Hukum)*, 1(3), 233-246.

Pardosi, R. O. A. G., & Primawardani, Y. (2020). PERLINDUNGAN HAK PENGGUNA LAYANAN PINJAMAN ONLINE DALAM PERSPEKTIF HAK ASASI MANUSIA (Protection of the Rights of Online Loan Customers from a Human Rights Perspective).



OPTIMALISASI TPACK MELALUI APLIKASI DISCORD DALAM MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN

Sary Sukawati¹, Riana Dwi Lestari²

¹⁻²IKIP Siliwangi

¹sarysukawati@ikipsiliwangi.ac.id, ²rianadwilestari@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran di abad 21. TPACK merupakan pengetahuan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran materi tertentu, salah satunya mata kuliah Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Optimalisasi TPACK dalam perkuliahan Media Pembelajaran sangat diperlukan agar kebutuhan teknologi dalam pembelajaran dapat terpenuhi. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mendeskripsikan optimalisasi TPACK dalam perkuliahan Media Pembelajaran melalui aplikasi discord. Discord sudah berevolusi menjadi lebih dari sebatas *software voice chat*-nya para *gamer* jadi tidak ada salahnya jika aplikasi ini digunakan dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Saat ini discord sangat berkembang pesat. Discord sudah ada di berbagai macam platform bahkan sudah tersedia secara *online* di website. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pra-eksperimental dengan desain *one-shot case study*. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TPACK melalui aplikasi discord pada mata kuliah media pembelajaran masih kurang optimal. Hasil observasi menunjukkan ada beberapa fitur yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya pada saat penggunaan aplikasi dalam perkuliahan. Kesulitan mengoperasikan fitur juga dirasakan oleh beberapa mahasiswa terutama bagi yang pertama kali mengenal discord. Meskipun demikian, hasil angket menunjukkan respons cukup positif. Mahasiswa tertarik dan ingin belajar lebih mendalam terkait aplikasi Discord ini. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi Discord dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran berbasis TPACK dalam perkuliahan.

Kata Kunci : TPACK, Discord, Media Pembelajaran

ABSTRACT

The development of information and communication technology has a major influence on the learning process in the 21st century. TPACK is knowledge to integrate technology into the teaching of certain materials, one of which is the Indonesian Language and Literature Learning Media course. The need for optimizing TPACK in Learning Media lectures so that technology needs in learning can be met. The purpose of this study is to describe the optimization of TPACK in Learning Media Learning through the discord application. Discord has evolved to be more than just a voice chat software for gamers, so there's nothing wrong with using this application for online learning during a pandemic. Currently discord is growing rapidly. Discord already exists on various platforms and is even available online on the website. The method used in this research is a pre-experimental method with a one-shot case study design. The research instrument used observation sheets and questionnaires. The results showed that the application of TPACK through the discord application in the learning media course was still less than optimal. The results of the observations show that there are several features that do not function properly when using the application in lectures. Some students also experienced difficulties in operating the features, especially for those who are familiar with discord for the first time. Nevertheless, the



results of the questionnaire showed a quite positive response. Students are interested and want to learn more about this Discord application. It can be concluded that the Discord application can be used as an alternative to TPACK-based learning media in lectures.

Keywords: TPACK, Discord, Learning Media

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan pembelajaran abad 21 yang mengharuskan mahasiswa bukan hanya sekedar belajar tetapi memaknai pembelajaran secara utuh. Tidak mudah bagi pendidik dan peserta didik untuk menyesuaikan diri pada pembelajaran abad 21 ini. Mengingat pada masa pandemi pembelajaran dilakukan secara daring. Beberapa permasalahan terkait pembelajaran daring sering dirasakan oleh pendidik dan peserta didik di antaranya: sinyal, jaringan, kuota, suara yang tidak stabil atau putus-putus, gambar yang tidak jelas, sulit *share screen*, dll. Pembelajaran daring juga membutuhkan persiapan yang tidak mudah karena beberapa aplikasi kadang tidak support baik di perangkat pendidik maupun peserta didik. Masalah-masalah tersebut akhirnya berujung pada ketidapkahaman peserta didik dalam menyimak pembelajara.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru adalah merancang pembelajaran dengan menerapkan pengetahuan pedagogik disertai dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Optimalisasi TPACK dapat diterapkan pada berbagai aspek tetapi tentunya butuh kecakapan guru untuk mengoperasikan perangkat teknologi tersebut. Rahman (2015) dalam Sintawati (2019) menyebut *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPaCK) merupakan kemampuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran dengan mengintegrasikan strategi pembelajaran dan teknologi. Hal inilah yang membedakan kedalaman penguasaan kompetensi bagi setiap guru mata pelajaran.

Dalam hal ini pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Disampaikan Yaumi (2019: 30) teknologi pembelajaran adalah teknologi apa saja yang digunakan oleh pendidik dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Teknologi yang dimaksud dapat berupa *computer*, televisi pendidikan, videotape, email, slide, telekonferens, dll. Agustin (2011) menyebutkan bahwa teknologi pendidikan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena dapat menyebarkan informasi secara merata, cepat, seragam, dan terintegrasi sehingga pesan dapat disampaikan sesuai isi yang dimaksud. Kemudian teknologi dapat



menyajikan materi secara logis, ilmiah, dan sistematis serta mampu melengkapi, menunjang, memperjelas konsep-konsep, prinsip-prinsip atau proposisi materi-materi pelajaran. Selanjutnya, teknologi pendidikan dapat menjadi partner guru dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan produktif sesuai kebutuhan dan tuntutan peserta didik.

Selain hal di atas, alasan lainnya adalah karakteristik pembelajar abad 21 yang juga menjadi salah satu faktor pengubah paradigma pembelajaran saat ini. Para peserta didik adalah generasi Z yang sangat melek dengan keberadaan teknologi, bahkan sebelum duduk di bangku sekolah sudah fasih dalam menggunakan teknologi. Meskipun harus diakui bahwa pemakaian teknologi tersebut hanya sebatas menonton video dan bermain *games*, tetapi *tools* terkait perangkat teknologi misalnya dari *handphone* dan laptop tentunya sudah sangat familiar. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan hal baru bagi pembelajar abad 21. Dengan fakta di atas, menjadi tantangan bagi guru yang bukan generasi Z untuk mampu beradaptasi dengan kondisi tersebut. Dalam hal ini, dibutuhkan Media pembelajaran yang inovatif dan berbasis TPACK agar penyelenggaraan pembelajaran tidak monoton bagi mahasiswa.

Aplikasi discord dipilih peneliti untuk menjadi salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi. Sebelumnya peneliti belum pernah menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran. Discord sudah berevolusi menjadi lebih dari sebatas *software chat* para *gamer* jadi tidak ada salahnya jika aplikasi ini digunakan dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Saat ini discord sudah ada di berbagai macam platform bahkan sudah tersedia secara *online* di website. Keunggulan yang dimiliki *discord* dapat digunakan dimana saja, menawarkan *voice chat* dengan latensi rendah, menawarkan *room meeting* dan pengadaan *small group* di dalam aplikasi. Aplikasi *discord* ini mudah diinstal baik di laptop maupun di perangkat seluler. Fitur aplikasi *discord* cukup lengkap, di antaranya ada *chatting*, *announcement*, *meeting plans*, dan *meeting room*.

Penelitian tentang aplikasi discord pernah dilakukan oleh Dewantara, dkk. (2020) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Discord sebagai Media Pembelajaran Online”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa kondisi pembelajaran pada saat menggunakan aplikasi discord mampu menciptakan iklim debat sosial antara dua kelas berbeda yang interaktif, menyenangkan, dan santai. Implikasi dari penelitian ini mempunyai manfaat praktis yang dirasakan oleh pendidik dan mahasiswa dalam sharing keilmuan sehingga discord dapat



menjadi sebuah solusi praktis dan alternatif dalam mata kuliah *online*. Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya terletak pada pemanfaatannya. Jika yang sebelumnya dimanfaatkan untuk media ajang debat maka dalam hal ini peneliti memanfaatkan aplikasi discord untuk kegiatan pembelajaran dari awal–akhir terutama pada diskusi kelompok.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan optimalisasi TPACK dalam Perkuliahan Media Pembelajaran melalui aplikasi discord. Perkuliahan Media Pembelajaran merupakan mata kuliah yang diperlukan dalam menunjang pembelajaran mahasiswa calon guru. Ruang lingkup mata kuliah ini memuat konsep dasar media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, dan pemanfaatan rancangan media serta aplikasi penggunaannya dalam proses belajar mengajar bahasa dan sastra Indonesia. Perlunya mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung dengan penerapan aplikasi yang dianggap “baru” agar kebutuhan inovasi teknologi dalam perkuliahan dapat terpenuhi. Sudjana (2013) menyebut bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Peneliti berharap pemanfaatan TPACK ini dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra-eksperimental. Sugiyono (2012: 74) menyatakan bahwa, “Penelitian pra-eksperimental hasilnya merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen”. Oleh karena itu, dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas, yaitu kelas eksperimen. Jumlah sampel dalam penelitian ini 30 mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Media Pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik observasi dan teknik angket. Adapun instrument yang disebar yaitu soal angket berjumlah 10 pertanyaan diberikan setelah pembelajaran selesai dan lembar observasi yang diisi oleh observer selama pembelajaran daring berlangsung.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data penelitian telah didapatkan melalui hasil observasi dan angket yang disebarkan kepada mahasiswa. Berikut ini akan diuraikan hasil observasi dan angket yang sudah didapatkan. Adapun hasil observasi yang dihasilkan selama pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Observasi
Penggunaan Aplikasi Discord dalam Mata Kuliah Media Pembelajaran**

NO.	Kegiatan	SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
A	Kegiatan Pendahuluan				
	1. Dosen mengucapkan salam dan membuka pelajaran melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #umum		√		
	2. Dosen melakukan presensi dengan cara membagikan link <i>google form</i> melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #umum	√			
	3. Dosen memberikan motivasi melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #video			√	
	4. Dosen menyampaikan apersepsi pembelajaran melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #tatap-maya				√
	5. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #tatap-maya				√
B	Kegiatan Inti				
	1. Dosen membagikan materi PPT Jenis-jenis Media Pembelajaran melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #media-pembelajaran	√			
	2. Mahasiswa mengunduh dan mempelajari PPT Materi melalui aplikasi discord <i>text channel</i> #media-pembelajaran	√			



-
3. Dosen membagi mahasiswa menjadi beberapa grup melalui aplikasi discord *text channel* #media-pembelajaran ✓
 4. Mahasiswa berdiskusi bersama kelompoknya secara **asynchronous** melalui aplikasi discord *text channel* sesuai kelompok
#kelompok-visual-grafis ✓
#kelompok-audio
#kelompok-audio-visual ✓
#kelompok-multimedia
 5. Mahasiswa berdiskusi bersama kelompoknya secara **synchronous**/tatap-maya melalui aplikasi discord *text channel* sesuai kelompok ✓
 6. Mahasiswa dan dosen bertanya jawab melalui aplikasi discord *text channel* sesuai kelompok ✓
 7. Mahasiswa menampilkan hasil diskusi kelompok melalui aplikasi discord *text channel* #media-pembelajaran ✓
 8. Mahasiswa dan dosen bertanya jawab melalui aplikasi discord *text channel* #media-pembelajaran

C Kegiatan Penutup

1. Mahasiswa dibimbing dosen melakukan refleksi pembelajaran melalui aplikasi discord *text channel* #tatap-maya ✓
 2. Mahasiswa dan dosen menyimpulkan pembelajaran melalui aplikasi discord *text channel* #tatap-maya ✓
 3. Dosen menyampaikan materi perkuliahan selanjutnya melalui aplikasi discord *text channel* #media-pembelajaran ✓
 4. Dosen menutup pembelajaran melalui aplikasi discord *text channel* #media-pembelajaran ✓
-



Berdasarkan hasil pengamatan observer selama pembelajaran daring berlangsung melalui aplikasi discord dapat terlihat bahwa tidak semua kegiatan dapat berjalan dengan baik. Kegiatan yang sudah berjalan dengan baik di antaranya: kegiatan pembukaan dan presensi. Pada kegiatan inti lebih banyak yang sudah dikategorikan sangat baik dan baik, diantaranya: saat membagikan materi PPT Jenis-jenis Media Pembelajaran, mengunduh dan mempelajari PPT Materi melalui aplikasi discord, serta membagi mahasiswa menjadi beberapa grup melalui discord. Kegiatan lainnya masih ada kendala atau tidak berjalan dengan baik. Terutama pada beberapa kegiatan yang dilakukan secara *synchronous*/ tatap maya, seperti apersepsi, diskusi tatap maya, simpulan dan refleksi. Hal tersebut tentunya tidak terlepas dari berbagai faktor, di antaranya: sinyal jaringan, perangkat *hand phone* yang kurang support, dan pengetahuan mahasiswa yang masih terbatas terkait aplikasi discord ini.

Tabel 2 Angket
Respons Mahasiswa terhadap Optimalisasi TPACK melalui Aplikasi Discord
dalam Mata Kuliah Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah Anda pernah mendengar istilah TPACK?	80%	20%
2	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi discord?	30%	70%
3	Apakah sebelumnya Anda pernah menggunakan aplikasi discord dalam bermain <i>game</i> ?	30%	70%
4	Apakah sebelumnya Anda pernah menggunakan aplikasi discord dalam pembelajaran?	0%	100%
5	Apakah discord efektif digunakan dalam pembelajaran (mata kuliah media pembelajaran)?	75%	25%
6	Apakah Anda lebih leluasa berdiskusi dalam kelompok kecil melalui aplikasi discord?	80%	20%
7	Apakah diskusi kelompok melalui discord lebih efektif karena dosen dapat memantau kegiatan diskusi mahasiswa?	75%	25%
8	Apakah aplikasi discord dapat memfasilitasi Anda dalam kegiatan diskusi secara tatap maya?	75%	25%



9	Apakah kegiatan diskusi menjadi lebih mudah menggunakan aplikasi discord selain dapat berdiskusi secara tertulis, Anda juga dapat menggunakan video call?	75%	25%
10	Apakah TPACK melalui aplikasi discord dalam mata kuliah media pembelajaran lebih optimal?	80%	20%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa perbandingan jawaban “Ya” dan “tidak” untuk setiap pertanyaan yang diajukan melalui angket kepada mahasiswa. Pertanyaan 1 mengenai “Apakah Anda pernah mendengar istilah TPACK?.” Dari respon yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa 80% mengatakan mengetahui istilah TPACK, sedangkan 20% mengatakan belum pernah mengenal istilah TPACK.

Pertanyaan kedua mengenai “Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi discord?” Dari respon yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa 30% mengatakan pernah menggunakan aplikasi discord, sedangkan 70% tidak pernah.

Pertanyaan ketiga mengenai “Apakah sebelumnya Anda pernah menggunakan aplikasi discord dalam bermain *game*?” Dari respon yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa 30% pernah menggunakan aplikasi discord dalam bermain *game*, sedangkan 70% menyatakan belum pernah menggunakan aplikasi discord dalam bermain *game*.

Pertanyaan keempat mengenai “Apakah sebelumnya Anda pernah menggunakan aplikasi discord dalam pembelajaran?” Sebanyak 100% menyatakan bahwa mereka belum pernah menggunakan aplikasi discord dalam pembelajaran.

Pertanyaan kelima mengenai “Apakah discord efektif digunakan dalam pembelajaran (mata kuliah media pembelajaran)?” Sebanyak 75% menyatakan bahwa discord efektif digunakan dalam pembelajaran (mata kuliah media pembelajaran) sedangkan 25% menyatakan bahwa discord tidak efektif digunakan dalam pembelajaran (mata kuliah media pembelajaran).

Pertanyaan keenam mengenai “Apakah Anda lebih leluasa berdiskusi dalam kelompok kecil melalui aplikasi discord?” Sebanyak 80% menyatakan bahwa mereka lebih leluasa berdiskusi dalam kelompok kecil melalui aplikasi discord. Sedangkan 20% menyatakan tidak leluasa berdiskusi dalam kelompok kecil melalui aplikasi discord?

Pertanyaan ketujuh mengenai “Apakah diskusi kelompok melalui discord lebih efektif karena dosen dapat memantau kegiatan diskusi mahasiswa?” Sebanyak 75% menyatakan kegiatan diskusi kelompok melalui discord lebih efektif karena dosen dapat memantau kegiatan



diskusi mahasiswa, sedangkan 25% menyatakan bahwa diskusi kelompok melalui discord tidak efektif karena dosen dapat memantau kegiatan diskusi mahasiswa.

Pertanyaan kedelapan mengenai “Apakah aplikasi discord dapat memfasilitasi Anda dalam kegiatan diskusi secara tatap maya?”. Sebanyak 75% menyatakan bahwa aplikasi discord dapat memfasilitasi mereka dalam kegiatan diskusi secara tatap maya, sedangkan 25% menyatakan bahwa aplikasi discord tidak dapat memfasilitasi mereka dalam kegiatan diskusi secara tatap maya?

Pertanyaan kesembilan mengenai “Apakah kegiatan diskusi menjadi lebih mudah menggunakan aplikasi discord selain dapat berdiskusi secara tertulis, Anda juga dapat menggunakan video call?”. Sebanyak 75% menyatakan bahwa kegiatan diskusi menjadi lebih mudah menggunakan aplikasi discord selain dapat berdiskusi secara tertulis, mereka juga dapat menggunakan video call. Sedangkan sebanyak 25% menyatakan bahwa kegiatan diskusi tidak menjadi lebih mudah menggunakan aplikasi discord baik secara tertulis maupun secara lisan.

Pertanyaan kesepuluh mengenai “Apakah TPACK melalui aplikasi discord dalam mata kuliah media pembelajaran lebih optimal?”. Sebanyak 75% menyatakan bahwa TPACK melalui aplikasi discord dalam mata kuliah media pembelajaran lebih optimal. Sedangkan sebanyak 25% menyatakan bahwa TPACK melalui aplikasi discord dalam mata kuliah media pembelajaran tidak optimal.

Pembahasan

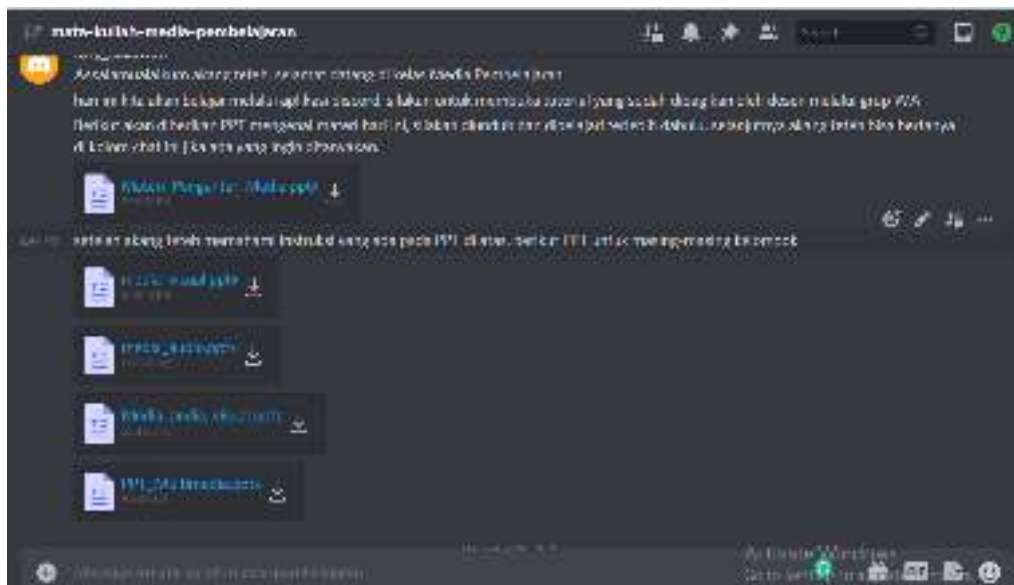
Berdasarkan hasil observasi atas dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran tidak semuanya berjalan dengan lancar. Secara keseluruhan observer menilai pemanfaatan aplikasi discord ini kurang optimal. Kegiatan pendahuluan yang dilakukan melalui aplikasi discord mengalami beberapa hambatan. Tidak semua mahasiswa dapat masuk tepat waktu. Meskipun sebelumnya dosen telah mengondisikan mahasiswa di grup WA untuk menginstal terlebih dahulu aplikasi discord (baik di HP maupun laptop) sebelum masuk perkuliahan. Pada kegiatan pendahuluan dosen membuka pembelajaran direspons oleh semua mahasiswa yang hadir sebagaimana pada aplikasi discord.

Kelemahan aplikasi discord lainnya terlihat pada beberapa kegiatan yang dilaksanakan secara synchronous/tatap maya. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa komunikasi dosen dan mahasiswa tidak lancar, suara dosen terdengar terputus-putus, banyak mahasiswa yang meng-*chat* di WA mengaku tidak bisa mendengar hal yang disampaikan oleh dosen. Hal tersebut



terlihat pada beberapa kegiatan seperti apersepsi dan tujuan pembelajaran. Begitu juga pada kegiatan inti dan penutup yang mengaktifkan fitur tatap maya. Diketahui bahwa salah satu faktor penyebabnya adalah sinyal dan jaringan. Hal ini juga yang menjadi faktor utama kurang optimalnya aplikasi discord dalam perkuliahan Media pembelajaran.

Meskipun demikian, kelebihan aplikasi discord ini dapat terlihat pada kegiatan yang dilaksanakan secara asynchronous. Kegiatan pemberian PPT dari dosen, diskusi kelompok secara asynchronous, serta kegiatan *sharing* dan unduh media terlihat sudah berjalan dengan sangat baik. Dosen dapat membagikan materi berupa powerpoint, gambar, atau dokumen tanpa kendala yang berarti. Begitu pula dengan mahasiswa dapat mengunduh dan membagikan kembali dokumen, PPT, atau gambar pada aplikasi discord.

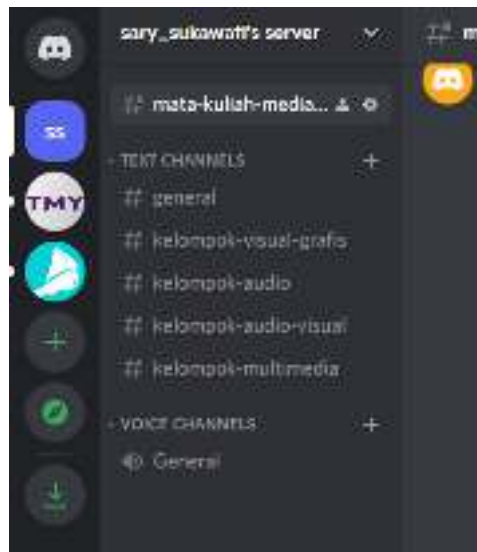


Gambar 1
Pemberian Materi melalui Aplikasi Discord

Khusus pada diskusi kelompok kelebihan discord ini tidak dimiliki oleh aplikasi lainnya seperti google classroom (platform pembelajaran yang sering dipakai pada mata kuliah Media Pembelajaran). Pada discord setiap kelompok punya *room meeting* atau *text channel* diskusi masing-masing. Jadi, setiap kelompok bisa fokus berdiskusi di *channel*-nya masing-masing yang berisi anggota kelompok saja. Bahkan menjadi kelebihan lainnya ketika dosen bisa keluar-masuk dan ikut berdiskusi khusus dengan kelompok tersebut. Dengan demikian dosen bisa memantau dan mengetahui kelompok mana yang aktif berdiskusi dengan kelompok. Fitur *chatting* yang nyaman dan tidak rumit juga menjadi salah satu kelebihan discord juga.



Mahasiswa berdiskusi di laman *channel* diskusi tak ubahnya seperti mengobrol di grup whatsapp.



Gambar 2
Teks *Channel* Pembagian Setiap Kelompok

Adapun hasil hasil angket respon mahasiswa terhadap optimalisasi TPACK melalui aplikasi discord dalam mata kuliah media pembelajaran melalui angket diperoleh nilai presentase tertinggi sebesar 80% dengan jawaban “ya” sedangkan nilai presentase terendah sebesar 20%. Presentase nilai tertinggi ketika mahasiswa diminta mengisi mengisi angket pa nomor 1, 6, dan 10. Presentase nilai terendah ketika mahasiswa diminta untuk mengisi bahwa mereka belum pernah menggunakan aplikasi discord dalam pembelajaran, tetapi 30% pernah menggunakan aplikasin discord dalam bermain *game*. Rata-rata hasil angket didapat 70%, maka dapat dikatakan bahwa hasil angket respons mahasiswa terhadap optimalisasi TPACK melalui aplikasi discord dalam mata kuliah media pembelajaran dikatakan cukup efektif. Meskipun berada direntang cukup, mahasiswa ingin mengetahui dan menggunakan aplikasi discord dengan memanfaatkan beragam fitur dalam aplikasi ini.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan melalui observasi dan angket dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi discord dalam perkuliahan media pembelajaran kurang optimal. Hasil observasi menunjukkan ada beberapa fitur yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya pada saat penggunaan aplikasi dalam perkuliahan. Kesulitan mengoperasikan fitur juga dirasakan oleh beberapa mahasiswa terutama bagi yang pertama kali mengenal discord. Meskipun demikian, hasil angket menunjukkan respons cukup positif. Mahasiswa tertarik dan ingin belajar lebih mendalam terkait aplikasi Discord ini. Maka, dapat disimpulkan juga bahwa aplikasi Discord dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran berbasis TPACK dalam perkuliahan.

.DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. (2011). *Permasalahan belajar dan inovasi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). Pemanfaatan aplikasi discord sebagai media pembelajaran online. *Jurnal teknologi informasi dan pendidikan*, 13(1), 61-65.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological pedagogical content knowledge (TPACK): kerangka pengetahuan guru abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1).
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019, December). Pentingnya technological pedagogical content knowledge (TPACK) guru di era revolusi industri 4.0. in *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 417-422).
- Sugiyono (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. dan Ahmad Rivai. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Yaumi, M. (2019). *Media & peknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.



ANALISIS WACANA KRITIS NORMAN FAIRCLOUGH TERHADAP BERITA KEBERHASILAN INOVASI ILMUWAN SINGAPURA DI MEDIA MASSA *ONLINE*

Selvia Yuliana¹, Nurhasani Cantika Dewi²

¹⁻²IKIP Siliwangi

¹selviayuliana23@gmail.com, ²nurhasanicantikadewi@gmail.com

Abstract

News of the success of Singaporean scientists in the online mass media became the center of attention because they used durian skin to be plastered. The purpose of this study was to determine the word aspect in constructing news about the success of Singaporean scientists in online media using Norman Fairclough's critical discourse analysis model. The method used in this study is a qualitative research analysis with a critical scalpel developed by Norman Fairclough. From these findings, the authors conclude that the critical analysis obtained from the six online mass media are representation, relational and identity. The role of the media cannot be separated from the ideology of practice, meaning that the media with various news presentations use certain constructions to attract the interest of readers. There are six mass media analyzed online, namely (cnnindonesia.com, food.detik.com, liputan6.com, pathmedia.com, mimbarsumbar.id, and republica.co.id). The six online mass media describe various kinds of realities that arise by choosing the same title and discourse. The language used in the news text is packaged in a light, concise, and easily accessible way for the wider community.

Keywords: Critical Discourse Analysis, Norman Fairclough, Singapore Scientist Innovation Success

INTRODUCTION

Internet tidak bisa dipisahkan dari masyarakat saat ini. Internet muncul memberikan berbagai kemudahan bagi pemakainnya, terutama perihal kebutuhan informasi. Masyarakat bisa saling terhubung dan juga beryukar informasi. Media-media baru muncul untuk mendukung terjadinya pertukaran informasi ini. Lebih lanjut, pengguna internet tidak lagi bertindak sebagai penerima apa yang diberitakan, melainkan sebagai produsen atau penyebar informasi yang relevan (Widiastuti, 2019).

Terdapat ragam etika dan aturan yang mengikat para penggunanya menjadikan media massa *online* muncul seperti sekumpulan 23 negara atau masyarakat yang bersatu. Aturan ini hadir karena perangkat teknolongi merupakan sebuah mesin yang terhubung secara daring atau muncul bisa muncul karena adanya interaksi sesame pengguna. (Fotaleno et al., 2021). Media

massa *online* dan isu-isu terkini dapat langsung cepat diterima oleh masyarakat di berbagai kalangan. Interaksi serta aktivitas daring yang dilakukan oleh khalayak di seluruh penjuru dunia terbilang kuat dan serius ditekuni. Sekarang ini kegiatan dan hubungan daring yang dilakukan oleh orang di seluruh dunia bisa dikatakan kuat dan intensif. Banyak alasan dan tujuan yang melandasi orang-orang dalam mengakses layanan daring.

Dampak dari hadirnya internet, muncul beragam tempat untuk media baru yang menyediakan semua informasi tanpa batas. Media massa *online* menjadi platform yang cukup dipercaya oleh masyarakat untuk mencari berita. Kecepatan dalam memberikan informasi merupakan unsur terpenting yang harus ada pada media massa online untuk memberitakan informasi yang baru terjadi. Ini menjadi suatu hal yang berbeda dari media konvensional yang sudah ada sebelumnya.

Wacana merupakan satuan bahasa berdasarkan kata yang digunakan untuk berkomunikasi dalam situasi sosial (Rohana & Syamsuddin, 2015). Deretan kata atau ujaran merupakan satuan bahasa. Wacana dikatakan sebagai proses komunikasi antara penutur dan mitra tutur dalam komunikasi secara lisan. Sedangkan pada komunikasi yang dilakukan secara tertulis, wacana dikatakan sebagai hasil dari pengungkapan wacana ide atau gagasan penutur. Disiplin ilmu yang memperdalam wacana disebut analisis wacana.

Analisis wacana kritis model Norman Fairclough (Ahmadi, 2020) yaitu didasarkan pada teks mikro dengan kondisi masyarakat yang makro. Norman Fairclough membangun model analisis wacana yang mempunyai peran tidak hanya terhadap ranah linguistik, tetapi juga terhadap analisis sosial dan budaya.

Dalam model analisis wacana Norman Fairclough, setiap pemakai bahasa merupakan peristiwa komunikatif yang terdiri dari tiga bagian, yaitu di antaranya teks, praktik wacana, dan praktik sosiokultural. Ada tiga tahap yang digunakan (Nurhaliza, 2016), yaitu deskripsi, interpretasi, dan eksplanasi. Menurut Fauzan (2016) Fairclough menekankan pada proses penyusunan teks, pola kerja serta rutinitas yang biasa dilakukan pada media tersebut dalam memproduksi berita. Fairclough menciptakan kerangka kerja tiga dimensional dalam memahami dan menganalisis suatu wacana. Dimensi tersebut di antaranya dimensi wacana

sebagai teks, wacana sebagai praktik diskursif, serta wacana sebagai praktik sosio dengan memanfaatkan semiotik-sosial.

Berdasarkan hasil penelitian, “Analisis Wacana Kritis Nourman Fairclough Terhadap Pemberitaan Jokowi Naikkan Iuran BPJS Di Tengah Pandemi” (Kartikasari, 2020) menekankan wacana sebagai bentuk interaksi dan melalui analisis wacana kritis terlihat pemakaian bahasa lisan dan tulisan sebagai wujud praktik sosial. Praktik sosial ini dalam wacana kritis berkaitan dengan peristiwa dari realitas dan struktur sosial. Peran media tidak akan pernah lepas dari praktik konstruksi tertentu untuk menarik perhatian minat pembaca. Enam media yang di antaranya Kompas TV, SCTV, Indosiar, Tribunnews, CNNIndonesia.com, dan TV one memaparkan beragam kenyataan yang muncul dengan pemilihan judul dan wacana yang senada. Bahasa yang ada dalam teks berita dikemas secara ringan, singkat serta mudah dipahami oleh segala lapisan masyarakat.

Adapun hasil penelitian “Unsur Keberpihakan pada Pemberitaan Media *Online* Analisis Wacana Kritis Pemberitaan Kampanye pada Kumparan.com” (Azwar et al., 2021) menunjukkan bahwa pemberitaan Kumparan.com berpihak kepada salah satu Paslon Capres dan Cawapres Jokowi-Maruf.

Hasil penelitian lainnya “Analisis Tekstual dalam Konstruksi Wacana Berita Korupsi di Metro TV dan NET dalam Perspektif Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough” (Sholikhati & Mardikantoro, 2017), ditemukan adanya penyusunan kembali pada Metro TV dan NET dalam aspek kosakata. Sering ditemukan juga penggunaan metafora dalam konstruksi wacana berita di NET. Maksud dari kedua aspek kosakata tersebut untuk menegaskan dan mengaburkan maksud sebenarnya. Selain itu, analisis tekstual juga meliputi aspek tata bahasa dengan mendayagunakan ketransitifan, kalimat positif negatif, dan modalitas, serta mendayagunakan struktur tekstual sesuai dengan piramida yang terbalik dengan pola konstruksi teks berita.

Peneliti menemukan berita menarik yang dipublikasikan di media massa *online*. Ada beberapa berita yang dimuat dengan isi yang sama namun cara penyampaiannya berbeda sesuai dengan gaya kepenulisannya masing-masing. Berita yang sedang menarik dibicarakan di dunia digital yaitu keberhasilan inovasi ilmuwan asal Singapura. Ilmuwan tersebut mengolah kulit durian

yang biasanya hanya menjadi sampah dan limbah di lingkungan masyarakat. Memperhatikan kondisi tersebut ilmuwan-ilmuwan melakukan pengembangan untuk mengurangi limbah makanan. Implementasinya kulit durian tersebut diubah menjadi plester yang dapat digunakan untuk menutupi luka jahitan supaya untuk menutupi luka jahitan agar tidak terinfeksi oleh bakteri.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merumuskan judul “Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough Terhadap Berita Keberhasilan Inovasi Ilmuwan Singapura di Media Massa *Online*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aspek kosakata dalam mengonstruksi berita keberhasilan inovasi ilmuwan Singapura di media massa *online* dengan menggunakan analisis wacana kritis Norman Fairclough.

METHODS

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mengambil teori Norman Fairclough. Menurut Norman Fairclough teks dilihat sebagai suatu wacana. Bahasa dalam media merupakan wujud penyusunan berita yang ditulis oleh wartawan atau penulis berita. Pisau bedah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu memakai analisis wacana kritis model Norman Fairclough. Melalui analisis wacana kritis, peneliti berusaha mengidentifikasi dan mengupas lebih dalam cara media massa *online* cnnindonesia.com, food.detik.com, liputan6.com, mimbarsumbar.id, republika.co.id, dan jalurmedia.com mengonstruksi berita keberhasilan inovasi ilmuwan Singapura.

Metode analisis yang digunakan disesuaikan dengan sudut pandang analisis wacana kritis. Norman Fairclough. Dalam perspektif AWK Norman Fairclough terdapat tiga unsur elemen dimensi teks berita yakni representasi, relasi dan identitas. Representasi yaitu bagaimana wartawan menyajikan peristiwa dalam suatu berita. Relasi yaitu bagaimana cara wartawan menghubungkan partisipasi media yang ditampilkan dalam berita. Sedangkan Identitas yaitu bagaimana cara wartawan menyajikan dan mengonstruksi dalam teks berita. Ketiga elemen dimensi teks berita tersebut digunakan untuk mengungkap ideologi dalam penyusunan teks berita keberhasilan inovasi ilmuwan Singapura yang dimuat media massa *online* cnnindonesia.com, food.detik.com, liputan6.com, mimbarsumbar.id, republika.co.id, dan jalurmedia.com mengonstruksi berita keberhasilan inovasi ilmuwan Singapura.

RESULT AND DISCUSSION

Penyajian hasil analisis teks berita berdasarkan pemahaman model analisis wacana kritis Norman Fairclough. Teks berita yang dianalisis dari enam media *online* yaitu tentang keberhasilan inovasi ilmuwan Singapura. Fairclough melihat teks dalam berbagai tingkatan. Sebuah teks menampilkan suatu objek dan hubungan antara objek yang digambarkan dari tiga elemen dasar. Berikut ini judul berita dan media massa *online* yang digunakan dalam analisis wacana kritis dengan model Norman Fairclough.

Tabel 1. Judul Wacana di Berbagai Media *Online*

No.	Media Massa <i>Online</i>	Judul
1.	www.cnnindonesia.com	Peneliti Singapura Ubah Kulit Durian Jadi Plester Luka Antibakteri
2.	https://food.detik.com	Keren! Ilmuwan Singapura Sulap Sampah Durian Jadi Plester Luka
3.	www.liputan6.com	Kulit Durian Ternyata Bisa Menjadi Perban Antibakteri
4.	https://mimbarsumbar.id	Ilmuwan NTU Ubah Sampah Kulit Durian Jadi Perban Gel Antibakteri
5.	www.republika.co.id	Ilmuwan Ubah Limbah Durian Jadi Perban Antibakteri
6.	https://jalurmedia.com	Ilmuwan Singapura Mengubah Limbah Durian menjadi perban. Bagaimana prosesnya?
Total		6 wacana media massa <i>online</i>

Menurut Fairclough (Rambe, 2021) setiap teks pada dasarnya dapat diuraikan dan dianalisis dari ketiga unsur elemen dimensi yaitu representasi, relasi dan identitas. Representasi merupakan peristiwa yang ditampilkan wartawan dalam teks berita. Hubungan partisipasi media yang ditampilkan wartawan dalam media disebut relasi. Identitas ialah cara wartawan menampilkan dan mengonstruksi dalam teks berita. Berikut ini akan dianalisis ketiga unsur elemen dimensi teks berita dari enam media *online* yaitu www.cnnindonesia.com; <https://food.detik.com>; www.liputan6.com; <https://mimbarsumbar.id>; www.republika.co.id; <https://jalurmedia.com> tersebut secara berurutan.

1. Analisis Representasi Teks Berita

Representasi teks berita yang dianalisis yaitu aspek kosakata. Representasi kosakata yang digunakan dalam berita dapat menimbulkan asosiasi tertentu dan penggunaan metafora yang dapat menimbulkan nilai-nilai tertentu.

Representasi penggunaan kosakata ke-1 dalam kutipan judul teks berita berikut ini.

- (1) Peneliti Singapura Ubah Kulit Durian Jadi Plester Luka Antibakteri (www.cnnindonesia.com)
- (2) Keren! Ilmuwan Singapura Sulap Sampah Durian Jadi Plester Luka (<https://food.detik.com>)
- (3) Kulit Durian Ternyata Bisa Menjadi Perban Antibakteri (www.liputan6.com)
- (4) Ilmuwan NTU Ubah Sampah Kulit Durian Jadi Perban Gel Antibakteri (<https://mimbarsumbar.id>)
- (5) Ilmuwan Ubah Limbah Durian Jadi Perban Antibakteri (www.republika.co.id)
- (6) Ilmuan Singapura Mengubah Limbah Durian menjadi perban. Bagaimana prosesnya? (<https://jalurmedia.com>)

Analisis yang pertama yaitu penggambaran dalam berita dengan kategori representasi peristiwa dan kelompok. Representasi dalam teks berita ialah limbah kulit durian bisa diubah menjadi perban gel antibakteri. Pada paparan data (1), (4), (5) dan (6) menggunakan kosakata “ubah”. Pemilihan kosakata “ubah” memberikan asosiasi mengubah atau menjadikan yang semulanya limbah kulit durian menjadi plester luka. Adapun paparan data (2) menggunakan kosakata “sulap” yang memiliki asosiasi mengubah rupa sampah durian dengan cara yang ajaib. Selanjutnya paparan data (3) menggunakan kosakata “bisa” yang berasosiasi mampu membuat kulit durian menjadi perban.

Representasi penggunaan kosakata ke-2 dan 3 dalam kutipan data berikut ini.

- (1) Tim peneliti dari Nanyang Technological University (NTU) Singapura telah berhasil mengubah kulit durian menjadi plester luka gel antibakteri.
- (2) Tetapi para ilmuwannya berhasil memanfaatkan sampah durian untuk diolah jadi plester antibakteri pasca operasi.

- (3) Ilmuwan Singapura menemukan perban antibakteri yang bebas bau dan ramah lingkungan dari kulit durian untuk membantu menyembuhkan luka lebih cepat.
- (4) Mereka telah menemukan cara untuk mengubah sampah itu menjadi perban gel antibakteri, yang biasanya digunakan untuk menutupi luka bedah untuk mengurangi jaringan parut yang berlebihan.
- (5) Mereka mengubah kulit durian yang dibuang menjadi perban gel antibakteri.
- (6) Mereka mengubah limbah durian untuk dibuat menjadi perban antibakteri.

Pada paparan data (1) dan (2) menggunakan kosakata “plester luka gel antibakteri” dan “plester antibakteri pasca operasi” yang memiliki asosiasi perekat untuk menutup luka setelah melakukan operasi. Berikutnya paparan data (3), (4), (5) dan (6) menggunakan kosakata “perban”. Data (3) dan (6) memakai kata “perban gel antibakteri” sedangkan data (4) dan (5) menggunakan kosakata “perban antibakteri”. Pemilihan kosakata tersebut memberikan asosiasi, keduanya menggambarkan kain pembalut luka yang terdapat gel antibakteri.

Objek yang digambarkan dari keenam media *online* memiliki ciri khas. Data (1), (3), dan (5) menggunakan kosakata “kulit durian” yang mengemukakan secara gamblang objek yang disampaikan. Kemudian data (2) dan (4) memakai kosakata “sampah durian” yang memiliki asosiasi benda atau barang yang dibuang karena sudah tidak terpakai lagi. Berbeda dengan media lainnya, data (6) memilih kosakata “limbah” yang asosiasinya bahan yang tidak berharga atau tidak mempunyai nilai. Pada kutipan tersebut dipaparkan bahwa kosakata yang digunakan yaitu “limbah” dan “sampah” yang biasanya sudah tidak digunakan lagi. Kedua kata tersebut memiliki makna yang sama yaitu sesuatu yang biasanya sudah tidak bisa digunakan lagi. Namun penggunaan kata “limbah” lebih cocok digunakan dalam berita ini, karena kata “limbah” lebih halus daripada kata “sampah”.

Representasi penggunaan kosakata ke-4 dalam kutipan data berikut ini.

- (1) Hal ini disebut juga jadi solusi untuk mengatasi masalah apa yang harus dilakukan dengan bagian buah yang bau.
- (2) Akhirnya menggunakan sebuah teknologi yang dikembangkan oleh Nanyang Technology University (NTU), para ilmuwan mulai mencoba mengolah sampah durian yang berserakan.

- (3) Hal tersebut yang mendorong para ilmuwan di Nanyang Technological University (NTU) menangani sisa makanan, terutama kulit durian.
- (4) Mereka telah menemukan cara untuk mengubah sampah itu menjadi perban gel antibakteri, yang biasanya digunakan untuk menutupi luka bedah untuk mengurangi jaringan parut yang berlebihan.
- (5) Para ilmuwan di Nanyang Technological University (NTU) Singapura sedang menangani limbah sisa buah durian.
- (6) “Ini terkait dengan upaya kami untuk mengembangkan inovasi untuk mengurangi limbah makanan secara keseluruhan,” ungkap William Chen, selaku ilmuwan utama di balik inovasi tersebut.

Pada paparan data (1) menggunakan kosakata “mengatasi” yang bermakna menanggulangi bagian buah yang bau. Pada paparan data (2) menggunakan kosakata “mengolah” yang bermakna mengusahakan sampah durian menjadi barang yang berguna. Pada paparan data (3) dan (5) menggunakan kosakata “menangani” yang bermakna menggarap limbah sisa makanan. Pada paparan data (4) menggunakan kosakata “menemukan” yang bermakna mendapatkan sesuatu yang belum ada sebelumnya. Pada paparan data (6) menggunakan kosakata “mengembangkan” yang bermakna membuat inovasi baru dalam mengurangi limbah makanan. Pemilihan kosakata dari enam media *online* tersebut menggunakan kosakata yang berbeda-beda dalam merepresentasikan kata kerja.

Representasi penggunaan kosakata ke-5 dalam kutipan data berikut ini.

- (1) Satu manfaat tambahan dari perban adalah kemampuannya untuk menjaga daerah yang terluka tetap dingin dan lembap, yang membantu mempercepat proses penyembuhan.
- (2) Tidak seperti plester yang ada, plester yang baru dirancang ini mengandung hidrogel yang dapat melindungi luka dan menjaga kulit tetap lembap.
- (3) Perban organo-hidrogel ini mempercepat penyembuhan dengan menjaga area luka lebih dingin dan lembap.
- (4) Molekul organik dari ragi roti kemudian ditambahkan ke gel untuk membuat perban yang membunuh bakteri.

- (5) Dibandingkan dengan perban konvensional, perban organo-hidrogele itu juga mampu menjaga area luka menjadi lebih dingin dan lembap, yang dapat membantu mempercepat penyembuhan.
- (6) Tidak seperti plester yang ada, perban baru mengandung hidrogele, yang dapat melindungi luka dan menjaganya tetap lembap.

Pada paparan data (1) dan (5) menggunakan kosakata “menjaga” dan “membantu” yang bermakna merawat bagian luka dan menolong kulit agar tetap dingin dan lembap. Pada paparan data (2) dan (6) menggunakan kosakata “melindungi” dan “menjaga” yang bermakna menutupi luka agar tidak terlihat dan merawatnya supaya selalu lembap. Pada paparan data (3) menggunakan kosakata “mempercepat” dan “menjaga” bermakna merawat luka dengan penyembuhan yang cepat. Pada paparan data (4) menggunakan kosakata “membunuh” yang bermakna cara memusnahkan bakteri. Pemilihan kosakata dari enam media *online* tersebut menggunakan kosakata yang berbeda-beda dalam merepresentasikan manfaat plester kulit durian antibakteri.

2. Analisis Relasi Teks Berita

Relasi berdasarkan Norman Fairclough yakni menjelaskan hubungan antara wartawan, khalayak dan partisipan berita dimunculkan dan digambarkan dalam teks. Selanjutnya menjelaskan bagaimana khalayak ditempatkan (kekuasaan, dominasi) dalam pemberitaan. Kemudian juga menjelaskan adanya partisipan seperti politisi, tokoh masyarakat, artis, pengusaha, ulama yang terdapat dalam teks. Menurut Norman Fairclough ada tiga bagian partisipan dalam media, yakni wartawan memasukan diantaranya sebagai redaktur, pembaca berita untuk televisi dan radio, reporter; khalayak partisipan dan media publik memasukan diantaranya pengusaha, ulama, tokoh masyarakat, politisi, ilmuwan, artis dan lain sebagainya. Relasi ini berhubungan bagaimana hubungan yang terbentuk antara wartawan sebagai pembuat berita dan partisipan yakni ilmuwan Singapura. Pada teks berita yang ditampilkan yaitu wartawan sebagai pembuat berita, dan partisipan. Wartawan menampilkan relasi kepada pembaca dengan hadirnya sesuatu yang mutakhir dan bisa bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari yakni mengubah kulit durian menjadi perban gel antibakteri yang diciptakan oleh para ilmuwan.

Analisis relasi teks berita dalam kutipan data berikut ini.

- (1) Tim peneliti dari Nanyang Technological University (NTU) Singapura telah berhasil mengubah kulit durian menjadi plester luka gel antibakteri.
- (2) Buah durian begitu dilarang 'kehadirannya' di Singapura. Tetapi para ilmuwannya berhasil memanfaatkan sampah durian untuk diolah jadi plester antibakteri pasca operasi.
- (3) "Di Singapura, kami mengonsumsi sekitar 12 juta durian per tahun, jadi selain dagingnya, kami tidak bisa berbuat banyak tentang kulit dan bijinya, dan ini menyebabkan pencemaran lingkungan," kata Profesor William Chen.
- (4) Tim yang terdiri dari empat ilmuwan dari Nanyang Technological University (NTU) berharap bisa mengubah itu. Mereka telah menemukan cara untuk mengubah sampah itu menjadi perban gel antibakteri, yang biasanya digunakan untuk menutupi luka bedah untuk mengurangi jaringan parut yang berlebihan. "Dengan menggunakan produk limbah yang saat ini dibuang dalam jumlah besar – kulit durian dan gliserol – kami dapat mengubah limbah menjadi sumber daya biomedis yang berharga yang dapat meningkatkan pemulihan luka yang cepat dan mengurangi kemungkinan infeksi"
- (5) Para ilmuwan di Nanyang Technological University (NTU) Singapura sedang menangani limbah sisa buah durian.
- (6) Teknologi yang dikembangkan oleh tim peneliti di Nanyang Technological University (NTU) Singapura menggunakan proses mudah.

Pada kutipan di atas menjelaskan bahwa orang yang membuat perban gel antibakteri tersebut tidak sembarangan. Perban anti gel tersebut dibuat oleh tim yang terdiri dari empat orang ilmuwan. Ilmuwan tersebut dari Nanyang Technological University (NTU). NTU telah menemukan perban gel antibakteri untuk mengurangi jaringan parut yang berlebihan dan menutupi luka bedah. Oleh karena itu, penemuan ini menjadi cara untuk memberdayakan sampah limbah durian.

Pada paparan data (4) wartawan dalam hal ini pembuat berita menggunakan kalimat ujaran tidak langsung. Namun tidak hanya kalimat ujaran tidak langsung, dalam berita tersebut terdapat kalimat langsung yang diucapkan langsung oleh para ilmuwan. Dalam teks berita dijelaskan bahwa wartawan menampilkan hubungan dengan partisipan adalah baik. Hal ini menjadi sesuatu yang baik karena mengubah limbah dari kulit

durian yang pada hakikatnya merupakan sampah yang bisa dibuang begitu saja menjadi perban gel antibakteri yang akan berguna untuk ke depannya.

3. Analisis Identitas Teks Berita

Pada aspek identitas ini Fairclough memandang bagaimana identitas wartawan dimunculkan dan dimasukkan dalam sebuah teks pemberitaan. Berdasarkan Fairclough dalam hal ini dengan cara apa wartawan meletakkan dan mengidentifikasi dirinya pada masalah atau kelompok sosial berperan serta. Apa wartawan ingin menempatkan dirinya sebagai Apakah wartawan ingin mengidentifikasikan dirinya sebagai dari publik atau menampilkan serta mengidentifikasi dirinya sendiri dengan mandiri. Identitas tidak hanya berkaitan dengan wartawan, tetapi juga akan berkaitan dengan seperti apa partisipan publik dan khalayak diidentifikasi.

Analisis ketiga adalah identitas teks berita. Identitas ini mengacu pada posisi dan pada siapa wartawan berpihak dalam menampilkan berita. Identitas yang dimunculkan di teks berita pada keenam media massa *online* ini yakni wartawan berusaha mengungkap fakta-fakta baru serta memberikan informasi mengenai pembuatan perban gel antibakteri. Dalam hal ini wartawan bersifat independen atau sendiri tidak berpihak kepada pembaca atau partisipan ilmuwan Singapura.

CONCLUSION

Analisis wacana kritis teks berita pada media *online* dengan menggunakan model Norman Fairclough ini dibedah berdasarkan dimensi teks. Ada tiga elemen dimensi teks berita menurut Norman Fairclough diantaranya representasi, relasi dan identitas. Enam media *online* tersebut diantaranya (www.cnnindonesia.com, <https://food.detik.com>, www.liputan6.com, <https://mimbarsumbar.id>, www.republika.co.id, <https://jalurmedia.com>) menjelaskan berita keberhasilan inovasi ilmuwan Singapura di media massa. Pemilihan judul dan wacana yang dipilih memiliki karakter senada. Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menemukan adanya representasi, relasi, dan identitas dalam teks berita keberhasilan inovasi ilmuwan Singapura di media sosial yang dimuat dari enam media massa *online*.

1. Unsur representasi yang ditemukan yaitu kosakata berita. Pemilihan kosakata dari enam media *online* tersebut menggunakan kosakata yang berbeda-beda dalam merepresentasikan manfaat plester kulit durian antibakteri.

2. Unsur relasi yang ditemukan yakni hubungan antara partisipan berita, dalam hal ini hubungan antara wartawan sebagai pembuat berita dan para ilmuwan dari Singapura sebagai partisipan yang terlibat dalam inovasi mengubah kulit durian menjadi perban gel antibakteri.
3. Unsur identitas yang ditemukan yaitu identitas berita yang independen, artinya wartawan tidak memihak pada siapapun baik itu kepada pembaca atau partisipan dalam hal ini ilmuwan Singapura.

REFERENCE

- Ahmadi, Y. (2020). *Studi wacana teori dan penerapannya*. Nawa Utama.
- Azwar, Putra, R. P., & Uljanatunnisa. (2021). Unsur Keberpikahan Pada Pemberitaan Media Online Analisis Wacana Kritis Pemberitaan Kampanye pada Kumparan.Com. *Jurnal Studi Jurnalistik*, 3(1), 48–62.
- Fauzan, U. (2016). *Analisis Wacana Kritis Mengungkap Ideologi Dalam Wacana*. Idea Press Yogyakarta.
- Fotaleno, F., Kurniawati, A., & Raflina, R. (2021). Collaborating Report dalam Penyajian Berita Pada Media Online Indozone.id dengan Sumber Sosial Media. *Jurnal Media Penyiaran*, 1(1), 23–29.
- Kartikasari, S. (2020). Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough Terhadap Pemberitaan Jokowi Naikkan Iuran BPJS Di Tengah Pandemi. In *Jurnal An-Nida* (Vol. 12, Issue 2).
- Nurhaliza, A. (2016). *Wacana Sertifikasi Da'i Di Media Online (Analisis Wacana Norman Fairclough Terhadap Liputan6.com)*.
- Rambe, F. H. B. (2021). *Analisis wacana kritis "pria bertato tewas terikat rantai diduga korban pembunuhan" edisi juli 2020 dengan pendekatan norman fairclough*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Press.
- Rohana, & Syamsuddin, T. (2015). *Analisis wacana*. CV. SAMUDRA ALIF.MM.
- Sholikhati, I. N., & Mardikantoro, H. B. (2017). *Analisis Tekstual dalam Konstruksi Wacana Berita Korupsi di Metro TV dan NET dalam Perspektif Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka>
- Widiastuti, N. (2019). Berita Viral di Media Sosial Sebagai Sumber Informasi Media Massa Konvensional. *Jurnal Digital Media & Relationship (JDMR)*, 1(1), 23–30.



APRESIASI SASTRA DIGITAL DI ERA MILENIAL

Sofhie Suhartini, Ika Mustika

^{1,2} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pascasarjana Institut Keguruan Ilmu Pendidikan Siliwangi

¹ sofhiesuhartini@gmail.com, ² mestikasaja@ikipsiliwangi.ac.id,

ABSTRAK

The growth of technology will make literature getting popular for the millennial generation. Because The creativity of millennials can liven up literature with media technology. As we know, so much literature is created by digital platforms, and we can call that digitization of literature. Youtube, Instagram, Facebook, Twitter, and Wattpad are applications and digital platforms to publish their literature also publish-prose or their dramatical literature. The appreciation of digital literature is multitasking appreciation. GoodReads is one of many websites for the millennials that a subjective review and response for some literature. The Tendency of current digital literature in the millennial so instantly and has no filter-will make digital literature grow up to the literature community. For the current-literature creator, feedback about their literature it's the main priority. Currently, much of literature has transformed from books to digital platforms, which the Millennials enjoy there, and also that millennials ignore the rules and literary theory.

Keywords: *Literature, Digital, Millennial*

A. PENDAHULUAN

Sesuai data perkiraan yang disajikan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk Indonesia akan mencapai 217 juta pada tahun 2020. Dari jumlah tersebut, 67,29% termasuk dalam kelompok usia produktif 15-64 tahun. Total kelompok usia kerja adalah 140 juta. Kelompok usia yang sangat produktif menjelaskan mengapa penduduk yang lahir antara tahun 1981 hingga tahun 2000 digolongkan sebagai bagian dari generasi milenial. Sebagai referensi: Pada tahun 2021, generasi millennial akan mencapai sekitar 103 juta orang, atau 40 persen dari total populasi Indonesia. Hal ini menunjukkan pertumbuhan yang sangat besar.

Istilah millennial telah dijelaskan dalam publikasi Mark McLindle di Business Insider Magazine (Christina Sterbenz, 2015). Untuk mengetahui klasifikasi generasi terbaru, Majalah Family Guide Indonesia merangkum kategori-kategori berikut ini:

Tabel 1. Klasifikasi Generasi Terbaru (Family Guide Indonesia, 2017)

Label Generasi	Periode	Karakteristik
BABY BOOMER	1946-1964	Generasi yang dianggap dapat membangkitkan respons yang cukup reseptif dan adaptif. Bahkan berpengalaman hidup lebih banyak.



GENERASI X	1965-1980	Generasi ini lahir pada masa awal komputer pribadi (PC), video game, TV kabel, dan Internet. Penelitian telah menunjukkan bahwa beberapa anggota generasi ini memiliki sikap negatif, keinginan untuk mengetahui dan mencoba musik punk cukup besar bahkan penggunaan zat terlarang semakin mengemuka. Tren Generasi X cenderung berpikiran secara mandiri.
GENERASI Y	1981-2000	Peningkatan penggunaan teknologi komunikasi bersifat instan seperti email, teks, dan jejaring sosial Facebook dan teitter. Generasi Y pun sangat menggemari game online. Ketika mereka masih muda, mereka sangat mengandalkan kerja sama secara tim. Namun saat menginjak dewasa dewasa, mereka ini semakin semangat dengan bekerja sama secara kelompok, terutama pada saat-saat kritis karena dianggap dapat saling membantu satu dengan yang lainnya.
GENERASI Z	1995-2010	Meskipun memiliki kesamaan dengan Generasi Y, namun generasi ini memiliki kemampuan untuk menerapkan setiap tindakan secara bersamaan (<i>multitasking</i>) Contoh: dalam waktu yang bersamaan Tweet menggunakan gawai, penjelajahan web, dan sekaligus mendengarkan musik menggunakan headset. Mereka bagian kaum digital yang mencintai teknologi informasi dan berbagai fitur komputer.
GENERASI ALPHA	2011-2025	Generasi yang paling akrab dengan dunia digital dan generasi ini menyebut lebih pintar dari generasi-generasi sebelumnya.

Milenial lahir di tengah kemajuan teknologi. Milenial juga dikenal sebagai Generasi Y, menggambarkan orang-orang yang dewasa di awal abad ke-21 atau lahir antara tahun 1981 dan 2000. Hal itu tentu mempengaruhi kebiasaan dan sikap mereka. Milenial identik dengan gadget dan internet. Secara khusus, keberadaan generasi milenial Indonesia yang terlibat langsung dalam membina industri kreatif mutakhir di bidang sastra menjadi berkah tersendiri bagi negara kita tercinta. Milenial memiliki kebiasaan yang agak khas. Artinya, pertama-tama, tidak jauh dari gadget. Kedua, generasi ini berkeharusan memiliki media sosial. Tidak dapat dipungkiri hampir semua generasi milenial saat



ini memiliki akun media sosial. Media sosial memungkinkan generasi ini untuk menunjukkan identitas mereka khususnya dalam lingkungan masyarakat. (Purawinangun & Yusuf, 2020)

Milenial bukanlah suatu deskripsi tunggal yang dapat diwakili oleh suatu generasi tertentu. Generasi ini begitu homogen karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi di antaranya kesenjangan geografis, kesenjangan teknologi dan kesenjangan ekonomi. Tentu karakter milenial dari setiap negara pun berbeda-beda namun pada umumnya para generasi milenial tersebut identik dengan keberlimpahan informasi, teknologi dan generasi ini masif maupun aktif dalam penggunaan teknologi digital.

Berbicara tentang sastra, tidak dapat dipungkiri bahwa karya sastra merupakan hasil kreativitas pengarangnya, yang menggambarkan segala realitas peristiwa yang dialami manusia dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berkaitan dengan imajinasi karya sastra dan memiliki nilai estetis. Penulis menciptakan karya berdasarkan pengalaman, perasaan, ide, dan pengamatan mereka tentang gambaran kehidupan, dan dengan bantuan alat bahasa atau konvensi bahasa, mereka menuangkan berbagai visual yang diterima serta representasinya secara tertulis. Penciptaan sebuah karya sastra tidak dapat dilepaskan dari proses kreatif pengarangnya. Sastra menunjukkan gambaran kehidupan dan kehidupan itu sendiri adalah bagian dari realitas sosial. Dalam pengertian ini, kehidupan mencakup hubungan antarmasyarakat, antarmanusia, dan antarperistiwa yang terjadi dalam batin manusia (Damono, 1984:1).

Saat ini bukanlah suatu hal yang sulit untuk memperlihatkan eksistensi diri melalui media sosial, dengan memposting karya-karya seperti musikalisasi puisi, seseorang dapat dikatakan memiliki eksistensi di bidang kesusasteraan melalui teknologi informasi. Kini masyarakat khususnya anak muda mulai berlomba-lomba untuk membaca dan menikmati karyanya, bahkan membuka berbagai bentuk apresiasi dan kritik dari para penikmat karya sastra itu sendiri.

Berbicara mengenai perkembangan sastra dan generasi milenial tentu memiliki keterkaitan yang erat. Generasi milenial yang begitu dimudahkan dengan keberlimpahan informasi dan teknologi yang membawa pada era sastra digital di mana penciptaan karya sastra begitu mudah dari sinilah karya-karya sastra itu lahir, dinikmati dan kemudian diapresiasi melalui teknologi informasi. Dari berbagai latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Apresiasi Sastra Digital di Era Milenial”.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan metode analisis deskriptif, analisis deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau memberikan informasi, memberikan wawasan tentang subjek yang dipelajari melalui data atau sampel yang telah dikumpulkan (Sugiono:



2009:29). Data tersebut diberikan dalam bentuk angket atau kuisioner yang dibagikan kepada kaum yang masuk ke dalam klasifikasi milenial yang masih bersekolah dan kepada siswa yang tertarik dengan sastra.

Data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder berupa bukti-bukti, catatan sejarah atau laporan yang telah disusun dan dipublikasikan dalam bentuk jurnal, artikel, gambar dan buku serta akses website dan situs terpercaya.

C. HASIL DAN PEMBAHASA

MILENIAL DAN SASTRA

Sastra berkembang seiring dengan perkembangan dunia digital. Sastra pertama kali muncul diawali dengan lahirnya sastra lisan, kemudian berkembang seiring berjalannya waktu dengan munculnya sastra tulis. Bahan tertulis ini kemudian dicetak menjadi cetakan dengan menggunakan kertas sebagai pendukung. Seiring berjalannya waktu, muncul literatur elektronik yang menggunakan teknologi sebagai medianya (komputer, handphone, internet). Hal ini sesuai dengan penegasan Merawati bahwa derajat peralihan dari sastra lisan ke sastra digital juga menunjukkan bahwa keduanya memiliki hubungan dengan sastra tulis. Kita melihat sebuah transisi perkembangan sastra, yaitu dimulai dari sastra lisan kemudian beralih ke sastra tulis (di zaman modern ini kita mulai mengenal alat tulis dan mesin cetak untuk penerbitan), buku, majalah, jurnal, surat kabar dan telah datang ke sastra digital (Merawati, 2017: 727) hal ini merupakan suatu keberkahan bagi dunia sastra. Dengan kehadiran sastra digital, dari perspektif budaya maka perkembangan empat genre sastra ini saling melengkapi dan menyemournakan. Pertama, sastra lisan telah ada sejak lama seiring dengan perkembangan budaya lisan. Kedua, sastra tulisan tangan telah lama menyesuaikan diri dengan zaman dan budaya naskah. Ketiga, sastra cetak dan tulis mengiringi adanya budaya baca tulis. Inilah yang sering kita katakan tentang tradisi dan budaya literasi. Terakhir, keempat, sastra digital mulai berkembang seiring dengan digitalisasi menyeluruh di semua bidang kehidupan dan budaya digital.

Perkembangan sastra digital, diawali dengan lahirnya sastra lisan yang kecil dalam lingkup terbatas jangkauannya bersifat komunal, dihadiri secara tatap muka walaupun dengan jumlah yang kecil, dan dihadiri oleh orang-orang secara rutin. Contohnya seperti komunitas-komunitas pengajian Maulid Nabi, pembacaan salawat misalnya dapat ditayangkan secara *live*. Hal itu merupakan bentuk sastra lisan yang sekarang bisa dinikmati secara digital. Dahulu cakupannya hanya terbatas di suatu tempat saja namun saat ini bisa dinikmati di seluruh penjuru dunia melalui media sosial salah satunya seperti *youtobe*. Tentu hal tersebut dapat dikatakan sebagai pembuktian dan keberkahan dari perkembangan digital itu sendiri, sastra lisan yang kecil dalam lingkup yang terbatas kini dapat dinikmati secara luas.



Perkembangan selanjutnya adalah sastra tulis, seperti hikayat dan syair, tujuannya agar karya-karya tersebut dapat terus terjaga eksistensinya dan dapat dipublikasikan meskipun sifatnya masih terbatas. Seiring dengan penemuan teknologi cetak, sastra berpindah menjadi sastra cetak hingga pada akhirnya kemudian berkembang menjadi sastra digital yang mampu memperkuat aktivitas perkembangan ketiga sastra sebelumnya. Inilah dunia milenial dan karena para generasi milenial ini hidup pada kondisi sosial yang berbeda maka cara menyikapi sastra pun ikut berbeda pula.

APRESIASI SASTRA DIGITAL

Secara umum, bagi apresiator sastra milenial kesenjangan sastra milenial seringkali “menyebarkan” itu lebih penting daripada berbagi pengetahuan. Sebagai contoh adalah kutipan buku dari tulisan Boy Candra yang kemudian didokumentasikan oleh pembaca dan di sebarakan melalui instgram yang dianggap cukup mewakili representasi perasaannya atau karena dianggap mengandung romantisme di dalamnya tanpa menjelaskan bagaimana keseluruhan isi dari buku tersebut.



Gambar 1. Contoh Laman Instagram berisi kutipan karya Boy Candra berjudul “Sebuah Usaha Melupakan”

Kemudian apresiasi mereka pun bersifat *multitasking*, sebagai contoh lain dalam Novel karya Boy Candra yang berjudul “Catatan Pendek untuk Cinta yang Panjang”, kemudian salah satu penikmat sastra kaum milenial memilih salah satu halaman di dalam novelnya yang berjudul “Pada Akhirnya”



yang dianggap mewakili dan memiliki konten karya yang indah lalu mendokumentasikannya dalam sebuah foto, membagikannya pada laman sosial media satu ke sosial media yang lain. Pada akhirnya keseluruhan novel karya Boy Candra tersebut tidak penting lagi, yang dianggap penting dan berarti adalah satu laman yang didokumentasikan dan dipublikasikan tersebut. Hal itu merupakan bentuk menikmati karya sastra oleh kaum milenial saat ini. Mereka lebih tertarik pada satu halaman yang dianggap mewakili dibandingkan membicarakan karya tersebut secara keseluruhan maupun persoalan-persoalan yang terkandung dalam karya sastra itu sendiri.



Gambar 2.
Novel Karya Boy Candra



Gambar 3.
Satu halaman Novel Boy Candra dari Novel berjudul “Catatan Pendek untuk Cinta yang Panjang”

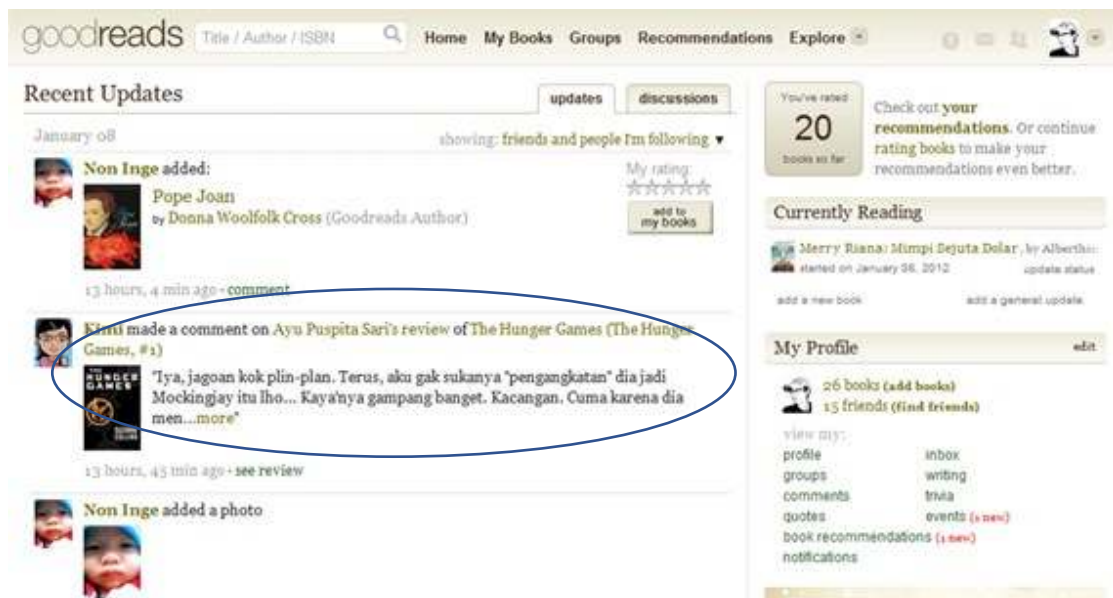


Gambar 4.
Satu halaman Novel Boy Candra dari Novel yang kemudian direpost oleh pembaca

Representasi sastra kaum milenial salah satunya adalah “sastra quote” mereka membaca namun tidak secara utuh, mempublikasikan, dan menjadi tren di kalangan generasi milenial. Selain sebagai “sastra quote” representasi sastra milenial selanjutnya adalah sebagai “sastra galau”. Dalam menghadapi kegalauan para kaum milenial, sastra tetap membuktikan fungsinya sebagai sebuah media ekspresi guna mengurangi kegalauannya yang tentu banyak menonjolkan pergolakan emosi batin pembacanya yang diapresiasi melalui sebuah tulisan kemudian dibungkus dengan estetika digital. Berkarya di era milenial ini tidak bekerja dalam satu moda, karyanya dapat dituangkan dalam sebuah teks, diiringi audio, direalisasikan melalui video, dan segala pemanfaatan teknologi digital itu dimaksimalkan menimbulkan citra estetika yang berbeda dengan era generasi sebelumnya.

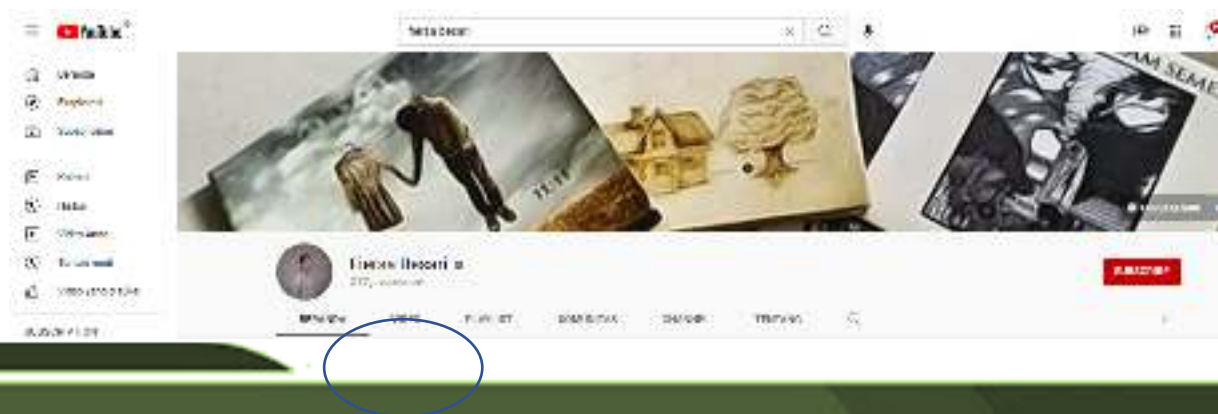


Di dalam dunia digital terdapat juga suatu situs jejaring sosial bernama *GoodReads* di mana situs ini mengkhususkan diri dalam katalogisasi buku. Di situs web ini, pengguna dapat membagikan rekomendasi bacaan dengan memberikan ulasan atau komentar. *GoodReads* bagi generasi milenial merupakan satu laman sosial media di dalamnya memberikan kesempatan bagi semua orang merayakan kebebasan berinterpretasi dalam tanggapan subjektifitas mereka terhadap karya sastra tersebut.



Gambar 5. Contoh Laman *GoodReads*

Di era milenial kebebasan subjektivitas menjadi suatu hal yang utama. Ketika berhadapan dengan sebuah karya sastra kaum milenial ini tidak dituntut berpikir terlalu dalam, cukup menikmati karya sastra hanya sebagai sesuatu hal yang hanya bersifat menghibur. Dalam kondisi realitas ini maka pembaca tetap ditempatkan sebagai penentu sejarah sastra. Di era digital definisi sastrawan hebat kini telah bertransformasi. Seorang seperti Fiersa Besari menjadi sosok sastrawan yang terkenal dan paling





digemari di era digital ini kanalnya telah diikuti 2 juta lebih pengikut, bahkan satu postingan karyanya di *youtube* dapat ditonton sebanyak 2 juta kali.

Gambar 6. Contoh Laman Pengikut Fiersa Besari di kanal Youtube



Gambar 7. Contoh Laman penonton karya Fiersa Besari

Hal ini membuktikan adanya satu mesin peradaban dan kondisi baru di era ini yang perlu juga dilihat oleh kaum milenial sendiri, bahwa sastra tetap diminati meski dengan cara pandang yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Namun bagi kaum *non-milenial* tidak jarang karya-karya generasi milenial ini dinilai berlabel identitas dan kedangkalan, sastra dipandang sebagai sebuah narsisme belaka. Artur Asa (2017) dalam bukunya berjudul *Cultural Perspectives on Millennials* mengatakan “Adakah generasi yang lebih narsis dibandingkan generasi milenial?” Tidak dapat dipungkiri bahwa keperluan “narsis” ini di era milenial dianggap sebagai kebutuhan pokok untuk menunjukkan eksistensinya di masyarakat sehingga cara mengkonsumsi sastra pun berbeda dengan generasi sebelumnya.

KREASI SASTRA DIGITAL



Kreasi sastra digital di era milenial ini cenderung bersifat instan karena tidak melibatkan lagi pihak yang berkontribusi dalam memfilter karya-karya tersebut. Jika dahulu sastra cetak memiliki redaksi yang cukup “ketat” tujuannya tidak lain dapat mengukur martabat ketinggian nilai sastra sebelum mempublikasikannya melalui surat kabar, majalah, maupun jenis media cetak lainnya. Sebelumnya pada masa Indonesia memasuki sastra cetak tidak setiap orang mampu menjadi seorang sastrawan atau penyair handal karena karya-karyanya harus terlebih dahulu melewati proses seleksi. Sama halnya seperti Fiersa Besari yang telah menjulang nama dan karyanya melalui media digital yang tidak kurang dari 2 juta pengikut penikmat karyanya. Fenomena tersebut membuktikan sastra masih memikat di mata generasi milenial, hanya saja cara menikmatinya yang berbeda dari generasi sebelumnya. Ketika membuahakan suatu karya, generasi milenial ini cenderung menginginkan umpan balik yang cepat.

Dewasa ini, dengan keberlimpahan dan kemudahan dunia digital siapapun dapat membuat karya sastra tanpa terkecuali. Penentu seleksi penilaiannya adalah para penikmat karya itu sendiri. Penulis tidak perlu lagi khawatir karyanya tidak akan dipublikasikan atau tidak dibaca karena melalui media di atas, pembaca akan menemukan karyanya dalam bentuk digitalisasi. Pembaca memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda sehingga pembaca akan memberikan tanggapan yang berbeda pula terhadap teks yang dibacanya (Susanto, 2012: 209).

Berkreasi sastra dalam konteks digitalisasi ini memiliki komunitasnya masing-masing, sebagai contoh komunitas aplikasi *platform* karya sastra yaitu *wattpad*.



Gambar 8. Laman karya sastra *Wattpad* dibaca lebih dari 147 ribu kali

Para komunitas *watpadd* belum tentu penyuka media sosial *Facebook* ataupun *Instagram*. Kaum milenial ini eksistensinya terpecah tidak selalu berada dalam *platform* aplikasi media sosial yang sama. Pada kenyataannya para sastrawan milenial yang mampu membaca realitas saat ini akan



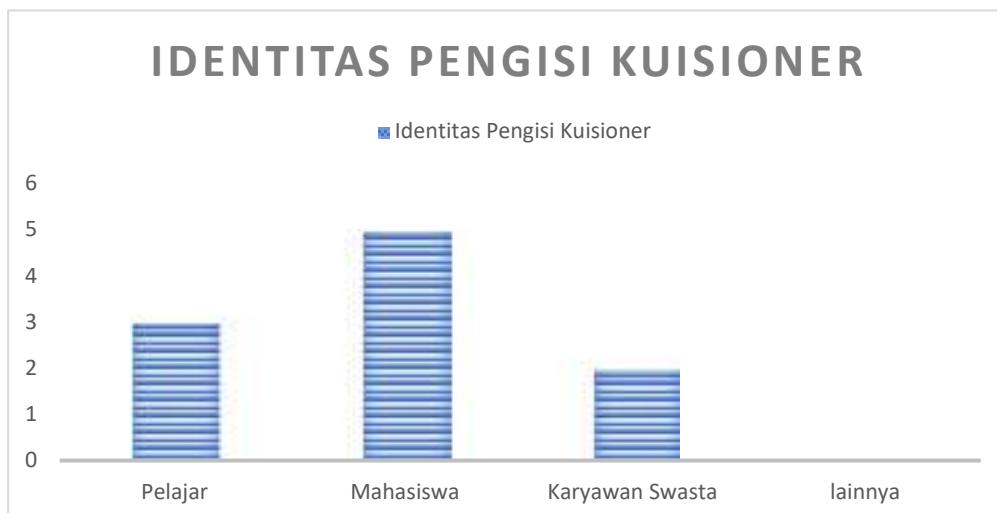
memanfaatkan seluruh *flatform* media sosial agar karya sastranya dapat dinikmati oleh seluruh komunitas *Youtube, Instagram, Facebook, Twitter, Wattpad* dan *flatform* media sosial lainnya. Hal ini tentu menjadi hal menarik karena tidak pernah dilakukan oleh sastrawan di generasi sebelumnya.

Dahulu penciptaan karya sastra hanya memperhatikan kaidah kesastraan tanpa terfokus kepada keberlangsungan karyanya, apakah akan dibaca oleh seluruh kalangan atau hanya tersimpan sebagai tumpukan karya-karya usang tanpa apresiasi pembacanya. Sastrawan milenial menyadari kelemahan ini bahwa sastra yang ditulis harus dapat dibaca dan dinikmati yang pada akhirnya dapat memberikan umpan balik berupa akumulasi keuntungan materi yang sepadan karena berorientasi ekonomi.

Publikasi sastra dewasa ini pun tidak tersentralis seperti dahulu, ketika ingin menjadi seorang sastrawan yang dikenal dan menorehkan sejarah haruslah mempublikasikan karyanya melalui salah satu penerbit dan aktif berada dalam pusat-pusat sastra atau dewan kesenian sastra di suatu tempat. Kini pusat-pusat sastra telah berpindah ke gawai-gawai generasi milenial, sastra hidup dan berkembang di dalamnya. Inilah sebuah definisi apresiasi dan pembaca sastra karena sesungguhnya kembali pada konsep sejarah sastra, teori resepsi, dan respon pembaca bahwa sastra yang bersejarah adalah sastra yang dibaca (Wicaksono 2015:125).

HASIL PENELITIAN

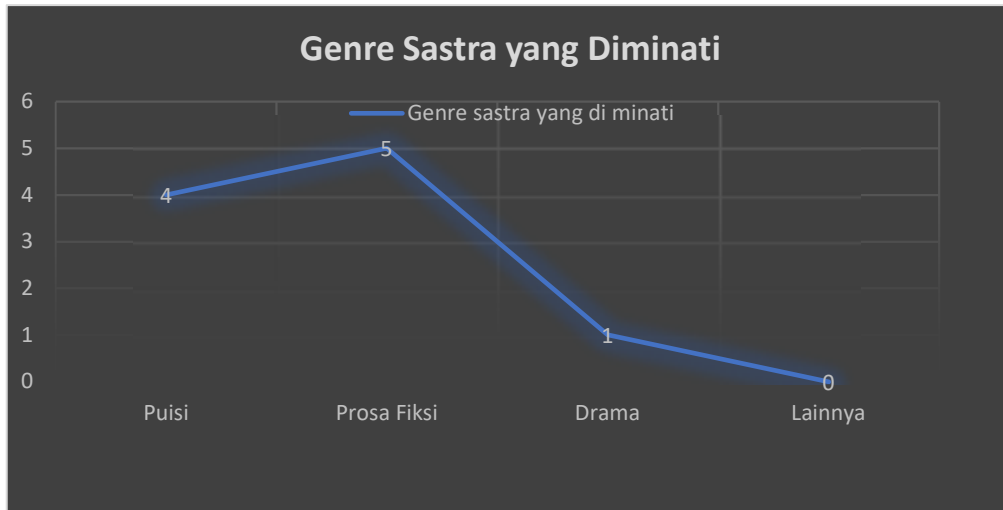
Berdasarkan hasil pemaparan deskriptif di atas, peneliti pun telah membuat sample *quisitioner* atau angket dengan target (sasaran) para generasi milenial yang masih bersekolah, dan mahasiswa yang memiliki minat terhadap sastra digital maka didapatkan hasil dan temuan sebagai berikut:



Sampel tanggapan terdiri dari sepuluh responden, termasuk tiga siswa SMA, lima mahasiswa, dan dua karyawan swasta. Antusiasme mahasiswa dalam menggunakan media sosial yang dinilai paling

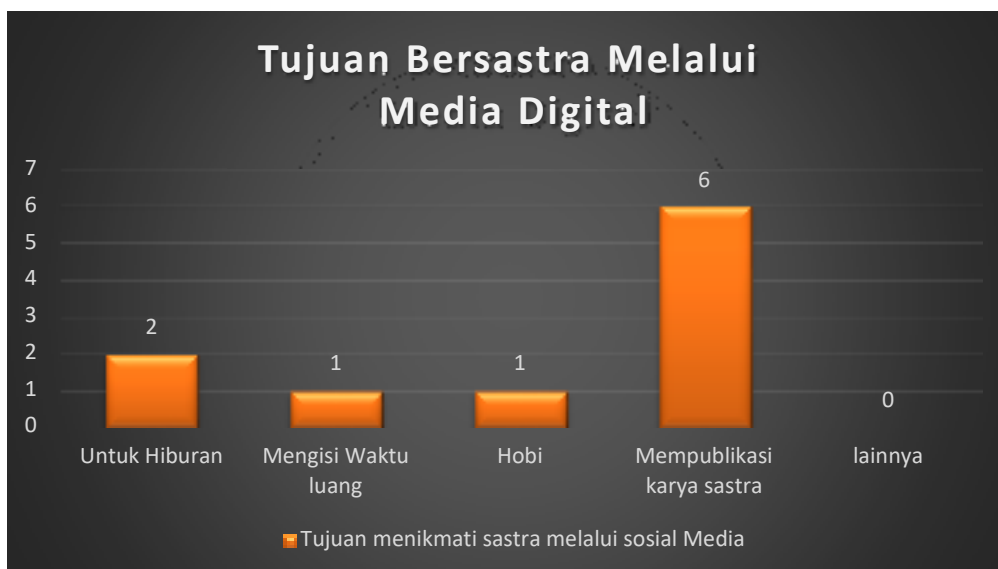


menonjol. Selanjutnya yakni genre sastra yang diminati para generasi di era milenial, peneliti mendapatkan hasil temuan, sebagai berikut:



Sampel responden yang diambil dari sepuluh responden mengenai minatnya terhadap genre sastra tertentu dan menunjukkan yang paling banyak diminati di era milenial adalah prosa fiksi kemudian puisi menempati posisi kedua dan terakhir adalah drama.

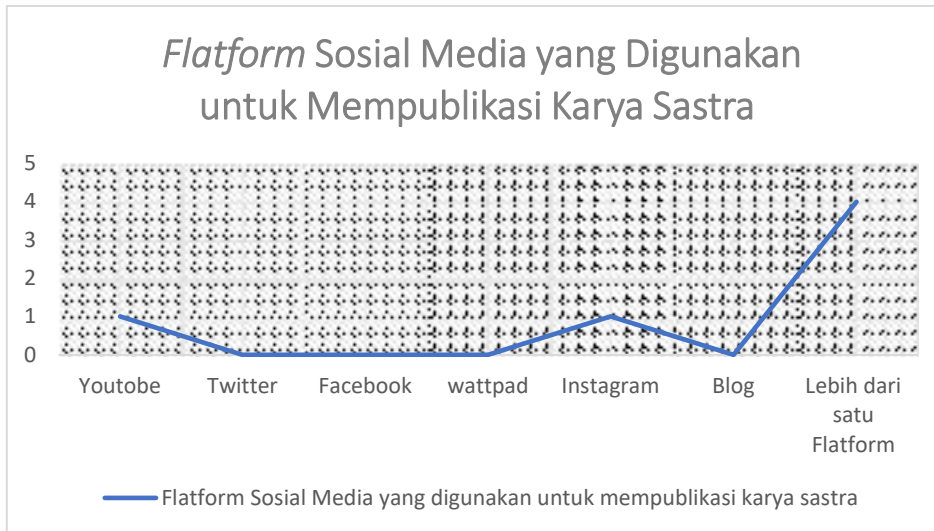
Guna mengetahui tujuan penggunaan media digital yang dimanfaatkan para kaum milenial dalam menikmati karya sastranya dapat terlihat pada diagram di bawah ini:



Dari data di atas dapat diketahui bahwa tujuan yang paling banyak diminati adalah untuk mempublikasi karyanya melalui media digital dalam berbagai platform yaitu sebanyak enam responden sedangkan empat responden lain hanya sebagai penikmat karya sastra. Selain itu, tujuan



sebagai sarana hiburan menempati posisi kedua sebanyak dua responden. Selain sebagai hiburan tujuan lain adalah bagian dari hobi dan kegiatan mengisi waktu luang menempati jumlah masing-masing satu responden. Untuk mengetahui *platform* apa yang digunakan dari enam responden dapat terlihat pada grafik di bawah ini:



Dari data di atas, dapat diketahui bahwa di era milenial ini, para kreatif karya sastra menggunakan lebih dari satu *platform* sosial media untuk mempublikasikan karyanya. Adapun tujuan dari publikasi karya tersebut tergambar pada diagram di bawah ini:



Berdasarkan temuan di atas dari keenam responden yang aktif mempublikasikan karyanya, tujuan yang banyak dipilih adalah karyanya ingin dikenal di masyarakat luas, dan menjadi



penulis profesional. Tujuan kedua yang paling banyak dipilih adalah untuk mendapatkan penghasilan dan keuntungan sebanyak dua responden dan satu responden memiliki tujuan untuk mengekspresikan perasaan.

D. KESIMPULAN

Generasi di era milenial ini atau yang disebut dengan generasi Y, merupakan istilah umum menggambarkan seseorang yang dewasa pada abad ke-21 atau generasi yang lahir antara tahun 1980 dan 2000. Secara umum, karakter generasi yang hidup di era millennial ini sangat peka terhadap perkembangan teknologi dan gadget.

Apresiasi sastra digital di era milenial ini cenderung mengapresiasi karya secara intim dibandingkan analitik. Secara umum, bagi apresiator sastra milenial kesenjangan sastra milenial seringkali “menyebarkan” itu lebih penting daripada berbagi pengetahuan. Kemudian apresiasi mereka pun bersifat multitasking. Ketika berhadapan dengan sebuah karya sastra kaum milenial ini tidak dituntut berpikir terlalu dalam, cukup menikmati karya sastra hanya sebagai sesuatu hal yang hanya bersifat menghibur.

Hal ini membuktikan adanya satu mesin peradaban dan kondisi baru di era ini yang perlu juga dilihat oleh kaum milenial sendiri, bahwa sastra tetap diminati meski dengan cara pandang yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa keperluan “narsis” ini di era milenial dianggap sebagai kebutuhan pokok untuk menunjukkan eksistensinya di masyarakat sehingga cara mengkonsumsi sastra pun berbeda dengan generasi sebelumnya.

Kreasi sastra digital ini memiliki beberapa ciri di antaranya bersifat instan, mengharapkan umpan balik yang cepat terhadap karya sastra yang dipublikasikan. Ciri selanjutnya adalah kelisanan digital yang berkembang saat ini membuat sastra komunal yang tersebar ke berbagai *platform* sosial media. Publikasi sastra dewasa ini pun tidak tersentralis seperti dahulu, kini pusat sastra telah berpindah ke gawai-gawai para generasi milenial. Representasi sastra di era milenial menjadi tonggak awal lahirnya “sastra quote” dan “sastra galau” di mana karya sastra merupakan tempat mengekspresikan diri tanpa batas subjektivitas. Inilah sebuah definisi apresiasi dan pembaca sastra karena sesungguhnya kembali pada konsep sejarah sastra, teori resepsi, dan respon pembaca bahwa sastra yang bersejarah adalah sastra yang dibaca.

Dari penelitian dan kuesioner responden di atas, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa apresiasi sastra digital di era milenial ini begitu beragam, generasi milenial memilih memanfaatkan media digital untuk mempublikasikan karyanya berupa prosa fiksi maupun puisi melalui berbagai macam *platform*. Adapun tujuan yang paling banyak dipilih adalah agar karyanya ingin dikenal di masyarakat luas, dan menjadi penulis profesional. Tujuan lain yang paling mendominasi



pengapresiasian sastra digital ini adalah untuk mendapatkan penghasilan dan keuntungan dari hasil distribusi publikasi karyanya selain sebagai wadah pengekspresian diri tentunya.

E. ACKNOWLEDGMENTS

Terimakasih kepada IKIP Siliwangi yang telah memfasilitasi dan menyelenggarakan Seminar Internasional Pendidikan Bahasa ke-1, juga kepada narasumber yang bersedia membantu sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

F. REFERENSI

- Asa B., Arthur. (2017). *Cultural Perspective on Millinnials*. Berlin: Springer International Publishing.
- Damono, Sapardi Djoko. (1984). *Sosiologi Sastra: Sebuah Pengantar Ringkas*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- <https://iain-surakarta.ac.id/sastra-di-tangan-generasi-millennial/>
- <https://kumparan.com/sulvia-aisyah/trend-sastra-di-era-milenial-1wuQmxjgmyR>
- <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah-perkembangan-digital-indonesia-tahun-2018>
- <https://makassar.tribunnews.com/2017/07/09/fans-novel-karya-boy-chandra-dan-fiersa-besari-yuk-ke-gramedia-back-to-school>
- <https://www.wattpad.com/story/56623731-belunggu-hati-cinta-obsesi-dan-dendam>
- https://www.youtube.com/results?search_query=fiersa+besari
- Merawati, Fitri. 2017. PIBSI XXXIX Makalah disajikan dalam “Sastra Cyber Sebagai Estafet dari Sastra Lisan dan Sastra Tulis” Semarang 7-8 November 2017.
- Purawinangun, I. A., & Yusuf, M. (2020). Gerakan Literasi Generasi Milenial Melalui Media Sosial. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9 (1), 67. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v9i1.2401>
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Wicaksono, Andri, dkk. (2015). *Tentang Sastra Orkestrasi Teori Dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Garudhawaca.



PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN DENGAN EMOTIONAL SPIRITUAL THERAPY (EST) BERBASIS TPACK

Via Nugraha¹, Mimin Sahmini²

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi¹²

¹vianugraha@ikipsiliwangi.ac.id

²miminsahmini@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

Pendidikan di abad 21 senantiasa berkembang mengikuti perkembangan teknologi dan zaman. Bukan hanya peserta didik yang harus ditingkatkan kreativitas dan semangatnya, namun pendidik memiliki peranan penting dalam membimbing, mendidik, mengarahkan, dan mengevaluasi perkembangan peserta didik dengan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan profesionalitas yang dimilikinya. Emotional Spiritual Therapy (EST) menjadi obat untuk menyelesaikan pelbagai permasalahan baik medis maupun nonmedis. Pendekatan EST dalam pembelajaran menulis cerpen sangat penting diterapkan agar menumbuhkan imajinasi yang tinggi dalam menulis cerpen. Pembelajaran menulis cerpen diperlukan penerapan metode dan pendekatan yang tepat sehingga menghasilkan pembelajar yang terampil menulis. Keterampilan menulis menjadi modal dasar dalam kehidupan, dalam pengembangannya keterampilan ini dapat menjadi modal awal untuk mendapatkan penghasilan yang dapat menopang hidup. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pembelajaran menulis cerpen dengan EST berbasis TPACK dan mendapat kebermanfaatannya EST dalam kehidupan yang lebih bahagia, kedamaian pikiran yang membuat produktivitas dan kreativitas meningkat, memiliki pemikiran yang tenang yang dapat meningkatkan imun dan kelancaran rizki dengan mengisi kehidupan melalui kegiatan yang positif. Manfaat ini sangat diperlukan agar membangun manusia Indonesia yang maju dan berkembang dan memiliki kreativitas yang tinggi. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Peneliti menerapkan pendekatan EST dalam pembelajaran menulis cerpen upaya peningkatan *pedagogic* melalui TPACK. Hasil penelitian ini menghasilkan mahasiswa yang memiliki kecerdasan pedagogik dan mahasiswa yang produktif dengan kreativitas yang tinggi dalam menulis. Keterampilan menulis sangat dibutuhkan dan merupakan keterampilan yang dapat memajukan bangsa Indonesia.

Keywords: *Pembelajaran, menulis cerpen, emotional spiritual therapy, TPACK*

INTRODUCTION

Pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Artinya adab itu lebih penting dibanding ilmu. Sejatinya orang yang beradab mampu membawa diri dalam lingkungan yang senantiasa berubah sesuai dengan perkembangan teknologi dan zaman. karakteristik pembelajaran abad 21 itu menyelaraskan pengetahuan dan teknologi sehingga manusia Indonesia mampu membekali dirinya dengan ketersediaan teknologi dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Kebutuhan hidup manusia itu beragam termasuk motivasi merupakan kebutuhan untuk mengelola pikiran dan badan agar mampu melakukan pekerjaan yang dapat menyelesaikan



permasalahan hidup. Motivasi yang baik berdampak pada perubahan tingkah laku positif yang memberikan kemajuan pada dirinya. Perubahan tingkah laku seseorang menjadi lebih dewasa sehingga dapat memimpin jasmani dan rohani dalam perkembangannya dilakukan melalui pendidikan. Tujuan pendidikan dapat tercapai dengan memerhatikan komponen pembelajaran yaitu strategi dan hasil belajar. (Purwanto,2007.,hlm.11).

Hasil kajian sekaitan permasalahan menulis dalam kajian teoretis dan empiris ditemukan bahwa menulis masih menjadi masalah karena menulis merupakan kegiatan yang cukup sulit. Parameter kesulitan menulis itu terlihat dari habit atau kebiasaan mahasiswa dalam menulis. Mahasiswa yang tidak terbiasa membaca pasti akan sulit melakukan kegiatan menulis. Dengan demikian, dari permasalahan yang ada bahwa untuk meningkatkan kegiatan menulis dan membaca adalah motivasi. Motivasi menjadi sentral untuk menyelesaikan permasalahan ini. EST merupakan pendekatan yang dapat diterapkan pada mahasiswa untuk menyelesaikan masalah menulis. EST memiliki banyak manfaat diantaranya dapat meningkatkan produktivitas yang memengaruhi peningkatan kreativitas. EST menekankan pada kerja otak bawah sadar yang nantinya akan memengaruhi kerja otak kanan dan kiri. optimalisasi kerja otak kanan dan kiri memengaruhi peningkatan pedagogik yang didukung dengan pemanfaatan TPACK sehingga keterampilan mahasiswa terolah dan juga mahasiswa dengan pendekatan TPACK dapat meningkatkan kualitas mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi. Pembelajaran menulis cerpen memerlukan inspirasi dan imajinasi. Inspirasi datang setiap saat dan setiap hari. sayangnya pemikiran kotor dapat menghalangi datangnya inspirasi bahkan dapat menghancurkan inspirasi. Pembersihan emosi menjadi syarat wajib untuk mengundang keajaiban yang akan datang dalam kehidupan. Dalam hal ini adalah skill atau keterampilan menulis yang dapat menjadi modal dasar kemajuan berpikir mahasiswa. Hasil penerapan EST sangat bermanfaat bagi kehidupan baik dalam pembelajaran maupun dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan medis dan nonmedis. Pikiran yang sehat menjadi syarat bagi kemajuan kepribadian mahasiswa sebagai pembelajar sejati. Berdasarkan pada permasalahan menulis dan keajaiban dari penerapan EST maka peneliti akan mengajukan penelitian yang berjudul *Emotional Spiritual Theraphy (EST)* dalam pembelajaran menulis cerpen upaya peningkatan pedagogik melalui TPACK sehingga dapat menyelesaikan permasalahan menulis khususnya menulis cerpen.

1. Emotional Spiritual Theraphy (EST)

Menurut Abu Ziyad HSDS EST merupakan gabungan teknik psikologis yang tengah berkembang pesat di dunia saat ini. EST terdiri dari beberapa teknik terapi pikiran dan emosi yang sangat mudah digunakan oleh orang-orang yang bahkan tidak mengerti psikologi sekalipun. EST merupakan teknik yang dilahirkan dari cabang Psikologi Energy, Hipnoterapi, dan Spiritual Motivasi. EST sangat ampuh mengatasi berbagai macam permasalahan yang terjadi pada manusia yang bersifat psikologi. Seperti lemahnya motivasi bekerja, stress, sakit hati, dendam, trauma, phobia, kreatifitas yang mandek, dan lainnya dapat diatasi dalam waktu yang relatif singkat.

Terapi Emotional Spiritual Technique merupakan salah satu terapi komunikasi yang menggunakan NLP dalam proses kerjanya dengan menggabungkan antara spiritual dengan EFT. Spritual dalam hal ini berupa keyakinan atas doa, keikhlasan, kepasrahan yang kita rasakan atas permasalahan yang ada dengan melepaskan emosi negatif demi kemajuan hidup kita ke arah yang lebih baik. Dalam EFT memanfaatkan sistem energi tubuh untuk membantu kondisi emosi dalam pikiran yang memengaruhi perilaku dalam bertindak dengan melepaskan energi negatif dalam tubuh dan memasukan energi positif ke dalam tubuh sehingga berdampak pada kreativitas bernilai. SEFT atau EST dilakukan dengan tiga tahapan, di antaranya: set-up, tun-in, dan tapping. (Maryatun.,2020)



Setiap orang dapat mengubah dirinya jika seorang tersebut mampu mengubah program pikirannya sehingga dapat mengubah dirinya. Kita harus mengenali pola pikir kita sendiri sehingga kita memiliki program yang lebih baik kedepannya. Kecerdasan Makna spiritual menurut Yantik (2014) bahwa dengan spiritual dapat menjadikan manusia utuh baik secara intelektual, emosi, dan spiritual yang dapat menjembatani diri dengan orang lain. Kecerdasan spiritual membuat manusia lebih simpati dan empati kepada diri sendiri dan kepada orang lain dan menjadikan manusia dapat memanusaiakan orang lahit sesuai fitrahnya. Dan kecerdasan tersebut yang akhirnya dapat mendidik dan membentuk kepribadian yang berkarakter dengan memiliki budi pekerti, beretika, dan santun dalam menjalin hubungan dengan orang lain, baik dalam lingkup keluarga, sosial bermasyarakat, dan di lingkup pendidikan sehingga ia mampu menyelesaikan pelbagai permasalahan yang hadir dalam hidupnya. Kecerdasan spiritual dapat membantu seseorang terampil dalam mengambil keputusan atas permasalahan yang ada dan dapat mendorong motivasi untuk giat dalam belajar sehingga memiliki kreativitas atas rasa ingin tahu yang tinggi tentang suatu hal. Dengan demikian, terapi EST memiliki peranan dan manfaat untuk peningkatan motivasi dan perubahan hidup ke arah yang lebih baik. Selain itu, terapi EST dapat membuat psikis seseorang menjadi lebih tenang dan membentuk emosi positif.

Menurut Maslow tentang teori hierarki kebutuhan manusia (Notoatmojo.,2014), manusia memiliki lima macam kebutuhan di antaranya: 1) kebutuhan fisiologis seperti sandang, pangan, dan papan., 2) kebutuhan rasa aman, 3) kebutuhan bersosialisasi dan disayangi, 4) kebutuhan harga diri, 5) kebutuhan aktualisasi diri. Kelima kebutuha tersebut akan terpenuhi ketika kita memiliki kecerdasan spiritual. Senada dengan pernyataan tersebut Mustaqim dan Rahman (2016) mendefinisikan bahwa kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang untuk mengolah perasaan baik bagi dirinya maupun orang lain sehingga ia mampu menanggapi semua kejadian dengan respon atau pikiran positif. Indikator dari kecerdasan emosinali mencakup lima aspek yaitu: kemampuan untuk mengenali emosi diri, mengelola emosi diri, memotivasi diri sendiri, kemampuan untuk menjalin kerjasama dengan orang lain. Penelitian yang menunjukkan bahwa EST dapat menyelesaikan masalah telah dilakukan oleh Sulifan (2014) tentang pengaruh penerapan terapi spiritual kepada orang yang memiliki kebiasaan merokok. Ditemukan ada perbedaan seseorang lebih banyak melakukan rutinitas merokok sebelum dilakukan terapi, dan setelah terapi kebiasaan itu berkurang.

Beberapa hasil penelitian tentang pengaruh kecerdasan emosi terhadap hasil belajar siswa, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Nurhaidah (2015) bahwa kecerdasan emosional memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang sama tentang pengaruh positif kecerdasan emosional terhadap hasil belajar siswa dilakukan oleh Daud dan Fatimah (2012). Sementara hasil penelitian Hermita (2012) menunjukkan bahwa kecerdasan emosional berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 55.83%. Perbedaan hasil tersebut ditentukan oleh beberapa faktor di antaranya: faktor tingkat intelegensi, kondisi fisik, dan lingkungan. Penghayatan dan keseriusan siswa dalam belajar juga memiliki korelasi tinggi terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, Soebyakto (2012) menyebutkan bahwa seseorang yang berhasil itu memiliki kemampuan untuk mengelola dan meningkatkan kecerdasan emosional dirinya setiap hari menjadi lebih baik.

2. Pembelajaran

Mewarnai pembelajaran di abad 21 diperlukan inovasi dan kreativitas tinggi dari pendidik dan peserta didik. Penggunaan teknologi yang tepat dalam pembelajaran dapat menopang keberhasilan pendidikan. Pembelajaran berbasis TPACK sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran daring, TPACK memenuhi kebutuhan yang harus dikuasai oleh pendidik



dan peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Rizkiyah (2021, hlm.161), Kebutuhan keterampilan di era modernisasi menjadi urgen, oleh karena itu pendidik harus mampu menggunakan dan memanfaatkan TPACK dalam pembelajaran. Pengetahuan, pedagogi, dan teknologi menjadi elemen utama dalam pemanfaatan TPACK. TPACK mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehingga menghadirkan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya.

3. Menulis Cerpen

Elemen dalam tulisan naratif di antaranya: orientasi, komplikasi, evaluasi, dan resolusi. Keempat elemen ini wajib ada dalam tulisan naratif. Tiap-tiap elemen memiliki fungsi yang berbeda-beda, dan secara umum struktur skematik kelima unsur tersebut diatur sebagaimana urutan-urutan yang baru saja saya sebut di atas. Akan tetapi tidak selamanya demikian, struktur skematisnya sangat tergantung pada tujuan atau selera penulis. Berikut ini akan saya sajikan penjelasan mengenai fungsi tiap elemen. Zainurrahman, (2013, hlm.38).

- **Orientasi**

Tempat untuk penulis memperkenalkan tokoh atau setting dalam cerita terdapat dalam orientasi. Orientasi juga menguraikan sebuah latar belakang konflik yang terjadi dalam cerita, lengkap dengan pewaktuannya.

Penampilan watak dan karakter tokoh dapat ditulis melalui identifikasi dari perilaku para tokoh dalam merespon perilakunya dalam cerita. Pengenalan para tokoh sangat penting dalam cerita, hal ini menggambarkan karakter dan sebagai gambaran untuk menganalisis nilai moral tokoh dalam cerpen.

- **Komplikasi**

Konflik atau permasalahan dalam cerita dihantarkan di bagian komplikasi. Bagaimana para tokoh menyelesaikan permasalahan yang ada dalam cerita. Terdapat tiga jenis konflik dalam cerita di antaranya: 1) konflik terjadi antar tokoh satu dengan yang lainnya, 2) konflik antara tokoh dengan lingkungannya, 3) konflik antara tokoh dengan dirinya sendiri.

- **Evaluasi**

Evaluasi merupakan rangkaian kejadian dalam komplikasi. Fungsi evaluasi dalam cerita adalah untuk memberikan penilaian atas permasalahan yang terjadi dan memberikan gambaran pikiran, perasaan, emosional, dan respon tokoh dalam cerita terhadap masalah yang ada. Evaluasi menjadi dasar atas resolusi dalam sebuah cerita.

- **Resolusi**

Gambaran tokoh dalam menyelesaikan permasalahan yang menyebabkan pembaca dapat bercermin dan belajar dari cerita, sehingga permasalahan yang dihadapi oleh pembaca dalam kehidupan nyata dapat diselesaikan dengan pemikiran matang berdasarkan pengalaman bacaannya. Penyelesaian masalah ini juga harus masuk akal, beralasan sehingga menghasilkan resolusi yang baik. Resolusi yang baik adalah resolusi yang tidak menyisakan masalah.

- **Koda**

Tulisan naratif akan menggambarkan pesan moral yang terdapat dalam unsur pendidikan berkarakter. Kehadiran koda dalam cerita bisa implisit atau eksplisit. Koda dikatakan implisit jika penulis memberikan pesan moral meskipun tidak dinyatakan secara jelas atau terang-terangan. Pesan moral eksplisit penulis menyampaikan pesan moral secara tegas, dan tidak berbelit-belit, dan ini terdapat dalam tulisannya.

4. TPACK

Abad 21 penuh tantangan, pembelajaran yang selaras di abad 21 pun mengutamakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informatika, yang bertujuan untuk memudahkan



peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran yang kompleks. Ketepatan pemilihan model, metode, pendekatan, media, dan strategi pembelajaran harus dikemas menarik dengan memanfaatkan teknologi yang tepat dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, kreatif, dan inovatif.

Dalam pembelajaran berbasis TPACK terdapat 3 komponen utama yang harus dikuasai pendidik, di antaranya: 1) pengetahuan konten/ content knowledge, 2) pengetahuan pedagogi/ pedagogical knowledge, dan 3) pengetahuanteknologi/technological knowledge. Komponen tersebut sangat penting dalam TPACK. Pengetahuan konten mencakup materi, pengetahuan pedagogis merupakan kemampuan seorang pendidik dalam mentransfer ilmu dengan penguasaan materi yang dimilikinya dalam menerapkan strategi pembelajaran sesuai perkembangan belajar dan proses dari pembelajaran yang dilaksanakan, pengetahuan teknologi merupakan kemampuan guru menerapkan teknologi dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Integrasi ketiga komponen pengetahuan utama (*CK*, *PK* dan *TK*) dengan empat komponen pengetahuan baru tersebut (*PCK*, *TCK*, *TPK*, dan *TPACK*) dalam serangkaian komponen pembelajaran akan menghasilkan sebuah kerangka kerja *TPACK* (Baya^a dan Daher, 2015).

Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) merupakan komponen yang berinteraksi antara pengetahuan konten, pengetahuan pedagogis dan pengetahuan teknologi. Ketiga pengetahuan tersebut melandasi pembelajaran yang terampil dalam menggunakan teknologi. *TPACK* merupakan Integrasi ketiga komponen pengetahuan utama (*CK*, *PK* dan *TK*) dengan empat komponen pengetahuan baru tersebut (*PCK*, *TCK*, *TPK*, dan *TPACK*) dalam sebuah konteks pembelajaran tertentu menghasilkan sebuah kerangka yang disebut kerangka kerja *TPACK*. *TPACK* merupakan pembelajaran efektif dengan menggunakan teknologi, memerlukan pemahaman representasi dengan menggunakan teknologi, teknik pedagogis dengan menggunakan teknologi, pemahaman membuat konsep baik yang sulit ataupun yang mudah dipelajari dengan teknologi. Pengetahuan konten teknologi ini dimanfaatkan untuk mengubah representasi bahan ajar kingdom monera ke dalam bentuk Multimedia Interaktif (MMI) menggunakan teknologi informasi dengan penggunaan *Learning Management System (LMS)* Moodle dalam konteks pembelajaran daring (*online*). Kriteria dalam penilaian kerangka *TPACK* lima kriteria, yaitu (1) identifikasi topik yang diajarkan dengan teknologi yaitu topik dan konten yang sulit dipahami peserta didik atau konten dan topik yang sulit diajarkan guru secara efektif di kelas; (2) identifikasi representasi untuk mengubah konten yang diajarkan ke dalam bentuk yang dapat dipahami peserta didik, dan sulit untuk didukung dengan cara-cara tradisional; (3) identifikasi strategi mengajar, yang sulit atau tidak mungkin diimplementasikan dengan cara tradisional; (4) pemilihan perangkat komputer yang tepat dan penggunaan pedagogi yang efektif; dan (5) identifikasi strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang tepat untuk dikombinasikan dengan teknologi (Angeli dan Valanides, 2009).

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu bagi siswa dalam pembelajaran agar siswa dapat memahami lebih cepat dalam menguasai konsep pembelajaran yang rumit. Untuk membantu dalam menyampaikan konsep pembelajaran tersebut maka guru memerlukan media yang sesuai dengan tingkat kesukaran pada materi tersebut. Media ajar ialah benda atau alat apapun yang dapat dijadikan alat bantu oleh pengajar sehingga tercapai tujuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran (Syaipul dan Aswan, 2014 hlm 121)

Pendidik dituntut untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam memilih media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran harus dengan memperhatikan dan mempertimbangkan bagaimana kriteria pokok materi pelajaran yang akan diajarkan. Media yang digunakan dalam pembelajaran



yaitu berupa Multimedia Interaktif. Bahan ajar diunggah ke dalam *Learning Management System*, kemudian diakses dan dipelajari secara daring (*online*). Pembelajaran ini diharapkan mempermudah peserta didik dalam mempelajari konsep-konsep materi pelajaran yang dianggap sulit bagi peserta didik. Multimedia Interaktif menyajikan pembelajaran yang menyenangkan karena dilengkapi bahan ajar yang dilengkapi berbagai video, gambar dan animasi. Video berfungsi untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep materi kingdom monera di antaranya seperti reproduksi kingdom monera, pewarnaan garam, dan inokulasi bakteri. Proses reproduksi bakteri akan sulit apabila dipelajari menggunakan metode ceramah saja. Karena pokok materi tersebut bersifat abstrak mikroskopis, hanya bisa dilihat jika bakteri tersebut menggunakan mikroskop. Contohnya seperti sel-sel prokariotik biasanya memiliki diameter yang berkisar 0,5-5 μm , jauh lebih kecil daripada diameter banyak sel eukariotik yang berkisar 10-100 μm (Cambell dan Jane B. Reece, 2012, hlm.119).

Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif (MMI) ialah media pembelajaran elektronik yang menyajikan berbagai menu materi yang sudah tersusun secara sistematis dan terprogram yang berupa teks, gambar, video, suara, animasi dan lain sebagainya. (Darmawan, 2012, hlm 9). Bahan ajar yang sudah ada dalam MMI dapat diakses oleh peserta didik di manapun, tidak terbatas oleh jarak tempat yang berjauhan. Multimedia interaktif adalah hasil komposisi Hardware (HW) dan Software (SW), kemudian dimasukkannya multimedia sebagai media interaksi dengan peserta didik di mana HW membangun formulir dan SW menghasilkan atau melampirkan konten (Al-Ofisan dan Al-Wabil, 2015).

Pembelajaran yang menggunakan rancangan kerangka *TPACK*, representasi bahan ajar diubah ke dalam bentuk MMI dengan menggunakan tampilan teks bahan ajar, kemudian dilengkapi oleh ilustrasi gambar, animasi dan video, beserta suara narator sebagai petunjuk pembelajaran dan kemudian dilengkapi oleh tombol-tombol untuk dioperasikan oleh peserta didik secara interaktif. Multimedia dapat membantu dalam pembelajaran untuk memvisualisasikan konsep materi yang abstrak (Lee dan Osman, 2012).

Learning Management System (LMS) Moodle

Strategi belajar untuk memudahkan berinteraksi antara murid dan pendidik atau guru dalam forum pembelajaran seperti peserta didik berinteraksi dengan konten pembelajaran, peserta didik dengan peserta didik, pendidik atau guru dengan peserta didik. Salah satu bentuk interaksi antara murid dengan konten pembelajaran yaitu dengan mempelajari bahan ajar secara mandiri. Dalam konteks pembelajaran dengan kerangka kerja *TPACK*, peserta didik mendapat kesempatan berinteraksi dengan bahan ajar melalui proses pembelajaran daring (*e-learning*) secara mandiri dalam kurun waktu tertentu. Bahan ajar pokok materi Kingdom Monera dalam penelitian ini representasinya diubah ke dalam bentuk Multimedia Interaktif (MMI), kemudian diunggah ke dalam *Learning Management System (LMS) Moodle* yang dapat diakses melalui internet.

LMS merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memberi penyampaian, melacak, mengolah pelatihan pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung melalui internet dengan memungkinkan manajemen, pengiriman, pelacakan pembelajaran, pengujian test, komunikasi, proses registrasi, penjadwalan dan pendistribusian bahan ajar. Sistem ini memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena sistem ini menyediakan aplikasi dan fitur perangkat lunak yang menyajikan konten pembelajaran yang mudah untuk diakses dan dikelola oleh peserta didik karena sistem ini menawarkan fitur kolaborasi secara *online*. *LMS* memiliki fungsi yaitu sebagai alat lintas dan melaporkan interaksis antara peserta didik untuk mempelajari konten bahan ajar, interaksi antara guru dengan peserta



didik, peserta didik dengan teman yang lainnya. *LMS* juga memiliki menu untuk pendaftaran, mencatat perkembangan pengetahuan peserta didik, mencatat hasil ujian *pretest* dan *posttest*, memperlihatkan penyelesaian pembelajaran dan pengajar dimungkinkan dapat menilai hasil kinerja peserta didik (Cavus dan Zabadi, 2014).

LMS Moodle ialah salah satu perangkat lunak bersifat *open source* yang menyediakan *plat-form* untuk jenis lingkungan belajar melalui internet (Nurdiani,dkk. 2019, hlm. 4). *LMS* memiliki beberapa jenis di antaranya bersifat komersial, seperti Blackboard WebCT, ada juga *LMS* yang bersifat *open source*, seperti Sakai, Ilias, Moodle, Claroline, dan lain sebagainya. *open source* merupakan kode perangkat lunak yang digunakan untuk umum dan digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna, kode ini juga dapat membantu pengajar untuk menyampaikan pembelajaran yang efektif bagi peserta didik dengan berbantu pembelajaran yang berbasis web. Semua perangkat lunak ini memiliki ciri masing-masing, mulai dari kelebihan maupun kekurangannya. Kualitas dari perangkat lunak ini memiliki tiga kelompok diantaranya, pertama perangkat pembelajaran (*learner tools*) terdiri dari perangkat komunikasi (*communication tools*), perangkat produktivitas (*productivity tools*) dan perangkat keterlibatan peserta didik (*student involvement*), ke dua perangkat pendukung (*support tools*) terdiri dari kelompok perangkat administrasi (*administration tools*), perangkat penghantar pembelajaran (*course delivery tools*), dan perangkat rancangan kurikulum (*curriculum design*), dan ketiga perangkat teknis (*technical tools*) terdiri dari perangkat keras/perangkat lunak (*hardware/software*) dan penetapan harga/lisensi (*pricing/licensing*) (Nurdiani.,dkk., 2019).

Perangkat lunak *LMS* telah banyak digunakan dalam pembelajaran dengan konteks pembelajaran *online (e-learning)*. Dalam pelajaran biologi, pengguna perangkat ini dapat meningkatkan belajar peserta didik. Sebagai kelompok pelajar, *LMS* ini dapat digunakan dalam forum pembelajaran sehingga peserta didik dapat berbagi pengetahuan dan dapat memecahkan setiap kesulitan belajar mereka dalam *chat room*. Pembelajaran menggunakan *LMS Moodle* sangat efektif bagi peserta didik yang rumahnya cukup jauh yang memungkinkan kondisi pembelajaran menjadi menarik karena dalam Moodle memiliki sistem pembelajaran yang menarik (Cavus dan Zabadi, 2014).

METHOD

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata dari lisan atau perilaku seseorang yang kita amati. Pendekatan deskriptif dipilih karena penulis menyampaikan proses penelitian dan pemahaman berdasarkan metode untuk menyelidiki masalah sosial dari masalah manusia. (Moleong,2012.,hlm.4)

Pemilihan metode ini berdasarkan pada penyelidikan penulis tentang konsep atau cara bagaimana penyelesaian masalah pembelajaran dengan pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat, yaitu pemilihan pendekatan EST dalam pembelajaran menulis cerpen berbasis TPACK sesuai dengan gejala permasalahan pengembangan diri dalam perkembangan pembelajaran bahasa Indonesia. Langkah dalam penelitian ini, bahwa penulis melakukan kajian konseptual terkait beberapa metode pembelajaran dan pemutakhiran pembelajaran bahasa Indonesia, kemudian penulis melakukan kajian jurnal dengan melihat beberapa permasalahan dalam pembelajaran khususnya menulis cerpen. Setelah permasalahan diketahui, penulis melakukan pemilihan pendekatan dari beberapa metode yang telah dipelajari



disesuaikan dengan temuan masalah. Setelah itu penulis melakukan ancatan bagaimana pembelajaran menulis cerpen dengan EST berbasis TPACK.

RESULTS AND DISCUSSION

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan *emotional spiritual therapy* dalam pembelajaran menulis cerpen upaya peningkatan pedagogik berbasis TPACK. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan *emotional spiritual therapy* dalam pembelajaran menulis cerpen upaya peningkatan pedagogik berbasis TPACK. Pembelajaran menulis cerpen dengan SEFT berbasis TPACK diawali dengan kegiatan mendata permasalahan setiap mahasiswa oleh dirinya sendiri. Permasalahan apa yang urgen dan berdampak negatif bagi perkembangan dirinya, lalu setelah setiap mahasiswa menemukan dan mendata masalah yang urgen, mahasiswa itu melakukan SEFT dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. mendata pengalaman masa lalu yang berdampak negatif bagi diri kita, walaupun masa lalu sudah terlewati namun dampak dari kejadian itu masih dirasakan oleh setiap orang sehingga memengaruhi kemajuan hidup seseorang.
2. membersihkan satu persatu peristiwa masa lalu yang berdampak negatif pada diri kita dengan teknik EST
3. memilih peristiwa dan mendata peristiwa. Pemilihan peristiwa berdasarkan besar kecilnya emosi negatif dari yang ringan sampai peristiwa yang berat untuk diterapi dengan EST.
4. EST dilakukan dengan tiga tahapan di mulai dari set-up, tun-in, dan tapping dengan ketukan menggunakan dua jari.
5. Set-up: dalam langkah set-up dosen memandu mahasiswa untuk melakukan set-up bersama dengan menyebutkan niat di dalam hati sesuai permasalahan masing-masing lillahitala atau sesuai kepercayaan masing-masing. Tutup mata dan ingat kembali peristiwa itu sampai meraskan emosi negatifnya kembali setelah emosi negatif terasa baru buka mata dan lakukan EST. Dalam melakukan set-up niatkan kepada Allah penuh keikhlasan atas permasalahan yang telah menimpa kita dan berikan sugesti positif kepada diri kita sendiri dan berharap Allah mengabulkan atas segala doa yang kita panjatkan. Contoh kalimat set-up: " Ya Allah walaupun sampai saat ini saya merasakan (sebutkan masalah) saya ikhlas, saya pasrah, saya lepaskan perasaan ini dan saya serahkan pada Mu.
6. Tune-in: dalam langkah tune-in kita masih tetap menutup mata dan rasakan kembali perasaan sakit hati, malu atau lainnya sesuai dengan permasalahan setiap orang sampai emosi negatif itu dapat kita rasakan kembali, ketika permasalahan buruk dapat kita rasakan kembali, ikuti luapan perasaan yang kita alami bisa dengan menangis atau menjerit atau lainnya. Terpenting dalam tahapan ini kita merasakan kembali apa



yang kita rasakan dan fokuskan pikiran ke lokasi sakit, ikhlaskan dan pasrahkan kesembuhan sakit itu pada Allah Swt. Setelah itu beri sugesti positif pada diri kita atas permasalahan yang terjadi dan berharap sepenuh hati kepada Allah Swt semoga Allah mengabulkan atas doa-doa yang kita panjatkan. contoh melakukan set-up: "Ya Allah walaupun saat ini saya malas belajar dan saya merasakan kurang semangat untuk belajar karena saya merasa bodo dan sakit hati oleh orang tua saya, saya ikhlas, saya pasrah, dan saya sabar. Saya lepaskan perasaan ini dan saya serahkan kepada-Mu Ya Allah". Saya ikhlaskan Ya Allah semua terjadi atas izin-Mu. (lakukan repetisi dari kepasrahan kita sampai rasa sakitnya berkurang.

7. Tapping: ketuk ringan pada sembilan titik bagian tubuh, dengan mengucapkan, "Ya Allah saya ikhlas, saya pasrah, dan saya sabar. Saya ikhlaskan apa yang telah terjadi dalam hidup saya Ya Allah dan saya maafkan demi kehidupan yang lebih baik.
8. Setelah melakukan EST hasilnya kita akan merasakan ketenangan atas beban yang selama ini menjadi permasalahan, jika beban itu tidak hilang minimal kita merasakan beban itu menjadi berkurang dan kita semangat melakukan hal-hal yang baru untuk kehidupan yang lebih baik.
9. Pembelajaran di mulai sesuai dengan sintak dari model pembelajaran yang terpilih oleh dosen yang terdapat dalam RPS.
10. Penerapan TPACK di mulai di kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pendidik menggunakan media infokus dalam pembelajaran luring untuk menyampaikan materi dengan presentasi dan pemutaran video motivasi atau dengan menggunakan media zoom meet, google meet, google classroom, LMS, youtube, dan quizz dalam perkuliahan dan latihan.
11. Dalam kegiatan pendahuluan, setelah melakukan EST dosen menampilkan video motivasi untuk menguatkan dan meningkatkan motivasi mahasiswa. Pemilihan tema motivasi bisa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
12. Dalam kegiatan inti penyampaian materi bisa menggunakan media quizz atau media lain yang bertujuan agar dosen dan mahasiswa terampil menggunakan teknologi dalam pembelajaran.
13. Dalam kegiatan penutup dosen bisa menggunakan aplikasi google form untuk mengetahui evaluasi atau refleksi dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Discussion

Perubahan selalu terjadi dalam setiap aspek kehidupan, baik di bidang ekonomi, sosial, politik, budaya, dan pendidikan. Perubahan merupakan perbaikan dan perkembangan ke arah yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Dalam proses perkembangan perlu adanya usaha dari manusia dan masyarakat untuk mengembangkan dengan memiliki sikap tanggungjawab, empati, mandiri, dan berusaha



untuk menjadikan diri berkualitas sebagai bukti berhasilnya suatu pendidikan. Perkembangan pendekatan-pendekatan dan metoda-metoda adalah sebuah karakteristik yang menonjol di dalam pengajaran bahasa kedua dan bahasa asing kontemporer. Untuk beberapa orang, hal ini mencerminkan kekuatan dari profesi kita.

Penemuan sebuah praktek-praktek dan pendekatan-pendekatan kelas baru untuk mendesain program-program bahasa dan materi-materi mencerminkan sebuah komitmen untuk menemukan cara-cara yang lebih efisien dan lebih efektif di dalam mengajarkan bahasa. Oleh karena itu, pendidik harus mampu menyesuaikan dan menguasai teknologi dengan perkembangan yang ada, seperti penerapan TPACK dalam pembelajaran.

Mutakhir dalam pendidikan artinya ada perkembangan dan kemajuan di bidang pendidikan, baik dari aspek peningkatan mutu pendidikan, kebijakan pemerintah tentang pendidikan, dan kurikulum. Dalam pemutakhiran dapat dilihat dari konsep-konsep yang menggiring peserta didik ke arah yang lebih baik dengan banyak memberikan inovasi-inovasi yang motivatif dan inspiratif, sehingga peserta didik dapat mengaplikasikan ilmu dalam menyelesaikan permasalahan di masyarakat.

Pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan kolaboratif yang menghasilkan peserta didik yang cerdas, pintar, dan bertakwa tentunya tidak mudah. Perlu penanaman spiritual yang tinggi kepada peserta didik. Mendongkrak pikiran yang produktif menjadi solusi dalam menyelesaikan permasalahan dan kesulitan belajar. yang menjadi masalah adalah bagaimana cara mendongkrak pikiran produktif pada diri pembelajar? Cara berpikir yang benar untuk menghasilkan produktifitas dapat melejitkan kehidupan kita. Agar produktifitas dalam pikiran sehat salah satu solusinya adalah kita melakukan EFT dan EST yang bertujuan untuk menurunkan bahkan menghilangkan aura atau pikiran negatif dalam pikiran kita. Ketika aura negatif dengan emosi negatif hilang kita akan merasakan ringan dalam menjalani kehidupan ini, dan sesulit apa pun kehidupan ini dapat kita jalani penuh semangat dan bahagia.

Pikiran adalah alat bantu kehidupan yang diberikan Tuhan atau Allah Yang Maha Kuasa yang harus kita kelola secara maksimal. Pikiran merupakan kekuatan sekaligus kelemahan kita. Kedua keajaiban ini terjadi tergantung bagaimana kita mengolah dan menggunakan pikiran dengan sehat dan baik, karena dengan pikiran bisa kita ciptakan sorga atau neraka. Tugas kita hanya memilih sesuai tujuan hidup.

Ilmu untuk mengolah pikiran sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran di era mutakhir ini agar tercipta pembelajar yang cerdas, pintar, sehat pikiran dengan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt sehingga menjadikan pembelajar atau mahasiswa menjadi pembelajar sejati. Pembelajar sejati memiliki sifat tangguh, bertanggungjawab, memiliki motivasi yang tinggi, dan selalu dapat mengikuti perkembangan zaman. Untuk menciptakan pembelajar sejati pendekatan EST dalam pembelajaran sangat tepat, sehingga kesulitan dan permasalahan menulis dapat diselesaikan. Manfaat EST diantaranya: 1) Menurunkan emosi negatif. Emosi negatif yang ada dalam diri menjadi berkurang. Pengurangan emosi negatif memengaruhi motivasi dan kualitas diri kita. Kita menjadi lebih bersemangat untuk menghadapi kehidupan yang lebih baik; 2) Menghilangkan emosi negatif. Emosi negatif dalam kehidupan ini memengaruhi cara berpikir, kreativitas, motivasi, dan cara pandang kita dalam menyikapi masalah. Manfaat menghilangkan emosi negatif dalam kehidupan ini dapat



menyehatkan diri kita baik kesehatan mental dan spiritual sehingga kehidupan kita terasa ringan dan kita memiliki semangat yang tinggi untuk mengisi kehidupan. Emosi negatif itu merupakan beban yang berat sehingga emosi negatif ketika berat dapat memengaruhi kesehatan kita dan imun tubuh kita. teknik ini adalah alat, keefektifan suatu teknik bergantung pada niat dan keikhlasan kita menjalankannya selebihnya pasrahkan kepada Allah Swt. Asumsi kesembuhan EST berada pada keyakinan kita kepada sang pencipta Allah, fokusnya pada Allah dengan yakin, ikhlas, khusyu, pasrah, dan syukur.

Cara melepaskan diri dari aura negatif yang menghalangi kemajuan diri:

1. kenali sakit hati
2. set-up: ungkapkan dengan pola doa
3. tune-in: membayangkan/merasakan kejadian yang membekas dalam hidup kita
4. tapping: ketuk ringan, Ya Allah saya ikhlas dan saya pasrah.

TPACK kependekan dari *Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*. Perwujudan kompetensi dari pendidik tergambar dalam TPACK. Seorang guru harus mampu menguasai teknologi yang diimplementasikan dalam pembelajaran. Kemampuan pedagogik dan penguasaan konten pengetahuan didorong oleh adanya pembaharuan dan modernisasi yang mengharuskan siswa tidak hanya menguasai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung tetapi harus mampu menguasai literasi teknologi, dan literasi pengembangan diri untuk mengembangkan kehidupan yang lebih baik. (Farikah dan Firdaus, 2020)

Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat berbasis TPACK yang merupakan parameter pengembangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang tepat dapat menciptakan pembelajar sejati sesuai dengan tujuan pendidikan Indonesia. Tujuan pendidikan terapai berdampak pada kemajuan bangsa Indonesia dengan generasi penerus bangsa yang berkualitas.

CONCLUSION

Pembelajaran menulis cerpen dengan EST berbasis TPACK memberikan warna dalam pembelajaran dan banyak memberikan manfaat. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang memberikan inovasi dan kreasi bagi guru dan peserta didik dengan memiliki kebersihan hati. Hati yang bersih akan memberikan kedamaian bagi diri pembelajar dan lingkungan sekitar. Dengan hati yang bersih akan terbangun motivasi hidup yang berkemajuan, sehingga para pembelajar akan tekun dan gigih dalam belajar, sekalipun pelajaran itu sulit. Keyakinan yang kuat pada dirinya, bahwa ia akan mampu melewati semuanya dan ia meyakini bisa akan berdampak pada hasil pembelajaran yang baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Kebersihan hati dan ketenangan jiwa dalam diri pembelajar memberikan aura positif bagi kemajuan dirinya, sehingga masing-masing pembelajar berusaha untuk memberikan yang terbaik semampu yang telah dilakukan. Hal ini membawa kemajuan kepada diri pembelajar, sejatinya pembelajar sejati mampu menaklukkan mental block dalam diri pembelajar dan dia akan terus melakukan hal-hal terbaik dalam hidupnya.



EST mengajarkan kita bahwa sesuatu yang terjadi bukanlah suatu kebetulan tetapi di dalamnya terdapat keyakinan bahwa semua terjadi atas takdir Allah. Sehingga apa pun yang terjadi akan menjadikan dia menjadi lebih baik karena hal positif dan pemikiran positif yang akan ia pancarkan dan ini menjadi tujuan dari pendidikan membentuk manusia Indonesia menjadi beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. EST berbasis TPACK dalam pembelajaran memberikan kemajuan dan keseimbangan antara ilmu dunia dan keimanan kita kepada Allah Swt sebagai bekal untuk kehidupan kita di akhirat. Pembelajar sejati tidak mudah menyerah dan ia akan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, kesulitan dalam belajar ia taklukan demi kemajuan dirinya. Dan ia mampu memanfaatkan teknologi demi kemajuan hidupnya.

ACKNOWLEDGMENTS

Terima kasih penulis ucapkan kepada rektor IKIP Siliwangi dan para pimpinan IKIP Siliwangi atas izin dan kesempatan kepada penulis untuk terus melakukan pengembangan diri penulis dengan penelitian dan pengabdian. Sehingga penulis dapat memberikan sumbangsih pendekatan EST hasil dari pelatihan penulis untuk menghilangkan emosi negatif yang dapat mengganggu produktifitas pikiran demi pengembangan diri dan kehidupan yang lebih baik. Pendekatan ini penulis rasakan manfaatnya, sehingga penulis ingin seluruh pembelajar dapat merasakan manfaat seperti yang penulis rsakan. EST sangat baik diterapkan untuk pengembangan diri baik menyelesaikan masalah medis maupun nonmedis.

REFERENCES

- Angeli, C., & Valanides, N. (2009). Epistemological and methodological issues for the conceptualization, development, and assessment of ICT–TPCK: Advances in technological pedagogical content knowledge (TPCK). *Computers & education*, 52(1), 154-168.
- Al-Ofisan, G., & Al-Wabil, A. (2015). Human Factors in the Design of Interactive Multimedia Art Installations (IMAI). *Procedia Manufacturing*, 3(Ahfe), 4572–4577. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.474>
- Baya’a, N., & Daher, W. (2015). The Development of College Instructors’ Technological Pedagogical and Content Knowledge. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 1166–1175. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.733>
- Cambell, N. A., & Jane B. Reece. (2012). *BIOLOGI*. (P. A. Wibi Hardani, Ed.) (edisi ke 8). Jakarta: Erlangga.
- Cavus, N., & Zabadi, T. (2014). A Comparison of Open Source Learning Management Systems. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 143, 521–526. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.430>



Daud, F. (2012). Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 19 (2).

Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2014. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta

Darmawan, H. (2018). Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Menggunakan Media Animasi dengan Kerangka Kerja TPACK dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 1–11.

<https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.747>

Farikah, F., dan Al Firdaus, M. M. (2020). Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK): The Students' Perspective on Writing Class. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(2), 190–199. (diakses 20 Juni 2021)

Hermita, R., Puguh K., dan Alvi R. (2012). Hasil Belajar Kognitif Biologi diprediksi dari Emotional Quotient (EQ) dan Kesiapan Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012 (Online), Vol 4 No.2.

Khan, F. M. A., & Masood, M. (2014). Potential of Interactive Multimedia Learning Courseware Using Three Different Strategies in the Learning of Biology for Matriculation Students in Malaysia. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 116, 2521–2525

Lee, T. T., & Osman, K. (2012). Interactive Multimedia Module in the Learning of Electrochemistry: Effects on Students' Understanding and Motivation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 1323–1327.

<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.295>

Maryatun, S. (2020). Pengaruh Spiritual Emotional Freedom Tehnique Dan Supportive Therapy Terhadap Tingkat Stres Pasien Kanker Serviks. *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*, 7 (1), 14–25.

Mustaqim A dan Rahman A. (2016). *Ruqyah AsySyar'iyah*. Jakarta: Shahih.

Moleong, L.J. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Notoatmodjo S. (2014). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta. Nurhaidah (2015)

Nurdiani, N. (2019). Peran MMI dan LMS Moodle sebagai komponen TPACK dalam peningkatan penguasaan konsep embriologi mahasiswa calon guru biologi

Rizkiyah.,N. (2021). "Implementasi technological pedagogical content knowledge sebagai modernisasi di bidang pendidikan". *Jurnal Niagawan*. Vol 10 (2).



- Sulifan Y. (2014) 'Efektifitas Terapi SEFT (Spiritual Emotional Freedom Technique) untuk Mengurangi Perilaku Merokok Remaja Madya', pp. 86-95
- Soebyakto. (2012). An Empirical Testing of Intelligence, Emotional and Spiritual Quotients Quality of Managers using Structural Equation Modeling. *International Journal of Independent Research and Studies*. Vol. 1, No.1
- Yantiek, E. (2014). Kecerdasan Emosi, Kecerdasan spiritual dan Prilaku Prososial Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol 3. No. 1.
- Zaenurahman. (2013). *Menulis: Dari Teori Hingga Praktik (Penawar Racun Plagiarisme)*. Bandung: Alfabeta



REPRESENTATION OF POLITICAL FLASH IN TAUFIQ ISMAIL'S POETRY (NORMAN FAIRCLOUGH CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS)

Yoga Gandara M¹, Asma Sukatma²

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi Cimahi¹²

¹yogagm@student.ikipsiliwangi.ac.id
²asmasukatma@student.ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study aims to describe the representation of the socio-political events of the New Order government in several poems by Taufiq Ismail which are summarized in the poetry collection "Malu (Aku) Jadi Orang Indonesia", the titles of the poems include: "May 12, 1998", "Takut 66, Fear 98" and "Baby Born in May 1998". The figure of Taufiq Ismail has succeeded in archiving social dynamics in times of democratic transition into written form. The research method used is descriptive-qualitative. The data analysis technique used in this research is Norman Fairclough's critical discourse analysis model which includes Text, Discourse Practice, and Sociocultural Practice. The results obtained are a description of historical events at two different times in 1966 and 1998, such as: the economic crisis, victims of student actions, and political instability.

Keywords: Representation, Poetry, Critical Discourse

INTRODUCTION

Poetry often saves a thousand events experienced by the author in the field. Joy and sorrow are forms of ideas or ideas that are inscribed in the form of poetry texts and often become historical archives for those who have missed them. Poetry is an important recording and interpretation of human experience, transformed in the most memorable form (Al-Ma'ruf, 2017: 50). Important experiences such as social and political life at the times experienced by the author. In line with that (Al-Ma'ruf, 2005) reveals that the greatness of literary creation (poetry) can only be captured in its entirety if metasastra elements such as philosophy, religion, politics, and sociology are also included. Meanwhile, political diction in Indonesian means everything about state administration, systems, and policies in a government (KBBI, 2020). Then it becomes a unity that cannot be separated between a work of poetry and the historical, social, political, and other phenomena behind it. Poetry literary works can be studied and dissected through various points of view, including exploring the values and meanings contained in them. One form of critical awareness of language is to question a hidden meaning and event in a written work, because literary works such as poetry have explicit and implied meanings in it. Poetry literary works that stand out for important historical events and in Indonesia are the poems by Taufiq Ismail in one of his books entitled "Shame (I) Become an Indonesian". This book contains one hundred Taufiq Ismail poems that summarize national events from 1966 to 1998. According to



Kuntowijoyo (Taufiq Ismail, 2000: 9) reveals that Taufiq Ismail is a poet who is sensitive to history, because his personal history is full of history and shows full involvement inside it. Taufiq Ismail (born in Bukittinggi on June 25, 1935) is a leading poet in Indonesia. Taufiq Ismail's poetry in the development of modern literature in Indonesia has changed according to the current development of the literary world. Taufiq Ismail lived during the old order era of 1966. At that time, his works raised many protests injustices and abuses that occurred in society. (Septia & Marni, 2019). The same thing was conveyed (Waluyo, 2006: 263) that the 66th generation talked about the re-establishment of Pancasila and the 45th Constitution, the establishment of truth and justice in Indonesia. With this, the spirit of events and history is deeply embedded in a creation of Taufiq Ismail's poems. However, to more deeply understand and disassemble the meaning and historical value of a poem, an accurate and sharp scalpel is needed. In this study, the researcher used a critical discourse analysis approach by Norman Fairclough and tried to represent some of the poetry texts contained in the book collection of poems "Malu (Aku) Jadi Orang Indonesia", namely: "12 Mei 1998", "Takut 66, Takut 98" and "Bayi Lahir Bulan Mei 1998".

Discourse studies emphasize more on the issue of "content", "function", "social meaning" of the use of language. Meanwhile, discussions with a more lingual basis or purpose tend to use the term text (Rohana & Syamsudin, 2016). With a critical discourse analysis approach to Taufiq Ismail's poetry, it becomes the right bullet to dismantle the context of the work in it. Fairclough uses discourse to refer to the use of language as a social practice, rather than an individual activity or to reflect something. First, discourse is a form of action, one uses language as an action in the world and especially as a form of representation of the existing reality. Second, the implication of a reciprocal relationship between discourse and Eriyanto's social structure (Anggi and Nani, 2019). In Norman Fairclough's critical discourse analysis based on three dimensions of analysis, namely, text, discourse, and socio-cultural. Text that refers to writing and is analyzed linguistically by paying attention to vocabulary, semantics, and sentences. Discourse is a dimension related to the process of production and consumption of texts, while the sociocultural dimension is a dimension related to contexts outside the text. (Yoce Aliah Darma, 2014) In a literary work, representation is one of the most important parts in the process of producing meaning. A meaning is produced and exchanged between members of society, so that representation is a way of producing meaning. (Irianti, 2017). In addition, representation is also a way when meaning is given to things that are depicted through images or other forms on the screen or in words (Septia & Marni, 2019). Hall (in Tenriawali, 2018) defines 'representation' as "...an essential part of the process by which meaning is produced and exchanged between members of culture". Representation is one of the most important parts in the process of producing meaning. This means that representing is an attempt to re-explain the results of the image or imagination from the reading results and place the resemblance of the object to what is in the mind of the reader.

METHOD

According to (Sugiyono, 2013: 7-8) research methods are basically a scientific way to obtain data with certain goals and uses. This research is qualitative research, namely research data in the form of text or description of words. Qualitative research pays attention to scientific data, the data in question is in relation to the context of its natural existence (Ratna, 2015). Likewise, qualitative research uses qualitative methods, namely observations, interviews, or document



review (Moeloeng, 2018: 9). Based on the description above, in this research, three poems, namely: "12 Mei 1998", "Takut 66, Takut 98" and "Bayi Lahir Bulan Mei 1998" by Taufiq Ismail which are derived from poetry book sources, will be analyzed in detail. descriptive. So, the purpose of this analysis is to criticize and reveal the meaning of three poems by Taufiq Ismail.

Similar research is entitled "Representation of Indonesian Politicians (Critical Discourse Analysis by Norman Fairclough on the Topic "Negeri Jenaka" in Mata Najwa)". The purpose of this study is to describe the representation of Indonesian politicians through the topic of conversation in the Mata Najwa program with the topic "The Country of Witness" which brought the famous comedian Cak Lontong. This study uses a descriptive method with the support of literature review and observation to enrich the data. The data analysis technique used in this research is Norman Fairclough's critical discourse analysis model which includes text, Discourse Practice, and Sociocultural Practice. The results of the study indicate that there are findings regarding the representation of Indonesian politicians depicted through the Mata Najwa event in the topic entitled "The Country of Witness". From the conversation between Najwa Shihab the moderator and Cak Lontong, the guest star that night represented Indonesian politicians in the three characters of the children's film "Si Unyil".

The second kind of research is "Representation of Religious Values and Authorship of Taufik Ismail's Poems". This study describes the representation of religious values in each stanza of Taufik Ismail's poetry. Poetry that has religious value can be used to awaken the public (readers) to always be grateful to God the Ruler. The collection of poems *Debu di Atas Debu: A Collection of Bilingual Poems* by Taufik Ismail is an emotional record of the times with the political turmoil and attitudes of the Indonesian people. This type of research is qualitative with content analysis and sociology of literature approach.

RESULTS AND DISCUSSION

Taufik Ismail with his poetry book "Malu Aku Jadi Orang Indonesia" (MAJOI, 1998) has a breath of struggle against power in the Orde Baru regime. In this book, his poems narratively describe the chaotic national situation related to corruption, collusion, and nepotism. The area of Taufiq Ismail's poetry is very wide, covering people's lives, government systems to socio-culture. The darkness of 1998 was written in the form of a poem which at the same time became a tragedy at that time. The three poems chosen by the researcher, namely: "12 Mei 1998", "Takut 66, Takut 98" and "Bayi Lahir Bulan Mei 1998", have the same common thread, which is to tell the dynamics of social life in 1998. Based on Norman's critical discourse analysis. Fairclough, three poems are dissected in three dimensions of analysis, namely: text, discourse, and socio-cultural.

1. Text

Fairclough divides text discourse analysis into three basic elements to describe and analyze each text: representation, relation, and identity.

a. Representation

First, the poem entitled "12 Mei 1998" written by Taufiq Ismail, the poem tries to explain to the reader the tragedy of four people who died who demanded reform in 1998. The strings of words in the poem are arranged to clearly summarize the phenomenon of the death of four Trisakti students (Elang Mulya, Hery Hertanto,



Hendriawan Lesmana and Hafidhin Royan) who died from gunshot wounds. The word "martyr" in this poem became a symbol that the student movement at that time was on the right path. In addition, the word "hero" represents the hard struggle of sacrifice to achieve a government system that is free from collusion, corruption, and nepotism.

Second, the poem entitled "Takut 66, Takut 98", this poem is shorter than the other two poems. Basically, this poem is almost the same as the first poem, which describes the collapse of the New Order regime due to the massive student demonstrations occupying the parliament building. However, what distinguishes this poem is not only discussing the tragedy in 1998, but also mentioning the problem in 1966, namely the action of the student masses who demanded the resignation of the Orde Lama regime due to the unstable political situation, economic decline, and the existence of the G30S PKI movement. This is evidenced in the title of the poem, there is the number "66" and the number "98" which also shows the information of time. It means that in this one poem, it summarizes two events of social protest at different times. This short poem, which consists of six lines, contains a series of influences on human social status that are related to one another, from students, lecturers, deans, rectors, ministers, to the president. So that finally in this poem the highest position, namely a president, can fall into the hands of students. This is emphasized by the presence of the word "student" in the poem in the first line and the word "president" in the last line, making it clearer that this poem tells two different directions between state officials and ordinary people.

Third, the poem entitled "Bayi Lahir Bulan Mei 1998" still carries the number 1998 in the entire poem, which means that both tell the information about the time at that time. This poem tells the story of 1998's great influence on everything that exists, including the impact on a newborn baby. The word "baby" in this poem is a symbolic form that represents innocent people whose future can be affected by the situation in 1998. In addition, the word "baby" in the poem implies a new system of reform or change which then bears the burden of the previous state government. As the following quote:

*"Belum kering darah dan air ketubannya
Langsung dia memikul hutang di bahunya
Rupiah sepuluh juta"*

"The blood and amniotic fluid have not dried yet"
Immediately he carried the debt on his shoulders
ten million rupiah"

Thus, the three poems represent the atmosphere of the conflict, who was involved and the impact it had in 1998.

b. Relation

These three poems both present the problems that occurred in 1998. For example, in the poem "12 Mei 1998", the struggle and enthusiasm of students in demonstrations fighting for reform is described in the following line:



"Mereka anak muda pengembara tiada sendiri, mengukir reformasi karena jemu deformasi, dengarkan saban hari langkah sahabat- sahabatmu beribu menderuderu,"

"They are young wanderers who are not alone, making reforms because they are tired of deformation, listen every day the steps of your friends are a thousand roaring,"

In addition, the author of the poem "12 Mei 1998" tries to describe the tragedy of four Trisakti campus students who were victims of shootings. Proven in the following array:

"Tapi peluru logam telah kami patahkan dalam doa bersama, dan kalian pahlawan bersih dari dendam, karena jalan masih jauh dan kita perlukan peta dari Tuhan".

"But we have broken metal bullets in prayer together, and you heroes are free from grudges, because the road is still far and we need a map from God."

While in the poem "Takut 66, Takut 98" the author tries to warn the reader that the position of a student when united can have an impact on the downfall of the highest office of a president. Because the Indonesian state adheres to people's sovereignty, the wave of people in 1966 and 1998 led by the student movement proved that there is no lasting power.

In addition, in the poem "Bayi Lahir Bulan 1998" Taufiq Ismail as the author uses a third person point of view. The third person point of view referred to in this poem is a person who knows everything and tries to reveal events that have occurred to the reader. The author of this poem shows his concern about the way in which the reformation was achieved and the consequences it will have in the future. Reform was achieved in an emotional and bloody way. The author in his poetry worries that reform will be the same as a baby who lives in a poor family, when an adult is not ready to bear the burdens of life. In other words, the three poems entitled "12 Mei 1998", "Takut 66, Takut 98" and "Bayi Lahir Bulan Mei 1998", convey historical news, namely the events of two eras of reform that were driven by mass action.

c. Identity

Taufiq Ismail lived in the old order to the new order (1966-1998), it is not surprising that his poetry works are thick with national history because it is a life experience that he has gone through. Basically, what happened in Taufiq Ismail's poems entitled "12 Mei 1998", "Takut 66, Takut 98" and "Bayi Lahir Bulan Mei 1998" is the result of the observations of the authors who lived in those years. The author attends and reads the situation and then explores it in the form of poetry. Factually, Taufiq Ismail managed to record national issues in historical years, paying attention to public anxiety and recording the sins of the state. It is proven in his three poems that Taufiq Ismail is present as a third person point of view which explains how his country was at that time in the form of poetry.

2. Discourse



The analysis of discourse practice or the practice of discourse is the main objective of the production and consumption of texts. Text production is related to Taufiq Ismail's reasons for creating poetry, while text consumption is how readers or the public respond to and understand the work of an author. In writing his poetry, Taufiq Ismail could not let go of the time and space situation he was experiencing at that time. This means that the production process, especially the three poems "12 Mei 1998", "Takut 66, Takut 98" and "Bayi Lahir Bulan Mei 1998", is a form of the author's social criticism. Social criticism itself arises due to social problems that occur in society at that time. This happens because of inequality and other unfair things in social groups. Like the poem "12 Mei 1998" which was written and dedicated to four students who were victims of the shooting, with the aim of commemorating the struggles of student activists in achieving government change or reform. Another discrepancy is evidenced in the poem "Bayi Lahir Bulan Mei 1998", when reformation was achieved by crawling and unable to stand up, it is the author's concern about how the new government will bear the burden of its past.

While the background for the poem "Takut 66, Takut 98", the author was influenced by a state of fear that repeated itself in 1966. Student movements such as 1998 first occurred in 1966, triggered by economic, political, and moral crises. At that time, Taufiq Ismail was active as an HMI activist representing the Student Senate of the Faculty of Animal Science, IPB as well as one of the participants in the congress Majelis Mahasiswa Indonesia (MMI) (Faktubun, 2019). After the kidnapping and killing of high-ranking military officers in 1965 or known as the September 30th Movement, relations between the student movement and community groups became stronger and they agreed to three demands, known as "Tritura" (tiga tuntutan rakyat) including: lowering the price of necessities, a cabinet reshuffle and the disbandment of the PKI. This became more prominent when various actions from student organizations carried out simultaneous actions for less than 60 days, the shooting victim of a student named Arif Rahman Hakim, so that the Supersemar (Surat Perintah Sebelas Maret) appeared as an early sign of the old order regime starting to fade. In contrast to text production, text consumption speaks of how the reader's responses and assumptions arise after reading someone's work. In this case, the reader is given historical knowledge of how the national moment was passed bloody. The reader is given an understanding that defending the sovereignty of the people is so difficult and tortuous. These three poems have succeeded in illustrating to the reader the two histories of waves of people demonstrating that have greatly influenced the country's situation and illustrate the long journey of the people in their efforts to achieve reform in Indonesia. The three poems that are also packaged in the poetry anthology MAJOI (Malu Aku Jadi Orang Indonesia) are a form of representation of the views of the people towards the Orde Baru regime.

3. Sosio-cultural

The main influences on the three poems by Taufiq Ismail, namely: in his poetry anthologies entitled "12 Mei 1998", "Takut 66, Takut 98" and "Bayi Lahir Bulan Mei 1998" are socio-political dynamics and national inequality. His life, which was born in 1935, was forced to go through the experience of the nation's dark history. His sensitivity in writing is getting stronger with the help of full involvement in it. This means that the author of his poems acts as a living witness who observes the events directly. The three poems are influenced by the social context at a certain time and atmosphere. The years



1966 and 1998 mark the times in the poem and help explain extraordinary events into poetic text.

CONCLUSION

The three poems by Taufiq Ismail that were published in the anthology “Malu Aku Jadi Orang Indonesia” are evidence of the call of history. The form of strong protest and disappointment against the old and new order governments is clearly illustrated in the poem. The student movement over the political-economic upheaval became the basic circle that built the productivity of poetry. The poems entitled “12 Mei 1998”, “Takut 66, Takut 98” and “Bayi Lahir Bulan Mei 1998” represent the turmoil in the government in the country. Several historical accidents are shown such as shootings, injustices, and other crimes. The orientation of the scope of these poems is broad, namely community life, students to life in the future mas.

REFERENCES

- Al-Ma'ruf, A. I. (2005). *Pengkajian Sastra*.
- Faktubun, B. (2019). *Gerakan Mahasiswa Jakarta: 1996 Melawan Rezim Penguasa* (Vol. 8, Issue 5). Universitas Sanata Dharma.
- Moeloeng. (2018). *Metodologi Penelitian Pualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Pada, F., Negeri, T., Dalam, J., Najwa, M., Restiani, A., & Darmayanti, N. (2019). 63 | *Jurnal L I T E R A S I Volume 3 | Nomor 2 | Oktober 2019*. 3, 63–69.
- Ratna, N. K. (2015). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra* (Cetakan XI). Pustaka Pelajar.
- Rohana & Syamsudin. (2016). *Analisis Wacana*. CV. SAMUDRA ALIF-MIM.
- Septia, E., & Marni, S. (2019). *REPRESENTASI NILAI RELIGI DAN KEPENGARANGAN PUISI - PUISI KARYA TAUFIK ISMAIL*. VII(1). <https://doi.org/10.22146/poetika.43493>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Taufiq Ismail. (2000). *Malu (Aku) Jadi Orang Indonesia*. Yayasan Indonesia.
- Tenriawali, A. Y. (n.d.). *KEKERASAN DALAM TEKS BERITA DARING TRIBUN TIMUR : ANALISIS WACANA KRITIS (The Representation ...*
- Thahja, B., Di, P., Com, K., & Online, R. (2017). *Representasi merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses produksi makna. Suatu makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota masyarakat, sehingga representasi merupakan suatu cara untuk memproduksi makna*.
- Waluyo, H. J. (2006). *Teori dan Apresiasi puisi*. Erlangga.
- Yoce Aliah Darma. (2014). *Analisis Wacana Kritis dalam Multiperspektif*. Refika Aditama.



Indonesian Teaching and Learning Practice During The Covid-19 Pandemic: Senior High School Context in Garut Indonesia

Yulianti¹, Has'ad Rahman Attamimi², Sinta Dewi³

¹SMAN 1 Garut

²STIKES Griya Husada Sumbawa

³Institut Pendidikan Indonesia

yyulianti322@gmail.com¹, has.ad.rahman31121992@gmail.com², sintadewi@institutpendidikan.ac.id³

Abstract

The aim of the study is to describe the practice of Indonesian (Bahasa Indonesia) teaching and learning during the Covid-19 pandemic in the senior high school contexts in Garut Regency. To achieve the objective, the study conducted a qualitative investigation to 100 teachers of Bahasa Indonesia who had been chosen by using snowball sampling technique. The data obtained from the questionnaire were analyzed by undergoing several steps such as data reduction, data display, and data interpretation. The results showed that the teachers have fair understanding on the emergency curriculum as the teaching guidelines, yet its implementation is yet optimal. The teaching and learning practice relied mostly on developing cognitive aspect which led to the unopimal results on the students' skill development. The main obstacles faced by teachers were the unstable internet connection, the lack of technological knowledge and skills as well as the lack of students' learning motivation. The present study concludes that the practice of Indonesian teaching and learning during the Covid-19 pandemic in Garut is not yet optimal.

Keywords: Indonesian teaching and learning, Garut Regency, covid-19 pandemic

INTRODUCTION

Indonesian (Bahasa Indonesia) teaching and learning during the covid-19 pandemic is conducted by following the regulations contained in the Four Ministerial Decree regarding the teaching and learning during the COVID-19 pandemic. The teaching and learning process is carried out from home which, in this case, it is often addressed as distance learning (*Pembelajaran Jarak Jauh* (PJJ) in Indonesia) or learning from home. Recently the teaching and learning is done in 3 different ways; online, offline or a combination of both online and offline, often called as hybrid learning.

In essence, the process of online learning is similar to that of offline or face to face learning. The only difference lies on the use of learning facilities or media. The offline class relies on the use of classroom space, while the online one takes place in the virtual room. To create effective online classroom, there are several things that need to be focused on. Putra and Irwansyah (2020) state that the ICT knowledge and skills of teachers and students, the availability of simple and effective teaching materials, laptops/gadgets/PCs, as well as a good internet connection are absolutely necessary to generate effective teaching and learning. In addition, parents should also have the ability to fulfill the needs of online learning so that there is a strong synergy from all stakeholders in realizing optimal learning.

Online learning requires teachers to create fun learning so that the students can avoid falling into boredom. This also applies to the Indonesian teachers since the practice of Indonesian teaching and learning have so many goals. In this subject, students are expected to



know themselves, their own culture and the culture of others, to express ideas and feelings, to be able to actively participate in society by using the language, and to use their analytical and imaginative abilities (Nugraheni and Rifka, 2016). This is in line with the objectives of the Regulation of the Minister of National Education Number 22 of 2006 that the goal of Indonesian teaching is to improve the students' ability to communicate using good and correct verbal and written Indonesian and to foster a sense of appreciation toward the literatures.

However, the process of achieving the aforesaid goals is not easy especially in the online class. In face, it often faces many obstacles. The implementation of online learning is not as easy as that of the offline class. Nilasari (2020) explains that teaching Indonesian online has become difficult. The tendency of learning is only in the form of providing information and knowledge. Competencies that are compiled are not achieved properly.

The unreadiness of the teachers and students to conduct the online learning which began since March 2020 is considered to be normal. Eryadini et al (2020) state that teachers feel anxious and confused about the implementation of online learning in the beginning of the pandemic. In addition, there were several other obstacles that teachers face during the learning online. The interviews done by Anggianita in her research (2020: 181) indicated several problems occurred during the online learning, some of which were the students' difficulty to understand the materials and the homework, as well as the lack of internet facilities. Another study conducted by Henry Aditia Rigianti (2020) entitled "Constraints of Online Learning for Elementary School Teachers in Banjarnegara Regency" found that the obstacles faced by teachers were the teachers' inability to use the learning applications, the lack of internet networks and devices, as well as the lack of learning management, assessment, and supervision. Meanwhile, research undertaken by G. K. Permana, et al (2013) entitled "Perceptions of Students and Teachers on the Implementation of E-Learning-Based Learning at SMK Negeri 4 Jakarta" showed that in general the teaching and learning has not been carried out well. The obstacles appeared were the unstable internet connection, the lack of students' and teachers' ability to use ICT, and the lack of understanding on the procedures to implement the online based learning. However, not all learning is ineffective. This can be seen in Anggraini's research (2020) which showed that Indonesian teaching and learning for the eleven grade social science students carried out online during the COVID-19 pandemic remains effective despite changes in time, media, and the learning process.

The results of teachers' investigations regarding the teaching and learning obstacles faced during online learning may provide general picture of the ongoing learning process. The results can serve as an additional information for teachers to carry out a learning process where the ideal goals and expectations of the learnings can be attained despite the medium, in this case, online learning. Considering this perspective, therefore, the present study intends to investigate the practice of Indonesian teaching and learning in Garut Regency during the Covid-19 pandemic before the PTM policy was applied which was from starting from March 2020 to June 2021.

METHODS

To achieve the objective, the present study utilized a qualitative descriptive approach. Qualitative descriptive research, according to Sukmadinata (2009), aims to describe the existing phenomena with more attention to the characteristics, quality, and interrelationships among activities.



The study was conducted from October 26 to November 26, 2021 to 100 Indonesian language teachers in Garut Regency by distributing questionnaires. The technique of distributing the questionnaire was done by means of a snowball technique. Questionnaires were first distributed to 4 Indonesian teachers who teach at the same school, namely, SMAN 1 Garut. Then, those 4 people continued to forward the questionnaires to others until the respondents reached 100 teachers which happened on November 26, 2021. The snowball technique was carried out due to the difficulty in getting the respondents. The pandemic conditions did not allow the researchers to meet or draw the respondents from one place.

The distributed questionnaire was in the form of closed and open questions focusing on the implementation of teaching and learning during the COVID-19 pandemic. To be specific, the questions were grouped into three parts. They are preparation, implementation, and learning outcome (evaluation). Furthermore, the data obtained were analyzed qualitatively through the process of data reduction, data presentation, and data interpretation (conclusion) following Miles and Huberman's procedures (in Sugiyono, 2010).

RESULTS AND DISCUSSION

Results

The study which was conducting by administering the questionnaires generates several findings which will describe in the following sections. The results are grouped into 3 different components, namely preparation, implementation, and learning outcomes.

a. Teaching and learning preparation

Teaching and learning preparation during the pandemic is certainly different from that of in the pre-pandemic period. The following table shows the teachers' preparation during the online teaching

Table 1
Indonesian Language Teachers' teaching preparation during the Pandemic era

No	Questions (items)	Answer	Total	Percentage
1	Have you ever applied the online learning system before the Covid-19 pandemic?	a. Yes	17	17%
		b. No	83	83%
2	The Emergency Curriculum Implementation Regulation	a. Really understand	7	7%
		b. Understand	53	53%
		c. Quite understand	40	40%
		d. Do not understand		
3	Lesson plans	a. Create the lesson plans that are in line with the guideline of the emergency curriculum	100	100%



		b. Create the lesson plans that are in line with the regular curriculum		
		c. Do not create any new lesson plans since the old ones are available		
4	Learning resources for students (You may choose more than one option)	a. Module or students' worksheets made by teachers	75	24%
		b. Textbook	95	29%
		c. Internet	95	29%
		d. The existing modules	37	11%
		e. The existing students' worksheets	23	7%
		f. Other sources		
5	Learning media used (You may choose more than one option)	a. Whatsapp	96	40%
		b. Quipper		
		c. Google Classroom	88	37%
		d. Zenius		
		e. Ruang guru		
		f. Rumah belajar	27	11%
		g. Applications developed by the schools	20	8%
		h. Others such as zoom, Gmeet	10	4%

Table 1 showed that out of 100 Indonesian high school teachers in Garut Regency, only 17 percents had ever conducted online learning system before the pandemic. The unfamiliarity toward the systems left the teachers confused when in March 2020 they were required to transfer the offline learning to the online one. The teachers have difficulty in delivering the materials especially without the direct presence of the students within the limited amount of time and space.

Regarding the emergency curriculum that the government designed specifically for the teaching and learning during the pandemic era, the teachers have different level of understanding. Most of the teachers, around 53%, stated that they understood the curriculum and no one chose the "do not understand" option. This has an impact on the making of lesson



plans. All teachers stated that the lesson plans were made in accordance with the demands of the emergency curriculum.

As for the learning resources, most of the teachers, namely 95 people, used textbooks and the internet. Meanwhile, the other answers indicated the diversity of learning resources used. The teachers used modules and worksheets that were developed by themselves or modules and worksheets that are already available.

Moreover, regarding the learning media used, of the 241 teachers, 96 people used WhatsApp and 88 people used GCR (google classroom). The teachers used Whatsapp to communicate directly with the students and also discuss the subject related matters. Meanwhile, they used GCR to distribute materials, evaluate the learning and give assignments/tests, etc. In addition, there were also several teachers who used other media such as Rumah Belajar, and the independent applications developed by their respective schools.

b. Teaching and learning implementation

The guidelines for teaching and learning during the COVID-19 pandemic are the emergency curriculum and Permendikbud (Ministry of Education and Culture regulation) No. 37 of 2018. However, in its implementation there were several obstacles as shown in the following table.

Table 2
The implementation of Indonesian teaching and learning during the Pandemic Period in Garut Regency

No	Questions (items)	Choices of Answers	Total	Percentage
1	The implementation of Indonesian teaching and learning during the pandemic before the PTM policy	a. Totally work from home	100	100%
		b. Partially work from home		
		c. A visit to the students' houses		
2	The conformity of the lesson plans to the teaching and learning practice	a. Very conformable	17	17%
		b. Almost conformable	10	10%
		c. Quite conformable	73	73%
3	The number of materials (topics) taught	a. 6 materials/topics	67	67%
		b. 5 materials/topics	13	13%
		c. 4 materials/topics	10	10%
		d. 3 materials/topics		



		e. 2 materials/topics or less		
		f. More than 6 materials/ topics	10	10%
3	Aspects that tend to be taught	a. Knowlegde	68	68%
		b. Skill	5	5%
		c. Both are balanced	27	27%
4	The knowledge aspects that tend to be taught	a. Indetifying the text		
		b. Text structures		
		c. Language features		
		d. Identifying the text and the structure of the text	10	10%
		e. Identifying the text and the language features		
		f. Both text structures and language features	27	27%
		g. The three aspects are taught	63	63%
		h. None are taught		
5	Strategies to teach the basic competences: skill to produce texts	a. Following the model texts from the textbooks	14	14%
		b. Following the model texts from other sources such as internet, social media etc.	20	20%
		c. Following the model texts composed by the teachers	2	2%
		d. Allowing the students to find their own model texts	62	62%
		e. All strategies are used	2	2%
6	The online teaching and learning obstacles (You may choose more than one option)	a. Lack of technological mastery or ICT knowledge	77	17%
		b. Unstable internet connection	90	20%
		c. Limited internet credit	74	16%
		d. Lack of students' learning motivation	95	21%
		e. Unoptimal students' monitoring	10	2%



		f. Lack of adequate digital facilities	20	4%
		g. Other: limited amount of time	88	19%

Table 2 indicated that before the limited PTM system, a hundred percent of teachers carried out the teaching learning entirely from home. Most of the lesson plans (73%) that were prepared by the teacher were quite conformable to the implementation of the teaching and learning. Only a small part of the lesson plans was actually a hundred percent in line with the teaching and learning practice. This is surely related to the obstacles faced during the online learning. Of the 454 responses, 90 answers referred to the unstable network; 95 answers were about the lack of students' learning motivation; and 88 answers were about the time constraint. However, despite the obstacles, the number of materials or topics that were covered was mostly optimal, namely as many as 6 materials or topics. In fact, 10 percent of teachers can teach more than 6 materials or topics. The basic competence that tended to be taught was mostly the knowledge aspect (68 percent). Only 27 percent of teachers can teach knowledge and skill aspects in a balanced way. In regard to the knowledge aspects, most teachers can teach each component, whereas in the emergency curriculum, only structural and linguistic elements are required to be taught. With respect to developing the skills, most of the teachers (62%) allowed the students to find their own model texts.

c. Learning Outcomes

Student learning outcomes can be evaluated to determine the success of the learning process that has been carried out. The following table shows the students' learning achievement after following the Indonesian teaching and learning

Table 3
Students' learning outcomes of Indonesian subject during the Covid-19 Pandemic

No	Questions (items)	Answers	Total	Percentage
1	Learning outcome: Knowledge	a. More than 75% students	3	3%
		b. 50% - 75% students	80	80%
		c. 25% - 50% students	17	17%
		d. Less than 25% students	-	-
2	Learning outcome: skills in composing texts	a. More than 75% students	2	2%
		b. 50% - 75% students	25	25%
		c. 25% - 50% students	73	73%
		d. Less than 25% students	-	-

Table 3 showed that 80 % of students only reached 50% - 75% level of learning outcome for knowledge aspects. Even some of the students reached lower than 50%. Moreover, the achievement in the skill aspect is even lower. Most of the teachers stated that



only 25% - 50% of students reached the specified standard. This should be a concern since according to Hernawan (2008) a learning can be said to be accomplished if students have mastered the competencies of at least 75%. This means that the learning process is not optimal. In this case, however, the mastery of the knowledge aspect is better than that of the skill aspect. The possible explanation to the finding was the tendency of the teaching and learning which only focused on developing the knowledge rather than the skill. Under normal circumstances, developing students' skills in producing texts can indeed take up to 3 meetings. In the regular classroom, after writing the text, the students will have the opportunity to edit, present and correct their friends' works. However, in the online classroom such activities couldn't be carried out. The teachers couldn't optimally teach the writing skills due to various limitations that they encountered. Therefore, the teaching of skills is still unsatisfactory.

Discussions

During the COVID-19 pandemic, Garut Regency was categorized as a red zone for several times. This has an impact on the psychology of teachers and students. Especially during the months of May - June 2021, many teachers and students were affected by COVID-19. The teaching and learning process was carried out from home with the distance learning system. This is in accordance with the guidelines set by the government through the Decree of the Four Ministries and the Decree of the Director General of Education No. 2197 of 2020 regarding guidelines for teaching and learning during pandemic. The regulation states that the learning should be carried out in accordance with the zones set by the task force for the spread of the corona virus.

Based on the results of the study, it can be concluded that all Indonesian language teachers in Garut Regency carried out the teaching and learning entirely from home during the pandemic period. However, when the mandatory learning from home was initially introduced, most of the teachers were confused. This is due to the lack of teachers' experience in implementing online learning system before the pandemic. The new system of learning with changes to the online, offline, and a combination of the two systems creates several problems. Devices such as laptops, handphones etc that are rarely used during the teaching and learning, in a short period of time should be mastered along with the various applications that support the online learning. Similarly, the same demand applied for the students. Before the pandemic period, the use of gadgets was very limited, and even tended to be prohibited during learning. However, during the pandemic, the use of gadgets is absolutely necessary. Gadgets become an inseparable aspect of the learning.

The learning media that are widely used are Whatsapp and GCR (google classroom). Students and teachers can access the learning anywhere and anytime. In addition, some teachers also use Gmeet and Zoom as a medium for a virtual meeting. Teachers use more than one medium to support the teaching and learning. Whatsapp is used for direct communication related to various learning matters, while GCR is used for distributing materials, doing the evaluation, checking the attendance, and etc. Gmeet and Zoom can be used occasionally for introductions at the beginning of learning or when a special session is needed for direct question and answer.

The curriculum used during the pandemic has been simplified. The changes that occur are shown in the following table.



Table 4
The Difference between Emergency Curriculum and Pre-Pandemic Curriculum for Indonesian Subject

Class/grade	Pre-Pandemic Curriculum		Emergency Curriculum	
	Number of materials	Number of Basic Competences (BC)	Number of materials	Number of Basic Competences
X	7	28 (4 BCs/materials)	7	14 (2 BCs/materials)
XI	7	28 (4 BCs/materials)	7	14 (2 BCs/materials)
XII	6	24 (4 BCs/materials)	6	12 (2 BCs/materials)

Table 4 showed that there are quite a lot of BC reductions. In the regular curriculum, there are 2 BCs for knowledge aspects and 2 BCs for skill aspects. However, in the emergency curriculum, it becomes only 1 BC for the knowledge aspects and 1 BC in the skill aspect. For example, the following table shows the differences in the demands for basic competencies in the material of Job Application Letters for the first semester of 12 grade students

Table 5
Differences of BC in both curriculums:
Job Application topic in the Normal Curriculum and Emergency Curriculum

Normal curriculum	Emergency Curriculum
3.1 Identifying the content and structures of Job Application in the text read	None
4.1 Presenting a conclusion regarding a schematic structures and elements of a job application both verbally and written	None
3.2 Identifying the linguistic features of a job application	3.2 Identifying the linguistic features of a job application
4.2 Writing a job application by paying attention to the content, the schematic structures, and the language features	4.2 Writing a job application by paying attention to the content, the schematic structures, and the language features

Before conducting and implementing the curriculum, the teachers are required to understand the curriculum itself. Preparing lesson plans before teaching and learning is the first step in implementing the curriculum. Lesson plans are prepared in accordance with the direction and objectives of the curriculum. In the emergency curriculum, the prepared lesson plans are adjusted to the distance learning system in Garut Regency.

This curriculum change can be understood by Indonesian language teachers in Garut Regency. Most of the teachers stated that they understood the curriculum. No one chose the



“do not understand” answer. This has an impact on the making of the lesson plans. All teachers stated that the lesson plans were made in accordance with the demands of the emergency curriculum which took into account the situation and conditions as well as the problems faced. However, its implementation showed different story. Many of the teaching and learning practices are still not in line with the plan due to several constraints faced. In the online learning, the dependence on gadgets, networks and internet quotas (balance) is very high. Many teachers felt that the unstable network and limited quotas become the reasons for the incompatibility of the lesson plans with their implementation. In addition, another obstacle is the lack of students’ learning motivation.

Student motivation decreases because of the limitations in learning as well as the constant boredom of studying at home for a long period of time. Teachers find it difficult to approach the problems both personally and comprehensively because of the space and time limitations. Another hindrance that was also experienced by more than 50 percent of respondents was the lack of ICT mastery. Learning media that are widely used by teachers are Whatsapp and GCR. In today's digital era, the use of WhatsApp is certainly commonplace. However, when faced with the new use of GCR, especially for teachers who have never conducted online learning before, the teachers experienced panic. The use of WhatsApp in learning is only limited to a short communication regarding the learning preparation as well as the obstacles encountered during teaching and learning. The implementation of the learning process was carried out through GCR. There are many features that remain unfamiliar to the teachers that they need to learn first before actually using them. Schools provide short training that can help the teachers be more skilled at using GCR. GCR is used for distributing materials, evaluating the learning, giving assignments/tests, etc. Apart from GCR and Whatsapp, there were also several teachers who used other media such as Rumah Belajar, and other independent applications developed by their respective schools.

Regarding the learning resources, the teachers experienced no problems. Most teachers used textbooks and the internet. All learning resources that are already available are relatively easy to access, as long as there is adequate network and internet balance. Teachers’ creativity is also required in providing learning resources to avoid students’ boredom. Therefore, some teachers used other learning resources such as modules and worksheets that are compiled by themselves or modules and worksheets that are already available. The material presented was also able to meet the demands of the curriculum. Most teachers can complete all the materials, namely 6 or 7 materials. Only a small part of the teachers completed less than those number.

However, the teaching and learning tend to be more dominant in improving the knowledge aspects. This means that there are neglected competencies, namely skill competencies. Only a few teachers can teach both equally. This certainly goes in contrast with the goal of the learning. The purpose of Indonesian teaching and learning is to develop students' ability to communicate both in written and verbally using good and correct language. Students' speaking skills are very difficult to learn. This learning imbalance surely is not a deliberate thing. The teaching and learning have not been undertaken comprehensively because of the teachers’ limitation in understanding and preparing for learning during the pandemic. The limitations of the learning media as well as the time are also factors that contribute to the difficulty in teaching speaking skills. Under normal circumstances, Indonesian subject is allocated 4 hours per week. However, during the pandemic, the time allocation becomes only



2 hours per week. This drives the teacher to choose and sort out the materials that must be prioritized so that learning remains effective.

The preparation and implementation of the teaching and learning will have an impact on the achievement of student learning outcomes. According to Hernawan (2008), a successful learning can be achieved if students have mastered the competencies of at least 75% of the specified goal. The results of the study showed that the achievement of the knowledge aspect can be said to be better than that of the skill aspect. This is caused by the tendency of learning that focused more on the knowledge aspects. Under normal conditions, teaching skill to produce text can indeed take up to 3 meetings. In the regular classroom, after they finish their writing, the students may get the chances to edit, present and discuss the results of their friends' work. However, the activities did not happen in the online class. The achievement of learning outcomes in the skills aspect is still unsatisfactory due to the limitations.

Conclusions

Based on the explanation above, it can be concluded that the achievement of the Indonesian language learning outcomes in Garut Regency during the pandemic is still not as expected. The students' skills are not yet satisfactory. Although most teachers can teach the material as a whole, what they teach tends to focus only on the knowledge aspects. Teachers already understand the concept emergency curriculum. However, their understanding did not go in line with the practice of teaching. The teaching and learning are dominated by the activities that uplift the knowledge aspects without giving equal attention to the students' skill development. The most common obstacles faced are unstable connection, availability of quotas (internet credit), lack of students' learning motivation, and lack of ICT mastery.

REFERENCES

- Anggianita, Sonia dkk. (2020). Persepsi Guru terhadap Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan. *Journal of Education Research*. 1(2): 177-182, DOI: [10.37985/joe.v1i2.18](https://doi.org/10.37985/joe.v1i2.18)
- Anggraini, Arifah Lutfiah. (2020). Efektivitas Pembelajaran E-Learning Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII IPS 2 SMA Al-Hasra Kota Depok Tahun Pelajaran 2020/2021. Skripsi, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56103>
- Eryadini, N., Durrotun Nafisah, dan Ahmad Sidi. (2020). Psikologi Belajar dalam Penerapan Distance Learning. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*. 3(3): 163-168, <https://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/issue/view/104>
- Hernawan, Asep H. (2008). Makna Ketuntasan dalam Belajar. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. (4(2): 1-15, <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/issue/view/1087>
- Nilasari, Khurnia Eva. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Lentera*. 5(1): 15-28, <https://lentera.kemendikbud.go.id/index.php/lentera/article/view/14>
- Nugraheni, A. S. dan Rifka K. N. (2016). Studi Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Berkesulitan Menulis (Dysgraphia) di SD Intis School Yogyakarta. *Literasi*. 7(1): 1-10, [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2016.7\(1\).1-10](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2016.7(1).1-10)



- Permana, G.K. dan Daryati D. (2013) Persepsi Siswa dan Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis E-Learning di SMK Negeri 4 Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*. 2(2): 111-117, <https://doi.org/10.21009/jpensil.v2i2.9872>
- Putra, Rizki Saga dan Irwansyah. (2020). Media Komunikasi Digital, Efektif Namun Tidak Efisien, Studi Media Richness Theory dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi di Masa Pandemi. *Jurnal Global Komunika*. 3(2): 1-13, <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/GlobalKomunika/article/view/1760/pdf>
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School*. 7(2): 297-302, DOI: <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768>
- Sukmadinata dan Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.