

Jurnal

METAMORFOSA

Volume 11, Nomor 2, Juli 2024



Diterbitkan Oleh:
Progam Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah
Universitas Bina Bangsa Getsempena



JURNAL METAMORFOSA

Volume 12, Nomor 1, Juli 2024

Penanggung Jawab

Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
Lili Kasmini

Penasehat

Ketua LPPM Universitas Bina Bangsa Getsempena
Helminsyah

Ketua Penyunting

Ferdi Riansyah

Desain Sampul

Eka Rizwan

Web Designer

Achyar Munandar

Editorial Assistant

Fitra Rahmadani

Alamat Redaksi

Kampus Universitas Bina Bangsa Getsempen
Jalan Tanggul Krueng Aceh No. 34, Desa Rukoh – Banda AcehLaman:

<https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa>

Surel: lppm@bbg.ac.id

Diterbitkan Oleh:

Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Editorial Team

CHIEF IN EDITOR

Ferdi Riansyah (Sinta ID: 6815166), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

ASSOCIATE EDITOR

Hendra Kasmi (Sinta ID: 5983902), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Ifah Hanifah (Sinta ID: 6011607), Universitas Kuningan, Indonesia

Zuliyanti (Scopus ID: 57215582686), Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Isthifa Kemal (Scopus ID: 57211324491), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Agus Kistian (Sinta ID: 6644940), STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Indonesia

Santi Andiyani (Sinta ID: 6018951), Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Harfiandi (Sinta ID: 6011866), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

REVIEWER

Kundharu Saddhono (Scopus ID: 55571941200), Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Muhammad Rohmadi (Scopus ID: 56177755400), Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Pupun Nuryani, (Sinta ID: 6000860), Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Rika Kustina (Sinta ID: 5978030), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Rahmad Nuthihar (Sinta ID: 6693733), Akademi Komunitas Negeri Aceh Barat, Indonesia

Hilmiyatun (sinta ID: 6646577) , Universitas Hamzanwadi, Indonesia

Salmah Naelofaria (Sinta ID: 6033835), Universitas Negeri Medan, Indonesia

Hespi Septiana (Sinta ID: 6010802), Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Ernawati Br Surbakti (Sinta ID: 6037178), Politeknik Negeri Lhokseumawe, Indonesia

Rismawati Rismawati (Sinta ID: 6097108), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Tommi Yuniawan (Scopus ID: 57212031644), Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Indrya Mulyaningsih (Scopus ID: 57200991886), IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

Andoyo Sastromiharjo (Sinta ID : 5987306), Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Ratu Wardarita (Sinta ID: 5993173), Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Kunjana Rahardi (Scopus ID: 57211394211), Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia

Adenan bin Ayob (Scopus ID: 57205609123), Universitas Pendidikan Sultan Idris, Malaysia

Suherli Kusmana (Sinta ID: 6011063), Universitas Swadaya Gunung Djati Cirebon, Indonesia

Sarwiji Suwandi (Scopus ID: 57200130986), Universitas Sebelah Maret, Indonesia

Aji Septiaji (Sinta ID: 6024928), Universitas Majalengka, Indonesia

Wahidah Nasution (Sinta ID: 6007353), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Sultan (Sinta ID: 5974172), Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Wahyudi Rahmat (Scopus ID :57204044908), STKIP PGRI Sumatera Barat, Indonesia

Gunta Wirawan (Sinta ID: 5991317), STKIP Singkawang, Indonesia

Sugeng Riyanto (Sinta ID: 5986486), Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

EDITORIAL OFFICER

Achyar Munandar, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Fitra Rahmadani, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal *Metamorfosa*, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Volume 12 Nomor 2, Juli 2024 dapat diterbitkan. Dalam volume kali ini, Jurnal *Metamorfosa* menyajikan 5 tulisan yaitu:

1. Analisis Wacana Tekstual Gramatikal Pada Artikel Opini Kumparan.com merupakan hasil penelitian M. Furqon Al Maarif, Ani Rakhmawati, Raheni Suhita (Universitas Sebelas Maret);
2. Religiusitas Dalam Novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* Karya J.S. Khairen dan Implementasinya Sebagai Pembelajaran Karakter Di SMK merupakan hasil penelitian Raden Rista Ardiawati, Wika Soviana Devi (Universitas Muhammadiyah Jakarta).
3. Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa MTSN 2 Kediri Melalui Metode SQ3R merupakan hasil penelitian Nur Khofifatul Khoiroh, Novi Dwi Putriana, Eva Fitri Anggraini, Alfiatun Na'imah, Nurul Dwi Lestari (Institut Agama Islam Negeri Kediri)
4. Wujud Pertarungan Multilingual: Kajian Lanskap Linguistik merupakan hasil penelitian Ahmad Faizi (Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng), Lilik Wahyuni (Universitas Brawijaya), Islahuddin (Fatoni University).
5. Kolaborasi *Classcraft* dan *Bing Image Creator (AI)* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan hasil penelitian Siti Saroh, Didah Nurhamidah (UIN Syarif Hidayatullah)

Akhirnya penyunting berharap semoga jurnal edisi kali ini dapat menjadi warna tersendiri bagi bahan literature bacaan bagi kita semua yang peduli terhadap dunia pendidikan.

Banda Aceh, Juli 2024

Penyunting

DAFTAR ISI

	Hlm.
Susunan Pengurus	i
Editorial Team	ii
Pengantar Penyunting	iii
Daftar Isi	iv
M. Furqon Al Maarif, Ani Rakhmawati, Raheni Suhita Analisis Wacana Tekstual Gramatikal Pada Artikel Opini Kumparan.com	75
Raden Rista Ardiawati, Wika Soviana Devi Religiusitas Dalam Novel <i>Dompot Ayah Sepatu Ibu</i> Karya J.S. Khairen dan Implementasinya Sebagai Pembelajaran Karakter Di SMK	89
Nur Khofifatul Khoiroh, Novi Dwi Putriana, Eva Fitri Anggraini, Alfiatun Na'imah, Nurul Dwi Lestari Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa MTSN 2 Kediri Melalui Metode SQ3R	103
Ahmad Faizi, Lilik Wahyuni, Islahuddin Wujud Pertarungan Multilingual: Kajian Lanskap Linguistik	116
Siti Saroh, Didah Nurhamidah Kolaborasi Classcraft dan Bing Image Creator (AI) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	126

ANALISIS WACANA TEKSTUAL GRAMATIKAL PADA ARTIKEL OPINI KUMPARAN.COM

M. Furqon Al Maarif*¹, Ani Rakhmawati², Raheni Suhita³

^{1,2,3}Universitas Sebelas Maret

* Corresponding Author: almaarif391@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Apr 10, 2024

Revised June 12, 2024

Accepted July 20, 2024

Available online July 30, 2024

Kata Kunci:

Analisis gramatikal, artikel opini, kumparan.com

Keywords:

Grammatical analysis, opinion articles, kumparan.com.

ABSTRAK

Manusia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi satu sama lain, yang mencakup bentuk lisan dan tulisan. Bahasa tulis mencakup berbagai jenis, termasuk opini. Kumparan.com merupakan platform media yang menampilkan artikel opini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aspek gramatikal opini yang dimuat di Kumparan.com pada bulan Januari hingga Februari 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dipadukan dengan metode penelitian kepustakaan, dengan menggunakan purposive sampling untuk pengumpulan data. Sumber data primer adalah artikel opini dari Kumparan.com dalam periode yang ditentukan. Data dikumpulkan melalui tinjauan literatur dan dokumentasi dan dianalisis secara interaktif. Kajian

tersebut menemukan bahwa unsur gramatikal seperti referensi, penghilangan, elips, dan konjungsi terdapat dalam opini tersebut. Meskipun frekuensi aspek tata bahasa ini berbeda-beda antar artikel, secara keseluruhan, opini-opini tersebut mematuhi kriteria tata bahasa dengan baik.

ABSTRACT

Humans use language to communicate with one another, which includes both spoken and written forms. Written language encompasses various types, including opinions. Kumparan.com is a media platform that features opinion articles. This study aims to analyze the grammatical aspects of opinion pieces published on Kumparan.com from January to February 2024. It employs a qualitative descriptive approach combined with library research methods, using purposive sampling for data collection. The primary data source is opinion articles from Kumparan.com within the specified period. Data was gathered through literature review and documentation and analyzed interactively. The study found that grammatical elements such as references, omissions, ellipses, and conjunctions are present in these opinion pieces. While the frequency of these grammatical aspects varies between articles, overall, the opinions adhere well to grammatical criteria.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Bahasa dimanfaatkan oleh manusia untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan-pesan dari berbagai jenis yang salah satunya adalah media, baik itu di sampaikan secara langsung atau tidak langsung, dalam bentuk bunyi atau gambar (Insani & Sabardila, 2016). Bahasa juga digunakan untuk mengkomunikasikan pikiran, gagasan, pertimbangan dan sebagai alat komunikasi yang memanfaatkan lambang-lambang bunyi acak. Dalam konteks wacana, bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi yang dimanfaatkan oleh penulis untuk menyampaikan informasi dan pengalaman kepada pembaca melalui tulisan, sementara penutur memanfaatkan bahasa untuk berbagi pengalaman dengan mitra tutur pada percakapan lisan. (Ardianto, 2015).

Pendapat di atas selaras dengan pendapat Tarigan yang menyebutkan bahwa, wacana adalah bentuk produksi bahasa yang lebih kompleks dibandingkan kalimat atau klausa karena melibatkan struktur yang lebih luas. Wacana dilengkapi dengan elemen koherensi dan kohesi yang saling terhubung secara berkelanjutan. Unsur-unsur koherensi dan kohesi ini menciptakan kesinambungan yang jelas dari awal hingga akhir, dan dapat disampaikan baik melalui bentuk lisan maupun tulisan. (Ratnaningsih, 2019).

Salah satu cara untuk menganalisis sebuah wacana adalah dengan menggunakan analisis tekstual. Analisis wacana tekstual melihat bahwa wacana terdiri dari makna dan bentuk. Akibatnya, ada dua jenis hubungan dalam wacana: koherensi (hubungan makna) dan kohesi (hubungan bentuk). Analisis wacana tekstual berhubungan dengan fungsi bahasa dalam membentuk berbagai rangkaian elemen kebahasaan serta unsur situasi, yang memungkinkan penggunaannya dalam bentuk lisan maupun tulisan. (Sumarlam, 2013).

Menurut Halliday dan Hasan (1976: 6) dalam Hartanto (2015), terdapat 2 pembagian dalam kohesi, yaitu gramatikal dan leksikal. Pandangan ini sejalan dengan Rakhmawati dkk (2015) yang berpendapat bahwa struktur gramatikal dan tekstual merupakan bagian dari aspek tekstual.

Terkhusus penelitian ini, peneliti berfokus pada aspek gramatikal yang berhubungan dengan struktur lahir wacana. Suwandi (2011) menjelaskan bahwa makna gramatikal merupakan makna yang muncul dari fungsi sebuah leksem dalam kalimat. Setiap bahasa memiliki cara tersendiri untuk menyampaikan makna-makna gramatikal tersebut, yang mencakup referensi, substitusi, elipsis, dan konjungsi. Penjelasan lebih rinci mengenai keempat aspek gramatikal ini akan dibahas lebih lanjut.

Mulyana (2005) menjelaskan bahwa referensi atau pengacauan memiliki keterkaitan antara kata dengan suatu benda yang dirujuk, bisa berupa orang, tumbuhan, atau hewan serta merupakan perilaku dari penulis. Referensi (Pengacuan) menurut Pusajasri & Utami (2023) adalah satuan linguistik tersendiri yang beracuan pada satuan lain linguistik kemudian yang mendahului atau mengikutinya juga disebut bagian dari kohesi gramatikal.

Penyulihan atau substitusi sendiri dalam wacana berbentuk kohesi gramatikal yang melibatkan penggantian elemen bahasa yang lain dengan elemen bahasa lainnya dalam teks sebagai pemberi unsur yang pembeda. Klasifikasi dari jenis elemennya penyulihan, dapat dibagi menjadi penyulihan verbal (kerja), frasal, nominal (benda), dan klausal (Izhar dkk., 2019).

Menurut Sumarlam dkk (2013), konjungsi atau kata hubung merupakan salah satu bentuk kesatuan bahasa yang memiliki kemampuan sebagai penghubung antara berbagai komponen dalam suatu teks percakapan. Elemen-elemen yang dapat dihubungkan termasuk kata, frasa, kalimat, klausa, atau bahkan unit yang lebih besar. Mulyana (2005) menambahkan bahwa konjungsi berfungsi sebagai alat untuk mengatur hubungan antar elemen bahasa.

Menurut Mulyana (2005), pengertian dari pelepasan atau elipsis adalah proses penghilangan elemen atau kata dalam bahasa lain. Di sisi lain, Sumarlam dkk. (2013) menjelaskan jika pelepasan (elipsis) adalah bentuk kohesi gramatikal yang melibatkan penghapusan elemen bahasa tertentu yang telah disebutkan sebelumnya dalam teks.

Salah bentuk wacana adalah wacana tulisan. Menurut Rohana & Syamsudin, (2015) wacana tulisan adalah bentuk komunikasi yang dapat dibaca dan ditemukan dalam berbagai media termasuk pada artikel populer. Salah satu jenis artikel populer adalah artikel opini. Menurut Romadhon (2019), artikel opini adalah jenis tulisan yang bersifat informatif atau nyata yang dihasilkan oleh penulis. Pohan (2020) menjelaskan bahwa secara umum, teks opini adalah tulisan yang memiliki tujuan untuk berbagi argumen atau gagasan seseorang biasanya mewakili diri si penulis berdasarkan peristiwa atau situasi tertentu. Artikel opini ditulis dengan beragam makna dan tujuan yang berbeda-beda. Penulisan artikel opini dilakukan secara sistematis dengan struktur yang khas. Struktur ini mencakup kata, kalimat, paragraf, hingga dalam bentuk wacana, dan memiliki karakter yang disetujui serta dapat dimengerti oleh berbagai kalangan pembaca. Selain itu, artikel opini juga memiliki tekstur yang mencakup elemen-elemen seperti kohesi, koherensi, dan konteks. (Rahmawati, 2014)

Artikel opini bisa dengan mudah ditemukan di media massa, di mana ia menjadi wacana yang populer di kalangan masyarakat. Dalam lingkup masyarakat, media massa dianggap memiliki peran sangat penting khususnya bagi masyarakat modern, hal itu disebabkan media berfungsi sebagai cakrawala yang memungkinkan masyarakat untuk melihat kondisi di luar dan memahami peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi. (Perdani & Hasibuan, 2021).

Saat ini ada satu media massa yang sedang populer, yaitu Kumparan.com. Kumparan.com merupakan media berita yang belum lama muncul dengan menawarkan konten berita yang berbeda dari media. Situs Kumparan.com didirikan oleh Budiono Darsono beserta timnya, yang berpandangan khusus tentang industri media online di Indonesia. Mereka mengamati adanya banyak perubahan dalam perilaku konsumen berita yang perlu diperhatikan. Berbeda dari media online lainnya, Kumparan.com melihat teknologi sebagai dasar utama operasionalnya, bukan hanya sebagai alat tambahan. Situs ini menarik untuk dibedah untuk mengambil analisisnya karena merupakan salah satu platform media massa online yang menyajikan teks opini secara rutin, dengan frekuensi penerbitan opini yang lebih tinggi dan tanpa perlu langganan dibandingkan dengan media massa lainnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, peneliti merasa berminat untuk melakukan studi yang fokus pada analisis tekstual dan pembahasan mengenai aspek gramatikal. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggambarkan bentuk wacana tekstual dengan aspek gramatikal dalam artikel opini Kumparan.com yang diterbitkan selama bulan Januari-Februari 2024.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian yang berbasis pendekatan kualitatif deskriptif. Moleong (dalam Ambarwati, dkk., 2022) mengungkapkan bahwa Penelitian kualitatif memiliki maksud atau tujuan untuk menghasilkan pemahaman mendalam mengenai pengalaman yang dialami oleh subjek penelitian, lalu mengungkapkan temuan tersebut melalui deskripsi yang menggunakan bahasa, baik dalam bentuk kata-kata maupun teks tertulis. Sementara itu, menurut Rusandi & Rusdi (2001) penelitian berbasis deskriptif memiliki fokus untuk menggambarkan atau mendeskripsikan fenomena tertentu terkait dengan masalah yang sedang diuraikan. Dalam penelitian ini metode library research atau studi pustaka menjadi pilihan yang digunakan Mendes, Wohlin, Felizardo, & Kalinowski (2020) (dalam Pringgar & Sujatmiko 2021) menjelaskan bahwa

proses penelitian kepustakaan melibatkan peninjauan literatur serta analisis terhadap topik-topik yang relevan dan menggabungkannya. Menurut Nugrahani (2014), dalam penelitian kualitatif, data umumnya berupa ungkapan, kata-kata atau kalimat, dan perilaku dari subjek yang akan diteliti, diamati, atau dalam wujud diwawancarai. Dalam penelitian ini, data yang dianalisis adalah aspek tekstual yang mencakup aspek gramatikal.

Dalam penelitian ini, sumber data utama adalah artikel opini yang dipublikasikan di Kumparan.com dari Januari hingga Februari 2024. peneliti menggunakan teknik sampling berupa purposive sampling, yaitu metode selektif yang bergantung pada penilaian peneliti untuk memilih unit studi yang relevan. Sampel penelitian terdiri dari wacana opini yang diterbitkan dalam periode tersebut, dipilih berdasarkan kebutuhan data penelitian. Wacana yang terpilih akan dianalisis dengan fokus pada aspek gramatikal. Analisis data menerapkan model analisis interaktif untuk penelitian yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Model analisis data oleh Miles dan Huberman mencakup tahapan sebanyak empat: (1) pengumpulan sumber data, (2) reduksi data yang didapat, (3) analisis dan penyajian data, dan (4) penarikan kesimpulan (Suciati, dkk., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian meliputi aspek-aspek seperti pengacuan (referensi), penyulihan (substitusi), pelepasan (elipsis), dan perangkaian (konjungsi).

A. Pengacuan (referensi)

1. Pengacuan persona

Pengacuan persona yang berhasil ditemukan adalah sebagai berikut

- (1) Sebagai bagian dari pecinta seni komedi, saya merasa bahwa Indonesia mestinya memiliki sebuah momen resmi untuk menghargai ...
- (2) Dengan memperkuat identitas budaya melalui komedi, kita dapat meningkatkan rasa bangga
- (3) Setiap murid memiliki sikap yang berbeda dalam menunjukkan merespons setiap pembelajaran yang dia lakukan

Pada kutipan data (1), pengacuan persona pertama ditunjukkan oleh kata "saya" yang merujuk pada kontributor opini yang dengan judul "Komedi dan Transformasi Sosial." Berdasarkan tanda-tanda yang ada, pengacuan ini termasuk endofora dikarenakan acuannya (satuan linguistik yang dirujuk) terletak di dalam teks wacana itu

sendiri. Selanjutnya, data (2), pengacuan persona pertama ditunjukkan oleh kata "kita" untuk merujuk pada kontributor dan penikmat opini yang memiliki ketertarikan pada seni komedi. Pengacuan pada data (2) bersifat endofora dan katasfora karena acuannya disebutkan setelahnya. Sementara itu, pada data (3), penggunaan kata "dia" sebagai pronomina ketiga tunggal merujuk pada setiap murid. Pengacuan ini termasuk endofora anaforis karena acuannya sudah terdapat dalam wacana dan telah disebutkan sebelumnya.

2. Pengacuan demonstratif

Pengacuan demonstratif pada penelitian ini terpecah menjadi dua jenis, yaitu pengacuan demonstratif waktu atau temporal, serta pengacuan demonstratif tempat atau lokasional.

a) Pengacuan demonstratif temporal (waktu)

- 4) Sampai **saat ini**, UMKM masih memiliki potensi untuk berkembang.
- 5) **Saat ini** TBM Lentera Pustaka memiliki 14 anak yatim dan 12 jompo binaan.
- 6) Pandemi Covid-19 yang **lalu** juga memberikan dampak besar bagi UMKM Indonesia.

Berdasarkan ketiga kutipan data (4) dan (5) di atas, terlihat penggunaan pengacuan demonstratif temporal yang menunjukkan keadaan sekarang. Pada kedua data tersebut, pengacuan temporal waktu ditunjukkan melalui penggunaan kata "saat ini," yang merujuk pada periode di mana peran UMKM dalam perekonomian Indonesia, khususnya dalam menyerap tenaga kerja, dibahas. Pada data (6), pengacuan temporal untuk masa lalu ditemukan melalui penggunaan frasa "lalu." Frasa "lalu" ini mengacu pada suatu peristiwa yang telah terjadi di masa lalu, seperti yang digambarkan dalam kutipan yang merujuk pada peristiwa pandemi Covid-19 yang sudah berlalu.

b) Pengacuan lokasional (tempat)

- 7) Di mana murid mulai terbuka dengan gurunya bukan hanya terbuka dalam materi pembelajaran **di kelas**
- 8) Karena itu, kebijakan moneter yang disusun oleh bank sentral (**Bank Indonesia**) biasanya berupaya untuk menjaga inflasi tetap stabil dan rendah.
- 9) Hal yang sama juga berlaku bagi **Australia dan Inggris**.

Pada data (7), pengacuan lokasional ditandai dengan penggunaan frasa "di kelas," yang menunjukkan tempat di mana penulis terlibat dalam dunia pendidikan sebagai pendidik. Sementara itu, pada data (8), pengacuan lokasional yang relatif dekat dengan penutur ditunjukkan dengan frasa "di Bank Indonesia," yang merujuk pada bank sentral

sebagai pusat keuangan suatu negara. Meskipun penulis adalah orang Indonesia, penulis tidak berada secara langsung di Bank Indonesia, melainkan hanya mengutip kebijakannya. Pada data (9), pengacuan lokasional yang jauh dari penutur ditunjukkan dengan penggunaan nama negara "Australia" dan "Inggris," yang secara geografis terletak jauh dari satu sama lain serta dari penulis. Australia berada di Benua Australia, sementara Inggris berada di Benua Eropa, sedangkan penulis berada di Indonesia, yang terletak di Benua Asia.

3. Pengacuan komparatif

10) Negara-negara di Afrika **seperti** tidak dapat dilepaskan dari belenggu masalah kemiskinan.

11) Inilah fakta yang terjadi dan untuk memerangi kemiskinan di Burundi **sepertinya** merupakan suatu perjuangan yang cukup berat

Pada temuan data (10), terdapat penggunaan pengacuan komparatif yang dibuktikan oleh penggunaan satuan linguistik "seperti". Penggunaan satuan linguistik "seperti" dalam teks menunjukkan bahwa penulis ingin membandingkan kondisi negara di Benua Afrika di mana saat ini masih terbelenggu oleh kemiskinan, dengan situasi kemiskinan di Burundi yang tidak hanya stagnan tetapi semakin memburuk setiap tahunnya. Sedangkan pada data (11), penggunaan satuan linguistik "sepertinya" merujuk pada gambaran bahwa negara Burundi menghadapi tantangan berat dalam mengatasi kemiskinan dibandingkan dengan menyelesaikan masalah lainnya, mengingat kemiskinan di negara tersebut telah lama mengakar.

B. Penyulihan (substitusi)

a) Penyulihan nominal

12) Anda bisa mendapatkan **durasi** atau **waktu** tidur yang Anda inginkan tapi masih kelelahan.

13) Masyarakat dapat mencari produk alternatif yang lebih **murah** atau lebih **terjangkau**.

Pada temuan data (12), penyulihan nominal terbukti dengan pemakaian satuan lingual "durasi" yang kemudian diubah dengan satuan linguak "waktu," di mana makna kedua kata tersebut pada umumnya hampir sama. Sementara itu, pada data (13), penyulihan nominal terlihat dari penggunaan kata "murah" yang sebelumnya digunakan, dan kemudian digantikan dengan kata "terjangkau," di mana kedua kata ini sering digunakan dalam konteks harga yang harus dibayar.

b) Penyulihan verbal

- 14) Banyak tidak suka **mengantre** atau **menunggu** website yang loading kelamaan.
- 15) Pemerintah dapat meningkatkan pengawasan pasar untuk mencegah praktik **monopoli** atau **manipulasi** harga.

Pada data (14), penyulihan verbal ditunjukkan oleh penggunaan satuan lingual "mengantre" kemudian digantikan dengan satuan lingual "menunggu," di mana kedua frasa tersebut berguna untuk menggambarkan keadaan atau situasi menunggu. Sementara itu, pada data (15), penyulihan verbal terlihat dari penggunaan frasa "monopoli" yang kemudian digantikan dengan frasa "manipulasi," dengan kedua frasa ini digunakan dalam konteks negatif.

c) Penyulihan frasal

- 16) Perjumpaan secara fisik telah tergantikan dengan perjumpaan **secara online** melalui berbagai **platform internet**.
- 17) Banyak anak yang mengalami **stunting** atau **gizi buruk**.

Pada data (16), penyulihan frasal terlihat dari penggantian kata "online" dengan "platform internet," di mana keduanya merujuk pada aktivitas berselancar di dunia maya. Sedangkan pada data (17), penyulihan frasal ditunjukkan dengan peralihan kata "stunting" menjadi "gizi buruk," di mana kedua istilah tersebut mengacu pada kondisi tubuh yang kekurangan asupan makanan yang memadai.

d) Penyulihan klausal

- 18) Melalui **pengajian bulanan yatim binaan dan kaum jompo**, Pendiri TBM Lentera Pustaka bersama kawan-kawan baiknya selalu menyisihkan sebagian rezeki
- 19) **Hak-hak masyarakat Burundi** yang sedang terancam **ini** harus dan perlu diselamatkan.

Pada data (18), penyulihan klausal terlihat dari penggunaan kata "ini" untuk menggantikan penggunaan "pengajian bulanan yatim binaan dan kaum jompo" sebagai klausa yang merujuk pada aktivitas pengajian rutin yang telah menjadi tradisi. Hal serupa juga terjadi pada data (19), di mana kata "ini" juga digunakan sebagai pengganti klausa "Hak-hak masyarakat Burundi" dalam konteks untuk pencegahan kasus kemiskinan.

C. Epilipsis

- 20) Tradisi ngaji bareng anak yatim dan kaum jompo sudah berlangsung sejak **TBM Lentera Pustaka** berdiri di tahun 2017. Tradisi itulah yang menjadi pembeda tempat hidup, karier, berkah, dan kesehatan.
- 21) UMKM di Indonesia berjumlah 64,2 juta dengan kontribusi terhadap PDB sebesar 61,07% atau senilai 8.573,89 triliun rupiah. Kontribusi o ini mencakup kemampuan menyerap 117 juta pekerja atau 97 persen dari total tenaga kerja yang ada.
- 22) Inilah fakta yang terjadi dan untuk memerangi **kemiskinan** di Burundi sepertinya merupakan suatu perjuangan yang cukup berat mengingat persoalan \emptyset ini sudah mengakar dan masih terus terjadi di sana.

Pada temuan data (20), terdapat pelepasan yang berupa satuan linguistik "TBM Lentera Pustaka," yang diwakili oleh kalimat berikutnya sehingga tidak perlu ditulis ulang. Kutipan data (21) terdapat pelepasan berupa satuan lingual terhadap PDB yang direpresnatiskan pada kalimat sebelumnya sehingga tidak perlun ditulis kembali. Demikian pula pada data selanjutnya, yaitu (22) terdapat pelepasan yang melibatkan satuan linguistik "kemiskinan," yang telah direpresentasikan sebelumnya.

D. Perangkaian (konjungsi)

a) Sebab-akibat

- 23) Ketika di mata Anda sudah tertutup, tapi tubuh Anda belum bisa rehat. Mengapa? **Karena** tidur dan istirahat bukanlah hal yang sama.
- 24) **Maka** tidak heran jika Burundi di tahun 2023 menjadi salah satu negara dengan tingkat kemiskinan terburuk di dunia.

Pada data (23), konjungsi sebab-akibat ditunjukkan dengan penggunaan satuan lingual "karena," yang menunjukkan adanya hubungan penyebab atau alasan, seperti pada data (23) yang telah disebutkan. Perbedaan antara kata tidur dengan rehat menjadi jelas karena perbedaan tersebut memiliki akibat yang berbeda. Konjungsi "meskipun" menunjukkan hubungan yang berkesablikan dengan apa yang dinyatakan dalam frasa sebelumnya atau pun setelahnya, sehingga termasuk dalam kategori konjungsi konsesif. Sedangkan pada data (24), penggunaan konjungsi sebab-akibat terlihat dengan adanya satuan lingual "maka," yang berfungsi sebagai konjungsi untuk menghubungkan kalimat pertama dengan kalimat berikutnya.

b) Pertentangan

- 25) Anda nyaris mengabdikan waktu untuk bekerja **tetapi** masih saja banyak hal yang tidak rampung.
- 26) **Namun**, kepunahan jenis flora dan fauna dapat mengakibatkan ketidakseimbangan dalam ekosistem.

Dalam data (25), kata "tetapi" digunakan sebagai penghubung yang menunjukkan adanya pertentangan antara dua klausa. Di sisi lain, pada data (26), kata "namun" juga berfungsi sebagai penghubung pertentangan, menunjukkan adanya konflik antara sifat alami yang biasanya menciptakan keseimbangan dan kepunahan spesies tumbuhan dan hewan, yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam ekosistem.

c) Konesif

- 27) Ia juga menegaskan bahwa gaya hidup daring akan tetap ada **meskipun** beberapa akan dijalankan secara hybrid (online dan offline) setelah pandemi.
- 28) **Meskipun** tujuan utamanya adalah untuk mengundang gelak tawa dan kesenangan penonton, komedi memiliki kemampuan

Dalam data yang ditemukan, penggunaan kata "meskipun" sebagai konjungsi konesif sering dijumpai. Konjungsi "meskipun" menunjukkan adanya pertentangan terhadap pernyataan sebelumnya atau yang mengikuti, sehingga termasuk dalam kategori konesif. Dalam data (27), penggunaan konjungsi "meskipun" menegaskan adanya pertentangan antara klausa yang mengungkapkan bahwa gaya hidup daring akan tetap ada dan klausa yang menyebutkan bahwa beberapa aktivitas akan dilakukan secara hybrid (daring dan luring) setelah pandemi. Sementara itu, Pada data (28), konjungsi "meskipun" ditempatkan di awal kalimat untuk menunjukkan bahwa, walaupun tujuan utama komedi adalah mengundang tawa, ternyata komedi juga memiliki efek yang ampuh dalam memengaruhi aspek psikologis, sosial politik, dan kesenian kebudayaan di dalam lingkup kehidupan situasi dan kultural.

d) Tujuan

- 29) Hari Komedi Nasional, **agar** komedi indonesia lebih bermakna bagi masyarakat sebagai sarana untuk melakukan transformasi sosial.

Pada temuan data (29), penggunaan konjungsi "agar" memiliki tujuan, yaitu penetapan Hari Komedi Nasional, untuk memastikan bahwa komedi Indonesia memiliki dampak yang lebih berarti bagi masyarakat sebagai alat untuk bertransformasi secara sosial.

e) Penambahan (aditif)

- 30) Sampai saat ini, UMKM masih berpotensi untuk berkembang **dan** semakin banyak menyerap tenaga kerja.
- 31) Selain itu, ada *International Organization for Migration* yang bekerja untuk mengentaskan kemiskinan **serta** pertumbuhan dan kesejahteraan individu.
(D14/POB/KPA)

Penggunaan perangkain penambahan beberapa kali dijumpai dalam teks. Misalnya, pada data (30), konjungsi "dan" berfungsi untuk menghubungkan klausa sebelumnya dengan klausa berikutnya. Selain itu, terdapat juga konjungsi penambahan "serta," seperti yang terlihat pada data (31), yang digunakan untuk menghubungkan klausa mengenai *International Organization for Migration* yang bukan cuma berfokus pada pengentasan kemiskinan, tetapi juga pada aspek kesejahteraan dan pertumbuhan suatu individu.

f) Pilihan (alternatif)

- 32) Anak-anak yatim dan kaum jompo berdoa bersama untuk orang tua **atau** kakek nenek yang telah berpulang ke rahmatullah.
- 33) Anda harus tahu **apa** yang membuat Anda kesakitan dan kapan itu terjadi.

Dari kutipan data 32 dan 33, ditemukan adanya konjungsi pilihan, yaitu "atau" dan "apa." Terlihat data ke-(32), menggunakan konjungsi "apa" yang berfungsi sebagai pilihan lain sebagai penghubung antar klausa yang menyebutkan anak-anak yatim dan kaum jompo berdoa bersama untuk orang tua dengan kakek nenek yang telah meninggal. Sementara itu, pada temuan data (33), konjungsi "apa" digunakan dengan sebagai alternatif pertanyaan untuk mencari tahu penyebab kesakitan dan waktu terjadinya rasa sakit.

g) Waktu

- 34) Ia juga menegaskan bahwa gaya hidup daring akan tetap ada meskipun beberapa akan dijalankan secara hybrid (online dan offline) **setelah** pandemi.
- 35) ... yang telah dibuat tadi dan melakukan penilaian **setelah** program **selesai** dilaksanakan.

Dalam data (34), frasa "setelah" berfungsi sebagai konjungsi waktu, menghubungkan rentang waktu antara klausa yang mengungkapkan bahwa gaya hidup secara jaringan atau daring akan terus berlangsung walau beberapa kegiatan dilakukan secara hybrid (daring dan luring) dengan kejadian pandemi. Sementara itu, pada data

(35), konjungsi waktu juga ditandai dengan konjungsi "setelah," yang menunjukkan waktu yang berurutan antara klausa mengenai perencanaan kegiatan belajar, pelaksanaan kegiatan, dan penilaian. Konjungsi waktu berupa satuan lingual "selesai" digunakan untuk menandakan berakhirnya dari urutan waktu dalam peristiwa yang terjadi.

h) Syarat

36) **Jika** Anda lelah berolahraga, tidur bisa membantu.

37) ... **jika** tidak ditolong maka generasi akan mati.

Pada data (36), konjungsi syarat ditunjukkan dengan penggunaan kata "jika," yang menunjukkan syarat untuk mengurangi kelelahan akibat olahraga, yaitu dengan tidur. Di data (37), penggunaan konjungsi syarat juga terlihat pada kata "jika," yang menunjukkan syarat agar generasi tidak punah adalah kemampuan untuk keluar dari kemiskinan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penggunaan aspek gramatikal yang berhasil ditemukan dalam opini yang terbit di Kumparan.com terjalin dengan adanya penanda berupa aspek gramatikal yang terbagi menjadi pengacuan menggunakan pengacuan persona, demonstratif, dan komparatif. Selanjutnya, penyulihan yang berhasil ditemukan terdiri dari nominal, penyulihan verbal, penyulihan frasal, penyulihan klausal. Kemudian data elipsis dapat diketahui dengan terlibatnya unsur yang dilepaskan ditandai oleh simbol \emptyset (zero). Terakhir konjungsi, yang terdiri atas konjungsi, sebab akibat, pertentangan, konsesif, tujuan, penambahan, pilihan, waktu, dan syarat. Mengacu dari hasil temuan data di atas, maka dapat diperoleh simpulan bahwa secara tekstual dan dari aspek gramatikal opini di Kumparan.com sudah terpenuhi dengan baik, walau aspek gramatikal tersebut berbeda-beda jumlah frekuensi penggunaannya pada setiap judul artikel opini yang terbit. Penggunaan aspek gramatikal pada artikel opini di Kumparan.com sangat penting dalam membentuk wacana yang mana diperlukan adanya hubungan antara kata, frasa, klausa dan kalimat sehingga akan membentuk kesatuan dalam wacana. Sebab, artikel opini apabila urutan dalam suatu wacananya tidak jelas atau penempatan kata yang tidak sesuai atau salah maka akan menyebabkan keambiguan atau ketidakjelasan arti atau makna dan tidak koherensinya suatu wacana oleh pembaca.

Saran

Disarankan bagi peneliti yang nantinya tertarik dengan kasus yang serupa agar melakukan kajian lebih mendalam terhadap opini-opini tersebut, mengevaluasi pengaruhnya terhadap pemahaman dan sikap pembaca, serta menjelajahi potensi penerapannya dalam berbagai bidang lain khususnya pendidikan untuk meningkatkan keterampilan berliterasi khususnya dalam mempelajari aspek gramatikal suatu wacana. Singkat akhir, penelitian ini semoga dapat menambah relevansi serta daya tarik penelitian, serta memperluas pemahaman tentang bagaimana wacana tekstual dapat mempengaruhi dan diterapkan dalam konteks pengajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, S., Sudiyana, B., & Muryati, S. (2022). Realisasi Teks Bagian Metode Penelitian pada Artikel Jurnal Ilmiah Sinta. *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(01), 89-99. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i1.1684>
- Ardianto. (2015). Struktur Argumen dalam Wacana Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa. *LITERA: Jurnal Penelitian Bahasa Sastra dan Pengajarannya*, 14(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.21831/ltr.v14i1.4402>
- Fadli & Rijal, M. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1): <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Hartanto, B. (2015). Analisis Unsur Kohesi dalam Wacana Bahasa SMS (Short Message Service). *Indonesian Language Education and Literature*, 1(1), 90-106. <http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v1i1.74>
- Insani, E. N., & Sabardila, A. (2016). Tindak Tutur Perlokusi Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMK Negeri 1 Sawit Boyolali. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 17(2), 176. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v17i2.2509>
- Izar, J., Afria, R., & Sanjaya, D. (2019). Analisis Aspek Gramatikal dan Leksikal pada Cerpen Ketek Ijo Karya M. Fajar Kusuma. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 03(01). <https://doi.org/10.22437/titian.v3i1.7026>
- Mulyana. (2005). *Kajian Wacana (Teori, Metode & Aplikasi Prinsip-Prinsip Analisis Wacana)*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nugraheni, Aninditya, S. (2019). *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi Berbasis Pembelajaran Aktif Edisi Pertama*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Oktavia, W., & Zuliyandari, D. (2019). Analisis Wacana Tekstual dan Kontekstual dalam Naskah Drama Bunga Rumah Makan Karya Utuy Tatang Sontani. *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(21), 223-233. <https://doi.org/10.15294/lingua.v15i2.19038>
- Perdani, M. S., & Hasibuan, A. K. (2021). Analisis Informasi Tanaman Herbal melalui Media Sosial di Tengah Masyarakat pada Pandemi Covid-19: Sebuah Tinjauan Literatur. *Bencoolenn Journal of Pharmacy*, 1(1), 11-25. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/bjp.v1i1.15589>
- Pohan, Albert, E. (2020). *Literacy Goes to School: Gerakan Literasi Nasional*. Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media.
- Pringgar, R., & Sujatmiko, B. (2021). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Siswa. *IT-Edu : Jurnal*

- Information Technology and Education, 5(1), 317-329. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i1.37489>
- Rakhmawati, I. Y. (2016) Analisis Teks dan Konteks Pada Kolom Opini "Latihan Bersama AL Komodo 2014" Kompas. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1),49-57. <http://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.53>
- Rakhmawati, A., Rohmadi, M., & Setiawan, B. (2015). Analisis Wacana Tekstual dan Kontekstual Naskah Drama Matahari di Sebuah Jalan Kecil Karya Arifin C. Noor serta Relevansinya sebagai Bahan Ajar di Sekolah Menengah Atas . *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 3(2), 1-17.
- Ratnaningsih, D. (2019). Analisis Wacana Kritis Sebuah Teori dan Implementasi (M. H. Dr. Sumarno, M.Pd. Dr. Sri Widayati (ed.); Agustus 20). Universitas Muhammadiyah.
- Rohana & Syamsuddin. (2015). *Buku Analisis Wacana*. Makassar: CV. Samudra Alif-MIM.
- Romadhon, S. (2019). *Manajerial Keterampilan Menulis: Kiat Sukses Menulis Ragam Teks Fiksi dan Nonfiksi*. Bangkes: Duta Media Publishing.
- Rusandi & Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*,2(1):48-60.<https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Suciati, I., Mailili, W. H., & Hajerina, H. (2022). Implementasi Geogebra Terhadap Kemampuan Matematis Peserta Didik dalam Pembelajaran: a Systematic Literature Review. *fTeorema: Teori dan Riset Matematika*, 7(1), 27. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i1.5972>
- Sumarlam. (2013). *Teori dan Praktik Analisis Wacana*. Surakarta: Bukukatta Kotabumi.
- Suwandi, S. (2011). *Analisis Wacana Teori dan Praktik*. Surakarta: Pustaka Caraka.
- Tambunan, M. (2022). Analisis Wacana pada Kumpulan Lirik Lagu Iwan fals dengan Menggunakan Teori Kohesi Leksikal. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(1), 67-77. <https://doi.org/10.57251/sin.v2i1.233>

RELIGIUSITAS DALAM NOVEL *DOMPET AYAH SEPATU IBU* KARYA J.S. KHAIREN DAN IMPLEMENTASINYA SEBAGAI PEMBELAJARAN KARAKTER DI SMK

Raden Rista Ardiawati*¹, Wika Soviana Devi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta

* Corresponding Author: ristaardiwati2311@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Apr 10, 2024

Revised Jun 25, 2024

Accepted Jul 20, 2024

Available online Jul 30, 2024

Kata Kunci:

Religiusitas, kualitatif, Karya Sastra

Keywords:

Religiosity, Qualitative, Literary Works

ABSTRAK

Penelitian ini memanfaatkan sastra sebagai sarana kritik religiusitas melalui novel *Dompét Ayah Sepatu Ibu* karya J.S. Khairen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana religiusitas pada Novel *Dompét Ayah Sepatu Ibu* karya J.S. Khairen dapat membentuk watak peserta didik kelas XII SMK melalui penggambaran tokoh serta alur cerita dalam karya sastra. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Desain penelitian ini mengacu pada teori Cresswell meliputi 1) perencanaan, 2) pelaksana, 3) pengumpul data, 4) implementasi data, dan 5) pelapor hasil penelitian. Pengumpulan data dengan teknik wawancara, observasi, dan angket. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas XII SMK Puspita Bangsa. Desain penelitian ini merangkum kutipan-kutipan pada

novel yang mencerminkan nilai religiusitas. Penelitian ini menemukan 3 kutipan pada novel yang menggambarkan nilai akidah. Terdapat 3 kutipan yang menggambarkan nilai akhlak. Terdapat 4 kutipan yang menggambarkan nilai ibadah. Berdasarkan hasil dari tanggapan peserta didik mengenai nilai religiusitas dalam novel *Dompét Ayah Sepatu Ibu* karya J.S. Khairen. Terdapat tanggapan peserta didik yaitu nilai akidah sebanyak 17, nilai akhlak sebanyak 18 dan nilai ibadah sebanyak 26. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa novel *Dompét Ayah Sepatu Ibu* karya J.S. Khairen mampu membantu peserta didik guna mengimplementasikan nilai religiusitas pada kegiatan sosial masyarakat yang peserta didik jalani.

ABSTRACT

This research uses literature as a means of criticizing religiosity through the novel *Dompét Ayah Shoes Ibu* by J.S. Khairen. This research aims to determine the extent to which religiosity in the novel *Dompét Ayah Shoes Ibu* by J.S. Khairen can shape the character of class XII vocational school students through the depiction of characters and storylines in literary works. This study used descriptive qualitative method. This research design refers to Cresswell's theory including 1) planning, 2) implementing, 3) data collecting, 4) data implementation, and 5) reporting research results. Data collection using interview, observation and questionnaire techniques. The data source for this research is class XII students at Puspita Bangsa Vocational School. This research design summarizes quotes in the novel that reflect the value of religiosity. This research found 3 quotes in the novel that describe the value of faith. There are 3 quotes that describe moral values. There are 4 quotes that describe the value of worship. Based on the results of the students' responses regarding the value of religiosity in the novel *Dompét Ayah Shoes Ibu* by J.S. Khairen. There were student

responses, namely the value of faith was 17, the moral value was 18 and the value of worship was 26. The results of the questionnaire show that the novel *Dompot Ayah Shoes Ibu* by J.S Khairen is able to help students implement the value of religiosity in the social activities of the community that students undertake.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.
Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Sebuah karya sastra timbul ketika ada sesuatu yang menginspirasi penulis sehingga ia memiliki perasaan atau imajinasi terhadap peristiwa atau masalah dalam kehidupan nyata, baik yang dialami langsung oleh pengarang atau kejadian sehari-hari dalam masyarakat (Devi, 2019: 6). Keberadaan sastra lebih menghayati eksistensi manusia dengan segala permasalahannya. Hal tersebut sesuai dengan kemampuan sastra yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana kritik atas berbagai ketimpangan sosial di masyarakat. Termasuk ke dalam aspek pendidikan. Sastra dalam pembelajarannya jika dilakukan dengan benar dalam bidang pendidikan, tentu akan membantu fungsi pendidikan secara utuh. Pengajaran sastra memiliki peran yang mencakup aspek budaya, ideologis, dan juga aspek praktis yang sejalan dengan tujuan Pendidikan. Selain untuk membantu keterampilan berbahasa, pengajaran sastra dapat mengembangkan cipta dan rasa (indera, penalaran, perasaan, kesadaran sosial, serta religiusitas), pembentukan watak peserta didik dari penggambaran tokoh serta alur cerita dalam karya sastra (Suwondo, 2017).

Sosiologi sastra merupakan kajian yang bergantung pada sosial untuk membangun sebuah karya sastra. Kenyataan yang ada dalam sosiologi merupakan kenyataan subjektif tidak objektif, jadi pengarang bebas menuliskan pemikiran dan asumsinya untuk mengekspresikan karyanya. Dalam penelitian ini penulis akan membahas mengenai keterkaitan antara novel kembali dengan pendekatan sosiologi (Nurhapidah & Sobari, 2019).

Novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* karya J.S Khairen terbit tahun 2023. Novel ini berhasil membuat jutaan pembacanya sedih, terharu dan bangga. Cerita ini menggambarkan perjuangan anak-anak miskin dipedalaman Sumatera Barat untuk bisa hidup layak dan membebaskan diri dari kemiskinan. J.S Khairen juga meluncurkan novel yang tidak kalah bagus dengan novel yang peneliti sedang teliti, novel tersebut antara lain, *Kami (Bukan) Sarja Kertas*, *Rinduku Sederas Hujan Sore Itu* dan *Kami Bukan Generasi Bac*t* setiap novel tentu mempunyai nilai dan karakteristik masing-masing. Novel yang

peneliti analisis yaitu novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu*, novel ini memiliki keunggulan untuk pembelajaran karakter peserta didik karena mengandung nilai keagamaan yang kental dari penggambaran tokoh dan cerita dari novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* yang membimbing interaksi tokoh satu sama lain dengan dunia pada umumnya. Terlebih lagi pada saat masih banyak peserta didik yang tidak mencerminkan perilaku yang baik. Hal tersebut dapat dilihat dari kasus siswa menantang guru yang terjadi di daerah Bali pada laman https://www.google.com/amp/s/www.detik.com/bali/hukum-dan-kriminal/d_7007751/viral-siswa-sma-lepas-baju-tantang-guru-berkelahi-ini-penyebabnya/amp. Maka dengan adanya kasus tersebut, penelitian ini sangat berguna bagi peserta didik guna membentuk karakter setiap individu peserta didik dengan baik. Selain hal tersebut novel ini juga menceritakan Keluarga Asrul dan Zeena memiliki keteguhan dengan agama. Hal tersebut yang membuat novel ini menarik untuk dikaji sebagai objek penelitian. Tokoh yang terdapat dalam novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* memiliki karakter yang kuat dengan nilai religius. Tokoh utama Asrul dan Zeena memiliki karakter yang berbakti pada orang tuanya, penyayang, sabar dan gigih.

قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ
الْحَكِيمُ

Ayat Al-Quran Surah Al-Baqarah ayat 32 berbunyi:

Mereka menjawab, "Mahasuci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami. Sungguh Engkaulah Yang Maha Mengetahui, Mahabijaksana".

Hubungannya dengan pembelajaran karakter adalah bahwa pelajaran yang dapat diambil dari ayat ini adalah pentingnya taat pada nilai-nilai dan prinsip-prinsip yang ditetapkan oleh agama atau sistem kepercayaan seseorang. Ini mencerminkan karakteristik karakter yang kuat, termasuk integritas, ketaatan, dan komitmen terhadap nilai-nilai moral yang dipegang teguh. Seorang individu yang mempraktikkan ketundukan pada perintah Allah atau nilai-nilai etika yang dianutnya memperlihatkan karakter yang kuat dan konsisten. Belajar untuk menghormati dan mentaati prinsip-prinsip moral yang ditetapkan oleh agama atau sistem kepercayaan adalah salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter yang baik. Dengan kata lain, ayat ini mengajarkan bahwa karakter seseorang dapat diperkuat melalui ketaatan pada prinsip-prinsip moral dan etika yang telah ditetapkan.

Nilai-nilai agama yang terkandung dalam karya sastra mencerminkan realitas sosial sehingga dapat memberikan pengaruh ke arah yang positif terhadap kehidupan masyarakat. Nilai-nilai religiusitas mencakup konsep kehidupan beragama, yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhan. Ini juga berkaitan dengan kehidupan di dunia, berbeda dari nilai-nilai budaya dan sosial, serta memiliki hubungan erat dengan misteri kehidupan setelah kematian.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK Puspita Bangsa Ciputat terlihat bahwa masih kurangnya akhlak peserta didik. Peneliti dapat diketahui bahwa sekolah SMK Puspita Bangsa Ciputat sudah mulai mengintegrasikan kurikulum 2013 atau K13 ke Kurikulum Merdeka dengan karakter peserta didik. Penelitian yang peneliti lakukan memiliki perbedaan yaitu mengangkat nilai religiusitas pada novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* untuk pembelajaran karakter dengan pendekatan sosiologi sastra di kelas XII SMK Puspita Bangsa Ciputat. Isi Buku Fiksi di pelajari di kelas XII dengan KD. 3.7. Menilai isi dua buku fiksi (kumpulan cerita pendek atau kumpulan puisi) dan satu buku pengayaan (nonfiksi) yang dibaca. Melalui penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai penunjang pembelajaran karakter.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. penelitian kualitatif adalah penelitian dengan filsafat postpositivisme sehingga hasilnya terfokus pada makna. Melalui analisis karena hasil penelitian ini akan dideskripsikan setelah melakukan penganalisaan data (Aisyah, dkk., 2019). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang jenis prosedur penemuannya tidak menggunakan prosedur statistik atau kuantifikasi (Salim & Syahrudin, 2012). Selain itu, penelitian kualitatif yaitu penelitian yang mendeskripsikan data menggunakan kata berdasarkan fakta yang terjadi. Fakta tersebut dapat meliputi penelitian mengenai cerita seseorang, perilaku yang berkaitan dengan kehidupan sosial (Diana Nadifa & Ahmad Ihwanul Muttaqin, 2023). Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode ini bertujuan menghasilkan hipotesis baru dengan menggambarkan analisis data. Penelitian ini menggambarkan sikap religiusitas dari novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Identitas novel yang digunakan sebagai sumber dalam penelitian ini adalah:

Judul : *Dompot Ayah Sepatu Ibu*
Penulis : J.S. Khairen
Penerbit : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
Jumlah Halaman : 200 halaman
Tahun Cetakan : 2023

1. Deskripsi Novel

Penelitian ini menggunakan novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* karya J.S. Khairen dengan jumlah halaman sebanyak 200 halaman dengan ukuran 13,5 x 20cm. Novel ini berhasil membuat jutaan pembaca sedih, terharu dan bangga. Cerita ini menggambarkan perjuangan anak-anak miskin di pedalaman Sumatera Barat untuk bisa hidup layak dan membebaskan diri dari kemiskinan. Karya J.S. Khairen juga banyak meluncurkan novel yang tidak kalah bagus dengan novel yang peneliti sedang teliti, novel tersebut antara lain, *Kami (Bukan) Sarja Kertas*, *Rinduku Sederas Hujan Sore Itu* dan *Kami Bukan Generasi Bac*t*. Setiap novel memiliki nilai dan karakteristik masing-masing.

Alur cerita ini dibangun oleh dua karakter utama, Zenna dan Asrul. Zenna dan Asrul memiliki masing-masing kisah mengenai perjuangan anak pelosok Sumatera dalam menghadapi kerasnya kehidupan. Zenna, seorang anak keenam dari sebelas bersaudara, tinggal bersama keluarganya di lereng gunung Singgalang. Sejak masa kecil, Zenna telah terbiasa bekerja keras untuk mencari nafkah. Setiap hari, dia menempuh perjalanan naik-turun gunung ke sekolah dengan sepatu yang sudah usang, sambil membawa jagung rebus untuk dijual.

Sudut pandang lain menceritakan kehidupan Asrul dan keluarga. Asrul bersama adiknya, Irsal, dan ibunya, Umi, harus berjuang keras untuk memenuhi kebutuhan hidup. Mereka hidup di punggung gunung Merapi. Ayah mereka menikah lagi dan tinggal bersama istri keduanya. Asrul juga berasal dari latar belakang yang sulit. Hidup keluarga Asrul selalu jauh dari kata berkecukupan. Alur maju pada novel ini, mengantarkan mereka dari titik awal perjuangan sampai pada akhirnya mereka dipertemukan di kampus yang sama. Sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang orang ketiga. Pembaca sebagai pengamat cerita. Latar tempat tergambar dan waktu tergambar dengan jelas dalam novel. Dialog minang juga disertakan penulis, untuk menghidupkan latar tempat di Sumatera Barat.

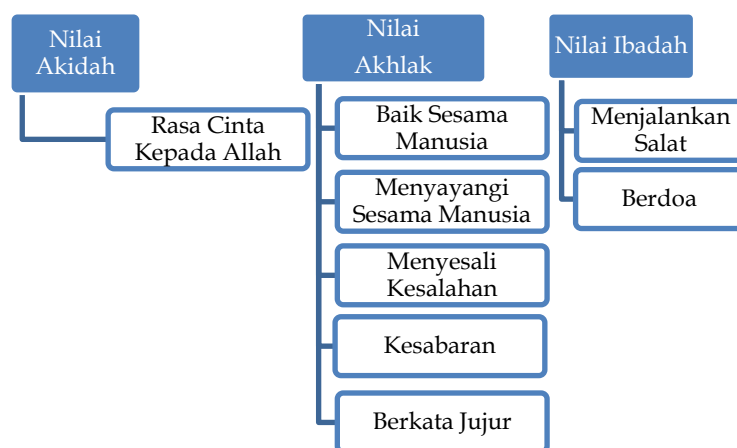
Biografi Pengarang

Jombang Santani Khairen atau akrab dipanggil J.S. Khairen lahir di Padang, Sumatera Barat pada tanggal 23 Januari 1991. J.S. Khairen bersekolah di SMA Negeri 10 Padang dan melanjutkan studi di Universitas Indonesia jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis. J.S. Khairen sangat mencintai dunia menulis. Karyanya hingga saat ini mencapai 14 novel. Tidak hanya prosa namun keterampilannya juga dituangkan dalam menulis puisi. J.S Khairen terkenal saat menulis untaian puisi tentang hilangnya almarhum Eril anak dari gubernur Jawa Barat Ridwan Kamil.

B. Hasil Analisa Data

1. Analisis Nilai Religiusitas pada Novel

Religiusitas atau religius berasal dari kata religion yang berarti “perasaan keagamaan”. Perasaan keagamaan adalah segala perasaan dan sikap batin yang ada hubungan dengan Tuhan seperti perasaan dosa (*guilt feeling*), perasaan takut (fear to god), dan mengakui kebesaran Tuhan (god’s glory), (aristya, 2016). Nilai religius dalam sastra adalah nilai-nilai yang mampu menyampaikan ajaran-ajaran agama atau yang berhubungan dengan Tuhan. Alur cerita pada novel “*Dompot Ayah Sepatu Ibu*” karya J.S. Khairen mengandung banyak nilai religiusitas. Seperti yang diungkapkan nilai religiusitas adalah nilai-nilai yang mampu menyampaikan ajaran-ajaran agama atau yang berhubungan dengan Tuhan. Peneliti membedah nilai yang terkandung dengan menganalisis nilai akidah, nilai akhlak dan nilai ibadah. Berikut tiga aspek religius yaitu nilai akidah, nilai akhlaq, beserta nilai ibadah (Nimas, dkk, 2023).



Gambar 1. Bagan tiga aspek religiusitas

a. Nilai Akidah pada Novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* Karya J.S Khairen

Nilai akidah sering diartikan sebagai iman, amanah, keyakinan. Secara dasar pengertian Akidah berarti simpulan, ikatan, perjanjian, dan kokoh.

Akidah secara inti berarti keyakinan (Asbar & Setiawan, 2022). Secara dasar pengertian Akidah berarti simpulan, ikatan, perjanjian, dan kokoh. Akidah secara inti berarti keyakinan. Pengertian Akidah dapat dimaknai menjadi keyakinan yang tersimpul dengan kokoh di dalam hati, bersifat mengikat, dan mengandung perjanjian. Nilai akidah digambarkan pada kutipan novel *"Dompot Ayah Sepatu Ibu"* karya J.S. Khairen.

(Data 1)

"Ada satu keinginan Ibu yang semoga Allah mudahkan di usia tua Ibu ini, Nak. Ibu ingin naik haji ke Tanah Suci Mekkah. Tapi kita tak punya unta untuk kendaraan, Ibu juga sudah tua. Umi lanjut bercerita. Dongeng malam hari untuk Asrul dan Irsal adalag panggung Umi." Hal 8.

Nilai akidah diartikan sebagai iman, amanah, dan keyakinan (Nimas, 2023). Relevansi pengertian akidah dengan kutipan tersebut yaitu nilai akidah yang terdapat mengenai yaitu mengenai iman. Melalui dialog

"Ibu ingin naik haji ke Tanah Suci Mekkah" Tokoh Umi menceritakan dongeng tentang Ibu Uwais yang keinginan naik haji.

Berdasarkan kutipan tersebut termasuk ke dalam nilai akidah yaitu rasa cinta kepada Allah. Haji merupakan impian seorang muslim yang beriman sepanjang hidupnya, dengan berhaji seseorang telah melaksanakan panggilan Allah SWT. Naik haji menjadi salah satu rasa cinta kepada Allah SWT. yang tidak boleh dianggap remeh dan dipandang sebelah mata. Hikmah terbesar dari haji yaitu memenuhi panggilan Allah SWT dan terus menjaga rukun haji dengan cinta.

(Data 2)

Nilai akidah juga peneliti temukan dalam kutipan berikut.

Sementara Irsal, karena di pesantren maka ia tinggal di asrama. "Belajarlah agama dengan baik. Kakekmu dulu ustaz besar. Ilmu agama jika diajarkan ke orang lain, pahalanya mengalir terus." Umi tersenyum saja. Hal 34.

Berdasarkan kutipan di atas, terdapat nilai akidah sesuatu yang mengharuskan hati yang membenarkan, yang membuat jiwa tenang, tentram kepadaNya dan yang menjadi kepercayaan bersih dari kebimbangan. Melalui dialog *"belajarlah agama dengan baik"* tokoh Umi menyampaikan nilai akidah kepada tokoh Irsal agar irsal dapat membedakan mana benar dan salah melalui pembelajaran agama di pesantren. Nilai akidah yang disampaikan tokoh Umi kepada tokoh Irsal

sesuai dengan pengertian akidah yaitu kepercayaan pembelajaran agama sehingga membuat manusia yakin dengan kebenaran dan jauh dari kebimbangan.

b. Nilai Akhlak pada Novel Dompot Ayah Sepatu Ibu Karya J.S Khairen.

Akhlak secara bahasa berasal dari bahasa Arab *akhlaqun* merupakan bentuk jamak dari kata *khuluqun* yang artinya: budi pekerti, tingkah laku atau tabiat (Khamid, 2019). Akhlak dimaknai secara lebih terperinci yaitu sesuatu yang menetap dalam jiwa dan muncul dalam perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran terlebih dahulu. Akhlak tentu melekat dengan penggambaran tokoh pada sebuah cerita fiksi. Pada novel "*Dompot Ayah Sepatu Ibu*" karya J.S. Khairen terdapat penggambaran akhlak pada setiap tokoh. Penggambaran tersebut tercipta dari beberapa interaksi yang terjadi baik antar tokoh, maupun penggambaran kebiasaan tokoh yang dituliskan oleh penulis. Berikut merupakan penggambaran akhlak pada novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu*.

(Data 3)

"Rupanya kepedulian pada adik-adik Zenna sekarang, ia wariskan dari umak dan abak. Dua kepedulian sekaligus mengalir di dalam Zenna. Meski dia anak tengah paling tak terlihat, kepeduliannya terlihat oleh orang-orang sekitar. Bahkan para tetangga pun bisik-bisik." Hal 121

Melalui tokoh Zenna menggambarkan mengenai kasih sayang kepada adik-adiknya, walaupun hal tersebut tidak terlihat oleh orang lain namun sebenarnya sangat menyayangi adiknya-adiknya. Rasa kepedulian tersebut diwariskan oleh Umak dan Abak. Hal tersebut disampaikan tokoh Zenna melalui narasi *dua kepedulian sekaligus mengalir di dalam Zenna*. Kutipan tersebut menggambarkan tentang sifat yang mengakar dalam jiwa manusia, seperti yang dilakukan oleh Zenna rasa kepedulian dan kasih sayang yang ia lakukan terhadap adik-adiknyas maupun lingkungan sekitarnya.

(Data 4)

"Zenna harus ambil keputusan saat itu juga. Melihat antrian daftar ulang yang makin mengular, Zenna minta maaf pada dirinya sendiri. Tahun depan aku akan lulus lagi. Dengan uang tabungan yang lebih banyak, bisiknya. Ia pulang, tak jadi daftar ulang." Hal 72.

Melalui tokoh Zenna menggambarkan keteguhan hati dan kesabaran dari tokoh Zenna yang mengikhhlaskan impiannya untuk mendaftar kuliah, dan Zenna akan mencobanya di tahun berikutnya. Nilai akhlak tersampaikan pada kutipan di atas yaitu pada kata *"maaf"*. Berdasarkan kutipan tersebut, menggambarkan kesabaran Zenna menerima apa yang sudah terjadi dan tetap menjalani kehidupan.

c. Nilai Ibadah pada Novel Dompot Ayah Sepatu Ibu Karya J.S Khairen.

Mengemukakan mengenai nilai Ibadah yaitu bentuk penyerahan diri seorang hamba pada Allah SWT (Asbar & Setiawan, 2022). Ibadah yang dilakukan secara benar sesuai dengan syariat merupakan implementasi secara langsung dari sebuah penghambaan diri pada Allah swt. Tugas Manusia diciptakan di dunia ini hanya untuk menghamba kepada-Nya.

Sejalan dengan pernyataan diatas mengenai nilai ibadah, maka nilai ibadah juga terlihat pada penggambaran novel Dompot Ayah Sepatu Ibu penulis menggambarkan nilai ibadah dari kebiasaan tokoh menjalani kehidupannya sebagai seorang muslim.

(Data 5)

Berikut merupakan kutipan yang menggambarkan nilai ibadah yang disampaikan oleh tokoh pada novel *"Dompot Ayah Sepatu Ibu"*.

*"Gerakan salat Umi sangat lama. Meski Asrul sudah bercanda-canda dengan adik perempuannya Laeli, Umi masih fokus pada **salatnya**. Lama sekali Asrul menunggu. Begitu selesai, Umi juga berdoa terlebih dahulu."* Hal 82.

Melalui tokoh Bapak, Umi, Irsal dan Asrul menggambarkan sikap menjalankan salat dan kewajiban. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Ghufron dan Nimas bahwa menjalankan salat termasuk ke dalam nilai Ibadah pada aspek religiusitas. Nilai ibadah dapat terlihat dari narasi *"salatnya"* sejalan dengan pengertian ibadah, salat merupakan kewajiban umat muslim dalam menunaikan keimanannya. Kata yang fokus menggambarkan adanya nilai ibadah pada data 7 terletak pada kata *"salat"* yang masuk pada kategori menjalankan salat.

(Data 6)

Penggambaran sikap taat kepada Allah SWT dengan menjalankan kewajiban umat muslim yang utama yaitu salat, juga terlihat pada kutipan hal 65.

*“Azan subuh berkumandang. Mereka bertiga **salat** berjemaah dipimpin Irsal. Hal ini tak pernah dilakukan bersama bahkan sejak Asrul lahir.” Hal 65.*

Pada kutipan tersebut menggambarkan ketaatan tokoh irsal, arsul, dan bapak mereka bergegas menjalankan kewajibannya saat mendengarkan kumandang adzan. Terlihat pada narasi *“Mereka bertiga salat berjemaah dipimpin Irsal”*. Salat merupakan ibadah yang paling utama bagi umat muslim. Hal tersebut sangat menggambarkan nilai religiusitas dari ketiga tokoh tersebut. Peneliti juga menemukan nilai ibadah dalam novel, terdapat pada kutipan hal 9. Kata yang fokus menggambarkan adanya nilai ibadah terletak pada kata *“salat’* yang masuk pada kategori menjalankan salat.

1. Implementasi Pembelajaran Karakter pada Peserta Didik

Peneliti dengan model analisis konten (*analysis content*) menganalisis novel *“Dompot Ayah Sepatu Ibu”* karya J.S. Khairin menemukan nilai religiusitas yang terdapat dalam alur cerita novel. Analisis konten merupakan suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru dan data yang sah dengan memperhatikan konteksnya (Arafat Yasser Gusti, 2018). Peneliti menganalisis nilai religiusitas yang terdapat dalam novel. Analisis isi yang sifatnya mendalam terhadap suatu informasi yang dimuat dalam novel. Analisis isi pada penelitian kualitatif digunakan untuk membongkar muatan teks yang bersifat nyata.

Peneliti merangkum kutipan-kutipan pada novel yang mencerminkan nilai religiusitas. Terdapat 3 kutipan pada novel yang menggambarkan nilai akidah. Peneliti menemukan 3 kutipan yang menggambarkan nilai akhlak. Peneliti juga menemukan 4 kutipan yang menggambarkan nilai ibadah. Nilai tersebut disampaikan oleh penulis melalui penggambaran para tokoh serta dialog yang disajikan.

1) Membaca Novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu*

Peneliti melakukan penelitian di SMK Puspita Bangsa, dalam melaksanakan tahapan implementasi pada peserta didik berlangsung

selama 14 hari. Peneliti memberikan salinan berbentuk PDF kepada peserta didik untuk membaca novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* Karya J.S. Khairen.

2) Bedah Novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu*

Peneliti melakukan bedah novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* Karya J.S. Khairen dengan peserta didik guna mencari nilai-nilai religiusitas. Bedah novel bersama peserta didik dilakukan setelah tahap membaca. Peserta didik yang telah membaca novel dalam kurun waktu 14 hari melakukan bedah isi dan merangkum nilai religiusitas yang terdapat pada novel. Peneliti berdiskusi bersama peserta didik mengenai nilai religiusitas yang terdapat pada novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* yang telah dibaca. Bedah novel ini berlangsung selama 3 hari, peserta didik mencari tiga nilai religiusitas yang mengacu pada nilai akidah, nilai akhlak dan nilai ibadah sesuai dengan karakteristik yang peneliti jelaskan.

3) Peserta Didik Mencari Nilai Religiusitas

Peneliti mengajak peserta didik untuk mencari nilai religiusitas yang terdapat pada novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* karya J.S. Khairen yang telah peserta didik baca. Pada tahap ini, peneliti membagi peserta didik menjadi berkelompok. Peneliti memaparkan kembali mengenai nilai religiusitas. Peserta didik merangkum nilai-nilai religiusitas yang telah ditemukan ke dalam lembar kerja.

Peneliti melihat langsung pemaparan peserta didik mengenai nilai religiusitas yang terdapat pada novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* karya J.S. Khairen. Selain melakukan bedah novel bersama, peneliti juga melakukan pengambilan data dengan observasi dan wawancara.

2. Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan implementasi yang telah peneliti lakukan di SMK Puspita Bangsa, Ciputat. Penelitian dengan subjek sebanyak 30 peserta didik dengan melalui tahap-tahap implementasi data. Peneliti melakukan interpretasi data dengan menyebar kuesioner kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan peserta didik. Kuesioner yang telah diperoleh, peneliti olah data dan memperoleh hasil berupa presentase.

1. Relevansi Hasil Penelitian dengan Pembelajaran Karakter pada Peserta Didik

Terdapat 8 pernyataan dimana keseluruhan pernyataan merupakan pernyataan positif. Adapun indikator pernyataan untuk analisis data penelitian dengan pembelajaran karakter pada peserta didik di SMK Puspita Bangsa kelas XII meliputi: 1) keefektifan implementasi dari nilai ketakwaan, 2) implementasi memahami nilai rendah hati yang terdapat pada novel 3) implementasi nilai akhlak pada novel, membuat saya semakin berhati-hati dalam bertindak, 4) implementasi nilai religiusitas dalam novel, untuk taat kepada orang tua 5) implementasi nilai religiusitas dalam novel, berbuat baik terhadap sesama manusia, 6) implementasi nilai religiusitas dalam novel, mendekati diri kepada Tuhan dan menjauhi laranganNya, 7) implemmentasi nilai religiusitas dalam novel, memahami bahwa harus bersyukur atas nikmat Tuhan, 8) implementasi nilai religiusitas dalam novel, saya setuju jika nilai-nilai religiusitas pada novel layak dijadikan acuan dalam menjalani kehidupan. Berikut merupakan hasil respon dari peserta didik untuk analisis data penelitian dengan pembelajaran karakter di SMK Puspita Bangsa kelas XII.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian mengenai religiusitas pada novel Novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* karya J.S. Khairen dan Implementasinya sebagai Pembelajaran Karakter di SMK dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Novel *Dompot Ayah Sepatu Ibu* karya J.S. Khairen mempunyai nilai religiusitas yang terbagi menjadi nilai akidah, nilai ibadah, dan nilai akhlak. Peneliti merangkum kutipan-kutipan pada novel yang mencerminkan nilai religiusitas. Terdapat 3 kutipan pada novel yang menggambarkan nilai akidah. Peneliti menemukan 3 kutipan yang menggambarkan nilai akhlak. Peneliti juga menemukan 4 kutipan yang menggambarkan nilai ibadah. Nilai tersebut disampaikan oleh penulis melalui penggambaran para tokoh serta dialog yang disajikan.
2. Peneliti melakukan bedah novel bersama peserta didik. Bedah novel dilakukan dengan menganalisis bersama religiusitas yang terdapat dalam novel. Analisis

bersama peserta didik dapat mengetahui pengertian lebih mendalam mengenai pengertian nilai akidah, nilai akhlak, dan nilai ibadah. Implementasi nilai religiusitas dilakukan dengan melalui angket, observasi, dan wawancara kepada peserta didik.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru memiliki peranan penting sebagai fasilitator terutama untuk mengimplementasikan nilai religiusitas pada peserta didik. Guru hendaknya menciptakan strategi dan kebiasaan yang lebih mendalam mengenai nilai religiusitas. Guru sebagai pendidik juga harus memberikan motivasi belajar kepada peserta didiknya.

2. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya mengupayakan untuk memberikan fasilitas yang lebih baik dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman demi menunjang proses belajar dan prestasi belajar peserta didik. Fasilitas yang akan meningkatkan proses pembelajaran dan pemahaman peserta didik melalui novel-novel yang memiliki banyak nilai-nilai religiusitas, sehingga peserta didik dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam memperoleh hasil dan penemuan kegiatan penelitian. Serta mampu dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, T., Wahyuni, R., & Wikanengsih. (2019). Analisis Novel Saman Karya Ayu Utami: Tinjauan Sosiologi Sastra. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(2), 291-298. file:///C:/Users/ACER/Downloads/2750-Article Text-5918-1-10-20190415.pdf
- Arafat Yasser Gusti. (2018). Membongkar Isi Pesan dan Media dengan Content Analysis Gusti Yasser Arafat UIN Antasari Banjarmasin. *Jurnal Alhadrah*, 17(33), 32-48. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id>
- Aristya. (2016). PEMBAHSAI Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *PEMBAHSAI: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 1-15.

- Asbar, A. M., & Setiawan, A. (2022). Nilai Aqidah, Ibadah, Syariah Dan Al-Dharuriyat Al-Sittah Sebagai Dasar Normatif Pendidikan Islam. *AJIE: Al-Gazali Journal of Islamic Education*, 1(1), 88-101. <https://doi.org/10.21092/a.ajie.v1i1.xxxx>
- Diana Nadifa, & Ahmad Ihwanul Muttaqin. (2023). Pembentukan Karakter Disiplin Santri Melalui Amaliyah Yaumiyyah di Pondok Pesantren Nurul Huda. *Risalatuna: Journal of Pesantren Studies*, 3(1), 1-21. <https://doi.org/10.54471/rjps.v3i1.2277>
- Khamid. (2019). Nashaih al-. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(1), 33.
- Nimas. (2023). *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 12 No. 3 November 2023* <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>. 12(3), 187-198.
- Nurhapidah, A. A., & Sobari, T. (2019). Kajian Sosiologi Sastra Novel "Kembali" Karya Sofia Mafaza. *Kajian Sosiologi Sastra Novel Kembali Karya Sofia Mafaza* |, 2(4), 529-534.
- Salim, & Syahrums. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial, Keagamaan dan Pendidikan* (pp. 141-142).
- Suwondo, T. (2017). Sastra dan Pendidikan. *Majalah Chandra*, December 2017, 7-8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1303374>

ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA MTSN 2 KEDIRI MELALUI METODE SQ3R

Nur Khofifatul Khoiroh*¹, Novi Dwi Putriana², Eva Fitri Anggraini³,
Alfiatun Na'imah⁴, Nurul Dwi Lestari⁵
^{1,2,3,4,5} Institut Agama Islam Negeri Kediri, Indonesia

* Corresponding Author: nkhofifa465@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Apr 10, 2024

Revised May 22, 2024

Accepted Jul 12, 2024

Available online Jul 30, 2024

Kata Kunci:

Membaca pemahaman, metode SQ3R, kemampuan membaca.

Keywords:

Reading comprehension, SQ3R method, reading ability

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam memahami teks bacaan dan bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui penerapan metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) di kelas VIII-G MTSN 2 Kediri. Penelitian ini memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca pemahaman, dan mengingat pada setiap bacaan yang diberikan oleh guru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan subjek enam siswa kelas VIII-G. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kualitatif, yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu: 1. Menelaah data, 2. Mereduksi data, 3. Menyajikan data, 4. Menarik kesimpulan. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes pemahaman bacaan menggunakan teks "Gadis Penjual Korek Api" karya Hans Christian Andersen. Tes terdiri dari soal yang menilai pemahaman literal, interpretatif, kreatif, dan kritis. Hasil penelitian menunjukkan variasi tingkat pemahaman siswa beberapa siswa menunjukkan pemahaman baik hingga sangat baik dengan nilai rata-rata siswa 77,8, sementara beberapa lainnya membutuhkan peningkatan, terutama dalam pemahaman literal.

ABSTRACT

This research is motivated by the low ability of students to understand reading texts and aims to spread improvements in students' reading comprehension abilities through the application of the SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) method in class VIII-G MTSN 2 Kediri. This research aims to help students develop reading, understanding and remembering skills in every reading given by the teacher. This research used a qualitative method with six students in class VIII-G as the subject. The data analysis technique used is qualitative descriptive data analysis, which consists of 4 stages, namely: 1. Examining the data, 2. Reducing the data, 3. Presenting the data, 4. Drawing conclusions. Data was collected through observation and reading comprehension tests using the text "The Girl Selling Matches" by Hans Christian Andersen. The test consists of questions that assess literal, interpretive, creative, and critical understanding. The results showed variations in students' levels of understanding, some students showed good to very good understanding with an average student score of 77.8, while some others needed improvement, especially in literal understanding.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Membaca merupakan Keahlian bahasa esensial dan memiliki peran signifikan dalam kegiatan berbahasa sehari-hari (Putri, Yudha Eka, Siti Halidjah, 2019). Secara konseptual, pemahaman bacaan dianggap sebagai keterampilan yang bersifat reseptif dan bukan sekadar proses penerimaan pasif (Alshammari, 2022a dalam Verawati, 2023). Kegiatan membaca yang dilakukan secara rutin di sekolah setiap hari sangat penting dilakukan untuk kelancaran belajar mengajar. Konsistensi kegiatan membaca ini tidak hanya memperkuat dasar pembelajaran, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap pengembangan keterampilan membaca siswa. Dengan melaksanakan kegiatan membaca secara teratur, siswa dapat mengembangkan kebiasaan belajar yang baik, meningkatkan kemampuan pemahaman teks, dan memperkuat keterampilan membaca mereka. Hal ini membantu dalam mengatasi tantangan akademik dengan lebih baik dan mendukung keberhasilan siswa dalam berbagai aspek pendidikan.

Penerapan membaca sangat diperlukan agar siswa dapat mengembangkan kebiasaan belajar yang baik, meningkatkan kemampuan memahami berbagai jenis teks, dan memperkaya kosakata. Melalui membaca seseorang bisa mendapatkan informasi, ilmu, dan pengalaman baru sehingga meningkatkan kemampuan berpikir, melihat hal-hal dengan lebih jelas, dan memperluas pengetahuan. Dalam proses membaca, penting untuk mencakup pemahaman, termasuk memahami dan mengenali arti dari apa yang dibaca. (Nursabiela et al., 2023). Pengajaran bahasa Indonesia dapat memperbaiki keterampilan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dan tepat. Keterampilan utama terdapat empat yang perlu dikembangkan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis itulah hal yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan keempat keterampilan ini sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu keterampilan yang perlu difokuskan adalah keterampilan membaca (Rima Dwi Ariani, Fahrurozi, 2019).

Mudahnya akses informasi di era sekarang membuat setiap orang harus mempunyai kemampuan membaca pemahaman yang baik karena memungkinkan seseorang untuk mengerti dan memproses kata-kata dari berbagai sumber media yang ada. Selain itu, membaca pemahaman juga harus dimiliki oleh siswa sekolah karena semakin cakap seseorang dalam membaca, semakin efisien pula kemampuannya dalam menyerap informasi (Ilmi et al., n.d.). Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia seharusnya dapat mengoptimalkan dan mengembangkan potensi siswa secara maksimal,

termasuk dengan mendorong mereka untuk berpikir kritis. Guru berperan penting dalam mengarahkan siswa agar dapat memanfaatkan potensi mereka secara efektif dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis para siswa (Ida Nursanti, Syarif Sumantri, 2019).

Membaca pemahaman ialah bentuk membaca yang ditujukan untuk memahami standar, atau norma sastra, penilaian, lakon tulis, dan model novel (Ayuningrum & Herzamzam, 2022). Membaca pemahaman dilakukan oleh pembaca untuk mengabungkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada, sehingga dapat memperoleh wawasan baru. Proses ini melibatkan pembaca dalam menafsirkan makna teks, mengevaluasi informasi, dan mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan mendalam. Dalam belajar mengajar, membaca pemahaman sangat penting dalam meningkatkan keterampilan siswa untuk memahami isi dan konteks bacaan, serta mengaplikasikan informasi yang diperoleh dalam kehidupan nyata.

Metode pembelajaran SQ3R merupakan teknik yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar (Dewi et al., 2021). Salah satu pendekatan efektif untuk menumbuhkan kemampuan membaca pemahaman siswa adalah dengan menerapkan metode membaca SQ3R. Penggunaan metode ini membantu siswa terbiasa dengan kegiatan membaca dan menganggapnya sebagai bagian penting dari kehidupan sehari-hari (Normuliati et al., 2018). Selain itu, melalui metode ini siswa diharapkan untuk aktif mengeksplorasi dan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang diajarkan.

Metode SQ3R merupakan teknik pembelajaran yang dirancang untuk menunjang siswa mengingat dan memahami materi bacaan, baik fiksi maupun non-fiksi dengan lebih efektif. Metode ini melalui beberapa proses, yaitu melakukan survei awal pada buku untuk mendapatkan gambaran umum (*survey*), menyusun pertanyaan yang akan dijawab setelah membaca (*question*), membaca keseluruhan teks untuk memahami isinya (*read*), menjawab pertanyaan yang telah disusun (*recite*), dan melakukan pembacaan ulang untuk memperjelas pemahaman atas bagian yang belum dimengerti (*review*) (Sakinah & Ibrahim, 2023b).

Metode SQ3R menyediakan pembelajaran yang dinamis, kreatif, dan dapat menarik perhatian peserta didik membaca dan memahami suatu bacaan. Oleh hal itu, memilih metode membaca yang tepat sangatlah penting untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan siswa (Setyowati, 2019). Metode SQ3R menjadi metode

pembelajaran populer yang sering digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca bagi pemula yang menekankan kegiatan membaca yang efektif dan mendukung peserta didik untuk lebih konsentrasi pada teks yang mereka bacaserta mendorong peserta didik agar memahami bacaan secara aktif dan terarah sehingga mampu menemukan inti dari bacaan secara keseluruhan (Sakinah & Ibrahim, 2023a).

Metode SQ3R menyediakan strategi yang dimulai dengan menciptakan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari, kemudian adanya pertanyaan-pertanyaan dan dilanjutkan dengan membaca untuk menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut (Sobri, 2017). SQ3R terdiri dari 5 langkah, yaitu

1. Survey (Memeriksa)

Survey adalah langkah awal dalam metode SQ3R, dalam langkah ini guru berperan penting dalam mendorong dan membantu peserta didik untuk meninjau dan meneliti bacaan secara singkat. *Survey* menurut metode SQ3R melibatkan pencarian judul, sub-judul, gambar, grafik, atau keterangan tambahan dari teks atau buku. yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran umum akan apa yang akan dibaca (Zasnimar, 2020). Dengan melakukan tinjauan singkat terhadap teks, peserta didik dapat mengembangkan strategi baca yang lebih efektif, seperti menentukan bagian-bagian teks yang paling relevan dengan tujuan pembelajaran mereka.

Pada langkah ini, peserta didik juga didorong untuk mengingat pengetahuan sebelumnya yang terkait dengan objek yang akan dipelajari., sehingga memudahkan dalam mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan mengintegrasikan informasi terbaru ke dalam pemahaman yang berbeda. Dengan demikian, langkah *survey* tidak hanya membantu dalam persiapan awal sebelum membaca, tetapi juga menjadi langkah penting dalam proses pemahaman dan pembelajaran yang lebih dalam.

2. Question (Bertanya)

Question merupakan langkah kedua yang harus dilakukan ketika menerapkan metode SQ3R, yaitu menyusun daftar pertanyaan yang relavan dengan teks (Agusalim et al., 2023). Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang jelas dan relevan dengan isi bacaan berdasarkan panduan dan petunjuk yang telah diberikan oleh guru. Jumlah pertanyaan yang disusun tergantung pada panjang dari teks dan banyaknya materi yang sedang dipelajari.

Dengan merumuskan pertanyaan-pertanyaan ini, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, memperkuat hubungan antara informasi baru dengan

pengetahuan yang sudah ada, serta memperdalam pemahaman mereka tentang materi tersebut. Selain itu, kegiatan ini juga melatih keterampilan berpikir kritis dan analitis peserta didik.

3. *Read (Membaca)*

Pada langkah ketiga ini, guru meminta peserta didik untuk membaca dan mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka susun sebelumnya. Ketika membaca peserta didik juga harus lebih berfokus pada paragraph yang dianggap relevan dengan pertanyaan yang telah diajukan. Dengan menyoroti bagian-bagian dari teks yang dianggap penting. Peserta didik dapat mengaitkan informasi yang mereka baca dengan konteks yang lebih luas dari bacaan tersebut.

Pada langkah ini peserta didik tidak perlu membaca dengan kecepatan yang konsisten. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan untuk mempelajari materi secara menyeluruh (Agusalim et al., 2023). Hal ini membantu untuk memahami isi dalam teks, mengidentifikasi argumen utama, dan menyusun kefokus materi yang akan dipelajari. Dengan demikian, langkah membaca tidak hanya tentang mencari jawaban, tetapi juga tentang membangun pemahaman tentang topik yang sedang dipelajari.

4. *Recite (Memahami)*

Recite adalah langkah dimana guru meminta dan mengarahkan agar peserta didik melakukan diskusi kelompok tentang jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya dan peserta diminta untuk memberikan jawaban tanpa membuka catatan mereka. Dengan melakukan proses *recite*, kita dapat melatih pikiran untuk berkonsentrasi dan mengingat materi yang telah dibaca (Susanti, 2019).

Selain itu, diskusi kelompok yang dipandu oleh guru juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dimana peserta didik dapat saling berbagi pengetahuan dan belajar dari teman-temannya serta memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja sama antarpeserta didik.

5. *Review (Mengulangi)*

Review merupakan langkah terakhir pada metode SQ3R, *review* membantu memperbaiki struktur pemikiran dalam sebuah bab dan meningkatkan daya ingat terhadap materi dalam bab tersebut (Susanti, 2019). Pada tahap ini, guru meminta setiap kelompok untuk tampil di depan dan menyajikan hasil diskusi mereka. Proses *review* ini memungkinkan peserta didik untuk menguji pemahaman mereka secara kolektif. Selain memberikan kesempatan untuk saling berbagi pemahaman, tahap ini

juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif yaitu peserta didik dapat saling belajar satu sama lain.

Melalui presentasi kelompok, peserta didik dapat memperjelas pemahaman mereka dan mengajukan pertanyaan tambahan kepada teman sekelas atau guru. Proses ini juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung terhadap pemahaman peserta didik dan memberikan penguatan pada bagian yang masih membingungkan.

Dengan menerapkan metode SQ3R secara sistematis, peserta didik dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan membangun pemahaman yang kuat terhadap materi yang dipelajari. Langkah-langkah seperti melakukan survei singkat, merumuskan pertanyaan, membaca dengan fokus, berdiskusi untuk memahami, dan mengulangi materi melalui presentasi kelompok memungkinkan secara aktif dalam proses pembelajaran peserta didik tidak terlibat.

Berdasarkan penjelasan mengenai manfaat penggunaan metode SQ3R, maka penelitian ini dilakukan guna mengetahui pemahaman siswa di MTSN 2 Kediri dalam membaca dengan Menggunakan metode SQ3R, penelitian ini memiliki relevansi dengan studi yang dilakukan oleh Siti Rahma Agusalim, dkk. pada tahun 2023, Yang berjudul "Penerapan Metode SQ3R untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV," Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di kelas IV SDN. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, aktivitas mengajar guru dan aktivitas siswa dikategorikan cukup dalam penerapan metode SQ3R. Kemudian, pada siklus II, kategori tersebut meningkat menjadi baik.

Penelitian dan penelitian sebelumnya memiliki persamaan, yaitu untuk mengetahui hasil dari implementasi metode SQ3R dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami isi bacaan. Sedangkan perbedaannya terdapat pada bagian *question*, penulis mengajukan pertanyaan pemantik yang diberikan oleh siswa, namun dalam penelitian sebelumnya siswa yang memberikan pertanyaan kepada peneliti. Berdasarkan hal tersebut, penulis bertujuan untuk mengetahui hasil implementasi metode SQ3R dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan dan apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada salah satu langkah SQ3R.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menerapkan metode kualitatif, yaitu pendekatan yang menganalisis data dengan instensif yang menghasilkan kesimpulan naratif bisa berupa lisan ataupun tertulis dengan menggunakan prosedur ilmiah (Ambarita et al., 2021). Penelitian kualitatif lebih fokus pada cerita atau tulisan untuk menjelaskan apa yang terjadi dalam suatu situasi atau kejadian (Waruwu et al., 2023). Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif. Jenis analisis data ini, yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, mencakup empat tahapan: 1. Menganalisis data, 2. Merangkum data, 3. Menyajikan data, 4. Menyimpulkan. Data yang dianalisis mencakup kemampuan membaca pemahaman siswa yang diterapkan melalui metode SQ3R serta tahapan-tahapan membaca yang dilakukan dengan menggunakan metode tersebut. Teknik ini dipilih karena dapat mempermudah peneliti dalam mendeskripsikan atau menggambarkan hasil tes membaca pemahaman siswa kelas VIII-G dengan sampel 6 siswa yang diperoleh selama penelitian, yaitu dengan cara membandingkan data hasil tes membaca pemahaman dan pengamatan. Peneliti seperti alat utama dalam memberi penjelasan dan membuat setiap bagian dari hal yang diteliti. Oleh sebab itu, peneliti harus benar-benar paham tentang teori-teori yang relevan untuk melihat perbedaan antara konsep teoritis dan fakta yang di temui dalam penelitian.

Penelitian ini di lakukan di MTSN 2 Kediri pada tanggal 14 Mei 2024. subjek dalam penelitian ini adalah kelas VI G dengan sampel 6 siswa. Peneliti melakukan observasi dan tindakan secara langsung di kelas VIII MTsN 2 kabupaten Kediri karena dirasa materi yang akan di sampaikan kepada peserta didik dapat diterima dengan baik dan mereka mampu mengelola informasi yang akan di sampaikan. pada materi kelas VIII terdapat mata pelajaran penunjang diadakannya penelitian, yaitu materi Karya Fiksi. dengan mengambil tema Fiksi dan memberikan ulasan mengenai pengertian, contoh, dan cara menelaah karya fiksi peserta didik diharap memiliki kemajuan dalam belajar. dengan menerapkan metode SQ3R kepada siswa kelas VIII MTsN 2 Kabupaten Kediri adalah sebagai fasilitator berpikir kritis untuk siswa-siswi kelas VIII MTsN 2 Kabupaten Kediri. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Siswa mendapat soal bacaan cerpen yang berjudul "Gadis penjual korek api" karya Hans Christian Andersen, kemudian setelah itu diberikan 4 soal yang meliputi membaca pemahaman literal, interpretatif, kreatif, dan kritis. Analisis data ini dengan penskoran dengan kualifikasi sangat baik (90-100), baik (70-89), cukup (60-69), dan kurang (<60).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa melalui Metode SQ3R

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan pemahaman membaca siswa melalui membaca teks menggunakan metode SQ3R. Penelitian dilakukan pada siswa MtsN 2 Kabupaten Kediri dengan menggunakan subjek populasi pada seluruh siswa kelas VIII-G. Siswa kelas VIII-G diberikan perlakuan yang sama, yaitu dengan cara membaca teks bacaan dengan metode SQ3R.

Berdasarkan penelitian tersebut, untuk melihat tingkat kemampuan membaca siswa kelas VIII-G dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Tes Kemampuan Membaca

Nama	Pemahaman Literal	Pemahaman Interpretasi	Pemahaman Kritis	Pemahaman Kreatif
FH	Cukup	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
NIS	Kurang	Baik	Baik	Sangat Baik
EN	Cukup	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik
BM	Cukup	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik
SF	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
AA	Cukup	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, terdapat variasi dalam tingkatan tujuan yang berbeda-beda. Pada indikator pertama yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pemahaman literal, menunjukkan bahwa NS dan SF masih kurang, dalam artian tidak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan indikator yang diharapkan tercapai. Sedangkan, FH, EN, BM, dan AA sudah cukup dalam menjawab pertanyaan dalam indikator ini. Kedua, dalam kemampuan pemahaman interpretatif, EN, BM, dan AA sudah sangat baik untuk menentukan gagasan pokok suatu bacaan. FH dan NS baik dalam indikator ini. Untuk SF cukup mampu dalam menentukan gagasan pokok. Ketiga, dalam pemahaman kritis NS, EN, dan SF baik ketika membuat kesimpulan sedangkan FH, BM, dan AA sangat baik. Keempat, pada pemahaman kreatif FH, NS, EN, SF, dan AA sangat baik, dan untuk BM sudah baik.

Dengan demikian, peningkatan pemahaman membaca dapat difokuskan pada aspek-aspek yang masih kurang, terutama pada siswa yang membutuhkan dukungan lebih pada pemahaman literal, namun juga harus tetap memperkuat dan mengembangkan kemampuan interpretatif, kritis, dan kreatif pada semua siswa.

Tabel 2. Hasil Penskoran

Nama	Skor	Kualifikasi
FH	81,25	Baik
NS	68,75	Cukup
EN	81,25	Baik
BM	81,25	Baik
SF	62,5	Cukup
AA	87,5	Baik

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh informasi bahwa FH, EN, dan BM memperoleh kualifikasi baik dengan skor masing-masing 81,25. Kemudian AA juga mendapatkan kualifikasi baik dengan skor tertinggi, yaitu 87,5. Sementara itu, kualifikasi cukup diperoleh NS dengan skor 68,75, dan SF dengan skor 62,5.

Dari kesimpulan di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata penilaian kemampuan membaca siswa berada pada kualifikasi baik, dengan skor rata-rata sebesar 77,8. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai pemahaman membaca yang baik, meskipun masih ada beberapa siswa yang perlu meningkatkan kemampuannya untuk mencapai kualifikasi yang lebih tinggi. Rata-rata skor ini mencerminkan pencapaian yang positif dalam pemahaman membaca di kelas VIII G MTsN 2 Kediri.

B. Tahapan Membaca dengan Metode SQ3R di MTSN 2 Kediri

1. Survey (Memeriksa)

Pada tahap ini peserta didik diarahkan dalam beberapa tahap, seperti memeriksa, meneliti, atau mengidentifikasi seluruh teks. Hal ini dilakukan untuk mengenalkan seluruh isi bacaan agar peserta didik dapat mengetahui makna dengan cepat, mengetahui ide-ide utama, memahami struktur bacaan, meningkatkan minat terhadap bacaan, serta membantu peserta didik mengingat lebih banyak informasi dari bacaan untuk memudahkan pemahaman.

Sebelum tahap *survey* dimulai, guru meminta siswa membaca cerpen yang ada di buku paket masing-masing. Pada tahap *survey* guru memberikan bahan bacaan pertama, yaitu cerpen yang berjudul "Kotak Sulap Paman Tom", peserta didik dan guru sama-sama melakukan analisis terhadap cerpen tersebut agar peserta didik paham dengan apa yang akan mereka kerjakan selanjutnya. Pada cerpen "Kotak Sulap Paman Tom" peserta didik diarahkan untuk memahami ide pokok paragraf, menemukan tokoh, menemukan tema, menentukan topik cerita, dan mengetahui alur cerita.

2. Question (Bertanya)

Bertahap dengan Langkah pertama, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan sebanyak-banyaknya mengenai isi bacaan. Sebelum peserta didik mengajukan pertanyaan, guru terlebih dahulu memberikan pertanyaan pemantik untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Untuk membantu mempermudah tahap *question* peserta didik dapat mengajukan pertanyaan dengan menerapkan 5W-1H, yaitu *What* (Apa), *Who* (Siapa), *Where* (Dimana), *When* (Kapan), *Why* (Mengapa), dan *How* (Bagaimana).

Peserta didik kelas VIII-G menyusun pertanyaan Bersama teman sebangkunya kemudian mengacungkan tangan. Melalui teks bacaan pertama "Kotak Sulap Paman Tom" siswa menyusun pertanyaan sebanyak-banyaknya mengenai topik yang pernah di pelajari sebelumnya, seperti "siapa tokoh dalam cerita tersebut?" atau "dimana latar tempat dalam cerita tersebut?". Pada tahap ini setiap peserta didik dapat memberikan 3 pertanyaan sesuai dengan yang dianjurkan guru dengan waktu yang diberikan 10 menit.

3. Read (Membaca)

Pada tahap *read* (membaca), peserta didik telah diberikan bacaan kedua, yaitu cerpen dengan judul "Gadis Penjual Korek Api". Sebelum dimualinya tahap *read* guru memastikan seluruh peserta didik telah memahami materi yang disuguhkan sebagai bahan pertanyaan. Peserta didik diberikan waktu 20 menit untuk membaca dan memahami isi bacaan yang disajikan. Selama waktu tersebut, mereka harus membaca secara aktif dan teliti untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun.

Guru meminta peserta didik untuk menandai bagian-bagian yang dirasa penting. Pada tahap ini guru tidak menuntut peserta didik untuk memahami 100% isi bacaan, karena di tahap ini peserta didik diperbolehkan bertanya kepada guru mengenai isi bacaan yang tidak mereka pahami.

4. Recite (Memahami)

Dalam tahap ini peserta didik berhenti memahami teks bacaan dan mulai menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru pada lembar kerja berikutnya. Guru menyajikan waktu 15 menit kepada siswa untuk mengerjakan, guru mengawasi serta melakukan pendekatan kepada setiap peserta didik untuk memantau dan memastikan mereka tidak mengalami kesulitan. Pada tahap ini peserta didik harus mengingat setiap jawaban yang mereka tulis untuk nantinya di presentasikan di

depan teman-teman kelas. Terdapat 4 pertanyaan yang mengacu pada 4 keterampilan pemahaman:

- 1) Apa tema dari cerpen di atas?
- 2) Apa pesan moral yang ada di dalam cerpen tersebut?
- 3) Apa yang kamu lakukan apabila kamu bertemu dengan gadis penjual korek api?
- 4) Apakah pantas seorang ayah melakukan hal seperti di dalam cerpen gadis penjual korek api?

5. Review (Mengulangi)

Pada tahap ini guru meninjau ulang jawaban peserta didik dengan cara meminta beberapa siswa untuk maju dan membacakan jawabannya. Guru meminta siswa untuk menyimak jawaban dari teman-teman, satu per satu di tanya guru dengan pertanyaan serupa "apakah terdapat jawaban yang berbeda"?, jika terdapat siswa yang memiliki jawaban berbeda, maka guru akan memberikan kunci jawaban paling tepat kepada peserta didik. Semua peserta didik diperbolehkan memperbaiki jawaban mereka yang kurang tepat, hal ini dilakukan oleh guru secara berangsur-angsur dari pertanyaan pertama sampai terakhir.

Dalam tahap *review* sangat membantu peserta didik untuk menyempurnakan kerangka pemikiran serta mempertajam daya ingat peserta didik dalam memahami suatu teks bacaan. Ditemukan juga Sebagian peserta didik yang masih belum memahami isi bacaan maupun membedakannya, seperti pada pertanyaan ke tiga "Apa tema cerita tersebut?" dan pertanyaan ke empat "apa topik cerita tersebut?". Peserta didik ditemukan banyak mengalami kebingungan mengenai perbedaan topik dan tema, dengan demikian guru dapat meminta peserta didik untuk melengkapi catatan maupun berdiskusi dengan teman-temannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Membaca ialah salah satu kemampuan berbahasa yang krusial karena memainkan peran penting dalam berbagai aktivitas berbahasa sehari-hari. Dalam kegiatan membaca, penting untuk mencakup aspek pemahaman, yaitu memahami isi dari teks yang dibaca. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman membaca adalah metode SQ3R. Metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, dan Review) adalah teknik membaca yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses belajar.

Metode SQ3R ini telah diterapkan pada kelas VII MTSN Kediri. Penerapan metode SQ3R memiliki dampak positif terhadap kemampuan membaca pemahaman sebagian besar siswa. Terdapat 4 siswa (FH, EN, BM, dan AA) yang memiliki kategori "Baik" setelah menggunakan metode SQ3R dalam memahami bacaan. Metode ini membantu siswa mencerna teks secara lebih mendalam dan sistematis serta memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Namun, metode ini kurang efektif terhadap 2 siswa (NS dan SF).

Berdasarkan pemaparan tersebut, secara keseluruhan, keterampilan membaca pemahaman siswa kelas VII MTSN 2 Kediri tergolong baik. Hal ini dapat dilihat dari empat indikator keterampilan membaca pemahaman, yaitu literal, interpretasi, kreatif, dan kritis. Dengan penerapan dan dukungan yang tepat, metode SQ3R dapat menjadi metode yang sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di MTsN 2 Kediri dan sekolah-sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusalim, S. R., Sayidiman, & Nurhaedah. (2023). Penerapan Metode SQ3R Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kabupaten Takalar. *Pinisi Journal of Education*, 3(1), 201-211.
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5), 2336-2344. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.836>
- Ayuningrum, S., & Herzamzam, D. A. (2022). *No Title*. 5(Snip 2021), 232-238.
- Dewi, D. K., Setiawan, H., & Makki, M. (2021). Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Rumak Tahun Pelajaran 2020/2021, *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka*. 9(1), 44-51.
- Ida Nursanti, Syarif Sumantri, dan N. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran SAS Dalam Setting Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas I (satu) Sekolah Dasar Negeri Jatimakmur III Pondok Gede Bekasi Jawa Barat. 7, 1-19.
- Ilmi, D. N., Hermawan, R., & Riyadi, A. R. (n.d.). (2017) Metode Pembelajaran SQ3R Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman, *JPGS: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah* 2(4) 88-99 <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v2i4.14009>
- Istiqamah, I., & Normuliati, S. (2019). Pelatihan Metode Membaca SQ3R untuk Siswa Madrasah Tsanawiah Raudhatusyubban: SQ3R Reading Method Training for Tsanawiah Raudhatusyubban Madrasah Students. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 24-29. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v4i1.552>
- Nursabiela, I., Putri, R., Yulianto, A & Kusumaningrum, S. (2023). Penggunaan Metode SQ3R Berpengaruh terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-7. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v5i1.3318>
- Putri, Yudha Eka, Siti Halidjah, and T. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode

- Pembelajaran SQ3R Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar. *JPPK (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa)*, 8(3) <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i3.31853>
- Rima Dwi Ariani, Fahrurrozi, & Sarkadi. (2019). Penerapan Metode Quantum Reading Dan Cooperative Script (QRCS) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Skimming Dalam Membandingkan Isi Dua Teks Pada Siswa Kelas V SDN 02 Cipanas Kecamatan Cisarua Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Metamorfosa* , 7(1), 1-11. Retrieved from <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/235>
- Sakinah, W. P., & Ibrahim, N. (2023a). Pengaruh Metode Sq3R Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 38–45.
- Sakinah, W. P., & Ibrahim, N. (2023b). SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR ELSE (*Elementary School Education*. 7(1), 38–45.
- Setyowati, Y. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode SQ3R dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Memahami Bacaan Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Se-Kecamatan Sawahan. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 3(2), 80. <https://doi.org/10.25273/linguista.v3i2.5729>
- Sobri, S. (2017). Strategi Belajar SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Bacaan Siswa. *Journal of Language Learning and Research (JOLLAR)*, 1(1), 57–75. <https://doi.org/10.22236/jollar.v1i1.1242>
- Susanti, Y. (2019). Implementasi Metode Pembelajaran SQ3R Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Kelas X Di SMK Negeri 2 Banjarmasin. *Pendidikan Hayati*, 2(2), 59–71.
- Verawati, V., & Syarfuni, S. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Mengembangkan Keterampilan Pemahaman Membaca Meta-Kognitif Mahasiswa. *Jurnal Metamorfosa* , 11(1), 34-47. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v11i1.2028>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>
- Zasnimar, Z. (2020). Penerapan Metode SQ3R Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Sdn 002 Toapaya. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 5(2). <https://doi.org/10.26418/jpp.v5i2.43093>

WUJUD PERTARUNGAN MULTILINGUAL: Kajian Lanskap Linguistik

Ahmad Faizi*¹, Lilik Wahyuni², Islahuddin³

¹Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng, Jombang, Indonesia

²Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

³Fatori University, Thailand

* Corresponding Author: ahmadfaizi@unhasy.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : May 31, 2024

Revised : Jun 22, 2024

Accepted : Jul 18, 2024

Available online : Jul 30, 2024

Kata Kunci:

Lanskap linguistik, ruang publik, strukturasi, linguistik, simbolik.

Keywords:

Linguistic landscape, public space, structuration, linguistics, symbolic..

ABSTRAK

Bentangan linguistic yang tersaji di ruang publik selalu menarik perhatian. Banyak peristiwa yang dapat diungkap di balik penggunaan bahasa tersebut. Lanskap linguistik sebagai salah satu disiplin ilmu dapat digunakan sebagai pisau bedah di dalam mengungkap bentangan linguistik yang tersaji. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan hakikat dari lanskap linguistik dan bagaimana cara kerjanya di dalam mengungkap fenomena simbolik di balik bahasa. Metode yang digunakan adalah metode pustaka, data-data diperoleh dengan cara mengumpulkan beberapa artikel tentang lanskap linguistik. Hasilnya, Lanskap Linguistik sebagai sebuah teori menghaji beragam penggunaan bahasa di ruang publik. Sedangkan sebagai metode, Lanskap Linguistik dapat digunakan untuk mengungkap fenomena yang ada di balik pemanfaatan bahasa. Dalam operasionalnya, Lanskap Linguistik perlu memerhatikan prinsip strukturasi agar dapat mengungkap persoalan yang ada di balik bahasa dengan komprehensif. Sebagai sebuah teori dan metode, Lanskap Linguistik dapat dikawinkan dengan teori dan metode lain untuk mengkaji berbagai pemanfaatan bahasa di ruang publik.

ABSTRACT

The linguistic landscape presented in public spaces always attracts attention. Many events can be revealed behind the use of the language. Linguistic landscape as a discipline can be used as a scalpel in revealing the linguistic landscape presented. This article aims to describe the nature of the linguistic landscape and how it works in revealing the symbolic phenomena behind language. The method used is the library method, data is obtained by collecting several articles about the linguistic landscape. As a result, the Linguistic Landscape as a theory examines the various uses of language in public spaces. Meanwhile, as a method, the Linguistic Landscape can be used to reveal the phenomena behind the use of language. In its operation, the Linguistic Landscape needs to pay attention to the principle of structuration in order to comprehensively reveal the problems behind language. As a theory and method, the Linguistic Landscape can be combined with other theories and methods to study the various uses of language in public spaces.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Lanskap linguistik (selanjutnya disingkat LL) merupakan tanda-tanda bahasa yang tersaji di ruang publik (Edition, 2016) dalam bentuk tempelan di bangunan-bangunan. Bahasa-bahasa tersebut menjadi media kontestasi sosial, budaya, politik, ekonomi, bahkan bahasa itu sendiri. Sebagai varietas, bahasa tidak hanya dipahami dalam scope tertentu tetapi juga pada wilayah yang mendasari makna yang melekat pada tanda-tanda bahasa tersebut. Dengan kata lain, kajian LL berfokus pada setiap tampilan, meskipun tidak secara eksklusif, bahasa tertulis dan juga lisan, dalam bentuk elemen multimodal, semiotik, maupun elemen visual lainnya (Edition, 2016).

LL menjadi sarana peningkatan pemahaman multilingualisme (Gorter, 2006a). Melalui LL dapat dilakukan praktik investigasi lapisan-lapisan sosial dan dominasi kebudayaan dalam suatu kelompok masyarakat, institusi, dan pemerintah (Gorter, 2006b). Simbol-simbol sosial yang muncul dalam bentuk teks di ruang publik tersebut ditandai dengan frekuensi teks, variasi aktivitas sosial masyarakat, dan dominasi penyebaran aktivitas sosial dalam suatu kawasan yang lebih luas (Amaral et al., 2013; Ardhian et al., 2023).

Kajian LL dapat digunakan untuk mengungkap keunggulan suatu bahasa yang dimainkan dengan membentuk kekuatan dan membangun nilai-nilai prestisnya dalam upaya mendominasi, mengimbangi, dan memarjinalkan bahasa lainnya. Cara tersebut dapat dimanfaatkan oleh para perancang untuk mengaktifkan ruang publik. Kualitas fisik ruang publik menjadi faktor pertama yang dapat mengaktifkan ruang-ruang tersebut secara sosial sehingga dapat mengumpulkan orang-orang dan kemudian menjaga mereka tetap berada di dalam ruang tersebut. Dengan kata lain, penciptaan ruang publik yang sukses, penggunaan kemampuan sosial mereka, dan peningkatan peluang partisipasi dalam masyarakat bergantung pada pengakuan terhadap ruang tersebut, fitur-fiturnya yang berbeda, dan pandangan global para perencana dan perancang ruang tersebut (Bigdeli Rad & Bin Ngah, 2020). Berdasarkan latar belakang tersebut, kajian LL ini difokuskan pada fenomena simbolik di ruang publik, prinsip strukturasi, dan lanskap linguistik dan bidang kajian yang lain.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan di dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian ini merupakan studi literatur tentang Lanskap Linguistik. Data berupa kutipan-kutipan yang diambil dari beberapa literatur yang berkaitan dengan kajian Lanskap Linguistik.

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu: pengumpulan artikel terkait, melakukan taksonomi pada artikel, menyimak artikel secara cermat, dan mencatat beragam informasi terkait dengan hakikat, prinsip, dan kaitan Lanskap Linguistik dengan teori lain. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis konten dan deskriptif. Bahan pustaka yang didapat dari berbagai referensi dianalisis secara kritis dan mendalam agar dapat mendukung proposisi dan gagasan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena Simbolik di Ruang Publik

Manusia sering tidak peduli dengan bahasa-bahasa singkat yang terpajang di ruang publik di sekitarnya. Bahasa tersebut terpapar di depannya seperti iklan, papan pengumuman, rambu-rambu lalu lintas, iklan-iklan yang ada di pasar, termasuk juga kata-kata yang ada atau tertempel di bangunan-bangunan (Artawa, 2020; Calovkova, 2022). Disadari atau tidak, beragam bahasa tersebut sangat menarik untuk diperhatikan dalam perannya sebagai pengungkap fenomena sosial, politik, budaya, ekonomi, dan bahasa dalam masyarakat. Beragam fenomena kebahasaan tersebut seringkali terjadi secara simbolis dan mencerminkan beragam persoalan, termasuk persoalan kontestasi sosial, politik, budaya, ekonomi, dan bahkan bahasa itu sendiri.

Bidang kajian yang mengkaji penggunaan bahasa di ruang publik dalam situasi formal maupun informal disebut Lanskap Linguistik (Artawa, 2020; Jupri et al., 2022; Muriungi & Mudogo, 2021). Tokoh-tokoh yang mengenalkan pertama kali kajian tersebut adalah Landry dan Bourhis (Artawa, 2020; Calovkova, 2022). Ada beragam wujud penggunaan bahasa di ruang publik, misalnya: pertama, iklan beragam produk dan jasa yang ada di sekitar jalan, bangunan-bangunan, pasar dan berbagai tempat yang lain. Kedua, bahasa yang digunakan pada rambu-rambu lalu lintas. Ketiga, bahasa yang digunakan di berbagai institusi, seperti museum, perpustakaan, sekolah-sekolah, dan berbagai tempat yang lain.

Bidang kajian yang dinamis dan terus mengalami perkembangan (Artawa, 2020; Dong et al., 2020; Muriungi & Mudogo, 2021; Nurhadi & Senduk, 2003). Kajian ini terus berupaya memahami motif, kegunaan, ideologi, variasi, dan bahkan kontestasi berbagai bahasa yang tersaji di ruang publik (Chanda & Rahman, 2018). Dengan demikian, LL tidak hanya mempelajari betapa berbedanya bahasa atau varietas yang digunakan pada wilayah tertentu tetapi juga berkonsentrasi pada wilayah yang mendasarinya makna

yang melekat pada tanda-tanda bahasa (Binlan & Ruqing, 2018; LIU Boya & CHEN Min, 2021).

Ruang lingkup kajian LL terus berkembang, tercermin pada hasil penelitian yang terus berkembang dan beragam. Salah satu tugas dari LL adalah mendeskripsikan dan menganalisis situasi bahasa di negara tertentu (Ardhian et al., 2023; Artawa, 2020). Di Indonesia misalnya, ada beragam bahasa yang digunakan di ranah publik, baik belbagai bahasa daerah, bahasa asing, dan bahasa Indonesia. Doang juga pernah mendeskripsikan berbagai dimensi yang memengaruhi penggunaan bahasa di ruang publik, khususnya di Banglades (Dong et al., 2020).

Kajian LL salah satunya dapat berfungsi menginvestigasi dan mengungkap lapisan-lapisan sosial dalam suatu kelompok masyarakat dan sekaligus mengungkap kemungkinan dominasi suatu kebudayaan dalam masyarakat. Lapisan-lapisan sosial itu berupa simbol-simbol sosial dalam kelompok masyarakat, suatu institusi, dan pemerintah (Gorter, 2006b). Simbol-simbol sosial yang muncul dengan meggunakan media teks di ruang publik itu saling berkompetisi, saling mendominasi, dan saling memarjinalkan kehadirannya di ruang publik. Hal itu bisa ditandai dari frekuensi teks, variasi dalam aktivitas sosial masyarakat, dan dominasi penyebaran aktivitas sosial dalam suatu kawasan, tentunya yang lebih luas (Amaral et al., 2013; Ardhian et al., 2023).

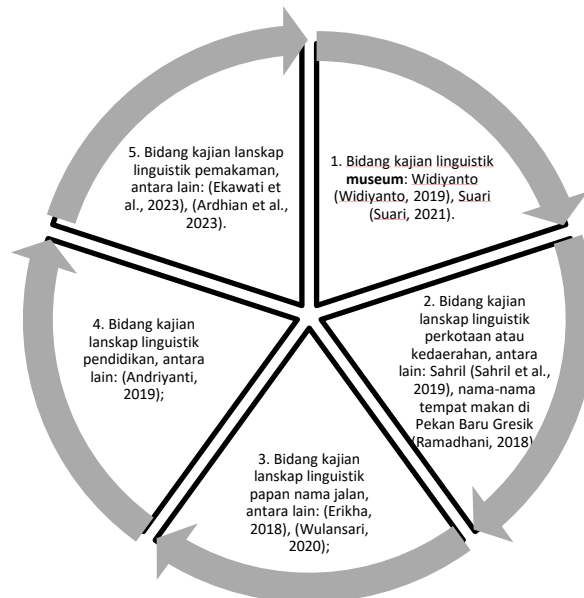
Bahasa (termasuk yang tersaji di ruang publik) lekat-erat dengan identitas sosial, baik identitas penutur dan petuturnya (Amaral et al., 2013; Barni & Bagna, 2010). Itulah sebabnya, teks-teks yang terpajang dalam ruang-ruang publik itu dianggap lekat-erat dengan penulis (pengirim) teks. Di sana bisa digali lebih dalam bagaimana identitas sosial masyarakat dalam wilayah lanskap linguistik berada. Hal yang penting juga adalah bagaimana relasi kuasa dari kelompok masyarakat itu bermain. Kajian lanskap linguistik menjembatani analisis kebahasaan dari teks di ruang publik tadi dan bagaimana relasi kuasa masyarakat muncul (Ardhian et al., 2023).

Kajian lanskap linguistik merupakan kajian yang mampu membuka tabir keunggulan suatu bahasa yang dimainkan dengan membentuk kekuatan dan membangun nilai-nilai prestisnya dalam upaya mendominasi, mengimbangi, dan memarjinalkan bahasa lainnya. Akhirnya, terlahirlah kompetisi bahasa di ruang publik sebagai manivestasi kompetisi-kelompok sosial dalam suatu domain di satu kawasan (Ardhian et al., 2023; Artawa, 2020). Dapat dipertegas bahwa berbagai upaya tersebut tidak sekadar tertuju pada oktor-aktor yang mengitarinya namun juga kepada bahasa itu sendiri.

Penelitian LL, setidaknya lima tahun terakhir, sudah banyak yang melakukan. Hal itu memperkuat dan memperkokoh LL sebagai bidang kajian keilmuan yang masih relatif baru. Beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan antara lain: 1. Bidang kajian lanskap museum pernah dilakukan oleh Widiyanto (Widiyanto, 2019) dan Suari (Suari, 2021); 2. Bidang kajian lanskap perkotaan atau kedaerahan, antara lain pernah dilakukan oleh Sahril (Sahril et al., 2019) dan nama-nama tempat makan di Pekan Baru Gresik (Ramadhani, 2018); 3. Bidang kajian lanskap papan nama jalan, antara lain dilakukan oleh Erikha (Erikha, 2018) dan Wulansari (Wulansari, 2020); 4. Bidang kajian lanskap pendidikan, antara lain dilakukan oleh Andriyanti (Andriyanti, 2019); 5. Sedangkan bidang kajian lanskap pemakaman, antara lain pernah dilakukan oleh Ekawati (Ekawati et al., 2023) dan Ardhian (Ardhian et al., 2023).

Berbagai kajian tersebut cenderung mengungkap variasi bahasa yang digunakan di ranah publik, beragam informasi yang terkandung di dalam bentuk-bentuk linguistik yang digunakan, dan makna simbolis yang ada di bentuk-bentuk linguistik tersebut, termasuk juga makna yang merepresentasikan simbol-simbol atau tanda-tanda linguistik yang ada. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, ruang kajian selanjutnya masih sangat lebar terbuka, misalnya lanskap linguistik pemilihan umum (Pemilu) di berbagai daerah, lanskap linguistik di ranah virtual, dan berbagai ruang publik yang lain.

Gambar 1. Ruang Lingkup Lanskap Linguistik Indonesia.



Sebagai teori, LL juga mengetahui dan mengungkap kehadiran bahasa dalam suatu kelompok masyarakat. Selain itu, sebagai metode, LL dapat digunakan sebagai alat untuk menganalisis, mendeskripsikan, dan menginterpretasi kehadiran bahasa dan

keterkaitannya dengan bahasa lain, termasuk keterkaitannya dengan aktor-aktor yang mengitarinya (Artawa, 2020; Calovkova, 2022; Dong et al., 2020; Sahril et al., 2019). Untuk membedakan dengan berbagai penelitian sebelumnya, peneliti lanskap linguistik selanjutnya perlu menggunakan teori-teori lain untuk memperdalam analisis terhadap praktik penggunaan bahasa di ruang publik tersebut.

Sebagai subjek, LL merupakan fenomena historis yang dikondisikan oleh perubahan sosial dalam struktur dan hierarki komunitas. Bahasa sebagai media utama di dalam fenomena tersebut memberikan beberapa fungsi, yaitu informatif dan pesan simbolik (Edelman & Gorter, 2010), pendidikan, dan sosial (Erikha, 2018). Berbagai fungsi tersebut akan dapat dipahami jika pembaca dan peneliti tidak sekedar memerhatikan bahasa yang tersaji akan tetapi juga perlu mendialogkan dengan berbagai elemen yang mendasari dan mengitari lahirnya bahasa tersebut (Artawa, 2020; Fairclough, 1995; Fairclough et al., 1989). Selain itu, dialog perlu terjadi antara sajian data kebahasaan dan non-kebahasaan dengan teori-teori yang relevan dengan topik kajian yang dipilih. Semua itu ditukan untuk menggali informasi dan makna secara komprehensif.

Prinsip Strukturasi

Edelman dan Gorter menyebutkan ada lima kategori aktor yang ikut serta dalam pembangunan dan persepsi LL: 1) badan usaha yang memasang rambu dan dengan demikian melengkapi LL dengan item linguistik; 2) orang yang bertanggung jawab atas desain, produksi dan penjualan tanda; 3) orang pribadi yang memasang tanda untuk mengumumkan suatu peristiwa dengan cara poster, misalnya; 4) badan-badan yang berkontribusi terhadap LL; 5) orang yang sering lewat atau berkendara di sepanjang jalan dan mengamati rambu-rambu tersebut, baik disadari maupun tidak (Edelman & Gorter, 2010; Gorter, 2006a).

Dalam kajian LL, sajian bahasa yang terbentang di ruang publik dipengaruhi oleh beragam aktor yang mengitarinya, misalnya: badan-badan atau institusi-institusi, pejabat-pejabat, individu-individu, dan mereka yang menjadi konsumen.

Ben-Rafael (2009, p. 47-48) juga mengusulkan empat prinsip strukturasi LL: 1) presentasi diri mengacu pada aktor yang mengekspresikan identitasnya melalui pilihan-pilihan bahasa. Umumnya, tanda-tanda LL bersaing satu sama lain untuk mendapatkan perhatian orang yang lewat. Karena itu, Para aktor mencoba untuk menang dengan menampilkan gambar-gambar yang menguntungkan untuk menunjukkan keunikan mereka. Ben-Rafael (ibid.) mengklaim bahwa prinsip ini mengarah pada hipotesis bahwa

bahasa membawa prestise suatu latar tertentu akan hadir dalam lanskap linguistik; 2) alasan yang baik sebagai prinsip didasarkan pada hipotesis yang bernilai positif oleh masyarakat. Artinya aktor LL mencoba mempengaruhi masyarakat dengan beradaptasi dengan nilai-nilai penonton dan fokus pada daya tarik yang diharapkan dari tanda-tandanya; 3) prinsip hubungan kekuasaan mengacu pada sejauh mana aktor mampu memaksakan pola perilaku pada orang lain. Kelompok yang dominan mungkin memaksakan penggunaan yang diberikan bahasa pada kelompok bawahan, misalnya, yang merupakan bahasa resmi diresepkan untuk tanda-tanda. Berkenaan dengan komposisi lanskap linguistik, prinsip ini mengarah dengan hipotesis bahwa bahasa kelompok dominan lebih banyak digunakan daripada bahasa kelompok minoritas; 4) prinsip identitas kolektif menyiratkan bahwa para aktor menegaskan identitas khusus mereka, menunjukkan komitmen terhadap kelompok tertentu dalam masyarakat umum.

Lanskap Linguistik dan Bidang Kajian yang Lain

Baru-baru ini tahun, semakin banyak sarjana yang mulai mengamati lebih dekat bahasa-bahasa di ruang publik. Mereka telah membahas konsep LL dengan beberapa cara yang berbeda. Tidak diragukan lagi, studi LL dipengaruhi oleh beragam pendekatan dan teori-teori lain (Sahril et al., 2019). Dewasa ini, banyak ahli mengatakan bahwa sulit memisahkan satu kajian dengan kajian yang lain untuk mendapat gambaran yang utuh tentang suatu persoalan yang terjadi, baik itu persoalan bahasa, budaya, pendidikan, teknologi, dan berbagai persoalan yang lain.

Di awal perkembangannya, arah kajian LL, terutama kaitannya dengan multilingualisme, cenderung berfokus pada pilihan bahasa, variasi bahasa, dan hierarki bahasa (Gorter, 2006a). Selain itu, beberapa peneliti juga sudah banyak yang melakukan penelitian dengan membentangkan pesan dan makna di balik pilihan kata dan mengungkap makna simbolisnya. Semua upaya itu masih cenderung terfokus pada satu bidang kajian. Berdasarkan tinjauan terhadap beberapa penelitian sebelumnya, penulis belum menemukan hasil penelitian yang menggunakan bidang kajian lain tapi relevan untuk memperdalam analisis pada data kebahasaan yang diperoleh dari ruang publik tersebut. Penulis berpendapat bahwa, menggunakan bidang kajian lain yang relevan sangat diperlukan untuk membantu melakukan analisis yang mendalam sehingga diperoleh temuan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Salah satu bidang kajian yang relevan dengan analisis bahasa, misalnya wacana kritis (AWK), etno kritis, semiotik, stilistika, teori representasi, dan berbagai kajian

maupun teori yang lain. Sebagai sebuah metode analisis, AWK dapat mengungkap makna yang tersembunyi di balik wacana. Menurut Fairclough, maksud yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca memiliki kecenderungan tersembunyi, sehingga perlu berbadai cara dan tahap untuk mengungkap makna yang tersembunyi di balik bahasa tersebut (Fairclough, 1995). Etnokritis juga bisa digunakan karena kajian tersebut juga memungkinkan peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan sumber data. Selain itu, etnokritis juga memberikan ruang kepada peneliti untuk memberikan interpretasi kritis terhadap deskripsi data yang diperoleh (Salama & Siddiq, 2019). Dengan demikian, mengungkap pertarungan antar bahasa, antar budaya, antar ideologi yang tercermin di dalam bahasa yang tersaji di ruang publik akan lebih lengkap jika dilakukan dengan berbagai sudut pandang keilmuan.

SIMPULAN DAN SARAN

Lanskap Linguistik dapat berfungsi sebagai teori dan metode. Sebagai teori, lanskap Linguistik mengkaji berbagai pemanfaatan bahasa di ruang publik. Banyak topik yang terkait dengan pemanfaatan bahasa tersebut, misalnya bahasa yang ada di museum, di pertokoan, di jalan-jalan, di sekolah, dan berbagai ruang publik yang lain. Sedangkan sebagai metode, lanskap Linguistik dapat mengungkap fenomena yang tersembunyi di balik pemanfaatan bahasa tersebut. Dengan memerhatikan prinsip strukturasi, peneliti dapat melakukan deskripsi dan interpretasi agar terungkap makna yang tersembunyi. Selain itu, di dalam penerapannya, Lanskap Linguistik juga dapat disandingkan dengan teori-teori lain untuk mengkaji sebuah atau beberapa persoalan dalam perspektif yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaral, G., Bushee, J., Cordani, U. G., KAWASHITA, K., Reynolds, J. H., ALMEIDA, F. F. M. D. E., de Almeida, F. F. M., Hasui, Y., de Brito Neves, B. B., Fuck, R. A., Oldenzaal, Z., Guida, A., Tchalenko, J. S., Peacock, D. C. P., Sanderson, D. J., Rotevatn, A., Nixon, C. W., Rotevatn, A., Sanderson, D. J., ... Junho, M. do C. B. (2013). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する分散構造分析Title. *Journal of Petrology*, 369(1), 1689-1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Andriyanti, E. (2019). Linguistic landscape at Yogyakarta's senior high schools in multilingual context: Patterns and representation. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(1), 85-97. <https://doi.org/10.17509/ijal.v9i1.13841>
- Ardhian, D., Zakiyah, M., & Fauzi, N. B. (2023). Pesan dan simbol identitas dibalik kematian: Lanskap linguistik pada area publik tempat pemakaman umum di kota Malang. *Litera*, 22(1), 90-106. <https://doi.org/10.21831/ltr.v22i1.54366>
- Artawa, Y. dan K. (2020). *LANSKAP LINGUISTIK* (A. Y. Wati (ed.)). Deepublish.
- Barni, M., & Bagna, C. (2010). Linguistic landscape and language vitality. *Linguistic*

- Landscape in the City, May*, 3–18. <https://doi.org/10.21832/9781847692993-003>
- Binlan, H., & Ruqing, L. I. U. (2018). *Models of Trilingual Education in Ethnic Minority Regions of China Project Briefing Paper No . 14 An Investigation of the Multilingual Landscape of Nanning , the Permanent Venue for the China-ASEAN Expo*. 14.
- Calovkova, S. (2022). *Linguistic landscape*. January 2019. <https://doi.org/10.31651/2226-4388-2019-26-124-129>
- Chanda, S. S., & Rahman, A. (2018). *a Case Study of Linguistic Landscaping in Bangladesh : Pabna Context*. 1(1), 11–22.
- Dong, J., Peng, M., & Uddin, G. (2020). *Mapping the Linguistic Landscape of the Cultural Heritage Sites and Tourist Spots in Bangladesh*. *LL*, 228–244. <https://doi.org/10.4236/jss.2020.810015>
- Edelman, L., & Gorter, D. (2010). Linguistic Landscapes and the Market. *Language and the Market*, 96–108. https://doi.org/10.1007/978-0-230-29692-3_9
- Ekawati, R., Puspitasari, D., & Ayuningtias, D. I. (2023). The Linguistic Landscape of Religious Tourism Destination in Bangkalan, Madura: Functions and Identity Representation. *Jurnal Arbitrer*, 10(1), 86–96. <https://doi.org/10.25077/ar.10.1.86-96.2023>
- Erikha, F. (2018). Konsep Lanskap Linguistik Pada Papan Nama Jalan Kerajaan (Râjamârga): Studi Kasus Di Kota Yogyakarta. *Paradigma, Jurnal Kajian Budaya*, 8(1), 38. <https://doi.org/10.17510/paradigma.v8i1.231>
- Fairclough, N. (1995). *Critical discourse analysis*. New York, Addison. Fairclough, Norman. 1995. In *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*.
- Fairclough, N., Hatirn, B., Mason, I., Stephens, J., & Gibbons, J. (1989). *Language and power Discourse and the translator Language and ideology in children ' s fiction Language and the law ~ ~ ' L*. February.
- Gorter, D. (2006a). Introduction: The study of the linguistic landscape as a new approach to multilingualism. *Linguistic Landscape: A New Approach to Multilingualism*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.21832/9781853599170-001>
- Gorter, D. (2006b). Linguistic landscape: A new approach to multilingualism. In *Linguistic Landscape: A New Approach to Multilingualism*.
- Jupri, J., Aprianoto, A., & Firman, E. (2022). The Application Of Linguistic Landscape In Mataram City Kota Madya Mataram, West Nusa Tenggara Province, Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2457–2464. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3761>
- LIU Boya, & CHEN Min. (2021). Linguistic Landscape: A Study on the Slogans of Political Demonstration From the Perspective of Pragmatic Identity. *Sino-US English Teaching*, 18(1), 8–12. <https://doi.org/10.17265/1539-8072/2021.01.002>
- Muriungi, S. W., & Mudogo, and B. A. (2021). Linguistic Landscape In A Multilingual Context: A Case Of Kenyan Universities. *LLT Journal: A Journal on Language and Language Teaching*, 24(2), 450–460. <https://doi.org/10.24071/llt.v24i2.3673>
- Nurhadi & Senduk, A. G. (2003). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Penerbit UM.
- Ramadhani, A. R. (2018). Lingua Franca in the Linguistic Landscape of Gresik Kota Baru (Gkb). *Etnolinguist*, 2(2), 125–134. <https://doi.org/10.20473/etno.v2i2.10569>
- Sahril, S., Harahap, S. Z., & Hermanto, A. B. (2019). Lanskap Linguistik Kota Medan: Kajian Onomastika, Semiotika, Dan Spasial. *Medan Makna: Jurnal Ilmu Kebahasaan Dan Kesastraan*, 17(2), 195. <https://doi.org/10.26499/mm.v17i2.2141>
- Salama, H., & Siddiq, M. (2019). Etnografi sebagai Teori dan Metode. *Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 18(1), 1–26. <https://doi.org/10.15408/kordinat.v18i1.11471>
- Suari, A. A. P. (2021). Linguistik Lanskap Di Museum Lontar Gedong Kirtya. *International*

- Seminar on Austronesian Languages and Literature IX (ISALL IX), September, 1-11.*
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/>
- Widiyanto, G. (2019). Lanskap Linguistik di Museum Radya Pustaka Surakarta. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra, Kajian Linguistik pada Karya Sastra*, 255-262.
<https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks>
- Wulansari, D. W. (2020). *Kredo 3 (2020) KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Linguistik Lanskap Di Bali: Tanda Multilingual Dalam Papan Nama Ruang Publik*. 3(2), 34-36.
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>

KOLABORASI CLASSCRAFT DAN BING IMAGE CREATOR (AI) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Siti Saroh¹, Didah Nurhamidah²

^{1,2}UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,

* Corresponding Author: siti.saroh21@mhs.uinjkt.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : May 21, 2024

Revised : Jul 01, 2024

Accepted : Jul 25, 2024

Available online : Jul 30, 2024

Kata Kunci:

media pembelajaran, *classcraft*, *bing image creator*, AI

Keywords:

learning media, *classcraft*, *bing image creator*, AI

ABSTRAK

Pada penelitian ini, penulis bertujuan untuk mendeskripsikan terkait kolaborasi *Classcraft* dengan *Bing Image Creator* (AI) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan penjabaran analisis secara deskriptif. Penelitian ini menggunakan data berupa pendapat dan tanggapan 20 mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan pengisian kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti. Pengisian kuesioner dilakukan secara *online* melalui *Google Form*, yang disebarakan melalui platform *WhatsApp*. Kemudian, data yang terkumpul dianalisis berdasarkan hasil diagram yang menunjukkan persentase. Hasil dari penelitian

ditemukan bahwa terdapat beberapa mahasiswa yang masih belum mengetahui media pembelajaran *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI). Namun, mahasiswa setuju bahwa media pembelajaran berbasis *game* dapat menciptakan kelas yang menarik dan interaktif, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi puisi.

ABSTRACT

In this research, the author aims to describe the collaboration between Classcraft and Bing Image Creator (AI) as a medium for learning the Indonesian language. This research employs a qualitative method with descriptive analysis. The data consists of opinions and responses from 20 students of UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, majoring in Indonesian Language and Literature Education. The data collection techniques involve observation and the completion of questionnaires provided by the researcher. The questionnaires were filled out online via Google Forms and distributed through the WhatsApp platform. Subsequently, the collected data were analyzed based on the results presented in diagrams showing percentages. The findings of the study revealed that some students were still unaware of the learning media Classcraft and Bing Image Creator (AI). However, the students agreed that game-based learning media can create an engaging and interactive classroom, especially in teaching the Indonesian language with a focus on poetry.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik. Proses belajar

mengajar adalah fondasi pembentukan ilmu pengetahuan dan keterampilan siswa. Seiring dengan berkembangnya teknologi, penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan menjadi semakin signifikan. Media pembelajaran tidak hanya menjadi alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan interaktivitas, kreativitas, dan efektivitas dalam proses belajar mengajar. Dalam era pendidikan modern, siswa terpapar oleh berbagai stimuli visual dan digital di luar lingkungan kelas. Oleh karena itu, media pembelajaran menduduki peran penting untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan dengan realitas siswa.

Kecerdasan buatan (AI) adalah kemampuan mesin atau sistem komputer untuk mensimulasikan dan melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti penalaran logis, pembelajaran, dan pemecahan masalah. AI adalah bidang ilmu komputer dan teknik yang berkaitan dengan pemahaman komputasi perilaku cerdas dan penciptaan artefak yang menunjukkan perilaku tersebut. AI mengacu pada kemampuan mesin untuk meniru atau melakukan kemampuan atau fungsi manusia, termasuk pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan belajar dari pengalaman sebelumnya (Naraine et al., 2022). AI adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk membuat komputer melakukan tugas-tugas seperti manusia, seperti persepsi, representasi pengetahuan, penalaran, pemecahan masalah, dan perencanaan (Pan & Zhang, 2021). AI adalah bidang multidisiplin yang bertujuan mengotomatiskan tugas-tugas yang saat ini membutuhkan kecerdasan manusia dan merevolusi setiap aspek kehidupan (Singh & Haju, 2022).

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan mendukung keberagaman gaya belajar, media pembelajaran memungkinkan personalisasi pembelajaran, memotivasi siswa, dan meningkatkan retensi informasi. Saat ini, di mana teknologi berkembang pesat, integrasi media pembelajaran melibatkan sejumlah *platform* dan alat untuk mencapai efektivitas pembelajaran yang optimal (Fenny Eka Mustikawati; 2019). Dalam mengejar tujuan pendidikan yang holistik dan berkelanjutan, peran teknologi dan media pembelajaran menjadi semakin penting. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya memberikan alternatif baru dalam penyampaian materi, tetapi juga menghadirkan peluang kreatif dan interaktif untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dalam konteks ini, eksplorasi dan inovasi berbagai bentuk media pembelajaran, termasuk integrasi teknologi kecerdasan buatan, dapat

membuka pintu untuk pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan menyenangkan dan tidak membosankan (Umar Mansyur; 2016).

Berbicara dapat dilihat sebagai sebuah keterampilan yang penting diantara keterampilan berbahasa lainnya (mendengarkan, membaca dan menulis) , karena mengetahui suatu bahasa didefinisikan sebagai berbicara (Asan & Sezgin, 2020). Sedangkan keterampilan berbicara adalah kecenderungan, perasaan dan pikiran, keyakinan, prasangka, dan persepsi dari keterampilan berbicara. Sikap mencakup kemampuan individu untuk mengingat segala sesuatu yang abstrak dan duniawi, termasuk pikiran, kelompok, individu, dan objek (Nair & Yunus, 2021). Sebuah studi yang dilakukan oleh (Ibrahim et al., 2018) menunjukkan rendahnya prestasi siswa Malaysia dalam keterampilan berbicara meskipun mereka telah atau masih belajar di sekolah selama bertahun-tahun. Mayoritas siswa lebih suka berbicara dalam bahasa pertama karena kurangnya kosakata yang menyebabkan frustrasi dan kehilangan motivasi untuk mempelajari bahasa kedua. Preferensi penggunaan bahasa ibu dalam berbicara kemungkinan besar akan berdampak pada ketidakmampuan siswa dalam menggunakan bahasa Inggris selama proses pembelajaran. Selain itu, pendidik perlu membantu anak berlatih berbicara. Keterampilan berbicara anak-anak sekolah dasar sangat penting untuk keberhasilan akademik mereka (Rachmawati, 2018). Studi mengungkapkan bahwa banyak siswa menghadapi tantangan dalam berbicara di depan umum karena faktor internal seperti kurangnya kepercayaan diri dan kesulitan dalam mengekspresikan pikiran (Zamira et al., 2021). Peserta didik dengan hambatan keterlambatan bicara sering menunjukkan kekurangan dalam aspek bahasa dan non-bahasa dari ucapan, dipengaruhi oleh faktor individu, genetik, dan lingkungan .

Media pembelajaran menawarkan banyak peluang, tantangan seperti integrasi yang efektif, aksesibilitas, dan pengembangan konten yang berkualitas tetap menjadi fokus perhatian. Dalam menyikapi hal ini, langkah-langkah inovatif seperti menggabungkan kecerdasan buatan dalam pengembangan media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang semakin kompleks. Berdasarkan hal tersebut, terdapat dua *platform* yang menonjol dalam konteks ini adalah *Classcraft*, sebuah platform pembelajaran berbasis game, dan *Bing Image Creator*, yang memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk menghasilkan gambar. Kolaborasi antara *Classcraft* dan *Bing Image Creator* membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang kreatif dan interaktif.

Secara umum media pendidikan merupakan instrumen yang menunjang proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membangkitkan minat siswa dan menunjang proses belajar dengan merangsang pikiran, emosi, dan bakatnya. Batasan ini sangat dalam dan luas, mencakup pengetahuan tentang orang, tempat, sumber daya, dan teknik pelatihan/pembelajaran. Media Pengajaran juga dapat mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, kepercayaan, intelegensi, keterbatasan daya indera yang dialami siswa. Selain itu, media pengajaran dapat mengatasi kesenjangan siswa dalam kecerdasan, minat, pendapat, gaya belajar, dan kendala sensorik. Untuk mengatasi kurangnya minat belajar keterampilan berbicara, penulis mengikuti saran dari (Afriliya & Widajati, 2015), yang menyatakan bahwa persepsi berkembang semakin cepat semakin banyak objek (gambar) yang dilihat, didengar, ditangani, dirasakan, dan dicium, dan bahasa berkembang lebih cepat jika semakin banyak respons yang Anda terima."

Melalui kolaborasi ini, dapat menggabungkan keunggulan masing-masing platform. Siswa tidak hanya akan terlibat dalam pembelajaran dengan aspek permainan dari *Classcraft*, tetapi juga dapat mengakses konten visual yang kaya dan relevan melalui *Bing Image Creator*. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang holistik, melibatkan elemen verbal dan visual untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Banyak penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, antara lain (Tarigan & Hasibuan, 2023) tentang penciptaan storytelling digital berbasis kecerdasan buatan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan berpikir kritis siswa, Maufidhoh & Maghfirah,(2023) tentang penerapan pembelajaran berbasis AI. melalui media pembuat puzzle untuk siswa sekolah dasar,(Pontjowulan, 2023; Rahadiantino et al., 2022) tentang penerapan pembelajaran AI untuk siswa sekolah dasar di Kota Batu, Malang, Jawa Timur. Sejumlah penelitian menekankan penerapan kecerdasan buatan (AI) sebagai alat pengajaran di sekolah dasar. Karena AI mempunyai potensi untuk meningkatkan pendidikan di lingkungan sekolah dasar, AI mendapat banyak perhatian. Termasuk menyajikan konten pendidikan secara lebih interaktif dan menyesuaikan tingkat pemahaman siswa melalui pemanfaatan AI. Strategi pembelajaran menjadi lebih berhasil dan individual dengan cara ini. AI juga dapat membantu pendidik dalam memberikan masukan kepada siswa dengan lebih cepat dan akurat.

Penulis melakukan eksplorasi terhadap penelitian terdahulu sebagai relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Hasminar Rachman Fidiastuti, Nathasa Pramudita Irianti, dan Kardiana Metha Rozhana (2022) berjudul "Pelatihan Pembuatan Media Belajar

Berbasis Gamifikasi untuk Mendukung Pembelajaran Daring”, ditemukan hasil bahwa *Classcraft* menjadi salah satu solusi gamifikasi dalam pembelajaran. Perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan *classcraft*. Siswa di SDN Merjosari 1 Malang menunjukkan minat belajar yang lebih besar ketika mereka menggunakan pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Maskhur Dwi Saputra (2022) berjudul “Gamifikasi Berbasis *Classcraft* sebagai Inovasi Pembelajaran *Online* pada Masa Pandemi *Covid-19*”, ditemukan hasil bahwa di balik *Classcraft*, yang merupakan sebuah permainan, adalah adanya pahlawan/hero yang sudah dibuat sebelumnya – *warrior, healer, dan mage*. Guru juga dapat menambahkan atau mengambil poin dari siswa di *Classcraft* ini berdasarkan suasana hati mereka selama proses pembelajaran. Karena siswa dapat bersaing satu sama lain untuk meningkatkan level pahlawan/hero mereka melalui materi pembelajaran, pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, penulis melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian sebelumnya. Namun, terdapat kebaruan dan inovasi terhadap penelitian yang dilakukan oleh penulis. Kebaruan tersebut adalah penulis menggabungkan dan mengkolaborasikan *Classcraft* dengan *Bing Image Creator* (AI) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Puisi.

Classcraft

Classcraft adalah platform pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggabungkan aspek permainan ke dalam pengaturan kelas. *Classcraft* adalah sebuah platform gamifikasi yang memiliki nuansa petualangan (Schatten & Schatten; 2019). Dengan konsep permainan peran (*role-playing game/RPG*), setiap siswa berperan sebagai karakter dalam permainan, memungkinkan mereka untuk bekerja dalam tim dan mengembangkan keahlian khusus. Elemen-elemen utama dari *Classcraft* meliputi pembentukan karakter, klasifikasi siswa ke dalam kelompok atau tim, pemberian penghargaan dan hukuman berdasarkan perilaku dan partisipasi, serta tugas atau misi (quest) yang harus diselesaikan siswa untuk mendapatkan poin atau hadiah. Pendidik dapat membuat kuis menggunakan *Classcraft*, sebuah platform daring, dan memanfaatkannya untuk mengevaluasi peserta didik secara individu dan kelompok dalam jangka waktu tertentu (Krishnan, Norman, & Yunus; 2021). Tujuan utama platform ini adalah untuk mendorong lingkungan belajar yang menarik,

memberikan peserta didik umpan balik langsung dari pendidik, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pendidikan.

Suasana belajar yang menyenangkan dapat diciptakan di kelas dengan menerapkan prinsip gamifikasi, seperti yang ditunjukkan oleh permainan berbasis poin *Classcraft*. Peserta didik tampak menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang ditetapkan oleh instruktur untuk mereka (Ying & Surat; 2021). Permainan dan sumber belajar lainnya termasuk peta konsep, permainan bergambar, studi kasus, film, dan teka-teki silang juga dapat digabungkan dengan jenis gamifikasi ini (Sipone et. Al., 2021). Manfaat utama dari penggunaan *Classcraft* termasuk dalam hal motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, kolaborasi yang lebih baik di antara siswa melalui pembentukan tim, serta pengembangan keterampilan sosial, tanggung jawab, dan kerja sama. Namun, terdapat pula tantangan dan kritik terhadap penggunaan platform ini, di antaranya adalah ketergantungan siswa pada poin dan hadiah yang dapat mengurangi motivasi intrinsik mereka untuk belajar, serta keterbatasan penggunaan dalam beberapa konteks pembelajaran atau mata pelajaran. *Classcraft* dapat diimplementasikan dalam berbagai lingkungan pembelajaran, baik dalam kelas fisik maupun dalam konteks pembelajaran daring. Dengan fleksibilitasnya, platform ini dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses pengajaran di berbagai tingkatan dan mata pelajaran. Meskipun demikian, penggunaan *Classcraft* juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi spesifik dari setiap lingkungan pembelajaran.

Bing Image Creator (AI)

Bing Image Creator (AI) merupakan sebuah fitur yang dipersembahkan oleh mesin pencari Bing yang memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk menghasilkan gambar berdasarkan deskripsi verbal. Pengguna dapat menggunakan kata-kata atau frasa untuk menggambarkan objek atau situasi yang diinginkan, dan AI akan mencoba membuat representasi visual dari deskripsi tersebut. Fitur ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam menemukan gambar yang relevan dengan deskripsi yang diberikan pengguna. Pengguna tidak perlu mencari secara manual melalui database gambar atau menggunakan kata kunci yang spesifik, melainkan cukup memberikan deskripsi verbal. Meskipun *Bing Image Creator (AI)* berusaha untuk memberikan representasi visual dari deskripsi yang diberikan, hasilnya mungkin tidak selalu sempurna atau akurat sesuai dengan deskripsi yang diungkapkan. Ini karena algoritma AI yang digunakan masih dalam tahap pengembangan dan kemampuan AI untuk

menginterpretasi deskripsi serta menghasilkan gambar yang sesuai masih memerlukan perbaikan.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi, *Bing Image Creator* (AI) dapat menciptakan visual gambar. Melalui gambar tersebut, mahasiswa/peserta didik dapat merangsang imajinasi untuk mengolah kata dan kalimat dalam penyusunan puisi. Konsep, benda, dan situasi yang dihasilkan dari *Bing*.AI dapat memberikan kemudahan dalam berpikir lebih luas.

Kolaborasi *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI)

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggabungan *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI) dalam materi puisi membuka peluang yang menarik untuk pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. *Classcraft*, sebagai *platform* berbasis permainan, dapat digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen puisi sebagai bagian dari peran yang dimainkan oleh siswa. Mereka dapat membuat karakter yang mencerminkan berbagai unsur puisi, seperti tema, gaya bahasa, atau imaji, serta menyelesaikan *quest* atau tugas yang didesain oleh guru untuk memahami lebih dalam unsur-unsur ini. Dalam konteks permainan, poin atau hadiah diberikan kepada siswa yang berhasil menguasai elemen-elemen puisi tersebut. Di sisi lain, *Bing Image Creator* (AI) dapat digunakan untuk memberikan visualisasi pada elemen-elemen puisi yang dipelajari. Siswa dapat menggunakan alat ini untuk mencari atau membuat gambar yang sesuai dengan deskripsi puisi, seperti gambar yang merepresentasikan tema, imaji, atau gaya bahasa tertentu.

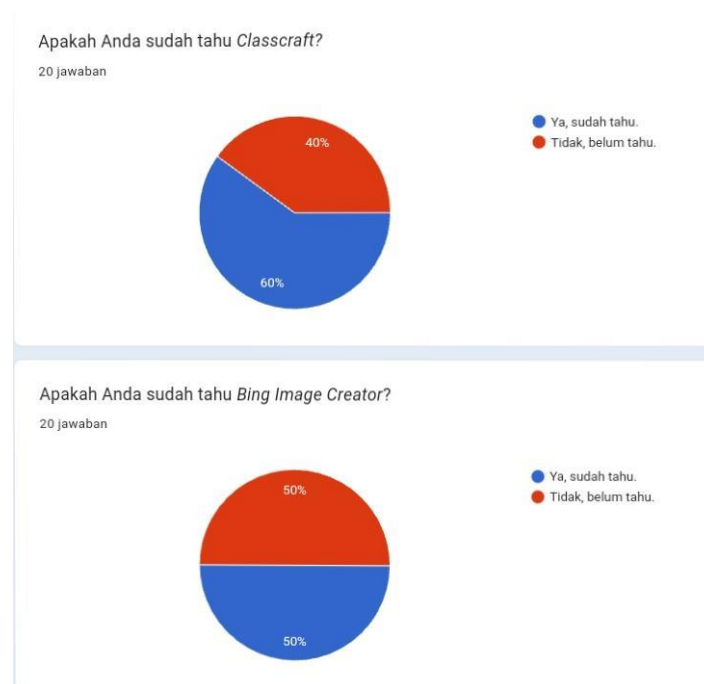
Kolaborasi kedua *platform* ini dapat berlangsung dalam tugas kolaboratif di mana siswa menggunakan elemen-elemen dari *Classcraft* untuk menganalisis puisi yang telah dipelajari. Dengan bantuan gambar-gambar yang dihasilkan oleh *Bing Image Creator*, siswa dapat menunjukkan pemahaman mereka akan unsur-unsur puisi dalam presentasi atau proyek yang mereka buat. Mereka dapat menciptakan interpretasi visual atau analisis mendalam mengenai puisi yang disajikan. Kombinasi *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI) memungkinkan guru untuk menggabungkan unsur permainan dengan dimensi visual dalam pembelajaran puisi. Hal ini tidak hanya menambah kegembiraan pada proses pembelajaran tetapi juga memungkinkan peserta didik menyerap unsur-unsur puisi dengan cara yang baru dan imajinatif.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian yang dilakukan, digunakan metode kualitatif. Hasil analisis dijabarkan dan disajikan secara deskriptif melalui evaluasi Google Form. Kuesioner difokuskan pada media pembelajaran kolaborasi antara *Classcraft* dan *Bing Image Creator* AI. Penelitian ini menggunakan data berupa pendapat dan tanggapan 20 mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 5 di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Pengumpulan data berupa observasi dan pengisian kuesioner, yang disebarakan melalui platform WhatsApp. Adapun tahapan penelitian dilakukan dengan mencari sumber referensi atau acuan dengan topik pembahasan dan penelitian yang relevan. Kemudian mencocokkan, menentukan, dan mengambil data dengan cara analisis serta penyajian data yang sesuai, yaitu hasil kuesioner pada mahasiswa PBSI Semester 5 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Data secara keseluruhan dianalisis dan didapat kesimpulan sebagai hasil analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, kuesioner dibuat menggunakan Google Forms sebagai platformnya. Kuesioner tersebut disebarakan kepada mahasiswa semester 5 PBSI di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Aspek pengenalan pada dua platform sangat penting dalam memulai pertanyaan dalam kuesioner. Pengenalan tersebut yaitu sudah berapa banyak yang mengetahui *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI). Setelah tahap pengenalan, mahasiswa ditujukan pertanyaan apakah menarik atau tidak media pembelajaran berbasis *game* dan pemanfaatan AI dalam proses belajar mengajar. Setelah memberi tanggapan tersebut, mahasiswa diberikan pertanyaan yang menyoroti aspek pengimplementasian media pembelajaran *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI) pada mata kuliah Puisi.



Gambar 1. Hasil Kuesioner Pertanyaan 1

Berdasarkan hasil tanggapan yang diperoleh dari jawaban kuesioner mahasiswa PBSI semester 5 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta didapatkan informasi bahwa sebagian mahasiswa sudah mengetahui media pembelajaran *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI). Pengetahuan pada media pembelajaran *Classcraft* 60% mahasiswa sudah mengetahui dan 40% tidak mengetahuinya. Sedangkan pada *Bing Image Creator* (AI), didapatkan 50% mahasiswa sudah mengetahui dan 50% orang tidak mengetahuinya. Dalam pengenalan terhadap kedua media tersebut, harus adanya upaya yang dilakukan oleh pendidik. Hal ini bisa dilakukan dalam beberapa upaya, contohnya melalui presentasi secara langsung di kelas, mengintegrasikan penggunaan *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI), serta membuat penugasan pada kedua media tersebut.

Apakah media pembelajaran berbasis *game* dapat menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan interaktif?
20 jawaban



Gambar 2. Hasil Kuesioner Pertanyaan 2

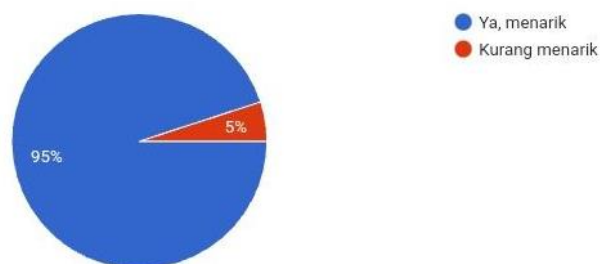
Hasil kuesioner dari mahasiswa PBSI semester 5 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta menunjukkan bahwa 100% mahasiswa setuju bahwa media pembelajaran berbasis game dapat menciptakan kelas yang menarik dan dinamis. Hal ini sesuai dengan kepercayaan/opini umum bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game memiliki sejumlah alasan yang mendukung hal tersebut. Pertama, media pembelajaran berbasis game memiliki daya tarik yang tinggi bagi peserta didik. Karakteristik permainan yang menawarkan tantangan, pencapaian, dan kesuksesan mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi penuh dalam pembelajaran. Dengan adanya tantangan yang menarik, peserta didik cenderung lebih fokus dan terlibat dalam proses belajar. Kedua, pembelajaran dapat dilakukan secara berbeda ketika permainan digunakan sebagai alat bantu mengajar. Penggunaan multi-sensori dalam game, seperti penggunaan visual, audio, dan interaksi langsung, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan menarik bagi peserta didik. Kemampuan untuk menyesuaikan pengalaman belajar berdasarkan kemampuan individu juga memberikan keunggulan dalam meningkatkan tingkat keberhasilan.

Selanjutnya, sistem reward dan umpan balik yang terdapat dalam game merupakan faktor penting yang memengaruhi motivasi peserta didik. Hadiah atau reward yang diperoleh peserta didik setelah mencapai target atau tujuan tertentu meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar lebih. Umpan balik langsung yang diberikan dalam game juga memungkinkan peserta didik untuk memperbaiki strategi belajar mereka secara instan. Terakhir, aspek kolaborasi dan kompetisi dalam game turut berkontribusi dalam menciptakan kelas yang interaktif. Kemampuan untuk bekerja sama dalam tim maupun merasakan aspek kompetitif yang sehat dalam permainan merangsang semangat belajar dan motivasi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar dalam menciptakan kelas yang menarik dan interaktif karena mampu menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan, memberikan pengalaman belajar yang unik, memotivasi, dan mendorong kolaborasi serta kompetisi yang sehat di antara peserta didik. Hal ini sejalan dengan persepsi mahasiswa PBSI semester 5 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang melihat keunggulan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis game.

Apakah pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia itu menarik?

20 jawaban



Gambar 3. Hasil Kuesioner Pertanyaan 3

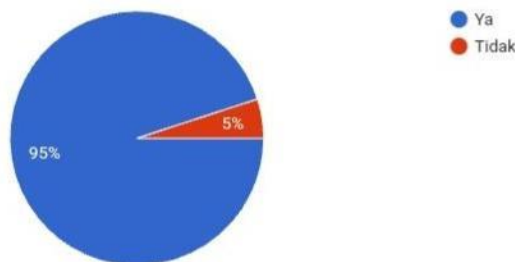
Pemanfaatan media pembelajaran telah berkembang seiring dengan kemajuan zaman, tidak hanya terbatas pada penggunaan media berbasis game. Salah satu kemajuan yang signifikan dalam pendidikan adalah penggunaan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran. Menurut hasil kuesioner, sebagian besar, yakni 95% mahasiswa, setuju bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan kelas yang menarik. Namun, terdapat 5% mahasiswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran melalui pemanfaatan AI kurang menarik bagi mereka.

Penggunaan AI sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia menjanjikan sejumlah keunggulan. Beberapa di antaranya termasuk kemampuan AI untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan personalisasi, memberikan umpan balik secara instan kepada siswa, serta kemampuan AI untuk menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan kebutuhan individu. Melalui AI, pengalaman belajar dapat diadaptasi sesuai dengan preferensi masing-masing siswa, meningkatkan keterlibatan, serta memperkaya pengalaman pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian kecil dari responden (5% mahasiswa) mungkin menganggap pemanfaatan AI kurang menarik. Alasan di balik hal ini dapat bervariasi, seperti antarmuka yang kompleks, kurangnya interaksi manusia, atau mungkin pengalaman pribadi yang tidak sesuai dengan preferensi pembelajaran yang mereka harapkan.

Analisis Kebutuhan Media visual dalam pembelajaran khususnya dalam keterampilan berbicara telah diselidiki. Berdasarkan temuan pentingnya menggabungkan media visual seperti gambar, realia, dan televisi dalam mengajar berbicara. Alat bantu visual membuat pembelajaran lebih beragam, menarik, dan memotivasi siswa, mendorong partisipasi aktif. Media visual menawarkan pengalaman belajar unik yang merangsang kreatifitas dan mendorong siswa untuk menghasilkan ide-ide baru untuk berekspresi.

Dengan menggunakan media visual guru dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan meningkatkan keterampilan berbicara mereka (Aprinawati, 2017)

Jika Anda seorang guru, apakah Anda akan menggunakan media pembelajaran kolaborasi Classcraft dengan Bing.AI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
20 jawaban



Gambar 4. Hasil Kuesioner Pertanyaan 4

Setelah melihat pemanfaatan media pembelajaran Classcraft dan Bing Image Creator (AI), mahasiswa diberikan pertanyaan berupa jika menjadi seorang guru, apakah akan menggunakan media pembelajaran kolaborasi Classcraft dengan Bing Image Creator (AI) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner, yaitu 95% mahasiswa akan menggunakan kolaborasi kedua media tersebut sebagai media pembelajaran, dan 5% mahasiswa tidak menggunakannya.

Model bahasa AI generatif, seperti ChatGPT, menghadirkan tantangan dan peluang untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Di satu sisi, model-model ini memiliki potensi untuk mengubah pendidikan dengan memberikan pengetahuan yang luas dan kemampuan pemrosesan bahasa alami, memungkinkan siswa untuk maju dengan kecepatan mereka sendiri dan menerima umpan balik cepat (Samuelson, 2023). Namun, kekhawatiran telah diajukan mengenai pelanggaran kekayaan intelektual dan integritas akademik (Chang & Kidman, 2023). Selain itu, ada batasan teknis, etika, dan hukum yang terkait dengan pengembangan dan penggunaan chatbot AI seperti ChatGPT, termasuk masalah yang berkaitan dengan perlindungan informasi pribadi, bias, dan dampak sosial (Seo, 2023). Terlepas dari tantangan ini, sangat penting bagi peneliti, guru, pengembang, dan pembuat kebijakan untuk berkolaborasi dalam menetapkan standar yang aman dan etis untuk chatbot AI (Daryanto & Khodra, 2022). Secara keseluruhan, model AI generatif menawarkan peluang yang menjanjikan untuk pembelajaran bahasa Indonesia, tetapi pertimbangan yang cermat terhadap tantangan terkait dan implikasi etika diperlukan

(Khadija et al., 2022).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 5 di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, terkait kolaborasi *Classcraft* dengan *Bing Image Creator* (AI) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi puisi, ditemukan hasil dari penelitian. 1) Pengetahuan pada media pembelajaran *Classcraft* 60% mahasiswa sudah mengetahui dan 40% tidak mengetahuinya. Sedangkan pada *Bing Image Creator* (AI), didapatkan 50% mahasiswa sudah mengetahui dan 50% orang tidak mengetahuinya. 2) Mahasiswa PBSI semester 5 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta menunjukkan bahwa 100% mahasiswa setuju bahwa media pembelajaran berbasis game dapat menciptakan kelas yang menarik dan interaktif. 3) Pada pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran, yakni 95% mahasiswa, setuju bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan kelas yang menarik. Namun, terdapat 5% mahasiswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran melalui pemanfaatan AI kurang menarik bagi mereka. 4) Terakhir, dari hasil kuesioner ditemukan 95% mahasiswa akan menggunakan kolaborasi kedua media tersebut sebagai media pembelajaran, dan 5% mahasiswa tidak menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanto, D., & Sumarsono, W. (2024). Improving English Pronunciation with AI Speech-Recognition Technology. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 6(1), 146–156.
- Afriliya, S., & Widajati, W. (2015). Penggunaan metode visual auditori kinestetik taktil (vakt) terhadap pemahaman kosa kata anak autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7(1).
- Fidiastuti, H. R., Irianti, N. P., & Rozhana, K. M. (2022). Pelatihan pembuatan media belajar berbasis gamifikasi untuk mendukung pembelajaran daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat ITK (PIKAT)*, 3(2), 110-115.
- Jannah, K., Rukmana, N., Pratiwi, D. S., & Setyawati, R. D. (2023). 222. Penerapan Problem Based Learning Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Kelas III SDN Bango 1. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 1986–1992.
- Komarullah, H., Yolanda, A. S., Harsi, P., Anni, Z. S., Erinla Mai, A. D., Syfa Gadis, A. M., Almira, A., Hermanto, M., Hayana, M. H., & Hijrotussulus, H. (2023). Model Pembelajaran Inofatif Matematika. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Krishnan, S. D., Norman, H., & Yunus, M. M. (2021). Online gamified learning to enhance teachers' competencies using Classcraft. *Sustainability*, 13(19), 1-24. <https://doi.org/10.3390/su131910817>
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam muatan pelajaran ipa di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(2), 265–271.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152.

- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpsd*, 11(6), 1274-1283.
- Maufidhoh, I., & Magfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 30- 43.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills.
- Octavia, T. N. I. (2022). *Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Saputra, M. D. (2022). Gamifikasi berbasis Classcraft sebagai inovasi pembelajaran online pada masa pandemi COVID-19. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 852-863.
- Schatten, M., & Schatten, M. (2019). Gamification of game programming education: A case study in a Croatian high school. In *30th Central European Conference on Information and Intelligent Systems* (pp. 13-18). Varaždin, Croatia: Faculty of Organization and Informatics, University of Zagreb. <http://archive.ceciis.foi.hr/app/index.php/ceciis/index/pages/view/ProceedingsArchive2019>
- Sipone, S., Abella-Garcia, V., Rojo, M., & dell'Olio, L. (2021). Using Classcraft to improve primary school students' knowledge and interest in sustainable mobility. *Sustainability*, 13(17), 1-21. <https://doi.org/10.3390/su13179939>
- Sustainability, 13(17), 9829.
- U. Mansyur. (2016). Inovasi pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan proses. *RETORIKA J. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 9(2), 256786.
- Ying, S. C., & Surat, S. (2021). The effectiveness of Classcraft mobile game on the motivation and academic performance of Alpha generation in learning. *International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education*, 1(4), 58-79. <https://myedujournal.com/index.php/arise/article/view/70>

Jurnal

METAMORFOSA



9 772338 030004

Kampus Universitas Bina Bangsa Getsempena
Jln. Tanggul Krueng Aceh No 34, Desa Rukoh,
Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh