



# JoLLA

Journal of  
Language,  
Literature, and  
Arts

**Penggunaan Media Pembelajaran *Game Puzzle* untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Kata Bahasa Arab SDN Sambangan (1209–1220)**  
*Sita Rinandi, Nurhidayati*

**Penggunaan *Google Sites* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jerman untuk Siswa Kelas X SMA Laboratorium UM (1221–1237)**  
*Baka Pranatha Ginting, Lilis Afifah*

**Dampak Limbah Pakaian terhadap Lingkungan sebagai Konsep Penciptaan Karya Fotografi Seni (1238–1254)**  
*Adi Kurniawan, Hariyanto, Agnisa Maulani Wisesa*

**Problematika Penerapan Model *Hybrid Learning* pada Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa di Departemen Bahasa Arab, Universitas Negeri Malang (1255–1271)**  
*Aulia Tazqiatul Ummah, Ahmad Munjin Nasih*

**Proses Produksi, Motif, dan Fungsi Kerajinan Kendang Jimbe di UD Karya Mandiri, Sentul, Kota Blitar (1272–1288)**  
*Dinar Sulbianto Dwi Atmojo, Iriaji*

**Penerapan Metode *Mind Mapping* melalui Aplikasi *LessonsUp* untuk Keterampilan Menulis Karangan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang (1289–1304)**  
*Dyna Mellania, Karina Fefi Laksana Sakti*

**A Functional Approach to the 2019 Indonesian Presidential Debate (1305–1317)**  
*Annida Ul Hidayah, Siusana Kweldju*

**Penerapan *Game Online* Tebak Gambar *Gartic.io* pada Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IBB SMA Laboratorium UM (1318–1327)**  
*Rima Oktavia Anthonieta, Dewi Kartika Ardiyani, Aiga Ventivani*

**Pengembangan Media Kamus Mini Bahasa Mandarin Bergambar sebagai Penunjang Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang (1328–1338)**  
*Enif Patuh Sholikah, Edy Hidayat*

**The Freedom of the Translator: Issues in Correspondence and Shift (1339–1350)**  
*Badia Elharraki, Yassir Lazrak*



Scan QR Code for JoLLA 2(9) 2022  
<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/153>

# JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts

A double-blind peer-reviewed journal published monthly (pISSN 2797-0736; eISSN 2797-4480; DOI: 10.17977/um064vxixx20xxpxxx-xxx). This journal publishes scientific articles on language, literature, library information management, and arts. It publishes empirical and theoretical studies in the form of original research, case studies, research or book reviews, and development and innovation with various perspectives. Articles can be written in English, Indonesian, and other foreign languages.

## Editor in Chief

Karkono, (Scopus ID: 57681537100)

## Managing Editor

Evynurul Laily Zen, (Scopus ID: 57193409705)

## Editorial Board

Dewi Pusposari, (Orcid ID: 0000-0003-2412-9346)

Helmi Muzakki, (Orcid ID: 0000-0003-1257-6309)

Ike Ratnawati, (Scopus ID: 57216140934)

Joni Agung Sudarmanto, (Orcid ID: 0000-0001-6340-0077)

Lilis Afifah, (Orcid ID: 0000-0002-1941-7450)

Lukluk Ul Muyassaroh, (Orcid ID: 0000-0001-8979-0448)

Mochammad Rizal Ramadhan, (WoS ID: CAH-0557-2022)

Moh. Fery Fauzi, (WoS ID: ABC-8999-2021)

Moh. Safii, (Scopus ID: 57222594842; WoS ID: AAJ-4184-2021)

Muhammad Lukman Arifianto, (Scopus ID: 57336496200; WoS ID: ABE-4055-2021)

Muhammad Nurwiseso Wibisono, (Orcid ID: 0000-0002-0973-2617)

Nanang Zubaidi, (Orcid ID: 0000-0003-0840-6374)

Sari Karmina, (Scopus ID: 57223980999; WoS ID: AGA-9044-2022)

Swastika Dhesti Anggriani, (Orcid ID: 0000-0003-2625-2962)

Tri Wahyuningtyas, (Orcid ID: 0000-0002-2076-0109)

Yusnita Febrianti, (Scopus ID: 57195201710)

## Editorial Office

Bayu Koen Anggoro, (ORCID ID: 0000-0001-8523-8461)

Robby Yunia Irawan

Vira Setia Ningrum

**Administration Office Address:** Faculty of Letter of Universitas Negeri Malang, Semarang Street No 5 Malang 65145 D16 Building Second Floor Phone Number (0341) 551-312 psw. 235/236, Fax. (0341) 567-475, Web: <http://sastra.um.ac.id>, Email: [admin.jolla@um.ac.id](mailto:admin.jolla@um.ac.id); [editor.jolla@um.ac.id](mailto:editor.jolla@um.ac.id), the contents of JoLLA can be downloaded for free at <http://journal3.um.ac.id/index.php/fs>, the cover was designed by Joni Agung Sudarmanto.

---

JoLLA is published by Faculty of Letter of Universitas Negeri Malang. **Dean:** Utami Widiati, **Vice of Dean I:** Primardiana Hermilia Wijayati, **Vice of Dean II:** Moch. Syahri, **Vice of Dean III:** Yusuf Hanafi.

---

Our editorial receives manuscript which has not been published in other printed media. The manuscript should be typed with double space on A4 paper, with 12 – 20 pages long (see author guidelines on the back cover). The received manuscript will be evaluated by our reviewers. The editor may change the manuscript for adjustment to our standard format without changing the content and meaning.

---

This journal is published under the supervision of the Team for Journal and International Conference Acceleration of Universitas Negeri Malang (Notice of Assignment Letter Head of Institute of Research and Community Service of Universitas Negeri Malang, No 3.1.39/UN32.20/KP/2022). **Coordinator:** Ahmad Taufiq, **Head:** Aji Prasetya Wibawa, **Secretary:** Didik Nurhadi, **Member (Journal):** Fatiya Rosyida, Muhammad Afnan Habibi, Abi Fajar Fathoni, Agnisa Maulani Wisesa, Syahrul Munir, Rini Retnosari, Rakhmaditya Dewi Noorrizki, Shirly Rizki Kusumaningrum, Sunarti, Roni Herdianto, Bayu Koen Anggoro, Laksono Budiarto, Eko Pramudya Laksana, Prananda Anugrah, Betty Masruroh, Vira Setia Ningrum, Nia Windyaningrum, Sandra Irawan, Endra Ubaidillah, Citra Wahyu Pusparini, Angger Bintari Wulan Purwidiyanti, Dedi Tiarno, **Member (Translator):** M. Faruq Ubaidillah, Lisa Ramadhani Harianti.



# The Use of *Puzzle Game* Learning Media to Improve Arabic Word Reading Skill of SDN Sambangan Students

## Penggunaan Media Pembelajaran *Game Puzzle* untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Kata Bahasa Arab SDN Sambangan

Sita Rinandi Fatimah, Nurhidayati\*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\* Penulis korespondensi, Surel: nurhidayati.fs@um.ac.id

Paper received: 19-7-2022; revised: 26-8-2022; accepted: 27-9-2022

### Abstract

The purpose of this study was to describe the use of *puzzle* game learning media to improve Arabic word reading skills for class II SDN Sambangan and to describe improving Arabic word reading skills for class II SDN Sambangan students after using *puzzle* game learning media. The type of research used in this research was Classroom Action Research (CAR) which consists of two cycles. Data on the use and improvement of Arabic word reading skills were collected through observation sheets, interviews, and tests. The results of observations of the use of *puzzle* game learning media got good responses from students. There were also results of reading proficiency research showing that the pre-cycle reading ability of SDN Sambangan students is 45.5 percent and continues to increase in cycles I and II. The percentage of students' Arabic word reading skills in the first cycle was 57 percent, then increased to the second cycle, which was 80 percent. Thus, it can be concluded that the use of *puzzle* game media can improve the reading skills of second grade students at SDN Sambangan, and improve the word reading abilities of second grade students at SDN Sambangan.

**Keywords:** media use; puzzle; word reading

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran permainan *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca kata bahasa Arab siswa kelas II SDN Sambangan dan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan membaca kata bahasa Arab siswa kelas II SDN Sambangan setelah menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus. Data tentang penggunaan dan peningkatan kemahiran membaca bahasa Arab diperoleh melalui lembar pengamatan, wawancara, dan tes. Hasil pengamatan penggunaan media pembelajaran permainan *puzzle* mendapatkan tanggapan yang baik dari siswa. Hasil penelitian kemampuan membaca juga menunjukkan bahwa kemampuan membaca pra siklus siswa SDN Sambangan sebesar 45,5 persen dan terus meningkat pada siklus I dan II. Persentase kemampuan membaca kata bahasa Arab siswa siklus I diperoleh sebesar 57 persen kemudian meningkat pada hasil siklus II yaitu sebesar 80 persen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SDN Sambangan dan meningkatkan kemampuan membaca kata siswa kelas II SDN Sambangan.

**Kata kunci:** penggunaan media; puzzle; membaca kata

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran kosakata bahasa Arab di SDN Sambangan membutuhkan media untuk meningkatkan keterampilan membaca. Menurut hasil wawancara dengan guru Bahasa Arab di SD Negeri Sambangan pada tanggal 31 Mei 2021, kendala yang ditemui selama proses pembelajaran yaitu beberapa siswa belum lancar membaca kata bahasa Arab. Terbukti dari 10 anak, hanya 2 yang memenuhi Standar Integritas Minimum (KKM). Penyebabnya siswa

kurang termotivasi untuk belajar bahasa Arab dan pembelajaran Bahasa Arab di SD Negeri Sambangan terkesan baru. Selama ini guru yang mengajar Bahasa Arab hanya menggunakan buku cetak sebagai alat meningkatkan kemampuan membaca.

Pembelajaran bahasa Arab memiliki tujuan utama menggali dan mengembangkan kemampuan lisan dan tulisan seseorang. Kemahiran atau kemampuan berbahasa dapat dibagi menjadi empat, yaitu: menyimak/mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan reseptif dibagi menjadi keterampilan membaca dan mendengarkan, sedangkan keterampilan produktif dibagi menjadi keterampilan menulis dan berbicara (Nuha, 2012; Salahuddin, Fauzi, & Mauludiyah, 2020). Membaca adalah serangkaian tindakan untuk mendapatkan pesan yang disampaikan dari penulis. Keterampilan membaca memegang peranan penting dalam penguasaan keterampilan berbahasa Arab (Hermawan, 2017).

Untuk meningkatkan kemampuan membaca kata bahasa Arab, dalam pembelajaran bahasa Arab peneliti menggunakan media pembelajaran berupa permainan *puzzle* terutama pada anak sekolah dasar. Sebelum diajarkan kata-kata bahasa Arab, siswa terlebih dahulu harus mengenal huruf hijaiyah atau sub kata untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Menurut Aftika (2020), permasalahan yang dihadapi anak dalam membaca adalah kurang mengenal huruf, membaca kata per kata yang sering disebabkan oleh tidak menguasai keterampilan pemecahan kode, tidak memahami makna kata, tidak lancar membaca, salah parafrase, pengucapan yang buruk, pengulangan, pembalikan, penyisipan, substitusi, penggunaan bibir dan gerakan jari telunjuk, kesulitan mengelompokkan konsonan, diftong, dan diagraf, kesulitan menganalisis struktur kata, dan tidak mengenali arti kata. Oleh karena itu, gambar *puzzle* kosa kata bahasa Arab dipecah menjadi sub kata untuk memudahkan siswa membaca.

Kebanyakan orang merasa sulit untuk belajar bahasa Arab karena belum diperkenalkan secara mendetail sejak kecil. Ketika anak masih kecil juga tidak terlalu akrab dengan bahasa Arab. Anak-anak sangat aktif dan ingin tahu sejak mereka masih kecil. Mengajar seorang anak tentu tidak sama dengan mengajar orang dewasa, meskipun masa kanak-kanak adalah usia yang paling mudah untuk belajar bahasa. Bagaimanapun, keberhasilan seorang siswa belajar di sekolah ditentukan dari perolehan keterampilan membaca anak.

Membaca bukan hanya sebagai kegiatan penting dalam kehidupan sehari-hari, melainkan rangkaian tindakan untuk memperoleh makna. Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang perlu didorong dan dikembangkan dalam kelas bahasa. Oleh karena itu, pelajaran membaca harus ditanggapi dengan serius dan tidak boleh dianggap remeh. Menurut Mujib dan Rahmawati (2013), pelajaran yang disampaikan berbeda antara anak dan orang dewasa, sehingga guru perlu memahami karakteristik siswa dan psikologi belajar. Anak-anak merasa mudah untuk belajar bahasa. Anak-anak memiliki sifat yang suka beraktivitas dan selalu ingin tahu.

Sesuai dengan usia anak-anak yang suka beraktivitas, belajar bahasa Arab dengan menggunakan media permainan *puzzle* disukai oleh anak-anak. Permainan *puzzle* dapat mengembangkan kemampuan mental pada anak, seperti penggunaan bahasa, persepsi, perhatian, pemecahan masalah, daya ingat, kreativitas, dan pola pikir melalui permainan *puzzle* anak mencoba mencocokkan warna dan gambar. Menurut Aftika (2020), media *puzzle* dapat membantu siswa kelas bawah meningkatkan keterampilan membaca kata dan suku kata, sambil bermain *puzzle*, ketika siswa berhasil menggabungkan suku kata menjadi kata-kata,

mereka juga diminta untuk berbicara atau membaca dengan keras. Dengan menggabungkan potongan-potongan *puzzle* dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca mereka. Saat bermain *puzzle*, sel-sel otak anak dapat dilatih secara tidak langsung, kemampuan berpikir mereka dapat dikembangkan, dan anak dapat berkonsentrasi dalam memecahkan teka-teki *puzzle*.

Amalia dan Hidayat (2018) melakukan penelitian tentang penggunaan media pendidikan dan penggunaan teka-teki silang untuk belajar bahasa Arab, seperti belajar lebih efektif dan menyenangkan, membuat tulisan bahasa Arab lebih mudah dibaca, dan mempermudah peulisan kosa kata bahasa Arab dan memudahkan guru mengajar siswa yang masih kesulitan. Selain itu, Aftika (2020) menunjukkan bahwa siswa kelas I B menggunakan media pendidikan untuk meningkatkan pemahaman membaca awal mereka. Selain penelitian tersebut, Romadhoni (2020) menunjukkan bahwa media permainan edukasi dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ketika belajar bahasa Arab di SD kelas IV Kota Semarang.

Sesuai hasil wawancara pada tanggal 31 Mei 2021 dengan guru Bahasa Arab di SD Negeri Sambangan, siswa kurang termotivasi dalam belajar bahasa Arab. Menurut Sardiman (2010), pengaruh motivasi terhadap seseorang tergantung pada seberapa besar motivasi yang ditimbulkan dalam memotivasi perilaku seseorang. Jika seseorang termotivasi, orang tersebut dapat bekerja lebih terarah dan lebih intensif. Dalam kegiatan belajar, motivasi digambarkan sebagai daya penggerak umum bagi mereka yang mendorong, mengarahkan, dan menjamin kegiatan belajar agar tercapai tujuan yang diinginkan dari mata pelajaran tersebut. Menurut Sholikhah, Qibtiyah, dan Nisa (2019), belajar bahasa Arab bagi anak adalah kegiatan pembelajaran bahasa asing yang tidak membosankan, menyenangkan, tidak menimbulkan stres, dan alamiah. Selain itu, mata pelajaran bahasa Arab di sekolah SDN Sambangan terkesan baru dan proses pembelajaran terkesan kaku dan membosankan, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Sambangan.

Peneliti menggunakan model permainan *puzzle* yang digunakan Aftika (2020) dalam penelitiannya. Namun, peneliti mengubah gambar *puzzle* yang semula berbahasa Indonesia menjadi kata-kata Bahasa Arab. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran permainan *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca kata bahasa Arab siswa kelas II SDN Sambangan dan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan membaca kata Bahasa Arab siswa kelas II SDN Sambangan setelah menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle*. Peneliti ini berkontribusi untuk menarik dan merangsang minat siswa dalam belajar bahasa Arab, sehingga mempermudah siswa dalam membaca dan memahami kata, frasa, dan kalimat bahasa Arab.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dari Kurt Lewin. Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*) ini menggunakan prosedur (langkah) perencanaan, perlakuan, pengamatan, dan pertimbangan (Arikunto, 2010). Subjek penelitian ini adalah guru Bahasa Arab SDN Sambangan dan 10 siswa kelas II di SDN Sambangan tahun ajaran 2021/2022 dengan rincian 8 siswa dan 2 siswi. Lokasi penelitian berada di SDN Sambangan jl. Tlogorejo no. 01 Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan.

Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa tes dan pedoman observasi. Untuk mendapatkan data peningkatan kemampuan pemahaman bacaan bahasa Arab, peneliti melakukan perbandingan hasil pretest dan posttest. Alat tes yang digunakan terdiri dari soal

pilihan ganda menerjemahkan, menyilangkan kata, dan mengeja bacaan. Siswa dianggap telah menyelesaikan studinya jika mendapat nilai 70. Jika nilainya di bawah 70, maka siswa tersebut dianggap tidak tuntas. Posttest diberikan pada setiap akhir siklus dan pedoman observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peneliti dan siswa. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan proses pembelajaran, meliputi aspek perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, dan evaluasi.

Penelitian tindakan kelas dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan yaitu proses pembelajaran penggunaan media *puzzle* dan peningkatan kemahiran membaca. Kegiatan penelitian ini sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu proses belajar mengajar menggunakan media *puzzle*. Diawali dengan tahap pendahuluan oleh guru dengan melakukan stimulus khusus agar siswa siap baik secara psikis maupun materi, menjelaskan tujuan pembelajaran, selanjutnya proses belajar mengajar menggunakan media *puzzle* dengan cara: (1) guru membagi siswa menjadi dua kelompok, (2) guru membagikan media *puzzle*, (3) siswa mulai menuntaskan tugas menggunakan media *puzzle*, (4) perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya di kelas, dinilai oleh guru, dan (5) siswa mengerjakan tes evaluasi kemampuan membaca.

Dalam penelitian ini yang berperan sebagai observer adalah guru bahasa Arab SDN Sambangan yaitu Ibu Siti Maizun dan peneliti sebagai pengajar. Kegiatan observasi penelitian ini dilakukan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Arab. Yang perlu dicermati oleh peneliti adalah proses pembelajaran guru dan siswa dengan menggunakan media pendidikan dan peningkatan kemampuan membaca setelah menggunakan media pendidikan berupa permainan *puzzle*.

Tema pembelajaran kosakata yang diajarkan pada siswa kelas II SDN Sambangan telah didiskusikan dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab yang tentunya tema yang diajarkan adalah kosakata yang ada pada kegiatan sehari-hari. Pada siklus I, peneliti mengangkat tema hewan yang mana siswa dapat menemukan ayam, kucing atau burung dan hewan-hewan lain di sekitaran rumah, sedangkan pada siklus II peneliti mengangkat tema alat-alat sekolah di mana siswa dapat menemukannya setiap hari sehingga kosa kata tersebut bisa cepat diingat.

Pada setiap akhir siklus, guru dan peneliti melakukan penilaian tertulis dan lisan untuk menentukan keberhasilan tindakan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu  $\geq 80\%$  siswa mengalami peningkatan pemahaman membaca dengan rata-rata kelas 80 atau lebih tinggi. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersubjek kepada 10 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Kata Bahasa Arab

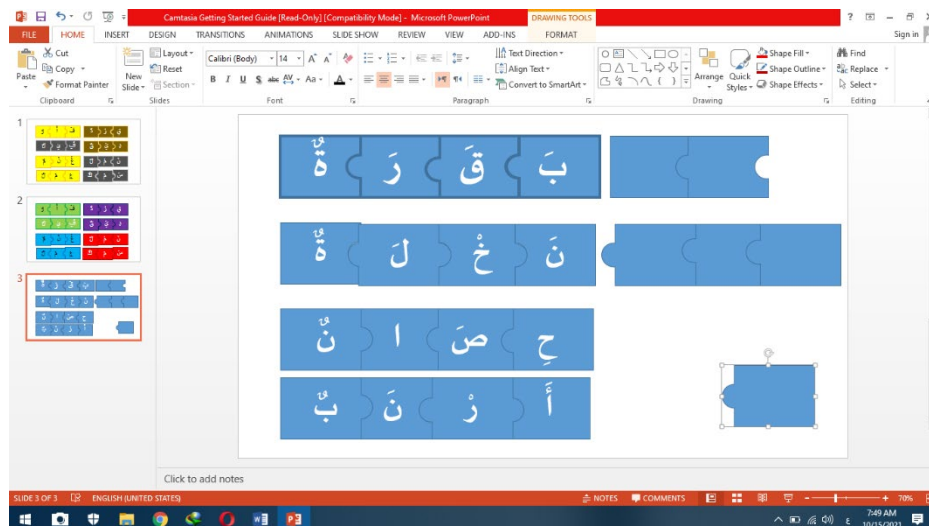
Setelah diadakan pretest, guru menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dilaksanakan di SDN Sambangan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di SDN Sambangan dengan tema أدوات المدرسة dan sub tema في المدرسة. Tema tersebut digunakan sebagai bahan ajar kelas 2 semester ganjil. Alokasi waktu pelaksanaan 2×35 menit dan materi yang diajarkan kosa kata (mufradat) tentang benda-benda di kelas 2 dengan tema أدوات المدرسة; 2) Tujuan dari pembelajaran tersebut agar siswa dapat membaca, mengartikan, dan menghafalkan kosa kata bahasa Arab tentang benda

di dalam kelas; dan 3) Kompetensi dasar: mengenal mufradat tentang benda-benda di kelas II dan mendemonstrasikan mufradat tentang benda-benda di kelas II. Indikator ketercapaian pembelajaran adalah: mengucapkan, membaca, dan menghafalkan 10 mufradat tentang benda di dalam kelas dengan pengucapan yang benar.

Metode pembelajaran dalam penelitian ini adalah metode tanya jawab, ceramah, dan permainan *puzzle*. Media pembelajaran yang digunakan yaitu, papan tulis dan *puzzle*. Sedangkan sumber belajar diambil dari buku bahasa Arab kelas (2) dan internet.

Terdapat tiga bagian dalam kegiatan mengajar, yaitu: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan Pembuka dilakukan selama 5 menit, meliputi: (1) Guru memberi salam kepada siswa, (2) Salah satu siswa memimpin untuk berdoa, (3) Guru melakukan apersepsi kepada siswa, dan (4) Guru menjelaskan tujuan kegiatan belajar. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti yang dilaksanakan selama 55 menit: (1) Guru meminta siswa membaca kosa kata tentang sekolah, (2) Guru meminta siswa membentuk kelompok, (3) Guru meminta setiap kelompok menyusun *puzzle* kosakata yang ditemukan, (4) Guru menemui kelompok yang sudah berhasil menyusun, (5) Guru membaca kosa kata yang berhasil disusun dan mengartikan secara bersama-sama, dan (6) Guru meminta siswa menulis kosa kata yang telah disusun dan di hafalkan. Yang terakhir adalah Kegiatan Penutup yang dilakukan selama 10 menit: (1) Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini, (2) Guru mengingatkan kembali tentang materi hari ini yang sudah dipelajari, (3) Guru menanyakan perasaan siswa selama kegiatan inti berlangsung, (4) Siswa memimpin doa pulang secara bersama-sama, dan (5) Guru memberikan salam penutup sebelum siswa kembali ke rumah. Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemahiran membaca dilakukan dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan penutup.

Persiapan diperlukan sebelum proses pembelajaran dimulai. Guru menyiapkan alat dan bahan. Untuk membuat *puzzle* diperlukan alat dan bahan kertas manila, kertas hvs, tinta dan print, lem, dan gunting.



Gambar 1. Sketsa *Puzzle*

Guru mempersiapkan sketsa kosa kata sesuai tema pembelajaran, misalnya sketsa kosa kata untuk *puzzle* seperti ditunjukkan Gambar 1. Guru mulai membuat *puzzle* dengan cara

mencetak sketsa kosa kata, menempel sketsa kosa kata pada kertas manila/karton, dan bila lem sudah mengering, menggunting *puzzle* sesuai garis sketsa

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap. Tahapan yang dilakukan adalah: 1) Guru bertanya arti kosa kata tentang benda di dalam kelas, 2) Guru meminta siswa membaca kosa kata tentang benda di dalam kelas, 3) Guru meminta siswa membentuk kelompok, 4) Guru meminta setiap kelompok menyusun *puzzle* kosakata yang ditemukan, 5) Guru menemui kelompok yang sudah berhasil menyusun *puzzle*, 6) Guru membaca kosa kosa kata yang berhasil disusun dan mengartikan secara bersama-sama, 7) Guru meminta siswa menulis kosa kata dan meminta siswa membacakannya di depan kelas, dan 8) Guru meminta kelompok yang telah selesai maju depan kelas untuk menghafalkan kosa kata.

**Tabel 1. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I**

No	Aspek yang diamati	Nilai	
		Pert I	Pert II
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa	4	4
2.	Siswa menjawab ketika sedang apersepsi	4	4
3.	Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran	3	3
4.	Siswa membaca mufradat dan artinya	3	3
5.	Siswa membentuk kelompok heterogen	4	4
6.	Siswa menerima potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
7.	Siswa mengerjakan potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
8.	Siswa aktif dalam kegiatan menyusun <i>puzzle</i>	4	4
9.	Siswa membuat kesimpulan bersama-sama dengan guru	4	4
10.	Siswa mengajukan atau menjawab pertanyaan tentang materi pembelajaran	3	4
11.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	3	3
12.	Siswa berdoa dan menjawab salam	4	4
Jumlah		44	45
Rata-rata keseluruhan		92	93
		92,5%	

Tabel instrumen dirujuk dari Aftika (2020)

**Tabel 2. Hasil observasi aktivitas guru siklus I**

No	Aspek yang diamati	Nilai	
		Pert I	Pert II
1.	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar	4	4
2.	Melakukan kegiatan apersepsi	3	3
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4
4.	Mengarahkan siswa untuk membaca mufradat dan artinya	4	4
5.	Menyiapkan potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
6.	Membentuk kelompok beranggotakan 5 orang	3	4
7.	Menjelaskan tata cara bermain <i>puzzle</i>	3	3
8.	Membagikan potongan-potongan <i>puzzle</i>	3	3
9.	Memberikan penguatan materi mengenai yang telah dipelajari	4	4
10.	Membuat kesimpulan	4	4
11.	Berdoa dan menutup proses pembelajaran	4	4
Jumlah		39	41
Rata-rata keseluruhan		89	93
		91%	

Tabel instrumen dirujuk dari Aftika (2020)



Penutup kegiatan adalah kegiatan akhir. Kegiatan tersebut dilakukan dengan cara: 1) Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran, 2) Guru mengingatkan kembali tentang materi hari ini yang sudah dipelajari, 3) Guru menanyakan perasaan siswa selama kegiatan inti pembelajaran berlangsung, 4) Siswa memimpin doa pulang secara bersama-sama, dan 5) Guru memberikan salam penutup sebelum siswa kembali ke rumah.

Peneliti melakukan kegiatan observasi aktivitas siswa dan guru selama penelitian. Hasil observasi ditunjukkan oleh tabel 1 dan tabel 2. Aktivitas siswa di Tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata 92,5% sedangkan aktivitas guru menunjukkan nilai rata-rata 91%.

### Siklus II

Pada siklus II terdapat 2 pertemuan yang meliputi partisipasi belajar siswa dan kegiatan mengajar guru. Pada siklus II di pertemuan pertama hari Selasa, 2 November 2021, dibahas sub pokok bahasan subtema II mengenai kosakata tentang hewan. Pelaksanaan kegiatan sebagai berikut: 1) Guru mengawali kegiatan dengan berdoa dan memberikan apersepsi kepada siswa, menjelaskan mengenai materi yang hari ini akan dipelajari, 2) Guru membimbing siswa untuk bernyanyi kosa kata hewan-hewan dan diikuti oleh siswa, 3) Setelah kegiatan bernyanyi siswa diminta membacakan kosa kata tentang hewan beserta arti kata tersebut, beberapa siswa memimpin untuk membacakan kosa kata dengan lafal dan intonasi yang baik dan diikuti oleh siswa lainnya, dan 4) Kemudian guru membagi siswa menjadi 5 kelompok beranggotakan 2 orang, agar semua siswa lebih fokus dalam mengerjakan tugas. Siswa diminta menyusun *puzzle*, menulis kosa kata bahasa Arab yang berhasil disusun di kertas, menghafalkan 5 mufradat, membaca serta menuliskannya di depan kelas. Pada tahap ini para siswa sangat antusias dan lebih fokus pada yang dikerjakan.

**Tabel 3. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II**

No	Aspek Yang diamati	Nilai	
		Pert I	Pert II
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa	4	4
2.	Siswa menjawab ketika sedang apersepsi	4	4
3.	Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran	3	4
4.	Siswa membaca mufradat dan artinya	4	4
5.	Siswa membentuk kelompok heterogen	3	3
6.	Siswa menerima potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
7.	Siswa mengerjakan potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
8.	Siswa aktif dalam kegiatan <i>puzzle</i>	4	4
9.	Siswa membuat kesimpulan bersama-sama dengan guru	4	4
10.	Siswa mengajukan atau menjawab pertanyaan tentang materi pembelajaran	4	4
11.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	4	4
12.	Siswa berdoa dan menjawab salam	4	4
Jumlah		46	47
Rata-rata keseluruhan		96	98
		97%	

Tabel instrumen dirujuk dari Aftika (2020)

Kegiatan penutup setelah semua kelompok sudah maju untuk membaca dan menuliskan kosa kata bahasa Arab, guru merefleksikan pembelajaran dan mengingatkan siswa bahwa pada pertemuan yang akan diadakan tes yang ke-2. Lalu, siswa diberi motivasi agar semakin rajin belajar dan mengingatkan untuk sering berlatih membaca di rumah dan mengingat kosa kata yang dipelajari.

Siklus II pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 9 November 2021. Sebelum diadakan tes, guru memberikan penguatan terlebih dahulu yaitu dengan cara mengulang kembali materi pelajaran yang telah dipelajari. Guru melakukan tanya jawab mengenai kosa kata yang telah mereka pelajari dan siswa menyebutkan kosa kata Bahasa Arab tersebut secara bersama-sama dengan semangat. Selanjutnya, guru membagikan lembar soal dan meminta siswa membaca soal dengan teliti dan kemudian guru memanggil satu persatu siswa untuk maju membacakan kosa kata bahasa Arab. Hasil observasi kegiatan pembelajaran siswa pada siklus kedua meningkat dengan baik.

**Tabel 4. Hasil observasi aktivitas guru siklus II**

No	Aspek Yang diamati	Nilai	
		Pert I	Pert II
1.	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar	4	4
2.	Melakukan kegiatan apersepsi	4	4
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4
4.	Mengarahkan siswa untuk membaca mufradat dan artinya	4	4
5.	Menyiapkan potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
6.	Membentuk kelompok beranggotakan 2-3 orang	4	4
7.	Menjelaskan tata cara bermain <i>puzzle</i>	4	4
8.	Membagikan potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
9.	Memberikan penguatan materi mengenai yang telah dipelajari	3	3
10.	Membuat kesimpulan dan evaluasi bersama siswa	4	4
11.	Berdoa dan menutup proses pembelajaran	4	4
Jumlah		43	43
Rata-rata keseluruhan		98	98
		98%	

Tabel instrumen dirujuk dari Aftika (2020)

Peneliti melakukan kegiatan observasi aktivitas siswa dan guru selama penelitian pada siklus II. Hasil observasi ditunjukkan oleh Tabel 3 dan Tabel 4. Aktivitas siswa di Tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata 97% sedangkan aktivitas guru menunjukkan nilai rata-rata 98%.

### **3.2. Peningkatan Kemahiran Membaca Siswa setelah digunakan Game *Puzzle* dalam Pembelajaran membaca kata Bahasa Arab**

#### *Pra siklus*

Hasil dari pra siklus menunjukkan kemahiran membaca kata bahasa Arab pada siswa sangat rendah, hal ini dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil tindakan pra siklus**

No	Data Hasil Tes	Nilai
1.	Rata-rata nilai siswa	48,5
2.	Jumlah siswa yang tuntas	2
3.	Jumlah siswa yang belum tuntas	8

Peneliti melakukan kegiatan observasi hasil tindakan pra siklus. Hasil observasi ditunjukkan oleh Tabel 5. Rata-rata nilai siswa 48,5 dengan 2 dari 10 siswa saja yang tuntas, sedangkan sisanya belum tuntas.

*Siklus I*

Hasil tes pada proses pembelajaran siswa siklus pertama dapat dilihat di bawah ini. Pembelajaran membaca dengan media permainan *puzzle* pada siklus I dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN Sambangan.

**Tabel 6. Hasil tindakan siklus I**

No	Data Hasil Tes	Nilai
1.	Rata-rata nilai siswa	57
2.	Jumlah siswa yang tuntas	2
3.	Jumlah siswa yang belum tuntas	8

Peneliti melakukan kegiatan observasi hasil tindakan siklus I. Hasil observasi ditunjukkan oleh Tabel 6. Rata-rata nilai siswa 57 dengan 2 dari 10 siswa saja yang tuntas, sedangkan sisanya belum tuntas.

*Siklus II*

Hasil tes proses pembelajaran siklus kedua dapat dilihat pada Tabel 7. Pembelajaran membaca dengan media permainan *puzzle* pada siklus II dapat meningkatkan kemampuan membaca kata siswa kelas II SDN Sambangan.

**Tabel 7. Hasil tindakan siklus II**

No	Data Hasil Tes	Nilai
1.	Rata-rata nilai siswa	80
2.	Jumlah siswa yang tuntas	8
3.	Jumlah siswa yang belum tuntas	2

Peneliti melakukan kegiatan observasi hasil tindakan siklus 2. Hasil observasi ditunjukkan oleh Tabel 7. Rata-rata nilai siswa 80 dengan 8 dari 10 siswa tuntas, sedangkan sisanya belum tuntas.

**3.3. Penggunaan media pembelajaran permainan *puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Bahasa Arab**

Menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle* untuk siswa kelas II menyajikan topik yang sering mereka temui, seperti kosa kata benda yang ada di kelas dan hewan. Hal ini didasarkan pada teori *puzzle* sebagai media alternatif untuk pengajaran kosakata (Sholikah et al. 2019). Pada tingkat pemula dan sekolah dasar, ada baiknya untuk memilih kosa kata yang sering siswa temui dalam kehidupan sehari-hari, tergantung pada level dan kelas siswa. Hal ini dirancang untuk lebih optimal bagi siswa dalam proses pembelajaran dan penguasaan kosa kata, sehingga mereka nantinya dapat memulai praktek percakapan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas II siklus I proses pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle*, dapat diketahui bahwa siswa lebih senang dan lebih menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle*. Hal ini berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Rahmanelli (2007) bahwa permainan *puzzle* adalah permainan yang menyenangkan untuk anak-anak karena mereka menyukai warna, bentuk, dan gambar yang lucu. Dengan bermain *puzzle*, anak mencoba memecahkan masalah *puzzle* tersebut. Pada tahap awal belajar menggunakan media *puzzle*, mereka akan mencoba untuk merakit *puzzle* dari potongan-potongan-

nya. Dengan menggunakan beberapa panduan dan contoh, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan bereksperimen dengan bentuk, warna, dan logika.

Hasil observasi kegiatan belajar siswa pada siklus I sudah baik, pada siklus I kegiatan pembelajaran menggunakan media pendidikan, siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan antusias dengan permainan *puzzle* tersebut. Tetapi ada beberapa siswa yang merasa kesulitan menyusun potongan-potongan *puzzle* karena belum lancar membaca. Hal ini berdasarkan teori yang dipaparkan oleh Al-Azizy (2010) bahwa permainan *puzzle* memiliki manfaat melatih otak, koordinasi nalar, mata dan tangan, pengetahuan, dan kesabaran. Misalnya, anak-anak dapat belajar bentuk dan warna melalui permainan *puzzle*. Pengetahuan yang diperoleh dengan cara ini seringkali lebih berkesan bagi anak daripada pengetahuan yang dipelajari dari lubang hati. Anak-anak juga dapat mempelajari konsep dasar, hewan, lingkungan, jenis buah, alfabet, dan lainnya.

Salcedo (2002) menjelaskan bahwa menggunakan lagu dalam pelajaran bahasa asing akan membantu anak untuk mengingat teks. Aktivitas mental berulang (*involuntary mental rehearsal*) yang tidak disengaja juga meningkat dengan bentuk musik. Dengan demikian musik dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperoleh bahasa. Hasil observasi kegiatan mengajar guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus pertama sudah baik, hal ini dapat dilihat pada Tabel 2. Dalam memanfaatkan media pembelajaran saat proses belajar di kelas. Meskipun terdapat beberapa kekurangan dan perlu adanya perbaikan seperti pada pembelajaran disertai lagu, jadi pada siklus dua sebelum pembelajaran guru mengajak siswa bernyanyi kosa kata sesuai tema yang telah ditentukan, kemudian penguatan materi lebih ditingkatkan lagi sehingga guru tidak perlu menjelaskan materi secara detail. Penguasaan kelas yang dimiliki oleh guru sudah cukup baik dan meningkat, sehingga pada siklus dua hasil belajar siswa naik. Menurut teori yang diungkapkan oleh Elisabeth (2005), keberhasilan belajar bahasa dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengajar dengan cara menarik dan menyenangkan bagi anak. Anak-anak suka bernyanyi dan bergerak. Oleh karena itu, kegiatan menyanyi dan gerak merupakan pendekatan yang efektif untuk pembelajaran bahasa. Menyanyikan lagu akan membuat anak lebih senang dan lebih mudah memahami.

#### **3.4. Peningkatan Kemahiran Membaca Siswa setelah menggunakan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran**

Masih banyak siswa yang kesulitan membaca kata-kata bahasa Arab, menurut hasil *pretest* yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan membaca kata bahasa Arab kelas II SDN Sambangan. Dari hasil *pretest* yang dilakukan peneliti, data yang diperoleh dari hasil tes rata-rata nilai siswa 48,5 dari 2 anak tuntas dan 8 anak lainnya belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini didasarkan pada teori yang dikemukakan oleh Arikunto (2002) tentang pembelajaran keterampilan berbahasa, bahwa pembelajaran kelompok kecil, dipimpin oleh teman sebaya yang akrab dengan pembelajaran bahasa dan materi pembelajaran, merupakan solusi efektif untuk kebutuhan siswa karena menjadi lebih aktif melalui interaksi siswa dan aktivitas komunikasi. Tutor sebaya memberi siswa lebih banyak kebebasan untuk bertanya tanpa merasa malu, terancam atau ragu untuk bertanya kepada guru.

Dari hasil tindakan siklus I pada Tabel 5 terlihat bahwa rata-rata nilai siswa 57, nilai terendah 40, dan nilai tertinggi 70. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sangat

rendah dan masih perlu ditingkatkan. Sesuai dengan indeks keberhasilan, siswa dianggap telah menyelesaikan belajarnya jika mencapai nilai 70. Jika kurang dari 70, maka siswa tersebut dianggap tidak tuntas. Dari 10 siswa tersebut, hanya 20% atau 2 siswa yang berada di atas KKM, sedangkan 80% atau 8 siswa lainnya masih di bawah KKM. Hasil posttest menunjukkan bahwa pemahaman membaca Bahasa Arab siswa belum optimal. Dari hasil tindakan pada siklus II pada Tabel 6 terlihat bahwa siswa memiliki nilai rata-rata 57, nilai minimal 40, dan nilai maksimal 70. Siswa menyelesaikan pelajarannya ketika mereka mencapai nilai 70. Jika yang dicapai kurang dari 70, maka siswa tersebut dianggap tidak tuntas. Pada siklus II, siswa yang memenuhi KKM mencapai 70%, sehingga penelitian dianggap berhasil. Hasil penelitian ini juga berbanding lurus dengan survei yang dilakukan Aftika (2020). Hasil tes yang dilaksanakan secara lisan pada keterampilan membaca permulaan menggunakan media *puzzle* pada siklus pertama diketahui terdapat 19 dari 30 anak yang mencapai KKM (75) dengan rata-rata keseluruhan (72,13) dan terdapat hasil persentase 63%. Kemudian meningkat pada siklus kedua diketahui terdapat 25 dari 30 anak yang mencapai KKM (75) dengan rata-rata keseluruhan (80,13) dan terdapat hasil persentase 83%.

Berdasarkan dari hasil penelitian, dapat diketahui setelah melakukan kegiatan mengajar dengan menggunakan media permainan *puzzle*, kemampuan membaca kata siswa meningkat. Terlihat dari hasil tes siswa yang terus meningkat sebesar 20% pada hasil *post test* siklus I, dengan sebanyak 2 siswa mencapai standar KKM dalam membaca, sedangkan 8 siswa lainnya tidak mencapai standar KKM. Pada siklus II, terdapat 8 siswa mengalami peningkatan dan hasil belajarnya mencapai KKM dengan persentase 80%. Peneliti menemukan beberapa permasalahan seperti: (1) Siswa yang mengalami kesulitan ketika mencari potongan *puzzle*, (2) Siswa mengalami kesulitan ketika menyusun potongan-potongan *puzzle*, (3) Siswa memiliki keterampilan membaca yang belum lancar atau masih di eja, dan (4) Siswa kurang latihan di rumah. Hal ini berdasarkan teori yang dipaparkan oleh Asrori dan Ahsanuddin (2016), membaca adalah proses mendapatkan informasi yang terdapat di dalam tulisan. Namun penerapan kegiatan membaca bahasa Arab tidak memenuhi tujuan membaca. Faktor penghambat belajar membaca adalah kesulitan siswa dalam memahami arti kata dan ungkapan bahasa Arab dan keengganan siswa untuk bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan.

#### 4. Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian kelas II yang dilakukan di SDN Sambangan tentang penggunaan media pendidikan untuk meningkatkan kemampuan membaca kata bahasa Arab. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle*, setiap siklus mengalami kemajuan yang baik, dan kegiatan siswa yang menggunakan media pembelajaran *puzzle* menjadi sangat baik, yang tidak hanya dipuji oleh siswa tetapi juga oleh guru kelas. Siswa merespon dengan baik penggunaan media pembelajaran *puzzle* di dalam kelas. Hasil tes verbal keterampilan membaca kata dengan menggunakan media permainan *puzzle* pada siklus I didapatkan 2 dari 10 anak mencapai KKM (70), rata-rata keseluruhan (57), dan persentase hasil 20%. Pada siklus II meningkat, 8 dari 10 anak diketahui mencapai KKM (70), rata-rata keseluruhan (80,2) dan persentase hasil 80%. Berdasarkan data yang didapat pada penelitian tersebut, peningkatkan kemampuan membaca kata Bahasa Arab kelas II SDN Sambangan terdapat peningkatan.

## Daftar Rujukan

- Aftika, S. N. (2020). *Penerapan media puzzle untuk meningkatkan ketrampilan membaca permulaan siswa pada pembelajaran Tematik kelas I SDN Ragunan* (Unpublished undergraduate thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/50121>
- Al-Azizy, A. S. (2010). *Ragam latihan khusus asah ketajaman otak anak plus melejitkan daya ingatnya*. Yogyakarta: Diva Press.
- Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan media teka-teki silang (crossword puzzle) dalam meningkatkan kemampuan baca tulis kosakata bahasa Arab peserta didik kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 119–134. doi: <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.133>
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi penelitian suatu pendekatan proposal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, I., & Ahsanuddin, M. (2016). *Media pembelajaran bahasa Arab: Dari kartu sederhana sampai web penjelajah dunia*. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Hermawan, D. P. (2017). *Efektivitas penggunaan game edukasi berjenis puzzle, RPG dan Puzzle RPG sebagai sarana belajar matematika* (Unpublished master's thesis, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya).
- Mujib, F., & Rahmawati. (2013). *Permainan edukatif pendukung pembelajaran bahasa Arab 2*. Yogyakarta: Diva Press
- Nuha, U. (2012). *Metodologi super efektif pembelajaran bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmanelli, R. (2007). Efektivitas pemberian tugas model media puzzle dalam meningkatkan kreativitas dan pengetahuan regional mahasiswa jurusan Geografi. *Jurnal Pembelajaran*, 30(01), 23–31. Retrieved from <http://repository.unp.ac.id/15536/1/Jurnal%20Pembelajaran%20Vol%2030%20%281%29.pdf>
- Romadhoni, M. (2020). *Pengembangan media puzzle interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab bagi siswa kelas IV* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Semarang, Semarang). Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/41407/>
- Salahuddin, H., Fauzi, M. F., & Mauludiyah, L. (2021). Effectiveness of Arabic video animation in improving the mastery of Arabic vocabulary for students of Islamic Junior School. *International Journal of Arabic Language Teaching*, 2(02), 149–161. doi: <https://doi.org/10.32332/ijalt.v2i02.2499>
- Salcedo, C. S. (2002). The effects of songs in the foreign language classroom on text recall and involuntary mental rehearsal. *Journal of College Teaching and Learning*, 7(6), 19–30. doi: <https://doi.org/10.19030/tlc.v7i6.126>
- Sardiman, A. M. (2010). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sholikah, M., Qibtiyah, N. M., & Nisa, B. F. (2019). Puzzle sebagai alternatif media pengajaran kosa kata bahasa Arab bagi anak usia dini. *Proceedings of Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa III Tahun 2019 Universitas Negeri Malang*, 324–334. Retrieved from <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/355>



# The Use of Google Sites as an Interactive German Language Learning Media of Grade X Students of SMA Laboratorium UM

## Penggunaan Google Sites sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jerman untuk Siswa Kelas X SMA Laboratorium UM

**Baka Pranatha Ginting, Lilis Afifah\***

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No.5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: lilis.afifah.fs@um.ac.id

Paper received: 25-7-2022; revised: 26-8-2022; accepted: 27-9-2022

### Abstract

This research aimed to describe the usage of Google Sites as an interactive media for German language learning of grade X students of SMA Laboratorium UM in hybrid learning mode and to find out students' responses to the use of the applied media. The method used by the researcher was descriptive qualitative, while the research data were gathered from the observation conducted by three observers and questionnaire for 30 students of class X across German language interests. The results depict that the hybrid German learning process using Google Sites went properly. The interactive learning media could be used easily during learning. Students at school and at home were able to access the learning materials, games, practice questions, assessment results, and attendance list easily by opening the Google Sites link and selecting the appropriate web page attached to the media. According to students, these sites can be operated conveniently using cell-phones, tablets or laptops that are connected to the internet. In addition, the display of the media is also attractive and feasible because the subject matter is presented with colorful pictures, audio, and video. Therefore, students are more enthusiastic and motivated to learn German by using Google Sites.

**Keywords:** Google Sites; media; German language

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Jerman untuk siswa kelas X SMA Laboratorium UM pada moda pembelajaran hybrid dan mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media tersebut. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif kualitatif. Data penelitian bersumber dari hasil observasi yang dilakukan tiga observer dan angket yang dibagikan kepada 30 siswa kelas X lintas minat bahasa Jerman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Jerman secara hybrid dengan menggunakan Google Sites berjalan dengan baik. Media pembelajaran interaktif tersebut dapat digunakan dengan mudah pada saat pembelajaran. Siswa yang di sekolah dan di rumah dapat mengakses materi pembelajaran, permainan, latihan soal, hasil penilaian tugas, dan juga presensi kehadiran hanya dengan membuka link Google Sites dan kemudian memilih halaman web yang dituju. Menurut siswa, media pembelajaran itu dapat diakses dengan mudah menggunakan HP, tablet maupun laptop yang terkoneksi dengan internet. Selain itu, tampilan media tersebut juga menarik dan praktis karena materi pelajaran disajikan dengan gambar, audio, video, dan tulisan berwarna. Siswa juga lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar bahasa Jerman dengan menggunakan Google Sites.

**Kata kunci:** Google Sites; media; bahasa Jerman

## 1. Pendahuluan

Pada umumnya sistem pembelajaran di sekolah dilakukan secara tatap muka. Sistem pembelajaran ini dilakukan melalui adanya pertemuan langsung antara guru dan siswa. Sejak

awal tahun 2020 moda pembelajaran mengalami beberapa perubahan. Hal itu terjadi karena adanya pandemi virus COVID-19 yang melanda negara Indonesia bahkan dunia secara global. Akibatnya terjadi pergeseran tatanan kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Cepatnya laju penyebaran virus membuat diberlakukannya kebijakan *physical distancing* yang mengharuskan setiap orang untuk menjaga jarak. Pada tanggal 4 Maret 2020 UNESCO (United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization) menyarankan agar pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh (*online*) untuk menghentikan laju penyebaran virus tersebut. Pada saat pandemi mulai merebak di Indonesia, pemerintah melalui Kemendikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) pada hari Selasa, 24 Maret 2020 membuat surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang berisi perihal diberlakukannya pembelajaran dari rumah masing-masing (*learning from home*).

SMA Laboratorium UM sebagai salah satu sekolah yang terkena kebijakan tersebut telah menerapkan pembelajaran daring secara 100% sejak saat itu juga. Ketika trend penyebaran virus COVID-19 mengalami penurunan, moda pembelajaran diubah secara bertahap. Mula-mula sekolah menerapkan pembelajaran *hybrid*, yaitu separuh daring dan separuh luring, namun selang beberapa waktu pembelajaran dengan moda tatap muka dilakukan secara utuh. Peningkatan kasus dari penyebaran virus tidak berapa lama kemudian kembali meningkat, sehingga sekolah tersebut memutuskan kembali untuk menerapkan moda pembelajaran *hybrid*. Pembelajaran *hybrid* adalah kombinasi antara proses pembelajaran jarak jauh (*online*) dengan pembelajaran tatap muka di ruang kelas (Triyono & Dermawan, 2021). Teori lain yang sejalan dengan pendapat itu menyatakan bahwa penerapan proses pembelajaran *hybrid* selalu membutuhkan internet (Rahayu, Mayasari, & Huriawati, 2019). Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kombinasi antara pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka erat kaitannya dengan penggunaan internet. Pada saat peneliti melakukan pengamatan pada pra penelitian, yaitu pada tanggal 13 Desember 2021 sampai dilaksanakannya pengambilan data, SMA Laboratorium UM masih menerapkan moda pembelajaran *hybrid*.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, telah dilakukan wawancara kepada salah satu guru bahasa Jerman di SMA Laboratorium UM. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *online* perlu digunakan pada saat pembelajaran *hybrid* untuk memberikan kemudahan kepada siswa mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang pernah digunakan khususnya pada kelas bimbingan dari guru itu, yakni kelas X IPS 3, di antaranya adalah Powerpoint, Microsoft Word, Liveworksheets, dan Google Classroom. Selanjutnya telah dilakukan juga wawancara singkat melalui telepon WhatsApp kepada sembilan belas siswa kelas X IPS 3 lintas minat bahasa Jerman perihal proses pembelajaran *hybrid* yang telah berlangsung selama ini. Sebagian besar siswa mengatakan, media pembelajaran berbasis *online* perlu lebih sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Hal itu bertujuan untuk mengikuti kebiasaan remaja pada umumnya yang sering menggunakan perangkat elektronik seperti HP, tablet, maupun laptop. Dengan kata lain, remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk kegiatan yang bersifat *online* (Engels & Schöler, 2020). Siswa sekolah menengah atas (SMA) masih tergolong ke dalam kelompok usia tersebut, sehingga kegiatan pembelajaran sebaiknya juga disesuaikan dengan keseharian mereka.

Penggunaan media pembelajaran *online* dipercaya dapat membuat akses ke materi pelajaran menjadi lebih mudah meskipun mengambil waktu belajar siswa menjadi lebih banyak.



Selain itu, siswa juga menyampaikan permasalahan yang mereka alami dalam hal penggunaan grup WhatsApp. Pada kenyataannya, siswa kelas X IPS 3 lintas minat bahasa Jerman di SMA Laboratorium Malang hanya memiliki satu grup WhatsApp untuk semua mata pelajaran. Siswa mengatakan bahwa penggunaan satu grup WhatsApp untuk semua mata pelajaran itu memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri. Dari segi kelebihannya, cara tersebut dapat membuat proses penyampaian informasi dari semua guru kepada siswa dan sebaliknya menjadi lebih cepat, sehingga pesan tidak perlu dikirim ke grup WhatsApp yang berbeda-beda. Dari segi kekurangannya, pesan yang berbentuk dokumen, gambar, audio, ataupun video untuk berbagai mata pelajaran ini menumpuk. Banyaknya tumpukan pesan di dalam grup WhatsApp membuat siswa harus mencari kembali materi dan informasi pelajaran yang dituju dengan men-scroll chat di grup WhatsApp. Selain masalah di atas, banyaknya file yang harus diunduh juga berpengaruh terhadap kapasitas ruang penyimpanan ponsel siswa sehingga untuk ponsel yang memiliki kapasitas ruang penyimpanan tidak terlalu besar, siswa harus menghapus sebagian file untuk dapat mengunduh file baru.

Jika dibandingkan dengan media sosial lainnya seperti Telegram, file yang dikirim ke dalam aplikasi itu akan tetap dapat kembali diunduh, walaupun file tersebut telah dihapus dari penyimpanan. Namun, Telegram tidak terlalu populer di kalangan siswa dan guru untuk digunakan dalam pembelajaran. WhatsApp pada prakteknya tetap dipilih dan digunakan sebagai media sosial utama untuk mengirim dan menerima pesan terkait kegiatan pembelajaran, karena aplikasi ini sudah sangat populer digunakan untuk komunikasi sosial. Kesimpulan dari hasil wawancara antara peneliti dengan guru dan siswa di atas adalah siswa akan lebih mudah dan tertarik mengikuti moda pembelajaran hybrid, apabila dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media berbasis online yang dapat diakses dengan mudah dan cepat serta dapat meringankan kapasitas ruang penyimpanan pada perangkat siswa.

Dari permasalahan di atas, peneliti merasa tertarik untuk menggunakan sebuah media pembelajaran berbasis online yang dapat mengatasi permasalahan siswa selama mengikuti proses pembelajaran hybrid. Salah satu kunci untuk mengatasi permasalahan tersebut terletak pada media apa yang digunakan dalam pembelajaran, sebagaimana diungkapkan oleh Atsani (2020). Media yang memfasilitasi keaktifan siswa dikenal dengan istilah media interaktif (Hasna, Nurohman, & Maryanto, 2021). Melalui media pembelajaran interaktif berbasis online diharapkan proses pembelajaran hybrid menjadi lebih mudah, sebagai contoh Google Sites. Google Sites adalah sebuah situs web yang tidak rumit pembuatannya (Suryanto, 2018). Begitu pula dengan fitur-fitur di dalamnya mudah diakses dan dimanfaatkan (Nalasari, Suarni, & Wibawa, 2021). Oleh karena itu, perpaduan antara Google Sites dan WhatsApp dapat menjadi kunci untuk mengatasi permasalahan seperti banyaknya file menumpuk di dalam grup WhatsApp dapat ditautkan ke dalam Google Sites. WhatsApp tetap digunakan untuk memberikan instruksi awal kepada siswa menuju Google Sites, bagaimanapun WhatsApp adalah sarana termudah dan tercepat untuk bisa terhubung dengan siswa, sedangkan materi sepenuhnya disajikan di dalam Google Sites. Ini berbeda dengan cara sebelumnya dimana semua instruksi dan materi pembelajaran disampaikan melalui WhatsApp.

Kajian mengenai media Google Sites dalam pembelajaran bahasa telah dilakukan oleh beberapa penelitian yang terdahulu. Tanty (2021) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-modul Schulleben melalui Google Sites untuk Pembelajaran Bahasa Jerman secara Daring”. Hasil dari penelitian ini adalah *e-modul* yang dibuat dengan menggunakan Google Sites dinyatakan layak untuk digunakan oleh siswa untuk belajar bahasa Jerman pada

materi Schulleben secara mandiri. Siswa merasa bahwa tampilan Google Sites berwarna, menarik, dan tidak membosankan. Video pembelajaran di dalam e-modul tersebut juga dapat membantu siswa menyelesaikan latihan soal. Penelitian kedua dilakukan oleh Rosiyana (2021) dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP Islam Asy-Syuhada Kota Bogor”. Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa Google Sites memberikan banyak manfaat pada pembelajaran jarak jauh meliputi: (1) membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, (2) mengunduh materi kapanpun dan dimanapun, (3) menyimpan materi lebih aman, (4) mengupload tugas, dan (5) menyampaikan pengumuman tugas atau informasi lainnya, serta (6) menambahkan berbagai sumber belajar. Selanjutnya adalah penelitian ketiga oleh Adzkiya dan Suryaman (2021) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan Google Sites dengan mudah dan praktis. Selain itu, berbagai bentuk materi seperti gambar, audio, video, dan teks berwarna di dalam media itu dapat membuat siswa menjadi lebih nyaman untuk belajar. Namun demikian, media berbasis web ini hanya dapat diakses apabila HP, tablet, maupun laptop siswa terkoneksi dengan internet.



**Gambar 1. Halaman utama media pembelajaran Google Sites**

Media pembelajaran Google Sites yang digunakan dalam penelitian ini berjudul ZIEL (Uhrzeit Interaktive Lernmedien) yang dapat diakses melalui laman <https://bit.ly/ZIEL>. Peneliti memberi nama ZIEL dan telah memperpendek nama link itu agar siswa dapat dengan lebih mudah mengingatnya. Usaha ini selaras dengan pendapat Sutrisno, Widayanto, dan Syahiri (2020) yaitu bahwa memperpendek nama link dapat membuat orang lebih mudah mengingat nama link tersebut. Selain adanya kemudahan untuk mengingat dan mengakses kembali link itu, siswa juga tidak perlu mengunduh file materi pelajaran dan kuota internet yang digunakan juga tidak terlalu banyak. Hal ini didukung oleh pendapat Nugroho dan Hendrastomo (2021) yang mengatakan bahwa melalui Google Sites siswa dapat mengakses materi pelajaran tanpa harus men-download file, sehingga perangkat elektronik seperti HP, tablet maupun laptop yang dimiliki siswa tidak harus memiliki kapasitas ruang penyimpanan yang besar dan juga tidak akan menghabiskan banyak kuota internet.

Dari hasil wawancara singkat dengan siswa kelas X IPS 3 lintas minat bahasa Jerman, sebagian besar siswa merasa masih belum dapat dengan baik memahami dan menghafal angka-angka (Zahlen) dalam bahasa Jerman yang sebenarnya telah mereka pelajari di semester gasal. Siswa merasa perlu mengulang kembali materi tersebut karena kaitannya

dengan materi jam (Uhrzeit) yang harus mereka pelajari di semester genap atau pada saat pengambilan data penelitian ini dilakukan. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik mengangkat permasalahan di atas untuk menjadi sebuah penelitian dengan judul “Penggunaan Google Sites sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jerman untuk Siswa Kelas X SMA Laboratorium UM”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Jerman untuk siswa kelas X SMA Laboratorium UM pada moda pembelajaran hybrid dan mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media tersebut.

## **2. Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian jenis ini bertujuan untuk memahami suatu situasi sosial, peristiwa, peran, interaksi, dan kelompok dengan memusatkan perhatian pada proses dan hasilnya (Patilima, 2016). Pendekatan tersebut dipilih karena relevan dengan pokok bahasan penelitian ini.

Kehadiran peneliti dalam setiap kegiatan penelitian sangat penting, karena peneliti bertugas merencanakan, menyusun instrumen pembelajaran, mengumpulkan data, mengolah data, dan menyimpulkan data hasil penelitian. Peneliti juga berperan sebagai guru pada saat proses pembelajaran dan pengumpulan data berlangsung pada hari Rabu, 30 Maret 2022 di SMA Laboratorium UM. Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah lembar observasi dan lembar angket. Lembar observasi digunakan untuk mencatat data pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung oleh para observer yang terdiri dari dua teman sejawat dari Prodi Pendidikan Bahasa Jerman dan guru bahasa Jerman SMA Laboratorium UM. Sementara itu, penggunaan lembar angket dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media Google Sites. Lembar angket dikirimkan kepada siswa melalui Google Form setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Peneliti memilih untuk menggunakan lembar angket melalui Google Form karena SMA Laboratorium UM melaksanakan moda pembelajaran hybrid. Sebanyak 30 siswa kelas X IPS 3 lintas minat bahasa Jerman menjadi responden untuk mengisi lembar angket tersebut sesuai dengan pendapat masing-masing. Angket yang digunakan oleh peneliti bersifat tertutup.

Setelah data dikumpulkan, pada tahap selanjutnya peneliti menganalisis data. Lembar observasi dianalisis dengan mengikuti empat langkah, yaitu: (1) mengecek kelengkapan lembar observasi dari tiga observer, (2) membaca dan memahami hasil data lembar observasi, (3) menganalisis data hasil observasi, dan (4) menarik kesimpulan dari hasil observasi dalam bentuk deskriptif. Langkah-langkah menganalisis data angket meliputi: (1) memeriksa kelengkapan lembar angket, (2) mengelompokkan data dan jawaban dari responden, (3) menyajikan data secara deskriptif, dan (4) menyimpulkan data dalam bentuk deskriptif.

Keabsahan dalam menganalisis data diperoleh peneliti dengan menggunakan triangulasi teknik. Teknik ini dilakukan dengan cara memeriksa dan membandingkan data yang diperoleh dari teknik yang diambil dalam pengumpulan data (Salim & Haidir, 2019). Sebagaimana disebutkan sebelumnya, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Artinya, peneliti melakukan perbandingan data yang diperoleh dari kedua teknik tersebut.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Google Sites di kelas X IPS 3 lintas minat bahasa Jerman SMA Laboratorium UM diadakan pada hari Rabu, 30 Maret 2022.

Pengambilan data ini dilaksanakan pada saat moda pembelajaran hybrid, yaitu perpaduan antara pembelajaran tatap muka di sekolah dan pembelajaran jarak jauh secara daring dari rumah. Siswa yang datang ke sekolah sebanyak 50% dan 50% lainnya mengikuti pembelajaran dari rumah masing-masing. Siswa kelas X IPS 3 lintas minat bahasa Jerman secara total berjumlah 31 orang, artinya siswa yang mengikuti pembelajaran tatap muka di sekolah sebanyak 15 orang dan 15 orang lainnya belajar dari rumah. Satu orang siswa yang mendapat jadwal untuk mengikuti kelas secara online tidak dapat hadir, karena terkendala dengan koneksi internet.

Pembelajaran ini dilaksanakan sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan, yaitu 3×25 menit dari pukul 07.10 WIB sampai dengan pukul 08.30 WIB. Pada saat pengambilan data, peneliti dibantu oleh tiga orang yang menjadi observer, yakni guru bahasa Jerman SMA Laboratorium UM dan dua orang teman mahasiswa dari jurusan Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang.

### **3.1.Deskripsi Penggunaan Google Sites sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jerman pada Moda Pembelajaran Hybrid di Kelas X IPS 3 SMA Laboratorium UM**

Kegiatan pembelajaran yang telah disusun di dalam RPP terdiri atas tiga bagian, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut adalah uraian tentang kegiatan pembelajaran tersebut berdasarkan hasil observasi oleh ketiga observer sebagaimana ditampilkan oleh Tabel 1.

**Tabel 1. Data hasil lembar observasi**

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>				
1	Kondisi kelas kondusif	√ 01 02 03		02: Kondisi siswa di sekolah dan di zoom kondusif
2	Pembelajaran dimulai dengan salam dan berdoa	√ 01 02 03		
3	Guru memperkenalkan media Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Jerman dan cara penggunaannya	√ 01 02 03		02: Guru menjelaskan secara runtut
4	Siswa melakukan presensi kehadiran melalui link Google Sites yang dikirim oleh guru di grup WhatsApp	√ 01 02 03		02: Siswa melakukan presensi dengan baik setelah dituntun oleh guru
5	Siswa menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru	√ 01 02 03		03: Siswa menanggapi video yang ditayangkan oleh guru
<b>Kegiatan Inti</b>				
6	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran tema Uhrzeit	√ 01 02 03		02: Siswa yang di sekolah dan di zoom merespon pertanyaan dari guru

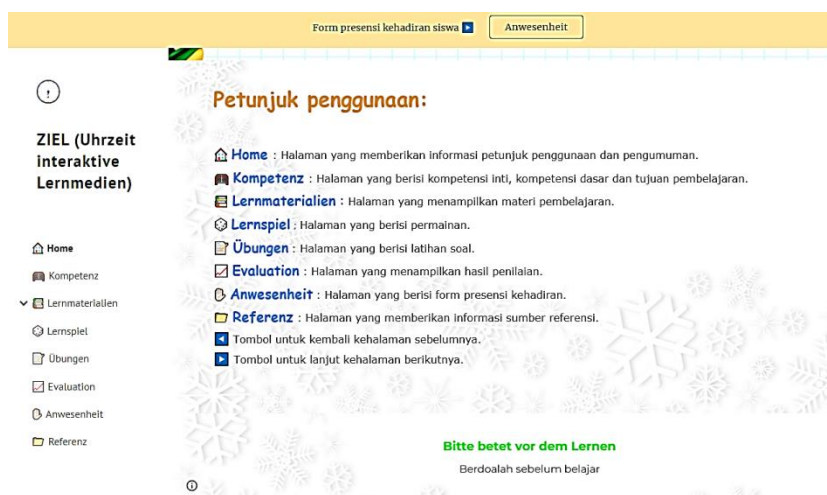
**Tabel 1. Data hasil lembar observasi (Lanjutan)**

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
7	Siswa mengikuti guru untuk melafalkan cara membaca jam secara formal dan informal	√ 01 02 03		03: Guru mengajak siswa yang di sekolah dan di zoom untuk membaca 02: Siswa yang di zoom kurang berpartisipasi
8	Siswa dapat membaca jam secara formal dan informal dengan baik	√ 01 02 03		
9	Siswa bertanya kepada guru akan materi yang tidak dipahami	√ 01 02 03		03: Ada siswa yang di sekolah bertanya
10	Siswa menggunakan perangkat elektronik masing-masing untuk bermain sambil belajar pada halaman lernspiel di dalam media Google Sites	√ 01 02 03		02: Siswa bersemangat dan antusias untuk bermain 03: Ada siswa yang di zoom mencoba bermain sambil share screen
11	Siswa mengerjakan latihan soal yang ada di dalam media Google Sites pada halaman übungen sesuai dengan waktu yang diberikan	√ 01 02 03		02: Siswa aktif mengerjakan latihan soal 02: Tampilan share screen di zoom dan proyektor sempat berbeda 03: Guru memberi hadiah kepada siswa yang mendapat skor tertinggi
12	Siswa melihat hasil penilaian dari latihan soal pada halaman evaluation di dalam media Google Sites	√ 01 02 03		03: Guru menampilkan hasil penilaian melalui proyektor dan share screen di zoom
<b>Kegiatan Penutup</b>				
13	Guru memberikan feedback terhadap siswa dan sebaliknya	√ 01 02 03		02: Siswa menyimpulkan materi pembelajaran 03: Siswa memberi respons positif terhadap media Google Sites
14	Pembelajaran ditutup dengan salam	√ 01 02 03		

Peneliti mengirimkan link zoom ke dalam grup WhatsApp kelas X IPS 3 lintas minat bahasa Jerman. Siswa yang mengikuti pembelajaran jarak jauh secara online bergabung ke dalam kelas melalui Zoom. Berdasarkan hasil pengamatan observer 3, kondisi siswa di sekolah dan di Zoom berada dalam keadaan yang kondusif. Berdasarkan hasil observasi oleh ketiga observer, diketahui bahwa pembelajaran dimulai dengan salam dan doa. Peneliti mengucapkan salam pembuka dalam bahasa Jerman Guten Morgen lalu para siswa membalas dengan menjawab Guten Morgen. Setelah itu peneliti menanyakan kabar dalam bahasa Jerman *wie geht's dir?* dan siswa menjawab *danke, gut! Und Ihnen?* Kemudian guru menjawab sapaan kembali dari siswa.

Selanjutnya, peneliti mengirim link Google Sites yang akan digunakan sebagai media pembelajaran berbasis online selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Seluruh siswa menggunakan perangkat elektronik masing-masing seperti HP, tablet maupun laptop untuk mengakses media tersebut. Peneliti menggunakan fitur share screen di Zoom dan proyektor

dalam menampilkan media pembelajaran itu, agar dapat terlihat oleh siswa di sekolah maupun di rumah. Kemudian peneliti memperkenalkan dan menjelaskan cara penggunaan dari media pembelajaran itu (Gambar 2) kepada siswa. Kegiatan ini sejalan dengan pengamatan oleh ketiga observer pada pernyataan ketiga, yaitu bahwa peneliti menjelaskan penggunaan media Google Sites dengan runtut. Media yang digunakan oleh peneliti itu diberi nama ZIEL (Uhrzeit Interaktive Lernmedien). Media tersebut terdiri atas beberapa halaman web, yaitu Home, Kompetenz, Lernmaterialien, Lernspiel, Übungen, Evaluation, Anwesenheit, dan Referenz yang memiliki fungsi berbeda-beda. Halaman Home memberikan informasi petunjuk penggunaan dan pengumuman, sedangkan Kompetenz berisi deskripsi tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran, dan Lernmaterialien menampilkan materi pembelajaran. Halaman lainnya seperti Lernspiel berisi permainan, sementara Übungen berisi latihan soal, dan Evaluation menampilkan hasil penilaian. Dua halaman terakhir yaitu Anwesenheit seperti tampak pada Gambar 3 berisi form presensi kehadiran dan Referenz memberikan informasi mengenai media-media interaktif yang digunakan di dalam Google Sites.



Gambar 2. Halaman petunjuk penggunaan



Gambar 3. Halaman presensi kehadiran

Setelah siswa memahami cara menggunakan media pembelajaran berbasis *web* tersebut, mereka melakukan presensi. Siswa mengklik tombol presensi yang sudah disematkan oleh peneliti pada bagian atas halaman Home. Ketika tombol tersebut diklik, secara otomatis akan menuju ke halaman Anwesenheit yang berisi platform Google Form. Siswa di sekolah dan di rumah dapat melakukan kegiatan presensi dengan baik. Hal ini selaras dengan pernyataan keempat dari observer 2. Kemudian peneliti menampilkan secara singkat isi dari halaman Kompetenz, yaitu kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya peneliti memutarakan sebuah video pada halaman Lernmaterialien berjudul “Große Uhren machen tick tack” dan mengajak siswa untuk bersama-sama menyanyikan lagu pada video. Setelah itu, peneliti memutarakan sebuah video lain pada laman yang sama berdurasi kurang lebih tiga menit dan ditampilkan sebagai bentuk apersepsi. Peneliti meminta tanggapan kepada siswa mengenai apa saja yang mereka lihat dan dengar serta menanyakan materi pelajaran apa yang akan dipelajari, siswa pun meresponnya. Hal ini sesuai dengan keterangan pada pernyataan kelima yang ditambahkan oleh observer 3, yaitu siswa menanggapi video yang ditayangkan oleh guru.



Gambar 4. Halaman materi

Pada kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi pelajaran dengan menampilkan isi dari halaman-halaman web di dalam Google Sites. Setelah siswa melihat video, gambar, dan tulisan terkait materi pelajaran Uhrzeit pada halaman Lernmaterialien (Gambar 4), peneliti lalu menjelaskan cara untuk menanyakan, menjawab, dan menulis jam secara formal dan informal. Pada saat materi disampaikan, peneliti bertanya kepada siswa mengenai makna dari tulisan dan gambar jam yang mereka lihat. Pada kegiatan ini, siswa dituntut untuk secara aktif belajar menemukan sendiri. Sesuai dengan hasil pengamatan oleh observer 2, siswa di sekolah dan di Zoom merespon pertanyaan dari guru. Begitu pula seluruh observer sepakat pada pernyataan keenam bahwa siswa memperhatikan penjelasan materi pelajaran oleh guru. Kemudian sesuai dengan hasil pengamatan oleh observer 3, guru mengajak siswa di sekolah dan di Zoom untuk ikut bersama-sama melafalkan cara membaca jam secara formal dan informal. Seluruh siswa di sekolah secara aktif mengikuti guru membaca, namun siswa di Zoom sebagian besar tidak mengaktifkan microphone. Hal ini diamati oleh observer 2 dengan memberikan keterangan bahwa siswa yang di Zoom kurang berpartisipasi untuk membaca bersama-sama. Walaupun demikian, seluruh observer sepakat dengan pernyataan lembar observasi kedelapan yang mengatakan bahwa siswa dapat membaca jam secara formal dan

informal dengan baik. Selanjutnya peneliti memastikan kembali pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dengan mempersilahkan siswa untuk bertanya. Ada satu orang siswa yang bertanya mengenai cara menuliskan jam secara informal dalam bahasa Jerman, sesuai dengan keterangan yang ditambahkan pada pernyataan kesembilan oleh observer 3.

Berikutnya, siswa memainkan game edukasi pada halaman Lernspiel (Gambar 5). Sebelum bermain, peneliti menjelaskan cara bermainnya kepada seluruh siswa. Siswa dapat bermain dengan menggunakan perangkat elektronik masing-masing seperti HP, tablet maupun laptop. Terdapat satu game edukasi dari media Wordwall yang ditautkan pada Google Sites, yaitu Maze Chase. Permainan Maze Chase ini bertujuan untuk mencari pilihan jawaban yang benar sambil menghindari kejaran musuh. Pada pernyataan kesepuluh, observer 2 mengamati bahwa siswa terlihat bersemangat dan antusias ketika bermain. Peneliti juga memberi tantangan kepada siswa di rumah untuk mencoba bermain sambil menggunakan fitur share screen zoom. Ada satu orang siswa di zoom mencoba bermain sambil share screen dengan menggunakan laptopnya, agar permainannya dapat dilihat oleh siswa lainnya. Hal ini sesuai dengan keterangan yang ditambahkan pada pernyataan kesepuluh oleh observer 3.

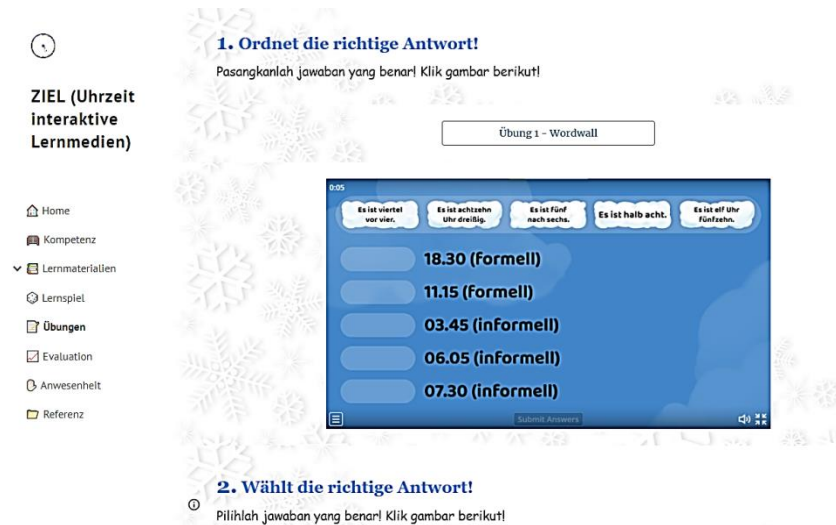


**Gambar 5. Halaman permainan**

Setelah siswa memainkan permainan pada halaman Lernspiel, siswa mengerjakan latihan soal pada halaman Übungen (Gambar 6). Terdapat tiga media pembelajaran interaktif yang ditautkan di dalam media Google Sites untuk latihan soal, yaitu Wordwall, Kahoot, dan Padlet. Sebelum siswa mengerjakan latihan soal, peneliti menjelaskan cara pengerjaannya. Pada kegiatan ini, siswa dapat mengerjakan kembali latihan soal berkali-kali untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Berdasarkan hasil observasi oleh ketiga observer pada pernyataan kesebelas, siswa mengerjakan latihan soal sesuai dengan waktu yang diberikan. Observer 2 menambahkan keterangan bahwa siswa secara aktif mengerjakan latihan soal. Peneliti juga memastikan bahwa semua siswa mengerjakan latihan soal. Pada saat peneliti menampilkan share screen untuk latihan soal pertama, tampilan layar yang dilihat oleh siswa di sekolah melalui proyektor dan siswa di rumah melalui Zoom berbeda. Hal itu sesuai dengan hasil pengamatan oleh observer 2 yang menambahkan keterangan bahwa tampilan share screen di Zoom dan proyektor di sekolah sempat berbeda. Setelah dua orang teman sejawat yang juga bergabung di dalam zoom melihat dan menyampaikan permasalahan itu, peneliti segera mencari tahu penyebabnya dan memperbaiki perbedaan tampilan layar di

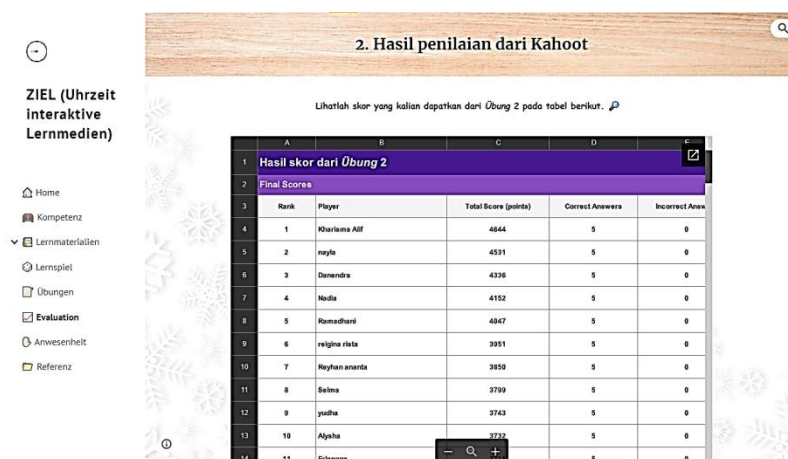


proyektor sekolah dan share screen Zoom. Penyebab permasalahan tersebut adalah fitur per-luasan untuk tampilan layar komputer diaktifkan dan share screen halaman web pada Zoom itu berbeda dengan halaman web yang ditampilkan pada layar proyektor.



Gambar 6. Halaman Latihan Soal

Selanjutnya, peneliti juga memberikan hadiah berupa sebuah jam meja kepada siswa yang berhasil mendapatkan skor tertinggi pada latihan soal kedua sebagai bentuk apresiasi. Media interaktif yang ditautkan di dalam Google Sites untuk latihan soal kedua adalah Kahoot. Setelah siswa selesai mengerjakan latihan soal pertama dan kedua, peneliti menjelaskan petunjuk pengerjaan latihan soal ketiga, yaitu masing-masing siswa menggambar sebuah jam dan mengirimkan file gambar tersebut pada media padlet yang ditautkan di dalam Google Sites. Sebelum siswa di sekolah dan di Zoom mengerjakan latihan soal ketiga, peneliti menampilkan hasil skor dari latihan soal pertama dan kedua pada halaman Evaluation (Gambar 7). Seluruh observer sepakat bahwa siswa melihat skor dari hasil latihan soal.



Gambar 7. Halaman Hasil Penilaian

Sistem pembelajaran hybrid di SMA Laboratorium UM mengikuti aturan yang berlaku di sekolah tersebut, sehingga video conference untuk siswa yang mengikuti pembelajaran jarak jauh tidak dianjurkan mengambil waktu selama seluruh jam pelajaran atau 3 JP untuk mata pelajaran lintas minat bahasa Jerman. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung,

lamanya waktu untuk video conference melalui Zoom selama sekitar 40 menit. Sisa waktu jam pelajaran dilanjutkan oleh siswa dengan mengerjakan latihan soal ketiga pada halaman Übungen.

Kegiatan penutup dilakukan dengan saling memberikan feedback antara guru dan siswa. Pada kegiatan ini guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan memberikan respons terhadap kegiatan pembelajaran. Siswa juga memberikan tanggapan singkat terhadap media yang telah digunakan selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan oleh observer 3, siswa memberikan respons positif terhadap media Google Sites. Kemudian peneliti juga menyampaikan salam penutup kepada siswa dengan mengatakan *Auf Wiedersehen*. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan oleh ketiga observer pada pernyataan ke-14.

### 3.2. Respons Siswa Kelas X IPS 3 SMA Laboratorium UM terhadap Penggunaan Google Sites sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jerman

Kegiatan penelitian ini juga menggunakan lembar angket yang diisi oleh siswa melalui platform Google Form yang telah dikirim ke dalam grup WhatsApp. Penggunaan lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Jerman pada saat moda pembelajaran hybrid.

**Tabel 2. Data hasil lembar angket**

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Media pembelajaran Google Sites membantu dan mempermudah saya mengikuti proses pembelajaran bahasa Jerman	16	14		
2.	Tampilan media pembelajaran Google Sites menarik	13	17		
3.	Saya dapat dengan mudah mengakses Google Sites yang terkoneksi dengan jaringan internet	11	19		
4.	Saya dapat mengakses Google Sites dimanapun saya berada melalui HP, tablet maupun laptop	13	17		
5.	Saya merasa penggunaan Google Sites dalam pembelajaran bahasa Jerman membangkitkan motivasi dan minat belajar saya	10	19	1	
6.	Materi pembelajaran yang disajikan di dalam Google Sites disampaikan dengan panduan yang jelas dan dapat saya pahami dengan mudah	14	16		
7.	Materi yang diajarkan dengan menggunakan media Google Sites sesuai dengan tema pembelajaran yaitu Uhrzeit	12	18		
8.	Permainan yang ada di dalam Google Sites membuat saya lebih termotivasi untuk belajar dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik	12	18		
9.	Saya merasa bersemangat mengerjakan latihan soal dengan menggunakan media Google Sites	11	18	1	
10.	Saya dapat melakukan presensi kehadiran dengan mudah melalui Google Sites	14	16		

Seperti tersaji pada Tabel 2, lembar angket terdiri atas sepuluh pernyataan terkait penggunaan media Google Sites dalam pembelajaran bahasa Jerman. Pada setiap pernyataan terdapat pilihan sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS). Siswa memberikan respons berdasarkan pendapat pribadi masing-masing terhadap penggunaan media Google Sites dengan memilih salah satu jawaban pada setiap pernyataan.

Berdasarkan Tabel 2 pada pernyataan pertama, media pembelajaran Google Sites membantu dan mempermudah siswa mengikuti proses pembelajaran bahasa Jerman. Hal itu dapat dibuktikan dengan enam belas siswa memilih sangat setuju (SS) dan empat belas siswa setuju (S). Selanjutnya pernyataan kedua membahas tentang tampilan media pembelajaran Google Sites. Sebanyak tiga belas siswa menjawab sangat setuju (SS) dan tujuh belas siswa setuju (S) bahwa tampilannya menarik.

Kemudian pada pernyataan ketiga, sebanyak sebelas siswa menyatakan sangat setuju (SS) dan sembilan belas siswa setuju (S) bahwa mereka dapat dengan mudah mengakses Google Sites yang terkoneksi dengan jaringan internet. Pada pernyataan keempat, terdapat tiga belas siswa memberi jawaban sangat setuju (SS) dan tujuh belas siswa setuju (S) bahwa siswa dapat mengakses Google Sites dimanapun siswa berada melalui HP, tablet maupun laptop.

Pada pernyataan kelima, siswa merasa penggunaan Google Sites dalam pembelajaran bahasa Jerman membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Sepuluh siswa menjawab sangat setuju (SS) dan sembilan belas siswa setuju (S), sedangkan satu siswa kurang setuju (KS) terhadap pernyataan tersebut. Pernyataan keenam menyebutkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan di dalam Google Sites disampaikan dengan panduan yang jelas dan dapat dipahami siswa dengan mudah. Terhadap pernyataan tersebut, empat belas siswa menyatakan sangat setuju (SS) dan enam belas siswa setuju (S).

Berikutnya pada pernyataan ketujuh, materi yang diajarkan dengan menggunakan Google Sites sesuai dengan tema pembelajaran, yaitu *Uhrzeit*. Sebanyak dua belas siswa memilih jawaban sangat setuju (SS) dan delapan belas siswa setuju (S). Sama halnya seperti pada pernyataan ketujuh, juga terdapat dua belas siswa menjawab sangat setuju (SS) dan delapan belas siswa setuju (S) pada pernyataan kedelapan. Pernyataan tersebut berbunyi permainan yang ada di dalam Google Sites membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Pada pernyataan kesembilan, siswa merasa bersemangat mengerjakan latihan soal dengan menggunakan media Google Sites. Pada pernyataan ini, sebelas siswa memilih sangat setuju (SS), delapan belas siswa setuju (S), dan satu siswa kurang setuju (KS). Pada pernyataan terakhir, empat belas siswa memberi jawaban sangat setuju (SS) dan enam belas siswa setuju (S) bahwa siswa dapat melakukan presensi kehadiran dengan mudah melalui Google Sites.

Berdasarkan hasil angket, seluruh siswa mendapatkan bantuan dan kemudahan untuk mengikuti proses pembelajaran *hybrid* dengan menggunakan Google Sites. Temuan ini didukung oleh pendapat yang mengatakan bahwa media pembelajaran Google Sites dapat mempermudah baik guru maupun siswa dalam proses pembelajaran (Islamiah, 2021). Salah satu bantuan yang dapat dirasakan oleh siswa adalah tidak merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran *hybrid*. Kemenarikan tampilan Google Sites dapat membuat siswa untuk tidak merasa bosan (Nugroho & Hendrastomo, 2021). Seluruh siswa sepakat bahwa tampilan media pembelajaran google site itu menarik. Selain itu, siswa juga mendapatkan kemudahan dalam mengakses Google Sites. Kenyataan ini sesuai dengan teori yang mengatakan, Google Sites dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan mudah melalui perangkat/gawai yang terkoneksi dengan internet (Mukti, Nugraheny, & Anggraeni, 2020).

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran dimulai, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan dan menjelaskan panduan penggunaan media pembelajaran interaktif Google Sites kepada siswa secara runtut. Ketika panduan penggunaan tersebut disampaikan dengan baik, maka siswa juga terbantu mengikuti jalannya pembelajaran dengan baik pula. Sebagaimana dapat dibuktikan dari hasil angket yang menerangkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan di dalam Google Sites disampaikan dengan panduan yang jelas dan dapat dipahami oleh siswa dengan mudah. Teori yang sama dengan hal itu menyatakan perlu adanya arahan yang jelas pada materi pembelajaran, sehingga segala informasi di dalamnya dapat dengan mudah dipahami oleh siswa (Nalasari dkk., 2021). Selain diperlukan adanya arahan yang jelas, materi yang diajarkan oleh guru juga harus sesuai dengan tema pembelajaran (Islamiah, 2021). Materi pembelajaran yang diajarkan pada saat kegiatan penelitian berlangsung bertepatan dengan *Uhrzeit* (jam).

Pembelajaran berlangsung secara hybrid sehingga siswa berada pada lokasi yang berbeda, yaitu di sekolah dan di rumah. Guru memperhatikan bagaimana partisipasi siswa di sekolah dan di rumah dalam setiap proses pembelajaran. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah membaca jam secara formal dan informal secara bersama-sama. Sebelum kegiatan ini dilakukan, peneliti terlebih dahulu memberikan arahan dalam bentuk ajakan kepada seluruh siswa di sekolah dan di Zoom untuk ikut membaca bersama-sama tulisan jam pada halaman *Lernmaterialien*. Siswa dapat melihat tulisan tersebut pada layar proyektor di sekolah dan *share screen* di Zoom. Pada saat kegiatan itu berlangsung, seluruh siswa di sekolah ikut bersuara membaca bersama-sama, namun hanya sebagian kecil siswa di zoom yang menyampaikan untuk siap ikut membaca, sebagian besarnya tidak ikut mengaktifkan *microphone* pada zoom masing-masing. Dari hasil sebuah penelitian mengenai analisis keefektifan moda pembelajaran hybrid, disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran hybrid dinilai belum efektif. Salah satu kendala yang dapat terjadi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung adalah komunikasi antara guru dan siswa tidak berjalan dengan baik (Triyono & Dermawan, 2021). Menurut pengamatan peneliti secara pribadi, sebagian besar siswa awalnya mengaktifkan *microphone*, kemudian menonaktifkan kembali. Hal itu kemungkinan disebabkan oleh karena guru kurang mengajak siswa untuk mengaktifkan *microphone* secara berkala atau berbagai faktor penyebab lainnya.

Siswa dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan Google Sites (Nugroho & Hendrastomo, 2021). Salah satu media interaktif, yakni *Wordwall* ditautkan ke dalam Google Sites untuk menghubungkan akses ke game edukasi. Berdasarkan hasil angket, seluruh siswa sepakat bahwa game edukasi yang ada di dalam Google Sites dapat membuat mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar. Teori yang sejalan dengan itu menyebutkan, media interaktif game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Susanto, Dewi, & Irsadi, 2013).

Sebagian besar siswa juga bersemangat untuk mengerjakan latihan soal pada halaman *Übungen*. Bhagaskar, Firdausi, dan Syaifuddin (2021) juga menyebutkan bahwa siswa lebih bersemangat mengerjakan latihan soal dengan menggunakan Google Sites. Pendapat serupa juga mengungkapkan bahwa siswa senang mengerjakan tugas dengan menggunakan Google Sites karena dapat dikerjakan dimana saja dan kapan pun (Chu, 2013). Tidak adanya batasan tempat dan waktu membuat siswa lebih bersemangat dan senang untuk mengerjakan latihan soal.

Selain itu, sebagian besar siswa juga merasa motivasi dan minat belajar mereka dapat meningkat dengan menggunakan Google Sites. Temuan ini sejalan dengan pendapat Priyambodo, Wiyarsi, dan Sari (2012) yang mengatakan bahwa media interaktif berbasis web dapat membuat motivasi belajar siswa menjadi meningkat. Teori lain menyatakan, minat belajar siswa dapat meningkat apabila dalam proses pembelajaran menggunakan Google Sites (Islamiah, 2021). Meskipun demikian terdapat satu dari tiga puluh siswa yang merasa kurang setuju bahwa Google Sites dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar. Ketika peneliti menyampaikan pesan kepada seluruh siswa untuk mengisi lembar angket yang telah dikirim ke grup WhatsApp melalui Google Form, siswa tersebut membalas chat secara pribadi kepada peneliti. Siswa itu menyampaikan bahwa keadaannya saat itu kurang sehat dan selama beberapa hari sebelumnya sampai pada saat pembelajaran berlangsung sedang ada banyak acara keluarga di rumah. Di sini terlihat bahwa faktor kesehatan dan lingkungan siswa berpengaruh terhadap proses pembelajaran (Nursyaidah, 2014).

Kelebihan dari Google Sites lainnya adalah siswa dapat melakukan presensi. Kegiatan presensi ini menggunakan platform Google Form yang ditautkan ke dalam Google Sites. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa dapat melakukan presensi dengan mudah. Teori yang senada mengungkapkan, kombinasi antara platform Google Form dengan Google Sites dapat memberikan kemudahan untuk mengecek kehadiran siswa pada saat pembelajaran (Jubaidah & Zulkarnain, 2020). Selain platform Google Form, berbagai media interaktif lainnya juga bisa ditautkan pada halaman-halaman web di dalam Google Sites. Contoh media interaktif yang telah ditautkan itu yakni Google Form, Youtube, Wordwall, Kahoot, dan Padlet. Oleh karena itu, Kalyan (2020) berpendapat bahwa adanya fitur untuk membuat banyak halaman web juga menjadi salah satu keunggulan dari Google Sites.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan Google Sites berjalan dengan baik mengikuti tahapan-tahapan yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hasil observasi mengungkapkan bahwa Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan mudah pada saat moda pembelajaran hybrid, meskipun sempat terdapat kendala perbedaan tampilan layar share screen pada layar proyektor dan Zoom, namun tidak berlangsung lama dan dapat segera diperbaiki oleh peneliti. Selain itu, siswa di sekolah dan di rumah dapat mengakses materi pembelajaran bahasa Jerman, permainan, latihan soal, hasil penilaian, dan juga presensi hanya dengan membuka link Google Sites dan kemudian memilih halaman web yang dituju. Menurut siswa media pembelajaran Google Sites juga dapat diakses dengan mudah menggunakan HP, tablet maupun laptop yang terkoneksi dengan internet. Siswa juga lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar bahasa Jerman dengan menggunakan media berbasis web tersebut karena tampilannya menarik. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah agar media pembelajaran berbasis web ini kedepannya digunakan pada materi atau mata pelajaran lainnya di sekolah yang juga menerapkan moda pembelajaran hybrid. Merujuk pada kendala yang terjadi selama penggunaan Google Sites, hal yang seharusnya menjadi perhatian adalah sebaiknya pengajar secara berkala mengecek tampilan layar proyektor di kelas dan *share screen* melalui Zoom supaya tidak dilihat berbeda oleh siswa.

## Daftar Rujukan

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran Google Site dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas V SD. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20–31. doi: <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Atsani, L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3905>
- Bhagaskar, A. E., Firdausi, A. K., & Syaifuddin, M. (2021). Penerapan media Webquest berbasis Google Sites dalam pembelajaran masa pandemi Covid-19 di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 104–119. doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5541>
- Chu, S. K. W. (2013). Verwendung von Wikis zum kollaborativen Lernen in Grundschulen. In M. Notari & B. D. Honegger (Eds.), *Der Wiki-Weg des Lernens: Gestaltung und Beurteilung von Lernprozessen mit digitalen Kollaborationswerkzeugen* (1st ed., pp. 151–162). Bern: Hep Verlag. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10722/160615>
- Engels, B., & Schüler, R. M. (2020). Bildung digital? Wie Jugendliche lernen und Schulen lehren. *IW-Trends - Vierteljahresschrift Zur Empirischen Wirtschaftsforschung*, 47(2), 89–106. doi: <https://doi.org/10.2373/1864-810X.20-02-05>
- Hasna, A. F., Nurohman, S., & Maryanto, A. (2021). The development of interactive learning media on android platform assisted by Google Sites. *Journal of Science Education Research*, 5(2), 10–15. Retrieved from <https://scholar.archive.org/work/ttsujtoslbgqnfo4pwyaq2ajby/access/wayback/https://journal.uny.ac.id/index.php/jser/article/download/44288/pdf>
- Islamiah, I. N. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran Google Site dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTSN 4 Jombang (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya). Retrieved from <http://digilib.uinsby.ac.id/46854/>
- Jubaidah, S., & Zulkarnain, M. R. (2020). Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan SMP Kelas VIII SMPN 1 Astambul. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 68–73. doi: <https://doi.org/10.33654/jpl.v15i2.1183>
- Kalyan, K. N. (2020). Creating a library portal by using Google sites. *Journal of Advances in Library and Information Science*, 9(2), 46–52. Retrieved from <http://jalis.in/pdf/9-2/Kumbhar.pdf>
- Mukti, W. M., Nugraheny, Y. B. P., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media pembelajaran Fisika berbasis web menggunakan Google Sites pada materi listrik statis. *Webinar Pendidikan Fisika*, 5(1), 2527–5917. Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/21703>
- Nalasari, K. A., Suarni, N. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis web Google Sites pada tema 9 subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia untuk kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146. doi: [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.658](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658)
- Nugroho, M. K. C., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata pelajaran Sosiologi kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 12(2), 59–70. doi: <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>
- Nursyaidah. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik. *Forum Pedagogik*, 70–79. Retrieved from <http://194.31.53.129/index.php/JP/article/view/446>
- Patilima, H. (2016). *Metode penelitian kualitatif* (5th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Sari, R. L. P. (2012). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Web terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Kependidikan*, 42(2), 99–109. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/2236>
- Rahayu, T., Mayasari, T., & Huriawati, F. (2019). Pengembangan media website hybrid learning berbasis kemampuan literasi digital dalam pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 130–142. doi: <https://doi.org/10.24127/jpf.v7i1.1567>

- Rosiyana. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran Google Sites dalam pembelajaran bahasa Indonesia jarak jauh siswa kelas VII SMP Islam Asy-Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 5(2), 217–226. doi: <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>
- Salim, H., & Haidir. (2019). Penelitian pendidikan: Metode, pendekatan, dan jenis (1st ed.; I. S. Azhar, Ed.). Jakarta: Kencana. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=2fq1DwAAQBAJ>
- Suryanto, D. A. (2018). Analisis perbandingan antara Blogger dan Google Site (Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta). Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/60091>
- Susanto, Dewi, N. R., & Irsadi, A. (2013). Pengembangan multimedia interaktif dengan education game pada pembelajaran IPA terpadu tema cahaya untuk siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*, 2(1), 230–238. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/1829>
- Sutrisno, Widayanto, A., & Syahiri, M. R. (2020). Aplikasi sistem informasi pemendek URL (SI SOUP) berbasis web. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 6(1), 94–106. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/8099>
- Tanty, N. M. A. (2021). Pengembangan e-modul Schulleben melalui Google Sites untuk pembelajaran bahasa Jerman secara daring (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang). Retrieved from <http://repository.um.ac.id/143302/>
- Triyono, M. G., & Dermawan, D. A. (2021). Analisis efektivitas penggunaan model pembelajaran hybrid learning di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 5(2), 646–656. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/41428>



## The Impact of Clothing Waste on the Environment as a Concept of Photography Art Creation

### Dampak Limbah Pakaian terhadap Lingkungan sebagai Konsep Penciptaan Karya Fotografi Seni

Adi Kurniawan, Hariyanto\*, Agnisa Maulani Wisesa

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: hariyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 25-7-2022; revised: 26-8-2022; accepted: 27-9-2022

#### Abstract

Clothing is one of the human needs that is very important for life, but there is a dark side behind mass production of clothing. The impact of textile waste pollution can certainly affect water quality and cause a lot of harm to the environment. This applies from the production process to the posture of the clothing cycle. This research has 2 purposes. The first purpose of this research is to find out how art photography can visualize the impact of clothing waste on the environment. The second one is to describe the process of creating art photography with the concept of the impact of clothing waste on the environment. The creator used a theoretical basis from L.H Chapman which divides the process to start three stages. There is the initial stage, the improvement stage, and the completion stage. In addition to applying, the author also developed the three stages so as to produce six series of works. The titles of the six series are Awareness, Nightmare, Disturbing, Frustrating, Dizzy and Explosion with a total of 46 photos.

**Keywords:** creation; fine art photography; textile waste

#### Abstrak

Pakaian merupakan penunjang kebutuhan manusia yang sangat penting bagi kelangsungan hidupnya, tetapi terdapat sisi gelap di balik produksi pakaian secara massal. Dampak pencemaran oleh limbah tekstil dipastikan dapat akan mempengaruhi kualitas air serta mengakibatkan banyak kerugian bagi lingkungan. Hal ini berlaku sejak proses produksi hingga pasca-guna dari siklus pakaian. Penelitian ini memiliki 2 tujuan. Tujuan pertama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana fotografi seni dapat memvisualkan dampak limbah pakaian terhadap lingkungan. Tujuan kedua adalah untuk mendeskripsikan proses penciptaan karya fotografi seni berkonsep dampak limbah pakaian terhadap lingkungan. Penulis menggunakan landasan teori dari L. H Chapman yang membagi proses penciptaan ke dalam tiga tahap, yaitu tahap permulaan, tahap penyempurnaan, dan tahap penyelesaian. Selain menerapkan, penulis juga mengembangkan ketiga tahap tersebut sehingga menghasilkan enam seri karya. Adapun judul keenam seri tersebut adalah *Awareness* (Penyadaran), *Nightmare* (Mimpi Buruk), *Disturbing* (Menggangu), *Frustrating* (Putus Asa), *Dizzy* (Sakit Kepala) serta *Explosion* (Ledakan) dengan jumlah total terdapat 46 foto.

**Kata kunci:** penciptaan; fotografi seni; limbah tekstil

#### 1. Pendahuluan

Pakaian menjadi salah satu aspek penting penunjang kebutuhan manusia yang sudah ada sejak zaman purbakala. Pakaian sendiri berkembang selaras dengan perkembangan teknologi yang diciptakan manusia untuk mempermudah kehidupannya. Pakaian digunakan sebagai penutup badan dan berkembang dengan variasi yang beragam seperti sekarang ini (Gischa, 2020). Pola berpakaian pun silih berganti seiring dengan berkembangnya *trend* yang terus berubah. *Trend* sendiri merupakan selera mengenai sesuatu yang sedang mempengaruhi sebagian besar masyarakat (Sudarto, 2020). Pola ini mempengaruhi masyarakat untuk



berpakaian sesuai dengan *idealisme* cara berpakaian secara *trendy*. *Trend* berpakaian tanpa mengindahkan kegunaan dan jangka waktu pemakaian baju itu sendiri merupakan ciri dari *Fast fashion* (Christanti, Hartanto, & Sylvia, 2019).

Di balik membludaknya mode berpakaian dengan gaya baru dan harga yang murah ini, terdapat sisi gelap yang menyebabkan masalah kesehatan, sosial, dan ekologi (von Wedel-Parlow, 2015). Selanjutnya yang dikedepankan oleh perindustrian yang mendukung *fast fashion* adalah kecepatan produksi, kuantitas produk, dan keuntungan secara besar serta tak jarang pekerja diperlakukan secara tidak layak (Hermawan, Harsanto, & Basuki, 2019). Kasus perlakuan tidak layak yang diterima pekerja dalam industri *fashion* oleh perusahaan seperti eksploitasi dinilai mengerikan. Mulai dari mempekerjakan anak di bawah umur sampai para buruh pabrik mendapatkan upah di bawah batas minimum yang ditetapkan oleh pemerintah seperti yang dinyatakan Brooks (dalam Pitaloka, 2019).

Buntut masalah yang ditimbulkan sebenarnya lebih daripada itu, yang paling merugikan bagi bumi dan masyarakat adalah dampak lingkungan. Imbasnya tak hanya terjadi pada saat produksi, namun juga terjadi setelah pakaian tak dipakai. Manusia mengalami perkembangan fisik dan selera dalam berpakaian dari waktu ke waktu sehingga kebutuhan akan pakaian semakin beragam, sama halnya dengan banyaknya pakaian yang tidak digunakan atau sudah usang oleh usia dan kebanyakan akan dibuang atau hanya menumpuk pada pojok lemari (Bestari, 2020). Rata-rata pakaian yang sudah tidak dipakai akan menjadi sampah tekstil pencemar tanah dan air yang sulit terurai (Leman, Soelityowati, & Purnomo, 2020). Pencemaran yang terjadi pada air dapat mengakibatkan beberapa krisis nantinya. Pakaian yang dibuang sembarangan akan menjadi penghambat resapan air, dan jika menumpuk bersama dengan plastik akan menimbulkan banjir apabila tidak segera ditangani (Nugraha, 2019). Dampak pencemaran limbah tekstil dapat dipastikan mempengaruhi kualitas air dan akan berangsur menurun serta mengakibatkan banyak kerugian. Dampak yang terjadi seperti meracuni sumber air minum dan sumber pangan ternak, terjadi ketidakseimbangan ekosistem sungai dan danau, serta mengakibatkan terjadinya hujan asam yang mengakibatkan hutan menjadi rusak. Dampak jangka panjangnya adalah hutan tidak bisa menghasilkan oksigen dengan baik (Sanitariankit.id., t.t.). Dampak limbah juga mempengaruhi dunia fauna. Sampah mikroplastik berupa fiber yang berasal dari pakaian dapat ditemukan pada isi perut dari ikan lemuru. Mikroplastik tersebut dapat menggumpal serta menghalangi makanan dalam pencernaan ikan (Yudhantari, Hendrawan, & Puspitha, 2019).

Merespon mengenai dampak lingkungan yang timbul dari *Trend Fast Fashion* ini, penulis memiliki sebuah gagasan untuk menciptakan karya fotografi seni dengan maksud mengkomunikasikan masalah lingkungan kepada masyarakat. Fotografi sendiri merupakan upaya merekam media berupa cahaya menggunakan alat bernama lensa yang direkam pada permukaan yang peka cahaya di dalam ruang kedap cahaya yakni kamera (Widodo, 2008). Fotografi seni merupakan sebuah cabang ilmu fotografi yang didedikasikan untuk memproduksi foto dengan tujuan murni fungsi estetik/ekspresi. Sama dengan cabang-cabang seni yang lain, fotografi seni tercipta agar apresiator merasakan sesuatu lewat karya yang dibuat seniman meskipun subjek karya yang tercipta sangat sederhana atau bahkan sangat tidak biasa (Bailey, dalam Thomas & Mackenzie, 2020). Fungsi estetik yang terdapat pada fotografi seni tersebut digunakan dalam menyampaikan intensitas dan emosi seniman dengan tetap melibatkan kontemplasi dalam pembuatannya (Karyadi, 2017). Hal ini yang menjadi alasan penulis memilih untuk menciptakan karya fotografi seni.

Alasan penulis ingin mengungkapkan keresahan melalui media fotografi terinspirasi dari beberapa karya terdahulu yang juga mengangkat isu lingkungan. Karya terdahulu yang pertama, berasal dari Kariri (2016) yang merekonstruksi media sampah untuk membentuk sebuah simbol yang merepresentasikan keadaan sampah itu sendiri sesuai ide yang dimiliki oleh Kariri (2016). Melalui simbol yang terbentuk dari sampah tersebut Kariri mengampanyekan kepeduliannya terhadap lingkungan dengan menggunakan cara yang berbeda. Konsep tersebut menginspirasi penulis dalam menciptakan karya. Inspirasi penelitian terdahulu yang kedua berasal dari Angin (2021) dengan judul *Makhluk Hidup dan Lingkungan Dalam Karya Fotografi Konseptual Ekspresi*. Angin (2021) menciptakan karya dengan tujuan menyampaikan informasi mengenai masalah lingkungan hidup yang ada di Indonesia. Tema dan cara penyampaian menggunakan fotografi tersebut menginspirasi penulis dalam menciptakan karya dengan tema dan media yang mirip yakni lingkungan dan media fotografi. Karya ketiga diciptakan oleh Amala (2016), penulis mendapatkan inspirasi visual dan teknik dari karya dengan judul *'Blind'*. Amala (2016) menggunakan teknik *multiple exposure* dengan tujuan menimbulkan kesan objek berjumlah ganda sehingga foto yang diambil akan lebih hidup serta dinamis (Sidiq, 2020). Penulis juga mendapatkan inspirasi dari karya Amala (2016) yang menggunakan teknik *side lighting* pada karya *Let Me Free*, teknik tersebut membuat objek terkesan lebih kontras pada bayangannya (Amala, 2016).

Selain karya hasil penelitian, penulis juga mendapatkan inspirasi dari beberapa karya seniman yaitu Pandji Vasco Da Gamma dan Jim Allen Abel. Karya dari Pandji merupakan fotografi seni yang mengungkapkan sebuah mimpi buruk dari realitas lingkungan bumi yang semakin dipenuhi plastik (Kusuma, 2019). Judul dari serangkaian karya Pandji tersebut yakni "Republik Kresek" dipamerkan pada *Leica Playground, Plaza Senayan, Jakarta, Sabtu (5/10/2019)*. Karya Jim Allen Abel yang juga merupakan fotografi seni memiliki judul seri *Uniform\_Code* (IndoArtNow.com, t.t.) juga menjadi inspirasi penulis. Seri tersebut menampilkan objek manusia yang mengenakan seragam yang beraneka ragam namun pada bagian kepala tertutup oleh objek asing yang berkenaan sesuai dengan seragam yang dikenakan. Penulis mendapatkan wawasan dari karya ini berupa pengalaman estetis yang tak terlupakan. *Uniform\_Code* sangat memberikan motivasi untuk bisa membuat karya dalam bentuk fotografi seni karena karya Jim ini merupakan karya fotografi seni pertama yang ditemukan oleh penulis. Karya Jim ini menginspirasi penulis untuk mengeksplorasi berbagai jenis pakaian yang nantinya akan menjadi objek utama dalam karya yang diciptakan penulis dengan bentuk yang sama yaitu fotografi seni.

Literasi mengenai fotografi seni dalam dunia pendidikan Indonesia perlu ditambah, dan karya penulis ini akan menjadi sebuah rujukan literasi yang dapat memperkaya pengetahuan dalam bidang fotografi yang murni untuk seni. Alasan utama penulis memilih menyampaikan isu lingkungan dengan sebuah karya fotografi seni ialah karena penulis ingin merespon keresahan pribadi serta kalangan masyarakat yang terdampak limbah pakaian dengan penyampaian secara berbeda yaitu menggunakan seni fotografi sebagai medianya.

Kesimpulannya, "Dampak Limbah Pakaian Terhadap Lingkungan Sebagai Konsep penciptaan Karya Fotografi Seni" belum pernah dilakukan oleh peneliti lain. Oleh karena itu, peneliti menciptakan karya fotografi yang dari ranah seni dengan tema spesifik yakni dampak limbah pakaian. Rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah: (1) Bagaimana fotografi seni dapat memvisualkan dampak limbah pakaian terhadap lingkungan? serta (2) Bagaimanakah

proses penciptaan karya fotografi seni berkonsep dampak limbah pakaian terhadap lingkungan?

## 2. Metode

Penciptaan karya fotografi seni juga menggunakan dasar teori seperti halnya karya penciptaan yang lain guna menjadi acuan dalam pembuatannya. Dalam menciptakan karya fotografi seni ini, penulis menggunakan landasan teori dari L. H Chapman yang ditulis pada buku *Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika* oleh Humar Sahman (1993). L. H Chapman membagi teori ke dalam tiga tahap, yaitu tahap permulaan, tahap penyempurnaan, dan tahap penyelesaian. Berikut deskripsi ketiga tahapan tersebut berkaitan dengan rancangan penciptaan karya:

### *Tahap Permulaan*

Tahap permulaan merupakan tahapan untuk penggalan ide gagasan yang nantinya menjadi fondasi awal dalam penciptaan karya. Penulis memulai tahapan permulaan dari kekhawatiran penulis sendiri terhadap topik yang diangkat, yaitu dampak limbah tekstil terhadap lingkungan. Kekhawatiran tersebut menjadi ide dan selanjutnya penulis melakukan observasi dengan tujuan memperoleh data yang kemudian nantinya diolah ke dalam tahap selanjutnya. Proses observasi dilakukan secara langsung dan tidak langsung, artinya dilakukan dengan pengamatan pada tempat kejadian secara langsung dan sebaliknya.

Observasi langsung dikerjakan oleh penulis dari melakukan perjalanan dalam rangka eksplorasi tema. Penulis berkendara menggunakan motor di sekitaran Kota Batu, kemudian penulis berhenti pada tempat pembuangan sampah yakni TPA Tlekung yang berlokasi di Kecamatan Junrejo Kota Batu. Saat masuk, penulis disambut oleh beberapa pegawai yang sedang menyortir sampah ke dalam beberapa tempat. Penulis lanjut memasuki lokasi lain pada kawasan tersebut dan mendapati beberapa kolam yang memiliki aroma tidak sedap. Penulis juga melakukan perjalanan di sekitaran Kota Malang dan mendapati banyak toko pakaian yang buka pada siang hari, namun pada malam hari penulis melihat beberapa tuna wisma yang sedang beristirahat di depan toko pakaian tersebut. Referensi visual juga diperoleh dari pengalaman penulis dalam merintis usaha *thrift shop*. Observasi langsung dilakukan penulis pada pemasok pakaian bekas yang penulis kenal pada sekitaran Kota Malang. Pada beberapa tempat pemasok pakaian, penulis dipersilahkan untuk mencari pakaian pada tumpukan pakaian yang amat tinggi (dan belum dipajang di toko).

Observasi tidak langsung diperoleh penulis saat penggalan ide dari internet. Penulis menggunakan *platform* seperti *Instagram*, *YouTube*, dan *Google Scholar* menggunakan kata kunci seperti: limbah pakaian, *fine art photography*, tempat pembuangan sampah, *thrift*, *fast fashion*, dan lain sebagainya dalam penggalan ide.

### *Tahap Penyempurnaan*

Tahap penyempurnaan merupakan tempat ide atau gagasan diolah kembali untuk disempurnakan ke dalam bentuk yang lebih dapat dikenali. Tahap ini dibagi ke dalam dua tahapan.

#### 1) Analisis

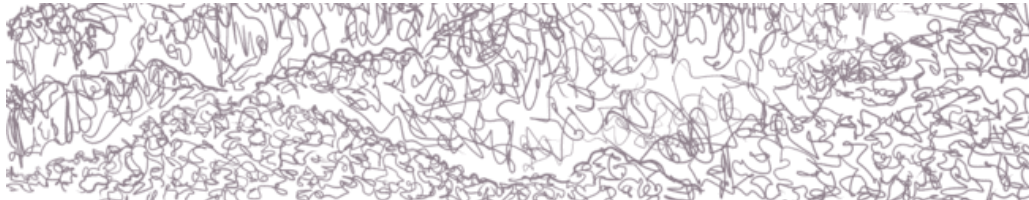
Gagasan yang telah digali menggunakan observasi pada tahap permulaan selanjutnya masuk pada proses analisis. Beberapa ide gagasan ditemukan penulis saat melakukan

observasi seperti pada saat melakukan perjalanan pada TPA Tlekung, penulis mendapatkan ide untuk memvisualisasikan lingkungan yang telah terdampak limbah pakaian dari perjalanan tersebut ke dalam seri *awareness*. Observasi langsung pada sekitaran Kota Malang menghasilkan ide visual yang masuk pada seri *frustrating*. Seri tersebut menggambarkan tuna wisma yang sedang tidur dengan pakaian seadanya. Selanjutnya observasi dari pemasok pakaian yang dilakukan penulis menghasilkan ide visual *explosion*. Ide seri *explosion* didapatkan penulis saat merasakan amat prihatin pada tumpukan pakaian yang menggunung hingga menimbulkan rasa sesak di dada. Penulis dari situ memiliki ide untuk memvisualisasikan rasa tersebut yang menggambarkan betapa berantakan perasaan penulis saat mengungkapkan tema tersebut.

Ide gagasan juga diperoleh dari observasi tidak langsung yakni menggunakan studi literatur. Gagasan dari seri *explosion* juga diperoleh melalui studi literatur berupa dokumentasi pasca bom Hiroshima dan Nagasaki. Observasi tidak langsung yang penulis lakukan dari pencarian pada internet menghasilkan beberapa gambaran visual seperti pada seri *dizzy*. Seri *dizzy* diperoleh dari karya terdahulu berupa foto yang menampilkan penari sedang menggunakan pakaian warna-warni dengan saturasi tinggi hingga mencolok mata. Inspirasi seri *dizzy* juga diperoleh dari lukisan yang memiliki warna beragam serta saturasi tinggi sehingga penulis tertarik untuk mengungkapkan ide dari visual tersebut. Seri *nightmare* dan *disturbing* memperoleh inspirasi dari observasi tidak langsung melalui studi literatur karya Amala (2016). Karya Amala (2016) berupa fotografi dengan visual manusia yang ditutupi dengan kain berwarna putih. Konsep visual tersebut diadaptasi penulis dalam karya *nightmare* dan *disturbing*.

## 2) Sketsa

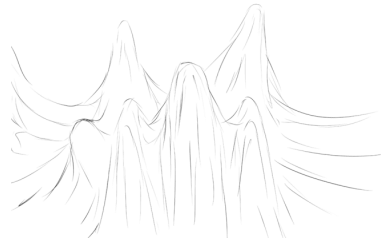
Pada tahapan ini penulis mengolah ide gagasan yang sudah terkumpul ke dalam sketsa karya yang terdiri dari 6 seri, di antaranya:



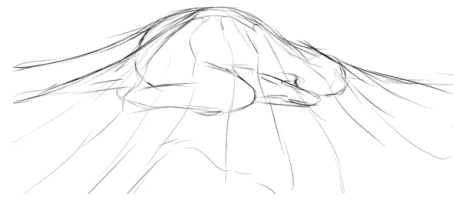
**Gambar 1. Sketsa Seri Awareness**



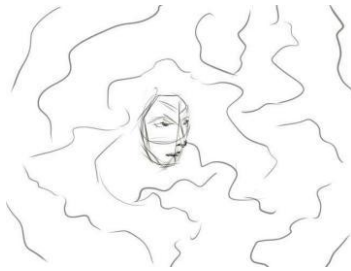
**Gambar 2. Sketsa Seri Nightmare**



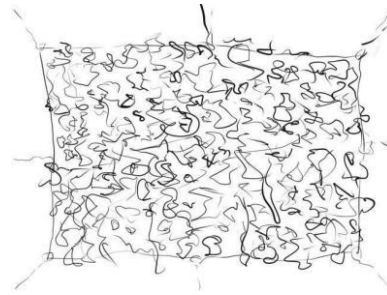
**Gambar 3. Sketsa Seri Disturbing**



**Gambar 4. Sketsa Seri Frustrating**



**Gambar 5. Sketsa Seri Dizzy**



**Gambar 6. Sketsa Seri Explosion**

### 3) Menyiapkan alat dan properti

Peralatan dan properti adalah aspek yang cukup mempengaruhi hasil karya fotografi. Peralatan yang digunakan haruslah efisien dan memudahkan bagi fotografernya, peralatan yang dibutuhkan di antaranya adalah: Kamera DSLR 80D dan 1200D, Lensa kit, Lensa *fix* 50mm, *tripod*, dan lampu sebagai pencahayaan.

Properti digunakan sebagai pendukung dan penyempurna karya. Diharapkan dengan adanya properti, karya dapat menjadi lebih utuh dan maksimal dalam menyampaikan pesan yang terkandung. Contoh properti yang dibutuhkan antara lain seperti tumpukan pakaian (atau bahan tekstil), manekin, dsb.

### *Tahap Penyelesaian*

Konsep yang berbentuk sketsa pada tahap ini akan dikembangkan menuju media, alat dan bahan yang dikehendaki. Penulis mengelompokkan tahap penyelesaian menjadi beberapa kegiatan yaitu :

#### 1) Merencanakan pengambilan foto

Tiap seri memiliki latar tempat dan waktu yang berbeda-beda. Pada tahap ini, peneliti akan menentukan *timeline* dan lokasi untuk pengambilan foto. Hal ini juga akan disertai dengan properti yang dibutuhkan sesuai dengan seri yang akan dikerjakan serta menghubungi model yang akan diajak ke dalam sesi foto.

#### 2) Pemotretan

Kegiatan pemotretan merupakan pengambilan foto dilakukan sesuai dengan *timeline* dan sketsa karya yang sudah dibuat sebelumnya. Penulis mendatangi lokasi foto yang berada di beberapa tempat seperti TPA Tlekung, Studio fotografi UM, serta Toko baju bekas.

3) Evaluasi

Setelah kegiatan pengambilan foto telah selesai kemudian dilanjutkan proses seleksi foto yang menentukan layak tidaknya foto tersebut. Proses evaluasi melibatkan banyak responden untuk mempertimbangkan keberlanjutan karya, responden meliputi penulis sendiri, kemudian beberapa masukan dari teman, model serta dosen pembimbing yang menentukan kelayakan foto untuk lanjut pada proses editing

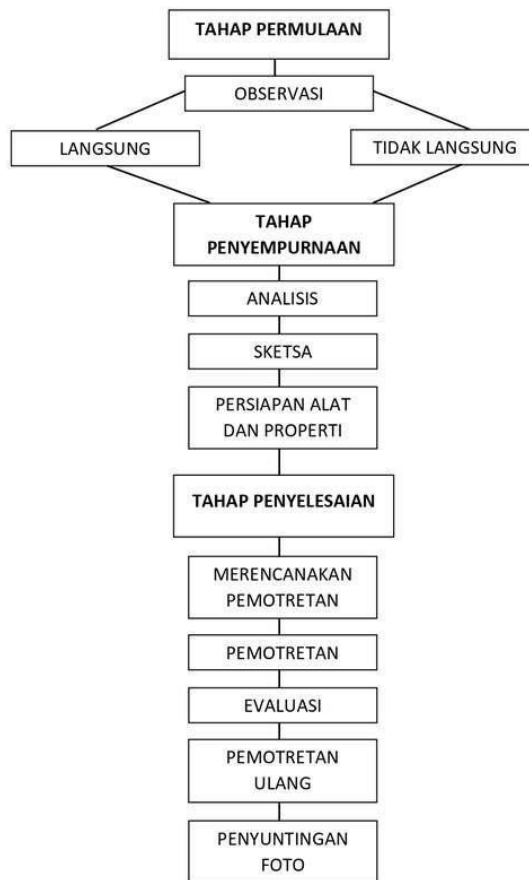
4) Pemotretan ulang

Pemotretan ulang merupakan tahapan yang dilakukan apabila salah satu atau beberapa foto yang dihasilkan pada proses pemotretan kurang memuaskan.

5) Penyuntingan gambar

Setelah foto yang sesuai dengan konsep sudah tercapai kemudian foto tersebut masuk pada proses penyuntingan. penyuntingan foto sendiri dilakukan menggunakan perangkat lunak *Adobe Lightroom*, dan *Adobe Photoshop* di dalamnya terjadi proses *cropping* atau pemotongan gambar, penyesuaian cahaya, warna, dan seterusnya.

Setelah seluruh tahapan terlaksana, selanjutnya penulis mendeskripsikan karya sesuai konsep yang telah dibuat untuk pameran. Pameran bertujuan untuk mengkomunikasikan karya kepada masyarakat dengan maksud pengapresiasian karya. Berikut adalah bagan yang digunakan penulis dalam proses berkarya.



Gambar 7. Diagram Proses Berkarya

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penulis dalam menciptakan karya melalui tiga tahapan, yaitu (1) tahap permulaan, (2) tahap penyempurnaan, (3) tahap penyelesaian. Setelah penulis melewati ketiga tahapan tersebut terciptalah 46 karya foto yang dibagi ke dalam 6 seri yang saling berkaitan satu sama lain. Seri merupakan serangkaian foto dengan beberapa indikator kesamaan antar satu sama lain, di antaranya adalah kesamaan konsep (Aprilianingrum, 2019). Keterkaitan antar seri ditunjukkan dengan keseragaman tema yakni dampak limbah pakaian terhadap lingkungan. Penulis memutuskan untuk menyampaikan seri dengan menambahkan narasi. Hal ini dikarenakan alur cerita dalam narasi dirasa dapat menyalurkan pesan dari penulis mengenai kegelisahan limbah tekstil. Alur cerita juga dibutuhkan agar fokus seri-seri pada karya dapat mengalir sesuai dengan kesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Berikutnya narasi akan terbagi menjadi 2, yaitu cerita di luar dan di dalam dialog tokoh protagonis. Narasi dalam dialog pikiran tokoh protagonis selanjutnya akan disajikan dalam kutipan.

#### *Hasil Karya Seri 1*



**Gambar 8. Hasil Penciptaan Karya Pertama**

Judul : *Awareness* (penyadaran)  
Jumlah : 1  
Ukuran : 24 RS  
Media : *Print on Photo Paper*  
Teknik : Panorama  
Tahun : 2022  
Konsep : Penyadaran Limbah di Lingkungan sekitar

#### Deskripsi:

Pada karya pertama ini, penulis memvisualkan pandangan dari seorang remaja yang mendapati kejanggalan di lingkungan sekitarnya. “Dulu di sebelah tempat tinggalku terdapat sungai yang bersih, sewaktu sekolah dasar aku sering mandi di sana, namun sekarang penuh sampah dan berbau busuk. Aku merenungi fenomena tersebut. Kemudian renunganku dibangunkan oleh suara ibu yang menyuruh untuk membuang sampah yang cukup banyak ke TPA. Sesampainya di TPA aku mendapati tumpukan sampah pakaian yang beraroma busuk, bukannya segera pergi, akan tetapi aku malah penasaran dan akhirnya merenung sembari hati kecilku berkata ‘*sebanyak inilah sampahku*.’” Penulis memvisualisasikan pandangan remaja yang sedang berada pada Tempat pembuangan sampah.

#### Pesan yang ingin disampaikan penulis:

Makna yang terkandung dalam karya pertama, sebagai penyadaran bagi penikmat agar mengetahui seberapa banyak sampah yang sudah ditimbun oleh banyak manusia yang salah satunya adalah penikmat itu sendiri.

Unsur intrinsik:

Fokus utama pada karya ini adalah Tempat Pembuangan Akhir (TPA). Karya ini berupa *landscape* panorama dengan 1 foto dipotong. Ingin menunjukkan kalau lingkungan sekitar TPA itu benar-benar penuh dengan sampah. Ternyata TPA itu sangat luas. Lalu, objek yang luas terhampar itu sebenarnya se-tidak menyenangkan itu.

Pada karya ini, terdapat kesengajaan membuat ilusi garis lurus di bagian tengah (horizontal). Hal tersebut ditujukan untuk menunjukkan bahwa jumlah sampah lebih dominan ketimbang alam. Langit yang ditunjukkan sengaja kelabu, identik dengan warna redup. Sehubungan itu, juga lebih condong pada perasaan yang sedih, prihatin / emosi negatif. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan bahwa warna adalah sesuatu yang dapat berhubungan dengan emosi manusia, dan dapat menimbulkan pengaruh psikologis (Yunaldi, 2016). Cherry (2020) juga menyebutkan bahwa meskipun persepsi tentang warna agak subjektif, namun terdapat efek warna yang memiliki makna yang universal. Pengambilan dan *editing* gambar yang demikian sengaja dibuat untuk menonjolkan objek sampah yang terhampar luas. penulis ingin memberitahu ke orang-orang bahwa akumulasi sampah kalian itu sebanyak ini. Mungkin suatu saat audiens akan bisa terhempas, terhimpun, terdampak oleh tumpukan sampah-sampah ini.

Hasil Karya Seri 2



Gambar 9. Hasil Penciptaan Karya Kedua

Judul : *Nightmare* (mimpi buruk)  
Jumlah : 6  
Media : *Print on Photo Paper*  
Teknik : *side lighting*  
Tahun : 2022  
Konsep : Jelmaan mimpi buruk

Deskripsi:

Karya kedua menceritakan kelanjutan dari seorang remaja, yang kini tidak bisa berhenti membayangkan tumpukan limbah pakaian yang berada di sekitarnya. “Imajinasiku membuat semua limbah pakaian itu menghantui, menjelma sosok yang selama ini aku takuti. Aku lalu



menyadari bahwa aku telah terjebak dalam sebuah mimpi buruk. Semuanya menjadi amat kelam dan mencekam, sehingga aku ingin segera terbebas dari mimpi ini.”

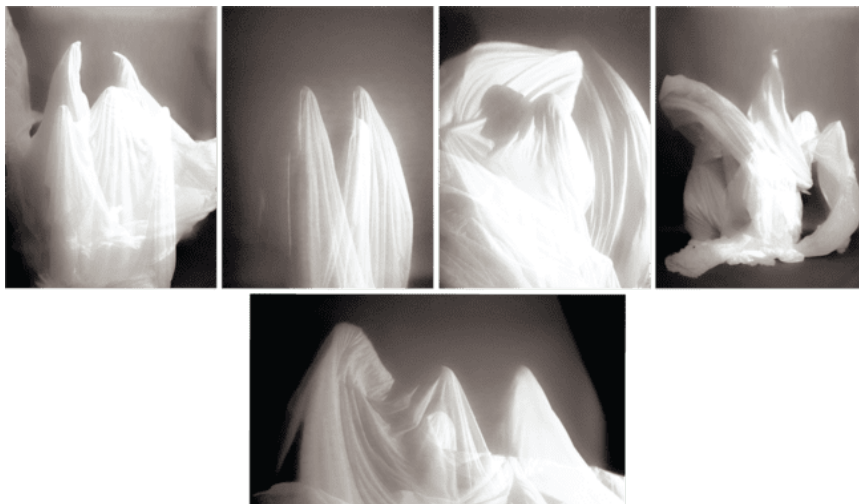
Pesan yang ingin disampaikan penulis:

Makna yang terkandung dalam karya seri kedua adalah penulis ingin memantik rasa takut yang timbul dari kekhawatiran akan limbah pakaian yang terus bertambah.

Makna simbolis:

Karya ini menonjolkan suasana mimpi buruk, seseorang itu (si remaja) dia sedang bermimpi dan dihantui oleh pakaian bekas/limbah pakaian yang disimbolkan menjadi figur-figur yang tertutup kain. Si remaja terlihat sangat tersiksa, kebingungan, takut, sesak sampai dia ingin segera bangun dari tidurnya. Figur-figur yang berwarna putih ditujukan untuk memantik rasa takut, hal ini identik dengan representasi hantu yang terdapat di Indonesia. Keseluruhan, karya ini hanya menggunakan 3 warna dasar. Yaitu putih, hitam, warna coklat kulit. Alasan penggunaan warna kulit coklat, adalah untuk menunjukkan itu adalah figur manusia, seorang remaja. Sedangkan yang berwarna putih, menunjukkan sesuatu yang bukan manusia. Pengambilan gambar sejajar mata normal ditujukan untuk menonjolkan figur-figur dalam foto serealistik mungkin. Di dalam foto, seorang remaja itu terlihat terjebak di antara figur-figur. Jika ditelisik lebih lanjut, bahkan di dalam figur yang bukan manusia, terdapat sosok-sosok yang juga terjebak. Mereka juga adalah pihak-pihak yang ingin terlepas dari mimpi buruk. Figur-figur yang terbalut kain dan hanya kain menggambarkan bahwa mimpi buruk yang sedang berusaha disampaikan adalah mengenai mimpi buruk mengenai nasib tumpukan tekstil di masa mendatang. Tidak hanya itu, namun tumpukan sampah tekstil tersebut akan menjadi sampah tekstil pencemar tanah dan air yang sulit terurai (Leman et al., 2020).

*Hasil Karya Seri 3*



**Gambar 10. Hasil Penciptaan Karya Ketiga**

Judul	: <i>Disturbing</i> (Menggangu)
Jumlah	: 5
Media	: <i>Print on Photo Paper</i>
Teknik	: <i>multiple exposure</i>
Tahun	: 2022
Konsep	: Ketidaknyamanan dari mimpi buruk yang mengganggu.

Deskripsi:

Karya ketiga menggambarkan sosok yang mengganggu keluar dari mimpi dan menemui saat terbangun dari tidur. “Aku terbangun dari mimpi buruk, dan kemudian timbul rasa tidak nyaman yang mengganggu. Aku terbayang bayang sosok yang mirip dengan mimpi, menari di depan mataku dan menjadi sangat agresif. Seakan sosok tersebut menggodaku, mengejekku, entah mengajakku bermain atau ingin membuatku jatuh ketakutan.”

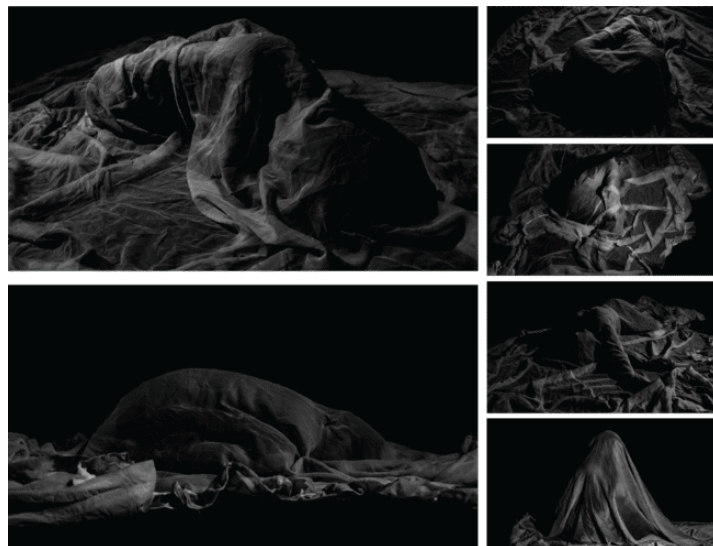
Pesan yang ingin disampaikan penulis:

Sampah bisa menimbulkan perasaan seperti sesuatu yang mengganggu atau *disturbing* yang mendatangi seseorang. Selayaknya konsekuensi yang tidak diinginkan, mengganggu, namun selalu ada harga yang harus dibayar.

Makna Simbolis:

Objek utama sosok yang ditutupi oleh kain. Ia tidak bisa diam, alasannya adalah karena sosok tersebut sedang mengganggu, menakut-nakuti. Sosok tersebut seakan memang ingin membuat audiens merasa tidak nyaman. Pemilihan warna sosok tersebut dibuat sangat cerah, atau bahkan objek yang paling cerah karena ingin menimbulkan kesan bahwa sosok putih itu mendominasi. *Angle* pengambilan gambar dibuat sedemikian mungkin hingga seakan sosok itu dapat dijangkau oleh audiens. Figur-figur ini ditempatkan tepat di depan, seakan ada tepat di depan mata audiens. Teknik pengambilan gambar *multiple exposure* digunakan untuk mengesankan bahwa figur-figur ini terlihat hidup dan dinamis (Sidiq, 2020). Meskipun benda mati, namun seakan dapat dihidupkan. Itulah yang membedakan seri ini dengan seri sebelumnya, saat sosok-sosok yang menyeramkan hanya terdapat dalam mimpi.

Hasil Karya Seri 4



**Gambar 11. Hasil Penciptaan Karya Keempat**

Judul	: <i>Frustrating</i> (Putus Asa)
Jumlah	: 6
Media	: <i>Print on Photo Paper</i>
Teknik	: <i>side lighting</i>
Tahun	: 2022
Konsep	: Manusia yang terbungkus oleh keputusan.

Deskripsi:

Karya keempat menggambarkan rasa putus asa tiba-tiba terlintas. “Aku terus memutar otak mengenai cara menanggulangi dan mencegah hal-hal yang tidak diinginkannya. Berbagai skenario tergambar jelas mulai dari akibat paling ringan hingga paling fatal dan tak dapat ditolong.” Perasaan yang putus asa divisualisasikan dengan figur meringkuk pada lantai dan dibungkus dengan kain sebagai simbol yang membawa konteks limbah pakaian.

Pesan yang ingin disampaikan penulis:

Penulis ingin menyampaikan rasa putus asa mengenai penanggulangan limbah pakaian yang kurang maksimal dan berakibat mencemari lingkungan.

Makna simbolis:

Posisi objek berada di bawah, lalu dengan gestur-gestur yang banyak mendekap tubuh. Seperti meringkuk, memegang kepala, bersujud. Hal ini menggambarkan perasaan frustrasi, bukan keluwesan atau kebebasan. Suasana suram dan seolah berduka ditunjukkan dengan warna hitam dan putih. Seolah pasrah dan putus asa terhadap apapun yang terjadi. Karena si objek sudah dibalut dan terperangkap di dalam kain tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, suasana suram dan seram biasanya menimbulkan kesan kegelapan; misalnya representasi kegelapan dari kemarahan atau kengerian yang dirasakan tokoh (Lestari, 2020). Pengambilan gambar dari angle atas menguatkan kesan bahwa manusia tersebut berada di posisi yang tidak diuntungkan, lemah. Dalam sekali lihat pun, dapat dipastikan bahwa objek yang terdapat pada karya sedang terkulai tidak berdaya. Tekstur kain yang kacau, ditonjolkan untuk menandakan bahwa si objek sedang ditimpa oleh kerumitan. Karya ini menunjukkan kontur tubuh manusia seakan tanpa pakaian. Hal tersebut dikarenakan usaha untuk menyampaikan bahwa, manusia sejak lahir memang tidak mengenakan pakaian, dan manusia menghabiskan sisa hidupnya tidak bisa lepas dari penggunaan atau belunggu pakaian.

Hasil Karya Seri 5



**Gambar 12. Hasil Penciptaan Karya Kelima**

Judul : *Dizzy* (Sakit kepala)  
Jumlah : 16

Media : *Print on Photo Paper*  
Teknik : *side lighting*  
Tahun : 2022  
Konsep : Penggambaran halusinasi dengan warna dan saturasi yang menyilaukan  
Deskripsi:

*Dizzy*, penyakit kepala muncul ketika terlalu memikirkan imajinasi yang menghantui dan berakhir putus asa. “Aku berhalusinasi sampai merasakan sakit kepala. Halusinasi menjelma figur tertutup kain berwarna-warni menyilaukan yang menyakiti mataku.”

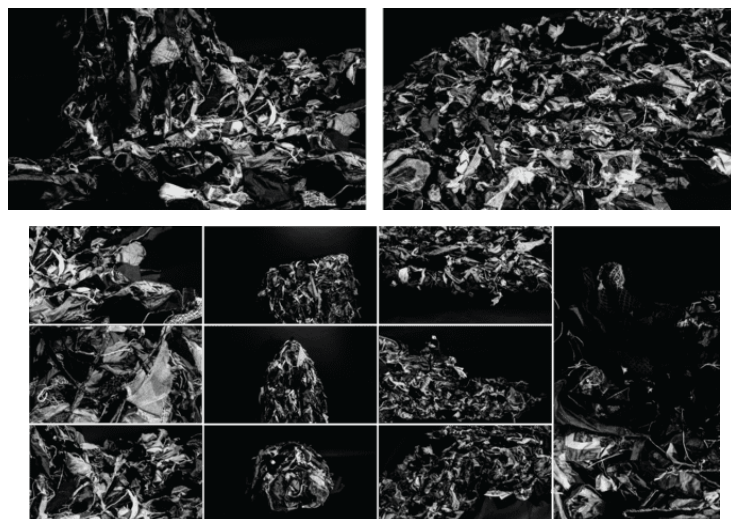
Pesan yang ingin disampaikan penulis:

Hal ini dimaksudkan bahwa, dalam memikirkan perihal suatu musibah atau hal negatif, rasa pening dapat muncul. serta penulis ingin menyampaikan bahwa hal yang cerah dan menyilaukan tidak selalu berhubungan dengan hal yang baik.

Makna simbolis:

Visual halusinasi berwarna sangat cerah, mencolok mata. Perpaduan warna panas dan sedikit warna dingin. Karya ini memperlihatkan objek figur wanita yang bergerak dengan luwes, berputar-putar, meliuk-liuk. Objek tersebut tidak diam ataupun terhenti, seakan sedang menari. Efek *blur* dapat disebabkan adanya gerakan yang disengaja yang ditambahkan pada gambar untuk menimbulkan sensasi gerak cepat dari objek gambar. Fotografer sering menggunakan efek ini untuk menghasilkan gambar yang dramatis sehingga gambar yang dihasilkan akan dianggap memiliki daya tarik lebih. Karya ini menunjukkan ketidakjelasan imajinasi, hingga bisa dikatakan seolah menggila. Perasaan pusing, tidak nyaman, membingungkan, sengaja diciptakan dengan ketidakjelasan warna dan bentuk dalam karya. Saturasi warna yang tinggi juga ditonjolkan agar dapat mencapai kesan pening ataupun silau saat menatap karya. Pengambilan gambar pada karya ini menggunakan teknik *close-up* pada objek yang menonjolkan tidak hanya satu badan penuh dari figur tersebut, akan tetapi hanya beberapa bagian figur. Hal tersebut juga diperkuat dengan tampilan figur tidak terlihat utuh dari ujung kepala hingga ujung kaki. Antar karya pun tidak memiliki alur yang berurutan, sehingga semakin menonjolkan bahwa halusinasi tampak cukup berbeda dari kenyataan yang memiliki alur kehidupan lebih jelas.

*Hasil Karya Seri 6*



**Gambar 13. Hasil Penciptaan Karya Keenam**

Judul : *Explosion* (ledakan)  
Jumlah : 12  
Media : *Print on Photo Paper*  
Teknik : *side lighting*  
Tahun : 2022  
Konsep : Ledakan perasaan yang digambarkan dari pakaian yang berantakan.

Deskripsi:

Karya keenam menggambarkan perasaan yang menumpuk dan meledak menjadi berkeping keping. “Halusinasi semakin membuatku terpuruk, kekacauan imajinasi pemikiran hingga membuat pikiranku dilanda ledakan dari perasaan perasaan yang selama ini lama menumpuk.” Keadaan pasca ledakan yang porak poranda tidak hanya menunjukkan kehancuran. Karena di saat yang sama, mengisyaratkan bahwa manusia pada akhirnya dapat memulai kembali dari awal.

Pesan yang ingin disampaikan penulis:

Dimaksudkan untuk menyadarkan masyarakat bahwa sesedikit apapun sampah yang dibuang jika dilakukan terus menerus, lama kelamaan akan menjadi bom waktu, meledak dan berujung bencana.

Makna Simbolis:

Fokus utama pada karya ini adalah gabungan antara kain perca, limbah tekstil yang disatukan dan membentuk sebuah ledakan. Ledakan yang menjadi referensi penulis adalah pasca-ledakan Hiroshima-Nagasaki. Suasana yang diciptakan adalah momen hening beberapa detik setelah ledakan, yang nantinya disusul dengan riuh suara manusia yang panik dan berteriak kesana kemari.

Penataan objek yang berantakan, seolah tercecer, sengaja dibuat untuk memberi kesan memprihatinkan. Hal tersebut dikuatkan dengan dominasi warna gelap pada gabungan antara warna karya yang hitam putih. Objek berceceran di bawah, terlihat saling menimpa satu sama lain, layaknya kondisi setelah ledakan. Jika diperhatikan lagi, terdapat banyak lilitan benang-benang pada objek. Hal tersebut menggambarkan bahwa limbah kain sebenarnya tidak hanya berserakan, akan tetapi juga saling melilit. Melilit dan akan selalu menarik limbah di kemudian hari, menunjukkan bahwa rantai limbah tekstil tidak mudah untuk diputus. Mengingat bahwa tekstil atau yang salah satu hasil produksinya adalah pakaian, merupakan sumber polusi terbesar kedua di dunia (Pangestu, 2018). Pangestu juga meneruskan, bahwa polusi tekstil (limbah tekstil) terjadi di seluruh proses produksi produk, mulai dari proses pertanian hingga fase pasca-guna.

Akan tetapi, setelah ledakan pasti akan ada manusia atau makhluk yang *survive*, bertahan. Berlaku juga untuk ledakan limbah tekstil yang sedang dibawakan oleh karya ini. Akan muncul benih-benih kehidupan yang membawa kesempatan baru di esok hari ini. Diharapkan setelah ledakan, akan terdapat pembaruan yang lebih baik. Meski melewati proses yang amat panjang, sebagaimana referensi ledakan bom Hiroshima-Nagasaki, akan tetapi masih terdapat sepercik harapan untuk memperbaiki keadaan. Kaitan antara limbah tekstil dan musibah bom tersebut adalah, bahwa keduanya sama-sama berasal dari ulah manusia, dikontrol oleh manusia namun dampaknya bukan hanya manusia saja yang merasakan, namun makhluk lain dan lingkungan.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa fotografi seni dapat memvisualkan dampak limbah pakaian terhadap lingkungan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil cipta karya fotografi dengan tema tersebut, dan membagi karya tersebut ke dalam enam seri karya. Judul pertama seri ini adalah *Awareness* yang mengandung makna sebagai kesadaran bagi penikmat agar mengetahui seberapa banyak sampah yang sudah ditimbun oleh banyak manusia yang salah satunya adalah penikmat itu sendiri. Judul kedua ialah *Nightmare*, dengan makna yang terkandung di dalamnya adalah penulis ingin memantik rasa takut yang timbul dari kekhawatiran akan limbah pakaian yang terus bertambah. *Disturbing* merupakan judul seri ketiga dengan makna, sampah bisa menimbulkan perasaan seperti sesuatu yang mengganggu atau *disturbing* yang mendatangi seseorang. Selayaknya konsekuensi yang tidak diinginkan, mengganggu, namun selalu ada harga yang harus dibayar. Seri keempat adalah *Frustrating*, penulis ingin menyampaikan rasa putus asa mengenai penanggulangan limbah pakaian yang kurang maksimal dan berakibat mencemari lingkungan. Judul kelima yakni *Dizzy* yang berarti bahwa, dalam memikirkan perihal suatu musibah atau hal negatif, rasa pening dapat muncul. Kemudian penulis ingin menyampaikan bahwa hal yang cerah dan menyilaukan tidak selalu berhubungan dengan hal yang baik. Seri terakhir adalah *Explosion* yang dimaksudkan untuk menyadarkan masyarakat bahwa sesedikit apapun sampah yang dibuang jika dilakukan terus menerus, lama kelamaan akan menjadi bom waktu, meledak dan berujung bencana. Hasil karya tersebut kemudian ditampilkan ke dalam bentuk pameran dengan judul "*The Dark Side of Fashion Waste*" yang dilaksanakan pada lorong gedung D18 Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Selanjutnya yakni, penulis menggunakan landasan teori dari L. H Chapman yang membagi proses penciptaan ke dalam tiga tahap, yaitu tahap permulaan, tahap penyempurnaan, dan tahap penyelesaian. Proses penciptaan karya fotografi seni dengan berurutan mulai dari awal hingga akhir. Konsep karya fotografi seni ini diawali dengan keresahan penulis terhadap limbah pakaian yang kian hari semakin mengotori lingkungan. Alasan utama penulis menciptakan karya fotografi seni dengan konsep dari dampak limbah pakaian terhadap lingkungan ialah karena urgensi yang berasal dari keresahan pribadi serta kalangan masyarakat. Terlebih yang lingkungannya terdampak limbah pakaian dengan penyampaian secara berbeda, yakni menggunakan fotografi seni sebagai medianya.

#### Daftar Rujukan

- Amala, M. (2016). Penciptaan fotografi surealisme human and time. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 12(2), 131–142. Retrieved from <https://journal.isi.ac.id/index.php/rekam/article/view/1430>
- Angin, G. C. P. (2021). *Makhluk hidup dan lingkungan dalam karya fotografi konseptual ekspresi* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta). Retrieved from <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/37567>
- Aprilianingrum, D. (2019). Representasi bencana dalam foto seri "Cerita Kloset Pasca Gempa-Tsunami Palu" (studi analisis semiotik terhadap foto seri karya Beawiharta yang dimuat di Beritasatu.com). *Jurnal Jurnalisa: Jurnal Jurusan Jurnalistik*, 5(1). Retrieved from <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/jurnalisa/article/view/9896/6857>
- Bestari, A. G. (2020). Pembuatan tote bag dengan hiasan textile painting sebagai upaya sustainable fashion. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15(1). Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/36476>
- Cherry, K. (2016, April 26). How colors impact moods, feelings, and behaviors. *Alliance Work Partners*. Retrieved from <https://www.awpnw.com/main/2016/06/09/color-psychology/>

- Christanti, C., Hartanto, D. D., & Sylvia, M. (2019). Perancangan kampanye sosial pengolahan limbah tekstil rumah tangga yang efisien dan bertanggung jawab. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 1–10. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8573>
- Gischa, S. (2020, January 8). Jumlah penduduk Indonesia 2020. *Kompas.com*. Retrieved from <https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/08/060000069/jumlah-penduduk-indonesia-2020>
- Hermawan, D. A., Harsanto, P. W., Basuki, R. M. N. (2019). Perancangan fotografi dengan konsep ethical fashion. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 1–10. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8686>
- IndoArtNow.com. (n.d.). *Jim Allen Abel*. Retrieved 2022, June 20, from <https://indoartnow.com/artists/jim-allen-abel>. diakses 20 juni 2022
- Kariri, A. F. (2016). *Eksplorasi sampah sebagai ide penciptaan fotografi ekspresi* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia, Surakarta, Surakarta). Retrieved from <http://repository.isi-ska.ac.id/1497/>
- Karyadi, B. (2017). *Fotografi: Belajar fotografi*. Bogor: NahlMedia.
- Kusuma, M. (2019, October 13). Pesan kenabian di republik kresek. *Kompas.com*. Retrieved from <https://www.kompas.id/baca/gaya-hidup/2019/10/13/pesan-kenabian-di-republik-kresek>
- Leman, F. M., Soeliyowati, & Purnomo, J. (2020). Dampak fast fashion terhadap lingkungan. *Proceedings of Seminar Nasional ENVISI 2020: Industri Kreatif*, 128–136. Retrieved from <https://www.uc.ac.id/envisi/wp-content/uploads/publikasifpd/ENVISIFPD-2020-P128-FIONA%20MAY%20OLEMAN,%20SOELISTYOWATI,%20JENNIFER%20PURNOMO-DAMPAK%20FAST%20FASHION%20TERHADAP%20LINGKUNGAN.pdf>
- Lestari, N. P. C., & Dewi, N. P. I. P. (2020). Tanda emosi tropes symbol pada komik Indonesia Pasutri Gaje. *SPHOTA: Jurnal Linguistik dan Sastra*, 12(2), 11–21. doi: <https://doi.org/10.36733/sphota.v12i2.987>
- Nugraha, Y. H. (2019). *Pengaruh penambahan potongan kain katun sebagai bahan campuran untuk memperkuat timbunan tanah lempung* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Teknologi Nasional Malang, Malang). Retrieved from <http://eprints.itn.ac.id/4461/>
- Pangestu, I. A. (2018). *Dampak pencemaran lingkungan akibat limbah industri (studi kasus kawasan industri perusahaan tekstil milik asing di Sungai Citarum)* (Undergraduate paper, Universitas Padjajaran, Bandung). Retrieved from [https://www.academia.edu/48965689/Environmentalism\\_Ilham\\_Aryo\\_Pangestu](https://www.academia.edu/48965689/Environmentalism_Ilham_Aryo_Pangestu)
- Pitaloka, A. M. (2019). Fenomena buruh tekstil dalam industri fast fashion: Refleksi kapitalisme eksploitatif ala Marxisme (Unpublished undergraduate paper, Universitas Airlangga, Surabaya). Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/333748408\\_Fenomena\\_Buruh\\_Tekstil\\_dalam\\_Industri\\_Fast\\_Fashion\\_Refleksi\\_Kapitalisme\\_Eksploitatif\\_ala\\_Marxisme](https://www.researchgate.net/publication/333748408_Fenomena_Buruh_Tekstil_dalam_Industri_Fast_Fashion_Refleksi_Kapitalisme_Eksploitatif_ala_Marxisme)
- Sahman, H. (1993). *Mengenal dunia seni rupa, tentang seni, karya seni, aktivitas kreatif, apresiasi, kritik dan estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sanitariankit.id. (n.d.) *Penyebab dampak dan pengendalian pencemaran air*. Retrieved from <https://sanitariankit.id/penyebab-dampak-dan-pengendalian-pencemaran-air-3>
- Sidiq, D. A. (2020, July 9). Foto: Mengenal teknik multiple exposure dalam fotografi. *Millennial*. Retrieved from <https://kumparan.com/millennial/foto-mengenal-teknik-multiple-exposure-dalam-fotografi-1t1mwN3zcNI/full>
- Sudarto, M. L. (2020). *Implikasi trend fashion terhadap perilaku sosial calon pendidik (studi kasus pada mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Kediri)* (Unpublished undergraduate thesis, IAIN Kediri, Kediri). Retrieved from <http://etheses.iainkediri.ac.id/1428/>
- Thomas, M.-P., & Mackenzie, A. (2020). Review on fine-art photography. *Marry and Howard INOSR Arts and Management*, 6(1), 61–66. Retrieved from <http://www.inosr.net/wp-content/uploads/2020/06/INOSR-AM-61-61-66-2020..pdf>
- Von Wedel-Parlow, F. (2015). Sustainability in fashion: A paradigm change. In *Fast fashion - The dark sides of fashion* (pp. 67–69). Hamburg: Museum Für Kunst Und Gewerbe.

- Widodo, T. (2008). Pertemuan seni lukis dan seni fotografi. *Bahasa dan Seni*, 36(1), 73–79. Retrieved from <https://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Pertemuan-Seni-Lukis-dan-Seni-Fotografi-Triyono-Widodo.pdf>
- Yudhantari, C. I., Hendrawan, I. G., & Puspitha, N. L. P. R. (2019). Kandungan mikroplastik pada saluran pencernaan ikan lemuru protolan (*Sardinella lemuru*) hasil tangkapan di selat Bali. *Journal of marine research and technology*, 2(2), 48–52. doi: <https://doi.org/10.24843/JMRT.2019.v02.i02.p10>
- Yunaldi, A. (2016). Dinamika ekspresi emosi melalui garis dan warna. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 1(2). doi: <http://dx.doi.org/10.36982/jsdb.v1i2.127>





## The Problems of the Implementation Hybrid Learning Model in Language Skill Courses at the Department of Arabic, Universitas Negeri Malang

### Problematika Penerapan Model *Hybrid Learning* pada Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa di Departemen Bahasa Arab, Universitas Negeri Malang

Aulia Tazqiatul Ummah, Ahmad Munjin Nasih\*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: munjin.nasih.fs@um.ac.id

Paper received: 29-7-2022; revised: 26-8-2022; accepted: 27-9-2022

#### Abstract

Even if hybrid learning has been positioned as one of the learning model solutions in the new normal era, it is indisputable that it still faces several application-related challenges. This study describes the implementation of hybrid learning models in language skills courses at the Department of Arabic, Universitas Negeri Malang, along with its challenges. This study used a descriptive qualitative method and involved students from the 2021 intake and lecturers of language skill courses. We garnered data through observation, interviews, open questionnaires, and documentation. Meanwhile, for the instruments, we used observation sheets, along with the interview, questionnaire, and documentation guidelines. The results show that the hybrid learning implemented in the Department of Arabic consists of learning planning (construction of lesson plan), learning implementation (containing preliminary, core, and closing activities), and learning assessment (subsisting of student participation, individual or group tasks, mid-term, and final examination). Besides, we observed two central issues related to the implementation of the hybrid learning model, namely linguistic and non-linguistic constraints. The language constraints include language sounds, vocabulary, writing, and Arabic rules. At the same time, non-linguistic problems contain network issues, student psychology, student individual differences, facilities and infrastructure, less varied methods and media, and limited time.

**Keywords:** hybrid learning; problematic; language skills

#### Abstrak

*Hybrid learning* dianggap sebagai salah satu solusi model pembelajaran di *era new normal*, namun tidak dapat dipungkiri masih mengalami beberapa kendala dalam penerapannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran dan problematika penerapan model *hybrid learning* pada mata kuliah keterampilan berbahasa di Departemen Bahasa Arab, Universitas Negeri Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian mahasiswa Departemen Bahasa Arab angkatan 2021 dan dosen pengampu keterampilan berbahasa. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket terbuka, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi, lembar observasi, pedoman wawancara, pedoman angket, dan pedoman dokumentasi. Hasil penelitian membuktikan (a) pembelajaran hybrid yang terdiri dari perencanaan pembelajaran dengan pembuatan RPS, pelaksanaan pembelajaran memuat kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, serta penilaian yang berasal dari partisipasi mahasiswa, tugas individu, tugas kelompok, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester; dan (b) Problematika yang ditemukan terkait pembelajaran keterampilan berbahasa model *hybrid* ini ada dua jenis, yaitu kebahasaan dan non kebahasaan. Kendala kebahasaan mencakup bunyi bahasa, kosakata, penulisan, dan kaidah-kaidah bahasa Arab. Sedangkan problematika non kebahasaan yaitu kendala jaringan, psikologis mahasiswa, perbedaan individu mahasiswa, sarana dan prasarana, metode dan media yang kurang bervariasi, dan waktu yang terbatas.

**Kata kunci:** *hybrid learning*; problematika; keterampilan berbahasa

## 1. Pendahuluan

Seiring dengan turunnya kasus terdampak COVID-19 pada tahun 2021, pemerintah di Indonesia mengeluarkan kebijakan pembelajaran hybrid di setiap jenjang pendidikan sesuai dengan ketentuan wilayah masing-masing untuk menghadapi masa transisi menuju new normal saat pandemi COVID-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mulai memberikan izin untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka di tingkat perguruan tinggi mulai semester genap tahun akademik 2020/2021 secara campuran, yakni tatap muka dan dalam jaringan (*hybrid learning*) yang dimulai pada awal Januari 2021 dengan tetap menjaga protokol kesehatan secara ketat (Dikti, 2020). Kebijakan tersebut merujuk pada Surat Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di masa COVID-19 (Kemdikbud RI, 2020).

Berdasar kebijakan dari Kemendikbud-Ristek, Universitas Negeri Malang (UM) pada semester genap tahun akademik 2021/2022 UM kembali menerapkan pembelajaran *hybrid*, Mahasiswa mengikuti perkuliahan secara bergantian (ganjil genap). *Hybrid learning* adalah model pembelajaran yang dipilih pada masa *new normal*, sebab *hybrid learning* memberikan solusi pembelajaran dengan menggabungkan teknologi dalam pembelajaran seperti e-learning, video streaming, film, kelas virtual dengan pembelajaran tatap muka (Akla, 2021). *Hybrid learning* mengombinasikan pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran dalam jaringan (online) dengan tujuan meningkatkan keaktifan belajar mandiri mahasiswa dan mengurangi jumlah waktu pembelajaran luar jaringan (Nasution, Jalinus, & Syahril, 2019). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di zaman industri 4.0 mendorong munculnya berbagai inovasi dalam model pembelajaran seperti *hybrid learning*. Inovasi tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam mendapatkan pembelajaran khususnya di masa pandemi COVID-19. Inovasi dalam model pembelajaran perlu dilakukan, sebab model pembelajaran yang efektif dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai (Asyafah, 2019).

Pembelajaran bahasa di Departemen Bahasa Arab berfokus pada keterampilan berbahasa secara *hybrid* semenjak tahun 2020. Keterampilan berbahasa adalah aspek yang sangat penting untuk dipelajari guna menguasai suatu bahasa. Penguasaan keterampilan berbahasa adalah tujuan utama pembelajaran pada tingkat perguruan tinggi (Hendra, 2018). Pembelajaran bahasa Arab diajarkan secara terstruktur, mulai dari keterampilan menyimak, berbicara, membaca, hingga menulis, sebagai persiapan guna merealisasikan pencapaian kompetensi berbahasa (Aziza & Muliansyah, 2020). Setiap keterampilan berbahasa saling berhubungan dan mendukung satu sama lainnya. Keterampilan menyimak yang dimiliki seseorang akan membantunya untuk berbicara. Sedangkan kemampuan berbicara yang baik akan mendukung kemampuan membaca dan menulis seseorang, begitu pula sebaliknya. Sehingga setelah seseorang menguasai komponen keterampilan berbahasa tersebut, maka pembelajaran lain akan berjalan dengan optimal.

Pengajaran bahasa Arab yang merupakan bahasa asing cenderung lebih sulit daripada bahasa ibu, oleh karena itu membutuhkan banyak waktu dan latihan dalam mempelajarinya (Fitri, Rasidin, & Sanjaya, 2020). Kesulitan pembelajaran bahasa Arab salah satunya dapat dijumpai pada pembelajaran keterampilan berbahasa. Ditambah lagi dengan penerapan pembelajaran model *hybrid* pada masa tatap muka terbatas pandemi COVID-19. Penerapan

*hybrid learning* tersebut merupakan tantangan tersendiri bagi pengajar keterampilan berbahasa, sebab perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran *hybrid* tentunya memiliki perbedaan dengan pembelajaran tatap muka biasanya.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan mahasiswa Departemen Bahasa Arab angkatan 2021, didapati berbagai kendala mengenai pembelajaran *hybrid* pada mata kuliah keterampilan berbahasa sebab menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang ada. Pemilihan mahasiswa Departemen Bahasa Arab 2021 sebagai subjek penelitian sebab sejak awal masuk perkuliahan mahasiswa Departemen Bahasa Arab 2021 telah diperbolehkan melaksanakan pembelajaran dengan model *hybrid*. Selain itu mata kuliah pada mahasiswa baru Departemen Sastra Arab juga lebih banyak menekankan pada keterampilan berbahasa.

Meskipun *hybrid learning* dianggap sebagai salah satu solusi dalam pembelajaran menuju *new normal*, namun tidak dapat dipungkiri masih mengalami kendala dalam penerapannya. Sehingga diharapkan dengan adanya penelitian ini, model *hybrid learning* dapat diterapkan secara tepat, agar dapat mempermudah proses pembelajaran bahasa Arab bagi mahasiswa. Diharapkan penelitian ini juga dapat membantu pendidik untuk mengidentifikasi problematika yang dialami selama pembelajaran *hybrid* agar dapat mencari solusi untuk mengatasinya. Selain itu diharapkan Departemen Bahasa Arab Universitas Negeri Malang dapat menjadi acuan atau contoh dalam meningkatkan pembelajaran yang berbasis teknologi, agar dapat lebih efektif diterapkan khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Arab di zaman yang serba modern ini.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian kali ini, di antaranya penelitian oleh Corinna, Rembulan, dan Hendra (2020) yang menjelaskan problematika pembelajaran daring dalam keterampilan berbahasa berasal dari faktor internal dan eksternal mahasiswa. Beberapa di antaranya ialah masalah jaringan atau koneksi internet, background pendidikan mahasiswa, kesulitan memahami makna kosakata, kurang menguasai gramatikal bahasa Arab, dan lain sebagainya. Selanjutnya Akla (2021) juga melakukan penelitian seputan pembelajaran berbasis *hybrid* yang lebih berfokus pada analisis pembelajaran serta keefektifan model *hybrid learning* dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat universitas. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa *hybrid learning* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar mahasiswa. Selain itu, Hilmi dan Ifawati (2020) juga pernah membahas implementasi pembelajaran *blended learning* pada pembelajaran bahasa Arab di berbagai platform media. Platform yang sering digunakan sebagai kombinasi pembelajaran tatap muka, yakni aplikasi WhatsApp, Zoom Cloud Meet, Google Class, Google Meet, Google Hangout, YouTube, dan Facebook.

Merujuk pada penelitian terdahulu, maka adanya penelitian ini adalah untuk memperkuat penelitian sebelumnya terkait pembelajaran model *hybrid* beserta problematika yang dialami. Meski demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini mendeskripsikan penerapan pembelajaran model *hybrid learning* yang berfokus pada keterampilan berbahasa. Selain itu, problematika yang dialami selama penerapan pembelajaran *hybrid* pada keterampilan berbahasa juga dideskripsikan. Perbedaan lainnya adalah pada lokasi penelitian. Penelitian kali ini dilakukan di Departemen

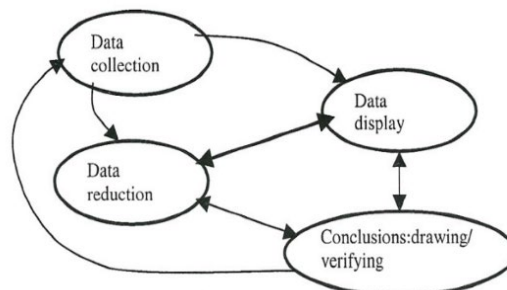
Bahasa Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *hybrid learning* pada mata kuliah keterampilan berbahasa di Departemen Bahasa Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yakni penelitian yang berusaha menjelaskan secara cermat mengenai suatu hal atau fenomena. Penelitian ini mendeskripsikan tentang pembelajaran dan problematika yang dialami selama pembelajaran *hybrid* di Departemen Bahasa Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Lokasi penelitian dilaksanakan di Departemen Bahasa Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, sedangkan subjek penelitian ini adalah dosen pengampu mata kuliah keterampilan berbahasa dan mahasiswa Departemen Bahasa Arab angkatan 2021.

Data primer penelitian ini adalah kumpulan data yang berupa pernyataan verbal dari hasil wawancara, angket, dan observasi yang diperoleh dari mahasiswa Departemen Bahasa Arab angkatan 2021 dan dosen pengampu pembelajaran keterampilan berbahasa. Sedangkan data sekunder didapat dari Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan Surat Keputusan Rektor UM terkait pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi COVID-19.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, dengan deskripsi sebagai berikut ini: (1) Observasi dilakukan pada pembelajaran mata kuliah *istima', kitabah, qiroah, dan kalam* di Departemen Sastra Arab. Peneliti menggunakan observasi pasif, artinya peneliti datang di tempat yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dengan daftar cocok (checklist); (2) Wawancara dilakukan kepada dosen pengampu pembelajaran keterampilan berbahasa dan mahasiswa Departemen Bahasa Arab angkatan 2021. Jenis wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur dengan instrumen pedoman wawancara; (3) Angket/kuesioner dibagikan kepada mahasiswa Departemen Bahasa Arab angkatan 2021. Angket yang digunakan yaitu angket terbuka. Instrumen yang digunakan adalah pedoman angket; dan (4) Dokumentasi diperoleh dari Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Malang tentang pembelajaran di masa pandemi COVID-19, dengan instrumen pedoman dokumentasi. Gambar 1 menjelaskan analisis data diperoleh dengan hasil dari pengumpulan data (data collection), reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan kesimpulan (conclusion) sebagaimana pendapat Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013)



**Gambar 1. Komponen dalam Analisis Data Menurut Miles dan Huberman**

Untuk menguji keabsahan data, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi. Artinya, uji keabsahan data dilakukan dengan berbagai macam teknik pengumpulan data baik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi agar keabsahan data dapat diperkuat.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Pembelajaran keterampilan bahasa Arab dengan model *hybrid learning*

Komposisi pembelajaran *hybrid* yang diterapkan di Universitas Negeri Malang yakni 50/50, artinya 50% kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tatap muka dan 50% lainnya dengan pembelajaran online atau dalam jaringan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada dosen pengampu pembelajaran keterampilan berbahasa, penyelenggaraan pembelajaran pada salah satu kelas mata kuliah *kitabah* kadang kala pengajar memperbolehkan semua mahasiswa hadir pada pembelajaran luring dikarenakan jumlah mahasiswa dalam satu kelas hanya belasan orang. Kemudian pada beberapa kelas mata kuliah *qiro'ah*, semua mahasiswa yang sehat diperbolehkan untuk hadir dalam pembelajaran luring, dan mahasiswa yang sakit dapat mengikuti pembelajaran daring secara *synchronous*. Masa transisi menuju *new normal* membuat mahasiswa kembali beradaptasi dengan lingkungan, dan didapati beberapa mahasiswa tidak dapat masuk kelas karena sakit. Hal tersebut membuat mahasiswa yang seharusnya dijadwalkan masuk kelas secara luring justru tidak dapat masuk. Sehingga dosen menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi mahasiswa.

Formulasi pembelajaran *hybrid* yang digunakan pada mata kuliah keterampilan berbahasa Arab di Departemen Bahasa Arab yaitu mengombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*. Berikut deskripsi pembelajaran keterampilan berbahasa di Departemen Bahasa Arab UM dengan model *hybrid learning*:

##### *Perencanaan pembelajaran keterampilan berbahasa*

Tahap perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar yakni menyiapkan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) khusus pembelajaran hybrid. RPS pembelajaran keterampilan berbahasa memuat: Identitas matakuliah, Standar Capaian Pembelajaran Lulusan (SCPL), Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMk)/sub CPMk, materi pokok perkuliahan, pengalaman belajar baik secara luring maupun daring, sumber belajar/bahan ajar, media, dan penilaian hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah keterampilan berbahasa, sumber belajar utama yang digunakan adalah buku Arabiyah Baina Yadaik Juz II. Sumber belajar lainnya adalah audio, video, al-Qur'an, cerpen bergambar, dan sumber belajar lain yang relevan baik online maupun offline. Media pembelajaran yang nantinya digunakan pengajar dalam pembelajaran *hybrid* mulai dari PPT, papan tulis, laptop, dan proyektor. Sedangkan platform media yang digunakan pada pembelajaran model hibrid ini bervariasi, yaitu Google Meet, Zoom Meeting, SIPEJAR, WhatsApp group, YouTube, dan Kahoot.

Metode yang direncanakan pengajar bervariasi antara pembelajaran daring dan luring. Pada pembelajaran luring dan daring *synchronous* metode yang digunakan adalah metode ceramah, diskusi, qiroah, demonstrasi, tanya jawab, dan *flipped classroom*. Sedangkan untuk pembelajaran online *asynchronous* metode yang digunakan adalah metode penugasan, analisis kasus, hingga pembuatan proyek. Pada pembelajaran online *asynchronous* ini materi pembelajaran maupun tugas-tugas mahasiswa dapat diakses dan upload melalui *e-learning* kampus, yaitu SIPEJAR. SIPEJAR adalah sistem layanan pembelajaran (*e-learning*) yang memudahkan pengajar dan peserta didik untuk menyelenggarakan perkuliahan.

### *Pelaksanaan Pembelajaran*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dosen pengampu keterampilan berbahasa, teknis pelaksanaan pembelajaran *hybrid* dengan mengombinasikan online *synchronous* adalah dosen dan sebagian mahasiswa melakukan pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan sebagian mahasiswa lainnya melaksanakan pembelajaran dari rumah masing-masing melalui aplikasi video *conference* seperti, zoom meeting dan google meet. Aplikasi video *conference* tersebut nantinya akan disambungkan ke proyektor yang ada di dalam kelas. Sehingga mahasiswa yang ada di dalam dan luar kelas dapat melihat materi yang ditayangkan oleh dosen.

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbahasa dengan model *hybrid* meliputi: kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

#### 1) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan yang dilakukan sesuai pengamatan dan wawancara adalah: (1) mereview materi yang telah dipelajari dengan memberikan pertanyaan kepada mahasiswa; (2) memberikan motivasi kepada mahasiswa; (3) menyampaikan tujuan pembelajaran; dan (4) memberi acuan materi yang akan disampaikan.

#### 2) Inti

##### a) *Maharah Istima'*

Inti pembelajaran *istima'* secara *synchronous* yang dilakukan: (1) pengajar memutar audio yang dapat tersambung dengan zoom meeting dan kelas; (2) mahasiswa diminta menulis *mufrodah* yang telah didengar pada pemutaran audio ke 1-2; (3) mahasiswa mendengarkan kembali audio yang ke 3-4 kali untuk mengetahui gambaran umum hiwar yang didengar hingga makna perkaliat; (4) mahasiswa diminta menyimpulkan hiwar yang didengar secara lisan; dan (5) pengajar memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang ingin bertanya baik terkait kosa kata yang sulit, kaidah, maupun gaya bahasa.

Pelaksanaan pembelajaran *istima* secara *asynchronous* dilakukan dengan pemberian materi maupun tugas-tugas mandiri pada mahasiswa (*self-pace asynchronous*) kemudian mahasiswa dapat belajar secara mandiri dan mengerjakan tugas dengan waktu yang telah ditentukan oleh pengajar.

##### b) *Maharah Qira'ah*

Inti pembelajaran *qira'ah* secara *synchronous* yang dilakukan sebagai berikut: (1) pengajar menampilkan teks yang akan dibahas bersama menggunakan pada google meet yang disambungkan ke proyektor; (2) pengajar menunjuk beberapa mahasiswa untuk membaca (*qiroah jahriyah*); (3) mahasiswa memahami teks bersama dengan bimbingan pengajar; dan (4) pengajar memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya terkait materi yang belum difahami.

Pembelajaran *qiroah* secara *asynchronous* dilakukan dengan pemberian tugas-tugas kepada mahasiswa melalui SIPEJAR atau group whatsapp, seperti membaca teks secara jahriyah kemudian direkam dan dikirim. Ada pula tugas untuk mempelajari dan menganalisis al-qur'an.

##### c) *Maharah Kitabah*

Inti pembelajaran *kitabah* secara *synchronous* yang dilakukan sebagai berikut: (1) mahasiswa mencermati contoh-contoh kalimat dengan pola tertentu; (2) pengajar menjelaskan

materi melalui PPT yang telah disiapkan; (3) mahasiswa membuat kalimat dengan pola tersebut; (4) mahasiswa menyusun kalimat tersebut menjadi cerita; dan (5) mahasiswa serta membaca nyaring cerita yang disusun.

Saat pembelajaran online *asynchronous*, pengajar akan memberikan materi melalui grup WhatsApp atau melalui SIPEJAR. Mahasiswa diminta untuk belajar mandiri dan menganalisis materi yang telah diberikan. Kegiatan lainnya yaitu mahasiswa praktik membuat karangan naratif, dengan bekal materi yang telah diajarkan secara tatap muka maupun online *synchronous*.

#### d) *Maharah Kalam*

Inti pembelajaran *istima'* secara *synchronous* yang dilakukan sebagai berikut: (1) pengajar menayangkan 1-2 kali video animasi melalui Zoom; (2) mahasiswa menyimak dan mencatat poin penting ada dalam video tersebut; (3) beberapa/sebagian mahasiswa diminta menjelaskan poin penting yang ada di video tersebut; (4) pengajar memberikan tambahan penjelasan terkait video pembelajaran; (5) mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok di *breakout room* untuk berlatih percakapan sesuai video; dan (6) mahasiswa kembali ke ruang utama dan mendemonstrasikan percakapan secara berpasangan.

Pembelajaran online *asynchronous* tersebut pengajar membuat bahan ajar video animasi berdasarkan materi yang ada di buku ajar beserta penjelasan terkait isi *hiwar*, *mufrodath*, hingga *qowaid*-nya. Video diunggah oleh pengajar ke platform YouTube sehingga mahasiswa dapat mengaksesnya kapanpun dan dimanapun.

#### 3) Penutup

Kegiatan penutupan yang dilakukan sesuai dengan hasil pengamatan dan wawancara meliputi: (1) merefleksikan kembali materi yang telah diajarkan; dan (2) memberikan tindak lanjut dengan pemberian tugas.

#### *Penilaian pembelajaran*

Sistem penilaian mata kuliah keterampilan berbahasa berdasarkan pada RPS masing-masing mata kuliah. Penilaian keterampilan berbahasa terdiri dari penilaian tes yang dilakukan melalui ujian tertulis atau lisan dan non-tes yang berbentuk pelaksanaan tugas, portofolio, proyek, produk, dan/atau bentuk-bentuk lain sesuai dengan karakteristik mata kuliah yang bersangkutan. Berdasarkan RPS dan wawancara dengan empat dosen pengampu mata kuliah keterampilan berbahasa untuk memenuhi penilaian tersebut diperoleh dari partisipasi mahasiswa, penilaian tugas individu, tugas kelompok, ujian tengah semester (UTS), dan ujian akhir semester (UAS).

Berdasarkan RPS dan hasil wawancara, penilaian pada mata kuliah *istima'* dengan bobot 50% berasal dari aktivitas partisipatif, yaitu partisipasi dalam diskusi kelompok, diskusi kelas, pemecahan kasus. Sedangkan 50% lainnya berasal dari pengetahuan, meliputi tugas/kuis (10%), UTS (20%), dan UAS (20%). Evaluasi harian pembelajaran *istima'* yang dilakukan, yaitu melalui tugas-tugas menyimak audio *hiwar* yang dikemas di Google Form, SIPEJAR, atau kuis di aplikasi Kahoot. Tugas-tugas tersebut dapat diakses oleh mahasiswa baik yang berada di dalam kelas maupun yang hadir secara *online*.

Penilaian pada mata kuliah *qira'ah* meliputi, keaktifan mahasiswa (10%), *qira'ah jahriyah* (20%), tugas individu (15%), tugas kelompok (15%), UTS (20%), dan UAS (20%).

Evaluasi harian pembelajaran *qira'ah* didapatkan melalui performance test (qiraah Jahriyah), Quiz, penilaian hafalan al-Quran, dan tugas kelompok menganalisis surat dalam al-Qur'an. Adapun penilaian pada mata kuliah *kitabah* berasal dari aktivitas partisipatif, meliputi berkontribusi dalam diskusi kelompok kecil, diskusi kelas, memecahkan kasus, mengembangkan ide, menganalisis dan mengkomunikasikan kasus dari berbagai sumber belajar. Hasil proyek dengan membuat karya tulis ilmiah atau populer mempunyai bobot (50%) dalam penilaian, kemudian aspek pengetahuan yang meliputi quiz dengan menulis sesuai dengan pola kalimat ataupun kaidah yang telah diajarkan(5%), tugas membuat resume (15%), UTS (10%), dan UAS (20%). Selanjutnya, pada mata kuliah *kalam* penilaian portofolio/tugas mandiri dengan membuat hiwar, audio, maupun video yang diunggah di SIPEJAR mempunyai bobot (10%), presentasi dan keaktifan diskusi (20%), tugas kelompok berbasis proyek (project-based learning) (30%), UTS (20%), dan UAS (20%).

### 3.2. Temuan permasalahan penerapan model *hybrid learning* pada mata kuliah keterampilan berbahasa

Berdasarkan hasil angket terbuka serta hasil wawancara dengan pengampu mata kuliah keterampilan berbahasa dan mahasiswa, dapat ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Arab. Kendala pembelajaran bahasa Arab dengan model *hybrid* sangat bervariasi, baik kendala kebahasaan maupun kendala di luar bahasa itu sendiri. Tabel 1 berikut menguraikan beberapa kendala-kendala yang dialami selama penerapan model *hybrid learning* pada mata kuliah keterampilan berbahasa.

**Tabel 1. Problematika pembelajaran keterampilan berbahasa dengan model *hybrid***

No	Jenis Problematika	Indikator Kesulitan Menurut Dosen	Indikator Kesulitan Menurut Mahasiswa
1.	Problem kebahasaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesulitan <i>mufrodat</i> yang dialami mahasiswa</li> <li>2. Mahasiswa kesulitan mengikuti bahan yang disimak karena percakapan terlalu cepat</li> <li>3. Mahasiswa kesulitan menyusun kalimat dengan baik dan benar</li> <li>4. Kurangnya pemahaman mahasiswa tentang kaidah bahasa Arab, baik nahwu maupun shorof.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurangnya penguasaan kosa kata bahasa Arab</li> <li>2. Mahasiswa kesulitan menangkap bunyi dan memahami makna kalimat yang dibicarakan</li> <li>3. Kesalahan penulisan bahasa Arab</li> <li>4. Mahasiswa kesulitan memahami jenis kata atau kalimat</li> <li>5. Mahasiswa kesulitan menyusun kalimat dengan baik dan benar</li> <li>6. Kurangnya pemahaman mahasiswa tentang kaidah bahasa Arab, baik nahwu maupun shorof.</li> </ol>
2.	Problem non kebahasaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbedaan individu mahasiswa</li> <li>2. Faktor psikologis mahasiswa seperti malas, malu bertanya, dan sulit konsentrasi ketika pembelajaran daring</li> <li>3. Dosen kesulitan membagi fokus antara mahasiswa yang daring dan luring</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kendala teknis, seperti mic dan speaker yang tidak berfungsi, sehingga audio kurang jelas terdengar</li> <li>2. Gangguan jaringan dan sinyal yang tidak stabil</li> <li>3. Mahasiswa kesulitan fokus dan konsentrasi ketika mengikuti pembelajaran di rumah</li> </ol>



**Tabel 1. Problematika pembelajaran keterampilan berbahasa dengan model *hybrid* (Lanjutan)**

No	Jenis Problematika	Indikator Kesulitan Menurut Dosen	Indikator Kesulitan Menurut Mahasiswa
		4. Fasilitas <i>hybrid</i> di kelas kurang memadai	4. Timbulnya rasa malas dan bosan ketika pembelajaran daring
		5. Kendala jaringan yang tidak stabil	5. Pengajar lebih fokus pada mahasiswa yang berada di kelas, sedangkan yang online kurang diperhatikan
		6. Kurangnya inovasi metode pembelajaran	6. Mahasiswa malu untuk berbicara dan bertanya
			7. Mahasiswa khawatir melakukan kesalahan ketika berbicara
			8. Kesulitan memahami penjelasan pengajar apabila menggunakan bahasa Arab full
			9. Perbedaan latar belakang pendidikan mahasiswa
			10. Terbatasnya waktu dalam pembelajaran
			11. Metode pembelajaran kurang menarik
			12. Media yang digunakan monoton

### 3.3. Pembelajaran model *hybrid learning* (Pembahasan)

Penyelenggaraan pembelajaran *hybrid* pada salah satu kelas mata kuliah *kitabah*, kadang kala memperbolehkan semua mahasiswa hadir pada pembelajaran luring dikarenakan jumlah mahasiswa dalam satu kelas hanya belasan orang. Kemudian pada beberapa kelas mata kuliah *qiro'ah*, semua mahasiswa yang sehat diperbolehkan untuk mengikuti pembelajaran luring, dan mahasiswa yang sakit dapat mengikuti pembelajaran secara daring. Jika dikaitkan dengan SK Rektor nomer 31.1.57/UN32.I/KM/2022 yang menyatakan bahwa mahasiswa mengikuti perkuliahan secara bergantian (ganjil dan genap), maka penyelenggaraan pembelajaran pada mata kuliah keterampilan berbahasa dengan pembagian tersebut kurang konsisten. Hal tersebut disebabkan karena dosen menyesuaikan kondisi mahasiswa di lapangan selama masa transisi menuju *new normal*.

#### *Perencanaan pembelajaran*

Ada beberapa fase dalam pembelajaran yaitu, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Menurut Nurdin dan Usman dalam (Ananda, 2019) perencanaan pembelajaran adalah penggambaran langkah-langkah pembelajaran ke arah tujuan yang didalamnya terdiri dari poin-poin tujuan mengajar, bahan pembelajaran yang akan diberikan, strategi dan metode mengajar yang akan diterapkan serta prosedur evaluasi yang dilakukan yang menilai hasil belajar peserta didik. Perencanaan pembelajaran pada keterampilan berbahasa adalah pengajar menyiapkan RPS khusus untuk pembelajaran model *hybrid*, dimana pembelajaran dirancang secara luring maupun daring.

RPS yang dibuat oleh dosen pengampu pembelajaran bahasa Arab telah sesuai dengan SK Rektor nomer 31.1.57/UN32.I/KM/2022, bahwa pengalaman pembelajaran mahasiswa dilakukan secara daring dan luring. Selain itu RPS keterampilan berbahasa juga telah sesuai dengan pedoman pembelajaran (Universitas Negeri Malang, 2020). Dalam pedoman pembelajaran tersebut dijelaskan bahwa RPS paling sedikit memuat: nama program studi, nama mata kuliah, kode, semester, sks, nama dosen, serta capaian pembelajaran mata kuliah, kemampuan akhir untuk mencapai capaian pembelajaran, bahan kajian, waktu yang disediakan, pengalaman belajar mahasiswa, kriteria, indikator, dan bobot penilaian, dan daftar referensi. Kesesuaian RPS tersebut dapat membuat pembelajaran lebih tertata serta mempermudah penyampaian materi hingga penentuan target dan tujuan pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, pengajar merencanakan metode yang berbeda-beda di setiap keterampilan berbahasa, sebab disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Nasution (2022) menjelaskan bahwa guru harus inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Metode pembelajaran perlu diperhatikan karena memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Pada pembelajaran tatap muka dan online *synchronous*, sebagian besar pengajar memilih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan diskusi, Sedangkan metode lain yang digunakan dalam pembelajaran model *hybrid* adalah *flipped classroom*, penugasan, analisis masalah, hingga pembuatan proyek. Sejalan dengan pendapat Nasution dkk. (2019) bahwa *hybrid learning* adalah gabungan dari beragam strategi pembelajaran hingga metode penyampaian pembelajaran guna memaksimalkan pengalaman belajar mahasiswa.

Metode dan media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan, pemilihan metode pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan (Ananda, 2019). Media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran *hybrid* pada mata kuliah keterampilan berbahasa adalah PPT, audio, video pembelajaran, proyektor, papan tulis, aplikasi *video conference*, dan aplikasi pendukung pembelajaran lainnya. Media pembelajaran tersebut berfungsi untuk membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa, memadatkan informasi, menyajikan data dengan menarik, dan membangkitkan motivasi dan minat belajar mahasiswa (Nasution dkk., 2019).

Sedangkan materi atau sumber belajar yang digunakan pada mata kuliah keterampilan berbahasa berasal dari buku, modul, web, hingga audio maupun video yang disiapkan oleh pengajar. Pemilihan bahan ajar tersebut telah sesuai, sebab bahan ajar dalam pembelajaran *hybrid learning* sebaiknya dikemas dalam bentuk digital maupun cetak hingga dapat diakses mahasiswa secara *offline* maupun *online* (Nasution et al., 2019). Buku ajar yang digunakan dalam mata kuliah keterampilan berbahasa adalah buku Arabiyah Baina Yadaik. Sedangkan bahan ajar lainnya seperti cerpen bergambar, video pembelajaran, serta sumber relevan lain yang diunggah oleh pengajar melalui SIPEJAR atau melalui platform youtube. Penggunaan bahan ajar pun harus memperhatikan tujuan yang ingin dicapai, sebab penggunaan bahan ajar akan menunjang kompetensi mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran (Nasution et al., 2019).

Setelah tahap perencanaan dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbahasa dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran *online synchronous* maupun *asynchronous*. Hal tersebut selaras dengan Hendrayati & Pamungkas (2016) berpendapat bahwa model *hybrid learning* yang berkembang

di perguruan tinggi saat ini menggabungkan satu atau lebih dimensi, diantaranya perkuliahan *face to face*, *synchronous virtual collaboration*, *asynchronous virtual collaboration*, dan *self-pace asynchronous*.

### *Pelaksanaan pembelajaran*

Tahapan pelaksanaan pembelajaran tatap muka dan *online synchronous* meliputi, pendahuluan, inti, dan penutup. Berikut pembahasan tahap pelaksanaan keterampilan berbahasa:

#### 1) Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, terkadang pengajar kurang memberikan motivasi di awal pembelajaran kepada mahasiswa. Motivasi diartikan sebagai perubahan energi dalam diri individu yang ditandai dengan timbulnya reaksi untuk mencapai hasil atau tujuan tertentu (Arifin & Abduh, 2021). Pemberian motivasi di awal pembelajaran sangat penting untuk dilakukan pengajar. Timbulnya motivasi dan minat belajar pada diri mahasiswa akan membuat mahasiswa lebih berkonsentrasi dalam belajar dan tidak malu untuk bertanya maupun mempraktikkan keterampilan berbahasa Arab

#### 2) Inti

Langkah pembelajaran tiap keterampilan berbahasa berbeda-beda. Pada kombinasi pembelajaran keterampilan berbahasa dengan *online synchronous*, platform video *conference* yang digunakan yaitu Zoom dan Google Meet. *Video Conference* memungkinkan adanya komunikasi antara sekelompok individu yang dipisahkan oleh jarak melalui jaringan Internet yang berkapasitas tinggi (Abdurrahman, 2021). Teknis pembelajarannya adalah dosen dan sebagian mahasiswa melakukan pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan sebagian mahasiswa lainnya melaksanakan pembelajaran pada waktu yang sama dari rumah masing-masing melalui Zoom Meeting atau Google Meet. Wulan, Saputra, & Bachtiar (2021) mengemukakan tata cara pembelajaran langsung atau *face to face* yang dilakukan secara *synchronous* dalam waktu dan tempat yang sama atau waktu yang sama dengan tempat berbeda adalah pembelajaran *synchronous* dengan *live event*. *Live event* memungkinkan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran secara daring, mendapatkan materi yang sama dengan yang hadir di kelas.

Sedangkan pelaksanaan pembelajaran secara *asynchronous* adalah dengan pemberian materi maupun tugas-tugas mandiri pada mahasiswa (*self-pace asynchronous*). Mahasiswa pun dapat belajar mandiri dan mengerjakan tugas dengan waktu yang telah ditentukan oleh pengajar. Sejalan dengan Hendrayati dan Pamungkas (2016) yang mengemukakan bahwa *self-pace asynchronous* merupakan model belajar mandiri dalam waktu yang berbeda. Media yang dimanfaatkan untuk pembelajaran *asynchronous* adalah group whatsapp, youtube, dan SIPEJAR. Pemilihan dan penggunaan platform media harus tepat guna mendukung pelaksanaan pembelajaran. Selaras dengan pendapat Hilmi dan Ifawati (2020) bahwa mengorganisir proses pembelajaran dengan menggunakan platform yang tepat akan mempercepat penguasaan bahasa Arab yang dilakukan secara interaktif antara pengajar dan peserta didik dalam lingkungan bahasa.

#### 3) Penutup

Tahap penutup yang dilakukan oleh pengajar dengan melakukan refleksi terhadap pembelajaran dan memberikan tindak lanjut berupa tugas, baik tugas *online* maupun *offline*. Kegiatan tindak lanjut perlu dilakukan oleh pengajar agar tercipta pembelajaran berkelanjutan (Khansa, 2016).

### Evaluasi pembelajaran

Tahap akhir dalam pembelajaran yaitu evaluasi. Arikunto (Rohman, 2014) mengartikan evaluasi sebagai suatu aktivitas untuk menghimpun informasi mengenai hasil pekerjaan tertentu, yang mana informasi tersebut dimanfaatkan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam menentukan suatu keputusan. Evaluasi pembelajaran pada mata kuliah keterampilan berbahasa diperoleh melalui penilaian partisipasi mahasiswa, tugas individu, tugas kelompok, UTS, dan UAS. Kegiatan evaluasi selalu tidak terlepas dari tujuan pengajaran (Ridho, 2018). Sehingga evaluasi yang diberikan berkaitan erat dengan tujuan keterampilan berbahasa yang diajarkan. Misalnya, pada mata kuliah keterampilan menulis memiliki tujuan agar mahasiswa dapat mengolah kata hingga kalimat sesuai dengan kaidah bahasa guna mengekspresikan ide, gagasan, hingga perasaan dengan ungkapan bahasa Arab yang benar dan jelas. Sehingga evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan latihan-latihan menulis yang dikemas dengan berbagai bentuk. Tugas-tugas diberikan oleh pengajar pun secara offline maupun online. Sejalan dengan Ridho (2018) yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran dalam model *hybrid learning* didapatkan melalui proses dan hasil pembelajaran secara tatap muka dikelas maupun pembelajaran dalam jaringan.

#### 3.4. Problematika penerapan model *hybrid learning* (Pembahasan)

Aziz & Mahyudin (2012) mengemukakan bahwa secara teoritis, setidaknya ada dua kendala yang akan dihadapi dalam pembelajaran bahasa Arab, yakni problem kebahasaan dan problem non kebahasaan. Problem kebahasaan merupakan kendala-kendala yang dihadapi oleh peserta didik dikarenakan oleh karakteristik bahasa Arab itu sendiri. Sedangkan problematika non kebahasaan adalah problematika yang muncul dari luar bahasa itu sendiri.

Berdasarkan data yang telah didapatkan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa kendala kebahasaan (*musykilat lughawiyah*) yang dialami oleh mahasiswa Departemen Bahasa Arab dalam pembelajaran empat keterampilan berbahasa Arab dengan model *hybrid* mencakup 4 poin utama yaitu: (1) kendala bunyi (*Aswat Arabiyah*) dijumpai pada kemahiran menyimak mahasiswa. Setiap bahasa memiliki sistem bunyi yang terkadang berbeda dari bahasa lainnya, hal ini yang menjadi awal problem pengajaran bunyi (Aziz & Mahyudin, 2012). Dalam keterampilan menyimak mahasiswa seringkali kesulitan menangkap suara atau tertentu disebabkan pelafalan *native* yang begitu cepat, sehingga mahasiswa pun kesulitan memaknai kalimat yang didengarnya dan membutuhkan lebih dari tiga kali mendengarkan audio. Salah satu faktor yang menyebabkan kesulitan ini adalah kurangnya latihan mendengarkan percakapan bahasa Arab; (2) kurangnya perbendaharaan kosakata bahasa Arab yang dimiliki sehingga mengalami kesulitan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa, baik itu menyimak, membaca, menulis, maupun berbicara. Bahasa Arab adalah bahasa yang sangat kaya dengan kosakata, dikarenakan pembentukan katanya yang bermacam dan fleksibel. Kendala kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab terletak pada keragaman bentuk kata (*wazan*) dan maknanya. Selain itu juga terkait konsep-konsep perubahan derivasi, perubahan infleksi, kata kerja, *mufrod*, *mutsanna*, *jamak*, *ta'nits*, *tazkir*, serta makna leksikal dan fungsional (Aziz & Mahyudin, 2012). Penguasaan *mufrod* yang luas dan baik dapat membuat peserta didik memahami bahasa Arab secara baik pula, selain itu juga dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai keterampilan berbahasa (Mufidah & Rohima, 2020). Sehingga kendala terkait kosakata menjadi perhatian yang sangat serius dalam pembelajaran bahasa Arab: (3) kurangnya pengetahuan tentang tata bahasa Arab (*tarkib*, *qowaid*, *I'rob*) terkait tata kalimat bahasa Arab dijumpai di

semua pembelajaran keterampilan berbahasa. Kaidah-kaidah bahasa Arab terkait pembentukan kata (*sharfiyyah*) dan susunan kalimat (*nahwiyyah*) sering kali dianggap sebagai kendala yang besar bagi pelajar. *‘Ilm sharf* adalah ilmu yang mempelajari tentang pola perubahan bentuk kata (*shighat*). Banyaknya bagian dan kaidah dalam pembelajaran sharf serta integrasi antara *sharf* dan *nahwu* merupakan salah satu kendala yang dirasakan oleh peserta didik dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi (Hidayat, 2012). Sedangkan dalam *‘ilm nahwu* adalah ilmu yang mempelajari tentang kedudukan kalimat ditinjau dari *i’rob* dan binanya. Problematika yang muncul dikarenakan struktur kalimat bahasa Arab yang berbeda dengan bahasa Indonesia (Ahmadi & Ilmiani, 2020). Selain itu perubahan bunyi akhir kalimat juga menjadi kesulitan para pelajar; (4) kesalahan penulisan bahasa Arab dialami oleh mahasiswa akibat kesulitan mentranskripsikan bahasa Arab lisan ke tulisan. Salah satu aspek potensi munculnya problematika pembelajaran bahasa Arab adalah penulisan bahasa Arab. Lambang bahasa Arab memiliki keunikan tersendiri. Satu huruf dalam bahasa Arab dapat mempunyai beberapa bentuk penulisan, bergantung pada posisi huruf tersebut dalam suatu kata, yaitu ketika huruf Arab ditulis tersendiri, terpisah dari huruf lain, ditulis di awal, di tengah dan di akhir kata (Rathomi, 2020).

Berbeda dengan problem kebahasaan yang cenderung lebih mudah diidentifikasi karena hanya menyangkut faktor kebahasaan saja, problem non kebahasaan (*musykilat ghair lughawiyah*) lebih kompleks dan variatif karena terkait berbagai faktor. Belum lagi situasi pembelajaran yang menuju normal pembelajaran dilakukan dengan mengombinasikan daring dan luring, sehingga terdapat beberapa problematika yang dihadapi mahasiswa. Berdasarkan data yang telah terkumpul, dapat diketahui bahwa problematika non kebahasaan yang dialami oleh mahasiswa adalah: (1) jaringan dan sinyal yang tidak stabil dijumpai pada semua mata kuliah. Sinyal data yang buruk dapat mengganggu penyampaian informasi oleh pengampu mata kuliah. Hal tersebut membuat pengajar dan peserta didik tidak dapat mengikuti proses pembelajaran secara maksimal. Keterbatasan sinyal adalah kendala yang sulit diatasi, sebab tidak semua tempat memiliki sinyal yang mendukung untuk pembelajaran secara *online* (Mustofa, 2022). *Hybrid learning* yang mengombinasikan pembelajaran tradisional dengan lingkungan pembelajaran elektronik, tentunya sangat membutuhkan jaringan internet yang baik dan stabil untuk menunjang pembelajaran; (2) kendala pembelajaran karena faktor psikologis mahasiswa. Faktor psikologis peserta didik sangat penting selama berlangsungnya pembelajaran. Kendala yang sering dialami mahasiswa selama pembelajaran hibrid ini adalah rasa malas, kurang fokus, kurang konsentrasi, dan bosan. Pembelajaran hibrid yang mengharuskan peserta didik bertemu dengan pengajar secara tatap muka dan daring membuat beberapa mahasiswa merasa malas ketika akan pergi ke kampus untuk pertemuan tatap muka yang diatur bergilir dengan pertemuan *online*. Selain itu juga pada *maharah kalam*, mahasiswa sering kali merasa malu untuk berbicara. Rasa cemas melakukan kesalahan dan ketidakpercayaan diri saat berbicara adalah kendala yang sering terjadi pada *maharah kalam* (Marsiah, Wahdah, & Wulandary, 2019). Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya motivasi dalam diri mahasiswa. Fahrurrozi (2014) menyatakan hasil belajar seringkali dipengaruhi oleh motivasi dan kemauan belajar peserta didik. Sehingga belajar tanpa adanya motivasi dalam diri mahasiswa akan kurang maksimal; (3) kendala perbedaan individu mahasiswa karena Departemen Bahasa Arab angkatan 2021 terbagi menjadi empat kelas yang mana mahasiswa pada setiap kelasnya mempunyai karakteristik, kemampuan, dan orientasi belajar yang berbeda. Hal tersebut disebabkan karena perbedaan latar belakang pendidikan. Selaras dengan penelitian Corinna et al. (2020) bahwa latar belakang pendidikan mahasiswa menjadi salah satu kendala

dalam pembelajaran berbahasa. Latar belakang pendidikan yang berbeda tersebut membuat bagian dari mahasiswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena belum pernah mendapatkan materi tersebut di jenjang pendidikan sebelumnya. Sedangkan sebagian mahasiswa lainnya sudah pernah mempelajarinya, sehingga mudah dalam mengikuti pembelajaran. Lestina dan Lubis (2019) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran keterampilan berbahasa, peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda, ada peserta didik yang memiliki kemampuan menyerap pembelajaran dengan cepat, ada pula yang kurang cepat; (4) kendala sarana dan prasarana saat pembelajaran *hybrid learning* yang bervariasi. Untuk pembelajaran *synchronous*, kampus menyediakan kelas dengan proyektor dan wifi. Sedangkan untuk menghadirkan mahasiswa yang di rumah agar dapat mengikuti pembelajaran tatap muka yang ada di kampus juga memerlukan sarana lain seperti *microphone mobile* hingga kamera tambahan. Sebagian mahasiswa juga mengatakan mengalami kendala karena pengajar lebih fokus pada mahasiswa yang ada di kelas, sehingga mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dari rumah kurang mendapat perhatian. Hal tersebut terjadi karena fasilitas kurang memadai untuk menggabungkan tatap muka dan *online synchronous* secara langsung. Sedangkan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan model *hybrid learning* sangat ditentukan oleh ketersediaan sarana prasarana pendidikan (Akla, 2021); (5) metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan mahasiswa sering kali merasa bosan ketika metode pembelajaran yang digunakan pada keterampilan berbahasa itu-itu saja (monoton). Selain itu, beberapa mahasiswa mengalami kendala ketika dosen menerangkan dengan menggunakan metode langsung. Hal tersebut dikarenakan perbedaan latar belakang pendidikan mahasiswa. Baroroh & Rahmawati (2020) berpendapat bahwa metode yang dipilih pengajar harus memperhatikan terlebih dahulu tingkat perkembangan peserta didik, kondisi peserta didik, dan memperhatikan perbedaan kemampuan peserta didik dalam menyajikan materi; (6) media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga mahasiswa mudah merasa bosan ketika pembelajaran. Media pembelajaran juga harus diperhatikan oleh pendidik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa, selain media pembelajaran dapat membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran (Nasution et al., 2019); dan (7) kendala waktu yang terbatas seringkali memakan waktu ketika menunggu mahasiswa datang ke kampus disebabkan pembelajaran sebelumnya yang dilaksanakan secara daring. Selain di beberapa kelas, waktu pembelajaran juga terpotong untuk menyiapkan peralatan untuk menunjang pembelajaran *hybrid*. Fahrurrozi (2014) menyatakan bahwa salah satu peran pengajar adalah menjaga kedisiplinan dalam kelas agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif berdampak penting dalam mengatur alokasi waktu pembelajaran.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan analisis, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan berbahasa dengan model *hybrid* di Departemen Bahasa Arab UM mengombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online *synchronous*, *asynchronous*, maupun *self-pace asynchronous*. Namun penyelenggaraan pembelajaran *hybrid* pada mata kuliah keterampilan berbahasa kurang konsisten dengan pembagian ganjil genap sesuai SK Rektor nomer 31.1.57/UN32.I/KM/2022, sebab dosen menyesuaikan kondisi mahasiswa di lapangan selepas pandemi COVID-19. Perencanaan pembelajaran keterampilan berbahasa, pengajar menyiapkan RPS model *hybrid* yang memuat: Identitas matakuliah, Standar Capaian Pembelajaran Lulusan (SCPL), Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMk)/sub CPMk, materi pokok perkuliahan, pengalaman belajar baik secara luring maupun daring, sumber belajar/bahan

ajar, media, dan penilaian hasil belajar. RPS yang dibuat telah sesuai dengan pedoman pembelajaran Universitas Negeri Malang dan SK rektor terkait pembelajaran *hybrid*. Pada tahapan pelaksanaan, pengajar melaksanakan tiga kegiatan, yaitu: (1) Pendahuluan, pada kegiatan pendahuluan pengajar kurang memberikan motivasi kepada mahasiswa; (2) Inti, pengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan tanya jawab saat pembelajaran *synchronous* dan menggunakan platform video *conference* Google Meet dan Zoom Meeting. Sedangkan pada pembelajaran *asynchronous*, pengajar memberikan materi dan tugas melalui group whatsapp atau SIPEJAR; dan (3) Penutup, dosen memberikan refleksi dan tindak lanjut terhadap pembelajaran. Kemudian pada tahap evaluasi pembelajaran bermodel *hybrid* diperoleh dari proses dan hasil pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran daring. Penilaian didapatkan melalui partisipasi mahasiswa, tugas individu, tugas kelompok, UTS, dan UAS. Problematika pembelajaran *hybrid* tersebut dibagi menjadi dua, yaitu problem kebahasaan dan non kebahasaan. Problem kebahasaan mencakup empat poin utama yaitu, kendala bunyi, kosakata, tata bahasa Arab, dan penulisan. Sedangkan kendala non kebahasaan meliputi kendala jaringan, psikologis mahasiswa, perbedaan individu mahasiswa, sarana dan prasarana, metode dan media yang kurang bervariasi, dan waktu yang terbatas. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi problematika kebahasaan di antaranya: banyak berlatih mendengarkan percakapan berbahasa Arab, memperkaya perbendaharaan kosakata dengan banyak membaca, menghafal, serta mempraktikkannya. Berlatih menulis dan membuat *mind mapping* serta latihan *qawaid* secara intensif akan memudahkan pembelajaran *qawaid* yang dianggap kompleks dan sulit. Adapun solusi kendala non kebahasaan adalah menggunakan platform media yang tidak membutuhkan sinyal internet yang kuat, memperhatikan pemilihan provider, memilih metode yang sesuai dengan kemampuan mahasiswa, penambahan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran *hybrid*, menggunakan media dan metode yang bervariasi, memperhatikan manajemen waktu dalam pembelajaran, serta memberikan peringatan dan teguran bagi mahasiswa yang sering terlambat.

## Daftar Rujukan

- Abdurrahman. (2021). مشکلات تطبيق التعليم الإلكتروني لدى متعلمي اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى-دراسة ميدانية. مجلة كلية التربية (أسبوط), 37(9), 51–80. Retrieved from [https://mfes.journals.ekb.eg/article\\_198035.html](https://mfes.journals.ekb.eg/article_198035.html)
- Ahmadi, & Ilmiani, A. M. (2020). *Metodologi pembelajaran bahasa Arab konvensional hingga era digital*. Yogyakarta: Ruas Media. Retrieved from <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2599/>
- Akla. (2021). Arabic learning by using hybrid learning model in university. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 13(1), 32–52. doi: <https://doi.org/10.24042/albayan.v13i1.7811>
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan pembelajaran* (Amiruddin, Ed.). Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia. Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/6719>
- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan motivasi belajar model pembelajaran blended learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1201>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan Islam). *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. doi: <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Aziz, F., & Mahyudin, E. (2012). *Pembelajaran bahasa Arab*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama.
- Aziza, L. F., & Muliansyah, A. (2020). Keterampilan berbahasa Arab dengan pendekatan komprehensif. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 56–71. doi: <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2344>
- Baroroh, R. U., & Rahmawati, F. N. (2020). Metode-metode dalam pembelajaran keterampilan bahasa Arab reseptif. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 9(2), 179–196. doi: <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v9i2.181>

- Corinna, D. F., Rembulan, I., & Hendra, F. (2020). Problematika pembelajaran bahasa Arab secara daring: Studi kasus mahasiswa program studi bahasa dan kebudayaan Arab Universitas Al-Azhar Indonesia. *Proceedings of Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 6(2020), 569–578. Retrieved from <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/691>
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi. (2020). *Surat edaran nomor 6 tahun 2020 tentang penyelenggaraan pembelajaran pada semester genap tahun akademik 2020/2021*. Retrieved from <https://dikti.kemdikbud.go.id/pengumuman/surat-edaran-penyelenggaraan-pembelajaran-pada-semester-genap-tahun-akademik-2020-2021/>
- Fahrurrozi, A. (2014). Pembelajaran bahasa Arab: Problematika dan solusinya. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 1(2), 161–180. doi: <https://doi.org/10.15408/a.v1i2.1137>
- Fitri, W. E., Rasidin, R., & Sanjaya, B. (2020). تعلم اللغة العربية أثناء جائحة مرض فيروس كورونا-2019 في المدرسة الثانوية احمد دحلان جامبي. *Jurnal Al-Tarqiyah Pendidikan Bahasa Arab*, 30–44. Retrieved from <http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/8271>
- Hendra, F. (2018). Peran organisasi mahasiswa dalam meningkatkan mutu pembelajaran keterampilan berbahasa Arab. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 5(1), 103–120. doi: <https://doi.org/10.15408/a.v5i1.7480>
- Hendrayati, H., & Pamungkas, B. (2016). Implementasi model hybrid learning pada proses pembelajaran mata kuliah Statistika II di prodi Manajemen FPEB UPI. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2). doi: <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i2.3430>
- Hidayat, N. S. (2012). Problematika pembelajaran bahasa Arab. *An-Nida'*, 37(1), 82–88. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/315>
- Hilmi, D., & Ifawati, N. I. (2020). Using blended learning as an alternative model of Arabic language learning in the pandemic era. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 5(2), 117–129. doi: <https://doi.org/10.24865/ajas.v5i2.294>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2020). *Surat Keputusan Bersama (SKB) panduan penyelenggaraan pembelajaran pada semester genap tahun ajaran dan tahun akademik 2020/2021 di masa pandemi Covid-19*. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/12/keputusan-bersama-4-menteri-tentang-panduan-penyelenggaraan-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19>
- Khansa, H. Q. (2016). Strategi pembelajaran bahasa Arab. *Proceedings of Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 2(2016), 53–62. Retrieved from <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/23/21>
- Lestina, U., & Lubis, A. A. (2019). تحليل المهارة اللغوية العربية في التلاميذ. *Thariqah Ilmiah: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan dan Bahasa Arab*, 7(2), 1–15. doi: <https://doi.org/10.24952/thariqahilmiah.v7i2.2208>
- Marsiah, Wahdah, N., & Wulandary, A. (2019). مشکلات تعلم مهارة الكلام عبر سمات الشخصية الانبساطية والانطوائية لطلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة بالانكاريا الإسلامية الحكومية [The problem of students' Arabic speaking skill across extroverts and introverts personality traits]. *Proceedings of Pertemuan Ilmiah Internasional Bahasa Arab XII*, 383–396. Retrieved from <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2797/>
- Mufidah, N., & Rohima, I. I. (2020). Pengajaran kosa kata untuk mahasiswa kelas intensif bahasa Arab. *Uniqbu Journal of Social Sciences*, 1(1), 13–24. doi: <https://doi.org/10.47323/ujs.v1i1.7>
- Mustofa, N. A. (2022). تعليم النحو عبر الإنترنت في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية مالانج. (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang). Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/37143/>
- Nasution, A. (2022). ابتكار المعلم في تعليم اللغة العربية من خلال نموذج التعلم الهجين في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية-باتو جاوى الشرقية. (Master's thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang). Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/34524/>
- Nasution, N., Jalinus, N., & Syahril. (2019). *Buku model blended learning*. Palembang: Anugrah Jaya. Retrieved from <http://repository.unp.ac.id/26576/>



- Rathomi, A. (2020). Maharah kitabah dalam pembelajaran bahasa Arab. *Tarbiya Islamica: Jurnal Keguruan dan Pendidikan Islam*, 1(1), 1–8. Retrieved from <http://www.journal.iaisambas.ac.id/index.php/TarbiyaIslamica/article/view/89/78>
- Ridho, U. (2018). Evaluasi dalam pembelajaran bahasa Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 19–26. doi: <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1124>
- Rohman, F. (2014). Strategi pengelolaan komponen pembelajaran bahasa Arab. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 1(1), 63–78. doi: <https://doi.org/10.15408/a.v1i1.113>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Universitas Negeri Malang. (2020). *Pedoman pendidikan* (2020 ed.). Retrieved from [https://um.ac.id/wp-content/uploads/2021/03/Pedoman-Pendidikan-Edisi-2020\\_Final.pdf](https://um.ac.id/wp-content/uploads/2021/03/Pedoman-Pendidikan-Edisi-2020_Final.pdf)
- Wulan, R., Saputra, S., & Bachtiar, Y. (2021). Formulasi hybrid model pembelajaran virtual dalam masa transisi menuju new normal. *Jurnal PkM*, 4(6), 594–601. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/10228>



## The Production Process, Motif, and Function of Jimbe Drum Crafts at UD Karya Mandiri, Sentul, Blitar City

### Proses Produksi, Motif, dan Fungsi Kerajinan Kendang Jimbe di UD Karya Mandiri, Sentul, Kota Blitar

Dinar Sulbianto Dwi Atmojo, Iriaji\*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: iriaji.fs@gmail.com

Paper received: 12-8-2022; revised: 17-9-2022; accepted: 27-9-2022

#### Abstract

The purpose of this study was to describe the analysis of the shape, motif, and function of the jimbe drum craft made by UD Karya Mandiri, Sentul, Blitar City. This study uses a descriptive qualitative approach, namely the researcher describes the process of making jimbe drums in detail and thoroughly. The source of the data for this research was the owner of UD Karya Mandiri and the freelance craftsman of jimbe drum. The data collection procedure was carried out by using observation techniques, interview techniques, and documentation studies. Data analysis was carried out by collecting data, reducing data, presenting data, and drawing conclusions. Checking the validity of the findings was done by triangulation of data sources. The results of this study are that the process of making drums begins with wood cutting, turning, sanding, carving motifs, painting, installing animal skins, installing ropes, and finally drying and finishing. The techniques used in making the drum motif are deep carving technique and pointillism coloring technique. The motifs used in the drum are non-decorative and decorative motifs. The practical function of the drum was used as a musical instrument, usually medium to large in size, while the aesthetic function was used as room decoration and souvenirs, for room decoration it was usually small to large, for souvenirs it was usually small.

**Keywords:** process of manufacture; design; function; jimbe drum craft

#### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan analisis bentuk, motif, dan fungsi kerajinan kendang jimbe yang dibuat oleh UD Karya Mandiri, Kelurahan Sentul, Kota Blitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yakni peneliti mendeskripsikan proses pembuatan sampai fungsi kendang jimbe secara detail dan menyeluruh. Sumber data penelitian ini adalah pemilik UD Karya Mandiri dan pengrajin lepas kerajinan kendang jimbe. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, teknik wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan temuan dilakukan dengan triangulasi sumber data. Hasil penelitian ini adalah proses pembuatan kendang diawali dengan pemotongan kayu, pembubutan, pengamplasan, pengukiran motif, pengecatan, pemasangan kulit hewan, pemasangan tali, dan yang terakhir adalah penjemuran kemudian *finishing*. Pembuatan motif kendang jimbe menggunakan teknik ukir dalam dan pewarnaan pointilis. Motif yang digunakan dalam kendang jimbe adalah motif non dekoratif dan motif dekoratif. Fungsi praktis dari kerajinan kendang jimbe sebagai alat musik (berukuran sedang sampai besar), sedangkan fungsi estetisnya sebagai hiasan ruangan (berukuran kecil sampai besar) dan souvenir biasanya berukuran kecil.

**Kata kunci:** proses produksi; motif; fungsi; kerajinan kendang jimbe

#### 1. Pendahuluan

Kota Blitar berdiri pada 1 April 1906 yang dikenal sebagai Kota Patria (Situs Resmi Pemerintah Kota Blitar, t.t.). Kota Blitar merupakan kota yang tidak hanya terkenal dengan sejarah perjuangannya. Akan tetapi, juga terkenal akan kerajinannya. Salah satunya adalah

kerajinan kendang jimbe. Kerajinan kendang jimbe tidak berasal dari kota Blitar, namun demikian kerajinan kendang jimbe sudah menjadi salah satu ikon Kota Blitar. Sentra kerajinan kendang jimbe berada di Kelurahan Sentul, Kota Blitar. Pengrajin kendang jimbe di Kelurahan Sentul, Kecamatan Kepanjenkidul, Kota Blitar telah merambah ke dunia internasional. Produksi kendang jimbe di ekspor ke Negara-negara Asia seperti China (Alivia, 2021).

Kerajinan kendang jimbe dari Kota Blitar berbeda dengan kerajinan kendang jimbe yang diproduksi di daerah lain. Kerajinan kendang jimbe dari Blitar ada lengkungannya, sedangkan dari daerah lain cenderung lonjong. Motif kerajinan kendang jimbe pun beragam. Kerajinan kendang jimbe banyak diminati sampai kancah internasional dikarenakan proses pembuatannya rumit dan motifnya yang unik. Selain itu karena tampilannya yang menarik dan menghasilkan suara yang merdu.

Awalnya penelitian ini akan dilakukan di Kelurahan Tanggung, Kota Blitar. Namun, setelah observasi awal peneliti, banyak pengrajin Kelurahan Tanggung yang gulung tikar dikarenakan pandemi. Kelurahan Sentul berada di sebelah Kelurahan Tanggung. Kelurahan Sentul menjadi sentra pembuatan kerajinan kendang jimbe. Di kelurahan ini banyak industri rumahan yang memproduksi kerajinan kendang jimbe. Dari sekian banyak pengrajin yang menjual kendang jimbe, UD Karya Mandiri adalah yang terbesar di Kelurahan Sentul. UD Karya Mandiri sudah berdiri sejak tahun 2006, sekarang memiliki 30 pegawai. Setiap hari bisa memproduksi kurang lebih 100 kendang berukuran kecil dan 10 kendang special. Produksi kerajinan kendang jimbe dari UD ini kebanyakan di ekspor ke negara China, kurang lebih satu kontainer setiap bulannya. Motif yang diproduksi di UD ini juga lebih beragam dari pengrajin yang lainnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, motif adalah “pola;corak” (Kemdikbud, t.t.). Motif pada kendang jimbe unik dan beragam. Pengrajin kendang jimbe juga melayani permintaan pembeli terkait tentang motif kerajinan kendang jimbe, sehingga motifnya beragam. Motif yang biasanya digunakan adalah motif geometri dan motif non geometri. Menurut Yuliarma (2016) motif geometri yakni motif yang terbentuk dari bentuk terukur yang berdasar pada elemen geometri seperti segi empat, segi tiga, belah ketupat, kerucut, dan lingkaran. Dari bentuk-bentuk tersebut akan diperoleh macam-macam motif dengan mengikuti pola hias yang dipilih dan penempatannya sesuai dengan desain struktur”. Sedangkan motif hias non geometris adalah motif bebas yang biasanya terbentuk dari flora (tumbuhan), fauna (hewan), batu, awan, dan lain-lain. Dalam ragam hias non geometris berbagai gambar bisa dipadukan (Murtono, Murwani, Suharyanto, & Novian, 2007).

Kerajinan kendang jimbe memiliki fungsi yang beragam, baik fungsi praktis, estetis, ekonomi, edukatif, dan organisasi sosial. Seperti yang dikemukakan oleh Sumanto, Gipayana, dan Rumidjan (2017) juga mengemukakan bahwa salah satu ciri kerajinan tangan adalah fungsional, artinya kerajinan memiliki manfaat bagi pengrajin dan pembeli. Fungsi tersebut diantaranya fungsi ekonomi, fungsi edukatif, fungsi organisasi sosial, dan fungsi estetis (keindahan). Fungsi praktis dari kerajinan kendang jimbe adalah digunakan sebagai alat musik, sedangkan fungsi estetisnya adalah digunakan sebagai hiasan ruangan maupun souvenir. Kerajinan kendang jimbe juga memiliki fungsi ekonomis yakni kendang jimbe dijual dan mendapatkan keuntungan. Fungsi edukatif dapat dilihat dari kerajinan kendang jimbe ini digunakan pelajar dari negeri China untuk pelajaran seni musik. Fungsi organisasi bisa dilihat dari pengrajin kendang yang memiliki tugas masing-masing dan membentuk satu kesatuan organisasi yang memproduksi kerajinan kendang jimbe.

Penelitian terdahulu sejenis yang mengkaji tentang kerajinan kendang jimbe yang berjudul “Studi Desain pada Motif Dekorasi Kerajinan Kendang Jimbe di Kelurahan Tanggung Kota Blitar” (Putra, 2013) lebih menitik beratkan pada desain motif kendang jimbe, mulai dari jenis-jenis motifnya sampai cara pembuatan motif pada *body* kendang jimbe. Selain itu penelitian lain juga mengkaji tentang kendang jimbe yang dilakukan oleh Rusmiati (2012) dengan judul “Studi tentang Proses Pembuatan Jenis Kendang Jimbe di UD Sportif Desa Tanggung, Kecamatan Kepanjenkidul, Kota Blitar membahas tentang proses pembuatan dan teknik pembuatan motif kerajinan kendang jimbe. Dalam penelitian ini dijelaskan tahap demi tahap proses pembuatan kerajinan kendang jimbe dan teknik yang digunakan dalam membuat motif kerajinan kendang jimbe serta dijelaskan macam-macam motif yang digunakan untuk kerajinan kendang jimbe.

Dengan menekankan pada analisis bentuk dan motif kerajinan kendang jimbe, peneliti juga membahas tentang analisis fungsi dari kerajinan kendang jimbe baik dari segi praktis maupun segi estetis, hal ini lah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan analisis bentuk, motif dan fungsi kerajinan kendang jimbe yang dibuat di UD Karya Mandiri, Kelurahan Sentul, Kota Blitar. Analisis proses produksi dibagi menjadi dua pembahasan yakni tahapan proses produksi dan teknik pembuatan motif pada kerajinan kendang jimbe. Motif kendang jimbe yang dibahas mencakup motif geometri dan non geometri. Fungsi kendang jimbe dilihat dari berbagai aspek, baik dari segi praktis, estetis, maupun fungsional seperti ekonomi, edukatif, dan organisasi sosial. Manfaat penelitian ini yaitu dijadikan referensi untuk penelitian sejenis yang akan dilakukan, dan menjadi pengetahuan baru bagi pembaca mengenai kerajinan kendang jimbe.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2016) menjelaskan metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata yang ditulis maupun lisan dari orang-orang yang diamati data ini disebut dengan data deskriptif. Sedangkan penelitian deskriptif menurut Kaelan (2010) adalah bentuk data penelitian kualitatif yaitu data deskriptif. Data deskriptif berupa tulisan yang diperoleh dari missal hasil wawancara yang direkam, dokumen resmi lain, dan memo atau catatan. Penelitian ini dilakukan dengan mendeskripsikan secara rinci data yang telah diperoleh serta menemukan gambaran menyeluruh proses pembuatan motif, dan fungsi kerajinan kendang jimbe.

Peneliti memperoleh data dari observasi, wawancara dengan informan, maupun dokumentasi yang dilakukan sendiri oleh peneliti, sehingga kehadiran peneliti merupakan keharusan di penelitian kualitatif (Creswell, 2012). Peneliti juga yang mengumpulkan serta menganalisis data dari penelitian, juga yang melaporkan data tersebut.

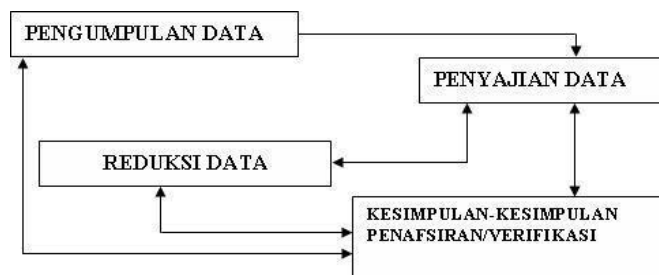
Penelitian ini dilakukan di UD Karya Mandiri, Kelurahan Sentul, Kota Blitar. Peneliti memilih tempat ini dikarenakan di sekitar Kelurahan Sentul UD Karya Mandiri yang paling besar dan kerajinan kendang yang diproduksi lebih bervariasi dibandingkan yang lainnya.

Lofland dan Lofland (Moleong, 2016) mengemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif, sumber data yang utama adalah tindakan dan kata-kata, data lain merupakan data tambahan meliputi dokumentasi dan yang lainnya. setelah itu jenis data dibagi lagi dalam bentuk tindakan dan kata-kata, statistic, data tertulis, dan dokumentasi foto. Dari pemaparan tersebut sumber data utama atau primer dalam penelitian ini adalah tindakan maupun kata-kata dari

informan, hal tersebut diperoleh dari observasi dan wawancara langsung dengan pemilik UD Karya Mandiri Kelurahan Sentul dan pengrajin lepas kerajinan kendang jimbe.

Penelitian ini menggunakan teknik pengamatan, teknik wawancara, dan teknik studi dokumentasi untuk prosedur pengumpulan data. Teknik pengamatan dilakukan untuk mengamati proses pembuatan dan kerajinan kendang jimbe yang telah selesai dibuat. Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang detail proses pembuatan kendang jimbe, motif kerajinan kendang jimbe, dan fungsi dari kerajinan kendang jimbe. Sedangkan teknik studi dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan foto-foto proses pembuatan, teknik pembuatan motif, dan hasil akhir dari kerajinan kendang jimbe.

Penelitian ini menggunakan analisis data model interaktif dari Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (Ali, 2014) mengatakan bahwa model interaktif meliputi reduksi data, sajian data atau *display*, dan penyimpulan data atau verifikasi yang menjadi tiga langkah utama. Jadi peneliti mengumpulkan data terlebih dahulu, setelah itu direduksi, data yang telah direduksi disajikan, dan yang terakhir menarik kesimpulan. Berikut gambaran bagan alur model interaktif Miles dan Huberman:



Gambar 1. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode triangulasi sumber data untuk pengecekan keabsahan temuan. Menurut Ali (2014) triangulasi merupakan proses validasi yang dilakukan pada penelitian atau riset yang digunakan sebagai penguji kesahihan antara sumber data satu dengan yang lainnya ataupun metode satu dengan yang lainnya, misal metode observasi dengan wawancara. Penelitian ini menggunakan model triangulasi sumber data untuk menguji keabsahan temuan. Model ini dinilai paling cocok karena paling mudah untuk dilakukan serta menghemat waktu dan biaya. Peneliti akan mengecek lagi data yang diperoleh dengan melakukan verifikasi pada sumber yang lain untuk mengecek data yang diperoleh memang sudah valid. Pengecekan ini dilakukan dengan mewawancarai informan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kerajinan kendang jimbe merupakan ikon Kota Blitar. Kerajinan kendang jimbe bukan berasal dari Kota Blitar, namun sentra pembuatan kerajinan kendang jimbe berada di Kota Blitar yang bertepatan di Kelurahan Sentul. Sentra pembuatan kerajinan kendang jimbe yang terbesar yaitu di UD Karya Mandiri. Di sana kerajinan kendang jimbe lebih bervariasi baik dari segi motif maupun ukuran. Dalam bab hasil dan pembahasan ini akan membahas tentang analisis bentuk, motif, dan fungsi kerajinan kendang jimbe, berikut uraiannya:

#### 3.1. Bentuk Kerajinan Kendang Jimbe

Kerajinan kendang jimbe merupakan salah satu alat musik yang berasal dari negara Zimbabwe, Afrika. Kendang ini disebut dengan kendang jimbe dikarenakan orang Indonesia

susah untuk melafalkan Zimbabwe, akhirnya menyebutnya dengan jimbe (Saida, 2016). Industri kendang jimbe di Blitar cukup besar, sehingga kendang jimbe ini dijadikan ikon Kota Blitar. Sentra pembuatan kendang jimbe berada di Kelurahan Sentul Kota Blitar. Kendang jimbe ini merupakan alat musik yang dipukul, seperti yang dikutip pada Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, kendang adalah “alat bunyi-bunyian berupa kayu bulat panjang, di dalamnya ada rongga dan salah satu lubangnya atau kedua-duanya diberi kulit (untuk dipukul)” (Kemdikbud, t.t.). Hal tersebut selaras dengan pendapat Suweca (2003) mengatakan bahwa kendang merupakan alat musik bersifat perkusif, kendang ini berbunyi dari kulit hewan sapi di kedua sisi yang dikencangkan. Berikut penjelasan proses pembuatan kerajinan kendang jimbe dan teknik pembuatan motif kendang jimbe.

### *Proses pembuatan*

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yaitu bapak Suparno, bahan utama kendang jimbe ada tiga, yaitu kayu mahoni, kulit hewan, dan tali khusus jimbe. Hal tersebut selaras dengan pendapat Fernando, Choiri, dan Yanuarti (2011) bahwa bahan baku utama pembuatan kendang jimbe adalah kulit kambing, tali khusus jimbe, dan kayu mahoni. Kayu mahoni dipilih karena harganya sesuai dengan *budget* pengrajin dan kayu mahoni juga lebih bagus dan awet untuk membuat kendang. Seperti yang dikemukakan oleh Lubis (2020), bahan baku pembuatan kendang adalah kayu dan kulit. Kayu dipilih agar tahan lama dan tidak dimakan oleh rayap. Berikut proses pembuatan kendang jimbe:

#### 1) Pemotongan kayu

Proses pembuatan kendang jimbe diawali dengan pemotongan kayu sesuai dengan ukuran yang diinginkan, yang terkecil mulai dari 10cm, 15cm, 20cm, 30cm, 40cm, 50cm, 60cm, 70cm, dan paling besar berukuran 1,5 meter. Kayu yang digunakan adalah kayu mahoni. Kayu ini dipilih karena menghasilkan kualitas suara yang baik. Selain bagus, kayu mahoni dipilih karena harganya yang sesuai dengan *budget* pengrajin, jika menggunakan kayu jenis lain akan memakan biaya yang lebih besar. Sebenarnya kayu yang baik digunakan untuk membuat kendang jimbe adalah kayu nangka, akan tetapi untuk mendapatkan kayu nangka lumayan sulit, selain itu kayu nangka memiliki getah sehingga perlu waktu lebih lama lagi sampai dengan proses *finishing*.

#### 2) Proses pembubutan

Setelah kayu mahoni dipotong sesuai dengan ukuran yang diinginkan, selanjutnya adalah proses pembubutan. Yaitu pembentukan kayu mahoni menjadi bentuk kendang yang diinginkan. Proses ini menggunakan alat bubut yang menggunakan mesin diesel. Pembentukan kendang dilakukan dengan linggis. Tempat pembubutan ini berada di samping kios. Kurang lebih ada tiga mesin bubut yang digunakan.

#### 3) Proses pengamplasan

Setelah proses pembubutan selesai dan sudah membentuk kerangka kendang berikutnya adalah proses pengamplasan agar permukaan kendang menjadi halus. Terkadang ada permukaan kendang yang kurang mulus, sehingga dilakukan pendempulan terlebih dahulu.

#### 4) Pembuatan motif

Bentuk motif yang dibuat biasanya adalah permintaan dari pembeli atau dari pengrajin sendiri. Motif yang biasanya digunakan adalah motif geometri dan non geometri. Proses

pembuatan motif ini memiliki teknik yang berbeda yaitu teknik ukir dan teknik pewarnaan pointilis.

5) Teknik pengecatan/pemlituran

Setelah pembuatan motif selesai lanjut pada proses pengecatan atau pemlituran. Pengecatan ini dilakukan setepah pengukiran motif. Untuk hasil yang baik pemlituran dilakukan dua sampai tiga kali polesan. Untuk mengontrol kualitas dari pemlituran ini pemilik usaha terjun langsung untuk membantu pegawainya. Proses pewarnaan ini sangat penting, karena menentukan keindahan dari kendang tersebut.



**Gambar 2. Proses pemlituran**

6) Pemasangan kulit dan tali

Setelah cat kering dilanjutkan dengan pemasangan tali dan kulit hewan. Kulit hewan yang dipakai adalah kulit kambing yang sudah dipotong-potong dan sudah terjamin kualitasnya agar kendang bisa berbunyi dengan baik. Tali yang digunakan adalah tali alpin yaitu sejenis tali yang digunakan untuk panjat tebing.



**Gambar 3. Proses pemasangan tali dan kulit hewan**

7) Proses *finishing*

Terakhir adalah proses *finishing* yakni kerajinan kendang jimbe dijemur di bawah terik sinar matahari agar suara kendang lebih nyaring. Sebenarnya ada teknik lain untuk penjemuran ini, namun di tempat tersebut masih belum memiliki alatnya, sehingga penjemuran dilakukan secara manual mengandalkan sinar matahari.



**Gambar 4. Proses penjemuran kumbang**

Proses pembuatan kumbang jimbe ini sesuai dengan uraian Yefri (2015) menyatakan bahwa proses pembuatan kerajinan kumbang jimbe hal pertama yang dilakukan yaitu pemotongan kayu sesuai dengan ukuran yang diinginkan. Setelah dipotong sesuai dengan ukuran yang diinginkan, berikutnya kulit kayu luar dikelupas habis, sehingga bagian putih dari kayu terlihat. Kedua, proses pembubutan. Pada proses ini kayu yang akan dibubut wajib sudah dikupas dan dalam kondisi setengah kering. Jika kayu sudah kering, maka kayu tidak bisa dibubut. Ketiga, pengamplasan dan pewarnaan. Keempat, memberi gambar motif. Terakhir adalah proses perakitan.

#### *Teknik pembuatan motif*

Pembuatan motif kerajinan kumbang jimbe menggunakan dua teknik yaitu teknik ukir dan teknik pewarnaan pointilis. Berikut uraiannya:

##### 1) Teknik ukir

Salam, Sukarman, Hasnawati, dan Muhaimin (2020) mengemukakan bahwa mengukir merupakan salah satu teknik yang biasa digunakan dalam seni rupa yang menghasilkan karya seni. Mengukir dilakukan dengan menggunakan cara memahat atau menorah bagian yang akan diukir sehingga menghasilkan objek yang diinginkan. Teknik ukir yang digunakan adalah teknik ukir dalam atau *deep carving*. Subarnas (2007) mengemukakan bahwa ukir dalam yaitu bentuk ukiran yang motifnya cekung ke dalam. Teknik ukir dalam ini digunakan untuk membuat motif geometri maupun non geometri.



**Gambar 5. Proses pengukiran**

Kerajinan kumbang jimbe yang pembuatan motifnya menggunakan teknik ukir, pengerjaannya lebih lama dan menghasilkan kumbang yang bagus. Teknik ukir biasanya digunakan untuk kumbang yang berukuran besar. Penggunaan teknik ukir lebih diminati karena hasil



akhir kendang menjadi lebih bagus. Kebanyakan kendang yang di ekspor ke luar negeri adalah kendang yang berukuran sedang sampai besar. Motif yang dibuat menggunakan teknik ini biasanya adalah flora, seperti gajah, kura-kura, dan lainnya.

## 2) Teknik pewarnaan pointilis

Menurut Seurat (Kasmiati, 2020) teknik pointilis merupakan teknik yang terbentuk atau tersusun dari titik-titik yang berukuran kecil, dan titik-titik berpola yang membentuk suatu gambar dan titik-titik tersebut memiliki warna berbeda. Hal tersebut selaras dengan yang dikemukakan Wijaya (2010) bahwa pointilisme adalah sebuah teknik melukis yang menggunakan titik-titik berukuran kecil dengan warna asli yang membentuk sebuah pola. Pola ini yang nantinya akan menghasilkan sebuah gambar (*image*). Pembuatan motif dengan teknik ini memadu padankan warna sehingga motif yang diinginkan terlihat indah. Seperti pendapat Priyatno (2015) bahwa pointilisme merupakan teknik melukis yang menggunakan titik-titik warna agar membentuk unsur piktorial. Warna yang biasa digunakan dalam teknik ini yaitu warna murni yang tersusun dari warna primer, sekunder, dan tersier. Disusun sedemikian rupa, sehingga jika dilihat dari kejauhan maka akan membentuk kesan warna baru yang berbeda. Penggunaan teknik ini dilakukan setelah pengecatan atau pemituran. Teknik ini biasanya digunakan untuk kendang yang berukuran kecil sampai sedang. Teknik pewarnaan pointilis tidak serumit teknik ukir, sehingga pengerjaan motif kendang dengan teknik ini tidak membutuhkan waktu yang lama.



**Gambar 6. Proses pewarnaan teknik pointilis**

## 3.2. Motif kerajinan kendang jimbe

Motif yang digunakan dalam pembuatan kerajinan kendang jimbe adalah motif geometri dan motif non geometri. Berikut penjelasannya:

### Motif geometri

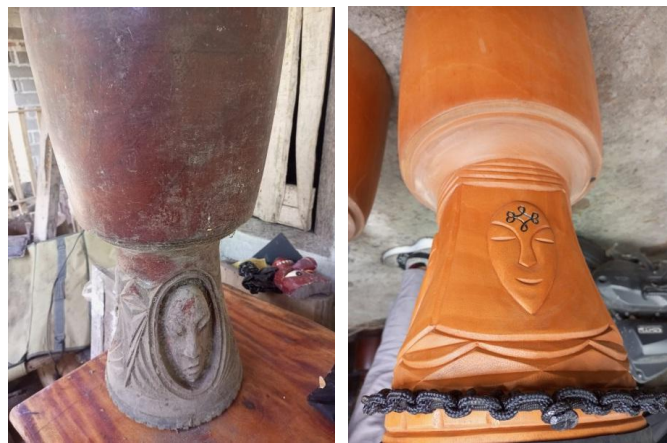
Menurut Yuliarma (2016) motif geometri merupakan motif yang disusun dari bentuk terukur yang berdasarkan elemen-elemen geometri, seperti segi empat, belah ketupat, segi empat, lingkaran, maupun segitiga. Dari bentuk-bentuk tersebut akan diperoleh macam-

macam motif dengan mengikuti pola hias yang dipilih dan penempatannya sesuai dengan desain struktur”.



**Gambar 7. Motif geometri**

Motif geometri pada kerajinan kendang jimbe ada dua motif yaitu tumpal dan motif pilin. Yakni garis lurus, lengkung, dan segitiga yang tersusun secara rapi sehingga membentuk motif yang unik dan menambah keindahan dari kerajinan kendang jimbe. Motif tumpal dan motif pilin ini digunakan dalam pembuatan motif menggunakan teknik ukir. Menurut Nugraha dan Nursyamsu (2020), motif tumpal sering digunakan sebagai hiasan tepi suatu bidang. Motif tumpal merupakan susunan/deretan segitiga sama kaki. Sedangkan motif pilin dibuat dari garis lurus dan lengkung, sehingga ujung garis menyerupai bentuk spiral. Motif tumpal dan pilin ini dipadupadankan menjadi sebuah motif yang indah. Untuk memperindah motif ini dilakukan pewarnaan untuk mempertegas motif yang dibentuk.



**Gambar 8. Motif Afrika**

Selain motif tumpal dan motif pilin ada motif yang biasa disebut oleh pengrajin sebagai motif Afrika. Motif Afrika memiliki perpaduan antara motif tumpal dan gambar wajah yang diukir.

#### *Motif non geometri*

Menurut Murtono et al. (2007) Motif hias non geometris adalah motif bebas yang biasanya terbentuk dari flora (tumbuhan), fauna (hewan), batu, awan, dan lain-lain. Dalam ragam

hias non geometris berbagai gambar bisa dipadukan. Motif non geometri yang digunakan adalah motif flora dan fauna.



(a)

(b)

**Gambar 9. Motif fauna (a) Gajah; (b) Lumba-Lumba**

Motif fauna yang digunakan adalah gambar gajah, lumba-lumba, kura, dan lain sebagainya.



**Gambar 10. Motif flora**

Motif flora biasanya ada gambar pohon kelapa, daun-daunan, bunga dan lain sebagainya. Gambar flora dan fauna ini melambangkan keseimbangan alam. Gambar gajah melambangkan Dewa Ganesha sebagai wujud dari kecerdasan dan flora sebagai pengingat bahwa hidup harus berdampingan dengan alam.

#### *Motif campuran*



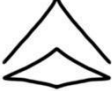




Motif campuran tersusun oleh dua motif yakni motif geometri dan motif non geometri. Seperti motif flora digabungkan dengan motif geometri, maupun motif fauna yang digabungkan dengan motif geometri.



**Gambar 11. Motif campuran**

Dari penjabaran motif di atas, dapat dianalisis seperti Tabel 1 berikut.


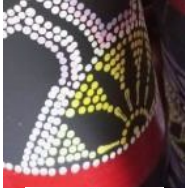








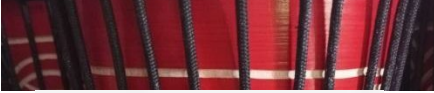
**Tabel 1. Analisis motif kerajinan Kendang Jimbe**

Jenis Kendang	Struktur Motif	Analisis Motif
 <p data-bbox="288 1588 705 1644">Kerajinan kendang jimbe motif geometri Ukuran sedang sampai besar</p>	<p data-bbox="767 943 1177 999">Kendang jimbe motif geometri tersusun dari beberapa motif yaitu:</p>   <p data-bbox="778 1227 1177 1283">Motif tumpal yang berbentuk segitiga bersusun membentuk suatu pola</p>   <p data-bbox="767 1429 1177 1507">Motif pilin yang terdiri dari garis lengkung dan lurus menyerupai bentuk spiral</p>   <p data-bbox="767 1794 1177 1845">Motif ini menyerupai gambar mata yang terdiri dari garis lengkung</p>	<p data-bbox="1209 943 1367 1507">Kerajinan kendang jimbe motif geometri terdiri dari dua motif tumpal dan motif pilin yang tersusun secara rapi membentuk suatu pola motif baru yang menambah keindahan kerajinan kendang jimbe</p>

**Tabel 1. Analisis motif kerajinan Kendang Jimbe (Lanjutan)**

Jenis Kendang	Struktur Motif	Analisis Motif
 <p data-bbox="276 1010 715 1122">Kerajinan kendang jimbe motif geometri yang selanjutnya di sebut motif afrika oleh pengrajin Ukuran sedang sampai besar</p>	<p data-bbox="778 338 1166 421">Kendang jimbe motif geometri (motif afrika) tersusun dari beberapa motif yaitu:</p>   <p data-bbox="802 656 1142 712">Motif tumpal berbentuk segitiga bersusun membentuk suatu pola</p>   <p data-bbox="895 1066 1046 1093">Gambar wajah</p>   <p data-bbox="783 1211 1161 1258">Garis lengkung yang tersusun secara rapi mengelilingi <i>body</i> kendang</p>	<p data-bbox="1209 338 1353 539">Motif afrika tersusun dari beberapa motif tumpal, gambar wajah, dan garis lengkung</p>
 <p data-bbox="347 1865 647 1921">Motif Fauna Ukuran sedang sampai besar</p>	<p data-bbox="778 1265 1166 1321">Motif Fauna pada gambar di samping tersusun dari:</p>   <p data-bbox="783 1653 1161 1680">Gambar gajah sebagai gambar utama</p>   <p data-bbox="762 1966 1182 1993">Gambar daun sebagai gambar tambahan</p>	<p data-bbox="1209 1265 1353 1686">Motif Fauna pada gambar di samping tersusun dari gambar gajah sebagai motif utama dan gambar daun sebagai motif tambahan untuk memperindah tampilan kerajinan kendang</p>

**Tabel 1. Analisis motif kerajinan Kendang Jimbe (Lanjutan)**

Jenis Kendang	Struktur Motif	Analisis Motif
 <p data-bbox="359 996 635 1048">Motif Flora Ukuran kecil sampai besar</p>	<p data-bbox="785 340 1157 392">Motif flora pada gambar di samping tersusun dari:</p>   <p data-bbox="893 721 1046 745">Gambar bunga</p>   <p data-bbox="901 1133 1038 1158">Gambar daun</p>	<p data-bbox="1209 340 1348 533">Motif flora pada gambar di samping tersusun dari gambar Bunga dan gambar daun</p>
 <p data-bbox="359 1854 635 1906">Motif Campuran Ukuran kecil sampai besar</p>	<p data-bbox="805 1162 1136 1214">Motif campuran pada gambar di samping tersusun dari:</p>   <p data-bbox="778 1451 1169 1503">Gambar bunga yang merupakan motif flora</p>   <p data-bbox="769 1688 1177 1765">Motif pilin yang terdiri dari garis lengkung dan lurus menyerupai bentuk spiral yang merupakan motif geometris</p>  <p data-bbox="794 1924 1150 2000">Garis lurus yang mengelilingi body kendang yang merupakan motif geometris</p>	<p data-bbox="1209 1162 1348 1776">Motif campuran pada gambar di samping tersusun dari gambar bunga yang merupakan motif flora, motif pilin, dan garis lurus yang merupakan motif geometri. Kedua motif digabungkan menjadi satu kesatuan membentuk motif baru yang indah</p>

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa motif dari kerajinan kendang jimbe adalah motif geometri dan motif non geometri. Namun, dalam satu kerajinan kendang jimbe juga terdapat perpaduan antara beberapa motif sehingga menghasilkan motif baru yang unik dan memperindah tampilan dari kerajinan kendang jimbe.

### **3.3. Perbedaan Fungsi Kendang Jimbe**

Suweca (2003) mengatakan bahwa kendang merupakan alat music bersifat perkusif, kendang ini berbunyi dari kulit hewan sapi di kedua sisi yang dicancangkan. Fungsi utama kendang jimbe adalah sebagai alat musik. Dahulu kendang jimbe digunakan dalam upacara adat dan sarana berkomunikasi. Seperti yang dikutip dalam Wikipedia, pada awalnya kendang ini digunakan digunakan untuk alat komunikasi antar desa di daratan Afrika (“Djembe”, 2021).

Tidak hanya sebagai alat musik tradisional kendang jimbe bisa dikolaborasikan dengan musik modern. Salah satunya adalah musik reggae. Irama kendang jimbe sesuai dengan aliran musik reggae. Selain musik reggae juga terdapat beberapa musik lainnya seperti jazz dan juga pop. Seperti yang dikemukakan oleh Nugroho dan Fitri (2011), kerajinan kendang jimbe di Indonesia, biasanya sering digunakan dalam berbagai pertunjukan music, seperti pop, jazz, reggae, sampai music daerah. Dikarenakan cocok untuk mengiringi berbagai jenis musik, karena itulah kerajinan kendang jimbe banyak disukai oleh seniman di Indonesia. Biasanya kendang jimbe digunakan dalam festival rampak kendang.

Fungsi estetis kerajinan kendang jimbe adalah digunakan sebagai hiasan ruangan dan souvenir. Dengan desain yang unik dan menarik, kendang jimbe cocok untuk pajangan dalam ruangan maupun souvenir. Kerajinan kendang jimbe yang dijadikan hiasan maupun souvenir berukuran 10-30cm. Teknik pembuatan motif yang digunakan untuk hiasan adalah pewarnaan pointilis. Kerajinan kendang yang dijadikan hiasan dan souvenir ini difokuskan pada keindahan kerajinan kendang, bukan pada suara yang dihasilkan. Penjelasan tersebut mengemukakan fungsi kendang jimbe baik praktis maupun estetis. Sesuai yang dikemukakan oleh Hadi (2014), fungsi estetis dari karya seni terapan adalah fungsi karya seni sebagai hiasan atau untuk mempercantik sesuatu dan hanya dinikmati keindahannya saja. Sedangkan fungsi praktis adalah karya seni yang memiliki fungsi pakai, dan tidak hanya dinikmati keindahannya saja.

Sumanto et al. (2017) juga mengemukakan bahwa salah satu ciri kerajinan tangan adalah fungsional, artinya kerajinan memiliki manfaat bagi pengrajin dan pembeli. Fungsi tersebut diantaranya fungsi ekonomi, fungsi edukatif, fungsi organisasi social, dan fungsi estetis (keindahan). Pada kendang jimbe terdapat keempat fungsi tersebut. Fungsi ekonomi dapat terlihat dari produksi kendang jimbe memang dilakukan untuk dijual dan mendapatkan keuntungan, pada fungsi edukatif terlihat pada penggunaan kendang jimbe oleh pelajar China yang memang digunakan untuk pelajaran seni musik, fungsi organisasi sosial dapat terlihat dalam produksi kendang jimbe memerlukan kerjasama team yang setiap bagiannya memiliki tugas masing-masing dan membentuk suatu organisasi yang berjalan beriringan, yang terakhir fungsi estetis terlihat dari bentuk dan motif kendang jimbe yang unik sehingga menarik untuk dijadikan souvenir maupun dekorasi ruangan. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan analisis kerajinan kendang jimbe berdasarkan fungsinya:

**Tabel 2. Analisis fungsi kerajinan Kendang Jimbe**

Jenis Kendang	Fungsi	Analisis
 <p data-bbox="261 589 683 674">Kerajinan kendang jimbe motif geometri dan non geometri ukuran kecil sekitar 12-30 cm</p>	<p data-bbox="715 309 888 394">Fungsi Estetis: digunakan sebagai souvenir</p>	<p data-bbox="930 309 1350 728">Kerajinan kendang jimbe yang digunakan sebagai souvenir biasanya berukuran kecil, sehingga mudah untuk dibawa. Kerajinan kendang jimbe yang dijadikan souvenir menitikberatkan pada keindahan motif kendang bukan pada kejelasan suara kendang. Motif yang digunakan pada kerajinan kendang jimbe yang berukuran kecil ini adalah teknik pewarnaan pointilis. Teknik ini digunakan karena jika kendang berukuran kecil akan lebih mudah untuk membuat motifnya, berbeda dengan motif yang di ukir, jika kendang terlalu kecil, maka akan sulit untuk di ukir.</p>
 <p data-bbox="261 965 683 1050">Kerajinan kendang jimbe motif geometri dan non geometri ukuran kecil sampai besar sekitar 12-70 cm</p>	<p data-bbox="715 728 888 790">Estetis: sebagai hiasan ruang</p>	<p data-bbox="930 728 1350 1265">Kerajinan kendang jimbe yang digunakan sebagai hiasan ruang biasanya berukuran kecil sampai besar menyesuaikan tempat yang ingin di hias. Motif kerajinan kendang jimbe yang digunakan untuk menghias ruang adalah motif geometri dan non geometri. Teknik pembuatan motifnya menggunakan teknik ukir dan teknik pewarnaan pointilis. Teknik ukir digunakan untuk kendang yang berukuran sedang sampai besar. Teknik pewarnaan pointilis digunakan untuk kendang yang berukuran kecil sampai besar. Biasanya untuk hiasan ruang menggunakan teknik ukir, hal tersebut dikarenakan kerajinan kendang jimbe yang menggunakan teknik ukir lebih indah dan lebih menarik.</p>
 <p data-bbox="261 1480 683 1565">Kerajinan kendang jimbe motif geometri dan non geometri ukuran sedang sampai besar sekitar 50-70 cm</p>	<p data-bbox="715 1265 888 1328">Praktis: sebagai alat musik</p>	<p data-bbox="930 1265 1350 1962">Kerajinan kendang jimbe yang digunakan sebagai alat musik biasanya berukuran sedang sampai besar. Hal tersebut dikarenakan agar mudah untuk dimainkan. Motif yang digunakan pada kerajinan kendang jimbe yang digunakan sebagai alat musik adalah motif geometri dan non geometri. Teknik yang digunakan untuk membuat motif ini adalah teknik ukir dan teknik pewarnaan pointilis. Untuk kerajinan kendang jimbe yang digunakan sebagai alat musik tidak hanya menekankan pada keindahan motifnya saja, melainkan keindahan suara dari kerajinan kendang jimbe. Kerajinan kendang jimbe biasanya digunakan untuk mengiringi music reggae, jazz, dan aliran music lain yang bisa dipadupadankan dengan alat music ini. Selain itu, kerajinan kendang jimbe juga digunakan dalam festival rampak kendang. Dalam festival ini beberapa orang memainkan alat music ini sehingga menghasilkan nada yang diinginkan</p>



#### 4. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan temuan seperti proses pembuatan kerajinan kendang jimbe terdiri dari tujuh tahap yaitu pemotongan kayu, pembubutan, pengamplasan, pembuatan motif, pengecatan/pemlituran, pemasangan kulit dan tali, dan proses finishing. Teknik pembuatan motif dilakukan dengan dua teknik yaitu teknik ukir dan teknik pewarnaan pointilis. Teknik ukir yang digunakan yaitu teknik ukir dalam dan teknik ukir sedang. Pada penelitian ini motif yang digunakan ada dua yaitu motif geometri, non geometri dan campuran. Motif geometri yang digunakan adalah motif pilin, tumpal, dan motif yang biasa pengrajin sebut motif afrika, yakni perpaduan antara motif tumpal dan gambar wajah manusia. Motif non geometri meliputi motif flora dan fauna. Motif flora yang digunakan adalah daun, bunga, dan lainnya. Sedangkan motif fauna yang digunakan adalah motif gajah, lumba-lumba, dan lainnya. Motif campuran adalah perpaduan antara motif geometri dan motif non geometri. Fungsi kerajinan kendang jimbe meliputi fungsi praktis dan estetis. Fungsi praktis kendang jimbe adalah digunakan sebagai alat musik. Kerajinan kendang jimbe digunakan untuk mengiringi berbagai genre musik, seperti reggae dan jazz. Kerajinan kendang jimbe juga digunakan dalam festival rampak kendang. Sedangkan fungsi estetis kendang jimbe adalah digunakan sebagai hiasan ruangan atau bisa digunakan sebagai souvenir. Kerajinan kendang jimbe yang digunakan untuk hiasan lebih menitikberatkan pada keindahan kendang, bukan pada suara yang dihasilkan. Dari hasil penelitian diharapkan motif pada kerajinan kendang jimbe lebih bervariasi lagi dan sering digunakan dalam pertunjukan musik di Kota Blitar.

#### Daftar Rujukan

- Ali, M. (2014). *Memahami riset perilaku dan sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alivia, N. (2021, October 28). Kendang jimbe alat musik khas Blitar tetap laris manis di pasar internasional. *Radio Republik Indonesia*. Retrieved from <https://rri.co.id/malang/life-style-info-publik/1238845/kendang-jimbe-alat-musik-khas-kota-blitar-tetap-laris-manis-di-pasar-internasional>
- Creswell, J. W. (2012). *Research design, pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Djembe. (2021). In *Wikipedia*. Retrieved from <https://id.wikipedia.org/wiki/Djembe>
- Fernando, N., Choiri, M., & Yanuarti, R. (2011). Upaya peningkatan kualitas produk kendang jimbe menggunakan QFD dengan mempertimbangkan dampak terhadap lingkungan. *Jurnal Rekayasa dan manajemen Sistem Industri*, 1(2), 299–311. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/127753-ID-upaya-peningkatan-kualitas-produk-kendan.pdf>
- Hadi, H. (2014). Dualisme pengaturan dan pengertian seni terapan (applied art) pada hak kekayaan intelektual. *Privat Law*, (6), 47–54. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/26582-ID-dualisme-pengaturan-dan-pengertian-seni-terapan-applied-art-pada-hak-kekayaan-in.pdf>
- Kaelan. (2012). *Metode penelitian kualitatif interdisipliner*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kasmiati. (2020). *Proses menggambar ilustrasi menggunakan teknik pointilis peserta didik kelas VIII SMPN 11 Satap Liukang Kalmas* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar). Retrieved from [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/12987-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/12987-Full_Text.pdf)
- Kemdikbud. (n.d.). Motif. In *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*. Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/motif>
- Kemdikbud. (n.d.). Kendang. In *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*. Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kendang>
- Lubis, M. H. (2020). *The untold story of Abdul Muin Ikram*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Murtono, S., Murwani, S., Suharyanto, Y., & Novian, T. (2007). *Seni budaya dan keterampilan*. Jakarta: Yudhistira.
- Nugraha, R., & Nursyamsu, R. (2020). *Batik tulis Paseban dalam makna visual*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nugroho, R., & Arifenie, F. N. (2011, November 18). Menabuh laba dari gendang khas Afrika. *Kontan.co.id*. Retrieved from <https://peluangusaha.kontan.co.id/news/menabuh-laba-dari-pembuatan-gendang-khas-afrika>
- Priyatno, A. (2015). *Pointilisme* (Course material, Universitas Negeri Medan, Medan). Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/36178/1/Text.pdf>
- Putra, E. P. (2013). *Studi motif pada dekorasi kendang jimbe di Kelurahan Tanggung, Kecamatan Kepanjenkidul, Kota Blitar* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Rusmiati. (2012). *Studi tentang proses pembuatan jenis kendang Jimbe di UD. Sportif Desa Tanggung, Kecamatan Kepanjenkidul, Kota Blitar* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Saida, M. (2016). *Pengendalian proses produksi pada pengrajin kendang jimbe Herwanto di Blitar* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Jember, Jember). Retrieved from <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/78269>
- Salam, S., Sukarman, B., Hasnawati, Muhaimin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Situs Resmi Pemerintah Kota Blitar. (n.d.). *Gambaran umum*. Retrieved from <https://blitarkota.go.id/id/halaman/gambaran-umum>
- Subarnas, N. (2007). *Terampil berkreasi*. Jakarta: Grafindo Media Pratama.
- Sumanto, Gipayana, M., & Rumidjan. (2005). Kerajinan tangan di blitar sebagai Sumber Belajar Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 24(2), 111–123. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/download/1351/711>
- Suweca, I W. (2003). Dasar kekendangan gupekan nunggal dalam gamelan Bali. *Jurnal Bheri*. Retrieved from <http://repo.isi-dps.ac.id/363/>
- Wijaya, H. (2010). Titik sebagai dasar penciptaan karya seni. *Humaniora*, 1(2), 253–262. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/167530-ID-titik-sebagai-dasar-penciptaan-karya-sen.pdf>
- Yefri, M. (2015, February 15). *Proses pembuatan kendang jimbe*. Retrieved from <http://myeef.blogspot.com/2015/02/proses-pembuatan-kendang-jimbe.html>
- Yuliarma. (2016). *The art of embroidery designs: Mendesain motif dasar bordir dan sulaman*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).



# Implementation of the *Mind Mapping* Method through *LessonUp* Application for Essay Writing Skill of Students Mandarin Education Program Universitas Negeri Malang

## Penerapan Metode *Mind Mapping* melalui Aplikasi *LessonUp* untuk Keterampilan Menulis Karangan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang

Dyna Mellania, Karina Fefi Laksana Sakti\*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: karryna.sakti.fs@um.ac.id

Paper received: 19-8-2022; revised: 17-9-2022; accepted: 27-9-2022

### Abstract

Mind mapping is a learning method that can be applied to practice the writing skill in Mandarin language learning. This research aimed to describe the implementation of the mind mapping method by *LessonUp* application in essay writing skill of students' Mandarin Education Program State Universitas Negeri Malang and to describe the students' responses towards the implementation of the applied method through the learning platform. This study used a qualitative approach with descriptive analysis. The research's data were taken through observation sheets answered by three observers and questionnaire sheets filled out by 22 students of the 2020 Mandarin Education Program. Finally, the results show that the implementation of the mind mapping method by *LessonUp* application in learning to write Chinese essays went smoothly. Students can develop Mandarin essays according to the mind map well. Furthermore, the result of the questionnaire depicts that the mind mapping method through the application is interesting and attractive to be applied in a Mandarin writing course. Through this method, students' writing skills would be improved.

**Keywords:** implementation; mind mapping method; application; writing skill

### Abstrak

*Mind mapping* merupakan sebuah metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk melatih kemampuan menulis pada pembelajaran bahasa Mandarin. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam keterampilan menulis karangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang dan mendeskripsikan respons mahasiswa terhadap penerapan metode *mind mapping* melalui platform pembelajaran tersebut. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Data penelitian diambil melalui lembar observasi yang dilakukan oleh tiga observer dan lembar angket yang telah diisi oleh 22 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* pada pembelajaran menulis karangan bahasa Mandarin berjalan dengan lancar. Mahasiswa mampu mengembangkan karangan bahasa Mandarin sesuai *mind map* dengan baik. Hasil angket mengungkapkan bahwa metode *mind mapping* melalui aplikasi tersebut menarik dan menyenangkan untuk diterapkan pada pembelajaran menulis bahasa Mandarin. Melalui metode tersebut, keterampilan menulis karangan mahasiswa dapat meningkat.

**Kata kunci:** penerapan; metode *mind mapping*; aplikasi; keterampilan menulis

## 1. Pendahuluan

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang wajib dipelajari oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa. Dalam mempelajari sebuah

bahasa, menulis disebut sebagai keterampilan produktif karena keterampilan tersebut digunakan untuk memproduksi bahasa (Istofaina, 2016). Menulis merupakan sebuah kegiatan menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk bahasa tulisan yang biasanya berwujud karangan. Hasil pikiran, isi hati, dan perasaan dapat dituangkan dalam wujud tulisan. Seperti halnya dengan keterampilan berbicara, pemahaman terkait dengan cara menggabungkan kosakata, struktur tata bahasa, dan struktur kalimat diperlukan dalam menulis untuk menghasilkan sebuah kalimat (Sari, 2017).

Menulis 汉字 [hànzì] dalam bahasa Mandarin sangat berbeda dibandingkan dengan menulis abjad seperti pada bahasa Indonesia. Hal tersebut menyebabkan pembelajar bahasa itu menganggap bahwa menulis 汉字 [hànzì] cukup sulit untuk dilakukan. Tidak hanya itu, kesulitan menyusun dan merancang kalimat, serta menuangkan ide atau gagasan yang ada di dalam pikiran ke dalam sebuah karangan menjadi sebuah permasalahan tersendiri bagi peserta didik. Supaya peserta didik dapat menulis dan mengembangkan karangan dengan baik, maka kemampuan menulis perlu dilatih secara berkala. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Subroto & Subandi (2019) yang menyatakan bahwa keterampilan dalam diri seseorang tidak dapat muncul secara tiba-tiba sehingga diperlukan latihan secara kontinu untuk dapat menguasai keterampilan berbahasa.

Pembelajaran menulis bahasa Mandarin bertujuan untuk membantu peserta didik agar dapat menciptakan karangan bahasa Mandarin yang baik dan benar, serta membantu mengasah keterampilan menulisnya. Guru sebagai pendidik harus bisa menguasai kelas dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Dalam hal ini, pendidik berperan penting untuk memberikan pelayanan, motivasi, dan ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya (Sari, 2017). Untuk itu, sebagaimana dikemukakan oleh Milenia, Sutiyarti, & Rini (2022), diperlukan metode yang menarik dan kreatif agar dapat menumbuhkan motivasi dan dapat menghidupkan suasana kelas supaya peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran, serta dengan mudah menuangkan ide ke dalam suatu karangan.

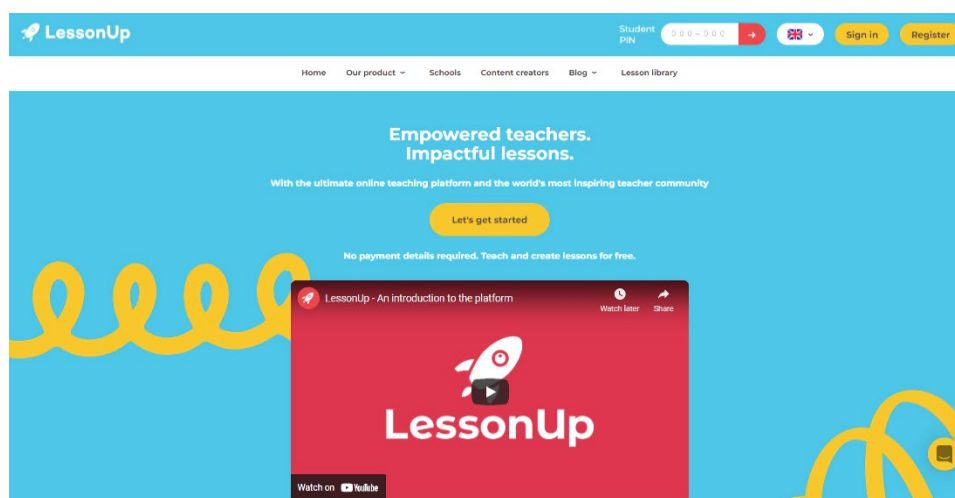
Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pra penelitian terhadap pelaksanaan mata kuliah Menulis II yang diikuti oleh mahasiswa angkatan 2020 offering B Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin menunjukkan bahwa dosen sebagai pendidik kurang menciptakan suasana pembelajaran yang atraktif dan kurang menerapkan metode pembelajaran yang kreatif. Seperti yang telah diutarakan oleh mahasiswa berinisial V dan A dari angkatan 2020 offering B yang telah diwawancarai oleh peneliti, dalam pembelajaran menulis dosen biasanya menyediakan beberapa gambar dan terkadang hanya menyediakan satu tema saja untuk selanjutnya harus dikembangkan secara mandiri oleh peserta didik. Salah satu contohnya adalah dosen menyediakan satu tema yaitu 我学汉语的经历 [Wǒ xué hànyǔ de jīnglì] 'Pengalamanku belajar bahasa Mandarin'. Dari satu tema tersebut, mahasiswa dituntut untuk membuat karangan. Dalam hal ini mahasiswa merasa kesulitan saat menuangkan ide dalam mengembangkan konteks karangan. Apakah yang dimaksud adalah 第一次学汉语的经历 [Dì yī cì xué hànyǔ de jīnglì] 'pertama kali belajar bahasa Mandarin', 在大学学汉语 [zài dàxué xué hànyǔ] 'belajar bahasa Mandarin di kampus', ataukah tentang 学汉语的难易程度 [xué hànyǔ de nán yì chéngdù] 'kesulitan belajar bahasa Mandarin'. Hasil karangan mahasiswa pun menjadi beraneka ragam dan kurang

terarah. Oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan cocok untuk pembelajaran menulis karangan bahasa Mandarin adalah metode *mind mapping*.

*Mind mapping* merupakan sebuah metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Tony Buzan dalam bentuk pemetaan pikiran dengan mengembangkan kata kunci dari satu materi atau tema. Metode *mind mapping* dapat membantu otak untuk menyerap potongan-potongan informasi dan menumbuhkan kreativitas atau ide di dalam pikiran. Bentuk-bentuk visual dalam *mind map* dapat mempercepat proses belajar dan mengingat informasi secara efektif (Adri, 2020). *Mind mapping* tidak hanya terfokus pada tulisan saja, melainkan juga memuat gambar-gambar yang dapat menarik minat dan antusias peserta didik. Hal ini menyebabkan metode *mind mapping* disebut sebagai metode pencipta suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran (Phanata & Suci, 2022). Dalam kaitannya dengan menulis karangan, *mind mapping* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menghasilkan tulisan yang lebih baik.

Sebelum penelitian ini, studi tentang penerapan metode *mind mapping* telah dilakukan oleh beberapa orang. Sari (2017) telah melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Mind Mapping* dalam Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin siswa kelas XI Lintas Minat SMA Negeri 6 Malang”. Penelitian dengan metode kualitatif tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *mind mapping* mampu memudahkan siswa dalam mengembangkan kata kunci dan menulis karangan. Penerapan metode tersebut juga mendapatkan respons yang baik dari siswa kelas XI Lintas Minat SMA Negeri 6 Malang.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Makrifah (2019) dengan judul “Penggunaan Teknik *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Berbahasa Inggris (Studi pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Nahdlatul Ulama Blitar)”. Penelitian dengan desain penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf berbahasa Inggris pada mahasiswa dari universitas tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis paragraf yang dapat dilihat dari meningkatnya hasil tes yang diberikan pada dua siklus.



Gambar 1. Tampilan Web Aplikasi LessonUp

Di zaman yang sudah modern dan serba canggih ini, pendidik dituntut untuk bisa menguasai pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi digital. Saat ini, guru tidak perlu bersusah payah membuat *mind map* secara manual dengan menggambar pada lembar kertas kosong. Pendidik dapat menciptakan *mind map* secara praktis dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi berupa web aplikasi yang bertajuk *LessonUp* yang memiliki tampilan menarik menggunakan gambar-gambar dan menerapkannya pada pembelajaran menulis. Pendidik bisa mendapatkan inspirasi untuk pembelajaran dari pendidik yang lain sehingga antara pendidik dapat saling memberdayakan untuk mengajar dengan lebih baik (“LessonUp,” n.d.). Salah satu pengguna aplikasi *LessonUp* mengatakan bahwa dia membutuhkan suatu teknologi digital yang dapat membantu dalam pembelajaran sehingga bisa mendapatkan umpan balik dari peserta didik. Testimoni dari pengguna *LessonUp* yang lain menyatakan bahwa *LessonUp* merupakan web aplikasi kreatif dan inovatif yang patut digunakan dalam pembelajaran, serta pendidik dan peserta didik dapat mengakses dengan mudah pelajaran menggunakan *LessonUp* (Melinda, 2021). Dengan menggunakan *LessonUp*, pembelajaran menulis pun menjadi lebih aktif, kreatif, dan interaktif.

Penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam pembelajaran menulis bahasa Mandarin disesuaikan dengan Rencana Pembelajaran Semester atau yang biasa disebut dengan RPS yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai panduan untuk melaksanakan kegiatan perkuliahan selama satu semester. Penerapan metode tersebut dilaksanakan pada perkuliahan pertemuan ke-10 yang berisi materi dengan tema 新衣服 [xīn yīfu] atau dalam bahasa Indonesia mempunyai arti baju baru. Tema tersebut berpedoman pada HSK 4. HSK merupakan singkatan dari *Hànyǔ Shuǐpíng Kǎoshì* yang merupakan tes untuk mengukur kemampuan berbahasa Mandarin bagi penutur asing. Setelah mendapatkan materi dengan tema 新衣服 [xīn yīfu] itu, diharapkan mahasiswa dapat menulis cerita deskripsi dan mempelajari serta menggunakan kosakata yang setara dengan HSK 5 sesuai dengan gramatika.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Mind Mapping* melalui Aplikasi *LessonUp* dalam Keterampilan Menulis Karangan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang”. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam keterampilan menulis karangan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang dan mendeskripsikan respons mahasiswa terhadap penerapan metode tersebut.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk mendeskripsikan suatu fenomena atau peristiwa, persepsi, dan pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Sukmadinata, 2015). Data yang didapat pada penelitian ini dianalisis dengan mendeskripsikan proses penerapan *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dan kejadian atau fenomena yang terjadi selama penerapan metode tersebut. Peneliti menggunakan metode tersebut karena relevan dengan tujuan penelitian ini seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2020 offering B Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang sebanyak 24 orang. Kehadiran peneliti memiliki peran penting dalam penelitian kualitatif ini karena peneliti bertindak sebagai

instrumen utama penelitian. Instrumen pendukungnya adalah lembar observasi dan lembar angket. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data saat metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* diterapkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar tersebut menghendaki jawaban terbuka dengan pertanyaan yang telah tersedia dan observer memberi jawaban dengan mendeskripsikan sesuai dengan hasil pengamatannya. Pertanyaan pada lembar observasi berupa pertanyaan yang terkait dengan kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir, penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp*, dan kelebihan serta kekurangan dari penerapan metode tersebut. Selanjutnya, penggunaan lembar angket pada penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data respons mahasiswa terhadap penerapan metode tersebut. Lembar angket yang digunakan berupa lembar angket tertutup dengan menggunakan skala Likert. Responden dapat menjawab SS (sangat setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju) berdasarkan pendapat pribadi. Dalam lembar angket terdapat pernyataan tentang manfaat, kelebihan, serta peran metode tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* ini dilakukan pada pertemuan ke-10 dengan menyampaikan materi tentang 新衣服 [xīn yīfu] yang berisi kosa kata tentang 新衣服 [xīn yīfu], gramatika dalam penyusunan kalimat, *mind map* yang telah dirancang oleh peneliti, dan menulis karangan berdasarkan *mind map* sesuai dengan tema. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengajar dan dibantu oleh Lukluk UI Muyassaroh S. Pd., MTCSOL selaku dosen pengampu matakuliah Menulis II dan dua orang teman sejawat mahasiswa yang menjadi observer penelitian. Selama proses pembelajaran berlangsung, ketiga observer melakukan pengamatan terhadap penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Selanjutnya, observer melengkapi data pada lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Pada akhir pembelajaran, peneliti membagikan lembar angket berbentuk cetak dan lembar angket yang berbentuk *google form* kepada mahasiswa. Karena pembelajaran dilakukan secara *hybrid*, maka mahasiswa yang mengikuti pembelajaran secara *offline* mengisi lembar angket cetak yang telah dibagikan dan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran secara *online* mengisi lembar angket melalui *google form* yang telah peneliti kirimkan.

Uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi teknik. Triangulasi teknik digunakan untuk menguji keabsahan data yaitu dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda (Sugiyono, 2019). Peneliti melakukan triangulasi data dalam penelitian ini dengan membandingkan data hasil observasi dengan data hasil angket.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam Keterampilan Menulis Karangan Bahasa Mandarin Mahasiswa Angkatan 2020 Offering B Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin pada kegiatan pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan pada hari Selasa, 29 Maret 2022. Penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dilakukan pada pembelajaran menulis secara *hybrid*. Setengah dari jumlah total mahasiswa masuk ke kelas dan melakukan pembelajaran tatap muka terbatas, sedangkan mahasiswa yang lainnya melakukan pembelajaran secara daring melalui tautan *zoom*. Pembelajaran secara *hybrid* merupakan pilihan yang terbaik dalam kegiatan pembelajaran pada masa pandemi dengan perkembangan waktu yang tidak menentu dan tidak

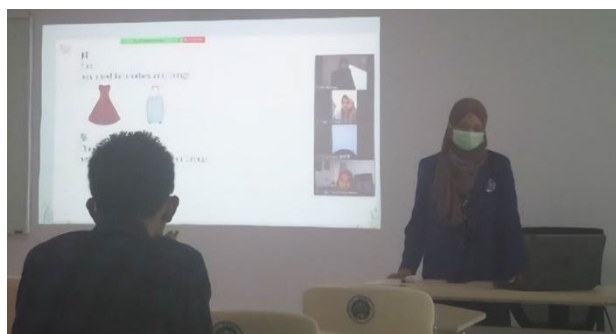
pasti (Ganovia, Sherly, & Herman, 2022). Beberapa keunggulan dari pembelajaran secara *hybrid* adalah dapat meningkatkan interaksi dan kepuasan peserta didik, peserta didik dapat meningkatkan apa yang dipelajari, penyajian data dapat lebih cepat disampaikan siswa menggunakan *e-learning*, jadwal dan waktu yang fleksibel pada suatu mata pelajaran, dan peserta didik dapat berinteraksi kembali dengan teman dan gurunya (Wahyuni, 2021).

Awalnya alokasi waktu pada kegiatan pembelajaran adalah 2×50 menit yang dimulai dari pukul 13.10 WIB sampai dengan pukul 14.50 WIB. Namun, observer pertama yang sekaligus merupakan dosen pengampu mata kuliah Menulis II masih berada dalam kegiatan rapat sehingga kegiatan pembelajaran diundur. Kegiatan pembelajaran baru bisa dimulai pada pukul 13.35 WIB dan berakhir pada pukul 15.30 WIB.

### 3.1. Penerapan metode *Mind Mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam keterampilan menulis

Kegiatan perkuliahan dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun oleh peneliti dan divalidasi oleh dosen pembimbing serta dosen pengampu mata kuliah Menulis II. Kegiatan pembelajaran memiliki tiga kegiatan utama sesuai dengan yang tercantum di RPP, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan awal pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, peneliti, ketiga observer, dan mahasiswa telah memasuki kelas di Gedung A20 Ruang 616. Karena pembelajaran dilakukan secara *hybrid*, peneliti juga membuat link *zoom* agar mahasiswa yang melakukan pembelajaran secara daring dapat memasuki ruang *zoom* dan belajar bersama-sama dengan mahasiswa yang melakukan pembelajaran tatap muka. Pada kegiatan pendahuluan ini, peneliti memberikan salam dan melakukan perkenalan singkat kepada mahasiswa yang hadir mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti memeriksa kehadiran mahasiswa. Dari 24 mahasiswa, 11 mahasiswa melakukan pembelajaran tatap muka, 11 mahasiswa melakukan pembelajaran secara daring, dan dua mahasiswa tidak bisa hadir karena mengalami kesulitan dalam mencari sinyal internet di kampung halamannya. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti melakukan apersepsi untuk memunculkan antusias dan menggali pengetahuan awal mahasiswa. Penayangan gambar yang dilakukan peneliti, sebagaimana diungkapkan oleh Arsaya dan Mintowati (2018), diharapkan dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi mahasiswa sehingga informasi dapat lebih mudah tersampaikan dan peserta didik pun dapat memahaminya lebih cepat. Selanjutnya, peneliti melakukan tanya jawab terkait dengan *mind mapping* sebagai metode pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti.

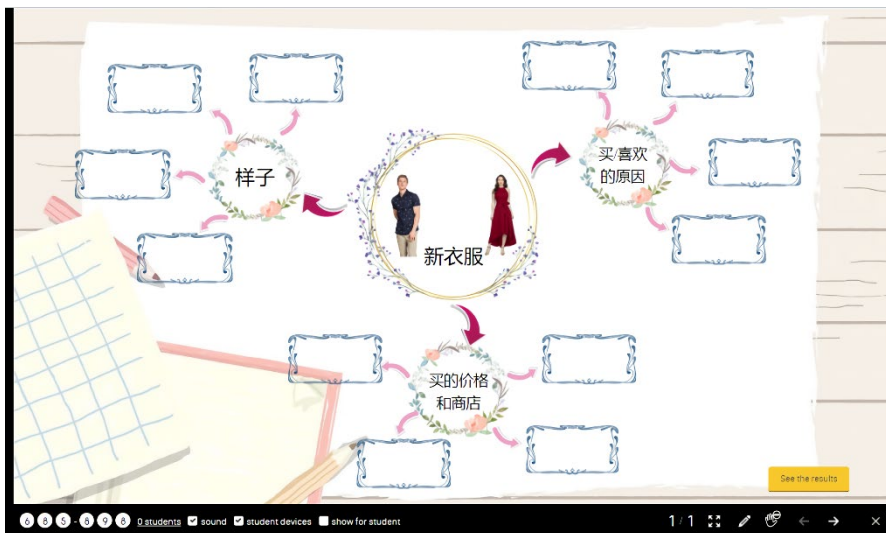


Gambar 2. Tampilan Power Point pada Layar LCD



Memasuki kegiatan inti, peneliti mulai menyajikan tampilan *power point* pada layar LCD dan melakukan *share screen* pada ruang *zoom* seperti yang terlihat pada Gambar 2. Tampilan *power point* berisi kosakata dan gramatika yang berkaitan dengan materi 新衣服 [xīn yīfu]. Selanjutnya peneliti membacakan kosakata-kosakata tersebut dan meminta mahasiswa untuk menirukan secara bersama-sama. Peneliti juga melakukan tanya jawab untuk menggali pengetahuan mahasiswa tentang kosakata tersebut. Selain itu, beberapa kali peneliti juga meminta mahasiswa untuk membuat contoh kalimat dari kosakata yang telah dibaca secara bersama-sama. Di sini terlihat ada mahasiswa yang masih kebingungan dalam membuat contoh kalimat berdasarkan kosakata yang telah dibaca, sedangkan sebagian besar dari mereka sudah bisa membuat kalimat dengan baik dan benar. Setelah menjelaskan dan membaca secara bersama-sama kosakata baru terkait dengan materi 新衣服 [xīn yīfu]. Peneliti menampilkan materi gramatika. Peneliti memberikan penjelasan tentang gramatika 对...来说 [Duì ... lái shuō] dan penggunaannya dalam kalimat seperti 对我来说, 这件衣服很好看 [Duì wǒ lái shuō, zhè jiàn yīfu hěn hǎokàn] yang mempunyai arti “menurut saya, baju ini sangat bagus”. Selanjutnya, peneliti meminta mahasiswa untuk membuat contoh kalimat dengan menggunakan gramatika tersebut dengan tujuan untuk memperdalam pemahaman mereka.

Berikutnya, *slide* presentasi *Power Point* ditutup dan peneliti bersama mahasiswa pindah ke web aplikasi *LessonUp*. Pada aplikasi ini, peneliti sudah membuat rancangan *mind map* untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti meminta mahasiswa untuk bergabung ke dalam kelas pada platform pembelajaran tersebut. Peneliti yang bertindak sebagai *educator* membagikan kode angka undangan untuk mempermudah mahasiswa memasuki kelas pada aplikasi *LessonUp*.



Gambar 3. *Mind Map* dengan kata kunci dasar pada *LessonUp*

Setelah mahasiswa memasuki kelas pada aplikasi *LessonUp*, peneliti mulai menjelaskan secara rinci prosedur pengembangan *mind map*. Seperti yang terlihat pada Gambar 3, di dalam *mind map* telah tersedia satu tema dan tiga kata kunci dasar. Dari setiap kata kunci dasar, mahasiswa harus mengembangkan ide dengan mengisi empat kotak yang kosong dengan kata kunci pendukung. Saat peneliti menjelaskan prosedur kegiatan pembelajaran dengan penerapan *mind mapping* menggunakan aplikasi *LessonUp*, mahasiswa masih merasa kebingungan

karena ini adalah pertama kali mereka mengenal platform pembelajaran tersebut. Peneliti menjelaskan ulang tentang prosedur tersebut dan meminta mahasiswa yang merasa kebingungan untuk bertanya. Setelah mahasiswa mulai paham, peneliti mempersilahkan mahasiswa bersama-sama untuk mengetik kata yang ingin dikembangkan dari 3 kata kunci dasar. Peneliti membuka jawaban dari mahasiswa dengan mengklik tombol “see the result” pada web aplikasi LessonUp. Berbagai jawaban dari mahasiswa yang telah terkumpul diseleksi dan dipilih yang terbaik untuk dimasukkan ke dalam kotak sesuai dengan kata kunci dasar. Mahasiswa memberikan jawaban yang baik dan benar dan mampu mengembangkan *mind map* dengan baik.



Gambar 4. Mind Map yang sudah dikembangkan

*Mind map* yang telah dikembangkan dengan baik oleh mahasiswa akan digunakan sebagai pedoman dalam menulis karangan. Pada Gambar 4 terlihat bahwa terdapat kosakata yang berada di luar kotak. Kosakata yang ada di dalam kotak adalah kosakata yang telah diseleksi bersama-sama, sedangkan kosakata yang berada di luar kotak merupakan kosakata yang tereliminasi. Setelah *mind map* terisi lengkap dengan kata kunci, peneliti mempersilahkan mahasiswa untuk menulis karangan secara individu. Peneliti meminta mahasiswa untuk membuat karangan berisi 500 kata dengan mengetik secara langsung di laman *Padlet* yang linknya sudah tertaut dalam web aplikasi LessonUp. Sebagian besar mahasiswa dapat membuat karangan dengan cepat sebelum kegiatan pembelajaran berakhir, meskipun masih ada beberapa mahasiswa yang merasa perlu tambahan waktu untuk menyelesaikan karangannya. Dalam membuat karangan tersebut, sebagian besar mahasiswa mengungkapkan, selain minimnya kosakata yang dikuasai, kesulitan dalam menggunakan gramatika juga menyebabkan mereka bingung dalam menyusun kalimat. Kondisi ini jauh dari gambaran ideal pembelajaran bahasa yang diutarakan oleh Khotimah (2016) yaitu semakin kaya kosakata yang dimiliki, maka akan semakin besar keterampilan menyusun kalimat-kalimat sederhana.

Pada kegiatan penutup, peneliti memeriksa laman *Padlet* seperti pada Gambar 5 untuk melihat siapa yang belum menyelesaikan karangannya dengan melihat nama-nama mahasiswa yang tercantum. Hasilnya, mahasiswa telah mampu membuat karangan sebanyak 500 kata. Tidak hanya itu, bahkan terdapat mahasiswa yang mampu membuat karangan lebih dari 500 kata. Setelah itu, peneliti bersama-sama dengan mahasiswa membuat kesimpulan hasil perkuliahan pada pertemuan ke-10. Peneliti melakukan diskusi ringan dengan mahasiswa

terkait materi 新衣服 [xīn yīfu] untuk memperdalam pengetahuan mahasiswa. Sebelum kegiatan pembelajaran diakhiri, peneliti meminta mahasiswa untuk mengisi angket yang telah disediakan secara jujur sesuai pendapat pribadi.



Gambar 5. Padlet sebagai tempat mengumpulkan karangan

### 3.2. Data hasil observasi

Data pada penelitian ini berasal dari lembar observasi dan lembar angket. Hasil pengamatan dari tiga observer atau pengamat dalam penelitian ini disebut sebagai data hasil observasi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data hasil observasi

No	Hal yang Diamati	Deskripsi
1.	Bagaimana kegiatan awal pembelajaran dilakukan?	01: Sudah baik. Ada salam, presensi, dan apersepsi materi. 02: Sudah baik. Peneliti memperhatikan mahasiswa dengan selalu mengajak komunikasi dan meminta mahasiswa untuk <i>oncam</i> . Alur pembelajaran lengkap, yaitu absen-presensi-membaca kosakata-menjelaskan materi inti. 03: Kegiatan awal pembelajaran dilakukan dengan sangat baik. Sebelum pembelajaran, peneliti membuka pembelajaran dengan salam, dilanjutkan dengan presensi dan kegiatan apersepsi. Selanjutnya peneliti menjelaskan pokok materi
2.	Bagaimana pengetahuan mahasiswa terkait <i>mind mapping</i> digali pada kegiatan awal pembelajaran?	01: Sudah baik. Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan benar. 02: Cukup baik. Beberapa mahasiswa merasa kebingungan di awal, namun setelah diberi contoh dan penjelasan mereka mampu menjawab pertanyaan dengan baik. 03: Pengetahuan mahasiswa digali melalui kegiatan tanya jawab. Peneliti bertanya kepada mahasiswa tentang <i>mind mapping</i> . Beberapa mahasiswa juga turut memberikan penjelasan singkat berdasarkan pemahamannya.
3.	Bagaimana situasi pembelajaran di kelas saat pembelajaran sudah berlangsung?	01: Suasana kelas sangat kondusif. 02: Sangat kondusif. Peneliti menjelaskan dengan baik materi yang disampaikan. Mahasiswa memperhatikan penjelasan dengan baik. Peneliti selalu menyelipkan bahasa Mandarin dan mahasiswa aktif tanya jawab. 03: situasi pembelajaran sangat komunikatif karena peneliti mengajak mahasiswa tanya jawab dan membuat kalimat dari <i>shengci</i>

Tabel 1. Data hasil observasi (Lanjutan)

No	Hal yang Diamati	Deskripsi
4.	Bagaimana dosen menjelaskan prosedur kegiatan pembelajaran dengan menerapkan <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> ?	01: Sudah sangat baik dan detail. 02: Sudah jelas dan dapat dipahami. Mahasiswa yang merasa belum paham memiliki inisiatif untuk bertanya. Mahasiswa yang sudah paham dapat mengerjakan latihan di <i>LessonUp</i> sesuai dengan instruksi yang telah diberikan. 03: peneliti menjelaskan instruksi penggunaan <i>mind mapping</i> secara runtut dan jelas. Peneliti mengajak mahasiswa bersama-sama mengelompokkan kata kunci pengembangan untuk melengkapi <i>mind map</i> .
5.	Bagaimana kemampuan mahasiswa dalam menulis karangan dengan menggunakan <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> ? Apakah mahasiswa dapat mengembangkan karangan sesuai dengan <i>mind map</i> dan dapat mengembangkan karangan sebanyak 500 kata?	01: Mahasiswa mampu menulis karangan namun membutuhkan waktu yang lama untuk mencapai 500 kata, selain itu ada beberapa kosakata yang tidak sesuai gramatika. 02: Sangat mampu. Mahasiswa mampu mengembangkan karangan sesuai dengan <i>mind map</i> yang dicontohkan, serta dapat mengembangkan menjadi 500 kata. 03: mahasiswa mampu menulis karangan dengan menggunakan <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> . Mahasiswa juga mampu mengembangkan karangan sesuai dengan kata kunci dalam <i>mind map</i> sebanyak 500 kata. Bahkan, beberapa mahasiswa dapat mengembangkan lebih dari 500 kata.
6.	Apakah mahasiswa dapat mengembangkan minimal 2 kalimat dari setiap kata kunci yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> ?	01: Iya, bisa. 02: bisa 03: iya, mampu. Beberapa mahasiswa bahkan dapat mengembangkan lebih dari 2 kalimat.
7.	Kesulitan apa saja yang dialami oleh mahasiswa saat menuliskan karangan menggunakan <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> ?	01: Membedakan penggunaan kosakata dan jumlah kata sebanyak 500 kata membuat pengerjaan melampaui waktu yang ditentukan. 02: Penggunaan gramatika yang belum cukup baik, beberapa mahasiswa kurang mampu mengembangkan karangan sehingga merasa buntu (tidak memiliki ide). Mahasiswa juga membutuhkan aplikasi <i>Google Translate</i> 03: Sebagian besar mahasiswa kesulitan dalam penggunaan gramatika untuk penyusunan kalimat. Selain itu, beberapa dari mereka kekurangan ide dalam mengembangkan karangan.
8.	Apa kelebihan dan kekurangan dari penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> selama proses pembelajaran?	01: kelebihan adalah untuk melatih kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan kalimat, kekurangannya adalah mahasiswa masih memerlukan alat bantu berupa kamus untuk mengembangkan kalimat 02: kelebihan adalah menyenangkan dan efektif karena tidak perlu media menulis, kekurangannya adalah aplikasi yang sedikit <i>lag</i> , agak bingung saat mengumpulkan kosakata dan memiliki kata pada kata kunci yang dikembangkan karena harus menguasai kosakata 03: Kelebihannya adalah pembelajaran lebih menyenangkan karena mahasiswa dapat lebih mudah dalam mengembangkan karangan yang sesuai dengan pokok materi, kekurangannya adalah kendala yang terjadi pada ruang <i>zoom</i> dan peneliti menghimpun banyak kosakata dari mahasiswa untuk melengkapi kata kunci pendukung sehingga pada saat mengelompokkan sedikit kerepotan.

Keterangan: 01 (Observer 1) 02 (Observer 2) 03 (Observer 3)

Sesuai dengan yang terdapat pada Tabel 1, pada awal pembelajaran ketiga observer menilai bahwa kegiatan tersebut telah berjalan dengan baik. Observer 1 dan 3 juga menyatakan bahwa peneliti telah melaksanakan kegiatan tersebut dengan melakukan kegiatan salam, presensi, dan apersepsi. Dari data yang telah diperoleh, pengetahuan mahasiswa terkait deng-

an *mind mapping* telah digali dengan baik pada awal pembelajaran. Ketiga observer menyatakan bahwa mahasiswa mampu menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Dari pengamatan yang telah dilakukan observer 2, terdapat mahasiswa merasa kebingungan di awal, namun setelah diberi lagi penjelasan mereka akhirnya mampu menjawab pertanyaan dengan baik. Sebagaimana dijelaskan oleh observer 3 bahwa pengetahuan mahasiswa terkait *mind mapping* digali oleh peneliti melalui kegiatan tanya jawab.

Memasuki kegiatan inti, ketiga observer mengamati situasi pembelajaran di kelas yang sedang berlangsung. Observer 1 dan 2 mengungkapkan bahwa suasana kelas sangat kondusif. Peneliti menjelaskan materi yang akan disampaikan dan mahasiswa memperhatikan penjelasan peneliti dengan baik pula. Observer 2 juga menguraikan bahwa peneliti selalu menyelipkan bahasa Mandarin dan mahasiswa pun secara aktif melakukan tanya jawab. Hasil pengamatan yang dilakukan observer 3 menjelaskan bahwa situasi pembelajaran sangat komunikatif karena peneliti mengajak mahasiswa untuk tanya jawab dan membuat kalimat dari 生词 [shēngcí] atau kosakata baru. Saat peneliti menjelaskan prosedur kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp*, ketiga observer mengutarakan bahwa peneliti telah menjelaskan instruksi secara baik, runtut, dan jelas. Mahasiswa yang merasa belum paham dengan instruksi yang telah diberikan mempunyai inisiatif untuk bertanya, sedangkan mahasiswa yang telah memahami instruksi dapat melakukan instruksi dengan baik. Peneliti pun mengajak mahasiswa untuk bersama-sama mengelompokkan kata kunci pendukung di dalam *mind map* sesuai instruksi awal. Setelah *mind map* terisi kata kunci secara lengkap, peneliti mempersilahkan mahasiswa untuk membuat karangan dengan *mind map* yang telah dibuat melalui aplikasi *LessonUp* sebagai pedoman.

Berdasarkan data hasil observasi pada Tabel 1, ketiga observer menyatakan bahwa mahasiswa mampu mengembangkan karangan sesuai dengan *mind map* sebanyak 500 kata. Terkait dengan hal ini terdapat juga mahasiswa yang dapat mengembangkan karangan lebih dari 500 kata. Tidak hanya itu, dalam pengamatannya observer 1 mengemukakan bahwa mahasiswa memerlukan waktu yang lebih lama untuk menulis karangan, bahkan di dalam karangan tersebut terdapat penggunaan kosakata yang tidak sesuai dengan gramatika. Hasil pengamatan dari observer 3 juga menjelaskan bahwa mahasiswa juga dapat mengembangkan lebih dari dua kalimat. Hal tersebut dapat diketahui dari karangan yang telah ditulis oleh mahasiswa pada laman *Padlet*.

Selama mahasiswa menulis karangan, terdapat mahasiswa yang mengalami kesulitan. Observer 1 menjabarkan bahwa mahasiswa kesulitan dalam membedakan penggunaan kosakata. Hal ini terjadi karena mahasiswa dituntut untuk menulis karangan sebanyak 500 kata. Observer 2 dan 3 menyatakan bahwa mahasiswa kesulitan dalam menggunakan gramatika dalam karangan. Kesalahan semacam ini dalam berbahasa asing tidaklah dapat dihindari dan wajar terjadi, terutama bagi pembelajar bahasa (Munadzdzofah & Sudomo, 2016). Di sisi lain, mahasiswa merasa tidak mempunyai ide dalam menulis karangan. Akibatnya, beberapa mahasiswa membutuhkan aplikasi *Google Translate* untuk membantu mengembangkan karangan.

Proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Selama penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* pada kegiatan pembelajaran, observer melakukan pengamatan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penerapan metode *mind mapping* menggunakan aplikasi tersebut. Observer 1 menerangkan bahwa penerapan metode ini dapat melatih kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan karangan. Temuan ini sejalan dengan

pendapat yang telah dikemukakan oleh Gustina (2018) bahwa dalam kegiatan pembelajaran penerapan *mind mapping* dapat digunakan oleh pendidik karena metode tersebut menarik dan dapat memunculkan ide dan kreativitas. Hasil pengamatan observer 2 menyebutkan bahwa kelebihan dari penerapan metode ini adalah pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif karena tidak perlu media menulis seperti buku atau lembar kertas. Pengamatan dari observer 3 menjelaskan bahwa dengan menerapkan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp*, maka pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mahasiswa dapat lebih mudah dalam mengembangkan karangan sesuai pokok materi.

Di sisi lain, penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* juga memiliki kekurangan, yaitu seperti hasil pengamatan yang telah diuraikan oleh observer 1 bahwa mahasiswa masih memerlukan alat bantu kamus untuk mengembangkan kalimat. Observer 2 mengamati bahwa kekurangan dalam penerapan metode tersebut adalah web aplikasi yang sedikit *lag* atau macet dan mahasiswa yang merasa bingung saat mengumpulkan dan memilih kata kunci karena diperlukan penguasaan kosakata yang lebih baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Vanola (2016) yang mengatakan bahwa penguasaan kosakata bahasa Mandarin yang dimiliki oleh peserta didik memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan menulis karangan dalam bahasa Mandarin. Observer 3 menyebutkan bahwa kendala yang terjadi pada ruang *zoom* dan kerepotan peneliti saat harus mengelompokkan begitu banyaknya kata kunci yang berhasil dihimpun menjadi kekurangan dalam penerapan metode ini. Pada kegiatan penutup, peneliti bersama-sama dengan mahasiswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran. Selain itu, peneliti bersama mahasiswa juga melakukan diskusi ringan atau tanya jawab terkait dengan kegiatan pembelajaran dan penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp*. Mahasiswa merasa antusias dan mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dengan penerapan metode tersebut.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan *observer* seperti yang telah dijelaskan di atas, dapat diketahui bahwa kegiatan penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* berjalan dengan baik dan kondusif. Mahasiswa merasa tertarik dengan metode pembelajaran ini, namun masih terdapat mahasiswa yang merasa kebingungan dalam mengetikkan kosakata apa yang perlu dimasukkan ke dalam kotak *mind map*. Dengan penerapan metode ini, keterampilan menulis mahasiswa dapat terlatih. Mahasiswa mampu menulis karangan sebanyak 500 kata dengan *mind map* yang ada di dalam aplikasi *LessonUp* sebagai pedoman. Hal itu dapat dilihat selama proses menulis karangan. Mahasiswa dapat mengembangkan karangan dari setiap kata kunci yang ada dan karangan menjadi lebih sistematis. Di sisi lain, masih terdapat mahasiswa yang merasa kesulitan dalam menggunakan kosakata pada kalimat dan merasa kesulitan dalam menggunakan gramatika. Hal ini berakibat pada penggunaan gramatika pada kalimat dalam karangan menjadi kurang benar.

### **3.3. Data respons mahasiswa terhadap penerapan metode *mind mapping***

Respons mahasiswa terhadap penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dapat diketahui berdasarkan lembar angket yang telah disebar oleh peneliti dan lembar angket *online* berupa *google form* yang dikirimkan peneliti melalui *WhatsApp*. Mahasiswa mengisi lembar angket setelah kegiatan pembelajaran selesai dilakukan. Data respons mahasiswa terhadap penerapan metode tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Data hasil lembar angket**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Proses penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> sudah dijelaskan dengan baik oleh peneliti	13	9	-	-
2.	metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> sudah pernah diterapkan sebelumnya	3	5	9	5
3.	Penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> membantu saya dalam menggali informasi dan memahami materi	11	11	-	-
4.	Penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> membantu saya mudah mengingat materi yang diberikan	15	7	-	-
5.	Penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> memberikan manfaat yang baik dan membantu saya dalam proses pembelajaran	14	8	-	-
6.	Penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> membantu saya mengembangkan ide dalam menulis karangan sehingga karangan menjadi lebih runtut dan sistematis	12	9	1	-
7.	Pembelajaran dengan menerapkan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> merupakan pembelajaran yang menyenangkan, unik, dan interaktif	12	10	-	-
8.	Penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> membantu saya lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran	11	11	-	-
9.	Metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa mandarin selanjutnya	12	10	-	-

Di dalam lembar angket terdapat sembilan pernyataan terkait penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam keterampilan menulis karangan bahasa Mandarin. Masing-masing pernyataan mempunyai empat alternatif jawaban, yaitu SS (sangat setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju). Mahasiswa dapat memilih salah satu dari empat alternatif jawaban berdasarkan pendapat pribadi masing-masing. Dari data hasil angket dapat diketahui bahwa terdapat 22 mahasiswa yang berpartisipasi mengisi angket setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sebagaimana yang tertera pada Tabel 2, 13 mahasiswa mengatakan sangat setuju dan sembilan mahasiswa setuju bahwa proses penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* sudah dijelaskan dengan baik oleh peneliti. Pernyataan kedua adalah metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* sudah diterapkan sebelumnya. Sebanyak tiga mahasiswa memilih sangat setuju dan lima mahasiswa menyatakan setuju. Di sisi lain, sembilan mahasiswa berpendapat kurang setuju, dan lima mahasiswa mengungkapkan tidak setuju. Mereka mengatakan metode *mind mapping* pernah diterapkan sebelumnya, namun tidak dengan aplikasi *LessonUp*. Pada pernyataan ketiga, sebelas mahasiswa menyatakan sangat setuju dan sebelas mahasiswa menyatakan setuju bahwa penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* membantu mahasiswa dalam menggali informasi dan materi. Mahasiswa bisa mendapatkan banyak materi dari satu pokok bahasan. Hal ini disebabkan karena *mind map* dapat meringkas materi yang rumit menjadi sederhana dengan tampilan yang menarik sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi (Milenia et al., 2022). Selanjutnya, pernyataan keempat menjelaskan bahwa penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* membantu mahasiswa mengingat materi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Phanata & Suci (2022) bahwa metode *mind mapping* memudahkan peserta didik mengingat

materi dan mencari catatan melalui kata kunci yang tertulis dalam *mind map*. Sebanyak lima belas mahasiswa memilih sangat setuju dan tujuh mahasiswa berpendapat setuju. Pada pernyataan kelima, empat belas mahasiswa mengemukakan sangat setuju dan delapan mahasiswa menyatakan setuju bahwa penerapan metode ini memberikan manfaat yang baik dan membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dengan metode *mind mapping*, mahasiswa bisa mendapatkan materi dan membantu dalam menulis karangan.

Pada pernyataan keenam yang berbunyi “penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* membantu mahasiswa dalam mengembangkan ide dalam menulis karangan sehingga karangan menjadi lebih runtut dan sistematis”, sebanyak dua belas mahasiswa menyatakan sangat setuju, sembilan mahasiswa memilih setuju, dan satu mahasiswa menyatakan kurang setuju. Hal ini sejalan dengan pendapat Syuhaimi (2018) yang menyebutkan bahwa metode *mind mapping* memudahkan peserta didik menuangkan ide-ide sesuai dengan tema yang diberikan. Di samping itu, mahasiswa juga mengemukakan bahwa mereka tidak perlu lagi bingung memikirkan ide pokok untuk paragraf-paragraf selanjutnya dalam menulis karangan. Selanjutnya pada pernyataan ketujuh, dua belas mahasiswa berpendapat sangat setuju dan sepuluh mahasiswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* merupakan pembelajaran yang menyenangkan, unik, dan interaktif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Phanata dan Suci (2022) bahwa metode *mind mapping* merupakan metode yang menyenangkan sehingga dapat menjadikan peserta didik aktif belajar. Terhadap pernyataan kedelapan, sebanyak sebelas mahasiswa memilih sangat setuju dan sebelas mahasiswa mengungkapkan setuju bahwa penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* membantu mahasiswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. *Mind mapping* merupakan sebuah metode yang mudah dibuat dan menarik bagi peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih bersemangat untuk belajar (Adri, 2020). Mahasiswa berpendapat bahwa mereka sangat antusias saat mengembangkan *mind map* karena mengisi kata kunci pada kotak-kotak *mind map* merupakan salah satu kegiatan yang seru. Berikutnya pernyataan kesembilan menguraikan bahwa metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Mandarin selanjutnya. Sebanyak dua belas mahasiswa berpendapat sangat setuju dan sepuluh mahasiswa menyatakan setuju. Menurut mahasiswa, *mind mapping* merupakan salah satu metode yang sederhana dan mengasyikkan, terutama dalam memahami materi ataupun mempelajari kosakata.

Penerapan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran dapat membantu mahasiswa sebagai peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi. Akan tetapi, perlu diperhatikan bahwa dalam dunia pendidikan setiap metode belum tentu dapat diterapkan untuk seluruh pembelajaran. Terdapat metode yang hanya cocok untuk diterapkan pada pembelajaran tertentu. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa mahasiswa memberikan respons positif dan respons negatif. Berdasarkan hasil angket, metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* yang diterapkan pada penelitian berguna untuk membantu mahasiswa dalam menulis karangan sehingga mahasiswa lebih mudah dalam mengembangkan konteks karangan. Hal tersebut dapat dilihat dari karangan yang telah terkumpul di laman *padlet* dan hasil observasi yang menyatakan bahwa mahasiswa mampu mengembangkan setiap kata kunci minimal dua kalimat dan menulis karangan sebanyak 500 kata. Dalam pembelajaran menulis, metode ini cocok untuk diterapkan dan dapat diterapkan untuk pembelajaran menulis selanjutnya. Dengan metode ini, keterampilan menulis mahasiswa sebagai peserta didik dapat terlatih dengan baik. Di sisi lain, mahasiswa masih merasa



kebingungan dengan penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp*. Mahasiswa yang terbiasa membuat *mind map* secara manual masih merasa kesulitan untuk mengembangkan *mind map* dengan memanfaatkan aplikasi tersebut. Hal ini terjadi karena mahasiswa baru pertama kali mengenal dan menggunakan aplikasi *LessonUp*. Untuk mengatasi hal tersebut, pemahaman terkait aplikasi *LessonUp* perlu dijelaskan secara rinci dan jelas kepada mahasiswa. Setelah mahasiswa memahami fitur-fitur yang ada pada aplikasi tersebut dan cara penggunaannya, mahasiswa mampu mengembangkan *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp*. Pengembangan *mind map* tidak membutuhkan waktu lama dan mahasiswa dapat lebih mudah untuk mengembangkan kata kunci.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, penerapan metode *Mind Mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam keterampilan menulis karangan mahasiswa berjalan dengan baik. Dengan metode tersebut, materi dan kosakata menjadi lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Pada akhirnya, penerapan metode tersebut membantu mahasiswa dalam mengembangkan karangan sehingga mereka mampu menciptakan karangan bahasa Mandarin yang lebih baik, meskipun terdapat kendala pada jaringan internet dan proses membuat karangan. Dilihat dari hasil angket, Metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* mendapatkan respons positif dari mahasiswa. Mereka mengungkapkan bahwa penerapan metode *mind mapping* melalui platform pembelajaran tersebut membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi tidak hanya bagi kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin, tetapi juga untuk penelitian berikutnya yang sejenis. Selanjutnya, disarankan untuk pendidik dapat menerapkan metode tersebut pada keterampilan berbahasa yang lain supaya dapat mempermudah penguasaan materi pada peserta didik. Berdasarkan pengalaman ketika mahasiswa menggunakan aplikasi *LessonUp*, perlu diperhatikan oleh pengembang aplikasi agar dapat menambahkan fitur delete untuk menghapus kata kunci yang telah ditulis oleh mahasiswa namun tidak sesuai dengan kebutuhan dan dapat meninjau kembali aplikasi tersebut saat digunakan untuk meminimalisir terjadinya lag.

#### Daftar Rujukan

- Adri, A. H. (2020). *Menggunakan mind-map sebagai media pembelajaran bahasa Inggris secara daring*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/342763729>
- Arsaya, V. R., & Mintowati. (2018). Keefektifan media gambar animasi terhadap penguasaan kata kerja bahasa Mandarin siswa kelas XI SMK Negeri 1 Mojoagung tahun ajaran 2017/2018. *Mandarin Unesa*, 1(3). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/24736>
- Ganovia, P., Sherly, & Herman. (2022). Efektivitas hybrid learning dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas XI SMA Kalam Kudus Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1478–1481. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3141>
- Gustina, N. (2018). Implementasi metode mind mapping dalam pembelajaran aspek writing dapat menarik minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas IX. *Jurnal PPKn Dan Hukum*, 13(2), 125–134. Retrieved from <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/7152>
- Istofaina, T. (2016). *Pembelajaran mengonversi teks eksplanasi ke dalam bentuk teks deskripsi berdasarkan fenomena lingkungan dengan menggunakan metode analogy and case study pada siswa kelas XI SMK Negeri 15 Bandung tahun pelajaran 2015/2016* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Pasundan, Bandung). Retrieved from <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/10152>
- Khotimah, K. (2016). Keefektifan penggunaan media pop-up terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin untuk menyusun kalimat sederhana siswa kelas XI Bahasa 1 SMA Al Islam Sidoarjo. *Mandarin Unesa*, 1(1), 1–5. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/16107>

- LessonUp. (n.d.). Retrieved April 15, 2022, from <https://www.lessonup.com/site/en>
- Makrifah, I. A. (2019). Penggunaan teknik mind mapping untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf berbahasa Inggris (studi pada mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Nahdlatul Ulama Blitar). *Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 4(2), 151–158. doi: <https://doi.org/10.28926/briliant.v4i2.286>
- Melinda. (2021, Aug 19). *LessonUp Reviews*. Retrieved April 15, 2022, from <https://www.g2.com/products/lessonup/reviews>
- Milenia, P. F., Sutiarti, U., & Rini, W. (2022). Analisis penggunaan pembelajaran bahasa Jepang secara daring dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Batu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 8(1), 37–44. doi: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpbj.v8i1.40873>
- Munadzdzofah, O., & Sudomo, A. (2016). Kesalahan gramatika terhadap mata kuliah Korespondensi Niaga Bahasa Inggris. *Administrasi Kantor*, 4(1), 172–197. Retrieved from <http://www.ejournal-binainsani.ac.id/index.php/JAKBI/article/view/20>
- Phanata, S., & Suci, I. R. (2022). Efektivitas metode mind mapping dalam pembelajaran bahasa Mandarin bagi siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(2), 130–137. doi: <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i2.136>
- Sari, Y. P. (2017). *Penerapan metode mind mapping dalam keterampilan menulis bahasa Mandarin siswa kelas XI Lintas Minat SMA Negeri 6 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang). Retrieved from <http://repository.um.ac.id/12447/>
- Subroto, D. R., & Subandi. (2019). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe concept sentence dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X SMK PGRI 13 Surabaya. *Mandarin Unesa*, 2(1), 1–8. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/28021>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syuhaimi, R. (2018). Implementasi metode mind mapping untuk meningkatkan kompetensi writing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(3), 394–404. doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v2i2.147>
- Vanola, D. (2016). Hubungan penguasaan kosakata dengan kemampuan menulis karangan sederhana dalam bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan. *Mandarin Unesa*, 1(1), 1–6. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/16042>
- Wahyuni, A. S. (2021). Penerapan model hybrid learning dalam PTM terbatas untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(3), 472–481. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5681376>



## A Functional Approach to the 2019 Indonesian Presidential Debate

### Pendekatan Fungsional pada Debat Calon Presiden Indonesia 2019

Annida Ul Hidayah, Siusana Kweldju\*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: siusana.kweldju.fs@um.ac.id

Paper received: 8-8-2022; revised: 9-9-2022; accepted: 28-9-2022

#### Abstract

The present study aims to describe the proportion of the second Indonesian presidential debate content, evaluate the applicability of functional theory, and express Joko Widodo's (candidate 01) and Prabowo Subianto's (candidate 02) communication styles according to the Functional Theory of Political Campaign Discourse by Benoit (2015). This study analyzed seven hypotheses from the functional theory under the fourth and fifth axioms using content analysis. The data of this study are the forty-one turns spoken by candidates in the second debate. The findings show that functional theory is suitable for identifying the debate content and describing the proportion of the themes, discursive strategies (acclaim, attack, and defense), topics (policy and character), and sub-topics (past deed, future plan, general goal, personal quality, leadership ability, and ideal). Six hypotheses are proven to be consistent with the prediction. However, the third hypothesis is partially confirmed in the debate as candidate 02 uses acclaim more than candidate 01. Further, both candidates utilize different communication styles; candidate 01 favors using acclaim and defense to establish preferability while candidate 02 chooses to claim and attack.

**Keywords:** functional theory; presidential debate; Indonesia; discursive function

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proporsi isi debat kedua presiden Indonesia, mengevaluasi penerapan teori fungsional, dan mengungkapkan gaya komunikasi Joko Widodo (calon 01) dan Prabowo Subianto (calon 02) menurut Teori Fungsional Wacana Kampanye Politik oleh Benoit (2015). Penelitian ini menganalisis tujuh hipotesis dari Teori Fungsional di bawah aksioma keempat dan kelima menggunakan analisis isi. Data penelitian ini merupakan empat puluh satu giliran yang diucapkan oleh para calon pada debat kedua. Temuan menunjukkan bahwa teori fungsional cocok untuk mengidentifikasi konten debat dan menggambarkan proporsi tema, strategi diskursif (acclaim, attack, dan defense), topik (policy dan character), dan subtopik (past deed, future plan, general goal, personal quality, leadership ability, dan ideal). Enam hipotesis terbukti konsisten dengan prediksi. Namun, hipotesis ketiga sebagian dikonfirmasi dalam debat karena kandidat 02 lebih banyak menggunakan pujian daripada kandidat 01. Selanjutnya, kedua kandidat menggunakan gaya komunikasi yang berbeda; kandidat 01 lebih memilih menggunakan *acclaim* dan *defense* untuk menetapkan preferensi sementara kandidat 02 memilih untuk *acclaim* dan *attack*.

**Kata kunci:** teori fungsional; debat presiden; Indonesia; fungsi diskursif

#### 1. Introduction

Presidential debates are significant political events in democratic countries. The formal events are held between political opponents for several rounds as one means of campaigning. This sequence of official activities acts as a national stage for president and vice president candidates to proclaim and communicate their contrasting messages regarding visions, missions, plans, achievements, and arguments to the masses. Presidential debates, as a form of campaigning, have gained massive attention from scholars and researchers to study the content of

debates (Carlin, Howard, Stanfield, & Reynolds, 1991; Benoit, 2015), the effect on voters (Aalberg & Jenssen, 2007; McKinney & Chattopadhyay, 2007; Shaw, 1999), and the coverage by media (Fridkin, Kenney, Gershon & Woodall, 2008). While the impact of voting behavior is the most popular focus, followed by the media's coverage, research on the content of debates is not as famous (Isotalus, 2011). Debate content has been analyzed from a myriad of theoretical perspectives. One of the most popular is the use or applicability of the Functional Theory of Political Campaign Discourse (thereafter, functional theory) developed by Benoit and his colleagues (Benoit, 1999; 2015; Benoit, Blaney & Pier, 1999; Benoit & Harthcock, 1999; Benoit & Wells, 1996). This paper attempts to analyze the content of the presidential debate in Indonesia, evaluate the applicability of functional theory, and understand presidential candidates' communication styles attentive to the theory.

Developed through extensive research on American presidential campaigns, the theory is a reliable instrument for studying the content of American presidential debates. However, several findings mention that the generality of functional theory is not particularly suitable for analyzing the debate contents of other countries, especially those with different political systems and cultures (Cmeci & Patrut, 2010; Hrbková & Zagravan, 2014; Isotalus, 2011). Isotalus (2011) argues that the theory is culturally limited and at most suitable to describe the American presidential debates or countries with a similar two-party system. Although the theory has also been tested in other debates in different countries such as Finlandia (Isotalus, 2011; Paatelainen, Croucher, & Benoit, 2016), French (Choi & Benoit, 2013), Taiwan (Benoit, Wen & Yu, 2007), South Korea (Lee & Benoit 2005), Slovakia (Hrbková & Zagravan, 2014), United Kingdom (Benoit & Benoit-Bryan, 2013), Canada and Australia (Benoit & Henson, 2007), research on the use and applicability of the theory has not been extensive in the Indonesian presidential debates.

Wahyuningsih & Nirmala (2020) applied the theory application on the first Indonesian presidential debate in 2019 concerning the utterances by Joko Widodo and Prabowo Subianto. Their research indicates that the functional theory can be used to analyze the debate content and participating candidates' communication styles. Still, one prediction of the frequency of acclaim is inaccurate for acclaims that appear to have a lower frequency than attacks. Nonetheless, this study mainly focuses on using acclaim, attack, and defense in the debates, while the use of policy and character topics and sub-topics is not considered. The present study attempts to address this issue.

Benoit (1999) argues that political communication in presidential debates is functional in the sense of a means to a desirable aim. Through debates, participating candidates produce messages and arguments that may affect the political opponents and audiences. A candidate must show a distinguishable impression to appeal to the electorate. An overview of comparison in the debate can help undecided voters to choose their preferred future leader (Benoit & Harthcock, 1999); whether one of the candidates proves to be a more excellent choice. Thus, it is recommendable to analyze presidential debates considering the recognized functions. According to Benoit (2015, pp. 9-22), the functional theory proposes six axioms:

- A1. Voting is a comparative act
- A2. Candidates must distinguish themselves from opponents.
- A3. Political campaign messages allow candidates to distinguish themselves.

- A4. Candidates establish preferability through acclaiming, attacking, and defending
- A5. Campaign discourse occurs on two topics: policy and character.
- A6. A candidate must win a majority (or a plurality) of the votes cast in an election.

I consider the fourth and fifth axioms to be the most fitting and suitable to identify the usage of discursive strategies, topics, and sub-topics to establish candidates' preferability, evaluate the theory's applicability through the debate's content, and determine the candidates' communication style. The fourth axiom states that the use of three discursive functions in debates —acclaim, attack, and defense— is necessary for candidates to appear more preferable than the opponents. Each function is described as follows: 1) Acclaims refer to candidates' utterances that show their favorable policy positions and characters; 2) Attacks are statements or rebuttals that put the opposing candidate in a disadvantaged situation; 3) Candidates' efforts to restore their disadvantaged situation and their respond to the opponent's attacks are defenses. The functional theory posits three hypotheses for the frequency of these functions in debates. First, acclaims appear more frequent than attacks. Second, the use of attacks occurs more often than defenses. Further, the incumbent will acclaim more, and attack less, than the challenger.

According to the fifth axiom, the debate content will discuss two major topics (policy and character) with a hypothesis of policy being more common than character. Benoit (1999) argues that potential voters would rather choose a candidate based on their governmental actions than fitting characteristics and vice versa. For this reason, the topics are important to note in the debates. The topic of policy has three sub-topics: past deeds, future plans, and general goals. Past deeds are the previous governmental actions and policy outcomes of a candidate. Future plans refer to the detailed plans that propose a certain goal. General goals are utterances that mention just an end or goal. In addition, the character also consists of three sub-topics: personal qualities, leadership ability, and ideals. Personal qualities refer to the candidates' attitudes and personality traits. Leadership ability concerns the candidates' political experience and accomplishment in office. Last, the ideals are the values or principles of the candidates. There are three hypotheses for the sub-topics. First, general goals will appear more often than future plans. Second, candidates will utilize general goals more commonly to acclaim than attack. Third, candidates will use ideals to acclaim rather than attack. Several findings have supported these hypotheses (Benoit, 1999; 2015; Benoit et al., 1999; Benoit & Harthcock, 1999; Benoit & Henson, 2007; Benoit & Wells, 1996).

Some studies have indicated that presidential debates have the property to enhance democratic values and influence the public perceptions of candidates (Pfau, 2002), and policy position and character evaluation (Benoit, McKinney, & Holbert, 2001; Benoit & Hansen, 2004; Benoit, Hansen, & Verser, 2003; Jennings et al., 2020; McKinney & Warner, 2013; Winneg & Jamieson, 2017). Due to this competitive and appraisal nature, the presidential debate has particular usefulness and can spark the public's interest, unlike other forms of political campaigns. Furthermore, public debates are broadcasted live in real-time by television channels. Thus, the formal events require the candidates' immediate response to unexpected questions and arguments; this form of campaign is also capable of reaching myriads of voters (Coleman, 2000), who have limited resources to explore details of presidential candidacy. For these reasons,

presidential debates represent the most fascinating field to study the functional strategies in candidates' political communication.

According to the Indonesian Constitution and political system, the country adheres to a multi-party presidential system in which several political parties may form a coalition to propose or run for national elections and the public can directly elect the candidates. For presidential elections, the incumbent has a maximum of two terms limit every five years. Indonesian presidential debates in 2019 consist of a sequence of political activities, five in total, for the president and vice president candidates to deliver their visions, missions, questions, and elaborative arguments. The debates were held from January 17<sup>th</sup> to April 13<sup>th</sup> by the General Elections Commission. There were two pairs of president and vice president candidates, respectively Joko Widodo with Ma'ruf Amin and Prabowo Subianto with Sandiaga Uno.

The present study is designed to answer the following questions: (1) What proportion of discursive functions, topics, and sub-topics are presented in the debate? (2) To what extent is the theory applicable in the second Indonesian presidential debate? (3) What are the candidates' communication styles according to the theory? Inasmuch as the theory is a creditable procedure for analyzing the American presidential debates and political culture, it is worthy of examining the validity of the said theory in other countries and cultures.

## **2. Method**

For the need of this study, I analyzed the second presidential debate in accordance with the research objectives. The debate held on 17 February 2019 proposed several themes by the moderators: Infrastructure, Food, Energy, Natural Resources, and Environment. The debate required the participation of two presidential candidates: the incumbent Joko Widodo (candidate 01) and the challenger Prabowo Subianto (candidate 02). The debate's format consisted of six segments which centered on the candidates' turns of talking.

The present study applied the functional theory to analyze the second Indonesian presidential debate in 2019. The video was taken from YouTube, an online video-sharing platform, which is available on the channel of CNN Indonesia (2019). The debate was coded using the content analytic procedure proposed by the theory (Benoit 2015). There were four steps in analyzing the debate after the transcription. First, the utterances by candidates were divided into themes (complete ideas). One advantage of this analytic procedure is to consider each theme contained in different lengths. Due to the nature of the debates, in which a candidate's turns are several minutes long, a turn may contain several themes, functions, or topics. As Benoit (2015, p.28) claimed "discourse is enthymematic." Thus, a single theme may be in a phrase, a sentence, or a paragraph. Second, the utterances of participating candidates were categorized by three thematic functions: acclaims (AC), attacks (AT), and defenses (D). Third, I classified the topics of policy (P) and character (C) contained in the functions. Fourth, each sub-topic of policy (past deeds (PD), future plans (FP), and general goals (GG)) and character (personal qualities (PQ), leadership ability (LA), and ideals (I)) were added to the topics.

The data consisted of turns spoken by candidate 01 and candidate 02 during the first to sixth segments in the second Indonesian presidential debate in 2019. The role of moderators was not taken into account because they only organized the turns (approximately up to 3 minutes each) of candidates in the debate and asked the prepared questions from the panelists. After I completed the classifications of discursive functions, topics, and sub-topics, I determined the total number of times each discursive function, topic, and sub-topic occurred in the

debate. Next, the result of candidates' utterances was compared to gain a better insight. Then, the findings were analyzed qualitatively to critically evaluate the applicability of functional theory and candidates' communication styles in the Indonesian presidential debate. The transcribed text was analyzed by the researcher alone.

### 3. Findings and Discussion

This section intends to answer the research questions constructed in this research. The following parts will present the findings and discussion of the functional outline of the second Indonesian presidential debate in 2019, the applicability of the functional theory, and Joko Widodo's (candidate 01) and Prabowo Subianto's (candidate 02) communication styles.

#### 3.1. The functional outline of the second Indonesian presidential debate

There were a total of 44 turns produced by candidate 01 (22 turns) and candidate 02 (22 turns) during the debate. However, the entire three turns (two for candidate 01 and one for candidate 02) out of 44 turns did not have a function. In those 41 turns, I identified nine themes mentioned by the candidates: The Governing Process, Food, Energy, Natural Resources, Human Resources, Economy, Personality Traits, Infrastructure, and Environment. The following table will present the proportion of the nine themes according to the discursive functions: acclaims (AC), attacks (AT), and defenses (D), and topics of policy and character.

**Table 1. Debate's themes**

Debate's themes	Candidate 01						Candidate 02					
	AC	AT	D	AC	AT	D	AC	AT	D	AC	AT	D
	Policy			Character			Policy			Character		
T1 = The Governing Process [45]	9		6	2	1	6	7	3		4	7	
T2 = Food [18]	2		5				6	4			1	
T3 = Energy [16]	5		1				8	2				
T4 = Natural Resources [14]	6		1		1		3	2				1
T5 = Human Resources [17]	6			1			5	5				
T6 = Economy [15]	2						3	6		3	1	
T7 = Personality Traits [16]				3	5	1				4	1	2
T8 = Infrastructure [32]	14		4				4	5		4	1	
T9 = Environment [24]	8			1			8	4		3		

A total of 197 discursive functions were coded in compliance with the functional theory content analytic procedure. Each function was classified either as policy or character. Further, the policy topic was categorized into subtopics: past deeds, future plans, and general goals. The character topic was categorized into subtopics: personal qualities, leadership ability, and ideals with each discursive function (see Table 4). In the debate, [T1] = The Governing Process received the most attention (45) while [T4] = Natural Resources received the least attention (14). The former theme discussion mostly covered both Joko Widodo's (candidate 01) and Prabowo Subianto's (candidate 02) claims on their current visions, missions, and work programs, also candidate 02's attacks on past governmental actions of candidate 01. The latter theme was brought up by candidates 01 and 02; candidate 01 focused on acclaiming his policy positions of agrarian reform, mine, illegal fishing, and oil field. On the opposite, candidate 02 focused on attacking the outcomes of candidate 01's past policy regarding Indonesia's dependency, agrarian reform, and seaport operation.

The first and second hypotheses of the functional theory indicated that acclaims would appear more frequently than attacks, followed by defenses. This prediction was accurate in the second Indonesian presidential debate, for acclaim (61.4%) appeared in a higher number than attacks (24.9%) and defenses (13.7%). This result is in line with Benoit’s previous findings (Benoit, 1999; 2015; Benoit et al., 1999; Benoit & Harthcock, 1999; Benoit & Wells, 1996). Each of the discursive functions of the functional theory was deployed continually in the second debate, the proportion will be illustrated in Table 2. The number of acclaim in the debate produced by the candidates did not have a greatly significant difference; candidate 01 delivered 48.8% of acclaim compared to candidate 02 (51.2%). This was due to the fact that most of the candidates’ acclaims were responses to the prepared question asked by the moderators regarding their visions and missions for the nation and the populace. Due to the nature of the debate, each candidate had an equal number of turns and time to elaborate their visions and missions. In addition, candidates were not allowed to interrupt each other. For the attack, this function had a notable difference (14.3% for candidate 01 and 85.7% for candidate 02). Candidate 02 utilized plenty of candidate 01’s failures related to his past deeds. In addition, candidate 02 emphasized the attack on candidate 01 modest nature which resulted in him being seen as submissive and timid. The high contrast of the number of attacks simultaneously caused the frequency of defenses to have a similar disparity. In restoring his preferability, candidate 01 contributed 88.9% of defenses in the debate compared to candidate 02 (11.1%).

**Table 2. Discursive function**

Discursive function	Acclaim	Attack	Defense
Candidate 01	59 (48.8%)	7 (14.3%)	24 (88.9%)
Candidate 02	62 (51.2%)	42 (85.7%)	3 (11.1%)
Total	121 (61.4%)	49 (24.9%)	27 (13.7%)

The third hypothesis in which the incumbent (candidate 01) would acclaim more and attack less than the challenger (candidate 02) was partially confirmed in this study. Candidate 01 used acclaim (49.2%) less than candidate 02 (50.8%) and candidate 01 did attack (14%) less than candidate 02 (86%). As the running president for four years in the office, candidate 01 utilized acclaim in favor of his previous policy positions focusing on infrastructure (sub-theme: the construction of public infrastructures) and the governing process (sub-themes: his vision of Progressive Indonesia, the cabinet’s work performance, presidential responsibilities, and the changing of laws for better enforcement). For example, in Excerpt (3), Candidate 01 focused on acclaiming his successful achievements in building many infrastructures for the people and the development of the nation as well as human resources:

Excerpt (3)

Candidate 01: *“Ya, saya kira dalam 4 tahun ini telah kita bangun banyak sekali, baik itu yang namanya jalan, jalan tol, pelabuhan: baru maupun pengembangan, airport: baru maupun pengembangan.... Dan, inilah yang ingin terus kita lakukan agar konektivitas antar pulau, konektivitas antar provinsi, konektivitas antar kabupaten dan kota itu betul-betul tersambungkan dengan baik.”*

Candidate 01: “Yes, I think in the past 4 years we have built a lot, be it roads, toll roads, ports: new or development, airports: new and development.... And, this is what we want to continue to do so that inter-island connectivity, inter-provincial connectivity, inter-district, and city connectivity are truly well connected.”



This turn was located in the second segment of the debate when a moderator raised the first question about candidate 01's strategy to increase Indonesia's competitiveness regarding infrastructure. In his answer, candidate 01 acclaimed his productive past deed (PD) about constructing public infrastructures to reach an effective general goal (GG) in connecting Indonesia's regions. By doing so, Indonesia's competitiveness on a global scale may advance further. In response to this turn, candidate 02 delivered his acclaims and attacks as in Excerpt (4):

Excerpt (4)

Candidate 02: *"Saya menghargai niat Pak Jokowi dalam memimpin pembangunan infrastruktur, tetapi saya juga harus menyampaikan kemungkinan besar tim Pak Jokowi itu kerjanya kurang efisien.... Infrastruktur harus untuk rakyat bukan rakyat untuk infrastruktur. Nggak bisa infrastruktur nanti hanya jadi monumen tapi tidak dimanfaatkan sebagai contoh LRT di Palembang dan Lapangan Terbang Kertajati dan macam-macam lagi pelabuhan yang nggak dipakai."*

Candidate 02: "I appreciate Pak Jokowi's intention in leading infrastructure development, but I also have to convey that it is very likely that Pak Jokowi's team is not working efficiently.... Infrastructure must be for the people, not the people for infrastructure. It can't be that the infrastructure will only become a monument but not be used, for example, the LRT in Palembang and Kertajati Airport and various other ports that are not used."

While candidate 01 focused on only acclaiming one theme, candidate 02 delivered a variety of discursive functions (AC and AT) on three themes (Personality Traits, The Governing Process, and Infrastructure) to increase his preferability and reduce candidate 01's preferability. Candidate 02 acclaimed his character of respecting candidate 01's work while attacking candidate 01's ineffective work performance in the cabinet under his rule. Next, candidate 02 acclaimed his ideal (I) by saying "Infrastructure must be for the people, not the people for infrastructure," yet also attacking candidate 01's I. In addition, candidate 02 delivered a fact regarding the failure of several infrastructures that did not increase Indonesia's competitiveness and become impractical pieces of monuments. To restore his preferability in reference to candidate 02's attacks, candidate 01 utilized defenses as in Excerpt (5):

Excerpt (5)

Candidate 01: *"Kalau tadi Pak Prabowo menyampaikan tanpa feasibility study, saya kira salah besar karena ini sudah direncanakan lama.... Tentu saja, semuanya ada dan ada juga DED nya. Semuanya ada. Dan, mengenai tadi yang disampaikan, misalnya LRT Palembang atau LRT, MRT Jakarta, semuanya butuh waktu.... Tidak mudah, artinya kalau masih belum ramai wong memang baru 4 bulan - 6 bulan. Mengenai Kertajati, ini tinggal menyelesaikan jalan tol sambung antara Kertajati-Bandung. Begitu itu rampung. Airport Bandung akan semuanya dipindahkan ke Kertajati dan langsung ramai, Pak Prabowo."*

Candidate 01: "Well, if Mr. Prabowo previously said that without a feasibility study, I think it is a big mistake because this has been planned for a long time.... Of course, everything is there and there is also the DED. Everything is there. And, regarding what was said earlier, for example, LRT Palembang or LRT, MRT Jakarta, everything takes time.... It's not easy, it means that if there are still not many people, it's only 4-6 months. Regarding Kertajati, it remains only to complete the connecting toll road between Kertajati-Bandung. Then, it's done. Bandung Airport will all be moved to Kertajati and immediately crowded, Mr. Prabowo."

This turn was the last answer in the second segment regarding the first question of infrastructure. It was apparent that candidate 01's entire turn was used for just defense. First, he defended his cabinet performance by simply saying the accusation was wrong. Second, he explained the underlying reasons why the mentioned failures were not losses. Instead, he claimed that the people needed time to adjust and use public transportations. Further, the development of Kertajati airport required the finishing of the toll road. Candidate 01 reasoned that everything would be set in motion when the time and completion took place.

The interpretation of the discursive functions' pattern in the respective Excerpts is as follows; candidate 01 acclaimed, candidate 02 acclaimed and attacked, as well as candidate 01 defended, and vice versa. A large number of discursive functions in the second to fifth segments appeared with this pattern. Meanwhile, the discursive functions in the first and sixth segments (see Appendix) were high on acclaim and low on the attack with no defense found. This is due to the essence of the segments; the first was about the deliverance of candidates' visions, missions, and work programs. To open the debate, moderators gave both candidates a 3-minute time to give an extensive speech in reference to their general tagline: candidate 01 with Progressive Indonesia (Indonesia Maju) and candidate 02 with Glorious Indonesia (Indonesia Menang). Candidate 01's stance was to heighten Indonesia's investment in infrastructure and human resources. On the other hand, candidate 02 had a different standpoint which focused on just economic opportunity for the people's prosperity. In the sixth segment, both candidates should express their closing remarks about the debate. The discursive functions found in the sixth segment were mainly acclaim and defense with a little attack. Both candidates reiterated their achievements and promises for the nation and populace. Last, they addressed some attacks that could not be responded to in the previous segments to restore their preferability.

The fourth hypothesis claimed that policy topics would be more common than character. This was confirmed in the debate as the total of policy topics (73.1%) surpassed the character (26.9%) for nearly three times. This has one explanation; once again, the candidates' turns were largely answers to the questions raised by the panelists but asked by the moderators. There was neither question probing about each candidate's personal quality nor integrity because Indonesians considered the policy topic to be more important than character (Wahyuningsih & Nirmala, 2020). Hence, the topic of character was introduced only by the candidates.

**Table 3. Topic of policy and character**

Topic	Policy	Character
Candidate 01	69 (47.9%)	21 (39.6%)
Candidate 02	75 (52.1%)	32 (60.4%)
Total	144 (73.1%)	53 (26.9%)

As seen in Table 3, there are two results that might seem surprising. Candidate 02 used the topic of policy (52.1%) and character (60.4%) more than candidate 01 (47.9% and 39.6%). This has a threefold explanation. First, candidate 01 never attacked candidate 02's policy topic which decreased the occurrence of the topic on candidate 01 part. Second, candidate 01 only used attacks on candidate 02's character albeit rare, while candidate 02 used attacks in every response regarding candidate 01's policy and character which increased the occurrence of both topics. Third, candidate 02 in his turn both acclaimed and attacked some of the policy and char-

acter topics. For the third explanation, candidate 02's used several discursive function switchings under one theme which counted as two functions. Such a case could be seen in the portion of Excerpt (15) about the environmental policy:

Excerpt (15)

Candidate 02: *"Kemudian, sebagai contoh, saya akan pisahkan Menteri Kehutanan, kok dijadikan satu sama Lingkungan Hidup? Yang satu, KLH harus mengawasi Menteri Departemen Kehutanan. Kok, jadi satu? Jadi ini, segera akan kita pisahkan."*

Candidate 02: "Then, for example, I will separate the Minister of Forestry, why was it made into one with the Ministry of Environment? The former, KLH (Minister of Forestry) must supervise the Minister of the Ministry of Forestry. So, why made it into one? So we will soon separate."

The interpretation of this Excerpt is as follows; under candidate 01 authority, he merged the Ministry of Forestry and Environment into one. In response, candidate 02 proposed his future plan to separate the Ministries due to their difference in function and responsibility. As seen in Excerpt (15), there was a switch of functions (AC to AT) and sub-topics (FP to PD). This resulted in two different counts. Similar discursive function switching could be noticed in Excerpt (21) under the theme Governing Process with the function switching (AC to AT).

Excerpt (21)

Candidate 02: *"Jadi, situasi yang dibutuhkan sekarang adalah suatu pemerintah yang tegas, yang berani untuk menindak..."*

Candidate 02: "So, the situation that is needed now is a firm government, which dares to take action...."

This turn was a response to a question about the environmental problem in which some large companies did not try to restore mining pits and escaped from responsibility. Candidate 02's acclaim indicated his strong disposition (bravery) to stand for Indonesia's interests and punish the companies who did not oblige the law. At the same time, he criticized candidate 01's modest nature that neither designed a firm government nor was swift in taking action.

The fifth hypothesis predicted that candidates would utilize general goals more commonly to acclaim than attack. According to Benoit (2015), general goals (GG) are utterances that mention just an end. In this regard, the hypothesis was proven by the candidates' utterances in the debate for GG held the highest number of occurrences for acclaim (98.1%) while there was no attack using GG (see Table 4). This was due to the fact that both candidates mentioned many strategies and work programs without actually elaborating on the steps or processes. They only delivered the end or goal of the strategies and work programs. Also, most of the attacks were delivered by candidate 02 who focused on finding errors in candidate 01's past deeds (PD).

GG appeared, at least, once in most turns of the debate. However, many GG appeared in the turns of the first segment, when both candidates conveyed their vision, mission, and work programs. Due to the time limit, both candidates just mentioned the goal of their vision. For instance, candidate 01 used this chance to deliver some goals in the future as in Excerpt (2):

Excerpt (2)

Candidate 01: *“Seluruh rakyat Indonesia yang saya cintai, visi kami adalah Indonesia Maju. Dibidang energi, kedepan kita ingin sebanyak-banyaknya mengurangi pemakaian energi fosil sehingga pemakaian biodiesel, pemakaian green fuel akan kita kerjakan.... Yang ketiga di bidang pangan, kita ingin ketersediaan pangan, stok pangan, stabilitas harga harus terus kita jaga. Di bidang lingkungan hidup, kita ingin kebakaran hutan, kebakaran lahan gambut tidak terjadi lagi...”*

Candidate 01: “All Indonesian people who I love, our vision is Progressive Indonesia. In the energy sector, in the future, we want to reduce the use of fossil energy as much as possible so that we will use biodiesel, and use green fuels.... Third, in the food sector, we want food availability, food stocks, price stability to be maintained.... In the environmental field, we want forest fires, peatland fires to not happen again....”

There were several themes (respectively: The Governing Process, Energy, Food, and Environment) contained in the turn but the function was only to acclaim the sub-topic GG. Candidate 01 utilized his vision (Progressive Indonesia) to show the populace a glimpse of his work programs in the near future. First, he acclaimed the potential benefit of decreasing the use of fossil energy and increasing the use of biodiesel and green fuels. Second, he wanted to manage the availability and price stability of food reserves. Third, he promised to erase the possible fire incidents related to forests and peatlands. In those utterances, GG simply means promises for a better future.

**Table 4. Discursive functions of sub-topics**

Sub-topics Functions	PD	FP	GG	PQ	LA	I
Acclaim	27 (36.5%)	18 (100%)	51 (98.1%)	17 (56.7%)	4 (28.6%)	4 (44.5%)
Attack	31 (41.9%)			8 (26.7%)	7 (50%)	3 (33.3%)
Defense	16 (21.6%)		1 (1.9%)	5 (16.6%)	3 (21.4%)	2 (22.2%)
Total	74 (37.6%)	18 (9.1%)	52 (26.4%)	30 (15.2%)	14 (7.1%)	9 (4.6%)

The sixth hypothesis indicated that candidates would use ideals to acclaim than attack. This was confirmed in the debate for ideals (I) appeared in a higher frequency (44.5%) on acclaim than attacking (33.3%). Last, the seventh hypothesis predicted that general goals would appear more often than future plans. From Table 4, it is obvious that the number of GG (26.4%) is more common than FP (9.1%).

### 3.2. The applicability of functional theory in Indonesian presidential debate

In the present paper, the content analytic procedure of the functional theory was applied to the second Indonesian presidential debate in 2019. In this section, the analysis focused on the fourth and fifth axioms of the theory to answer the second research objective which is to evaluate the extent of the applicability of the theory. The fourth axiom stated that candidates will establish preferability through three discursive functions: acclaiming, attacking, and defending (Benoit, 2015). This axiom has three hypotheses: (1) acclaims appear more frequent than attacks; (2) the use of attacks occurs more often than defenses; (3) the incumbent will acclaim more, and attack less, than the challenger. The findings of the present paper reveal that the majority of these hypotheses are confirmed in the debate. However, there was a subtle difference in the frequency of acclaim used by the incumbent (candidate 01). The third hypothesis was partially confirmed in the debate because the challenger (candidate 02) used acclaim (50.8%) more than the incumbent (49.2%). The fifth axiom focusing on the topic of policy and

character has four hypotheses: (4) the policy topic is more common than character; (5) general goals will appear more often than future plans; (6) candidates will utilize general goals more commonly to acclaim than attack; (7) candidates will use ideals to acclaim than attack (Benoit, 2015). As presented in the findings, these four hypotheses were all confirmed in the debate.

Based on this result, the functional theory is indeed applicable in analyzing the second Indonesian presidential debate albeit with a slight difference from the third hypothesis. The present discovery is comparatively different from the previous research on the first Indonesian presidential debate which found that attacks were more common than defenses, followed by acclaims (Wahyuningsih & Nirmala, 2020). In addition, Joko Widodo (the incumbent) acclaimed four times, which was less than Prabowo Subianto (the challenger), who acclaimed five times in the first debate. Accordingly, the two hypotheses under the fourth axiom were not applicable in the first debate. This is due to the fact that the previous research does not fully adhere to the content analytic procedure proposed by the theory. One advantage of the content analysis of functional theory is the use of themes for the coding process (Benoit, 2015). Hence, a turn may contain many themes which may have several discursive strategies, topics, and sub-topics. However, the previous research considered the entire turn as one function which resulted in the said finding. Interestingly, both the present and previous research confirmed the applicability of the fourth hypothesis; the first and second debates emphasized more on policy than character topics. Both debates were focused on the visions, missions, and work programs proposed by the candidates.

### **3.3. The Communication style of candidates**

The proportion of discursive functions (see Table 2) and sub-topics (see Table 4), as a whole, was useful to notice the communication styles of the candidates. Joko Widodo (candidate 01) acclaimed many of his past deeds (PD) to establish a better preferability compared to Prabowo Subianto (candidate 02). His achievements were necessary to gain the upper hand in the debate. In addition, candidate 01 defended counter-attacks made by candidate 02 which showed his defensive impression to restore the loss of preferability during the debate. Candidate 01 rarely attacked candidate 02; this also indicated that he was confident in the outcomes of his policy positions. On the other hand, candidate 02 acclaimed many of his general goals (GG) and future plans (FP) yet he intended to show the populace more satisfactory and efficient work programs than candidate 01. Then, candidate 02 attacked almost every candidate 01' PD to incur the loss of candidate 01's policy preferability. Also, candidate 02 did deliver a few direct defenses concerning his character topics to inform the people that he did not possess inadequate attitudes to be a president.

## **4. Conclusion**

Joko Widodo and Prabowo Subianto's turns of the second Indonesian presidential debate were studied using functional theory. The aims were to describe the proportion of the debate content, evaluate the applicability of the theory, and express the candidates' communication styles according to the theory. Under the fourth and fifth axioms, seven hypotheses from the functional theory were analyzed in accordance with the research objectives. In reference to the data analysis, I come to the following conclusions. First, functional theory can be applied as a tool or instrument to analyze the second Indonesian presidential debate. The theory is also appropriate to describe the utterances of the debate in simple terms of three discursive functions (acclaim, attack, and defense). These functions deliver a clear idea to grasp the candidates' intentions. Second, the theory application was predominantly consistent in the debate

yet the theory's third hypothesis worked partially with the second Indonesian presidential debate content. The result showed that Prabowo Subianto (candidate 02) acclaimed more than Joko Widodo (candidate 01). Despite this slight difference, this paper supported the applicability or generality of the theory in the second Indonesian presidential debate. Third, the theory is also usable to briefly describe the communication styles of competing candidates. During the debate, candidate 01 preferred to build (acclaim) and restore (defense) his preferability than attack. Meanwhile, candidate 02 chose to acclaim his strong points and attack the consequences of candidate 01's policy positions. There was a difference in the result of this study and the previous one on Indonesian debates. This was due to the dissimilar method of analysis yet both studies aimed to evaluate the applicability of the functional theory. Hence, future studies could explore other Indonesian presidential debates to have a comparative analysis of the application of functional theory.

## References

- Aalberg, T., & Jenssen, A. T. (2007). Do television debates in multiparty systems affect viewers? A quasi-experimental study with first-time voters. *Scandinavian Political Studies, 30*(1), 115–135. doi:10.1111/j.1467-9477.2007.00175.x
- Benoit, W. L. (1999). *Seeing spots: A functional analysis of presidential television advertisements, 1952-1996*. Westport, Conn: Praeger.
- Benoit, W. L. (2015). Theory and method: Functional theory of political campaign discourse. In *Political election debates: Informing voters about policy and character* (pp. 9–30). Lanham: Lexington Books.
- Benoit, W. L., & Benoit-Bryan, J. M. (2013). Debates come to the United Kingdom: A functional analysis of the 2010 British prime minister election debates. *Communication Quarterly, 61*(4), 463–478. doi:10.1080/01463373.2013.799513
- Benoit, W. L., & Hansen, G. J. (2004). Presidential debate watching, issue knowledge, character evaluation, and vote choice. *Human Communication Research, 30*(1), 121–144. doi:10.1111/j.1468-2958.2004.tb00727.x
- Benoit, W. L., & Harthcock, A. (1999). Functions of the great debates: Acclaims, attacks, and defenses in the 1960 presidential debates. *Communication Monographs, 66*(4), 341–357. doi:10.1080/03637759909376484
- Benoit, W. L., & Henson, J. R. (2007). A functional analysis of the 2006 Canadian and 2007 Australian election debates. *Argumentation and Advocacy, 44*(1), 36–48. doi:10.1080/00028533.2007.11821676
- Benoit, W. L., & Wells, W. T. (1996). *Candidates in conflict persuasive attack and defense in the 1992 presidential debates*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- Benoit, W. L., Blaney, J. R., & Pier, P. M. (1999). *Campaign '96: A functional analysis of acclaiming, attacking, and defending*. Westport, CT: Praeger.
- Benoit, W. L., Hansen, G. J., & Verser, R. M. (2003). A meta-analysis of the effects of viewing U.S. presidential debates. *Communication Monographs, 70*(4), 335–350. doi:10.1080/0363775032000179133
- Benoit, W. L., McKinney, M. S., & Holbert, R. L. (2001). Beyond learning and persona: Extending the scope of presidential debate effects. *Communication Monographs, 68*(3), 259–273. doi:10.1080/03637750128060
- Benoit, W. L., Wen, W., & Yu, T. (2007). A functional analysis of 2004 Taiwanese political debates. *Asian Journal of Communication, 17*(1), 24–39. doi:10.1080/01292980601114521
- Carlin, D. P., Howard, C., Stanfield, S., & Reynolds, L. (1991). The effects of presidential debate formats on Clash: A comparative analysis. *Argumentation and Advocacy, 27*(3), 126–136. doi:10.1080/00028533.1991.11951517
- Choi, Y. S., & Benoit, W. L. (2013). A functional analysis of the 2007 and 2012 French presidential debates. *Journal of Intercultural Communication Research, 42*(3), 215–227. doi:10.1080/17475759.2013.827584

- Cmeci, C., & Patrut, M. (2010). A functional approach to the 2009 Romanian presidential debates. Case Study: Crin Antonescu versus Traian Băsescu. *Journal of Media Research*, 3, 31–41. Retrieved from <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=208853>
- CNN Indonesia. (2019, February 19). *Full debat kedua capres 2019, Joko Widodo dan Prabowo Subianto* [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Ck4gJyO4GMc>
- Coleman, S. (2000). Meaningful political debate in the age of the soundbite. In S. Coleman (Ed.), *Televised election debates: International perspectives* (p. 124). New York: St. Martin's Press.
- Fridkin, K., Kenney, P., Gershon, S., & Woodall, G. S. (2008). Spinning debates: The impact of the news media's coverage of the final 2004 presidential debate. *The International Journal of Press/Politics*, 13(1), 29–51. doi: 10.1177/1940161207312677
- Hrbková, L., & Zagraban, J. (2014). Slovak political debates: Functional theory in a multi-party system. *European Journal of Communication*, 29(6), 735–744. doi:10.1177/0267323114544864
- Isotalus, P. (2011). Analyzing presidential debates: Functional theory and Finnish political communication culture. *Nordicom Review*, 32(1), 31–43. doi:10.1515/nor-2017-0103
- Jennings, F. J., Warner, B. R., McKinney, M. S., Kearney, C. C., Funk, M. E., & Bramlett, J. C. (2020). Learning from presidential debates: Who learns the most and why? *Communication Studies*, 71(5), 896–910. doi:10.1080/10510974.2020.1807377
- Lee, C., & Benoit, W. L. (2005). A functional analysis of the 2002 Korean presidential debates. *Asian Journal of Communication*, 15(2), 115–132. doi:10.1080/01292980500118193
- McKinney, M. S., & Chattopadhyay, S. (2007). Political engagement through debates: Young citizens' reactions to the 2004 presidential debates. *American Behavioral Scientist*, 50(9), 1169–1182. doi:10.1177/0002764207300050
- McKinney, M. S., & Warner, B. R. (2013). Do presidential debates matter? Examining a decade of campaign debate effects. *Argumentation and Advocacy*, 49(4), 238–258. doi:10.1080/00028533.2013.11821800
- Paatelainen, L., Croucher, S., & Benoit, W. (2016). A functional analysis of the Finnish 2012 presidential elections. *Studies in Media and Communication*, 4(2), 70–80. doi:10.11114/smc.v4i2.1826
- Pfau, M. (2002). The subtle nature of presidential debate influences. *Argumentation and Advocacy*, 38(4), 251–261. doi:10.1080/00028533.2002.11821571
- Shaw, D. (1999). A study of presidential campaign event effects from 1952 to 1992. *The Journal of Politics*, 61(2), 387–422. doi: 10.2307/2647509
- Wahyuningsih, W., & Nirmala, D. (2020). The application of functional theory: Indonesian presidential debate. *ASIAN TEFL Journal of Language Teaching and Applied Linguistics*, 5(1). doi:10.21462/asianteftl.v5i1.111
- Winneg, K., & Jamieson, K. H. (2017). Learning from the 2016 U.S. general election presidential debates. *American Behavioral Scientist*, 61(4), 362–378. doi:10.1177/0002764217702770



## A Functional Approach to the 2019 Indonesian Presidential Debate

### Pendekatan Fungsional pada Debat Calon Presiden Indonesia 2019

Annida Ul Hidayah, Siusana Kweldju\*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: siusana.kweldju.fs@um.ac.id

Paper received: 8-8-2022; revised: 9-9-2022; accepted: 28-9-2022

#### Appendix

The second Indonesian presidential debate in 2019

Candidate 01: Joko Widodo

Candidate 02: Prabowo Subianto

First Segment: Vision, Mission, and Work Programs

#### Excerpt (1) 06:23-09:23

Candidate 02: *"Bismillahirrahmanirrahim. Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh. Saudara-saudara sekalian, sahabatku dimanapun kau berada, majelis yang terhormat, saudara Ir. Joko Widodo yang saya hormati. Malam hari ini, kita berkumpul untuk membahas masalah-masalah yang sangat penting dalam kehidupan bangsa yaitu infrastruktur, pangan, energi, sumber daya alam, dan lingkungan hidup. Ini bisa dikatakan inti masalah daripada kehidupan berbangsa dan bernegara. Kami punya visi bahwa justru di bidang-bidang inilah untuk menjadi negara berhasil kita harus sungguh-sungguh membangun suatu kemandirian. Kita harus berdiri di atas kaki kita sendiri. Kita harus swasembada pangan, swasembada energi, swasembada air agar kita bisa survive sebagai suatu bangsa. PBB sekarang mengatakan bahwa inilah tiga masalah yang utama, tolak ukur keberhasilan suatu negara. Suatu negara dikatakan bisa berhasil kalau bisa memenuhi pangan untuk rakyatnya, energi untuk rakyatnya, dan air tanpa impor. Kami kalau berkuasa nanti, inshallah dapat mandat dari rakyat, kami akan menjamin pangan tersedia dalam harga terjangkau untuk seluruh rakyat Indonesia. Dan, dan, kami akan menjamin bahwa produsen, petani, peternak, petambak, nelayan harus mendapat imbalan penghasilan yang memadai. Itu komitmen kami. Kami juga akan segera turunkan harga listrik, harga makanan-makanan pokok, dan kami akan menyiapkan pupuk dalam keadaan, dalam jumlah berapa yang dibutuhkan, kami akan siapkan sampai ke petani. Ini komitmen kami. Kami yakin Indonesia bisa berdiri diatas kaki kita sendiri. Kita akan mengamankan semua sumber-sumber ekonomi bangsa Indonesia. Kita akan menjaga pundi-pundi bangsa Indonesia supaya kekayaan kita tidak mengalir ke luar negeri. Masalah pokok bangsa kita adalah bahwa kekayaan kita tidak tinggal di Republik kita. Ini bukan salah siapapun. Ini salah kita semua sebagai bangsa karena itu saya mengajak, marilah kita bersama-sama mencari pemecahan masalah. Saya menghargai apa yang sudah dilakukan oleh Pak Joko Widodo di bidang infrastruktur beliau telah bekerja keras. Namun, namanya demokrasi, saya menawarkan suatu strategi yang akan lebih cepat membawa kemakmuran dan keadilan bagi rakyat Indonesia."*

Candidate 02: *"Bismillahirrahmanirrahim. Peace be upon you, and Allah's mercy and blessings. Brothers and sisters, my friends wherever you are, the esteemed assembly, Sir Ir. Joko Widodo, whom I respect. Tonight, we gather to discuss issues that are very important in the life of the nation, namely infrastructure, food, energy, natural resources, and the environment. This can be said to be the core problem of the life of the nation and state. We have a vision that it is precisely in these fields that in order to become a successful country, we must really build an independence. We have to stand on our own feet [T1 = The Governing Process, AC, P, GG]. We must be self-sufficient in food [T2 = Food, AC, P, GG], be self-sufficient in energy [T3 = Energy, AC, P, GG],*



be self-sufficient in water so that we can *survive* as a nation [T4 = Natural Resources, AC, P, GG]. The United Nations now says that these are the three main problems, the measure of a country's success. A country is said to be successful if it can provide food for its people [T2 = Food, AT, P, PD], energy for its people [T3 = Energy, AT, P, PD], and water without imports [T4 = Natural Resources, AT, P, PD]. When we come to power, God willing, we will get a mandate from the people, we will ensure that food is available at affordable prices for all Indonesian people [T2 = Food, AC, P, GG]. And, and, we will ensure that producers, farmers, ranchers, fish farmers, fishermen must receive adequate income [T5 = Human Resources, AC, P, GG]. That's our commitment [T1 = The Governing Process, AC, P, GG]. We will also immediately lower the price of electricity [T3 = Energy, AC, P, GG], the price of basic foods [T2 = Food, AC, P, GG], and we will prepare fertilizer under the circumstances, in what quantity is needed, we will prepare it to the farmers [T2 = Food, AC, P, GG]. This is our commitment. We believe Indonesia can stand on our own feet [T1 = The Governing Process, AC, P, GG]. We will secure all the economic resources of the Indonesian nation. We will guard the coffers of the Indonesian people so that our wealth does not flow abroad [T6 = Economy, AC, P, GG]. The main problem of our nation is that our wealth does not stay in our Republic [T6 = Economy, AT, P, PD]. It's not anyone's fault. This is the fault of all of us as a nation, that's why I invite you, let's together find a solution to the problem [T7 = Personality Traits, AC, C, PQ]. I appreciate what Pak Joko Widodo has done in the field of infrastructure, he has worked hard [T8 = Infrastructure, AC, C, PQ]. However, the name is democracy, I offer a strategy that will more quickly bring prosperity and justice to the people of Indonesia [T1 = The Governing Process, AC, P, GG]."

#### Excerpt (2) 09:42-12:45

Candidate 01: "Bismillahirrahmanirrahim. Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh. Selamat malam. Selamat malam. Salam sejahtera bagi kita semuanya. Om swastiastu namo buddhaya salam kebajikan. Yang saya hormati ketua KPU beserta komisioner, ketua Panwaslu beserta komisioner. Yang saya hormati, sahabat baik saya, Bapak Prabowo Subianto. Seluruh rakyat Indonesia yang saya cintai, visi kami adalah Indonesia Maju. Dibidang energi, kedepan kita ingin sebanyak-banyaknya mengurangi pemakaian energi fosil sehingga pemakaian biodiesel, pemakaian green fuel akan kita kerjakan. Sudah kita mulai dengan melakukan produksi B20. Ini akan kita teruskan sampai ke B100 sehingga ketergantungan kita pada energi fosil akan semakin dikurangi dari tahun ke tahun. Kemudian juga yang berkaitan dengan bidang infrastruktur, kita tahu dalam 3 tahun ini telah kita gelontorkan 187 triliun Dana Desa ke desa-desa. Apa yang kita dapatkan dari dana ini? Telah dibangun 191.000 kilometer jalan di desa. Ini jalan produksi yang sangat bermanfaat bagi para petani. Dan juga, 58.000 unit irigasi yang telah kita bangun dari Dana Desa. Yang ketiga di bidang pangan, kita ingin ketersediaan pangan, stok pangan, stabilitas harga harus terus kita jaga. Dan, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya pada para petani jagung. Kita ingat di 2014, kita masih impor 3,5 juta ton jagung. Tahun 2018, kita hanya impor 180.000 ton jagung artinya ada produksi 3,3 juta ton yang telah dilakukan oleh petani. Ini sebuah lompatan besar. Di bidang lingkungan hidup, di bidang lingkungan hidup, di bidang lingkungan hidup, kita ingin kebakaran hutan, kebakaran lahan gambut tidak terjadi lagi dan ini sudah bisa kita atasi. Dalam 3 tahun ini, tidak terjadi kebakaran lahan hutan, kebakaran lahan gambut dan itu adalah kerja keras kita semuanya. Dan, kita juga ingin mengurangi sampah plastik di sungai maupun di laut. Saya kira itu dedikasi yang ingin kita berikan kepada bangsa ini untuk Indonesia Maju."

Candidate 01: "Bismillahirrahmanirrahim. Peace be upon you, and Allah's mercy and blessings. Good night. Good night. Greetings to all of us. Om swastiastu namo buddhaya best regards. I respect the chairman of the KPU and the commissioners, the chairman of the Panwaslu and the commissioners. I respect, my good friend, Mr. Prabowo Subianto. All Indonesian people who I love, our vision is Progressive Indonesia [T1 = The Governing Process, AC, P, GG]. In the energy sector, in the future, we want to reduce the use of fossil energy as much as possible so that we will use biodiesel, use green fuel [T3 = Energy, AC, P, GG]. We have already started by doing B20 production. We will continue this up to B100 so that our dependence on fossil energy will be reduced from year to year [T3 = Energy, AC, P, PD]. Then also related to infrastructure, we know that in the past 3 years we have disbursed 187 trillion Village Funds to villages. What do we get from this fund? 191,000 kilometers of roads have been built in the village. This production avenue is very beneficial for the farmers. And also, 58,000 irrigation units that we have built from the Village Fund [T8 = Infrastructure, AC, P, PD]. Third, in the food sector, we want food availability, food stocks, price stability to be maintained [T2 = Food, AC, P, GG]. And, I want to say a big thank you to the corn farmers [T7 = Personality Traits, AC, C, PQ]. We

remember that in 2014, we still imported 3.5 million tons of corn. In 2018, we only imported 180,000 tons of corn, meaning that farmers have produced 3.3 million tons. This is a big leap [T2 = Food, AC, P, PD]. In the environmental field, in the environmental field, in the environmental field, we want forest fires, peatland fires to not happen again [T9 = Environment, AC, P, GG] and we can handle this. In these 3 years, there have been no forest fires, peat land fires [T9 = Environment, AC, P, PD] and that is the hard work of all of us [T7 = Personality Traits, AC, C, PQ]. And, we also want to reduce plastic waste in rivers and in the sea [T9 = Environment, AC, P, GG]. I think that's the dedication we want to give to this nation for an advanced Indonesia [T1 = The Governing Process, AC, P, GG]."

Second Segment: Candidate answering questions

**Excerpt (3) 21:28-23:31**

Candidate 01: "Ya, saya kira dalam 4 tahun ini telah kita bangun banyak sekali, baik itu yang namanya jalan, jalan tol, pelabuhan: baru maupun pengembangan, airport: baru maupun pengembangan. Dan, inilah yang ingin terus kita lakukan agar konektivitas antar pulau, konektivitas antar provinsi, konektivitas antar kabupaten dan kota itu betul-betul tersambung dengan baik. Dengan itu, kecepatan, kemudahan, transportasi logistik, transportasi barang, mobilitas orang akan semakin cepat. Daya saing kita tanpa memperbaiki ini, tanpa membangun ini, lupakan. Sehingga, saya akan konsisten untuk terus membangun infrastruktur ini sehingga betul-betul konektivitas ini tersambung. Bukan hanya urusan jalan tol, bukan hanya urusan pelabuhan, bukan urusan airport, bukan urusan pembangkit listrik, tetapi juga yang berkaitan dengan digitalisasi. Kita telah bangun yang namanya PALAPA RING. Ini adalah tersambungnya backbone dengan broadband yang dengan kecepatan tinggi. Di Indonesia bagian barat telah 100% kita selesaikan. Di Indonesia bagian tengah telah 100% kita selesaikan. Di Indonesia bagian timur telah selesai 90% dan akan kita selesaikan pada tahun ini. Inilah sekali lagi pentingnya infrastruktur selain pembangunan Sumber Daya Manusia yang kedepan ini juga saya besar-besarkan akan kita lakukan."

Candidate 01: "Yes, I think in the past 4 years we have built a lot, be it roads, toll roads, ports: new or development, airports: new and development [T8 = Infrastructure, AC, P, PD]. And, this is what we want to continue to do so that inter-island connectivity, inter-provincial connectivity, inter-district and city connectivity are truly well connected. With it, speed, convenience, logistics transportation, goods transportation, people's mobility will be faster. Our competitiveness without fixing this, without building this, forget it. So, I will be consistent in continuing to build this infrastructure so that this connectivity is truly connected [T8 = Infrastructure, AC, P, FP]. It's not just a toll road issue, it's not just a port issue, it's not an airport issue, it's not a power plant issue, but it's also a digitalization issue. We have built the PALAPA RING. This is the connection backbone with broadband high-speed. In western Indonesia, we have completed 100%. In central Indonesia, we have completed 100%. In eastern Indonesia, 90% has been completed and we will finish it this year [T8 = Infrastructure, AC, P, PD]. This is once again the importance of infrastructure besides the development of Human Resources, which I will also magnify in the future [T5 = Human Resources, AC, P, GG]."

**Excerpt (4) 23:54-24:58**

Candidate 02: "Saya menghargai niat Pak Jokowi dalam memimpin pembangunan infrastruktur, tetapi saya juga harus menyampaikan kemungkinan besar tim Pak Jokowi itu kerjanya kurang efisien. Banyak infrastruktur yang dikerjakan, dilaksanakan dengan grusa-grusu tanpa feasibility study, tanpa feasibility study yang benar. Dan, ini mengakibatkan banyak proyek infrastruktur yang tidak efisien, yang rugi, bahkan yang sangat-sangat sulit untuk dibayar. Jadi, ini yang jadi masalah. Infrastruktur harus untuk rakyat bukan rakyat untuk infrastruktur. Nggak bisa infrastruktur nanti hanya jadi monumen tapi tidak dimanfaatkan sebagai contoh LRT di Palembang dan Lapangan Terbang Kertajati dan macem-macem lagi pelabuhan yang nggak kepace."

Candidate 02: "I appreciate Pak Jokowi's intention in leading infrastructure development [T8 = Infrastructure, AC, C, PQ], but I also have to convey that it is very likely that Pak Jokowi's team is not working efficiently [T1 = The Governing Process, AT, C, LA]. A lot of infrastructure is being worked on, carried out in a hurry without a feasibility study, without a feasibility study. And this has resulted in many infrastructure projects being inefficient, at a loss, and even very, very difficult to pay for. So, this is the problem [T8 = Infrastructure, AT, P, PD]. Infrastructure must be for the people, not the people for infrastructure [T8 = Infrastructure, AC,

**AT, C, I].** It can't be that the infrastructure will only become a monument but not be used for example the LRT in Palembang and Kertajati Airport and various other ports that are not used **[T8 = Infrastructure, AT, P, PD].**

**Excerpt (5) 25:07-26:11**

Candidate 01: *"Ya, kalau tadi Pak Prabowo menyampaikan tanpa feasibility study, saya kira salah besar karena ini sudah direncanakan lama. Ini sudah direncanakan lama. Tentu saja, semuanya ada dan ada juga DED nya. Semuanya ada. Dan, mengenai tadi yang disampaikan, misalnya LRT Palembang atau LRT, MRT Jakarta, semuanya butuh waktu. Memindahkan budaya yang senang naik mobil sendiri kemudian masuk ke transportasi massa, yang saya pelajari di negara lain butuh 10-20 tahun untuk memindahkan budaya itu. Tidak mudah, artinya kalau masih belum ramai wong memang baru 4 bulan - 6 bulan. Mengenai Kertajati, ini tinggal menyelesaikan jalan tol sambung antara Kertajati-Bandung. Begitu itu rampung. Airport Bandung akan semuanya dipindahkan ke Kertajati dan langsung ramai Pak Prabowo."*

Candidate 01: "Well, if Mr. Prabowo previously said that without a feasibility study, I think it is a big mistake because this has been planned for a long time. This has been planned for a long time. Of course, everything is there and there is also the DED. Everything is there **[T1 = The Governing Process, D, P, PD]**. And, regarding what was said earlier, for example, LRT Palembang or LRT, MRT Jakarta, everything takes time. Transferring a culture that likes to ride its own car and then into mass transportation, which I learned in other countries took 10-20 years to transfer that culture. It's not easy, it means that if there are still not many people, it's only 4 months - 6 months. Regarding Kertajati, it remains only to complete the connecting toll road between Kertajati-Bandung. Then, it's done. Bandung Airport will all be moved to Kertajati and immediately crowded Pak Prabowo **[T8 = Infrastructure, D, P, PD]."**

**Excerpt (6) 27:36-29:28**

Candidate 02: *"Terimakasih. Saya kira ini esensi daripada pendekatan kita bahwa tadi saya katakan, infrastruktur harus untuk rakyat. Karena itu, dalam perencanaan sangat penting untuk mengikutsertakan masyarakat-masyarakat yang akan terkena dampak daripada pembangunan infrastruktur tersebut. Kemudian, tetap kita harus menghitung keekonomian dan dampak-dampak lingkungan hidup, dampak-dampak sosial daripada pembangunan infrastruktur tersebut. Untuk itu, saya melihat bahwa masalah cost of money ataupun biaya uang yang untuk kita bangun, sehingga saya lihat sekarang banyak kita hutang, komersial untuk bangun infrastruktur. Ini nanti juga akan berdampak kepada efisiensi daripada infrastruktur tersebut. Bagaimanapun kita harus mencaadangkan biaya untuk ganti rugi kepada masyarakat yang tanahnya diambil atau memindahkan kehidupan mereka. Tidak bisa serta merta mereka dirampas tanahnya tanpa ada penyaluran, pengalihan kehidupan mereka. Saya kira ini adalah pendekatan kerakyatan yang saya selalu bicara bahwa infrastruktur sangat-sangat penting, tapi tentunya infrastruktur harus berorientasi kepada kepentingan yang besar untuk meningkatkan produksi dan kompetitif kita sehingga kita bisa menghasilkan nilai-nilai tambah dari segi ekonomi kita. Bukan menjadi beban kepada masyarakat, bagaimanapun membayar kembali hutang-hutang tersebut merupakan beban ekonomi kita. Terima kasih."*

Candidate 02: "Thank you. I think this is the essence of our approach that I said earlier, infrastructure must be for the people **[T8 = Infrastructure, AC, C, I]**. Therefore, in planning it is very important to include the communities that will be affected by the infrastructure development. Then, we still have to calculate the economic and environmental impacts, social impacts of the infrastructure development **[T8 = Infrastructure, AC, P, FP]**. For that, I see that the problem is the *cost of money* or the cost of money that we build, so I see that now we have a lot of debt, commercial to build infrastructure. This will also have an impact on the efficiency of the infrastructure **[T6 = Economy, AT, P, PD]**. However, we must spare the cost for compensation to the people whose lands are taken or their livelihoods are removed **[T8 = Infrastructure, AC, P, GG]**. They cannot immediately be deprived of their land without any distribution, diversion of their lives **[T8 = Infrastructure, AT, P, PD]**. I think this is a popular approach that I always talk about that infrastructure is very, very important, but of course infrastructure must be oriented to the big interests to increase our production and be competitive so that we can generate added value from our economic point of view **[T6 = Economy, AC, P, GG]**. It is not to be a burden to society, however, paying back these debts is our economic burden **[T6 = Economy, AT, P, PD]**. Thank you"

**Excerpt (7) 29:45-30:48**

Candidate 01: *"Sebetulnya kalau pembangunan infrastruktur untuk rakyat tadi di depan sudah saya sampaikan. Pembangunan 191.000 kilometer jalan-jalan di desa itu adalah untuk betul-betul untuk rakyat di bawah. Ini yang sering tidak dilihat orang. Kemudian, untuk ganti rugi, mungkin Pak Prabowo bisa lihat, dalam 4,5 tahun ini hampir tidak ada terjadi konflik pembebasan lahan untuk infrastruktur kita. Karena apa? Tidak ada ganti rugi, yang ada ganti untung. Karena porsi-porsi dari cost of land acquisition, biaya pembebasan lahan itu sebenarnya kecil sekali porsinya, 2-3%. Kenapa tidak ditingkatkan menjadi 4 atau 5%? Itulah yang saya perintahkan kepada seluruh kontraktor jalan agar porsi pembebasan lahan itu diberi angka yang lebih besar sehingga tidak terjadi konflik-konflik dengan masyarakat."*

Candidate 01: "Actually, I have conveyed the infrastructure development for the people earlier. The construction of 191,000 kilometers of roads in the village is really for the people below [T8 = Infrastructure, D, P, PD]. This is what people often don't see. Then, for compensation, maybe Pak Prabowo can see [T7 = Personality Traits, AT, C, PQ], in the past 4.5 years there have been almost no conflicts over land acquisition for our infrastructure. Because of what? There is no compensation, only profit. Due to the portions of the *cost of land acquisition*, the cost of land acquisition is actually a very small portion, 2-3%. Why not increase it to 4 or 5% [T8 = Infrastructure, D, P, PD]? That is why I instruct all road contractors to give the portion of land acquisition a larger number so that there are no conflicts with the community [T1 = The Governing Process, D, P, PD]."

**Excerpt (8) 31:01-32:11**

Candidate 02: *"Kalau kita bandingkan dengan indeks per kilometer, infrastruktur, apakah itu jalan tol, apakah itu LRT, apakah itu kereta api yang dilaksanakan di Vietnam, di Thailand, di Malaysia, di Maroko, semuanya itu adalah 2 kali lebih efisien, 2 kali lebih murah, rata-rata dari di Indonesia, Pak. Ini, ini fakta, Pak. Jadi, saya pikir kita harus berpikir jernih dalam melihat bahwa infrastruktur itu harus menambah kekuatan ekonomi kita. Kalau kita pelajari dan kalau kita lihat sekarang dalam laporan-laporan Bank Dunia yang terakhir-terakhir, justru mengatakan bahwa hampir tidak kelihatan dampak terhadap pertumbuhan ekonomi kita secara real daripada pembangunan infrastruktur-infrastruktur yang dianggap tidak efisien dan tidak sesuai dengan proses-proses yang tertib. Terima kasih."*

Candidate 02: "If we compare it with the index per kilometer, infrastructure, whether it's toll roads, whether it's LRT, whether it's a train that is implemented in Vietnam, in Thailand, in Malaysia, in Morocco, all of them are 2 times more efficient, 2 times cheaper, on average than in Indonesia, sir [T8 = Infrastructure, AT, P, PD]. This, this is a fact, sir. So, I think we have to think clearly in seeing that infrastructure must add to our economic strength [T7 = Personality Traits, AT, C, PQ]. If we study it and if we look now at the latest World Bank reports, there is almost no real development of infrastructures that are considered inefficient and not in accordance with orderly processes [T8 = Infrastructure, AT, P, PD]. Thank you."

**Excerpt (9) 33:23-35:26**

Candidate 01: *"Terima kasih. Dalam revolusi industri 4.0 ini, kita tahu keluar dengan kecepatan yang sangat tinggi, artifisial intelijen, internet of think, big data, semuanya keluar semuanya. Advanced robotic, semuanya keluar semuanya. Dan, saya meyakini bahwa dengan persiapan pembangunan Sumber Daya Manusia, kita akan bisa mempersiapkan bangsa kita menuju revolusi 4.0. Sebagai contoh, misalnya kayak petani. Perlunya petani dikenalkan pada yang namanya marketplace sehingga mereka bisa berjualan secara online, sehingga hubungan antara petani dengan konsumen ini semakin dekat. Menyiapkan juga usaha-usaha kecil, usaha-usaha mikro, usaha-usaha super mikro untuk tahu bagaimana mereka bisa memanfaatkan online sistem ini sehingga membangun ekosistem offline dan membangun ekosistem online sangat diperlukan dalam waktu yang sangat cepat ini. Inilah proses-proses yang terus kita kerjakan di lapangan sehingga kita tidak tertinggal dengan negara-negara lain dalam menyongsong revolusi industri 4.0. Saya juga ingin menyampaikan bahwa tadi saya sampaikan mengenai PALAPA RING yang sudah dibangun di Indonesia bagian Barat, bagian Timur, bagian Tengah, semuanya hampir sudah 100%. Juga, sistem 4G yang sekarang ini telah kita bangun hampir 74% di kabupaten,*

*kota yang kita miliki setelah kita selesaikan. Tahun ini saya kira, kalau ini selesai, kita akan gampang masuk sekali ke era digitalisasi. Terima kasih."*

Candidate 01: "Thank you. In this 4.0 industrial revolution, we know it's out at a very high speed, artificial intelligence, *internet of thought, big data*, everything is coming out all. *Advanced robotics*, everything out everything. And, I believe that by preparing for the development of Human Resources, we will be able to prepare our nation for the 4.0 revolution [T5 = Human Resources, AC, P, GG]. For example, farmers. The need for farmers to be introduced to what is called a marketplace so that they can sell online, so that the relationship between farmers and consumers is getting closer. Also preparing small businesses, micro-businesses, super micro-businesses to know how they can take advantage of this online system so that building an offline ecosystem and building an online ecosystem is very much needed in this very fast time [T5 = Human Resources, AC, P, FP]. These are the processes that we continue to work on in the field so that we are not left behind with other countries in welcoming the industrial revolution 4.0 [T5 = Human Resources, AC, P, GG]. I also want to convey that I mentioned earlier about the PALAPA RING which has been built in the western part of Indonesia, the eastern part, the central part, all of which are almost 100% complete. Also, the 4G system that we have now built is almost 74% in the districts, cities that we have after we finish [T8 = Infrastructure, AC, P, PD]. This year, I think, when this is finished, we will enter the era of digitalization very easily [T8 = Infrastructure, AC, P, GG]. Thank you."

#### Excerpt (10) 35:43-36:43

Candidate 02: "*Kita sama-sama memahami dahsyatnya perkembangan industri 4.0 yang akan datang dengan artifisial intelijen, robotics, ini akan berdampak. Satu pabrik yang punya biasanya pabrik mobil di Jerman, yang punya 15.000 pekerja bisa diganti sekarang dengan robot-robot dan hanya membutuhkan kurang dari 50 orang bekerja. Ini akan berdampak. Tapi, inti yang ingin saya sampaikan adalah, kita bicara industri 4.0, kita sekarang masih belum bisa membela petani-petani kita sendiri. Ini yang kita masalahkan. Kita juga belum bisa menjamin harga-harga pangan terjangkau oleh rakyat kita. Ini yang saya permasalahan. Bagus kita bicara industri 4.0, tapi saya lebih ingin menjamin bahwa Indonesia bisa menyediakan pangannya sendiri tanpa import-import dari negara manapun."*

Candidate 02: "We both understand the enormity of the development of Industry 4.0 that will come with artificial intelligence, robotics, this will have an impact. One factory that usually has a car factory in Germany, which has 15,000 workers can now be replaced with robots and requires less than 50 people to work. This will have an impact. But, the point I want to convey is, we are talking about industry 4.0, we are still unable to defend our own farmers. This is what we have a problem with [T5 = Human Resources, AT, P, PD]. We also cannot guarantee that food prices are affordable for our people. This is the problem [T2 = Food, AT, P, PD]. It's good that we are talking about industry 4.0, but I want to guarantee that Indonesia can provide its own food without imports from any country [T2 = Food, AC, P, GG]."

#### Excerpt (11) 37:00-38:02

Candidate 01: "*Pak Prabowo ini kelihatannya ke depan kurang optimis. Kalau saya melihat, kalau saya melihat dengan pembangunan Sumber Daya Manusia yang tadi saya sampaikan, saya meyakini bahwa kita akan menyongsong revolusi industri 4.0 itu dengan optimis. Coba kita lihat sekarang ini, produk-produk petani sudah masuk ke marketplace produk-produk pertanian. Tanihub, coba dilihat Tanihub. Sudah memasarkan produk-produk petani dari produsen langsung ke konsumen sehingga harganya bisa diangkat. Juga, kredit-kredit yang dilakukan oleh fintech, peer-to-peer yang juga sudah langsung bisa dilakukan kepada para petani. Saya kira itu suatu hal yang konkret yang lebih justru membuka kesempatan bagi petani-petani kita untuk melompat dalam berproduksi karena diberikan harga yang lebih baik, tidak lewat agen-agen di tengah yang terlalu banyak. Saya kira konsep besar fintech seperti itu. Terima kasih."*

Candidate 01: "Mr. Prabowo seems less optimistic about the future [T7 = Personality Traits, AT, C, PQ]. If I look at it, if I look at the development of Human Resources that I said earlier, I believe that we will welcome the industrial revolution 4.0 with optimism [T7 = Personality Traits, AC, C, PQ]. Let's see now, farmers' products have entered agricultural products. Tanihub, try to see Tanihub. Already marketing farmers' products from producers directly to consumers so that the price can be raised. Also, credits made by *fintech, peer-to-*

peer which can also be done directly to farmers [T2 = Food, D, P, PD]. I think it's a concrete thing that actually opens up opportunities for our farmers to jump in production because they are given better prices, not through too many middle agents T2 = Food, D, P, GG]. I think the big concept of fintech is like that. Thank you."

**Excerpt (12) 39:20-41:25**

Candidate 02: "Baik. Benar kelapa sawit adalah komoditas penting bagi kita dan, ini juga sebetulnya menjanjikan karena kita dapat menggunakan kelapa sawit untuk biodiesel dan biofuel. Saya sudah bicara dengan para ahli, para pelaku, para pengusaha, mereka sudah melaksanakan. Benar, kita sudah ke arah B20, tetapi Brazil bisa ke sampai B90 dan sebagainya. Kita masih, saya bukan pesimis, Pak. Saya sangat optimis. Kita mampu untuk, kita sangat mampu untuk swasembada di bidang energi dan kelapa sawit akan menjanjikan. Kita bisa memanfaatkan semua produk-produk kelapa sawit kita untuk menjadi biofuel, biodiesel. Dan, ini bisa meningkatkan pendapatan petani kita yang sekarang lagi jatuh. Kita bisa meningkatkan harga. Dan juga, kita harus konsekuen untuk meningkatkan kesejahteraan mereka, peer harus dilaksanakan. Pola peer itu perkebunan inti rakyat dan harus kita rubah, tidak 20% untuk, 80% adalah plasma, 20% inti, tapi mungkin, kita harus lebih berani kayak Malaysia. Kita harus tingkatan mungkin plasmanya lebih banyak. Sehingga rakyat lebih memiliki hak-hak atas kerja keras mereka dan produk mereka. Saya kira ini kebijakan kita, yang kita bisa cari jalan-jalan yang penting. Jadi, pertama kita bisa memanfaatkan kelapa sawit untuk menjadi tambahan bahan bakar kita karena kita juga dalam waktu dekat akan jadi net importir. Kita akan impor 100% bahan bakar minyak kita dan kita sekarang punya peluang dari kelapa sawit. Terima kasih."

Candidate 02: "Okay. It is true that palm oil is an important commodity for us and, it is also really promising because we can use palm oil for biodiesel and biofuel [T3 = Energy, AC, P, GG]. I've spoken to the experts, the actors, the businessmen, they've done it. That's right, we're already heading towards B20, but Brazil can get to B90 and so on [T3 = Energy, AT, P, PD]. We are still, I'm not a pessimist, sir. I am very optimistic [T7 = Personality Traits, D, C, PQ]. We can afford, we are very capable of self-sufficiency in energy and palm oil is promising. We can use all of our palm oil products to become biofuel, biodiesel [T3 = Energy, AC, P, GG]. And, this can increase the income of our farmers who are currently falling. We can increase the price. And also, we must be consistent to improve their welfare, peer must be implemented [T5 = Human Resources, AC, P, GG]. The peer pattern is people's nucleus plantations and we have to change, not 20% for, 80% is plasma, 20% is nucleus [T3 = Energy, AC, P, FP], but maybe, we have to be bolder like Malaysia [T1 = The Governing Process, AT, C, LA]. We have to increase the plasma maybe more [T3 = Energy, AC, P, FP]. So that people have more rights to their hard work and their products [T5 = Human Resources, AC, P, GG]. I think this is our policy, that we can find important ways. So, first of all, we can use palm oil as additional fuel for us because we will soon become a net importer. We will import 100% of our fuel oil and we now have a chance from palm oil [T3 = Energy, AC, P, FP]. Thank you."

**Excerpt (13) 41:40-42:41**

Candidate 01: "Supaya masyarakat tahu bahwa sekarang produksi sawit Indonesia itu sudah 46 juta ton per tahun dan melibatkan petani kurang lebih 16 juta petani. Saya kira sebuah jumlah yang sangat banyak. Dan, supaya Pak Prabowo juga tahu bahwa kita telah memulai B20 dan sudah berproduksi 98% dari yang sudah kita harapkan. Ini artinya B20 ini sudah rampung. Kita ini sekarang menuju yang namanya B100 sehingga kita harapkan 30% dari total produksi dari kelapa sawit nanti akan masuk kepada biofuel. Sudah kita rencanakan, plannya sudah sangat rinci dan sudah sangat jelas. Inilah yang sudah kita rencanakan sehingga kita tidak ketergantungan kepala minyak dari impor. Targetnya itu, Pak Prabowo."

Candidate 01: "For the people to know that now, Indonesia's palm oil production has reached 46 million tons per year and involves approximately 16 million farmers. I think a very large number [T3 = Energy, AC, P, PD]. And, so that Pak Prabowo also knows [T7 = Personality Traits, AT, C, PQ] that we have started B20 and have produced 98% of what we had expected. This means that the B20 is complete [T3 = Energy, D, P, PD]. We are now moving towards what is called B100, so we hope that 30% of the total production from palm oil will go into biofuels. We have planned, the plan is very detailed and very clear. This is what we have planned so that we are not dependent on oil heads from imports [T3 = Energy, AC, P, FP]. That's the target, Mr. Prabowo [T7 = Personality Traits, AT, C, PQ]."

**Excerpt (14) 43:00-44:02**

Candidate 02: *"Sebagaimana tadi saya sampaikan bahwa setiap arah, setiap usaha ke arah kemandirian di bidang energi kita sambut baik dan, kami kalau demikian juga, kami bisa mengakui bahwa memang Pak Jokowi dengan pemerintahnya telah melakukan hal-hal yang positif di bidang itu. Iya, kan? Oh, enggak, saya mengakui kalau orang membuat yang baik, tapi kita perlu juga koreksi kalau ada kekurangan. Jadi, ini yang kita, diskursus yang sehat. Jadi sekali lagi, kami mendukung. Anda tanya kepada saya, strategi kami, iya, saya jawab. Strategi kami akan menggenjot kelapa sawit, tidak hanya kelapa sawit, aren, kasava, bahkan etanol dari gula. Semua akan kita gunakan untuk kita bisa tidak mengimpor bahan energi dari luar negeri. Itu strategi kita, terima kasih."*

Candidate 02: "As I said earlier, we welcome every direction, every effort towards independence in the energy sector and, if that's the case, we can admit that indeed Pak Jokowi and his government have done positive things in that area [T1 = The Governing Process, AC, C, PQ]. Isn't it? Oh, no, I admit that people make good things, but we also need to correct if there are shortcomings [T1 = The Governing Process, AT, P, PD]. So, this is what we are, a healthy discourse. So again, we support you [T7 = Personality Traits, AC, C, PQ]. You ask me, our strategy, yes, I answer. Our strategy will be to boost palm oil, not only palm oil, sugar palm, cassava, even ethanol from sugar. We will use all of them so that we can not import energy materials from abroad. That's our strategy [T3 = Energy, AC, P, FP], thank you."

Third Segment: Candidates answering questions

**Excerpt (15) 46:40-48:49**

Candidate 02: *"Memang benar lingkungan hidup adalah sangat kritis karena menyangkut masa depan anak-anak dan cucu-cucu kita. Apabila saya diberi mandat untuk memimpin pemerintah Republik Indonesia, saya akan tentunya menegakkan hukum. Law Enforcement. Penegakan hukum harus dilaksanakan dengan tegas terhadap perusahaan-perusahaan yang tidak melaksanakan ketentuan-ketentuan. Di banyak tempat, selama puluhan tahun, perusahaan-perusahaan besar justru melanggar, meninggalkan limbah, tidak mau bayar pajak yang sebenarnya untuk bersihkan limbah, dan kongkalikong, pat gulipat dengan pejabat-pejabat sehingga sering lolos dari kewajiban-kewajibannya. Jadi, ini kembali adalah komitmen. Saya akan menegakkan pemerintah yang bersih, yang tidak akan kongkalikong dengan orang-orang yang melanggar, yang melaksanakan pencemaran lingkungan. Kemudian, sebagai contoh, saya akan pisahkan Menteri Kehutanan kok dijadikan satu sama Lingkungan Hidup? Yang satu, KLH harus mengawasi Menteri Departemen Kehutanan. Kok, jadi satu? Jadi ini, segera akan kita pisahkan. Sehingga, KLH akan benar-benar menegakkan masalah lingkungan hidup, tidak jadi satu. Ya, ini sering menjadi masalah. Kemudian juga, izin-izin akan kita perketat. AMDAL harus dilaksanakan, tidak ada jalan-jalan pintas untuk AMDAL yang sangat cepat. Sering secara legal ada feasibility study, tapi kadang itu etok-etok. AMDAL yang etok-etok, feasibility study yang etok-etok."*

Candidate 02: "It is true that the environment is very critical because it concerns the future of our children and grandchildren. If I was given the mandate to lead the government of the Republic of Indonesia, I would of course enforce the law. Law Enforcement. Law enforcement must be carried out strictly against companies that do not implement the provisions [T9 = Environment, AC, P, GG]. In many places, for decades, big companies have violated, abandoned waste, refused to pay actual taxes to clean up waste, and colluded with officials so that they often evaded their obligations [T9 = Environment, AT, P, PD]. So, this return is a commitment. I will uphold a clean government, which will not collaborate with people who violate it, who carry out environmental pollution [T9 = Environment, AC, P, GG]. Then, for example, I will separate the Minister of Forestry, why was it made into one with the Ministry of Environment? The former, KLH (Minister of Forestry) must supervise the Minister of the Ministry of Forestry. So, why made it into one? So this, we will soon separate. Thus, KLH will actually enforce environmental issues, not in one. Yes, this is often a problem. Then also, we will tighten the permits. AMDAL must be implemented, there are no shortcuts for very fast AMDAL. Often legally there is a feasibility study, but sometimes it's a pretense. AMDAL as a pretense, feasibility study as a pretense [T9 = Environment, AC, AT, P, FP]."

**Excerpt (16) 49:04-50:09**

Candidate 01: *“Kenapa dalam 3 tahun ini kita bisa mengatasi kebakaran hutan, kebakaran lahan gambut? Salah satunya adalah penegakan hukum yang tegas terhadap siapapun. Sudah ada 11, ini supaya dicatat, 11 perusahaan yang diberikan sanksi denda sebesar 18,3 triliun. Kenapa sekarang semua takut urusan dengan yang namanya kebakaran hutan, illegal logging? Karena kita tegas. Penegakan hukum kita tegas terhadap pelanggar-pelanggar perusak lingkungan. Yang kedua, juga kita telah memulai untuk membersihkan kembali sungai-sungai yang sudah tercemar oleh polusi. Salah satunya yang telah kita kerjakan adalah sungai Citarum, Citarum Harum. Kami sangat berterima kasih sekali atas dukungan seluruh masyarakat Jawa Barat terhadap program ini dan kita harapkan ini nanti menjadi contoh sebuah perbaikan lingkungan yang baik.”*

Candidate 01: “Why in the last 3 years have we been able to tackle forest fires, peatland fires? One of them is strict law enforcement against anyone. There are already 11, it should be noted, 11 companies that were given a fine of 18.3 trillion. Why is everyone now afraid of dealing with forest fires, *illegal logging*? Because we are firm. Our law enforcement is firm against violators who destroy the environment [T9 = Environment, AC, P, PD] [T1 = The Governing Process, D, P, PD]. Second, we have also started to clean up rivers that have been polluted by pollution. One of them that we have been working on is the Citarum river, Citarum Harum [T9 = Environment, AC, P, PD]. We are very grateful for the support of all the people of West Java for this program [T9 = Environment, AC, C, PQ] and we hope that this will be an example of a good environmental improvement [T9 = Environment, AC, P, GG].”

#### Excerpt (17) 50:21-51:28

Candidate 02: *“Baik, saya tentunya selalu menghargai kalau ada tindakan-tindakan yang benar-benar melaksanakan fungsi pemerintahan. Jadi, saya dalam hal ini, saya mengakui kalau demikian prestasi Bapak, ya, kita hormati dan kita akui dan kita dukung karena masalah lingkungan hidup ini adalah masalah kita bersama, tetapi saya juga mengikuti banyak sekali perusahaan-perusahaan yang sangat besar, yang meninggalkan pencemaran-pencemaran lingkungan yang sangat besar dan yang nilainya adalah jauh di atas yang Bapak sebut tadi. Ya, saya kira pada saatnya nanti mungkin perlu ada investigasi lanjutan, tapi saya kira sudah menjadi pengetahuan umum di kalangan pakar, di kalangan pengamat bahwa pelanggaran lingkungan hidup banyak sekali dilakukan dan masih merupakan PR bagi kita semua.”*

Candidate 02: “Well, of course I always appreciate it if there are actions that actually carry out the functions of government. So, I, in this case, I acknowledge that this is your achievement, yes, we respect and we recognize and support it because this environmental problem is our common problem [T1 = The Governing Process, AC, C, PQ], but I also follow a lot of very large companies, which leave pollution. Environmental pollution that is very large and whose value is far above what you mentioned earlier [T9 = Environment, AT, P, PD]. Yes, I think that in due course there may be a need for further investigations [T9 = Environment, AC, P, FP], but I think it has become common knowledge among experts, among observers that there are a lot of environmental violations committed and it is still a matter of homework for all of us [T9 = Environment, AT, P, PD].”

#### Excerpt (18) 52:38-54:43

Candidate 01: *“Dalam dua tahun ini, kita telah membagikan konsesi-konsesi lewat perhutanan sosial baik itu untuk masyarakat adat, untuk hak ulayat, untuk petani, untuk nelayan, yang dua tahun ini telah kita bagikan konsesi sebesar 2,6 juta hektar dari 12,7 yang kita siapkan. Kita juga mendampingi mereka agar tanah-tanah yang sudah kita berikan ini menjadi produktif. Ada yang meraka tanami kopi, ada. Ada yang meraka tanami buah-buahan, ada. Ada yang meraka tanami jagung, banyak. Artinya tidak hanya memberikan konsesi lahannya saja, tetapi juga mendampingi mereka agar tanah-tanah itu produktif. Dalam dua tahun ini, kita telah juga membagikan sertifikat. 2017 telah kita bagikan 5 juta sertifikat kepada rakyat di bawah. 2018 telah kita bagikan lebih dari 7 juta sertifikat. Untuk apa ini sebetulnya? Agar mereka memiliki hak hukum atas tanah yang mereka miliki. Hak hukumnya jelas yaitu lewat sertifikat tadi. Dan, dengan sertifikat ini mereka bisa gunakan untuk jaminan, untuk agunan, mengakses permodalan ke bank. Sisi hak ekonomi, sisi hak hukumnya ada, sisi akses ke sektor keuangan juga mereka memiliki. Inilah pentingnya redistribusi aset reforma agraria yang ini akan terus kita kerjakan. Target kita seperti tadi yang sudah saya sampaikan, 12,7 ini harus terdistribusi kepada masyarakat bukan untuk yang gede-gede, bukan untuk yang gede-gede.”*



Candidate 01: "In the past two years, we have distributed concessions through social forestry, be it for indigenous peoples, for customary rights, for farmers, for fishermen, which for the past two years have been we distribute concessions of 2.6 million hectares of the 12.7 that we have prepared. We also assist them so that the lands that we have given them become productive. Some of them grow coffee, yes. Some of them grow fruit, yes. Some of them plant corn a lot. This means not only giving them land concessions but also assisting them so that the lands are productive. In the past two years, we have also distributed certificates. In 2017 we distributed 5 million certificates to the people below. 2018 we have distributed more than 7 million certificates [T4 = Natural Resources, AC, P, PD]. What is this really for? So that they have legal rights to the land they own. The legal right is clear, namely through the certificate. And, with this certificate they can use it for collateral, for collateral, accessing capital to the bank. In terms of economic rights, they have legal rights, they also have access to the financial sector [T4 = Natural Resources, AC, P, GG]. This is the importance of redistribution of agrarian reform assets, which we will continue to work on. Our target, as I said earlier, is that this 12.7 must be distributed to the public [T4 = Natural Resources, AC, P, FP], not to the big ones, not to the big ones [T1 = The Governing Process, AC, P, PD]."

**Excerpt (19) 54:53-55:55**

Candidate 02: "Kami punya pandangan strategis yang berbeda. Yang dilakukan Bapak Joko Widodo dan pemerintahnya menarik dan populer untuk satu, dua generasi, tapi tanah tidak tambah dan bangsa Indonesia tambah tiap tahun kurang lebih 3,5 juta. Jadi, kalau Bapak bangga dengan bagi 12 juta, 20 juta pada saatnya kita tidak punya lagi lahan untuk kita bagi. Jadi, bagaimana nanti masa depan anak cucu kita? Jadi, kami strateginya berbeda. Kami strateginya adalah Undang-Undang Dasar 1945 pasal 33, bumi dan air dan semua kekayaan alam yang terkandung di dalamnya dikuasai oleh negara."

Candidate 02: "We have different strategic views. What Mr. Joko Widodo and his government did was interesting and popular for one, two generations, but the land did not increase and the Indonesian people added about 3.5 million every year. So, if you are proud of sharing 12 million, 20 million in time we will no longer have land for us to share. So, what will the future of our children and grandchildren be [T4 = Natural Resources, AT, P, PD]? So, we have a different strategy. Our strategy is Article 33 of the 1945 Constitution, the land and water and all the natural resources contained therein are controlled by the state [T4 = Natural Resources, AC, P, GG]."

**Excerpt (20) 56:26-57:21**

Candidate 01: "Rakyat Indonesia yang saya cintai, pembagian yang tadi sudah saya sampaikan hampir 2,6 juta itu adalah memang agar produktif dan, sekali lagi, kita tidak memberikan kepada yang gede-gede. Saya tahu Pak Prabowo memiliki lahan yang sangat luas di Kalimantan Timur sebesar, sebesar 220.000 hektar, juga di Aceh Tengah, 120.000 hektar. Saya hanya ingin menyampaikan bahwa, bahwa, bahwa pembagian-pembagian seperti ini tidak dilakukan masa pemerintahan saya."

Candidate 01: "My beloved Indonesian people, the distribution that I have conveyed earlier is almost 2.6 million is indeed to be productive [T4 = Natural Resources, D, P, PD] and, once again, we do not give it to the big ones [T1 = The Governing Process, AC, P, PD]. I know Mr. Prabowo owns a very large area of land in East Kalimantan of 220,000 hectares, also in Central Aceh, 120,000 hectares [T4 = Natural Resources, AT, C, PQ]. I just want to say that, that divisions like this were not carried out during my reign [T1 = The Governing Process, AC, AT, C, LA]."

Fourth Segment: Exploratory Debate

**Excerpt (21) 01:00:49-01:03:00**

Candidate 02: "Baik. Justru inilah persoalan yang kita terima dari tahun-tahun yang lalu dimana seolah-olah negara itu telah dikooptasi oleh perusahaan-perusahaan swasta. Ini bisa dianggap adalah kolusi kerja sama antara pejabat-pejabat pemerintah dengan perusahaan-perusahaan swasta besar sehingga kalau perusahaan-perusahaan swasta itu meninggalkan persoalan-persoalan seperti tadi, lubang-lubang yang tidak ditutup, ya,

*akhirnya dia lolos. Dia tidak akan dikejar, tidak akan ditindak. Kita hargai usaha kalau pemerintah sudah mengejar dan memang itu yang harus kita lakukan. Ini memang menjadi besar karena pemerintah manapun mewarisi persoalan yang sudah berjalan sekian puluh tahun. Jadi, situasi yang dibutuhkan sekarang adalah suatu pemerintah yang tegas, yang berani untuk menindak, tetapi kita juga tahu bahwa banyak perusahaan-perusahaan itu sudah enggak ada di Indonesia, sudah tidak ada di Indonesia. Dia sudah disini selama 30 tahun, dia sudah eksploitasi, dia berangkat. Ah, ini yang jadi repot, tetapi, kita mungkin bisa kejar melalui saluran-saluran pengadilan internasional, melalui PBB, melalui Interpol, mungkin masih banyak jalan karena sebagian dari mereka, begitu. Dia bekerja di sini, dia lakukan segala macam, habis itu begitu selesai, dia tinggalkan. Ini kita alami dan saya sendiri mengetahui itu. Itu tanggapan saya. Jadi, saya prihatin dan saya akan, kalau seandainya saya pemimpin, saya akan benar-benar fokus untuk mencari jalan keluar mengatasi ini.”*

Candidate 02: “Okay. This is precisely the problem that we have received in the past years where it is as if the country has been co-opted by private companies. This can be considered as collaborative collusion between government officials and large private companies so that if the private companies leave the problems like the one above, the holes that are not closed, yes, they will eventually get away with it. He will not be pursued, will not be punished [T9 = Environment, AT, C, LA]. We appreciate the effort if the government has pursued it and that is what we must do [T9 = Environment, AC, C, PQ]. This is indeed a big deal because any government inherits a problem that has been going on for decades. So, the situation that is needed now is a firm government, which dares to take action [T1 = The Governing Process, AC, AT, C, PQ], but we also know that many of these companies no longer exist in Indonesia, no longer exist in Indonesia. He's been here for 30 years, he's been exploited, he's gone. Ah, this is a hassle, but, we may be able to pursue it through international court channels, through the UN, through Interpol, maybe there are still many ways because some of them are like that T9 = Environment, AC, P, FP]. They worked here, did all kinds of things, when it's done, they left. This we experience and I myself know it [T9 = Environment, AC, C, LA]. That's my response. So I'm concerned and I would, if I were the leader, I would really focus on finding a way out of this [T9 = Environment, AC, P, GG].”

**Excerpt (22) 01:03:03-01:04:03**

*Candidate 01: “Jadi sejak 2015, kita, pemerintah telah bekerja sama dengan KPK yaitu melalui Gerakan Penyelamatan Sumber Daya Alam. Oleh sebab itu, banyak sekali yang telah dikerjakan bersama-sama dengan KPK dalam hal penyelamatan Sumber Daya Alam yang kita miliki, tetapi di samping penegakan hukum, kita juga telah mengajarkan banyak hal. Mungkin, rakyat Indonesia, Bapak/Ibu sekalian bisa melihat di Tambang Bukit Asam yang dimiliki oleh Bukit Asam. Itu hampir sebagian besar yang telah ditambang itu sudah dihutankan kembali. Kalau memang pengawasannya ketat, kita bisa melakukan itu. Kalau pengawasan sebuah daerah kurang, pasti itu tidak diperhatikan.”*

Candidate 01: “So since 2015, we, the government, have been working with the KPK, namely through the Natural Resources Rescue Movement. Therefore, much has been done together with the KPK in terms of saving our natural resources [T4 = Natural Resources, AC, P, PD], but apart from law enforcement, we have also taught many things. Perhaps, the people of Indonesia, ladies and gentlemen, can see at the Bukit Asam Mine which is owned by Bukit Asam. That's almost most of what has been mined; it has been reforested [T9 = Environment, AC, P, PD]. If the supervision is strict, we can do that. If the supervision of an area is lacking, surely it will not be noticed [T1 = The Governing Process, D, C, I].”

**Excerpt (23) 01:04:09-01:04:53**

*Candidate 02: “Ya, kita hargai semua usaha pemerintah, tetapi juga kita waspada ada perusahaan-perusahaan besar, multinasional, merasa dia sangat kuat, dia di atas hukum, dia tidak takut sama pemerintah Indonesia, dia bisa berbuat seenaknya. Ini kita alami di beberapa tempat. Jadi, ini saya kira siapapun nanti, kita harus lebih galak lagi untuk mengejar pelanggar-pelanggar pencemaran lingkungan hidup, yang tidak mentaati ketentuan-ketentuan yang dia harus melaksanakan. Terima kasih.”*

Candidate 02: “Yes, we respect all the government's efforts, but we are also aware that there are big companies, multinationals, who feel he is very strong, he is above the law, he is not afraid of the Indonesian government, he can do whatever he wants. We experience this in several places [T1 = The Governing Process, AT, C, LA].”

So, I guess whoever it is later, we have to be more fierce to pursue violators of environmental pollution, who do not comply with the provisions that he must implement [T9 = Environment, AC, P, GG]. Thank you."

**Excerpt (24) 01:04:56-01:05:45**

Candidate 01: "Jadi, selain penghutan kembali, kita juga melihat di beberapa tambang juga telah melakukan reklamasi kembali. Ada yang menjadi misalnya pantai wisata, ada. Ada juga yang lubang galian yang telah dikerjakan tambang juga menjadi sebuah kolam ikan besar. Saya kira banyak hal. Memang hanya ada 1,2,3 yang belum memang dikerjakan, tetapi, sekali lagi, dengan pengawasan pemerintah daerah, dengan pengawasan Kementerian Lingkungan hidup, saya meyakini ini bisa di, satu-persatu bisa diselesaikan. Sekali lagi, bukan pekerjaan mudah, tetapi yang saya lihat di lapangan, itu bisa dikerjakan oleh kementrian, oleh provinsi, maupun oleh kabupaten dan kota."

Candidate 01: "So, apart from reforestation, we have also seen that several mines have also carried out reclamation. There are, for example, tourist beaches. There is also a hole that has been dug by a mine that has also turned into a large fish pond. I think about many things [T9 = Environment, AC, P, PD]. Indeed, there are only 1, 2, 3 that have not been done yet, but, again, with the supervision of the local government, with the supervision of the Ministry of the Environment, I believe this can be done, one by one. Again, it is not an easy job, but what I see in the field, it can be done by the ministry, by the province, as well as by the districts and cities [T1 = The Governing Process, D, C, LA]."

**Excerpt (25) 01:05:53-01:06:23**

Candidate 02: "Saya kira cukup ya, masalah ini. Untuk apa bertele-tele lagi, ya. Saya kira dalam hal ini kita sama, kita ingin memberantas pencemaran lingkungan, kan begitu, Pak? Jadi, begini ya, kalau kita berbeda jangan kita dibikin adu-adu terus. Hahaha. Kalau tidak ada terlalu banyak perbedaan, untuk apa kita ribut lagi, Pak?"

Candidate 02: "I think that's enough, this problem. For what rambling again, yes. I think in this case we are the same, we want to eradicate environmental pollution, right, sir [T9 = Environment, AC, P, GG]? So, it's like this, if we are different, don't make us fight. Hahaha. If there's not too much difference, why are we arguing again, sir?"

**Excerpt (26) 01:06:27-01:06:30**

Candidate 01: "Ya, saya setuju saja."

Candidate 01: "Yes, I will just agree."

**Excerpt (27) 01:08:22-01:10:19**

Candidate 01: "Laut adalah masa depan ekonomi negara kita, Indonesia. Dalam 4 tahun ini, kita telah mengejar 7.000 kapal-kapal asing, illegal fishing, yang melakukan illegal fishing, yang melakukan pencurian ikan di perairan kita. Ada 488 kapal yang telah kita bakar dan kita tenggelamkan. Sekarang ini, kapal-kapal yang banyaknya 7.000 dapat dikatakan sudah tidak ada. Menjadi kesempatan bagi nelayan-nelayan kita untuk memanfaatkan sumber daya alam laut kita, terutama ikan-ikan agar mereka bisa lebih sejahtera. Selain ikan, kita juga memiliki yang sangat banyak yaitu offshore. Saya kira, sekarang ini juga banyak sekali ladang-ladang minyak kita yang belum tereksplorasi dengan baik di dalam laut kita. Oleh sebab itu, ini akan terus kita dorong agar ladang-ladang minyak itu bisa memberikan manfaat kepada negara, memberikan income kepada negara, memberikan pendapatan yang banyak kepada negara. Yang ketiga, juga perlu ke depan infrastruktur yang berkaitan dengan laut ini kita benahi secara besar-besaran. Tol laut telah terus kita kerjakan, terutama di Indonesia bagian Timur karena kita memiliki 17 ribu pulau. Konektivitas antar pulau, pelabuhan, tol laut, ini juga harus secara konsisten kita selesaikan agar betul-betul laut memberikan manfaat kepada rakyat, kepada bangsa, dan kepada negara."

Candidate 01: "The sea is the economic future of our country, Indonesia. In these 4 years, we have chased 7,000 foreign vessels, illegal fishing, illegal fishing, stealing fish in our waters. There are 488 ships that we have burned and sunk. Today, the ships of 7,000 in number are practically non-existent [T4 = Natural Resources, AC, P, PD]. It is an opportunity for our fishermen to take advantage of our marine natural resources, especially fish, so that they can be more prosperous [T5 = Human Resources, AC, P, GG]. Apart from fish, we also have a lot of them, namely offshore. I think right now there are also a lot of our oil fields that have not been well explored in our seas. Therefore, we will continue to encourage this so that the oil fields can provide benefits to the state, provide income to the state, and provide a lot of income to the state [T4 = Natural Resources, AC, P, FP]. Third, we also need to improve the infrastructure related to the sea on a large scale. We have continued to work on the sea highway, especially in eastern Indonesia because we have 17 thousand islands [T8 = Infrastructure, AC, P, FP]. Connectivity between islands, ports, sea highways, we must also consistently complete this so that the sea really provides benefits to the people, to the nation, and to the state [T8 = Infrastructure, AC, P, GG]."

**Excerpt (28) 01:10:24-01:11:44**

Candidate 02: "Yang jadi masalah sekarang adalah para nelayan-nelayan miskin itu tidak punya akses kepada teknologi, tidak punya akses kepada kapal, tidak punya akses kepada modal, dan dibatasi oleh peraturan-peraturan yang sangat membatasi kemampuan nelayan kecil untuk melaut dan untuk melaksanakan pekerjaannya. Jadi, kalau kami, strategi kami adalah negara hadir. Kami akan membuat BUMN-BUMN khusus di bidang laut dan di bidang perikanan, dan mengorganisir nelayan-nelayan, dilatih dengan teknologi tepat, diberi akses kepada alat, kapal, modal kemudian diberi prasarana cold storage dan pengalengan dan sebagainya. Dan, kemudian pemasarannya dibantu oleh pemerintah. Jadi, kita ingin mengendalikan, tapi juga kita memberdayakan nelayan yang miskin untuk bisa hidup dengan layak. Terima kasih."

Candidate 02: "The problem now is that these poor fishermen have no access to technology, no access to boats, no access to capital [T5 = Human Resources, AT, P, PD], and are limited by regulations that severely limit the ability of small fishermen to go to sea and carry out their work [T1 = The Governing Process, AT, P, PD]. So, for us, our strategy is for the state to be present. We will create BUMN (state-owned company) specifically in the marine sector and in the field of fisheries [T8 = Infrastructure, AC, P, FP], and organize fishermen, trained with the right technology, given access to tools, ships, the capital, then given cold storage and canning infrastructure and so on. And, then the marketing is assisted by the government [T5 = Human Resources, AC, P, FP]. So, we want to control, but also we empower poor fishermen to be able to live decently [T5 = Human Resources, AC, P, GG]. Thank you."

**Excerpt (29) 01:11:46-01:12:53**

Candidate 01: "Yang pertama mengenai BUMN perikanan, mungkin Bapak belum tahu bahwa kita telah memiliki yang namanya Perindo. Kita telah memiliki yang namanya Perinus, yang itu membantu membeli ikan-ikan yang ada di rakyat. Kemudian, yang kedua mengenai yang berkaitan dengan perizinan, untuk nelayan-nelayan kecil yang memiliki bobot 10 gt ke bawah ini sudah tidak pakai izin lagi. Hanya yang 10 sampai 30, 30 ke atas ini yang harus mendapatkan izin baik dari KP maupun dari provinsi sehingga kita harapkan dengan semakin cepatnya perizinan, dengan yang kecil-kecil nggak ada izin, mereka bisa melaut dan mendapatkan ikan lebih banyak lagi. Kemudian yang ketiga, kita juga telah membentuk yang namanya Bank Mikro Nelayan agar para nelayan ini bisa mengakses ke bidang keuangan."

Candidate 01: "The first is regarding the state-owned fishery company, maybe you don't know [T7 = Personality Traits, AT, C, PQ] that we already have Perindo. We already have the name Perinus, which helps buy the fish that are in the community [T8 = Infrastructure, AC, P, PD]. Then, the second is related to licensing, for small fishermen who weigh 10 gt and below are no longer using a permit. Only those 10 to 30, 30, and above have to get a permit from both the KP and the province, so we hope that with the speed of licensing, the small ones without a permit, they can go to sea and get more fish [T1 = The Governing Process, AC, P, PD]. Then thirdly, we have also formed what is called the Fisherman's Micro Bank so that these fishermen can have access to the financial sector [T8 = Infrastructure, AC, P, PD]."

**Excerpt (30) 01:12:58-01:13:37**

Candidate 02: *"Iya, saya hanya menyampaikan apa yang saya tangkap dalam keliling saya ke daerah-daerah itu. Laporan-laporan bahwa memang nelayan yang paling miskin, nelayan yang paling kecil itu, yang sekarang masih mengalami sangat-sangat berat kehidupan mereka, Pak. Jadi, mungkin, ya, laporan-laporan ke Bapak mungkin bagus-bagus, tapi biasanya di republik ini, biasa Pak dari dulu, kita sudah lama jadi orang Indonesia. Jadi, laporannya bagus, bagus, bagus, bagus, kenyataannya di bawah tidak sebgus apa yang dilaporkan ke Bapak. Demikian, terima kasih."*

Candidate 02: "Yes, I'm just conveying what I caught in my travels to those areas. Reports that it is indeed the poorest fisherman, the smallest fisherman, who is still experiencing a very, very hard life, sir **[T5 = Human Resources, AT, P, PD]**. So, maybe, yes, the reports to you may be good, but usually in this republic, sir, we have been Indonesians for a long time. So, the report is good, good, good, good, but the reality below is not as good as what was reported to you **[T1 = The Governing Process, AT, C, LA]**. Thus, thank you."

**Excerpt (31) 01:13:40-01:14:44**

Candidate 01: *"Ya, saya kira itulah tugasnya pemimpin agar yang tidak bagus itu menjadi bagus. Saya melihat, saya ini hampir setiap minggu, setiap bulan bertemu dengan nelayan, ke kampung nelayan. Bahkan Bapak/Ibu bisa tanya ke kampung nelayan di Tambak Lorok di Semarang. Jam 12 malam, tengah malam, saya berdua dengan supir, berdua saja ke sana untuk memastikan bagaimana kondisi nelayan yang benar. Karena betul bahwa banyak laporan ke saya yang tidak baik, banyak laporan ke saya yang baik, tapi saya ingin memastikan nelayan itu betul-betul kondisinya seperti apa sehingga tengah malam, saya berdua dengan supir datang ke Tambak Lorok kampung nelayan yang ada di Utara kota Semarang. Saya ingin betul masalah-masalah itu masuk ke telinga saya langsung dan kita bisa membuat kebijakan-kebijakan yang pas. Seperti tadi yang saya sampaikan, Bank Mikro Nelayan, itu salah satu keluhan dari nelayan."*

Candidate 01: "Yes, I think it's the leader's job to make the bad ones become good ones **[T1 = The Governing Process, D, C, LA]**. I see, almost every week, every month I meet with fishermen, to fishing villages. You can even ask about the fishing village at Tambak Lorok in Semarang. At midnight, I was alone with the driver. The two of us went there to make sure the fishing conditions were right **[T5 = Human Resources, AC, C, PQ]**. Because it's true that many reports to me are not good, many reports to me are good, but I want to make sure what condition the fisherman is really in, so that in the middle of the night, the two of me and the driver came to Tambak Lorok, a fishing village in the north of Semarang city. I really want these problems to come to my ears directly and we can make appropriate policies **[T1 = The Governing Process, D, C, LA]**. As I said earlier, the Fisherman's Micro Bank, that is one of the complaints from fishermen **[T8 = Infrastructure, D, P, PD]**."

**Excerpt (32) 01:14:48-01:15:00**

Candidate 02: *"Terima kasih, cukup jelas, Pak. Kalau sudah jelas, saya kita cukup ya. Kita hargai semua orang."*

Candidate 02: "Thank you, it's clear, sir. If it's clear, I think it's enough. We respect everyone."

**Excerpt (33) 01:15:08-01:15:42**

Candidate 01: *"Ya, kalau memang ada hal-hal yang kurang, hal-hal yang masih belum kita lakukan, ya, itulah sebuah proses koreksi yang harus dilakukan oleh seluruh masyarakat. Kita ini manusia biasa. Ada yang sudah kita kerjakan, ada yang juga belum kita kerjakan karena negara ini juga negara yang besar, bukan negara kecil. Mungkin persoalan di Jawa sudah selesai, bisa di luar Jawa belum selesai. Bisa di luar Jawa selesai, di Jawa belum selesai. Saya kira ini sebuah negara besar yang harus kita bangun bersama-sama. Kita bangun bersama-sama."*

Candidate 01: "Yes, if there are things that are lacking, things that we haven't done yet, yes, that is a correction process that must be carried out by the whole community. We are ordinary people. There are things we have done, there are things we have not done because this country is also a big country, not a small country. Maybe the problem in Java has been solved, maybe outside Java, it hasn't been finished. It can be finished outside Java,

it's not finished in Java. I think this is a big country that we have to build together. We build together [T1 = The Governing Process, D, C, I].”

**Excerpt (34) 01:15:47-01:16:33**

Candidate 02: *“Saya kira tidak ada masalah, Pak. Bagi kami, adalah masalah strategi yang berbeda. Strategi kami berbeda, itu saja. Kita mengerti maritim sangat penting, tapi kita juga prihatin bahwa pelabuhan-pelabuhan di bawah perintah Bapak, operasionalnya diserahkan ke perusahaan-perusahaan asing, Pak. Bagi kami, ini kurang. Kurang tepat sebagai strategi. Jadi, ini yang menjadi masalah. Kita mengerti kondisi maritim sangat penting, tapi di lain pihak, kita prihatin bahwa hal yang begitu strategis kita izinkan perusahaan-perusahaan asing untuk urusan operasional. Terima kasih.”*

Candidate 02: “I think there is no problem, sir. For us, it is a matter of a different strategy. Our strategy is different, that's all. We understand maritime is very important, but we are also concerned that the ports under your orders are handed over to foreign companies, sir. For us, this is lacking. Not appropriate as a strategy. So, this is the problem. We understand that maritime conditions are very important, but on the other hand, we are concerned that it is so strategic that we allow foreign companies to operate [T4 = Natural Resources, AT, P, PD]. Thank you.”

Fifth Segment: Inspirative Debate

**Excerpt (35) 01:18:13-01:19:26**

Candidate 02: *“Saya ingin bertanya bahwa Bapak Joko Widodo waktu begitu menjabat sebagai Presiden dalam beberapa kesempatan menyampaikan bahwa tidak akan impor komoditas-komoditas pangan. Ternyata, dalam 4 tahun Bapak memimpin, Bapak banyak sekali mengimpor, Pak. Komoditas-komoditas itu, ada datanya semua. Ini terus terang saja yang kami dengar sangat memukul kehidupan petani-petani kita. Petani tebu, panen, tapi gula dari luar masuk dalam jumlah yang sangat besar, Pak. Jutaan ton sehingga, kemudian, demikian juga komoditas lain padahal Bapak sendiri membanggakan bahwa produksi naik. Jadi, mohon jawaban, Pak.”*

Candidate 02: “I would like to ask that Mr. Joko Widodo when he was appointed as President on several occasions said that he would not import food commodities. It turns out, in the 4 years that you have led, you have imported a lot, sir [T2 = Food, AT, C, LA]. All those commodities have data. This, frankly, what we heard really hit the lives of our farmers. Sugarcane farmers harvest, but sugar from outside comes in very large quantities, sir. Millions of tons so, then, as well as other commodities even though you, yourself are proud that production is increasing. So please answer, sir [T2 = Food, AT, P, PD].”

**Excerpt (36) 01:19:31-01:21:39**

Candidate 01: *“Terima kasih. Tadi, didepan sudah saya sampaikan bahwa di tahun 2014, kita mengimpor jagung itu 3,5 juta ton. 2018 kemarin, perlu saya sampaikan, kita hanya mengimpor 180.000 ton artinya petani kita, petani jagung kita telah memproduksi 3,3 juta ton sehingga impor itu menjadi, sekarang ini, dapat dikatakan sangat jauh berkurang. Memang tidak mungkin kita membalikkan tangan dalam sehari dua hari atau setahun dua tahun. Memerlukan sebuah waktu panjang untuk melakukan itu. Di bidang beras, perlu saya sampaikan juga bahwa sejak 2014 sampai sekarang, impor kita untuk beras ini turun dan produksi beras kita, supaya kita tahu semuanya, 1984, kita memang swasembada dan saat itu produksi beras kita 21 juta ton per tahun. 2018, kemarin produksi beras kita 33 juta ton beras. Konsumsi kita 29, artinya apa? Ada stok, ada surplus sebanyak hampir 3 juta ton, 2,8 juta ton. Apa artinya? Kita ini sebenarnya sudah surplus. Kenapa pertanyaannya, kenapa kita impor? Karena impor itu untuk menjaga ketersediaan stok, untuk menstabilisasikan harga. Kita juga harus punya cadangan untuk bencana, kita harus punya cadangan juga untuk gagal panen, kita harus juga punya cadangan kalau terkena hama.”*

Candidate 01: “Thank you Earlier, I said earlier that in 2014, we imported 3.5 million tons of corn. Yesterday, I need to say, we only imported 180,000 tons, meaning that our farmers, our corn farmers, have produced 3.3 million tons, so imports are now very much reduced [T2 = Food, D, P, PD]. It is impossible for us to turn the hand in a day or two or a year or two years. It takes a long time to do that [T1 = The Governing Process, D, P, PD]. In the field of rice, I should also say that from 2014 until now, our imports of this rice have decreased and

our rice production, so that we all know, in 1984, we were self-sufficient and at that time our rice production was 21 million tons per year. In 2018, yesterday our rice production was 33 million tons. Our consumption is 29, what does it mean? There is stock, there is a surplus of almost 3 million tons, 2.8 million tons. What does it mean? We actually have a surplus. Why the question, why do we import? Because imports are to maintain stock availability, to stabilize prices. We must also have reserves for disasters, we must also have reserves for crop failure, we must also have reserves in case of pests [T2 = Food, D, P, PD].”

**Excerpt (37) 01:21:51-01:23:55**

Candidate 02: *“Ini jawaban yang selalu kita dengar, Pak, tetapi, masalahnya adalah strategi yang saya katakan memang strategi dan mungkin falsafah ekonomi kita yang berbeda. Kita ingin berdayakan produsen kita sendiri, jadi, kalau memang kita sudah kelebihan stok, ya, kenapa kita harus impor? Itu yang jadi masalah. Kalau kita sudah benar kelebihan 3 juta, kenapa harus kita impor? Apakah tidak lebih baik devisa itu dihemat, kemudian digulirkan, kita buka lahan baru. Kita bantu benih, kita bantu pupuk, pupuk itu sampai ke petani, ya. Jadi, ini mungkin falsafah berbeda, Pak. Kami berpegang kepada, ya, bahwa ekonomi harus untuk rakyat bukan rakyat untuk ekonomi. Jadi, pasal 33 bagi kami ini adalah suatu pengaman dan ini yang kita lihat dari mana-mana, ini yang diminta oleh para petani di mana-mana. Dia minta harga yang baik, tapi dia juga minta jangan impor pada saat panen. Jadi, saya kira, mungkin Menteri Perdagangan Bapak tidak melaporkan ke Bapak bahwa baru-baru saja beliau merubah keputusan menteri, Pak. Kalau dulu tidak boleh impor satu bulan sebelum panen dan tidak boleh impor dua bulan setelah panen, sekarang boleh impor Pak. Jadi, ini tolong Bapak perlu cek, karena ini jadi masalah di bawah. Ini yang dikeluhkan oleh petani-petani kita di mana-mana. Dan ini masalah, menurut saya adalah masalah yang mendasar bahwa kita harus benar-benar harus berdiri di atas kaki kita sendiri dan tidak bergantung. Terima kasih.”*

Candidate 02: “This is the answer we always hear, sir, however, the problem is that the strategy I say is indeed a strategy and maybe our economic philosophy is different. We want to empower our own producers, so, if we have excess stock, why do we have to import? That’s the problem. If we already have an excess of 3 million, why should we import it [T2 = Food, AT, P, PD]? Wouldn’t it be better if the foreign exchange was saved, then rolled over, we opened up new land. We help seeds, we help fertilize, the fertilizer reaches the farmers, right [T2 = Food, AC, P, FP]? So, this may be a different philosophy, sir. We hold, yes, that the economy must be for the people, not the people for the economy [T6 = Economy, AC, AT, C, I]. So, article 33 for us is a safeguard and this is what we see from everywhere [T5 = Human Resources, AC, P, GG], this is what farmers everywhere are asking for. He asked for a good price, but he also asked not to import at harvest time. So, I think maybe your Trade Minister did not report to you that he recently changed the minister’s decision, sir. In the past, you were not allowed to import one month before harvesting and were not allowed to import two months after harvesting, now you can import sir. So, please, you need to check, because this is a problem for the people below [T1 = The Governing Process, AT, C, LA]. This is what our farmers everywhere are complaining about. And this problem, I think is a fundamental problem that we really have to stand on our own feet and not depend on [T1 = The Governing Process, AT, C, I]. Thank you.”

**Excerpt (38) 01:24:03-01:25:57**

Candidate 01: *“Memang yang paling sulit adalah menjaga keseimbangan harga. Petaninya senang, masyarakat juga senang. Kalau kita hanya ingin menaikkan harga produk gabah, ya, dinaikkan saja HPP kita, tetapi harga di pasar akan juga ikut naik. Masyarakat akan merasakan beban di situ. Keseimbangan inilah yang terus kita jaga. Artinya apa? Petani juga bisa mendapatkan untung, tetapi masyarakat juga bisa menjangkau harga yang ada di pasar. Sebetulnya, kesulitannya ada di situ. Inilah fungsi pemerintah menjaga stabilitas harga, menjaga stabilitas stok agar dua-duanya ini mendapat keuntungan. Kita juga memiliki strategi besar supaya rakyat juga tahu, yaitu membangun bendungan sebanyak-banyaknya karena kebutuhan air yang ada di negara kita ini untuk pengairan sawah. Itu baru tersuplai 11% dengan terbangunnya 49 waduk yang telah kita kerjakan ini. Itu baru mensuplai 20% dari kebutuhan yang ada. Strategi besarnya ada, tetapi yang harian, yang mingguan juga harus kita selesaikan. Kita terus harus membangun waduk ini agar di semua provinsi yang memiliki peluang untuk menaikkan produktivitas itu betul-betul ada airnya. Contoh di NTT, kita telah bangun 7 bendungan di NTT saja karena di NTT tanpa air, nggak mungkin mereka bisa tanam. Tanpa air, nggak mungkin mereka bisa tanam karena problem-nya ada di situ. Di NTB juga sama dibangun bendungan. Tanpa air, mereka juga nggak akan*

*bisa menanam apa-apa. Inilah strategi besar, tetapi juga ada strategi jangka pendek dan jangka menengah yang kita kerjakan.”*

Candidate 01: “Indeed, the most difficult thing is to maintain a balance of prices. The farmers are happy, the people are happy too. If we only want to increase the price of grain products, yes, we just increase our HPP, but the price in the market will also increase. People will feel the burden there. It is this balance that we continue to maintain. What does it mean? Farmers can also make a profit, but the community can also reach the prices in the market. In fact, the difficulty lies there [T2 = Food, D, P, PD]. This is the function of the government to maintain price stability, to maintain stock stability so that both of them benefit [T1 = The Governing Process, D, P, PD]. We also have a grand strategy so that the people also know, which is to build as many dams as possible because the water needs in our country are for irrigating rice fields. It has only supplied 11% with the construction of the 49 reservoirs that we have been working on. It only supplies 20% of the existing needs [T8 = Infrastructure, AC, P, PD]. The big strategy is there, but the daily, weekly ones we also have to complete. We must continue to build this reservoir so that in all provinces that have the opportunity to increase productivity, there will actually be water [T8 = Infrastructure, AC, P, FP]. For example in NTT, we have built 7 dams in NTT alone because in NTT without water, it is impossible for them to plant. Without water, it is impossible for them to plant because the problem is there. In NTB, a dam was also built. Without water, they will also be unable to grow anything [T8 = Infrastructure, AC, P, PD]. This is a grand strategy, but there are also short and medium-term strategies that we are working on [T1 = The Governing Process, D, P, PD].”

**Excerpt (39) 01:26:17-01:26:31**

Candidate 01: *“Terima kasih. Infrastruktur apa yang akan Bapak bangun untuk mendukung pengembangan Unicorn-Unicorn Indonesia? Terima Kasih.”*

Candidate 01: “Thank you. What infrastructure will you build to support the development of Indonesian Unicorns? Thanks.”

**Excerpt (40) 01:26:36-01:28:00**

Candidate 02: *“Yang Bapak maksud, Unicorn, Unicorn? Maksudnya yang online-online itu, Iya, Pak, itu? Saya kira prasarana yang kita bangun, ya, kita tentunya fasilitasi. Kita kurangi regulasi, kurangi pembatasan karena mereka lagi giat-giatnya, lagi pesat-pesatnya berkembang. Jadi, saya akan dukung segala upaya untuk memperlancar. Mereka juga mengalami kesulitan dalam arti merasa sekarang ada tambahan-tambahan regulasi, ada tambahan-tambahan mereka mau di pajak rupanya dalam perdagangan online. Ini yang mereka juga mengeluh. Jadi, saya menyambut baik dinamika perkembangan bisnis seperti itu. Ini luar biasa pesatnya dan ini memungkinkan membuka peluang-peluang luar biasa. Jadi, saya sangat mendukung hal-hal seperti itu.”*

Candidate 02: “Do you mean, Unicorn, Unicorn? You mean those online, Yes, sir, that? I think the infrastructure that we build, yes, we certainly facilitate [T8 = Infrastructure, AC, P, GG]. We reduce regulations, reduce restrictions because they are still active and growing rapidly. So, I will support every effort to expedite it [T1 = The Governing Process, AC, P, GG]. They also experience difficulties in the sense that they feel that now there are additional regulations, there are additions they want to be taxed, apparently in online trading. This is what they also complain about [T1 = The Governing Process, AT, P, PD]. So, I welcome such dynamics of business development. It's incredibly fast and it's possible to open up incredible opportunities. So, I strongly support such things [T6 = Economy, AC, C, PQ].”

**Excerpt (41) 01:28:03-01:2**

Candidate 01: *“Jadi, perlu saya sampaikan bahwa dalam rangka memberikan dorongan kepada Unicorn-Unicorn Indonesia. Kita tahu, di negara Asia ini ada tujuh Unicorn dan empatnya ada di Indonesia. Oleh sebab itu, kita ingin tidak hanya empat, tetapi ada tambahan-tambahan Unicorn baru di Indonesia, startup-startup baru yang ada di Indonesia. Kita telah menyiapkan program 1000 startup baru yang kita link-kan dengan inkubator-inkubator di global agar mereka memiliki akses untuk inovasi mereka bisa dikembangkan di negara-negara lain. Kita dalam rangka infrastruktur, dalam rangka mendukung Unicorn-Unicorn ini, kita juga membangun infrastruktur*



*yang tadi sudah saya sampaikan, PALAPA RING. Di Indonesia bagian Barat, telah 100% selesai. Indonesia bagian Tengah, 100% selesai. Indonesia bagian Timur, 90% selesai, dan nanti di Juni, insyaallah 100% juga akan selesai. Ini menyambungkan backbone dengan broadband dengan kecepatan yang sangat tinggi. Kemudian yang kedua juga, sistem 4G yang akan kita teruskan. Sekarang, baru mencapai 74%, tapi saya meyakini insyaallah sampai akhir tahun ini seluruh kabupaten, kota, provinsi yang ada di tanah air sudah akan tersambungkan. Yang ketiga, regulasi yang memudahkan. Startup ini juga terus kita dorong, tanpa regulasi-regulasi yang sangat ketat. Mereka mendaftarkan lewat online bisa sekarang ini. Inilah yang terus kita dorong sehingga benar-benar kita mampu menyongsong revolusi industri 4.0. dengan SDM-SDM yang telah kita siapkan, lewat inkubasi-inkubasi yang ada. Sekarang ini yang sudah dalam 3 tahun ini kita siapkan.”*

Candidate 01: “So, I need to say that in order to give encouragement to Indonesian Unicorns. We know that in this Asian country there are seven Unicorns and four of them are in Indonesia. Therefore, we want not only four, but also new Unicorns in Indonesia, new startups in Indonesia [T6 = Economy, AC, P, GG]. We have prepared a program of 1000 new startups that we link with global incubators so that they have access to their innovations that can be developed in other countries [T6 = Economy, AC, P, PD]. We are in the framework of infrastructure, in order to support these Unicorns, we are also building the infrastructure that I mentioned earlier, PALAPA RING. In Western Indonesia, it is 100% complete. Central Indonesia, 100% complete. Eastern Indonesia, 90% completed, and later in June, God willing, 100% will also be completed. It connects the backbone with broadband at very high speeds. Then the second too, the 4G system which we will continue. Now, it has only reached 74%, but I believe that God willing, by the end of this year, all districts, cities, and provinces in the country will be connected [T8 = Infrastructure, AC, P, PD]. The third, the regulation that makes it easier. We also continue to encourage these startups, without very strict regulations. They can register online now [T1 = The Governing Process, AC, P, PD]. This is what we continue to encourage so that we are truly able to welcome the industrial revolution 4.0. with the human resources that we have prepared, through the existing incubations [T1 = The Governing Process, AC, P, GG]. Now, this is what we have prepared in 3 years [T1 = The Governing Process, AC, P, PD].”

#### **Excerpt (42) 01:30:15-01:32:26**

Candidate 02: “Ya, jadi, kita tahu berat kecepatan dinamika perkembangan internet, IT, telecommunication, berkembang dengan sangat-sangat besar. Dan memang, saya juga mendukung semua upaya untuk kita mengejar dan mengambil posisi, tetapi hal-hal mendasar Pak Jokowi, saya lihat, hal-hal mendasar dalam perekonomian Indonesia adalah bahwa terjadi suatu disparitas, suatu, segelintir orang, kurang dari 1%, menguasai lebih dari setengah kekayaan kita. Jadi, kalau ada Unicorn-Unicorn, ada teknologi hebat, saya kuatir ini nanti lebih mempercepat nilai tambah dan uang-uang kita lari ke luar negeri. Ini yang saya kuatir. Ya, silahkan Anda ketawa, tapi ini masalah bangsa. Kekayaan Indonesia tidak tinggal di Indonesia. Menteri Bapak sendiri mengatakan bahwa ada 11.0400 triliun ada uang Indonesia ada di luar negeri. Di seluruh bank di Indonesia, uangnya hanya 5.465 triliun. Berarti lebih banyak uang kita di luar daripada di Indonesia. Nah, kalau kita tidak hati-hati dengan antusiasme untuk internet, e-commerce, e ini, e itu, saya khawatir ini juga bisa mempercepat arus larinya uang ke luar negeri. Ini bukan saya pesimistis. Ini saya ingin menggugah kesadaran bahwa sistem sekarang ini memungkinkan uang kita mengalir ke luar negeri. Itu saja.”

Candidate 02: “Yes, so, we know that the dynamic speed of the development of the internet, IT, telecommunication, is growing very, very large. And indeed, I also support all efforts for us to pursue and take positions [T6 = Economy, AC, C, PQ], but the basic things Mr. Jokowi, I see, the basic things in the Indonesian economy are that there is a disparity, a few people, less than 1%, dominate more than half of our wealth. So, if there are Unicorns, there is great technology, I'm afraid this will accelerate the added value and our money will go abroad. This is what I'm afraid of [T6 = Economy, AT, P, PD]. Yes, do laugh, but this is a national problem. Indonesia's wealth does not reside in Indonesia. The Minister himself said that there was 11.0400 trillion of Indonesian money abroad. In all banks in Indonesia, the money is only 5,465 trillion. That means we have more money outside than in Indonesia. Now, if we are not careful with the enthusiasm for the internet, e-commerce, this e, that e, I'm afraid this can also accelerate the flow of money abroad [T6 = Economy, AT, P, PD]. This is not me being pessimistic. I want to raise awareness that the current system allows our money to flow overseas. Just that [T7 = Personality Traits, D, C, PQ].”

Sixth Segment: Closing Remark

**Excerpt (43) 01:33:56-01:35:26**

Candidate 01: *"Rakyat Indonesia yang saya cintai, mengelola negara sebesar Indonesia ini tidak mudah. Tidak gampang. Sangat beruntung sekali saya memiliki pengalaman mengelola sebuah kota sebagai walikota kemudian mengelola provinsi sebagai gubernur di DKI Jakarta. Dan 4,5 tahun ini mengelola negara kita, Indonesia. Butuh sebuah ketegasan, butuh sebuah keberanian dalam membuat kebijakan-kebijakan untuk kebaikan negara ini. Mafia migas Petral telah kita bubarkan, Blok minyak Rokan telah kita kelola, Blok minyak Mahakam telah kita kelola, Freeport 51 % mayoritas telah kita ambil. Kita ingin negara ini semakin baik dan saya akan pergunakan seluruh tenaga yang saya miliki, kewenangan yang saya miliki untuk memperbaiki negara ini. Tidak ada yang saya takuti untuk kepentingan nasional, untuk kepentingan rakyat, untuk kepentingan bangsa, untuk kepentingan negara, tidak ada yang saya takuti kecuali Allah SWT untuk Indonesia Maju, untuk rakyat kita sejahtera. Terima kasih."*

Candidate 01: "My beloved Indonesian people, managing a country as big as Indonesia is not easy. Not easy. I am very fortunate to have the experience of managing a city as a mayor and then managing a province as a governor in DKI Jakarta. And these 4.5 years managing our country, Indonesia [T1 = The Governing Process, AC, C, LA]. It takes decisiveness, it takes courage in making policies for the good of this country [T1 = The Governing Process, D, C, PQ]. We have disbanded the Petral oil and gas mafia, we have managed the Rokan oil block, we have managed the Mahakam oil block, we have taken the majority of Freeport 51% [T3 = Energy, AC, P, PD]. We want this country to be better and I will use all the power I have, the authority I have to improve this country [T1 = The Governing Process, AC, P, GG]. I fear nothing for the national interest, for the interest of the people, for the interest of the nation, for the interest of the state, there is nothing that I fear except Allah SWT for Progressive Indonesia, for our people to prosper [T7 = Personality Traits, D, C, PQ]. Thank you."

**Excerpt (44) 01:35:40-01:37:40**

Candidate 02: *"Baik, sahabat-sahabatku dimanapun kau berada, pada malam hari ini kita telah melaksanakan debat, diskusi hal-hal yang penting. Kita melihat itikad baik dan bagaimanapun Pak Joko Widodo punya hasil-hasil yang dicapai. Hanya Prabowo Subianto dan Sandiaga Uno, kami punya falsafah dan strategi yang lain. Kami berpegang kepada falsafah keadilan yang akan menghasilkan kemakmuran. Jadi kami berpandangan bahwa pemerintah harus hadir dengan rinci, dengan teliti, dengan tegas, dengan aktif untuk memperbaiki ketimpangan dalam kekayaan. Kita harus menjaga kekayaan kita supaya tidak lari keluar negeri dan untuk itu alat kita, instrumen kita adalah pasal 33 Undang-Undang Dasar 45. Itu saya kira yang kami ingin tegaskan. Kemudian saya juga minta izin, tadi disinggung tentang tanah yang katanya saya kuasai ratusan ribu di berbagai tempat. Itu benar, tapi itu adalah HGU. Itu adalah milik negara. Jadi setiap saat, setiap saat negara bisa ambil kembali dan kalau untuk negara saya rela mengembalikan itu semua, tapi daripada jatuh ke orang asing lebih baik saya yang kelola karena saya nasionalis dan patriot. Thank you. Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh."*

Candidate 02: "Yes, my friends wherever you are, this evening we have held debates, discussions of important matters. We see good intentions and after all Pak Joko Widodo has achieved results [T7 = Personality Traits, AC, C, PQ]. It is just that, Prabowo Subianto and Sandiaga Uno, we have other philosophies and strategies. We adhere to the philosophy of justice that will result in prosperity [T1 = The Governing Process, AC, C, I]. So we are of the view that the government must be present in detail, conscientiously, decisively, and actively to correct inequality in wealth [T1 = The Governing Process, AC, P, GG]. We have to protect our wealth so that it doesn't run out of the country [T6 = Economy, AT, P, PD] and for that our tool, our instrument is Article 33 of the 45 Constitution. I think that's what we want to emphasize [T6 = Economy, AC, P, GG]. Then I also asked for permission, earlier it was mentioned about the land which he said I controlled hundreds of thousands in various places. That's true, but it's an HGU. It is state property [T4 = Natural Resources, D, C, PQ]. So at any time, at any time the country can take it back and for the country, I am willing to return it all, but rather than falling to foreigners, it is better for me to manage it because I am a nationalist and a patriot [T7 = Personality Traits, AC, C, PQ]. Thank you. Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh."



## **Application of Online Draw and Guessing Game Gartic.io on Chinese Writing Skills of Students on Grade X IBB of SMA Laboratorium UM**

### **Penerapan *Game Online* Tebak Gambar *Gartic.io* pada Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IBB SMA Laboratorium UM**

**Rima Oktavia Anthonieta, Dewi Kartika Ardiyani\*, Aiga Ventivani**

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: dewi.kartika.fs@fs.um.ac.id

Paper received: 31-8-2022; revised: 27-9-2022; accepted: 30-9-2022

#### **Abstract**

This research aims to describe the application of online draw and guessing game Gartic.io and the response of students on grade X IBB of SMA Laboratorium UM to online draw and guessing game Gartic.io on Chinese writing skills. Gartic.io is an online draw and guess game platform. Research method used in this study is a qualitative descriptive method. Data in this study was obtained from observation and students' questionnaires. Source of this research data is 28 students of grade X IBB at SMA Laboratorium UM. The implementation of online draw and guessing game Gartic.io at SMA Laboratorium UM went smoothly and in accordance with the Learning Implementation Plan. Students can participate well in all learning activities. Moreover, students can also guess and write simple vocabulary and sentences related to learning material in the game Gartic.io well. The drawback of online draw and guessing game Gartic.io is that Gartic.io must always be connected to the internet, so it cannot be used in offline learning without an internet network. The results showed that through the application of online draw and guessing game Gartic.io, students became more enthusiastic and actively participated in Chinese learning. Therefore, online draw and guessing game Gartic.io can be used as an alternative learning media in Chinese writing skills.

**Keywords:** draw and guessing; *Gartic.io*; writing skill

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan game online tebak gambar Gartic.io dan respons siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM terhadap game online tebak gambar Gartic.io pada keterampilan menulis bahasa Mandarin. Game Gartic.io adalah platform game tebak gambar online. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil lembar observasi dan hasil lembar angket siswa. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM berjumlah 28 siswa. Pelaksanaan penerapan game online tebak gambar Gartic.io di SMA Laboratorium UM berjalan lancar dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Siswa dapat mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain itu, siswa juga dapat menebak serta menulis kosakata dan kalimat sederhana terkait materi di game Gartic.io dengan baik. Kekurangan game online tebak gambar Gartic.io adalah Gartic.io hanya dapat dimainkan saat tersambung ke internet, sehingga tidak dapat digunakan dalam pembelajaran luring tanpa jaringan internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan game online tebak gambar Gartic.io siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin. Oleh karena itu, game online tebak gambar Gartic.io dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pada keterampilan menulis bahasa Mandarin.

**Kata kunci:** tebak gambar; *Gartic.io*; keterampilan menulis

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran daring merupakan salah satu jenis kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan perangkat teknologi. Keefektifan penggunaan pembelajaran daring sangat ditentukan oleh jaringan internet yang berfungsi sebagai penunjang utama agar tujuan pembelajaran daring dapat terlaksana dengan baik (Mansyur, 2020). Menurut Galuh (2021) saat pembelajaran daring dilakukan, pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dengan baik agar pengajaran yang diberikan menjadi efektif dan terciptanya lingkungan serta suasana belajar yang kondusif, kreatif dan menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran daring juga mempengaruhi pembelajaran bahasa Mandarin, terutama empat keterampilan berbahasa.

Menurut Silabus dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016), keterampilan berbahasa Mandarin terdiri dari 听力 [tīnglì] 'menyimak', 口语 [kǒuyǔ] 'berbicara', 阅读 [yuèdú] 'membaca', dan 写作 [xiězuò] 'menulis'. Keempat keterampilan berbahasa ini sangatlah penting karena saling terkait satu sama lain. Hal ini didukung dengan pendapat dari Vanola (2016) bahwa sebagai salah satu keterampilan berbahasa, keterampilan menulis memiliki peranan penting untuk merangsang siswa dalam mengutarakan ide dan pendapat dalam bentuk tulisan. Albab (2020) juga menyatakan bahwa untuk menguasai keterampilan menulis bahasa Mandarin, perlu memperhatikan aspek-aspek seperti aspek penguasaan kosakata, pola tata bahasa, dan penulisan aksara 汉字 [hànzì] yang tepat.

Menurut Hwat (Aurita, 2020) penulisan dalam bahasa Mandarin dibagi menjadi dua, yaitu penulisan aksara China 汉字 [hànzì] dan 拼音 [pīnyīn]. Pada dasarnya, 汉字 [hànzì] tidak memiliki alfabet fonetis, tetapi dalam beberapa sistem bunyi bahasa Mandarin dapat dituliskan dalam karakter latin, bentuk standar yang digunakan dikenal sebagai 拼音 [pīnyīn] atau secara harfiah berarti huruf ejaan. Hwat (dalam Aurita, 2020) juga menjelaskan bahwa penulisan aksara dengan urutan guratan yang benar sangat penting agar aksara tersebut terlihat benar. Penulisan aksara China memiliki dua aturan dasar yang harus diikuti, yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Penulisan 拼音 [pīnyīn] harus berkesinambungan dengan 汉字 [hànzì], karena 拼音 [pīnyīn] merupakan ejaan dari cara membaca 汉字 [hànzì].

Zhou (2007) mengemukakan bahwa 最基本的笔画有以下八种, 即点, 横, 竖, 撇, 捺, 提, 折, 钩。 [Zuì jīběn de bǐhuà yǒu yǐxià bā zhǒng, jí diǎn, héng, shù, piē, nà, tí, zhé, gōu]. Pernyataan Zhou di atas berarti terdapat delapan guratan dasar 汉字 [hànzì] meliputi titik, garis malang, tegak lurus, lambaian kiri ke bawah, lambaian kanan ke bawah, tarik ke atas, tekuk, dan bentuk kail. Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis 汉字 [hànzì] merupakan dasar dari keterampilan menulis bahasa Mandarin.

Pembelajaran daring ini juga dilaksanakan di SMA Laboratorium UM, khususnya kelas X IBB dalam mata pelajaran bahasa Mandarin. Berdasarkan wawancara pra-penelitian yang dilakukan peneliti dengan guru bahasa Mandarin di SMA Laboratorium UM, diperoleh pernyataan bahwa keadaan siswa kelas X IBB dalam mata pelajaran bahasa Mandarin sudah cukup baik. Guru memanfaatkan PowerPoint, Video, dan buku paket sebagai media penyampaian materi. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengalami beberapa kendala, yaitu siswa

mengalami kesulitan dalam penulisan aksara 汉字 [hànzì] dan kurangnya minat beberapa siswa dalam bahasa Mandarin. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suryabrata (2013) bahwa terdapat dua faktor yang dapat memengaruhi minat belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Pengaruh dari faktor internal meliputi konsentrasi siswa, rasa ingin tahu, dan motivasi siswa dalam belajar. Pengaruh dari faktor eksternal meliputi motivasi dari guru dan orang tua, ketersediaan fasilitas belajar, serta kondisi lingkungan sekitar. Namun, karena elemen-elemen ini terbatas pada ruang virtual, tidak mudah bagi guru untuk mengendalikannya. Keterbatasan elemen-elemen yang mendukung kelancaran pembelajaran virtual mengharuskan guru melakukan sesuatu agar kondisi kelas dapat terkendali.

Ardiyani dan Kurniawan (2020) mengemukakan bahwa selama pembelajaran daring guru didorong untuk menunjukkan kreativitas dalam mengajar dan mengelola kondisi kelas, tergantung pada kebutuhan siswa dan keadaan saat ini. Salah satunya melalui penggunaan metode ataupun media pembelajaran. Berdasarkan pernyataan guru bahasa Mandarin SMA Laboratorium UM, salah satu media penyampaian materi yang digunakan selama pembelajaran adalah media PowerPoint. Menurut Alfia (2014) hal tersebut dapat menurunkan antusiasme siswa dan menyebabkan rasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang digunakan dapat membantu penyerapan materi dengan baik. Berdasarkan pernyataan yang telah dikemukakan, ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan sangatlah penting. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan inovatif akan sangat dibutuhkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Yulianti & Wahyuningtyas, 2018). *Game online* dapat menjadi alternatif terbaik.

Dengan keberanekaragaman media pembelajaran saat ini, salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan adalah *game online* tebak gambar *Gartic.io*. *Game Gartic.io* adalah platform *game* tebak gambar online yang diproduksi oleh *Onrizon Social Games* pada tahun 2017 dan dapat dimainkan tanpa mendaftarkan diri. Pemain hanya perlu menebak petunjuk yang digambar oleh lawan atau teman sebelum waktu yang diberikan habis. Kleiman, Meijer, dan Janssen (2020) juga menyatakan bahwa *Gartic.io* menawarkan platform menggambar untuk menebak kata-kata yang akan digambar.

Platform *Gartic.io* menyediakan ruang dan tema yang bisa disusun oleh pemainnya sendiri. *Gartic.io* memiliki 13 tema yang telah tersedia dan dapat langsung dimainkan, yaitu tema umum, makanan, Minecraft, hewan, Naruto, obyek, *anime*, bendera, game, pekerjaan, logo, film, dan Pokemon. Selain tema yang telah disediakan, *Gartic.io* juga mendukung pembuatan tema sendiri. Salah satu contoh pembuatan tema sendiri ini adalah tema materi pelajaran bahasa Mandarin. Jumlah minimum pemain *Gartic.io* adalah 5 orang dan jumlah maksimum 50 orang. Untuk membuat ruangan baru, host atau tuan rumah harus membuat minimal 50 kata dan terdapat 3 tingkat kesulitan dari mudah, sedang hingga sulit.

Keunggulan yang dimiliki oleh *game online Gartic.io* adalah dapat dimainkan secara online bersama dengan teman sebaya juga guru, serta *game Gartic.io* dapat dioperasikan di gawai ataupun *laptop*, selama gawai/*laptop* tersebut tersambung ke jaringan internet. Selain itu, *game Gartic.io* juga tersedia lebih dari 50 bahasa. Salah satu bahasa yang digunakan adalah

bahasa Mandarin. Hal ini membuat *game Gartic.io* cocok digunakan sebagai media pembelajaran online, khususnya dalam keterampilan menulis bahasa Mandarin.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, melalui penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io* diharapkan dapat membantu keterampilan menulis bahasa Mandarin siswa. Hal ini dikarenakan peneliti menemukan bahwa permainan ini dapat menstimulus siswa agar lebih sering menulis menggunakan 汉字 [*hànzì*], serta menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran bahasa Mandarin.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 28 siswa. Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru model. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: (1) data aktivitas siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM selama penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io* pada keterampilan menulis bahasa Mandarin, dan (2) respons siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM terhadap penggunaan *game online* tebak gambar *Gartic.io* dalam pembelajaran. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh tiga *observer* dan angket yang diberikan kepada siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar angket.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data Sugiyono (2018), yaitu mengumpulkan data, mengelompokkan dan memilah data, memaparkan data secara deskriptif, dan menyimpulkan data. Setelah analisis data dilakukan, pengecekan keabsahan data dengan teknik triangulasi perlu dilakukan untuk membuktikan bahwa tidak ditemukan kesalahan data dalam penelitian. Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi dengan data hasil angket. Setelah itu, peneliti berkonsultasi dengan dosen pembimbing dan menyusun laporan penelitian.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan penelitian dengan menerapkan *game online* tebak gambar *Gartic.io* pada keterampilan menulis bahasa Mandarin dilaksanakan di SMA Laboratorium UM. Penelitian ini dilakukan secara luring dan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Senin, 23 Mei 2022. Adapun subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM berjumlah 28 siswa dengan satu siswa tidak bisa menghadiri pembelajaran karena sakit. Kegiatan penelitian berlangsung pada jam ke 10-11 yaitu jam 11.00 – 12.30 WIB dengan durasi 3×30 menit di ruang kelas X IBB SMA Laboratorium.

Selama proses penelitian berlangsung, peneliti berperan sebagai guru model yang melaksanakan kegiatan pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dibantu oleh guru Bahasa Mandarin SMA Laboratorium UM, Windi Amalina Nurcahyani, S.Pd dan dua orang teman sejawat dari Prodi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang sebagai *observer* penelitian. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terdiri dari tiga kegiatan pembelajaran, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Materi yang digunakan berasal dari buku paket “来我们学习汉语 [*lái wǒmen xuéxí hànyǔ*] Mari Kita Belajar Bahasa Mandarin” KD 3.8 dan 4.8 bertema perkenalan diri dengan subtema nama arah (方向), letak dan posisi.

### 3.1. Penerapan *Game Online* Tebak Gambar

Pada saat kegiatan penelitian dilakukan, peneliti menerapkan permainan untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media sebagai sarana alternatif pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sejalan dengan pendapat Kustiawan (2016) bahwa dalam konteks pembelajaran, media dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses penyampaian materi secara menarik kepada siswa. Media yang diterapkan pada penelitian ini adalah *game online* tebak gambar *Gartic.io*. Peneliti berharap dengan penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io* ini dapat membantu siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM pada keterampilan menulis bahasa Mandarin.

Keterampilan menulis dianggap penting guna menjadi salah satu opsi bagi siswa untuk mengekspresikan diri. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dini dan Tressyalina (2017) bahwa siswa dapat menerapkan keterampilan menulis untuk meningkatkan kreativitas sehingga ilmu pengetahuan serta informasi yang diperoleh dapat dikenal oleh orang lain. Kusumaningsih, Sudiatmi, dan Mulyati (2013) juga mengungkapkan bahwa mengasah keterampilan menulis sangat penting bagi siswa karena memerlukan ide, ilmu pengetahuan, maupun pengalaman hidup.

*Game Gartic.io* merupakan permainan berbasis online yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Game Gartic.io* dapat dijadikan sebagai opsi alternatif untuk pembelajaran keterampilan menulis. Hal ini dikarenakan *game Gartic.io* termasuk dalam kategori permainan tebak gambar interaktif. Pernyataan tersebut senada dengan Oktaviana (2016) yang mengungkapkan bahwa permainan tebak gambar merupakan permainan asah otak sederhana yang memanfaatkan media gambar. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *game online* tebak gambar *Gartic.io* diselaraskan dengan kegiatan yang diurutkan oleh peneliti dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti, penelitian ini tersusun menjadi tiga kegiatan pembelajaran, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Berikut penjabaran dari tiga kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari hasil observasi tiga *observer*.

Data hasil observasi kegiatan awal pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menjawab salam saat guru memberi salam dalam bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin. Saat guru melakukan presensi, siswa aktif memberikan respons. Guru bersama guru pamong dan siswa berdoa bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat aktif merespons stimulus yang diberikan, terutama pada saat guru menyampaikan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari. Berdasarkan hasil observasi ini, *observer 2* menyatakan bahwa terdapat beberapa siswa yang bermain ponsel saat guru memberikan stimulus.

Pada data hasil observasi kegiatan inti pembelajaran, terlihat bahwa sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru dibantu dengan PPT dan *Handout* terkait materi nama arah (方向), letak dan posisi. Berdasarkan hasil observasi ini, *observer 2* dan *3* menyatakan bahwa selama guru menjelaskan materi nama arah (方向), letak dan posisi, beberapa siswa di baris belakang terlihat bercengkrama dengan teman. Hal ini disebabkan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru terdengar samar untuk siswa yang berada di barisan belakang.

**Tabel 1. Lembar observasi penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io***

No.	Aspek yang diamati	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
1.	Siswa aktif merespon stimulus yang diberikan guru terkait materi nama arah (方向), letak dan posisi.	√	
		01	
		02	
		03	
2.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi nama arah (方向), letak dan posisi melalui handout dan PPT.	√	
		01	
		02	
		03	
3.	Siswa mampu memahami materi nama arah (方向), letak dan posisi yang diberikan guru.	√	
		01	
		02	
		03	
4.	Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait <i>game online Gartic.io</i> .	√	
		01	
		02	
		03	
5.	Siswa mampu menebak petunjuk berupa gambar yang memuat tentang kosakata dan kalimat sederhana materi nama arah (方向), letak dan posisi.	√	
		01	
		02	
		03	
6.	Siswa mampu menulis aksara Mandarin dan dialog sederhana tentang materi nama arah (方向), letak dan posisi yang telah dijelaskan.	√	
		01	
		02	
		03	
7.	Siswa terlihat antusias dan aktif selama bermain <i>game online Gartic.io</i> .	√	
		01	
		02	
		03	
8.	Seluruh siswa mengikuti permainan <i>Gartic.io</i> .		√
			01
			02
			03

Pada saat guru bertanya mengenai pemahaman siswa terkait materi nama arah (方向), letak dan posisi, siswa mampu memahami materi nama arah (方向), letak dan posisi. Hal ini dibuktikan dengan beberapa siswa yang dapat menulis kosakata baru materi nama arah (方向), letak dan posisi di di papan tulis serta dialog sederhana dengan baik dan sesuai dengan urutan guratan (笔画). Namun, selama proses penulisan guratan, *observer 2* menyatakan bahwa beberapa siswa terlihat bercengkrama saat percakapan mengenai materi nama arah (方向), letak dan posisi. Siswa juga tidak terbiasa menulis menggunakan *hanzi* dikarenakan kurangnya latihan dalam keterampilan menulis bahasa Mandarin. Hal ini sejalan dengan pendapat Ariningtyas (2018) bahwa keterampilan menulis bahasa Mandarin tidak dapat diperoleh secara instan dan harus selalu dilatih dan dipraktekkan secara teratur.

Setelah pembahasan materi nama arah (方向), letak dan posisi telah tersampaikan dan guru memberikan penjelasan mengenai aturan permainan *game Gartic.io*. Saat guru memberikan penjelasan, siswa terlihat memperhatikan dengan seksama mengenai aturan permainan *game Gartic.io*. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan ketiga *observer* serta respons siswa yang terlihat antusias serta sebagian besar siswa telah mengenal *game Gartic.io*. Hal ini senada



dengan pendapat Hendrawati (2018) yang menyatakan bahwa permainan dapat menciptakan lingkungan belajar menjadi menyenangkan dan santai, namun tetap mempertahankan kondisi belajar yang kondusif. Oleh karena itu, proses penjelasan aturan bermain *game Gartic.io* dapat berjalan dengan lancar.

Sebelum permainan *Gartic.io* dimulai, siswa dibagi menjadi empat kelompok besar, dalam hal ini siswa langsung aktif mencari teman sekelompok dan duduk dengan tertib. Ketiga *observer* menyatakan bahwa pada saat permainan *Gartic.io* berlangsung, siswa mampu menggambarkan petunjuk kosakata dan kalimat sederhana yang ditampilkan. Selain itu, siswa juga mampu menebak petunjuk gambar yang memuat kosakata dan kalimat sederhana mengenai materi nama arah (方向), letak dan posisi. Siswa pun mampu menulis jawaban dari petunjuk gambar dengan menggunakan *hanzi* dengan baik dan benar. Ketika permainan *Gartic.io* berlangsung, *observer 2* dan *observer 3* menyatakan bahwa terdapat dua siswa belum mengunduh *keyboard hanzi*. Hal ini menyebabkan dua siswa tersebut kesulitan menulis jawaban menggunakan *hanzi* saat bermain *game Gartic.io*. Sembari menunggu giliran, siswa lain mendapat tugas untuk membuat dialog sederhana menggunakan kosakata materi nama arah (方向), letak dan posisi. Terlihat dialog sederhana yang siswa hasilkan menggunakan *hanzi* yang benar serta tata bahasa yang sesuai.

Selama permainan berlangsung, ketiga *observer* menyatakan bahwa siswa terlihat antusias dan aktif selama bermain *Gartic.io*. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang menunggu giliran untuk menggambar, dan ketegangan yang dirasakan karena menunggu untuk menjawab petunjuk dari teman yang mendapat giliran menggambar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kurniawan, Prastowo, Darussalim, & Harahap (2017) bahwa antusiasme belajar adalah sikap individu yang menunjukkan semangat dan termotivasi dari dalam diri tanpa paksaan. Sikap antusiasme ini memiliki peran penting dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat terserap dengan baik. Oleh karena itu, proses pembelajaran dengan menerapkan *game Gartic.io* dapat berjalan lancar.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, pernyataan ketiga *observer* menyatakan bahwa tidak seluruh siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM mengikuti proses pembelajaran dan permainan *Gartic.io*. Hal ini dikarenakan terdapat satu siswa yang tidak dapat menghadiri pembelajaran dikarenakan sakit. Selama proses permainan *Gartic.io* berlangsung, terdapat dua siswa tidak dapat mengikuti permainan dikarenakan ponsel rusak. Siswa juga dapat menyimpulkan materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru dengan baik. Setelah itu, siswa pun menjawab salam dari guru menggunakan bahasa Mandarin “谢谢老师，再见！” [*xièxiè lǎoshī, zàijiàn!*] “Terima kasih, bu guru. Sampai jumpa!”. Berdasarkan data hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *game online* tebak gambar *Gartic.io* dapat terlaksana dengan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun.

### 3.2. Respons Siswa terhadap *Game Online* Tebak Gambar *Gartic.io*

Lembar angket bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap *game online* tebak gambar *Gartic.io*. Lembar angket dibagikan kepada 27 siswa setelah kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin berakhir. Berikut hasil lembar angket siswa dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2. Lembar angket respons penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io***

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	<i>Gartic.io</i> mudah di akses melalui smartphone/laptop.	10	17		
2.	<i>Gartic.io</i> menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis bahasa Mandarin.	7	20		
3.	<i>Gartic.io</i> membantu meningkatkan keterampilan menulis bahasa Mandarin saya.	3	24		
4.	<i>Game Gartic.io</i> membantu saya belajar materi nama arah (方/向), letak dan posisi dengan mudah.	8	19		
5.	Saya merasa bersemangat belajar menulis bahasa Mandarin dengan <i>Gartic.io</i>	9	18		
6.	Saya tidak mengalami kesulitan menggunakan <i>Gartic.io</i> dalam belajar menulis bahasa Mandarin.	6	21		

Berdasarkan data hasil lembar angket yang diisi oleh siswa, dapat diketahui bahwa siswa memberikan respon positif saat pembelajaran bahasa Mandarin dengan menerapkan *game online* tebak gambar *Gartic.io*. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan pada saat proses bermain *Gartic.io*, siswa dapat mengakses *game Gartic.io* dengan mudah. Hal ini disebabkan siswa dapat belajar dari berbagai sumber dan media, tidak hanya menggunakan sumber belajar konvensional seperti buku. Pernyataan ini didukung oleh Nurrita (2018) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat merangsang siswa selama proses pembelajaran. Rangsangan yang diberikan ini akan mempermudah siswa dalam menyerap materi pembelajaran.

Selain itu *game Gartic.io* juga menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis bahasa Mandarin. Hal ini dikarenakan selama penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io*, siswa dilatih untuk menulis menggunakan hanzi ketika menulis kosakata dan kalimat sederhana bahasa Mandarin. *Game Gartic.io* juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hal ini disebabkan pada saat proses penerapan *game Gartic.io*, siswa diharuskan menuliskan kosakata dan kalimat sederhana menggunakan hanzi yang tepat, sehingga siswa akan terbiasa menulis dengan hanzi. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Heriadi (2022) yang menyatakan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan untuk mengungkapkan ide dan gagasan secara tertulis, yang dapat diperoleh melalui latihan secara teratur. Hal ini memungkinkan individu untuk mengungkapkan apa yang ingin disampaikan dalam bentuk tulisan.

Selanjutnya siswa setuju bahwa *game Gartic.io* dapat membantu siswa dalam belajar materi nama arah (方/向), letak dan posisi. Hal ini disebabkan tampilan *game Gartic.io* yang menarik, mudah dioperasikan serta terdapat fitur menggambar. Fitur menggambar ini mempermudah siswa untuk mengekspresikan kosakata atau kalimat sederhana bahasa Mandarin serta menumbuhkan semangat belajar siswa. Pernyataan ini sejalan dengan Sholihah (2017) yang mengemukakan bahwa penggunaan media gambar juga berperan positif sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan suasana kelas. Media gambar memungkinkan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa dengan menjelaskan sesuatu melalui gambar dari perspektif siswa sendiri. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yaitu menerapkan *game online* tebak gambar *Gartic.io* pada keterampilan menulis bahasa Mandarin siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM dapat terlaksana dengan baik.

#### 4. Simpulan

Penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io* pada keterampilan menulis bahasa Mandarin siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM berjalan dengan lancar dan menyenangkan.

Siswa dapat menulis kosakata, kalimat sederhana, dan dialog sederhana materi nama arah (方/向), letak dan posisi di *game Gartic.io* dengan guratan dan tata bahasa yang benar. Pada saat penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io*, pembelajaran berlangsung lancar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan sebagian besar siswa dapat mengoperasikan *game Gartic.io* secara mandiri. Terdapat beberapa kendala yang siswa temui saat penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io*. Kendala yang ditemui siswa saat penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io*, yaitu terdapat dua siswa terlambat mengikuti permainan karena belum mengunduh *keyboard hanzi*. Kemudian terdapat dua siswa yang tidak dapat mengikuti permainan karena ponsel rusak. *Game online* tebak gambar *Gartic.io* mendapatkan respons positif dari siswa yaitu *game online* tebak gambar *Gartic.io* dapat meningkatkan semangat dan rasa antusias siswa dalam belajar bahasa Mandarin, terutama keterampilan menulis. Melalui *game online* ini, siswa dapat menulis aksara *hanzi* dengan mengikuti urutan guratan dan tata bahasa yang baik dan benar. Fitur menggambar yang tersedia di *game Gartic.io* mempermudah siswa mengekspresikan kosakata dan kalimat sederhana yang akan ditulis di *game Gartic.io*. Selain kemudahan yang diberikan, *game Gartic.io* juga memiliki kekurangan, yaitu hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet, sehingga pembelajaran dengan menggunakan *game Gartic.io* tidak dapat dilaksanakan dalam pembelajaran luring tanpa jaringan internet.

#### Daftar Rujukan

- Albab, D. U. (2020). *Penggunaan media truth or dare card untuk keterampilan menulis siswa kelas XII Lintas Minat Bahasa Mandarin SMA Negeri 6 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Alfia, E. H. (2014). *Pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman berbasis website dengan tema kennenlernen untuk X Bahasa SMAN 1 Tumpang Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Ardiyani, D. K., & Kurniawan, D. (2020). Policy and curriculum of study program of German Language Education at the State University of Malang in welcoming the needs of German language teachers in Indonesia in the era of industrial revolution 4.0. *KnE Social Sciences*. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v4i4.6465>
- Ariningtyas, P. S. (2018). Penerapan metode resitasi dalam pembelajaran menulis hanzi pada siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya tahun pelajaran 2018/2019. *Mandarin Unesa*, 1(3). Retrieved from <https://jurnal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/26396>
- Aurita, A. (2020). *Penerapan media buku harian (riji) untuk melatih keterampilan menulis bahasa Mandarin mahasiswa angkatan 2018 offering B Universitas Negeri Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Dini, R., R., S., & Tressyalina. (2017). Hubungan penguasaan kosakata bidang jurnalistik dengan keterampilan menulis teks berita siswa kelas XII SMK Negeri 2 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 257–263. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/view/8649>
- Galuh, R. D. (2021). *Pengembangan bahan ajar digital berbasis aplikasi Flip PDF Professional dengan tema keluarga untuk keterampilan menulis bahasa Mandarin siswa SMA kelas XI* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Hendrawati, E. D. (2018). *Penggunaan media permainan dalam pembelajaran matematika untuk pengembangan karakter siswa di SMP Negeri 24 Surakarta* (Unpublished master's thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta). doi: <http://eprints.ums.ac.id/62196/>
- Heriadi, B. (2022). Keefektifan media power point dalam keterampilan menulis hanzi 汉字 siswa kelas VIII SMP Frater Makassar. *Wen Chuang: Journal of Foreign Language Studies, Linguistics, Education, Literatures, Cultures, and Sinology*, 1(2), 62–70. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/WenChuang/article/view/31462>

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Silabus Bahasa Mandarin Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Kleiman, F., Meijer, S., & Janssen, M. (2020). Gaming for meaningful interactions in teleworking lessons learned during the covid-19 pandemic from integrating gaming in virtual meetings. *Digital Government: Research and Practice*, 1(4), 1–5. doi: <https://doi.org/10.1145/3416308>
- Kurniawan, A. S., & Prastowo, P., Darussalim, & Harahap, L. P. (2017). Antusiasme belajar siswa kelas X Ilmu Pengetahuan Bahasa pada Lintas Minat Biologi di MAN 2 Model Medan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 5(1), 108–117. doi: <https://doi.org/10.24114/jpp.v5i1.8451>
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera (Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia).
- Kusumaningsih, D., Sudiatmi, T., & Mulyati, S. (2013). *Terampil berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak covid-19 terhadap dinamika pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123. doi: <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadist Syari ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210. doi: <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktaviana, P. (2016). *Pengembangan game tebak gambar bahasa Prancis berbasis android pada keterampilan menulis siswa kelas XI* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta). Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/36280/>
- Sholihah. (2017). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran mufrodat. *Tarling: Journal of Language Education*, 1(1), 62–76. doi: <https://doi.org/10.24090/tarling.v1i1.1122>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kualitatif (3 ed.)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2013). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Vanola, D. (2016). Hubungan penguasaan kosakata dengan kemampuan menulis karangan sederhana dalam bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan. *Mandarin Unesa*, 1(01). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/16042>
- Yulianti, L., & Wahyuningtyas, D. T. (2018). Perbedaan hasil belajar IPS antara model pembelajaran konvensional berbantuan media gambar dengan model pembelajaran talking stick berbantuan media power point di kelas III SDN Turirejo 02 Lawang Malang tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 78–84. doi: <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2352>
- Zhou, J. (2007). *Terobosan huruf Tionghoa*. Beijing: Peking University Press.



## Developing a Chinese Mini Picture Dictionary as a Media in Vocabulary Learning for students at SMAN 6 Malang

### Pengembangan Media Kamus Mini Bahasa Mandarin Bergambar sebagai Penunjang Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang

Enif Patuh Sholikah, Edy Hidayat\*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: edy.hidayat.fs@um.ac.id

Paper received: 31-8-2022; revised: 27-9-2022; accepted: 30-9-2022

#### Abstract

The purpose of this research and development is to develop the mastery of Chinese vocabulary that was a media mini picture Chinese dictionary. The media mini picture Chinese dictionary uses vocabulary material equivalent to HSK 1 and adapts to KI and KD for high school 11th-grade students in the odd semester with the theme of family life. The research and development model that the researcher uses is the ADDIE model. The research and development model has 5 steps, namely *Analyse, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. The subject of this research and development was high school 11th-grade cross-interest students of Malang. The media mini picture Chinese dictionary was validated by using a questionnaire validated by a material expert, media expert, implementation, and small dissemination. The data was obtained from a questionnaire validated by a material expert, media expert, trial, and observation. The result proved that using the media mini picture Chinese dictionary improved vocabulary learning and learning Chinese vocabulary is easier and funnier. Based on the questionnaire validated by a material expert, media expert, students questionnaire, and observation questionnaire the media mini picture Chinese dictionary was appropriate as a medium for learning Chinese vocabulary.

**Keywords:** media; research; dictionary; mini; vocabulary

#### Abstrak

Tujuan penelitian dan pengembangan adalah mengembangkan media yang dapat menunjang pembelajaran kosakata bahasa Mandarin yaitu kamus mini bahasa Mandarin bergambar. Media kamus mini bahasa Mandarin menggunakan kosakata yang setara dengan HSK 1 dan menyesuaikan dengan kurikulum pembelajaran serta tema di SMA Negeri kelas XI pada semester ganjil, yaitu kehidupan keluarga. Model penelitian dan pengembangan yang peneliti gunakan adalah model ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ini memiliki 5 langkah yaitu, *Analyse* (analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 6 kelas XI lintas minat. Media kamus mini bahasa Mandarin telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, media ini juga telah diuji coba dan dilakukan penyebaran secara terbatas. Data yang diperoleh peneliti berdasarkan data dari angket validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba, dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa Media kamus mini bahasa Mandarin dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dan pembelajaran lebih mudah serta menyenangkan. Berdasarkan angket validasi ahli materi, validasi ahli media, angket siswa, dan lembar observasi diketahui bahwa Media kamus mini bahasa Mandarin layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

**Kata kunci:** media; pengembangan; kamus; mini; kosakata

## 1. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, media kamus menjadi sesuatu hal yang sangat dibutuhkan, khususnya pembelajaran bahasa. Contoh pembelajaran bahasa yang dipelajari adalah bahasa Mandarin. Kamus merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang dan memahami makna kosakata. Penggunaan media kamus diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami kosakata beserta makna dalam bahasa Mandarin. Kamus merupakan buku yang disusun dan berisi kosakata berdasarkan huruf abjad beserta artinya, dan contoh kalimat beserta terjemahannya. Kamus adalah alat yang berperan penting dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin sebagai alat untuk mempermudah siswa memahami kosakata bahasa Mandarin (Ali, 2012). Hal ini juga diketahui peneliti dari hasil angket siswa yang sedang menempuh pembelajaran bahasa Mandarin. Seiring dengan berkembangnya zaman kamus dikembangkan menjadi berbagai bentuk untuk memudahkan penggunaannya.

Kamus memiliki dua bentuk yaitu berupa buku yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan kamus berupa *software* berupa kamus *online*. Dalam pembelajaran di SMA Negeri 6 Malang media kamus yang tersedia sangat terbatas. Media kamus cetak belum tersedia di SMA Negeri 6 Malang, sehingga media kamus yang digunakan adalah media kamus Pleco yang berbentuk aplikasi dengan bahasa subjeknya adalah bahasa Inggris dan bahasa Mandarin. Namun, kamus ini memiliki beberapa kekurangan. Karena definisi kata di Kamus Pleco menggunakan bahasa Inggris, siswa kesulitan untuk benar-benar memahami definisi tersebut (Tamba, 2017). Kamus Pleco memiliki contoh kalimat dengan tingkat penyusunan kalimat yang tinggi dan tidak cocok digunakan dalam pembelajaran SMA. Oleh karena itu media pembelajaran yang dapat digunakan di SMA Negeri 6 Malang sangat terbatas dan kurang sesuai bagi siswa. Media sangat penting dan dibutuhkan, karena media berfungsi sebagai alat untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Sutami, et al., (2022) menjelaskan bahwa salah satu cara untuk mengatasi masalah dalam mempelajari bahasa Mandarin sebagai bahasa akademis dari penutur asli adalah dengan menggunakan Tesaurus Bahasa Mandarin Modern (《现代汉语分类词典》) (dikenal sebagai “TMC”) yang disusun berdasarkan makna kata dan beberapa konsep leksikologi Mandarin.

Sebuah media pembelajaran yang baik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin, mengingat dari tingkat kesulitannya dan kejenuhan yang dialami siswa serta adanya kewajiban siswa untuk menguasai empat keterampilan mempelajari bahasa. Zhao (2004) menyatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa Mandarin siswa diwajibkan dapat menguasai empat aspek keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Namun, untuk menguasai empat aspek keterampilan tersebut dibutuhkan penguasaan kosakata. Dengan menguasai keempat keterampilan tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa tersebut telah mencapai tujuan belajar bahasa Mandarin. Salah satu media yang penting dalam proses pembelajaran bahasa adalah kamus. Kamus merupakan media pembelajaran yang diterima untuk dipergunakan di semua sekolah. Kamus juga dapat memudahkan siswa dalam mencari dan mempelajari kosakata baru dan yang belum dimengerti.

Menurut Sapari (2008), menggunakan kamus yang komunikatif dan mudah dimengerti dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan belajar apabila ditunjang dengan beberapa faktor, salah satunya adalah dengan strategi pembelajaran dan sebuah media pembelajaran yang tepat (Fadhli, 2015). Guru merupakan figur sentral dan di tangan seorang gurulah terletak kemungkinan berhasil atau tidaknya

pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran kamus mini bergambar bahasa Mandarin.

Alasan mengapa penulis memilih untuk membuat kamus bergambar adalah karena gambar dapat memberi bantuan berbentuk visual yang akan mempermudah siswa dalam memahami makna kata bahasa Mandarin yang ada dalam kamus. Selain itu, gambar merupakan “cara yang bagus untuk memelihara ketertarikan dan motivasi siswa” (Priansyah, Yuliany, Hidayat, & Dewiyeti, 2016).

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa kamus mini bahasa Mandarin bergambar untuk kelas XI SMA. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Dick dan Carrey (dalam Mulyatiningsih, 2011). Langkah-langkah model pengembangan sebagai berikut, *Analyse* (analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Pada tahap *Analyse* (analisis) ini peneliti melakukan analisis masalah dan kebutuhan pada siswa. Pada tahap *Design* (perancangan) peneliti merumuskan konsep meliputi rancangan materi dan penyajian kamus mini bergambar. Tahap *Develop* (pengembangan) merupakan tahap realisasi dari produk yang telah disusun. Rancangan akan dibuat sesuai dengan rancangan peneliti, kemudian akan dilakukan validasi kepada ahli materi dan media serta revisi.

Validasi ini dilakukan oleh dosen media pembelajaran sastra Jerman Universitas Negeri Malang. Tahap selanjutnya adalah validasi materi yang dilakukan untuk menguji atau menilai kelayakan materi dan kesesuaian materi pada media pembelajaran kamus mini bergambar bahasa Mandarin, proses validasi ini dibantu oleh dosen ahli materi bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. Pada tahap *Implement* (implementasi), peneliti melakukan uji coba dengan jumlah 15 siswa kelas XI lintas minat bahasa Mandarin SMA Negeri 6 Malang. Pada tahap terakhir model ADDIE, *Evaluate* (evaluasi), peneliti melakukan evaluasi pada lembar observasi dan angket dalam penggunaan kamus mini bahasa Mandarin bergambar guna untuk mengetahui umpan balik dari penggunaan media yang menunjukkan kelayakan media.

Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari pengisian angket ahli media dan ahli materi kemudian dikategorikan menurut aspek penilaian. Selanjutnya, data dianalisis dengan menjabarkan data dan merumuskan kesimpulan.

Hasil data observasi dan angket siswa menggunakan empat langkah, yaitu mengumpulkan data hasil observasi dari setiap observer, mengelompokkan data sesuai dengan aspek penilaian, menguraikan data, dan merumuskan kesimpulan. Tahap analisis data angket siswa yaitu mengumpulkan data hasil dari angket setiap siswa, mengelompokkan data sesuai dengan aspek penilaian, menguraikan data, dan merumuskan kesimpulan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Pengembangan kamus mini bahasa Mandarin bergambar

Pada tahap *Analyse* (analisis), peneliti melakukan kegiatan analisis untuk menemukan masalah dalam pembelajaran, yaitu menganalisis masalah pada saat pembelajaran berlangsung dan jenis media yang digunakan. Kegiatan dilakukan pada saat pra penelitian hari Kamis tanggal 21 Juni 2022. Peneliti melakukan observasi dan memberikan angket kepada siswa dan guru. Kemudian didapatkan kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin belum maksimal. Kosakata bahasa Mandarin memiliki tingkat kesulitan yang tinggi karena karakter tulisan mandarin yang berbeda dan media yang digunakan sangat terbatas sehingga siswa memiliki minat yang kurang dalam belajar kosakata bahasa Mandarin. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh kegiatan yang berpusat pada guru dan menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah, sehingga siswa kurang aktif dan antusias dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah Pleco yaitu kamus digital yang subjek bahasanya adalah Mandarin - Inggris, contoh kalimat yang tersedia pada aplikasi juga termasuk dalam kalimat yang memiliki tingkat penyusunan kalimat yang tinggi, sehingga kurang cocok untuk digunakan siswa SMA. Terkait dengan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan kamus mini bahasa Mandarin bergambar agar siswa dapat aktif dan bersemangat serta lebih mudah dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Tahap kedua adalah *Design* (perancangan). Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan untuk produk media kamus mini bergambar bahasa Mandarin. Peneliti membuat rancangan pembuatan media yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Peneliti memilih untuk mengembangkan media kamus mini bergambar sebagai media yang dinilai cocok dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa. Pemilihan format materi pada media kamus mini bergambar yang peneliti kembangkan menggunakan kosakata setara HSK 1 dengan total 150 kata. Kosakata HSK 1 kemudian dipilih sesuai dengan silabus bahasa Mandarin dengan tema kelas XI pembelajaran bahasa Mandarin yaitu “Kehidupan Keluarga”. Di dalam kamus terdapat kosakata, contoh kalimat, dan gambar yang disesuaikan agar menarik untuk pembelajaran. Dalam kamus bergambar ini, kosakata HSK 1 yang telah dipilih dikelompokkan berdasarkan kelas kata. Pada tahap selanjutnya kosakata disusun secara alfabetis agar mempermudah siswa dalam memahami jenis kosakata serta penggunaannya.



Gambar 1. Sampul kamus yang tidak dipilih (a) dan dipilih dosen pembimbing (b)

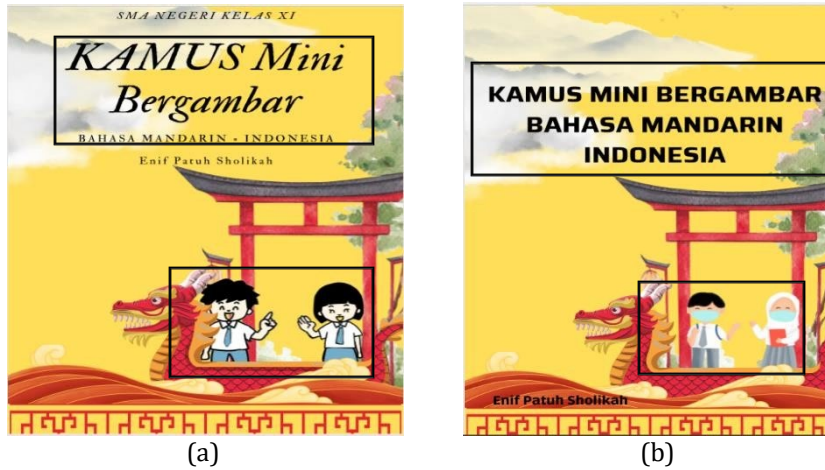


Dalam media kamus mini bergambar, peneliti menyusun kamus menggunakan aplikasi Canva. Isi dalam media kamus mini bergambar berisikan kata pengantar, petunjuk penggunaan kamus, daftar isi, isi kamus (kosakata), daftar rujukan, dan tentang penulis. Dalam isi kamus, terdapat gambar, *Hànzi*, *pinyin* arti kosakata, contoh kalimat *Hànzi*, *pinyin*, dan arti kalimat. Kamus mini bahasa Mandarin bergambar yang dihasilkan oleh pengembang merupakan sebuah buku berukuran A5 (15,5cm × 21cm). Kamus tersebut berisi kosakata setara HSK 1 dan dikembangkan untuk memudahkan dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin di SMA. Makna kosakata yang disajikan dilengkapi dengan gambar, *Hànzi*, *pinyin*, dan contoh kalimat. Gambar yang digunakan memiliki warna yang beragam, menarik, dan komunikatif. Urutan dalam penyajian kamus mini bahasa Mandarin bergambar ini dikelompokkan sesuai jenis kosakata dan kosakata dalam kamus disajikan sesuai dengan urutan pada huruf alfabet. Dalam rancangan awal, peneliti melakukan validasi materi dan validasi media kepada dosen pembimbing satu dan dua untuk mendapatkan format yang valid dan layak digunakan untuk pembelajaran.

Tahap ketiga adalah tahap *Develop* (pengembangan). Pada tahap ini, peneliti melakukan tahap validasi media dan validasi materi kepada dosen ahli untuk menentukan kelayakan produk media pembelajaran dan melakukan revisi produk sesuai dengan hasil validasi.

#### *Validasi ahli media*

Data hasil validasi ahli media diperoleh melalui lembar angket yang terdiri dari indikator aspek media. Indikator aspek media berupa kesesuaian bentuk fisik kamus, kesesuaian *cover* kamus, kesesuaian kata pengantar, kesesuaian petunjuk penggunaan kamus, kesesuaian daftar isi, kesesuaian isi kamus, kesesuaian daftar rujukan, dan kesesuaian tentang penulis. Berdasarkan hasil validasi ahli media diketahui bahwa bentuk kamus mini bergambar mudah dibawa dan sudah sesuai untuk pembelajaran berdasarkan ukurannya. Sampul pada media ini menggunakan gambar dan warna yang menarik untuk para siswa. *Font cover* mendapatkan saran revisi dari ahli media, berupa *layout teks* yang perlu ditata ulang, penulisan pada bagian judul masih kurang tepat, dan tipe *font* yang dipilih kurang sesuai sehingga perlu diganti menjadi lebih tebal mudah dibaca. Kata pengantar pada media ini menggunakan *font* yang menarik dan mendapat saran perbaikan berupa pemilihan jenis huruf (*font*) kurang konsisten. Petunjuk penggunaan pada media ini sudah jelas dan *font* yang digunakan sudah sesuai. Daftar isi pada media ini sudah sesuai disusun secara alfabetis. Isi pada media ini memiliki gambar, kosakata, dan contoh kalimat yang sudah sesuai. *Font* yang digunakan sesuai dan menarik, gambar yang digunakan juga sudah sesuai dengan kosakata, namun beberapa gambar harus direvisi agar gambar lebih konsisten, dan mengubah judul sub bab (sub bagian) menjadi lurus agar mudah dibaca. Isi kamus menggunakan rata tengah agar lebih rapi dan agar kosakata yang terdapat dalam kamus memiliki keterbacaan yang baik. Daftar rujukan menggunakan *font* yang sesuai. Tentang penulis menggunakan *font* yang tepat. Komentar atau saran yang diberikan oleh ahli media adalah kamus mini bergambar secara umum sudah dikembangkan dengan baik tetapi perlu ada perbaikan dan revisi pada beberapa bagian, kemudian konsistensi penggunaan elemen pendukung pada media perlu lebih diperhatikan.



Gambar 2. Sampul sebelum (a) dan sesudah revisi (b)



Gambar 3. Isi kamus sebelum (a) dan sesudah (b) revisi

Gambar 2 memperlihatkan *font* pada judul cover memiliki tingkat keterbacaan yang kurang, sehingga perlu mengganti dengan *font* yang lebih tebal dan memiliki keterbacaan yang lebih jelas. Gambar murid pada sampul memilih jenis gambar yang tidak sesuai dengan jenis gambar lain pada *cover* kamus. Nama pengembang diletakkan di kiri bawah kamus. Gambar 3 terlihat bahwa *font* judul sub bab (sub bagian) pada isi kamus kurang memiliki keterbacaan yang baik dan bentuk penulisan pada isi kamus memiliki bentuk yang kurang sesuai. Table *hanzi* harus memiliki warna yang berbeda sehingga *hanzi* memiliki keterbacaan yang baik. Susunan pada kalimat direvisi menggunakan susunan rata tengah agar lebih rapi. Revisi pada gambar agar lebih konsisten pada jenis gambarnya (pada gambar kata 女儿 anak perempuan).

Validasi materi

Pada tahap validasi materi, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen untuk membantu peneliti dalam proses merevisi produk. Data dari hasil validasi ahli materi melalui angket mencakup dua aspek yaitu aspek materi yang terdapat dalam isi kamus dan aspek bahasa. Penilaian isi kamus yaitu kesesuaian materi, kesesuaian gambar dengan kosakata, dan kesesuaian makna materi. Pada aspek bahasa, yang dinilai adalah apakah bahasa yang digunakan komunikatif dan apakah terjemahan ke bahasa Indonesia sudah sesuai. Merujuk pada indikator kesesuaian pada materi kamus mini bergambar, kosakata yang dipilih pada kamus mini bergambar sesuai dengan kosakata setara HSK 1. Kosakata juga sesuai dengan tema yaitu “Kehidupan Keluarga”. Gambar sesuai dengan kosakata, kebenaran materi pada pengelompokan kosakata, dan artinya benar. Kosakata, arti kosakata, penulisan *Hànzi*, dan *pinyin* benar, tetapi mendapatkan saran perbaikan karena ada beberapa kosakata yang masih kurang tepat. Ahli materi memberikan saran dan perbaikan pada beberapa contoh kalimat agar lebih sesuai untuk SMA kelas XI dengan tema “Kehidupan Keluarga”.



Gambar 4. Isi kamus sebelum (a) dan sesudah (b) revisi

Pada Gambar 4, contoh kalimat pada kosakata 打电话 sebelum revisi terlalu panjang dan susah untuk penggunaan siswa SMA. Setelah dilakukan revisi, contoh kalimat lebih sederhana dan sesuai dengan contoh kalimat yang digunakan untuk siswa SMA kelas XI. Setelah melakukan tahap validasi kepada ahli media dan ahli materi serta revisi, peneliti melakukan tahap uji coba produk pada siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Malang.

3.2. Uji coba pengembangan

Setelah melakukan revisi media berdasarkan angket dari ahli media dan ahli materi, peneliti melakukan kegiatan tahap *Implement* (implementasi). Kegiatan implementasi atau uji coba pengembangan dilakukan secara terbatas dalam pembelajaran secara *offline* pada siswa kelas XI lintas minat bahasa Mandarin SMA 6 Malang dengan total 15 siswa. Dalam uji coba pengembangan ini, peneliti ingin mengetahui hasil dari penerapan media kamus mini bergambar bahasa Mandarin pada siswa dengan menggunakan lembar angket dan lembar observasi sebagai instrumen pengumpulan data. Pada proses ini akan didapatkan data berupa respon motivasi, reaksi serta pendapat siswa, dan pengamat dalam menggunakan media kamus mini bergambar bahasa Mandarin. Dari proses tersebut, akan dilakukan revisi hingga mendapatkan hasil produk yang diinginkan dan sesuai dengan kriteria.

Tahap terakhir model pengembangan ADDIE adalah tahap *Evaluate* (evaluasi). Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi dengan mencermati hasil uji coba yang telah dilaksanakan, yaitu dari hasil angket siswa, angket guru, dan lembar observasi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari penggunaan media yang menunjukkan kelayakan media kamus mini bahasa Mandarin untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil angket siswa, diketahui bahwa siswa menjawab “Ya” pada semua butir pertanyaan yang antara lain: (1) Apakah kamus mini bahasa Mandarin bergambar ini dapat mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin?, (2) Apakah tampilan kamus (gambar dan warna) menarik?, (3) Apakah jenis dan ukuran *font* yang digunakan mudah dibaca?, (4) Apakah gambar sesuai dengan kata yang digunakan?, (5) Apakah media ini menarik pembelajaran kosakata bahasa Mandarin?, dan (6) Apakah media meningkatkan pemahaman? Dari hasil angket siswa tersebut dapat diketahui bahwa media kamus mini bergambar bahasa Mandarin menarik dan dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Kesimpulan di atas sejalan dengan pendapat ahli yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media yang menarik dapat meningkatkan proses dan motivasi pembelajaran siswa (Tafonao, 2018).

Dalam angket juga terdapat komentar dan pendapat siswa tentang pembelajaran menggunakan media kamus mini bergambar antara lain, “sangat membantu mempermudah dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin”, “media kamus mini bergambar bagus”, “media kamus mini bergambar sangat baik”, “menggunakan kamus mini bergambar dalam pembelajaran sangat menyenangkan”, dan “kamus terdapat gambar yang mudah dimengerti dan menyenangkan”. Komentar dan saran siswa dari hasil angket siswa sejalan dengan pendapat ahli. Menurut Arsyad (2009), manfaat praktis pengembangan media gambar dalam proses pembelajaran adalah meningkatkan proses dan hasil belajar, dapat menimbulkan motivasi belajar, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, dan memberikan kesamaan pengalaman dan persepsi pada siswa. Pendapat ahli tersebut sejalan dengan saran dan komentar yang diungkapkan oleh siswa dalam angket siswa penelitian.

Berdasarkan data hasil angket guru, diketahui bahwa guru menjawab “Ya” pada semua butir pertanyaan seperti: (1) Apakah semua siswa terlibat aktif dalam menggunakan kamus mini bahasa Mandarin bergambar?, (2) Apakah siswa memahami cara penggunaan kamus mini bahasa Mandarin bergambar?, (3) Apakah siswa aktif dalam mengerjakan tugas menggunakan kamus mini bahasa Mandarin bergambar?, dan (4) Apakah media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri di luar kelas?. Berdasarkan angket guru, dapat diketahui pula bahwa media kamus mini bergambar bahasa Mandarin menarik dan dapat meningkatkan pemahaman siswa mempelajari pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Dalam penelitian yang dilakukan, siswa secara aktif mengikuti pembelajaran dengan menggunakan kamus mini bergambar. Berdasarkan angket guru, diketahui bahwa pembelajaran kosakata menggunakan kamus mini bergambar dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin. Dari hasil angket guru juga diketahui bahwa media kamus mini bergambar dapat digunakan untuk belajar siswa secara mandiri.

Data dari hasil observasi pada tahap uji coba, observer menyatakan bahwa kondisi kelas dan suasana kelas berjalan dengan kondusif pada saat pembelajaran menggunakan media kamus mini bergambar bahasa Mandarin. Siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran menggunakan media kamus mini bergambar bahasa Mandarin. Mengacu pada indikator partisipasi siswa, kedua observer (guru dan teman sejawat) mengatakan bahwa siswa tertarik terhadap media kamus mini bergambar bahasa Mandarin. Pada indikator proses penggunaan

media kamus mini bergambar bahasa Mandarin, kedua observer memberikan jawaban “Ya” pada semua butir pertanyaan. Observer guru memberikan saran dan komentar pembelajaran dan materi yang diberikan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kosakata bahasa Mandarin. Dalam pembelajaran ini semangat siswa pada saat pembelajaran bahasa Mandarin meningkat dengan adanya media kamus mini bergambar bahasa Mandarin. diharapkan dapat mempermudah dalam proses pembelajaran serta mengembangkan semua potensi masing-masing siswa dalam berpikir maupun keterampilan, kreatifitas, dan juga sebagai motivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

Media pembelajaran berupa kamus mini bergambar telah dikembangkan oleh peneliti terdahulu antara lain oleh Nanik (2016) yang telah mengembangkan kamus bergambar dengan hasil produk yang telah dikembangkan tersebut dinyatakan valid dan layak digunakan untuk meningkatkan pembelajaran kosakata. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan peneliti adalah subjek penelitian adalah siswa TK Akademika Sawojajar Malang dan bahasa subjek yang dikembangkan dalam kamus mini bergambar adalah bahasa Jerman. Penelitian sejenis selanjutnya adalah penelitian dari Rizki (2011) yang mengembangkan kamus bergambar yang memiliki tujuan pengembangan yang sama dengan penelitian ini yaitu bertujuan untuk memudahkan pembelajaran kosakata dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaan dalam pengembangan ini dengan peneliti adalah subjek penelitian yaitu siswa Madrasah Ibtidaiyah dan bahasa subjek dalam kamus bergambar yaitu bahasa Arab.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang sejenis adalah dari Anintya (2018) yang mengembangkan kamus peribahasa yang menggunakan subjek bahasa yang sama dengan peneliti yaitu bahasa Mandarin. Perbedaan dalam pengembangan kamus ini adalah jenis kamus yaitu kamus peribahasa dan subjek penelitian yaitu mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. Berdasarkan definisinya, kamus dapat dibedakan menjadi dua yaitu monolingual (satu bahasa) dan bilingual (dua bahasa). Sejalan dengan pendapat Nation (2001), kamus monolingual pada umumnya dipakai oleh siswa untuk belajar atau mempelajari satu bahasa asing secara mendalam berdasarkan kosakatanya. Kamus bilingual adalah kamus yang memuat dua bahasa, contohnya kamus bahasa mandarin yang berisi bahasa mandarin dan bahasa Indonesia dalam wilayah kajiannya.

Kamus juga dapat dibedakan berdasarkan ukurannya. Chaer (2007) menyatakan bahwa kamus dibagi berdasarkan dan ukuran tebal dan tipis kamus. Tebal dan tipis kamus ditentukan dari banyaknya isi kosakata dan informasi di dalamnya. Berdasarkan ukuran kamus terbagi menjadi dua yaitu kamus besar dan kamus terbatas. Kamus besar adalah kamus yang mencakup semua pemahaman kosakata yang cukup mengenai bahasa tertentu dan merupakan dokumentasi kebahasaan paling lengkap, contoh kamus besar ini adalah KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kamus terbatas adalah kamus yang dibatasi jumlah kosakata di dalamnya. Makna yang terdapat dalam kamus juga terbatas, contoh kamus saku dan kamus pelajar, seperti kamus yang disusun oleh peneliti.

Isi dan bentuk kamus juga dapat membedakan jenis dari sebuah kamus. Menurut Hamka, Sobri, dan Rizal (2013) isi dalam kamus terbagi menjadi dua karakter yaitu kamus kamus umum dan kamus khusus. Kamus umum memiliki muatan yang di dalamnya berisi seluruh kata secara umum, jika mengarah pada suatu yang khas maka tidak termasuk dalam kamus jenis ini. Kamus memiliki muatan di dalamnya berisi tema atau bidang tertentu. Isi dalam

kamus khusus terbagi berdasarkan bahasa, pelafalan, ejaan, sinonim, antonim, dan berdasarkan bidang kegiatan atau keilmuan, istilah olahraga, istilah pertanian, dan istilah hukum. Kamus menurut bentuk terbagi menjadi dua yaitu buku dan digital. Kamus buku berisi kumpulan kosakata yang termuat dalam buku cetak. Kamus ini biasanya digunakan sebagai media pembelajaran atau buku pendamping siswa atau guru dalam memahami kosakata atau bahan ajar dalam pembelajaran. Kamus digital adalah kamus yang berisi kosakata dan terjemahan yang termuat dalam perangkat lunak komputer (*software*) dan dapat digunakan dalam media elektronik seperti, komputer dan *smartphone*. Dalam penyusunan kamus mini bahasa Mandarin bergambar ini, kata dan gambar serta materi yang ditampilkan sudah disesuaikan dengan tingkatan pembelajaran siswa. Penyusunan materi disusun berawal dari materi yang diketahui siswa dilanjutkan dengan materi yang belum diketahui atau dari hal yang mudah sampai yang paling sulit.

#### 4. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media kamus mini bergambar bahasa Mandarin yang berisikan kosakata, arti, cara membaca, gambar, contoh kalimat, arti, beserta cara membacanya. Isi materi pada kamus menggunakan kosakata setara HSK 1 yang telah disesuaikan dengan tema pembelajaran yaitu “Kehidupan Keluarga”. Penggunaan media kamus mini bergambar bahasa Mandarin dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Tampilan media kamus mini bergambar bahasa Mandarin lebih bervariasi karena berisikan kosakata, contoh kalimat, dan gambar yang menarik. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa menggunakan media kamus mini bahasa Mandarin dapat meningkatkan, menyenangkan, dan memudahkan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Berdasarkan angket validasi ahli materi, validasi ahli media, angket siswa, dan lembar observasi, diketahui bahwa Media kamus mini bahasa Mandarin layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Validasi ahli media, ahli materi, implementasi serta observasi pada media kamus mini bergambar bahasa Mandarin telah terlewati. Subjek uji coba dan implementasi Media kamus mini bergambar bahasa Mandarin adalah siswa SMA Negeri 6 Malang kelas XI. Dari hasil proses tersebut dapat dirumuskan kesimpulan bahwa media kamus mini bergambar bahasa Mandarin berbasis buku bergambar ini mudah digunakan serta dapat melatih pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa. Hasil implementasi menunjukkan adanya kelebihan maupun kekurangan terhadap media kamus mini bergambar bahasa Mandarin. Kelebihan media kamus mini bergambar bahasa Mandarin ini adalah: (1) Media kamus mini bergambar bahasa Mandarin sangat mudah digunakan saat pembelajaran serta mudah dibawa berdasarkan ukurannya, (2) Memiliki tampilan yang menarik, (3) Contoh kalimat yang digunakan mudah dipahami, dan (4) Dilengkapi gambar untuk membantu siswa memahami kosakata. Kekurangan dalam media ini ialah kosakata yang terdapat dalam media ini terbatas pada HSK 1 yaitu 150 kosakata dan disesuaikan dengan tema pembelajaran berdasarkan silabus sehingga kamus ini hanya cocok untuk pembelajaran dasar siswa SMA.

#### Daftar Rujukan

- Ali, H. I. H. (2012). Monolingual dictionary use in an EFL context. *English Language Teaching*, 5(7), 1–7. doi: <http://dx.doi.org/10.5539/elt.v5n7p2>
- Anintya, L. (2018). *Pengembangan kamus 成语 [chéngyǔ] peribahasa Mandarin bagi mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Mandarin* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chaer, A. (2007). *Leksikologi dan leksikografi bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Fadhli, M. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. doi: 10.24269/dpp.v3i1.157
- Hamka, D., Sobri, M., & Rizal, S. (2012). Aplikasi kamus Inggris–Indonesia Indonesia–Inggris pada platform android Palembang. *Jurnal Mahasiswa TI SI*. Retrieved from <http://eprints.binadarma.ac.id/id/eprint/359>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nanik M. (2016). *Pengembangan kamus mini bahasa Jerman bergambar sebagai penunjang pembelajaran kosakata TK Akademika Sawojajar Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Priansyah, B., Yuliany, E. H., Hidayat, S., & Dewiyeti, S. (2016). Keterkaitan hasil penelitian terhadap hasil belajar Biologi menggunakan model picture and picture. *Proceedings of Seminar Nasional Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang*, 1(1), 364–370. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/340500520\\_KETERKAITAN\\_HASIL\\_PENELITIAN\\_TERHADAP\\_HASIL\\_BELAJAR\\_BIOLOGI\\_MENGGUNAKAN\\_MODEL\\_PICTURE\\_AND\\_PICTURE](https://www.researchgate.net/publication/340500520_KETERKAITAN_HASIL_PENELITIAN_TERHADAP_HASIL_BELAJAR_BIOLOGI_MENGGUNAKAN_MODEL_PICTURE_AND_PICTURE)
- Rizki, D. M. (2011). *Pengembangan kamus bergambar bahasa Arab untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Sapari, N. K. (2008). *Kompetensi berbahasa Indonesia kelas 7*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdikbud. Retrieved from [https://pendidikan.id/bse/Display/Detail/Kompetensi\\_Berbahasa\\_Indonesia\\_Kelas\\_7\\_Nia\\_Kurniati\\_Sapari\\_2008](https://pendidikan.id/bse/Display/Detail/Kompetensi_Berbahasa_Indonesia_Kelas_7_Nia_Kurniati_Sapari_2008)
- Sutami, H., Xinchun, S., & Wiratikusuma, F. (2022). New entry proposal in a dictionary: A case study for the entry lotus. *Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya*, 50(2), 274–285. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um015v50i22022p274>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. doi: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tamba, D. P. (2017). *Penggunaan aplikasi Pleco dalam pembelajaran bahasa Mandarin pada mahasiswa Sastra Cina angkatan 2014* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Sumatera Utara, Medan). Retrieved from <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/18712>
- Zhao, J. M. (2004). *对外语教学概论* [Dui wàiyǔ jiàoxué gàilùn]. Beijing: Commercial Press.



## The Freedom of the Translator: Issues in Correspondence and Shift

### Kebebasan Penerjemah: Isu dalam Korespondensi dan Pergeseran

Badia Elharraki\*, Yassir Lazrak

Sidi Mohamed Ben Abdellah University, Fes, Morocco, جامعة ضهر المهرزاز المعهد الوطني للجلد،

\*Penulis korespondensi, Surel: badiaa.elharraki@gmail.com

Paper received: 28-6-2022; revised: 31-8-2022; accepted: 30-9-2022

#### Abstract

It is clear that the notion of “shift” plays a primordial role in leading the translator to predetermined targets, which explains why the majority of translated texts from the same sources are largely similar. In this article, we try to explore the different possibilities of choice between competing translations at the different levels of English and Arabic linguistic systems. We also attempt to highlight the important notion of ‘shift’ in translation by showing the different mechanisms that operate in the process of translating English into Arabic in our endeavor to keep meaning as close as possible in both languages. The term “equivalence” is elucidated to underscore its different manifestations at the textual level. In this respect, a brief look at the article “Asymmetric struggle for the hearts and mind of viewers: Can the media actually trigger sympathy towards terrorists?”, written by the Israeli journalist Ifat Maoz, gives the reader an idea about how translation is determined by the notion of shift and about the possibilities, if any, the translator may have recourse to for stylistic reasons. We found that a register analysis must be incorporated into the general conceptualization of the flow from the original text to the translated text in order to produce an acceptable translation. We also found that the only shift in translation that provides translators freedom is intra-systemic shift, a subset of class shift, addition shift, omission shift, and meaning shift. Finally, we discovered that expressive meaning is the most influential factor in translation as it may drive translators to depart from the source text to match the context of the target text in order to create a product that is reader-friendly.

**Keywords:** correspondence; shift; ideology; discourse

#### Abstrak

“Pergeseran” memainkan peran primordial dalam mengarahkan penerjemah ke target yang telah ditentukan, yang menjelaskan mengapa sebagian besar teks terjemahan dari sumber yang sama sebagian besar mirip. Dalam artikel ini, kami mencoba untuk mengeksplorasi kemungkinan pilihan yang berbeda antara terjemahan yang bersaing di berbagai tingkat sistem linguistik bahasa Inggris dan Arab. Kami juga mencoba untuk menyoroti gagasan penting dari ‘pergeseran’ dalam terjemahan dengan menunjukkan mekanisme yang berbeda yang beroperasi dalam proses menerjemahkan bahasa Inggris ke bahasa Arab dalam upaya kami untuk menjaga makna sedekat mungkin dalam kedua bahasa. Istilah “kesetaraan” dijelaskan untuk menggarisbawahi berbagai manifestasinya pada tataran tekstual. Dalam hal ini, tinjauan singkat pada artikel “Perjuangan asimetris untuk hati dan pikiran pemirsa: Dapatkah media benar-benar memicu simpati terhadap teroris?”, yang ditulis oleh jurnalis Israel Ifat Maoz, memberikan gambaran kepada pembaca tentang bagaimana terjemahan ditentukan. dengan gagasan pergeseran dan tentang kemungkinan, jika ada, penerjemah mungkin meminta bantuan untuk alasan gaya. Kami menemukan bahwa analisis register harus dimasukkan ke dalam konseptualisasi umum aliran dari teks asli ke teks terjemahan untuk menghasilkan terjemahan yang dapat diterima. Kami juga menemukan bahwa satu-satunya pergeseran dalam terjemahan yang memberikan kebebasan penerjemah adalah pergeseran intra-sistemik, subset dari pergeseran kelas, pergeseran penambahan, pergeseran penghilangan, dan pergeseran makna. Akhirnya, kami menemukan bahwa makna ekspresif adalah faktor yang paling berpengaruh dalam penerjemahan karena dapat mendorong penerjemah untuk menyimpang dari teks sumber agar sesuai dengan konteks teks target untuk menciptakan produk yang ramah pembaca.

**Kata kunci:** korespondensi; pergeseran; ideologi; wacana



## 1. Introduction

Translation, as an art as well as a skill and a science (Newmark, 1981), rests on three aspects: the foreign and native cultures, the two languages, and the writer and the translator respectively. "What truly distinguishes translation is that it takes place in the context of the relations between two cultures, two worlds of thought and perception" (Delisle, 1988, p. 74). It is believed that the concept of fidelity or faithfulness can be equated with equivalence as this latter is part and parcel of the very definition of translating or translation. The target text (TT) which does not comply with the standards of equivalence is not desirable; therefore, word for word translation and extremely literal translation too faithfully reproduce every feature of the original while paraphrasing and adaptations take too many liberties in drifting away from the source text (ST).

The purpose of this article is to investigate the actual meaning and structure shifts that can occur during translation and to identify the various changes that occur during the movement from one language/culture to another. Specifically, we will examine an article entitled "Asymmetric struggle for the hearts and minds of viewers: Can the media actually trigger sympathy towards terrorists?" (Maoz, 2010), which was translated by the Moroccan translator Badia Elharraki in 2012. These alterations are illuminating because they illustrate the relevance of communicative aspects such as "purpose" and "audience," as well as the general backgrounds of the author and the translator, respectively. This article was chosen because it addresses the Israeli audience's understanding of the Israeli–Palestinian conflict in the Middle East during a talk with a Palestinian girl who was captured while trying a suicide attack. The overarching objective is to experiment with the small changes that occur in translation as one conceptual network is replaced by another. Our interest in articles dealing with media perception and analysis necessitated the current study as they provide a testing ground for the relevance of the main factors which are the purpose and the audience in translation. Linking shifts with both the freedom of the translator and register analysis is meant to fill a gap in research and constitutes a rationale for investigating this issue.

Considering that the current research is predominately centered on textual analysis, the technique may be considered descriptive as it is limited to the identification, classification, description, and interpretation of selected sentences from an article translated from English to Arabic. The ability to recognize, identify, and analyze the different types of shifts adopted by the translator as a case study depends on a somewhat subjective comparison, interpretation, and evaluation of the ST and the TT. Hence, this study is qualitative in character as we have tried to explain the shifts adopted by providing selected examples.

In this article, we underscore the pivotal notion of 'shift' in translation by displaying the various mechanisms that contribute to an acceptable translation from English to Arabic in our attempt to preserve the same meaning in both languages. The term "equivalence" will be scrutinized to exhibit its different manifestations at the level of the text. The research question we are mainly concerned with revolves around the issue of whether translators have an array of choices up their sleeve to render faithful meaning or whether they are bound to only one type of translation. In other words, if translators have alternatives, we should be able to characterize the level at which these translation choices are possible. In this regard, an examination of the article "Asymmetric struggle for the hearts and mind of viewers: Can the media actually trigger sympathy towards terrorists?", written by the Israeli journalist Ifat Maoz in 2010, will clarify

the thorny issue of shift in translation and enumerate the possibilities available to the translator.

## **2. The problem of translating: A general background**

When we analyze a text, we should take into account the fact that it has to be evaluated in different ways depending on many parameters and situational conditions that can either be uncontrolled by the writer like the ones related to the pragmatics of time and space or determined by a decision taken prior to the production of the text like the choice of lexis. Then, there are features which are dictated by social norms like text types and genre conventions. Finally, stylistic features are chosen by the writer out of several alternatives to produce a certain effect on the reader.

Given the fact that translation involves two linguistic systems with different structural and grammatical codes, two cultural and social contexts, and two independent communicative domains, opposing forces will pull the translating activity in opposing directions. There is a tension between the intrinsic and communicative aspects, and the semantic and pragmatic ones; thus the translator is under permanent and constant pressure from the conflict between form and meaning.

Most, if not all, translation theories highlight the crucial position of linguistics in building various translation definitions. Newmark (1981, p.5) clarifies the bond between linguistics and translation theory in the following way: "Translation theory derives from comparative linguistics, and within linguistics, it is mainly an aspect of semantics, all questions of semantics relate to translation theory".

Different theorists hold different positions in as far as the translation process is concerned. Kelly (1979, p. 34) holds that "each stream of language theory corresponds to a theory of translation. All linguistic schools or trends devoted part of their work to translation problems". The focus has recently shifted towards the relationship between linguistics, culture and translation. First, theories that rely on comparative linguistics and semantics are said to be linguistic (Baker, 1998, p. 118). Second, theories with a communicative orientation are called sociolinguistic. Third, a newer orientation, which is gradually moving from the mainly sentence-oriented approach towards more "discoursal" and macro-textual approaches such as discourse analysis, is gaining momentum. Its aim is to afford the language user with the right means to handle features of language beyond sentence-oriented theories. In this respect, Hatim and Mason (1990, p. 35) state that "translation theory has indeed moved away from its sentence-based stage and has taken a discoursal and macro-textual orientation which not only operates on the textual and discoursal level in both source text analysis and transfer, but also considers translating as a dynamic communicative act, and restores to the translator the central role in a process of cross-cultural communication and ceases to regard equivalence merely as a matter of entities within texts".

At the theoretical level, translation in the past focused on achieving a translation theory based on source texts i.e., the emphasis was on the product rather than the process. Afterwards, translation embraced the era where the critical concept of "equivalence" was systematically scrutinized as in the early developments in linguistics; the art of translating was gradually influenced by new disciplines such as sociology, psychology and communication theory. Many translation theorists, such as Nida, Catford and Newmark have applied current linguistic theories to translation. Whereas Catford based his translation approach on structural linguistic

theory and Nida based his translation theory on transformational generative grammar, Newmark adopted a more eclectic approach, borrowing from different linguistic theories. On another level, Hatim and Mason developed a more complete translation theory. Some linguists such as Halliday developed socio-linguistic theories (systemic-functional grammar/the theory of context, text and grammar), which were used by other writers as bases for translation theories.

In her analysis, Elharraki (2022) recommends a submission of both the ST and the TT to a rigorous register analysis where the notions of the field, mode, and tenor are key elements. She also opts for a critical discourse analysis (CDA) of the ST and the TT. Similarly, Bayani (2016) attempts to shed light on the relationship between language and ideology involved in translation generally, and on how Fairclough's (1989) and Halliday's (1985) frameworks are used. Both the ST and the TT are examined to identify the hidden ideological presuppositions in the texts. The study's main objectives are to develop a CDA framework to analyze the ST and the TT, as well as a text-linguistic analysis of the translators' decisions in the TT.

As far as ideology is concerned, Elewa (2019) confirms the fact that sociocultural distinctions affected translation and led academics in translation to investigate various sociocultural viewpoints utilizing a variety of data sources. Using CDA, he examines how Arabic quotations were translated in American and British publications and suggests that translators and editors who work for these newspapers frequently reflect the ideologies of their publishers and/or target readers by contrasting the cultural values, social systems, and ideologies reflected in the linguistic structures and strategies used by both newspapers to present quoted Arabic statements.

From a translation studies viewpoint, Munday (2007) explores key issues relating to ideology and language. His study investigates the concept of "ideology", how it is viewed in translation studies, and where it has mostly been connected to manipulation and power dynamics. This article concentrates on the translator's personal ideology. The main focus is on how ideology in all of its manifestations is expressed and presented textually in translation and how an analysis from monolingual traditions (like CDA and the tools of systemic-functional analysis) may not always be the best to identify and categorize the shifts that occur. Examples of political translations reviewed include speeches, other writings, and interviews with Latin American revolutionary leaders (Castro, Marcos, Chavez).

Every language use is an ideological practice that reflects specific ideologies (Anshori & Sumarlam, 2018). In fact, ideologies aim to influence a specific social group while still maintaining both the power over it and the status quo. Because translators who work in a particular culture at a certain moment perform translations, their cultural views may have an impact on their work. Translation is significantly shaped by ideology, and ideology, in turn, can be somewhat influenced by translation (Bian & Li, 2021).

### **3. Shifts in translation: Formal correspondence versus translational (textual) equivalence**

The term "shift", as introduced by Catford (1965, p. 73), distinguishes between formal correspondence, which exists between source language SL, and target language TL categories that occupy approximately the same place in their respective systems, and translational equivalence, which holds between two portions of texts that are actually translations of each other. For him, a shift occurs if there are "departures from formal correspondence" between the ST

and the TT, i.e., if translational equivalents are not formal correspondents. He has argued that there are two major types of shifts: level shifts and category shifts. On the one hand, level shifts are shifts between grammar and lexis as in the translation of verbal aspects by means of an adverb or vice versa. On the other hand, category shifts are further subdivided into structure shifts (e. g. a change in clause structure), class shifts (e. g. a change in word class), unit shifts (e. g. translating a phrase with a clause), and intra-system shifts (e. g. a change in number even though the languages have the same number system). Generally, shifts in translation are seen as the alterations which result from the attempt to deal with the systemic differences between the ST and TT (Baker, 1998). The concept itself has been extensively adopted in nearly all the approaches as the process of translation can be perceived as a transformation where a system is replaced with another by preserving a similar communicative function. Hatim and Mundy (2004, p. 27) link Catford's 'formal correspondence' and 'textual equivalence' to Saussure's distinction between 'langue' and 'parole'. Whereas formal correspondence is associated with 'langue', textual equivalence is concerned with 'parole', i.e., all that which language users say, write, etc.....i.e., their actual performance in real situations.

Formal correspondence can be established when two languages operate at the same grammatical ranks (hierarchies of units) such as a sentence, clause, group, word, and morpheme. In doing translation, an attempt should be made to reproduce several formal elements including: (1) grammatical units, (2) consistency in word usage, and (3) meanings in terms of the source context. In other words, the translation is a literal one. In many cases, however, we cannot stick to these certain formal elements of the ST. Catford (1965) argues that formal correspondence could not be said to be set up between all linguistic patterns in the TL system and SL linguistic patterns in the SL system. This fact obliges us to opt for textual equivalence which is closely related to the notion of shift. We begin translation from formal correspondence to achieve textual equivalence, and then we start operating with shifts when the identical meaning is either not available or not able to ensure equivalence. Hatim and Mundy (2004, p. 29) hypothesize that grammatical changes are dictated by the obligatory structures of the target language: we are frequently forced to make adjustments like shifting word order, using verbs in place of nouns, and substituting nouns for pronouns. Next we will survey the different types of shifts we have encountered in the process of translating the article mentioned above.

## 4. Types of shifts

### 4. 1. Level shifts

Level shift occurs when a ST item at one linguistic level has a TT translation equivalent at a different level. It includes shifts from grammar to lexis and vice-versa. For example:

ST: *This study examines Jewish-Israeli responses*

TT: *tunāqishu ddirāsatu lhāliyyatu rudūda lfi'li lyahūdiyyati l'isrā'īliyyati*

BT: *The study present*

The ST deictic 'this'- a grammatical term- has been substituted by a lexical word in Arabic i.e., 'this', which fulfills a grammatical function in English, has been replaced by the word *alhāliyyatu* 'the present', which is a normal lexical word in the Arabic linguistic system. Thus, this study has been translated as 'the present study'. At this level, it is clear that the translator is free as he has both grammatical and lexical structures to choose from according to his favorite style. In the example above, we could have kept the same form in Arabic, namely *hātihi ddirāsa* (this study).

## 4. 2. Category shifts

### Structure shift

Languages are by nature different in terms of the realization of similar structures existing in these languages and the type of structures in each language. Structures where one element is typically obligatory, while other elements are optional like agreement between the head and its modifiers, are usually observed in some languages. The case of number and gender agreement between nouns and adjectives in the Arabic nominal group is a case in point. Nonetheless, languages vary widely in the restrictions they assign to this agreement. In the English nominal group, for instance, this agreement is observed between articles and nouns but overlooked between nouns and adjectives. By contrast, Arabic adopts such agreement in both cases. This is a potential area of structural shift in translation.

ST: *we focused specifically on two major schemes or positions through which Israeli-Jews relate to the Arab–Israeli conflict*

TT: *rakkaznā bishaklin mouhaddadin ‘ala moukhaṭṭayni aw mawqifayni ra’isiyyayni narbiṭu min khilālimā bayna ssira’i lyahūdiyyi l’isrā’iliyyi wal’arabiyyi l’isrā’iliy*

BT: *on two schemes or two positions main*

The example above highlights the fact that a shift is obligatory as duality, which is unmarked in English in terms of inflection as we number ‘two’ before the nouns ‘schemes’ and ‘positions’, is necessary in the Arabic code where duality is marked by the inflectional morpheme *ayni* ‘two’. As far as word order is concerned, the replacement of SVO in English by VSO in Arabic is obligatory. This means that structure shift occurs when there is no formal correspondence between the two languages involved in the process of translation; hence, the translator is not free as he is obliged to fit in the ideas in the target language scheme without further options:

ST: *In the asymmetric struggle of terrorists with state actors, the media play a central role.*

TT: *tal’abu wasa’ilu l’i’lām dawran muhimman wamarkaziyyan fi ssirā’i lghayri mutakāfi’in bayna l’irhābiyyīn walmas’ūlina rrasmiyyīn fiddawla.*

BT: *plays media role central.*

Because of the systemic differences that exist between English and Arabic at the level of word order, shifts are bound to occur at the clause level. The English clause-structure (SVC) ‘*the media play a central role*’ is expressed as (VSC) in Arabic: *tal’abu wasa’ilu l’i’lām dawran mouhimman* ‘plays media a central role’.

On another scale, structural shift may also take place at other levels. Consider the following structures that illustrate the change that occurs at the phrase level in so far as the order of the constituting elements is concerned:

ST: *information war*

TT: *ḥarbu lma’lūmāt*

BT: *war information*

ST: *negative feelings towards the terrorist*

TT: *mashā’ir silbiyya tujāha l’irhābiyya*

BT: *Feelings negative*

ST: *open media ethics*

TT: *العامة الإعلام وسائل أخلاقيات akhlāqiyyatu wasā’ili l’i’lāmi l’amma*

BT: *Ethics media open*

In all the above cases changing the order of phrasal constituents is inevitable and the translator is not free to make any modification at the syntactic level.

### *Class shift*

Class shift occurs when the translation equivalent of a SL item is a member of a different class from the original item. Catford (1965, p. 119) defines class shift following Halliday's definition as "that grouping of members of a given unit which is defined by operation in the structure of the unit next above"; structure shifts leads to class shift because of the "logical dependence of class on structure". Basically, class shift occurs when one part of speech is translated as another part of speech in the target language as in the shift from an adjective to a verb, a verb to a noun, a noun to an adjective, etc. To illustrate, in the example below, we have an explicit class shift from a verb in English to a noun in Arabic:

ST: *The different and conflicting themes and frames that emerged as the interview unfolded can help to better understand the responses of viewers to this interview.*

TT: *awḍaḥati lmawḍū'ātu wal'itārātu lmukhtalifatu walmutaḍāribati llati barazat khilāla lmouqābalati 'alā imkāniyatihā lilmousā'adati 'alā fahmin afḍal listijābāti lmushāhidīna lihādihi lmuqābala*

BT: *for a better understanding.*

This movement from one class to another class crosslinguistically, as in the other types of shifts, is bound to occur too when there is no corresponding lexical category available. In the majority of cases, however, finding a direct lexical match is easy.

### *Intra-system shift*

Intra-system shift has to do with the changes that take place within a system. The equivalence is said to occur at a non-corresponding level in the target language system as all languages have their specific systems of number, deixis, articles, etc. For example, Intra-system shift happens when a term is singular in the ST and its textual equivalent is plural, or vice versa (e.g., when a change in number occurs even though the two languages have the same number system). In our example we have expressed the same notion of dates by replacing numbers with lexical markers of number.

ST: *In the 1970s and 1980s, several regional newspapers developed, and news broadcast stations began to emerge as part of daily life*

TT: *aḥrazat 'iddatu suḥufin iqlimiyyatin taqadduman khilāla ssab'ināti wttamānināti wabada'at maḥaṭṭātu bathin taḍharu kajuz'in mina lḥayāti lyawmiyyati*

BT: *during the seventies and the eighties.*

In this special case, although Arabic has the same numeral system as English, we do not have the option, as translators, to render the same form in dates. Thus, the translator is obliged to replace the numbers with lexical forms.

Another instance of intra-system shifts occurs when a term that is plural in the ST has a correspondent in the singular in the TT:

ST: *..... affects viewers' perceptions of the interviewed terrorist and their emotional responses to her.*

TT: *tu'athiru 'alā ru'yati lmushāhidīna fi lliqā'ati ma'a l'irhabiyyin wal'istijābati l'āṭifiyyati lahā*

BT: *the perception of viewers the response emotional*

In this special case, grammatically speaking, we can use the plural in Arabic too, but in terms of style the above translation is preferable, which means that the translator opts for it to respect general accepted usage, a choice which is stylistically oriented. Although the translator is free in this respect, he prefers to conform to the way users of Arabic tend to prefer singularization instead of the opposite.

### *Unit shift*

Unit shift occurs when the translation equivalent of a ST unit at one rank is a unit at a different rank in the TT. It includes shift from morpheme to word, word to phrase, clause to sentence, and vice versa. For example:

ST: *media*  
TT: *wasā'ilu l'īlāmi*  
BT: *means of media*

ST: *Al-Jazeera's notoriety in the West increased immediately after September 11 when Osama bin Laden faxed a statement to the station declaring that he was not responsible for the attacks*  
TT: *ba'da aḥdāthi 11 shutambir*  
BT: *events of 11 september*

ST: *supposedly*  
TT: *mina lmuftarad*  
BT: *from the supposed*

ST: *Tweeters*  
TT: *musta'milī twītr*  
BT: *users of Tweeters*

In situations like these, the translator has no choice but to follow the general patterns already in use in his community to avoid an odd translation.

To sum up, textual equivalence may require changes in units, number, person, structure, etc ..., which are most of the time compulsory when we process two languages as distant as the ones we have since Arabic and English belong to two different language families: Semitic and Germanic ones. In addition to the shifts surveyed, we have shift by addition, shift by omission, and shift in the meaning of words (Baker, 1992). Here are some examples that we have spotted in the process of translating the media article mentioned before.

## **5. Other types of shifts**

### **5.1. Shift by addition**

As its name suggests, shift by addition occurs when the translator opts for structures that have more words than the original ones in the ST.

ST: *Israeli security*  
TT: *ajhizatu l'amni l'isrā'īliyyi*  
BT: *security services*

ST: *Al-Jazeera*  
TT: *qanātu ljazīra*  
BT: *AL-Jazeera channel*

In these situations, the translator is free to stick to the same number of words in the ST and reproduce the above phrases as *al'amnu l'isrā'īliyy and aljazīra* (of course by taking into

consideration the context), or express the same concepts by adding more words. This depends on the translator's approach, which may be either a one relying on minimizing the number of words in the TT or a one expanding the TT.

### 5.2. Shift by omission

Unlike shift by addition, shift by omission occurs when the translator opts for structures that have less words than the original ones in the ST.

ST: *Participation, therefore, has two moments: participation in discussion and participation in adoption.*

TT: *almushāraka filmunāqasha wafī tabannīha*

BT: *participation in discussion and its adoption*

As in the previous shift, the translator is free to drop words from the ST or keep them in the TT in accordance with his stylistic preference.

### 5.3. Shift in the meaning of words

By far, this is the area where translators have more freedom in translating depending on their personal and ideological orientation; that is why this category is the most used one by translators. Baker (1992) has classified meaning into four types: propositional, expressive, presupposed and evoked meaning. Since expressive meaning cannot be judged as true or false as it relates to the speaker's feelings and attitudes rather than to what words and utterances refer to, the translator has the possibility to attack the text from his own perspective. In the example below, the translator shifts the meaning of "monsters" to "giants", which shows that he has a positive attitude towards western media.

SL: *Al-Jazeera rose up to challenge "monsters" like CNN and BBC, the companies that Al-Jazeera itself listed as its major competitors*

TT: *taqaddamati ljazīra litaṣila 'ila taḥaddi "l'amāliqa" mithla cnn wa bbc*

BT: *Giants.*

Although we strongly believe that translation has to be faithful to the original message of the source text, all translators and researchers know that perfect equivalence between the ST and the TT is illusionary and acknowledge the fact that in any translation there is some kind of loss; however, our role consists of minimizing the degree of loss in translation to the least possible degree.

Generally, the freedom of the translator raises fidelity issues at the expressive level as translation is "a textual thing" (House, 1981, p. 65), but also a form of cross-cultural communication (Gregory, 2001). This has compelled theorists in translation to investigate the relevance of registers. Translation studies used to focus more on translation equivalence than on other key issues like discourse and register analysis approaches which have benefitted a lot from recent developments in discourse analysis. Based on Halliday's systemic functional grammar, Munday (2008) assumes that these approaches focus on register and discourse level (Hatim & Mason, 1990). As we all know, the effects of discourse go beyond the linguistic content to embrace the social, political and economic implications of discourse in translation. It is commonly believed that ideology plays the role of an "invisible hand" in translation as there are factors which influence translation through the transmission of ideology between different nations and countries (Yan, 2007, p. 63). In general, research has uncovered the different manipulations in the TT that signal the translator's ideology. This actually creates tension between



'foreignization' and 'domestication', in what Venuti (2008) refers to as the "translator's invisibility". This situation reminds us of the translation procedure called "modulation", which is defined by Gérard Hardin and Gynthia Picot (1990) as "a change in point of view that allows us to express the same phenomenon in a different way." It is applied when translation, although structurally acceptable, is considered unsuitable or unidiomatic in the TL (Vinay & Darbelnet, 1995). Unlike the other procedures, this one is applicable at the whole message level. In the translated article, the word "*suicide bomber*" that refers to a Palestinian woman depicts the difficulties translators may face with their audience. When Arab translators translate it as *in-tiḥāriyya* 'suicide bomber', they respect the principle of faithfulness, but offend the Arab audience. If they translate it as *istishhādiyya* 'a woman who sacrifices herself for the sake of a sacred cause', they violate the principle of fidelity to please the Muslim community! Because of these tensions, the translator is never free in the choices he takes as he is tightly caught in the web of culture and ideology.

Taking the producer of the translation into account, his background has a direct influence on his text. As a result, for an Arab translator, translating this text by keeping the original meanings seems like an inadequate solution for Arabs as translation has to take into account all the variables that participate in the production and the reception of the produced text and the translated one respectively, namely the general context. In the case of our article, its translation is embedded in a political context characterized by a long history of conflict between Arabs and Israelis, a conflict which surely has a huge impact on how we translate the Israelis texts. As a matter of fact, domestication remains a logical technique from an Arab audience perspective.

## 6. Conclusion

In order to see whether translators are free in their endeavor to convey meaning in the TT, a grammatical analysis has demonstrated that this freedom is not possible at some levels. At the level of category shift, freedom is denied to the translator at the level of structure shift as inflection and word order are language-specific; therefore, with a lack of formal correspondence between the two languages, the translator is compelled to adhere to the main scheme of the target language. In class shift, which occurs when the translation equivalent of a SL item is a member of a different class from the original item, this movement from one class to another class cross-linguistically, like in the other types of shifts, is bound to take place if there is no corresponding lexical category in the TT; otherwise, the translator is free to move from one category to another for stylistic considerations. As far as intra-system shift is concerned, in cases where Arabic has the same system as English and yet the translator cannot reach formal correspondence, as it is the case with dates where he is obliged to replace numbers with lexical forms, the translator is not free at all. However, within the same category (intra-system shift), the translator may have the possibility to choose between two alternatives as in the treatment of singular/plural forms, but he chooses to comply with the way users of Arabic tend to prefer singular forms instead of plural forms. The last shift in categories, unit shift, where morphemes become words, word become phrases, and clauses become sentences, and vice versa, we have no freedom in choosing a correspondent form.

Freedom in translation is more apparent in two areas of translation. First, in level shift the translator has a chance to opt for either a grammatical or lexical structure because they are both available. Second, in shifts by addition, shifts by omission, and shifts in the meaning of words translators are free too. As we stated before, expressive meaning provides a fertile

ground for translators to reshape the ST according to personal, cultural, social, and ideological perspectives. This means that any decent translation analysis should be done in the light of an examination of the ST and the TT by comparing and contrasting the purpose and the audience of the original text with the purpose and the audience of the TT, by sticking to formal correspondence when similar structures refer to the same content, and by having recourse to a more dynamic translation when translatability and comprehensibility are at stake.

To sum up, in this article we have reached some important conclusions. First, in order to reach a good translation, it is obligatory to use a register analysis as a component in the overall conceptualization of the movement from the original text to the translated text. Second, the only shift in translation that gives freedom to translators is intra-systemic shift, a part of class shift, shift by addition, shift by omission, and shift in meaning. Finally, we have found that expressive meaning is the most influential element in translation as it may lead translators to drift away in some crucial cases from the ST and take some liberty in modifying elements to fit them in the context of the target text in order to make his product reader-friendly.

## 5. References

- Anshori, S., & Sumarlam, S. (2018). Critical discourse analysis of online media news about the potential of conflict of presidential election 2019. *Proceedings of the International Seminar on Recent Language, Literature, and Local Cultural Studies (BASA 2018)*, 318–326. Retrieved from <https://www.atlantispress.com/proceedings/basa-18/25906101>
- Baker, M. (1992). *In other words*. London and New York: Routledge.
- Baker, M. (1998). *The Routledge encyclopedia of translation studies*. London and New York: Routledge.
- Bayani, Z. (2016). Applying critical discourse analysis in translation of political speeches and interviews. *International Journal of Modern Language Teaching and Learning*, 1(2), 54–58. Retrieved from <http://www.ijmrtl.com/fulltext/paper-18062016144604.pdf>
- Bian, J. & Li, X. (2021). The interaction between ideology and translation. *Proceedings of the 2021 International Conference on Education, Language and Art*. doi: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220131.080>
- Catford, J. C. (1965). *A linguistic theory of translation*. Oxford: Oxford University Press.
- Delisle, J. (1988). *Translation: An interpretive approach*. Ottawa: University of Ottawa Press.
- Elharraki, B. (2022). Translation between register analysis and critical discourse analysis. *Indian Journal of Language and Linguistics*, 3(2), 15–22. Retrieved from <https://journals.asianresassoc.org/index.php/ijll/article/view/899>
- Elewa, A. (2019). A critical discourse analysis of ideological translations of Arabic quotations in English language newspapers. *Language and Intercultural Communication*, 19(5), 393–406. doi: 10.1080/14708477.2019.1569672
- Fairclough, N. (1989). *Language and power*. London: Longman.
- Gregory, M. (2001). What can linguistics learn from translation?. In E. Steiner & C. Yallop (Eds.), *Exploring translation and multilingual text production* (pp. 19–40). Berlin, Boston: De Gruyter Mouton.
- Halliday, M. A. K. (1985). *An introduction to functional grammar*. London: Edward Arnold.
- Halliday, M. A. K. (2001). Towards a theory of good translation. In E. Steiner & C. Yallop (Eds.), *Exploring translation and multilingual text production* (pp. 13–18). Berlin, Boston: De Gruyter Mouton.
- Hardin, G. & Picot, C. (1990). *Translate: Initiation à la pratique de la traduction*. Paris: Bordas.
- Hatim, B. & Mason, I. (1990). *Discourse and the translator*. London and New York: Longman.
- Hatim, B. & Munday, J. (2004). *Translation: An advanced resource book*. London and New York: Routledge.
- House, J. (1981). *A model for translation quality assessment*. Tübingen: Narr.

- Kelly, L. G. (1979). *The true interpreter: A history of translation theory and practice in the west*. New York: St. Martin's Press.
- Maoz, I. (2010). Asymmetric struggle for the hearts and minds of viewers: Can the media actually trigger sympathy towards terrorists? *Dynamics of Asymmetric Conflict*, 3(2), 99–110. doi: 10.1080/17467586.2010.531036
- Munday, J. (2007). Translation and ideology. *The Translator*, 13(2), 195–217. doi: 10.1080/13556509.2007.10799238
- Munday, J. (2008). *Introducing translation studies: Theories and applications* (2<sup>nd</sup> ed.). London and New York: Routledge.
- Newmark, P. (1981). *Approaches to translation*. Oxford: Pergamon.
- Venuti, L. (2008). *The translator's invisibility: A history of translation*. London and New York: Routledge.
- Vinay, J. P. & Darbelnet, J. (1977). *Stylistique comparée du français et de l'anglais*. Paris: Didier.
- Yan, X.-J. (2007). On the role of ideology in translation practice, *US-China Foreign Language*, 5(4), 63–65.

## Online Submissions

Already have a Username/Password for JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts?



<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/user/register>

**Register**



<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/login>

**Login and Submit Paper**

Registration and login are required to submit items online and to check the status of current submissions.

## Author Guidelines

1. **JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts** accepts articles on language, literature, library information management, and arts which have not been published or are under consideration elsewhere.
2. To be considered for publication, manuscripts should be between 5,000-7,000 words (excluding references and supplementary files), typed in MS Word doc. format, used 10.5-point Cambria, and 1.15-spaced on A4-size paper.
3. All headings are typed in **CAPITAL FIRST LETTER, BOLD, LEFT JUSTIFICATION**
4. All articles should contain: (a) Title; (b) Full name of contributor(s) without title(s), institution(s)/affiliation(s), address of institution(s)/affiliation(s), and corresponding author's email; (c) Abstract (150-200 words); (d) Keywords; (e) Introduction; (f) Method, if any; (g) Findings and Discussion; (h) Conclusions; (i) References; and (j) Appendix, if any. Further details on the template of the article can be downloaded [here](#).
5. The list of references includes only those that are cited/referred to in the article. Please use reference manager applications such as **Mendeley, EndNote, or Zotero**.
6. The references should be presented alphabetically and be written in accordance with the **APA 6th** style.
7. Articles will be reviewed by subject reviewers, while the editors reserve the right to edit articles for format consistency without altering the substance.
8. Any legal consequences which may arise because of the use of certain intellectual properties in an article shall be the sole responsibility of the author of the article.

## Submission Preparation Checklist

As part of the submission process, authors are required to check off their submission's compliance with all of the following items, and submissions may be returned to authors that do not adhere to these guidelines.

1. The submission has not been previously published, nor is it before another journal for consideration (or an explanation has been provided in Comments to the Editor).
2. The submission file is in OpenOffice, Microsoft Word, or RTF document file format.
3. Where available, URLs for the references have been provided.
4. The text is multiple 1.15-spaced; uses a 10.5-point font; cambria normal, rather than underlining (except with URL addresses); and all illustrations, figures, and tables are placed within the text at the appropriate points, rather than at the end.
5. The text adheres to the stylistic and bibliographic requirements outlined in the Author Guidelines.



Scan Template JoLLA