

JoLLA

Journal of
Language,
Literature, and
Arts

Perancangan Desain Web sebagai Media Interaktif Nusantara Wedding Expo
(137–150)

Gabrielle Princessa Wulaningratri, Mitra Istiar Wardhana, Yon Ade Lose Hermanto

Pengembangan Media Podcast untuk Keterampilan Menyimak Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang (151–161)

Virlya Rahma Ilana, Edy Hidayat, Octi Rjeki Mardasari

Pengembangan Produk Promosi Perpustakaan Berbasis Video Animasi 2D di Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang (160–177)

Septiani Rosyidah, Kusubakti Andajani, Moh. Safii

Conceptual Metaphor Analysis of Donald Trump's Recognition of Jerusalem in Al Jazeera's News Articles (178–189)

Fibrie Permata Sari, Bambang Yudi Cahyono, Aulia Apriana

ELT Students' Perceptions of Classroom Management during Teaching Practice: Difficulties and Solutions (190–205)

Joeang Salsabiltisa De Side, Mohammad Adnan Latief, Ekaning Dewanti Laksmi

Developing a Smartphone Application Prototype as Digital Supplementary Reading Materials for the Tenth Graders for Vocational High School (206–220)

Azizatum Mu'afah, Sintha Tresnadewi, Nova Ariani

Enhancing EFL Learners' Reading Vocabulary Acquisition through Task-Based Instruction (221–238)

Guntur Rahmat Ramadhan, Ali Saukah, Sri Andreani

Syntactic Analysis of Surah Qaf English Translation by Muhammad Taqiudin Al Hilali and Muhammad Muhsin Khan (239–250)

Nur Azizah, Yazid Basthomi, Arif Subianto

Pengembangan Kartu Kata Berbahasa Arab dan Kegiatan Pembelajarannya untuk Siswa Kelas III Madrasah Aliyah (251–279)

Muhammad Zahid 'Afafarrasyihab Rahimadinullah, Nurul Murtadho, Achmad Sultoni

Kepribadian dan Aktualisasi Diri Unyil dalam Petualangan Si Unyil (280 – 293)

Prayoga Adi Purna, Dewi Pusposari



Scan QR Code for JoLLA 1(2) 2021

<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/4>

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)

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)

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; 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 4.1.26/UN32.14/ KP/2021). **Coordinator:** Ahmad Taufiq, **Head:** Aji Prasetya Wibawa, **Vice Head:** Idris, **Expert Team:** Roni Herdianto, Hakkun Elmunsyah, Dedi Kuswandi, Imanuel Hitipeuw, **Member:** Agus Purnomo, Muh Arafik, Prihatini Retnaningsih, Eko Pramudya Laksana, Bayu Koen Anggoro, Agus Purnomo, Nia Windyaningrum, Betty Masrurroh, Prananda Anugrah, M. Faruq Ubaidillah, Lisa Ramadhani Harianti.

Developing a Web Design as an Interactive Media at Nusantara Wedding Expo

Perancangan Desain Web sebagai Media Interaktif Nusantara Wedding Expo

Gabrielle Princessa Wulaningratri, Mitra Istiar Wardhana*, Yon Ade Lose Hermanto

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

*Penulis korespondensi, Surel: mitra.istiar.fs@um.ac.id

Paper received: 04-02-2021; revised: 16-02-2021; accepted: 28-02-2021

Abstract

Nusantara Wedding Expo is one of the businesses that has been affected by the Minister of Health regulation during the COVID-19 pandemic. So that the exhibition can be held safely, interactive media is required to connect wedding businesses with the bride and groom. Therefore, a website is chosen as the media for the virtual exhibition, as it can provide what the user needs and can be accessed easily. The purpose of this design is to create web-based media that can be used as a tool for the virtual exhibition of the Nusantara Wedding Expo. This design uses Suyanto's design method, with the stages of formulating the background, formulating problems, collecting data from library data to field data, analyzing data, making syntheses, determining site goals, making work schedules, sitemap, sketches to producing the final design. The result of this design is interactive media in the form of a website. This website has a dimension of 1366 x 768 px with some supporting media such as video tutorials on how to use the website and a banner on digital media.

Keywords: web design; interactive media; wedding expo

Abstrak

Nusantara Wedding Expo adalah salah satu bisnis yang terdampak oleh peraturan dari Menteri Kesehatan tentang PSBB di tengah pandemi COVID-19. Supaya pameran tetap dapat diselenggarakan secara aman, penyelenggara Nusantara Wedding Expo memerlukan sebuah media interaktif untuk menghubungkan bisnis pernikahan dan para calon pengantin. Maka dari itu situs web dipilih agar dapat memenuhi kebutuhan pengunjung serta dapat diakses dengan mudah dan aman. Dari tujuan tersebut, perancangan ini berfungsi untuk membuat media berbentuk situs web yang dapat digunakan sebagai sarana pameran virtual Nusantara Wedding Expo. Perancangan ini menggunakan metode perancangan Suyanto, dengan tahapan berupa merumuskan latar belakang, merumuskan masalah, mengumpulkan data dari data pustaka dan data lapangan, menganalisis data, membuat sintesis, menentukan tujuan situs, membuat jadwal kerja, sitemap, sketsa hingga menghasilkan desain final. Hasil dari perancangan ini adalah media interaktif berupa situs web untuk pameran virtual Nusantara Wedding Expo. Situs web ini berdimensi 1366 x 768 px dan dilengkapi dengan media pendukung berupa video tutorial cara penggunaan situs web serta banner pada media digital.

Kata kunci: desain web; media interaktif; pameran pernikahan

1. Pendahuluan

Pengertian exhibition atau pameran menurut KBBI merupakan pertunjukan dari hasil karya seni, barang hasil produksi, dan sebagainya dengan maksud memperlihatkan kelebihan atau keunggulan yang dimiliki. Acara pameran (event) merupakan salah satu instrumen komunikasi yang banyak dimanfaatkan oleh perusahaan untuk memperkenalkan diri kepada khalayaknya (Suhendra & Wardhani, 2015). Dalam sebuah acara pameran, pengunjung juga dapat mencari kebutuhannya, sendiri, sehingga perusahaan dapat melakukan kegiatan

promosi dengan efektif karena adanya publikasi yang diarahkan khusus pada targeted audience.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Biarezky (2019) tentang Industri Pernikahan pada tahun 2018, sebagian besar calon pengantin membutuhkan lebih dari 12 bulan untuk merencanakan hari pernikahannya. Hasil penelitian ini didapat dari sebanyak 5000 responden yang sebagian besar berasal dari Jabodetabek, Bali, Surabaya dan Medan. Penelitian ini juga menyebutkan bahwa 25.7% calon pengantin menemukan vendor pernikahan dari rekomendasi keluarga dan teman, 24.3% dari situs web jasa pernikahan, 19.1% dari sosial media, 18.5% dari pameran pernikahan, dll.

Namun penyelenggaraan pernikahan mendapat kendala yang cukup besar ketika pada tanggal 30 Desember 2019, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia mengeluarkan Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 9 Tahun 2020 tentang PSBB. Kegiatan PSBB meliputi pelaksanaan hari libur sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum, pembatasan moda transportasi, serta kegiatan lain yang dapat meningkatkan resiko penyebaran virus.

Adanya pelaksanaan PSBB memberikan dampak yang sangat signifikan pada seluruh rakyat Indonesia, khususnya di bagian industri pernikahan. Hermanto, Pahlevi, Sutrisno, dan Ibrahim (2021) menyatakan bahwa akan dibutuhkan waktu yang lama bagi bisnis Out of Home (OOH) untuk dapat beroperasi kembali. Hal ini berbanding terbalik dengan kebutuhan para konsumen. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Biarezky, 2020) pada tahun 2020, 94.5% % calon pengantin ingin tetap melanjutkan rencana pernikahannya di tengah situasi pandemi. Untuk mewujudkan hal ini diperlukan penjelasan dan sosialisasi yang tepat agar pelaksanaan pernikahan dapat berjalan sesuai dengan protokol kesehatan.

Berdasarkan rincian di atas, PT Prima Talenta hadir dengan sebuah solusi untuk membantu para calon pengantin dan juga pelaku bisnis pernikahan yang tengah kesulitan di masa pandemi. Solusi ini berbentuk media interaktif yang menghubungkan penyedia jasa pernikahan dengan para calon pengantin. PT Prima Talenta sendiri merupakan perusahaan yang telah berdiri sejak 4 Januari 2019. PT Prima Talenta menawarkan berbagai jasa training dan juga anak usaha yaitu Talenta Wedding and Event Organizer. Pameran bisnis pernikahan ini diberi nama Nusantara Wedding Expo dan akan dilakukan secara virtual. Hal ini dilakukan guna mempermudah pengunjung dari seluruh Indonesia serta menjaga keamanan para pengunjung maupun penyedia jasa yang ada.

Berdasarkan penelitian Biarezky (2019), 43.1% calon pengantin mencari vendor pernikahannya melalui internet. Oleh karena itu, media dari pameran ini akan disajikan melalui situs website yang dapat menampung seluruh informasi vendor pernikahan yang ada. Menurut Ibrahim (2008), situs web merupakan suatu layanan yang memungkinkan pengunjung untuk melakukan penelusuran informasi di internet. Namun sebagai media baru, diperlukan penjelasan terperinci mengenai cara penggunaan situs web ini, maka diperlukan media pendukung yang akan diunggah pada media sosial yang berisikan cara penggunaan situs web.

Darmawan (2013) berpendapat bahwa website mempunyai fungsi yang bermacam-macam tergantung dari tujuan dan jenis website yang dibangun, tetapi secara garis besar dapat berfungsi sebagai media promosi, media pemasaran, media informasi serta media komunikasi.

Dalam hal ini, perancangan situs web dilakukan sebagai media komunikasi yang bersifat interaktif antara calon pengantin dan bisnis jasa pernikahan. Perancangan ini juga didukung dengan pembuatan media promosi pendukung. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Utomo (2019), dari sebanyak 1400 responden yang berusia 20-35 tahun di 12 kota besar di Indonesia, 70.4% mengakses berita dan informasi terkini melalui media digital. Pada penelitian tersebut disebutkan bahwa beberapa media digital yang populer diantaranya Detik.com, Kompas.com, IDN Times, Tribun News, dan Liputan 6. Oleh karena itu banner digital dapat menjadi media pendukung dalam perancangan ini. Untuk merealisasikan semua hal tersebut tentunya masih banyak hal yang perlu dilakukan, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan perancangan desain website pada kegiatan pameran ini.

Tujuan dari perancangan ini adalah menyediakan media interaktif guna menghubungkan pengunjung serta penyedia jasa kebutuhan *wedding* di tengah masa pandemi. Hasil perancangan ini dapat memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi tentang penyelenggaraan pernikahan, terutama di masa pandemi. Selain itu juga dapat menjadi referensi untuk bisnis serupa. Perancangan ini diharapkan dapat membantu bisnis jasa penyelenggara pernikahan untuk dapat menyebarkan informasi tentang pernikahan di masa pandemi dengan lebih mudah, dan sebagai media pemasaran dari bisnis mereka masing-masing.

2. Metode

Metode perancangan pada penelitian ini merupakan hasil adaptasi dari model perancangan desain web Suyanto (2007) dengan struktur perancangan karya ilmiah (Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UM, 2017). Prosedur dari perancangan situs web ini terdiri dari beberapa tahapan diantaranya merumuskan latar belakang, merumuskan masalah, mengumpulkan data dari data pustaka dan data lapangan, menganalisis data, membuat sintesis, menentukan tujuan situs, membuat jadwal kerja, sitemap, sketsa hingga menghasilkan desain final.

Data dari kepustakaan yang relevan diperlukan dalam perancangan sebuah web, agar situs web dapat berfungsi dan berguna secara maksimal. Informasi dapat diperoleh dari sumber kepustakaan seperti buku, jurnal, majalah, hasil penelitian (tesis dan disertasi), internet, dan sumber lainnya yang sesuai dengan topik bahasan (Nazir, 1998). Teknik pengambilan data lapangan dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, serta kajian dokumen (Anggito & Setiawan 2018).

Data yang diperlukan dalam perancangan ini meliputi data perusahaan Nusantara Wedding Expo serta kebutuhan pameran pernikahan bagi calon pengantin dan juga bisnis jasa pernikahan. Teknik pengumpulan data pada perancangan ini dibagi menjadi dua, data pustaka dan data lapangan. Data pustaka diambil dari sumber kepustakaan berisi informasi yang berhubungan dengan desain, website, sistem CMS, pameran pernikahan (*wedding expo*), serta pandemi COVID-19. Data lapangan akan dilakukan dengan metode wawancara dan observasi.

Wawancara akan dilakukan dengan penyelenggara Nusantara Wedding Expo, yaitu Ibu Fabiana Tjahjaningtyas. Sedangkan teknik observasi akan digunakan untuk menganalisis Unit Selling Point (USP), positioning produk, serta strategi kompetitor. Observasi dilakukan dengan cara mengamati aktivitas pemasaran pada sosial media Instagram serta situs web kompetitor. Aktivitas pemasaran ini meliputi tipe konten dan media pemasaran, serta fasilitas maupun harga dari produk yang ditawarkan.

Dari hasil data yang terkumpul metode analisis yang akan digunakan adalah 5W+2H. Tujuan dari penggunaan metode 5W+2H pada perancangan ini adalah untuk menemukan strategi yang tepat atas permasalahan yang ada di Nusantara Wedding Expo. Nusantara Wedding Expo memerlukan sebuah media interaktif yang dapat menghubungkan para pengunjung dan juga peserta pameran yang merupakan bisnis penyedia jasa pernikahan. Sehingga hasil dari kegiatan analisis ini merupakan jenis media interaktif yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Jenis media ini ditentukan berdasarkan kajian data yang relevan agar dapat menjadi solusi yang tepat.

Setelah kumpulan data yang ada telah terkumpul ini akan dianalisis menggunakan metode 5W+2H. Berdasarkan penjelasan Tague (2005), metode 5W+2H dapat dilakukan melalui empat tahapan, sehingga keempat tahap analisis ini perlu diterapkan sesuai dengan data yang terkumpul pada tahap pengumpulan data. Tahapan tersebut diantaranya adalah mengkaji ulang situasi dalam sebuah penelitian, mengembangkan pertanyaan (Who, What, Where, When, Why, How, How much) yang sesuai dengan situasi penelitian, menjawab pertanyaan yang sudah dibuat pada proses sebelumnya, dan menyesuaikan metode dengan situasi penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Fabiana Tjahyaningtyas (2 Desember, 2020), Nusantara Wedding Expo merupakan sebuah pameran pernikahan yang dapat menjadi sarana bagi calon pengantin untuk berinteraksi dengan vendor pilihannya secara lebih mudah. Adanya keterbatasan karena situasi pandemi, membuat pameran pernikahan ini tidak dapat dilaksanakan secara langsung. Maka dari itu tim Nusantara Wedding Expo memerlukan sebuah digital platform yang dapat menjadi media interaktif antara bisnis pernikahan dan para pengunjung.

Lebih lanjut, Ibu Fabiana Tjahyaningtyas menyatakan bahwa sejauh ini PT Prima Talenta belum pernah melakukan aktivasi pemasaran. Melalui Nusantara Wedding Expo, pemasaran akan difokuskan pada pengenalan acara Nusantara Wedding Expo serta produk utama berupa digital platform yang akan digunakan. Unit Selling Point (USP) dari produk Nusantara Wedding Expo adalah platform yang mudah diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun karena hanya membutuhkan sebuah perangkat elektronik dan jaringan internet. Platform ini menjadi praktis karena bisnis wedding dapat dengan mudah mengisi informasi sesuai dengan kebutuhan pemasaran bisnisnya. Selain selain mudah digunakan, Nusantara Wedding Expo juga ingin menyediakan akses website selama tahun 2021 hanya dengan satu kali pembayaran.

Target market dari Nusantara Wedding Expo adalah bisnis pernikahan yang berada di wilayah Indonesia dengan karakteristik modern dan praktis yang familiar dengan dunia teknologi saat ini. Kelompok masyarakat yang dituju juga merupakan kalangan masyarakat menengah ke atas yang membutuhkan media pemasaran tambahan untuk bisnis pernikahan yang dimiliki. target market Nusantara Wedding Expo tertuju pada masyarakat berusia 25-50 tahun yang memiliki bisnis jasa pernikahan. Selain itu target market yang dituju tidak dibedakan berdasarkan jenis kelamin, pendidikan, agama ataupun status perkawinan.

Sedangkan untuk target audience adalah kelompok atau orang yang menjadi sasaran promosi dari sebuah produk. Target audience dalam Nusantara Wedding Expo juga dapat diartikan sebagai golongan masyarakat yang memiliki potensi untuk menggunakan produk Nusantara Wedding Expo. Dalam expo ini, target audience yang ingin dijangkau oleh Nusantara

Wedding Expo adalah 1000 pengunjung. Target audience ini terbagi menjadi 2, yaitu bisnis jasa pernikahan dan para calon pengantin yang sedang merencanakan. Pernikahan perilaku target audience yang ingin dituju oleh Nusantara Wedding Expo merupakan masyarakat yang aktif menggunakan smartphone atau gadget lain dalam kesehariannya. Kelompok masyarakat ini juga memiliki kecenderungan untuk memilih produk/jasa berdasarkan kebutuhannya yang mutunya terjamin namun tetap terjangkau oleh kalangan menengah ke atas.

Ibu Fabiana Tjahyaningtyas menyatakan bahwa sejauh ini PT Prima Talenta belum pernah melakukan aktivasi pemasaran. Melalui Nusantara Wedding Expo, pemasaran akan difokuskan pada pengenalan acara Nusantara Wedding Expo serta produk utama berupa digital platform yang akan digunakan. Selain melalui sosial media, aktivasi pemasaran juga akan dilakukan melalui acara Virtual Grand Launching produk Nusantara Wedding Expo. Acara Grand Launching ini akan diselenggarakan pada tanggal 20-21 Januari 2021. Situs web dipilih karena sesuai dengan kapasitas target pengunjung maupun pengguna Nusantara Wedding Expo serta dapat memberi informasi secara jelas, baik secara visual maupun teks.

Terdapat beberapa informasi yang perlu dicantumkan pada situs web Nusantara Wedding Expo, diantaranya informasi tentang vendor pernikahan berupa kontak, daftar harga, dan fitur untuk video chat. Selain informasi tersebut, dibutuhkan fitur filter lokasi, harga dan kategori agar pengunjung dapat menemukan informasi yang dibutuhkannya secara lebih mudah. Fitur yang perlu disediakan bagi vendor pernikahan diantaranya akses dan panduan untuk mengatur info pada virtual booth, database pengunjung serta promosi melalui media sosial dan acara pembukaan Nusantara Wedding Expo. Selain informasi tersebut, Nusantara Wedding Expo juga ingin menyajikan berbagai tips tentang pernikahan melalui artikel serta talkshow menarik yang akan diadakan secara virtual. Informasi yang disediakan pada digital platform Nusantara Wedding Expo tidak dibatasi oleh kemampuan finansial para pengunjungnya. Sehingga melalui platform ini calon pengantin dapat menemukan berbagai jenis jasa pernikahan dari mulai pernikahan yang sederhana hingga berkelas.

Selain memiliki keunggulan dari segi harga dan fungsi, Nusantara Wedding Expo juga menjadi ajang yang berperan dalam mengangkat adat dan tradisi pernikahan khas Indonesia. Hal ini diwujudkan melalui keterlibatan bisnis pernikahan tradisional, yang dapat meningkatkan minat para calon pengantin dalam melaksanakan pernikahan dengan adat khas budaya Nusantara.

Berdasarkan hasil analisis data, diperlukan penggunaan sistem CMS pada perancangan ini. CMS merupakan metode dalam mengelola isi dari situs web dimana pengguna yang tidak menguasai HTML dapat melakukan pengaturan pada isi dan tampilan website. Dengan menggunakan sistem CMS, vendor wedding dapat melakukan proses pengelolaan informasi pada halaman situs web dengan mudah. Hal ini dapat dilakukan dengan adanya fitur seperti add, edit dan delete info.

Media utama pada perancangan ini merupakan situs web Nusantara Wedding Expo. Dalam perancangan ini terdapat beberapa media pendukung yang akan digunakan, diantaranya video penjelasan cara menggunakan situs web, video penjelasan cara mengisi dan mengubah informasi pada situs halaman vendor wedding, dan top banner online yang mengarah pada situs web Nusantara Wedding Expo. Beaird (2010) berpendapat bahwa menyusun halaman web dapat diibaratkan seperti menata pajangan magnet yang ada di pintu

kulkas. Walaupun terdapat banyak sekali kemungkinan susunan yang dapat dihasilkan, hanya beberapa tata letak yang terlihat tepat dan nyaman. Sama seperti website, setiap komponen dapat ditata sesuai dengan ukuran situs serta informasi yang ingin ditampilkan.

Perancangan situs web Nusantara Wedding Expo melibatkan beberapa pihak diantaranya desainer tampilan situs web, *web developer*, serta admin dari situs web. Perancangan dimulai dengan menentukan durasi perancangan, pembuatan *user flow website*, desain situs web lalu diikuti dengan tahap pemrograman. Setelah proses perancangan selesai, diperlukan tahap maintenance agar situs web selalu up to date.

3.1. Jadwal Kerja

Berdasarkan metode perancangan yang telah disebutkan sebelumnya, langkah yang perlu dilakukan setelah mengidentifikasi hasil pengumpulan data adalah pembuatan jadwal kerja. Berdasarkan kebutuhan yang telah dipaparkan pada poin sebelumnya, berikut merupakan jadwal kerja perancangan situs web Nusantara Wedding Expo.

Tabel 1. Jadwal kerja pembuatan situs web Nusantara Wedding Expo

Pekerjaan	Minggu ke-							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Pengumpulan data	■							
Sitemap	■							
Konsep perancangan	■							
Pembuatan sketsa		■						
<i>Comprehensive Layout</i>		■						
<i>Final Design</i>			■					
Pembuatan CMS				■	■			
Pengkodean						■	■	
Pengujian								■
Perbaikan								■
<i>Launching</i>								■

3.2. Sitemap

Tahap ini dibagi menjadi dua, sebagai pengunjung pameran dan sebagai pemilik vendor pernikahan. Setelah melakukan login, sebagai pengunjung akan diarahkan ke halaman Mainstage yang berisi tentang Talkshow seputar persiapan pernikahan. serta berbagai info tentang dari vendor-vendor pernikahan. Sedangkan untuk pemilik vendor pernikahan akan diarahkan pada halaman registrasi. Jika proses registrasi sudah selesai maka vendor pernikahan dapat mulai mengelola informasi pada halaman akun vendor dengan sistem CMS.

Halaman utama dari situs web Nusantara Wedding Expo akan berisi tentang penjelasan acara serta tips seputar pernikahan berupa halaman artikel. Setelah itu pengguna harus melakukan sign up dan login untuk dapat mengakses informasi lebih lanjut tentang vendor pernikahan yang ada.

3.3. Konsep Perancangan

Konsep visual dari perancangan ini adalah tampilan yang nyaman serta menonjolkan kesan tradisional agar sesuai dengan nama acara yaitu Nusantara Wedding Expo. Unsur visual yang akan digunakan meliputi elemen-elemen batik bermotif tradisional, tekstur cahaya untuk menambahkan kesan elegan serta penggunaan elemen tanaman maupun bunga untuk

mendukung tema pernikahan. Menurut Cenadi (1999), ilustrasi dapat menjadi elemen yang sangat fleksibel dan berguna membantu memperjelas dan mempermudah komunikasi dari suatu pesan. Elemen ilustrasi pada perancangan ini meliputi gambar dua dimensi dan juga fotografi pernikahan yang dapat menambah kesan hangat dan romantis.

Elemen selanjutnya adalah warna, warna merupakan perangkat paling penting dalam memberikan asosiasi untuk menunjukkan perasaan, menarik perhatian serta membuat sebuah desain lebih indah dan terorganisir (Banindro, 2018). Tone warna yang dipilih adalah warna coklat, yang dapat memberi kesan rasa nyaman, kepercayaan serta secara psikologis dapat mempertahankan pandangan seseorang.

Menurut Hermanto, Pahlevi, dan Sutrisno (2019), pemilihan tipografi serta tata letak yang harmonis menjadi aspek penting sebagai arah atau alur baca atau penyajian informasi. Tipografi adalah seni Menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain (Fitriah, 2018). Tipografi yang digunakan pada perancangan ini adalah font Serif (Playfair Display) serta untuk kebutuhan teks tulisan merupakan font San-Serif (Roboto). Gaya bahasa yang digunakan adalah formal dengan sentuhan kedekatan intim.

Konsep visual dari media pendukung disesuaikan dengan media utama. Khusus untuk video tutorial, konsep visual akan disajikan menggunakan metode screen record atau merekam tampilan dari situs web yang sudah jadi. Video ini akan disertai dengan penjelasan tertulis serta rekaman voice over. Sebagai sentuhan final, video akan diberi tambahan background music yang mendukung.



Gambar 1. Font dan warna utama website

3.4. Idea Layout

Situs web ini dirancang dengan kesan desain yang elegan, tradisional dan hangat. Elemen dasar pada situs web ini meliputi

Containing block

Containing block merupakan ruang khusus untuk meletakkan konten informasi yang ingin ditampilkan. Dalam perancangan ini ukuran dari situs web adalah 1366 x 768 px. Tampilan ini akan disajikan dengan sistem responsive layout atau tata letak jendela browser dimana tampilan situs web dapat beradaptasi sesuai dengan kebutuhan lebar perangkat atau jendela browser pengguna website.

Logo

Logo merupakan salah satu identitas yang sangat penting pada sebuah situs web, agar pengguna dapat mengetahui dengan jelas identitas situs yang sedang dikunjungi. Maka dari itu dalam perancangan ini logo akan diletakkan di semua halaman website, tepatnya di bagian kiri atas.

Navigasi

Navigasi pada sebuah situs web dapat membantu pengguna dalam menelusuri dan menggunakan situs web. Navigasi berupa menu akan diletakan di bagian atas website untuk tampilan komputer atau bagian header. Selain itu pada bagian kanan atas terdapat pilihan Bahasa bagi para pengunjung. Fitur ini dikemas dengan bentuk dropdown dan visualisasi bentuk segitiga. Gaya desain yang dipilih merupakan desain minimalis berwarna hitam putih dan penekanan warna coklat pada logo serta situs web yang sedang dibuka.

Konten

Isi konten pada setiap halaman situs web ini berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dari setiap halaman. Konten yang ada akan didukung dengan beberapa ilustrasi maupun elemen utama agar setiap halaman selaras dan juga untuk memperkuat kesan elegan dan tradisional dari website.

Footer

Footer berisi tahun dan Copyright atas nama Nusantara Wedding Expo serta pihak yang telah bekerjasama dalam perancangan acara ini. Selain itu juga akses menuju sosial media Nusantara Wedding Expo yang akan disajikan melalui ikon Facebook dan juga Instagram.

3.5. Sketsa Manual

Sketsa manual pada perancangan ini meliputi pengembangan konten sesuai dengan sitemap website. Pertama, terdapat halaman Home yang berfungsi untuk memberi informasi seputar Nusantara Wedding Expo, keuntungan mengunjungi website serta artikel berupa tips menarik seputar pernikahan. Dari halaman Home pengunjung dapat mengunjungi halaman Sign up dan Our Stories.

Halaman Our Stories berisikan list dari artikel tentang tips seputar pernikahan. Pada halaman ini artikel ditampilkan dalam bentuk judul, gambar serta penggalan kalimat dari artikel. Jika pengunjung ingin membaca lebih lanjut maka akan diarahkan ke halaman artikel. Untuk mengikuti pameran, pengunjung harus terlebih dahulu melakukan Sign up dan Log in. Hal ini dapat dilakukan melalui 2 pilihan. Pilihan pertama adalah dengan memasukan nomor telepon, email dan kata sandi yang dibuat untuk website Nusantara Wedding Expo. Pilihan kedua adalah melalui button “Daftar/Masuk dengan Google”.

Halaman *Sign up* terbagi menjadi dua yaitu daftar sebagai pengunjung serta sebagai vendor pameran. Ketika mendaftar sebagai vendor pameran, pengunjung akan diarahkan pada halaman *Pricelist* dimana terdapat daftar harga dan fitur yang disediakan dalam pameran virtual Nusantara *Wedding Expo*. Setelah itu terdapat halaman registrasi untuk mengisi data dari bisnis vendor, dan tahap terakhir adalah halaman konfirmasi pembayaran. Jika semua tahap pada *website* sudah selesai, maka vendor akan diberi info berupa *username* dan *password*

melalui email terdaftar. Dari situ vendor dapat melakukan *log in* sehingga *admin* dapat mengelola informasi pada halaman vendor.

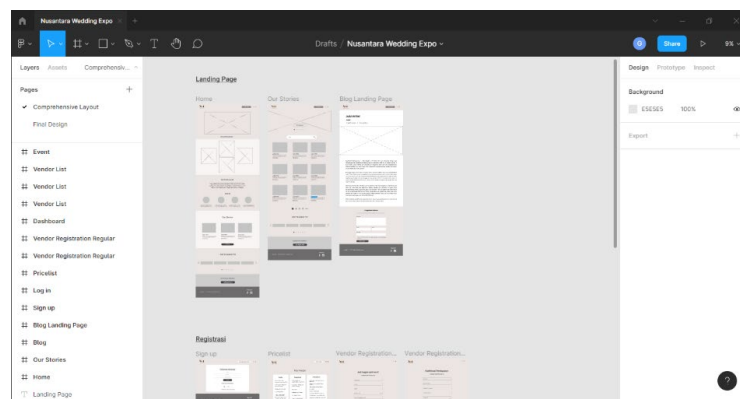
Setelah melakukan *log in*, sistem akan mengarahkan pengguna menuju halaman yang sesuai dengan jenis akunnya. Akun pengunjung akan diarahkan pada halaman *Mainstage* sedangkan akun vendor akan diarahkan ke halaman Akun Vendor. Halaman *Mainstage* merupakan bagian utama dari pameran. Terdapat *link* Youtube yang mengarahkan pengunjung pada *talkshow* virtual serta artikel *website* tentang persiapan pernikahan. Dari halaman *Mainstage*, pengunjung juga dapat menuju halaman *Vendor List* dimana terdapat daftar vendor yang ada. Vendor pernikahan dapat dicari berdasarkan kategori, harga dan lokasi pengunjung.

Pengunjung dapat mengetahui info lebih detail dari sebuah vendor pada halaman Info Vendor. Pada halaman ini, terdapat informasi mengenai *contact person*, sosial media, lokasi, penjelasan tentang vendor, galeri, *E-flyer* yang dapat diunduh, serta akses untuk mengikuti *Zoom Video Call* yang diadakan oleh *vendor*. Pengunjung juga dapat melihat video dari vendor pernikahan yang akan ditampilkan melalui *link* Youtube dari vendor.

Berbeda dengan alur pengunjung, setelah melakukan *log in* maka *admin* vendor akan diarahkan ke halaman Akun Vendor. Pada halaman ini vendor dapat mengisi informasi yang sesuai dengan bisnisnya untuk dapat ditampilkan pada halaman Vendor Info masing-masing bisnis. Pada halaman ini *admin vendor* juga dapat menentukan jam yang tersedia untuk melakukan *video call* dengan para pengunjung.

3.6. Sketsa Digital

Sketsa digital pada perancangan ini dibuat menggunakan software Figma. Sketsa dibuat berdasarkan tampilan yang sudah dirancang pada tahap sketsa manual. Pada tahap ini, susunan sketsa hanya menampilkan secara garis besar dari situs web. Elemen seperti foto ataupun ilustrasi hanya digambarkan dengan bentuk persegi panjang, serta warna yang digunakan hanya merupakan warna-warna dasar.



Gambar 2. Sketsa digital website

3.7. Pembuatan aset situs web

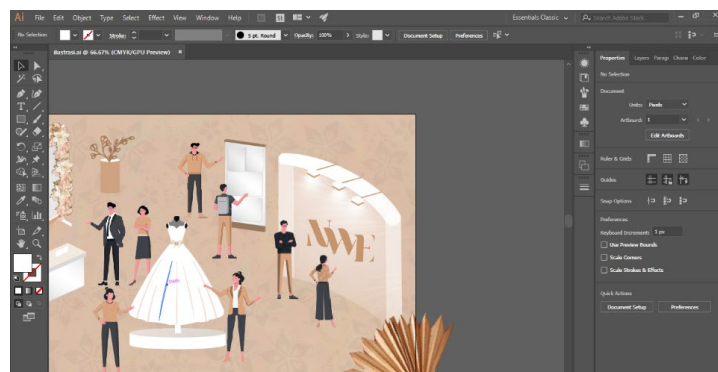
Setelah tampilan situs web selesai, maka elemen apa saja yang diperlukan pada setiap halaman akan mulai terlihat. Pada tahap ini penulis membagi proses menjadi dua bagian, elemen yang berhubungan dengan photo editing akan dibuat melalui software Adobe

Photoshop. Sedangkan elemen seperti ilustrasi ataupun ikon berbentuk vektor akan dibuat melalui software Adobe Illustrator.

Elemen utama yang akan digunakan dalam perancangan desain web ini adalah vektor motif Batik Kawung yang sudah dimodifikasi. Batik Kawung merupakan motif batik yang berasal dari Jawa, dan terinspirasi dari buah kawung (sejenis kelapa atau kadang disebut kolang-kaling) yang dibelah dua. Motif ini seringkali dikaitkan dengan kata suwung yang berarti kosong. Sehingga seringkali dijadikan simbol dari kekosongan hasrat duniawi, sikap netral dan bijaksana.

Motif kawung juga seringkali diartikan sebagai kesempurnaan, kemurnian dan kesucian. Hal ini selaras dengan konsep yang ingin disampaikan oleh Nusantara Wedding Expo, yakni agar para pengunjung dapat semakin tenang dan bijak dalam mempersiapkan pernikahannya terutama di masa pandemic.

Selain elemen bernuansa Nusantara, konsep perancangan ini juga ingin menonjolkan kesan elegan namun tetap sederhana. Oleh karena itu beberapa unsur tanaman seperti bunga-bunga bermekaran dan daun-daun kecoklatan digunakan agar sesuai dengan konsep desain secara keseluruhan.



Gambar 3. Proses pembuatan aset website

Desain dari button yang digunakan dibuat menggunakan elemen geometris berupa persegi panjang. Terdapat beberapa jenis button yang dibedakan berdasarkan warna dan bentuk sudutnya. Button dengan sudut yang lebih melengkung digunakan untuk perintah yang bersifat penting dan mengundang pengunjung. Berbeda dengan button yang memiliki ujung sedikit meruncing, digunakan untuk informasi yang bersifat umum.

Situs web ini tidak memiliki begitu banyak jenis ikon. Hanya ikon yang ditampilkan pada halaman "Home". Ikon pada halaman "Home" disini menggunakan bentuk vektor geometris yang merupakan representasi dari info penjelasan, sehingga dapat lebih mudah dipahami. Ikon ini menggunakan stoke yang tebal sebagai penegasan dari kesederhanaan simbolisasi gambar. Ikon juga dikemas dengan bentuk bulat berwarna coklat muda yang berfungsi untuk membedakan setiap ikon dan penjelasannya.

Situs web Nusantara Wedding Expo memiliki banyak informasi yang harus ditampilkan pada kategori yang sama, seperti foto pernikahan, artikel, logo sponsor, dll. Sehingga pada perancangan ini diperlukan adanya sebuah carousel indicator agar para pengunjung tahu dan

dapat dengan mudah melihat konten-konten yang ditampilkan. Carousel indicator ditampilkan dengan elemen geometris yang sederhana, dan menggunakan elemen perbedaan warna untuk memperjelas konten mana yang sedang dilihat oleh pengunjung.

Perancangan ini hanya menggunakan 3 ilustrasi utama yang tertera pada halaman landing page umum serta landing page untuk registered visitors. Konsep dari ilustrasi halaman landing page umum adalah menampilkan ilustrasi dari situasi pameran pernikahan yang diadakan secara langsung. Elemen yang diperlihatkan tentunya berhubungan dengan pernikahan dan elemen pendukungnya diambil dari aset yang telah ditentukan sebelumnya.

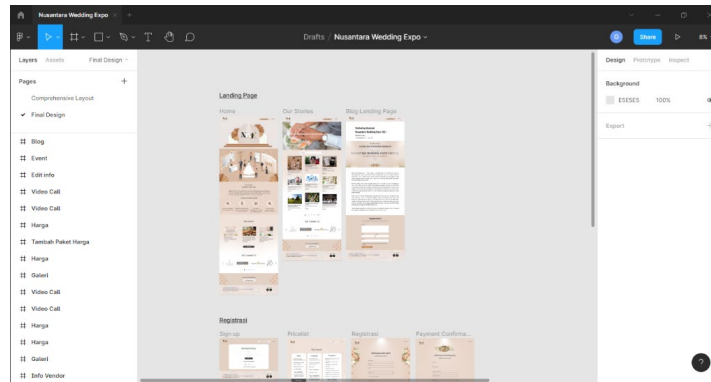
Sedangkan untuk halaman landing page bagi registered visitors, desain ilustrasi lebih mengarah pada kombinasi tampilan panggung asli dan panggung virtual pada video Youtube. Terdapat beberapa banner dengan warna putih dan emas untuk memperlihatkan logo sponsor dan pihak yang terlibat. Ukurannya dibuat lebih besar agar dapat menjadi fokus para pengunjung. Setelah melihat partner kerjasama dari acara ini, maka mata pengunjung akan diarahkan ke tampilan acara utama yang berada di tengah layer.

Terdapat 2 jenis tekstur yang akan digunakan dalam perancangan situs web ini. Tekstur pertama lebih diarahkan pada kesan yang mewah dan elegan. Namun agar tetap terlihat sederhana, warna yang digunakan merupakan warna abu-abu dengan sedikit biru keunguan. Secara sekilas tekstur ini terlihat seperti plastik yang mengkilap, yang memantulkan cahaya di sekitarnya. Elemen ini akan terlihat serasi dengan kesan elegan dari penggunaan elemen cahaya.

Selain tekstur yang mengkilap, perancangan ini juga akan memanfaatkan bayangan daun yang dibuat dengan warna dominan coklat-abu yang menenangkan. Tekstur ini dapat digunakan untuk membuat kesan penuh dari suatu komposisi desain yang sederhana. Tekstur ini juga dapat dipadukan dengan efek gradasi dengan warna yang lain ataupun warna transparan, sehingga terlihat lebih elegan.

3.8. Desain Final

Pembuatan desain final pada perancangan ini menggunakan software Figma. Pada bagian ini penulis melakukan penataan elemen sesuai dengan sketsa yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Selain meletakkan aset, pemilihan warna juga dilakukan pada tahap ini. Dari mulai warna tulisan hingga warna background yang sesuai dengan konten halamannya. Halaman Home diawali dengan ilustrasi vektor dua dimensi yang menggambarkan suasana pameran pernikahan. Bagian berikutnya diikuti dengan penjelasan Nusantara Wedding Expo serta keuntungan mengunjungi pameran virtual ini. Setelah itu terdapat beberapa artikel yang digambarkan dengan fotografi momen pernikahan dan cuplikan kalimat dari artikel terkait. Jika pengunjung ingin melihat artikel lainnya terdapat tombol “Selengkapnya” yang akan mengarahkan pengunjung ke halaman Our Stories.



Gambar 4. Proses pembuatan desain final website

Untuk melakukan registrasi sebagai vendor pernikahan, pengunjung dapat menuju halaman registrasi yang berisi kolom untuk mengisi informasi dari bisnisnya. Terdapat kolom nama bisnis, alamat, email, kategori jasa yang ditampilkan dengan menu dropdown, nama penanggung jawab, nomor telepon, nama asosiasi jika ada serta nomor anggota asosiasi. Pada bagian bawah halaman ini terdapat tombol “Daftar”, dimana jika informasi yang diperlukan sudah terisi maka akan muncul pop up menuju kotak masuk email mereka untuk melihat Order ID sehingga dapat menyelesaikan proses registrasi.

Ketika pengguna telah melakukan proses registrasi, data akan terlebih dahulu dicek oleh admin website sehingga tidak terjadi kesalahan dalam pengisian data. Jika data sudah benar maka pengguna akan mendapatkan email berupa invoice transaksi. Pada halaman ini terdapat beberapa kolom yang harus diisi oleh vendor yaitu Order ID yang telah dikirimkan melalui email, nama pengirim yang tertera pada bukti pembayaran, tanggal pembayaran, jumlah transaksi, tipe booth, serta catatan tambahan. Di bagian bawah vendor dapat mengunggah bukti pembayaran berupa foto pada kolom Payment Slip. Selain itu juga terdapat button recaptcha untuk memastikan bahwa informasi tidak diisi oleh robot.

Pengunjung juga dapat mengakses situs talkshow pada website ini di halaman Mainstage. Pada halaman ini terdapat ilustrasi vektor dua dimensi yang dibuat sedemikian rupa agar terlihat seperti panggung. Pada panggung ini juga ditampilkan link menuju Talkshow yang akan ditampilkan secara live melalui Youtube.

Selain itu terdapat beberapa pilihan acara yang ada pada kolom “Event”. Jika ingin melihat seluruh daftar acara, terdapat tombol “Selengkapnya” pada bagian bawah banner yang akan mengarahkan pengunjung pada halaman Events. Dan pada bagian bawah halaman juga terdapat kolom daftar vendor yang berisi nama vendor, foto dan penawaran yang ditawarkan. Untuk melihat vendor lainnya terdapat tombol “Lihat vendor lain”.

Website ini menggunakan sistem Customer Management System (CMS) dimana vendor yang terdaftar dapat mengolah informasi yang akan tampil pada halaman bisnisnya, melalui halaman “Akun Vendor”. Sehingga pada halaman ini pengguna dapat memasukan informasi yang akan secara otomatis terbaru di halaman utama website. Halaman ini terlihat seperti halaman Akun vendor, hanya saja kedua tabel berisi kolom-kolom yang dapat diisi dan diubah sesuai dengan kebutuhan. Ketika vendor sudah selesai mengubah informasi bisnisnya, vendor dapat menggunakan tombol “Save” untuk menyimpan perubahan yang telah dilakukan.

Pada kolom halaman “Edit Profile”, terdapat berbagai kolom bagi vendor untuk mengisi informasi yang ingin ditampilkannya. Dimulai dengan bagian kiri halaman yang memuat informasi utama seperti foto profil, nama bisnis, alfamart, provinsi, kota dan sosial media seperti Facebook, Instagram, Youtube, Whatsapp bahkan situs web. Pada tab Galeri, vendor dapat menambahkan foto di bagian bawah halaman dengan cara memilih foto pada folder komputer. Untuk video yang ingin ditampilkan, vendor dapat meletakkan link Youtube dari video tersebut.

Tab yang berisi informasi berupa teks seperti tab “Tentang kami” dan deskripsi pada daftar harga dilengkapi dengan pengaturan ukuran tulisan, ketebalan, kemiringan, garis paragraf, penomoran serta berbagai pengaturan teks yang lainnya. Untuk E-flyer pada tab “Info Lainnya” vendor hanya perlu mengunggah file berbentuk PDF. Serta untuk tab “Video call”, vendor dapat memasukan link Zoom serta jadwal yang sudah ditentukan agar dapat berkomunikasi dengan lebih mudah dengan para pengunjung.

Hasil dari perancangan ini merupakan situs web www.nusantaraweddingexpo.com yang berukuran 1366 x 768 px dengan konsep desain elegan, tradisional yang memberi kesan hangat. Hal ini diwujudkan dengan adanya ornamen-ornamen batik serta penggunaan cahaya dalam tampilan background web. Terdapat beberapa media pendukung untuk membantu penggunaan serta meningkatkan brand awareness situs web ini, seperti poster online, video tutorial yang ada di Youtube serta pemasangan top banner online pada situs web Kompas.id.

3.9. Media Pendukung

Video tutorial ini dapat dikatakan sebagai panduan dalam menelusuri situs web Nusantara Wedding Expo. Video ditampilkan dalam bentuk screen record situs web yang dilakukan melalui perangkat smartphone. Video ini disertai dengan penjelasan berupa teks serta dilengkapi dengan background musik yang bersemangat. Video pertama merupakan video tutorial penggunaan website bagi para pengunjung. Ukuran dari video ini adalah 1280 x 1080 px sesuai dengan ukuran video landscape pada Youtube.

Video tutorial ini merupakan panduan untuk mengisi informasi vendor khususnya pada halaman “Akun Vendor”. Video ditampilkan dalam bentuk screen record situs web yang dilakukan melalui perangkat laptop. Video ini disertai dengan penjelasan berupa rekaman voice over serta background musik yang bersemangat. Ukuran dari video ini adalah 1280 x 1080 px sesuai dengan ukuran video landscape pada Youtube.

Media pendukung terakhir merupakan top banner online yang berisi tentang informasi Nusantara Wedding Expo yang dapat diarahkan menuju website-nya. Banner ini memiliki ukuran 960 x 90 px dan berbentuk GIF. Dalam penempatan yang terbatas ini informasi yang disediakan adalah logo, nama acara, tanggal pembukaan website, tombol “Join” serta produk utama dari acara ini yaitu situs web www.nusantaraweddingexpo.com.

4. Simpulan

Perancangan desain web sebagai media interaktif Nusantara Wedding Expo telah diterima dan dieksekusi dengan baik oleh penyelenggara Nusantara Wedding Expo. Dari hasil evaluasi yang ada, dapat diketahui bahwa para bisnis jasa pernikahan sangat antusias dengan adanya pameran virtual yang mampu meningkatkan pemasaran bisnisnya terutama di masa

pandemi. Hasil desain dari perancangan ini diharapkan dapat dikelola dengan baik serta berguna bagi kelanjutan bisnis Nusantara Wedding Expo.

Bagi pengelola situs web Nusantara Wedding Expo selanjutnya, diperlukan tahap pengembangan situs web sesuai dengan evaluasi dari para pengunjung agar situs web semakin mudah untuk digunakan. Selain itu, saran bagi desainer situs web Nusantara Wedding Expo selanjutnya adalah memastikan bahwa tampilan desain web yang diinginkan dapat dieksekusi dengan baik oleh pihak web developer. Bersamaan dengan pernyataan tersebut, diperlukan strategi pemasaran yang tepat untuk menunjang situs web ini. Agar perancangan ini berguna tidak hanya bagi pihak Nusantara Wedding Expo namun juga para calon pengantin dan vendor pernikahan terutama di tengah masa pandemi COVID-19.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung baik secara moral maupun materil, terutama kepada pihak penyelenggara Nusantara Wedding Expo yang telah mewujudkan hasil perancangan desain web ini sehingga dapat tereksekusi dengan baik.

Daftar Rujukan

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Banindro, B.S. (2018). *Kapita selekta*. Yogyakarta: Dwi-Quantum.
- Beaird, J. (2010). *The principles of beautiful web design*. Canada: SitePoint Pty Ltd.
- Biarezky, B. (2019). "Bridestory Menghadirkan Prediksi Tren 2019 dan Ulasan Data Pernikahan 2018 - Bridestory Blog." *Bridestory*. (<https://www.bridestory.com/id/blog/bridestory-presents-2019-wedding-trend-forecast-and-2018-wedding-insights>).
- Biarezky, B. (2020). "Biar Cinta Bercerita: A New Normal Wedding Report 2020 - Bridestory Blog." *Bridestory*. (<https://www.bridestory.com/id/blog/biar-cinta-bercerita-a-new-normal-wedding-report-2020>).
- Cenadi, C.S. (1999). "Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual." (https://www.researchgate.net/publication/43330420_ELEMENTEMEN_DALAM_DESAIN_KOMUNIKASI_VISUAL).
- Darmawan, D. (2013). *Desain dan pemrograman website*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fitriah, M. (2018). *Komunikasi pemasaran melalui desain visual*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hermanto, Y. A. L., Pahlevi, A.S., & Sutrisno, A.A. (2019). Identifikasi ilustrasi-tipografi graphic vernacular sebagai sistem tanda dan identitas Warung Tenda di Kota Malang." *Jadecs*.
- Hermanto, Y. A. L., Pahlevi, A.S., Sutrisno, A.A., & Ibrahim, N.B. (2021). Mega shifts in the business pivot in visual communication design subsector during the COVID-19 pandemic. *KnE Social Sciences*. doi: 10.18502/kss.v5i3.8562.
- Ibrahim, A. (2008). *Cara praktis membuat website dinamis menggunakan XAMPP*. Yogyakarta: Neotekno.
- Nazir, M. (1998). *Metode penelitian*. Jakarta: PT. Ghalia Indonesia.
- Suhendra, F.I., & Wardhani, I.J.T. (2015). *Manajemen event pameran pernikahan tradisional lintas warna*. Universitas Islam Bandung.
- Suyanto, A.H. (2007). *Step by step: Web design theory and practices*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tague, N.R. (2005). *The quality toolbox, American society for quality*. Milwaukee: Quality Press." (https://kupdf.net/download/e1224the-quality-toolbox-decry_5afadccce2b6f5781c4175a0_pdf%20diakses%2010%20Januari%202021).
- Utomo, W.P. (2019). *Memahami perilaku millennial Indonesia*. (<https://cdn.idntimes.com/content-documents/indonesia-millennial-report-2019-by-idn-times.pdf>).



Developing Podcast as a Media in Teaching Listening for Students of Mandarin Language Education Study Program, Universitas Negeri Malang

Pengembangan Media Podcast untuk Keterampilan Menyimak Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang

Virlya Rahma Ilana, Edy Hidayat*, Octi Rjcky Mardasari

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

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

Paper received: 04-02-2021; revised: 16-02-2021; accepted: 28-02-2021

Abstract

The purpose of this development is to develop podcast media in Mandarin learning that focuses on listening skill of Chinese Language Education Study Program students 2019, State University of Malang. The development model used is the ADDIE model with five development stages, including analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media developed by the researcher of this present study has been validated by media experts and material experts and tested on the 2019 Chinese language education study program students who take Listening 1. Development data were obtained from validation questionnaires for media experts and material experts, observation sheets, and questionnaires for the student. The results showed that the use of this podcast media helps in improving students' listening skill and also explains vocabulary in easy-to-understand podcast media. In addition, this podcast media is suitable to be used as a learning resource in improving students' listening skill. Based on the above discussion, it can be concluded that this podcast media can be used to practice Chinese listening skills.

Keywords: development, podcast media, listening skill

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *podcast* dalam pembelajaran bahasa Mandarin yang berfokus pada keterampilan Menyimak mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2019 Universitas Negeri Malang. Model penelitian dan pengembangan yang peneliti gunakan adalah model ADDIE yang berisi lima tahapan pengembangan, yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Media yang dikembangkan oleh peneliti telah divalidasi kepada ahli media dan ahli materi, serta telah melalui uji coba pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2019 yang mengambil mata kuliah Menyimak 1. Data pengembangan didapatkan dari lembar angket validasi ahli media dan ahli materi, lembar observasi, dan lembar angket mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *podcast* yang dikembangkan oleh peneliti membantu dalam meningkatkan keterampilan Menyimak mahasiswa dan juga penjelasan kosakata dalam media *podcast* yang mudah dipahami. Selain itu media yang dikembangkan oleh peneliti sudah sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam meningkatkan keterampilan Menyimak mahasiswa. Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *podcast* yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk melatih keterampilan Menyimak bahasa Mandarin.

Kata kunci: pengembangan, media podcast, keterampilan menyimak

1. Pendahuluan

Mewabahnya virus covid 19 saat ini memberikan tekanan kepada dunia pendidikan sehingga mengharuskan menteri pendidikan untuk membuat kebijakan bahwa segala aktivitas pembelajaran di masa pandemi dilakukan secara daring. Hal tersebut menuntut pendidik untuk menggunakan semua media yang ada dalam mendukung pembelajaran daring. Dalam hal ini teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam memfasilitasi interaksi, komunikasi, serta penyajian agar proses pembelajaran berjalan dengan baik (Lestari, 2020). Pemilihan penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Pemanfaatan dan perancangan media pembelajaran dengan baik akan membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang membawa dan menyampaikan informasi dari pengirim informasi ke penerima informasi (Kustandi & Darmawan, 2020). Gerlach dan Ely menambahkan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Kustandi & Darmawan, 2020), dalam hal ini dapat diketahui bahwa pendidik, lingkungan belajar, dan bahan ajar merupakan media. Segala bentuk komunikasi apapun juga merupakan media (Abi Hamid, Ramadhani, Masrul, Juliana, Safitri, Munsarif, Jamaludin, & Simarmata, 2020). Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa orang, alat atau sarana komunikasi berupa, media cetak, media audio, serta media video yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran kepada mahasiswa serta dapat memudahkan mahasiswa memperoleh pesan tersebut. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mahasiswa antara lain: (1) Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pembelajaran menjadi lebih jelas sehingga memudahkan mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, (3) Metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga mahasiswa tidak mudah merasa bosan, (4) Mahasiswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar (Kustandi & Darmawan, 2020).

Media pembelajaran yang sering digunakan di masa pandemi antara lain media *virtual learning* seperti *Zoom Cloud Meetings* dan *Google Meet*, media *e-learning* seperti *Edmodo* dan *Google Classroom*, dan juga penggunaan media *Power Point*. Tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh mahasiswa seperti kendala pada jaringan internet yang tidak lancar sehingga sering muncul kendala saat ingin *submit* tugas kuliah dan juga jaringan sering terputus ketika melakukan *virtual learning*, kendala lainnya yaitu sulit untuk memahami materi dan sulit untuk belajar pelafalan dengan benar bagi mahasiswa yang belajar bahasa asing termasuk belajar bahasa Mandarin. Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin yang telah mengambil kelas Menyimak juga menyebutkan bahwa kendala yang mereka hadapi dalam mata kuliah Menyimak adalah mereka membutuhkan audio yang pelafalannya jelas dan tempo pengucapan tidak terlalu cepat, mereka juga membutuhkan media yang dapat menjelaskan kosakata dan cara pelafalannya.

Media pembelajaran yang memiliki pengaruh tinggi adalah media audio (Darwis, 2016). Penggunaan media audio pada masa perkembangan teknologi selain dapat membuat mahasiswa mudah belajar bahasa juga dapat meningkatkan minat belajar, serta penggunaannya menjadi praktis dan mudah digunakan karena dapat diunggah secara *online* (Darwis, 2016; Rosell-Aguilar, 2013). Weidenman mengatakan bahwa penggunaan audio akan meningkatkan kemampuan untuk mengingat materi dalam otak, serta dapat membangkitkan perhatian, dan lebih personal karena suara mengandung intonasi dan ekspresi (Istanto, 2011).

Sudjana (Prahasari, 2014) juga mengatakan bahwa manfaat dari menggunakan media audio sebagai media pembelajaran antara lain: (1) Sebagai pemusat perhatian mahasiswa, (2) Membantu mahasiswa dalam mengikuti pengajaran, (3) Membantu melatih daya analisis mahasiswa, (4) Membantu mahasiswa menemukan arti dari suatu konteks, (5) Membantu mahasiswa dalam memilih informasi yang berguna dan tidak, dan (6) Membantu mahasiswa dalam mengemukakan kembali suatu informasi, mengingat kembali suatu informasi dan merangkum informasi tersebut. Media pembelajaran audio yang sering digunakan adalah kaset atau CD, audio, MP3 atau MP4, dan rekaman (Dewi & Budiana, 2018). Hal tersebut sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan pada kelas Menyimak 1 Universitas Negeri Malang. Terdapat pendapat lain yang mengatakan bahwa media yang sering digunakan pada masa ini adalah *podcast* karena dapat diakses secara *online* melalui *website* (Darwis, 2016) yang mana kelas Menyimak 1 Universitas Negeri Malang belum pernah menggunakan media *podcast* sebagai media pembelajaran.

Podcast adalah kumpulan audio atau video yang dapat diunduh ke komputer atau *media player* serta dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun. *Podcast* sebagai standard siaran audio dan video yang dapat diunduh dan dimainkan di perangkat seluler, *iPhone*, dan *iPods* (Darwis, 2016; Rajpal & Devi, 2011). *The New Oxford American Dictionary* (Al Qasim & Al Fadda, 2013) juga mengemukakan hal yang sama, yaitu *podcast* sebagai file multimedia digital yang tersedia di internet untuk diunduh ke *portable media player*, komputer, dan lain-lain. Konten *podcast* dapat mencakup berbagai topik seperti lagu, lelucon, cerita, puisi, atau dalam hal pembelajaran bahasa seperti belajar pengucapan, belajar kosakata, tata bahasa yang dapat diterapkan sebagai sumber belajar (Darwis, 2016). *Podcast* dapat mendukung pembelajaran mahasiswa tidak hanya dalam keterampilan Menyimak tetapi dalam pembelajaran berbahasa lainnya seperti tata bahasa, pelafalan, kosakata, dan dalam strategi menyimak dan berbicara (Chan, Chen, & Doppel, 2011; Istanto, 2011). *Podcast* memiliki tiga jenis *podcast*, yaitu *audio podcast*, *video podcast*, dan *enhanced podcast* (Darwis, 2016; Indriastuti & Saksono, 2015). *Audio podcast* adalah *podcast* sederhana dan hanya berisi suara, file yang dihasilkan berformat MP3 dan relatif kecil, *video podcast* adalah *podcast* yang berisi suara dan gambar, file yang dihasilkan berformat MP4 dan relatif besar, sedangkan *enhanced podcast* adalah *podcast* yang berisi suara yang mempunyai fitur-fitur tambahan untuk membantu pendengar. Beberapa manfaat dari penggunaan *podcast* sebagai media pembelajaran antara lain, *podcast* dapat diakses secara otomatis dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga membuat mahasiswa dapat melakukan pembelajaran mandiri serta dapat mempelajari kembali materi yang tersedia, *podcast* mudah digunakan dan dapat dikontrol oleh mahasiswa seperti melakukan *pause*, *fast-forward*, *rewind*, atau *skip*.

Podcast dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran berbahasa (Ho et al., 2016; Istanto, 2011). Pembelajaran berbahasa selalu berhubungan erat dengan keterampilan berbahasa, salah satunya adalah keterampilan Menyimak. Menyimak adalah suatu proses untuk menyusun dan menempatkan suara-suara yang didengar menjadi suatu makna (Wardhono & Istiana, 2018). Anderson mengatakan menyimak dapat diartikan mendengarkan dengan seksama (Wardhono & Istiana, 2018). Menyimak juga dapat diartikan memperhatikan baik-baik sesuatu yang diucapkan seseorang (Umi Hijriyah, 2016). Menyimak memiliki empat tahapan, yaitu tahap mendengar, tahap memahami, tahap menginterpretasi, dan tahap mengevaluasi (Ibda, 2019). Tahapan menyimak yang pertama adalah tahap mendengar, yaitu tahap dimana mahasiswa hanya mendengarkan yang diucapkan oleh pemberi informasi. Tahap menyimak yang kedua adalah tahap memahami, setelah mahasiswa

mendengarkan informasi yang diucapkan oleh pembicara, mahasiswa berusaha memahami makna dari informasi tersebut. Tahap menyimak yang ketiga adalah tahap menginterpretasi, setelah mahasiswa memahami makna dari informasi yang diucapkan oleh pembicara, mahasiswa berusaha untuk menafsirkan isi atau maksud informasi tersebut, dan tahapan menyimak yang keempat adalah tahap evaluasi, setelah mahasiswa mengetahui maksud dari informasi dari pembicara, mahasiswa masih harus mengevaluasinya.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media *podcast* 天天讲故事你听得越多学得越好 [Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] yang bertujuan untuk melatih keterampilan Menyimak mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin pada mata kuliah Menyimak 1. Peneliti mengembangkan *podcast* dengan jenis *audio podcast* yang bertemakan kehidupan sehari-hari 日常生活 [Rìcháng shēnghuó]. *Podcast* yang peneliti kembangkan akan diunggah pada *platform Spotify*.

2. Metode

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian dan pengembangan atau disingkat R&D. Sugiyono (Sutarti & Irawan, 2017) mengatakan bahwa R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, juga digunakan untuk menguji kelayakan dan keefektivitasan produk. Sujadi (Sutarti & Irawan, 2017) juga menambahkan bahwa metode dari penelitian dan pengembangan harus dapat dipertanggungjawabkan. Metode penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Sezer (Rayanto, 2020) mengatakan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan pada setiap analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi dan berkoordinasi dengan fase yang ada. Rayanto menambahkan bahwa prosedur atau tahapan pengembangan model ADDIE dimulai dari tahapan analisis, tahapan perancangan, tahapan pengembangan, tahapan implementasi, dan tahapan evaluasi.

Peneliti memilih model ADDIE karena tahapan pengembangan dalam model ADDIE memiliki urutan yang sistematis. Model ADDIE juga memiliki evaluasi pada setiap tahapannya yang dapat membuat tujuan dari penelitian dan pengembangan ini tercapai. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE melalui beberapa tahap, yaitu: *Pertama*, Tahap Analisis, pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara melakukan wawancara pendahuluan kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin yang telah mengambil mata kuliah Menyimak 1 dan dosen matakuliah Menyimak 1, kemudian peneliti melakukan analisis kurikulum, peneliti mengkaji RPS mata kuliah Menyimak 1 dan mengkaji Katalog Jurusan Sastra Jerman Edisi Agustus 2020 guna mengetahui bahan ajar yang digunakan, materi-materi yang harus diajarkan, serta mengetahui tujuan yang harus dicapai dalam mata kuliah Menyimak 1. Tahap analisis ini peneliti lakukan guna mendapatkan gambaran umum mengetahui kesesuaian media yang dikembangkan peneliti dengan kebutuhan mahasiswa, *Kedua*, Tahap Perancangan, pada tahap ini peneliti melakukan perancangan pada media yang akan dikembangkan. Peneliti menentukan materi *podcast*, memilih tema yang akan digunakan dalam *podcast*, menentukan kosakata apa saja yang ada dalam *podcast*, dan membuat transkrip *podcast*, yang berisi pembukaan, isi, dan penutup, *Ketiga*, Tahap Pengembangan, peneliti mengembangkan media sesuai dengan rancangan di tahap perancangan, Pada tahap ini, peneliti mengembangkan materi *podcast* dari kosakata yang harus dikuasai oleh mahasiswa, kemudian peneliti akan melakukan validasi ke Karina Fefi

Laksana Sakti selaku ahli materi. Setelah semua materi layak untuk digunakan, peneliti membuat *podcast* dan divalidasikan kepada Robby Yunia Irawan selaku ahli media, *Keempat*, Tahap Implementasi, pada tahap ini peneliti mengujicobakan media yang dikembangkan oleh peneliti kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin yang mengambil mata kuliah Menyimak 1 *offering* A dan *offering* B selama dua hari melalui aplikasi *virtual learning Zoom Cloud Meetings*, dan *Kelima*, Tahap Evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap penilaian dari uji coba produk yang mengacu pada hasil observasi oleh observer dan hasil angket mahasiswa secara deskriptif dengan menggunakan teknik kualitatif.

Subjek uji coba dari penelitian dan pengembangan ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin yang mengambil mata kuliah Menyimak 1. Mata kuliah Menyimak 1 terbagi menjadi dua *offering*, yaitu *offering* A dan *offering* B. *Offering* A terdiri dari 26 mahasiswa, sedangkan *offering* B terdiri dari 23 mahasiswa. Jadi total subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini sebanyak 49 mahasiswa. Data yang digunakan adalah data primer yang dikumpulkan secara langsung dari validator, observer, dan mahasiswa. Data tersebut adalah data kualitatif yang berisi pertanyaan-pertanyaan. Data yang diperoleh dari validator berupa kesesuaian materi dan kelayakan media, serta masukan-masukan yang dapat memperbaiki kelayakan materi dan media tersebut. Data yang diperoleh dari observasi berupa proses uji coba dan reaksi mahasiswa, sedangkan data yang diperoleh dari mahasiswa berupa respon mahasiswa terhadap materi *podcast* yang dikembangkan oleh peneliti. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar angket dan lembar observasi. Lembar angket ini diperuntukkan untuk validator ahli media, validator ahli materi, dan mahasiswa dalam tahap uji coba produk. Sedangkan lembar observasi diperuntukkan untuk observer dalam tahap uji coba produk. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menganalisis data yang diperoleh dari hasil angket validasi ahli, angket mahasiswa, serta lembar observasi dari observer secara deskriptif dengan menggunakan teknik kualitatif, yang nantinya data yang telah diperoleh oleh peneliti akan peneliti uraikan lagi, kemudian akan dirumuskan kesimpulan dari data tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa media *podcast* 天天讲故事你听得越多学得越好 [Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo], yaitu *podcast* pembelajaran bahasa Mandarin yang bertujuan untuk melatih keterampilan Menyimak. *Podcast* ini bertemakan kehidupan sehari-hari 日常生活 [Rìcháng shēnghuó] yang di dalamnya terdapat sub tema 我跟他××十年了 [Wǒ gēn tā rènshí shí niánle] dan 周末你有什么打算? [Zhōumò nǐ yǒu shé me dǎsuàn?]. Setiap sub tema memiliki tiga seri yang saling berhubungan. Seri yang pertama yaitu seri kosakata, seri ini berisikan kosakata-kosakata beserta penjelasannya yang akan membantu mahasiswa untuk memahami materi di seri berikutnya. Seri yang kedua yaitu materi, seri ini berisikan materi berupa cerita-cerita pendek. Seri yang ketiga yaitu seri soal, seri ini berisikan latihan soal yang dapat mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa.

Petunjuk penggunaan media *podcast* ini adalah dengan cara membuka platform *Spotify* dan mengetik 天天×故事你听得越多学得越好 *PODCAST* di kolom pencarian, setelah itu mahasiswa dapat memilih salah satu sub tema *podcast* untuk didengarkan dari seri pertama

sampai seri ketiga, kemudian mahasiswa dapat mengklik *link google form* untuk mengumpulkan jawaban soal yang terdapat di deskripsi *podcast* seri ketiga. Setelah mahasiswa mendengarkan rangkaian dari *podcast* tersebut, mahasiswa mengulangi cara yang sama untuk mendengarkan sub tema *podcast* yang lainnya.

Podcast 天天讲故事你听得越多学得越好 [*Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo*] telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta diuji cobakan pada mahasiswa *offering A* dan *offering B* kelas Menyimak 1 Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang yang berjumlah 49 mahasiswa, dengan diamati oleh tiga orang observer. Dalam proses validasi produk dan uji coba, digunakan instrumen pengumpulan data berupa angket dan lembar observasi. Berikut disajikan data-data dari angket dan lembar observasi yang telah terisi. Data-data tersebut adalah data hasil validasi ahli media, data hasil validasi ahli materi, data hasil observasi, serta data hasil angket mahasiswa.

3.1. Data Hasil Validasi

Data hasil validasi ahli terdiri dari data hasil validasi ahli media yaitu Robby Yunia Irawan, S.Pd., M.Pd dan data hasil validasi ahli materi yaitu Karina Fefi Laksana Sakti, S. Pd., MTCSOL. Merujuk pada hasil validasi ahli media, dapat diketahui bahwa berdasarkan aspek kualitas musik, musik latar sudah sesuai, musik penutup juga sudah sesuai, tetapi musik secara keseluruhan tidak sesuai. Adapun keterangan yang diberikan ahli media adalah jeda musik latar kurang sesuai, beberapa bagian volume musik juga perlu dikurangi sehingga memerlukan perbaikan. Selain itu, merujuk pada aspek kualitas suara, terbukti bahwa pada aspek kualitas suara, kualitas suara secara keseluruhan sudah sesuai sudah tidak ada *noise* atau *hum*, komposisi musik dan suara pemateri juga sudah sesuai, tetapi tempo suara pada saat menyampaikan materi tidak sesuai dikarenakan terlalu cepat, sehingga memerlukan perbaikan. Merujuk pada aspek kualitas tampilan, terbukti bahwa tampilan *podcast* secara keseluruhan sudah menarik, pemilihan tampilan gambar sudah sesuai, dan pemilihan tampilan *font* juga sudah sesuai. Ahli media memberikan komentar bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti belum memiliki petunjuk penggunaan produk. Sehingga ahli media menyarankan peneliti untuk membuat petunjuk penggunaan media *Podcast* 天天讲故事你听得越多学得越好 [*Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo*]. Ahli media menyimpulkan bahwa media *podcast* yang dikembangkan oleh peneliti layak dengan revisi.

Merujuk pada hasil validasi ahli materi, terbukti bahwa dilihat dari aspek kesesuaian materi, materi sudah sesuai dengan HSK 3, materi sudah sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa, materi sudah sesuai dengan tema kehidupan sehari-hari, struktur kalimat dalam materi *podcast* sudah tepat, tata bahasa yang digunakan dalam materi *podcast* sudah tepat, latihan soal sudah sesuai dengan materi *podcast*, tingkat kesulitan latihan soal sudah sesuai dengan kemampuan mahasiswa. Adapun keterangan yang diberikan ahli materi adalah ada beberapa penggunaan kosa kata dan tata bahasa yang tidak tepat sehingga perlu diperbaiki. Selain itu, merujuk pada aspek kesesuaian pelafalan, pelafalan materi sudah tepat dan jelas, tetapi tempo pengucapan materi tidak sesuai dengan kemampuan mahasiswa. Adapun keterangan yang diberikan ahli materi adalah tempo sedikit terlalu cepat untuk mahasiswa semester 4. Ahli materi menyimpulkan bahwa media *podcast* yang dikembangkan oleh peneliti layak dengan revisi

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Podcast* 天天讲故事你听得越多学得越好 [Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] membutuhkan revisi untuk memperbaiki jeda musik latar, menurunkan tempo suara, dan menambahkan petunjuk penggunaan produk. Meski begitu, ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa media *Podcast* 天天讲故事你听得越多学得越好 [Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] valid, dengan penilaian layak dengan revisi.

3.2. Data Hasil Uji Coba Produk

Peneliti menggunakan media *Podcast* 天天讲故事你听得越多学得越好 [Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] yang dikembangkan oleh peneliti pada mata kuliah Menyimak 1. Agar memudahkan mengakses media yang peneliti kembangkan, maka peneliti mengunggah Media *Podcast* 天天讲故事你听得越多学得越好 [Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] ini di platform *Spotify*. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli yang mengatakan bahwa penggunaan media audio menjadi praktis dan mudah digunakan karena dapat diunggah secara *online* (Darwis, 2016; Rosell-Aguilar, 2013). Penggunaan media *Podcast* 天天讲故事你听得越多学得越好 [Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] ini terdapat tiga tahapan yang harus dilakukan. Tahapan pertama yaitu, mahasiswa harus mendengarkan seri pertama yaitu seri kosakata yang berisikan kosakata-kosakata beserta penjelasannya yang nantinya akan membantu mahasiswa untuk memahami materi di seri berikutnya. Tahapan kedua yaitu, mahasiswa harus mendengarkan seri kedua yaitu seri materi yang berisikan materi berupa cerita-cerita pendek, dan tahapan yang ketiga yaitu, mahasiswa harus mendengarkan seri ketiga yaitu seri latihan soal yang berisikan latihan-latihan soal guna mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa. Hal ini sejalan dengan tahapan menyimak yang dikemukakan oleh Tarigan (Ibda, 2019) yang berpendapat bahwa menyimak memiliki empat tahap yaitu, mendengar, memahami, menginterpretasi, dan mengevaluasi. Setelah mahasiswa mendengarkan *podcast*, mahasiswa berusaha memahami makna dari isi *podcast* yang didengarkannya, setelah itu mahasiswa harus menafsirkan isi informasi tersebut dan mengevaluasinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer, terbukti bahwa berdasarkan aspek partisipasi mahasiswa, mahasiswa bersemangat mendengarkan media saat uji coba berlangsung, mahasiswa aktif menyimak materi yang terdapat dalam *podcast* saat uji coba berlangsung, mahasiswa fokus mengerjakan latihan soal yang diberikan. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli yang mengatakan bahwa media audio dapat meningkatkan minat mahasiswa, dapat menarik perhatian atau fokus mahasiswa, dan dapat memusatkan perhatian mahasiswa (Darwis, 2016; Istanto, 2011; Prahasari, 2014; Rosell-Aguilar, 2013). Observer juga mengatakan bahwa mahasiswa tidak mengalami kesulitan saat mengakses media *podcast* karena peneliti membagikan *link podcast* kepada mahasiswa melalui ketua *offering*. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli yang mengatakan bahwa media *podcast* dapat diakses dengan menggunakan komputer, *iPhone*, atau *iPods* dan tersedia di internet sehingga dapat diakses secara *online* (Al Qasim & Al Fadda, 2013; Darwis, 2016; Rajpal & Devi, 2011; Rosell-Aguilar, 2013). Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pada saat kegiatan uji coba berlangsung kondisi kelas kondusif serta sarana dan prasarana yang tersedia mencukupi. Selain itu mahasiswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan uji coba dan mudah mengakses media yang dikembangkan oleh peneliti. Ketiga observer menyatakan bahwa media *Podcast* 天天讲故事你

听得越多学得越好 [Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] menarik dan dapat digunakan untuk melatih keterampilan menyimak mahasiswa.

Pada saat penelitian berlangsung, peneliti mengetahui fakta bahwa mahasiswa bersemangat saat mendengarkan media *podcast*, mahasiswa aktif menyimak tahapan materi yang terdapat dalam *podcast*, dan mahasiswa dapat mengerjakan latihan soal dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana yang menyatakan kelebihan dari media audio adalah sebagai pemusat perhatian mahasiswa, membantu mahasiswa dalam mengikuti pengajaran, dan membantu daya analisis mahasiswa (Prahasari, 2014). Berikut adalah data hasil angket mahasiswa aspek kebermanfaatan media.

Table 1. Data Hasil Angket Mahasiswa Aspek Kebermanfaatan Media

Aspek	No	Pertanyaan	Jawaban Ya
Kebermanfaatan Media	1	Media <i>podcast</i> dapat meningkatkan keterampilan Menyimak bahasa Mandarin	49
	2	Media <i>podcast</i> dapat meningkatkan semangat dalam pembelajaran bahasa Mandarin	46
	3	Media <i>podcast</i> dapat membuat pembelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih menarik	46

Berdasarkan hasil angket mahasiswa, dapat diketahui bahwa pada aspek kebermanfaatan media pada pertanyaan mengenai media *podcast* dapat membantu meningkatkan keterampilan Menyimak bahasa Mandarin, seluruh mahasiswa memberikan jawaban “ya”. Hal tersebut sesuai dengan pendapat para ahli yang mengatakan bahwa media *podcast* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan Menyimak dalam berbahasa seperti belajar pelafalan, kosakata, tata bahasa (Chan et al., 2011; Darwis, 2016; Ho, Chou, & Fang, 2016; Istanto, 2011). Sedangkannya pada pertanyaan mengenai media *podcast* dapat meningkatkan semangat dalam pembelajaran bahasa Mandarin dan pertanyaan mengenai media *podcast* dapat membuat pembelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih menarik, terdapat 46 mahasiswa yang memberikan jawaban “ya”. Hal tersebut sesuai dengan pendapat para ahli yang mengatakan bahwa media audio dapat meningkatkan minat mahasiswa, dapat menarik perhatian atau fokus mahasiswa, dan dapat memusatkan perhatian mahasiswa (Darwis, 2016; Istanto, 2011; Prahasari, 2014; Rosell-Aguilar, 2013)

Table 2. Data Hasil Angket Mahasiswa Aspek Kebermanfaatan Media

Aspek	No	Pertanyaan	Jawaban Ya
Kemudahan Media	1	Media <i>podcast</i> mudah digunakan	46
	2	Media <i>podcast</i> cukup praktis	48
	3	Media <i>podcast</i> ini mudah diakses	47
	4	Penjelasan kosakata di media <i>podcast</i> mudah dipahami?	47

Berdasarkan pada aspek kemudahan media, pada pertanyaan mengenai media *podcast* mudah digunakan terdapat 46 yang menjawab “ya”. Sedangkan pada aspek kemudahan media pada pertanyaan mengenai media *podcast* cukup praktis terdapat 48 orang menjawab “ya”. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang mengatakan bahwa *podcast* cukup praktis dan mudah digunakan karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun karena tersedia di internet (Darwis, 2016; Rosell-Aguilar, 2013). Selain itu, pertanyaan mengenai kemudahan mengakses media *podcast* dan penjelasan kosakata di media *podcast* mudah dipahami terdapat 47 orang menjawab “ya”. Hal tersebut sesuai dengan pendapat ahli yang mengatakan bahwa *Podcast* dapat mendukung pembelajaran mahasiswa tidak hanya dalam keterampilan Menyimak tetapi dalam pembelajaran berbahasa lainnya seperti tata bahasa, pelafalan, kosakata, tata bahasa, yang dapat diterapkan sebagai sumber belajar (Chan et al., 2011; Darwis, 2016; Istanto, 2011).

Tabel 3. Data Hasil Angket Mahasiswa Aspek Kebermanfaatan Media

Aspek	No	Pertanyaan	Jawaban Ya
Kesesuaian Media	1	Durasi <i>podcast</i> sudah sesuai untuk latihan menyimak	46
	2	Latihan soal sudah sesuai dengan materi <i>podcast</i>	49
	3	Media yang dikembangkan sudah sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam meningkatkan kemampuan menyimak	47

Berdasarkan pada aspek kesesuaian media pada pertanyaan mengenai durasi *podcast* sudah sesuai untuk latihan menyimak, terdapat 46 mahasiswa yang menjawab “ya”. Sedangkan pada pertanyaan mengenai kesesuaian latihan soal dengan materi *podcast* seluruh mahasiswa memberikan jawaban “ya”. Pada pertanyaan mengenai kesesuaian media yang dikembangkan oleh peneliti untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam meningkatkan kemampuan menyimak mahasiswa terdapat 47 orang menjawab “ya”. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Podcast* 天天☒故事你听得越多学得越好[Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] membantu dalam meningkatkan keterampilan menyimak mahasiswa, media *podcast* cukup praktis dan mudah di akses, penjelasan kosakata di media *Podcast* 天天☒故事你听得越多学得越好[Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] mudah dipahami mahasiswa, serta latihan soal yang sesuai dengan materi *podcast* yang telah disajikan, media *Podcast* 天天☒故事你听得越多学得越好[Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] sudah sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam meningkatkan kemampuan menyimak mahasiswa.

4. Simpulan

Media *Podcast* 天天☒故事你听得越多学得越好[Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin yang berfokus pada keterampilan menyimak mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2019. Media *Podcast* 天天☒故事你听得越多学得越好[Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan telah diuji cobakan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2019.

Hasil validasi dari ahli media adalah media ini telah memenuhi aspek kualitas tampilan, sedangkan dalam aspek kualitas musik perlu adanya perbaikan pada jeda *backsound* dan penurunan volume *backsound*. Dalam aspek kualitas suara perlu adanya perbaikan pada tempo suara. Adapun hasil validasi ahli materi adalah media ini telah memenuhi aspek kesesuaian materi, sedangkan dalam aspek kesesuaian pelafalan perlu adanya perbaikan pada tempo suara. Peneliti telah merevisi media *Podcast* 天天讲故事你听得越多学得越好 [Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] sesuai saran dari validator.

Media *Podcast* 天天讲故事你听得越多学得越好 [Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] telah diuji cobakan pada 49 mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2019 yang mengambil kelas Menyimak 1 dengan disaksikan oleh tiga orang observer. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses uji coba berlangsung dengan baik, mahasiswa bersemangat dan aktif mendengarkan materi *podcast*, peserta tidak mengalami kesulitan saat mengakses media *podcast*. Menurut komentar yang diberikan oleh ketiga observer, dirumuskan kesimpulan bahwa media *Podcast* 天天讲故事你听得越多学得越好 [Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo] menarik, dapat menarik perhatian mahasiswa, serta dapat digunakan untuk melatih keterampilan Menyimak mahasiswa.

Hasil uji coba menunjukkan adanya kelebihan maupun kekurangan dari media *Podcast* 天天讲故事你听得越多学得越好 [Tiāntiān jiǎng gùshì nǐ tīng dé yuè duō xué dé yuè hǎo]. Adapun kelebihan dari media yang dikembangkan oleh peneliti dilihat dari data angket mahasiswa adalah media ini membantu mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Mandarin, media *podcast* cukup praktis dan mudah diakses, penjelasan kosakata pada media *podcast* mudah dipahami oleh mahasiswa, latihan soal sudah sesuai dengan materi *podcast*, dan media yang dikembangkan sudah sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam meningkatkan kemampuan menyimak mahasiswa.

Daftar Rujukan

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Al Qasim, N., & Al Fadda, H. (2013). From CALL to MALL: The effectiveness of podcast on EFL higher education students' listening comprehension. *English Language Teaching*, 6(9), 30–41.
- Chan, W. M., Chen, I. R., & Döpel, M. (2011). Podcasting in foreign language learning: Insights for podcast design from a developmental research project. *WorldCALL: Global Perspectives on Computer-Assisted Language Learning*, 19–37.
- Darwis, R. (2016). Students' perceptions towards the use of podcast in learning English: A case study of the second grade students at one high school in Bandung. *Journal of English and Education*, 4(2), 80–100.
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media pembelajaran bahasa: Aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press.
- Ho, C.-T. B., Chou, Y.-H. D., & Fang, H.-Y. V. (2016). Technology adoption of podcast in language learning: Using Taiwan and China as examples. *International Journal of E-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 6(1), 1.
- Ibda, H. (2019). *Bahasa Indonesia tingkat lanjut untuk mahasiswa: Dilengkapi catruttunggal keterampilan berbahasa*. CV. Pilar Nusantara.
- Indriastuti, F., & Saksono, W. T. (2015). Podcast Sebagai Sumber Belajar Berbasis Audio Audio Podcasts As Audio-Based Learning Resources. *Jurnal Teknodik*, 304–314.
- Istanto, J. W. (2011). Pelangi Bahasa Indonesia podcast: What, why and how. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 8(1), 371–384.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Lestari, S. W. (2020). Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Dalam Masa Pandemi Ditinjau Dari Media Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.
- Prahasari, M. A. (2014). Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menanggapi Cerita Untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5(1), Article 1. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/6367>
- Rajpal, S., & Devi, V. A. (2011). Podcast: Enhancing Listening and Speaking Skills. *Language in India*, 11(10).
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosell-Aguilar, F. (2013). Podcasting for language learning through iTunes U: The learner's view. *Language Learning & Technology*, 17(3), 74–93.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.
- Umi Hijriyah, U. (2016). *Menyimak Strategi Dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*.
- Wardhono, A., & Istiana, Y. (2018). *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 1: Memaksimalkan peran pendidik dalam membangun karakter anak usia dini sebagai wujud investasi bangsa* (Vol. 1). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.

Developing Library Promotion Based on 2D Animation Video at the Library of SMA Negeri 8 Malang

Pengembangan Produk Promosi Perpustakaan Berbasis Video Animasi 2D di Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang

Septiani Rosyidah, Kusubakti Andajani, Moh. Safii*

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

*Penulis korespondensi, Surel: moh.safii@um.ac.id

Paper received: 04-02-2021; revised: 16-02-2021; accepted: 28-02-2021

Abstract

Library plays a role as a learning resource center for school residents by providing library materials to support learning. However, the school library is underutilized properly as a learning support. The purpose of this research and development is to produce 2D animation video-based library promotion products that meet the aspects of feasibility, accuracy, and attractiveness. 2D animated video products are made with reading benefit materials and a 15-minute reading program in schools. This study used a research and development model for R&D Borg and Gall. The procedure or steps for media development go through four stages, namely: (1) the pre-development (preparation) stage, (2) the product development stage, (3) the product trial stage, and (4) the post-development stage. The finished 2-dimensional animated video product is then validated by media experts, material experts, librarians. The finished product is then tested on 30 students of SMA Negeri 8 Malang. The results showed that the assessment of media experts, material experts, and librarians gave the criteria "Very Valid", and the results of field trials on students gave the criteria "Very Valid". In addition to providing an assessment, the validator also provides product improvement suggestions. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the library promotion product based on 2-dimensional animated video which was developed after being revised shows the criteria of "Very Valid" so that the 2-dimensional animated video is feasible to use.

Keywords: school library, library promotion, 2D animation video

Abstrak

Perpustakaan berperan sebagai pusat sumber belajar warga sekolah dengan menyediakan bahan pustaka sebagai penunjang pembelajaran. Namun, perpustakaan sekolah kurang dimanfaatkan dengan baik sebagai penunjang pembelajaran. Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D yang memenuhi aspek kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan. Produk video animasi 2D dibuat dengan materi manfaat membaca dan program 15 menit membaca di sekolah. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan R&D Borg dan Gall. Prosedur atau langkah-langkah pengembangan media melalui empat tahap, yaitu: (1) tahap prapengembangan (persiapan), (2) tahap pengembangan produk, (3) tahap uji coba produk, dan (4) tahap pascapengembangan. Produk video animasi 2 dimensi yang telah jadi kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, pustakawan. Produk yang sudah jadi kemudian diuji cobakan kepada 30 siswa SMA Negeri 8 Malang. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan pustakawan memberikan kriteria "Sangat Valid", dan hasil uji coba lapangan pada siswa memberikan kriteria "Sangat Valid". Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran perbaikan produk. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2 dimensi yang dikembangkan setelah direvisi menunjukan kriteria "Sangat Valid" sehingga video animasi 2 dimensi layak digunakan.

Kata Kunci: perpustakaan sekolah, promosi perpustakaan, video animasi 2D

1. Pendahuluan

Perpustakaan sekolah merupakan bagian penting dalam menunjang proses belajar mengajar di sekolah untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Seperti halnya Sulisty-Basuki (2010) menyatakan bahwa perpustakaan sekolah merupakan bagian dari lembaga pendidikan formal yang berfungsi sebagai pusat sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Perpustakaan sekolah menjadi pusat untuk mengembangkan kemampuan diri dalam hal mengolah informasi, meningkatkan daya kreativitas dan imajinatif, serta sebagai rujukan para guru untuk memberikan pembelajaran yang terbaik bagi siswa. Upaya yang perlu dilakukan perpustakaan untuk meningkatkan minat siswa berkunjung ke perpustakaan adalah dengan mempromosikan perpustakaan, koleksi, jenis layanan, dan manfaat yang diperoleh bagi pengguna perpustakaan. Promosi perpustakaan perlu memperhatikan target konsumen agar informasi tersampaikan dengan baik. Mengenalkan koleksi perpustakaan sekolah merupakan hal yang utama dilakukan agar dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa pada kegiatan kurikulum sekolah sebagai proses pembelajaran. Seperti yang telah dijelaskan menurut Edsall (dalam Mustafa, 2010) promosi perpustakaan memiliki tujuan yaitu memberikan kesadaran tentang adanya pelayanan perpustakaan, mendorong minat untuk menggunakan perpustakaan, dan mengembangkan pengertian bagi masyarakat untuk mendukung kegiatan perpustakaan.

Kegiatan promosi dapat melalui beberapa kegiatan seperti yang dijelaskan menurut Mursid (dalam, Rahman & Nelisa, 2014) yaitu (1) periklanan, suatu pesan yang menawarkan produk maupun jasa kepada masyarakat luas, (2) personal selling, kegiatan komunikasi secara persuasif agar konsumen tertarik kepada produk atau jasa yang ditawarkan (3) publisitas, merupakan pesan dalam bentuk artikel, tulisan, foto, maupun tayangan visual, dan (4) sales promotion, kegiatan peragaan, petunjuk dan pameran dari produk maupun jasa yang ditawarkan.

Kegiatan promosi perpustakaan yang mampu secara efektif dan efisien menyampaikan informasi kepada konsumen dalam hal ini adalah siswa SMA Negeri 8 Malang adalah melalui video animasi 2D. Video animasi 2D dapat menyajikan informasi berupa gambar, teks, serta suara. Kemampuan otak manusia yang jauh lebih cepat menangkap informasi dalam bentuk visual, sangat sesuai apabila informasi diberikan melalui video. Seperti yang disampaikan oleh Lankow, dkk., (2014) bahwa informasi yang paling ampuh adalah gabungan visualisasi dengan deskripsi serta narasi. Menurut hasil penelitian yang dikemukakan oleh Pike (dalam Sudarma, dkk., 2015) bahwa menggunakan media visual dalam pembelajaran mampu meningkatkan daya ingat yang awalnya 14% menjadi 38%.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D dengan materi manfaat dan program 15 menit membaca berdasarkan aspek kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg and Gall (1983). Tahap penelitian dan pengembangan ini, yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan analisis bahan pustaka, observasi, dan wawancara dengan praktisi. Tahapan berikutnya adalah pembuatan desain produk. Setelah produk dibuat kemudian dilakukan validasi atau uji coba

desain kepada ahli media, ahli materi, pustakawan, dan siswa. Berdasarkan hasil uji coba kemudian dilakukan revisi produk.

Penelitian ini menggunakan instrumen panduan observasi, panduan wawancara, panduan studi pustaka, dan lembar angket. Panduan wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan untuk kepala sekolah dan pustakawan. Panduan observasi dilakukan pengamatan aktivitas perpustakaan, pengamatan terhadap objek (perpustakaan dan dampaknya terhadap siswa) di lapangan. Panduan studi pustaka digunakan untuk menemukan teori-teori yang ideal untuk digunakan sebagai materi pengembangan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D. Berikut merupakan tabel kisi-kisi instrumen penelitian.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Observasi

No	Aspek	Indikator
1	Strategi Promosi	a. Kegiatan promosi perpustakaan
		b. Peran siswa dalam kegiatan promosi
		c. Peran pustakawan dalam promosi perpustakaan
		d. Peran guru dalam promosi perpustakaan
		e. Pemanfaatan media sosial
2	Kendala	a. Kunjungan siswa
		b. Pemanfaatan perpustakaan
3	Konten	a. Media promosi
		b. Ciri khas perpustakaan
		c. Video promosi

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Wawancara Kepala Perpustakaan

No	Aspek	Indikator
1	Strategi Promosi	a. Promosi yang telah diterapkan
		b. Kelebihan yang dimiliki perpustakaan
2	Kendala	a. Kendala promosi yang dihadapi
3	Konten	a. Efisiensi dan efektivitas promosi dengan video
		b. Video menumbuhkan minat membaca

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Wawancara Pustakawan

No	Aspek	Indikator
1	Strategi promosi	a. Kelebihan yang dimiliki perpustakaan
		b. Perpustakaan meningkatkan minat membaca
		c. Yang disukai siswa di Perpustakaan
2	Kendala	a. Pelanggaran oleh siswa di Perpustakaan
		b. Kendala promosi yang dihadapi
3	Konten	a. Video menumbuhkan minat membaca
		b. Video animasi untuk promosi perpustakaan
		c. Efisiensi dan efektivitas video

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, peneliti kemudian melakukan kegiatan penelitian dan pengembangan. Pada tahapan pertama peneliti melakukan analisis bahan pustaka. Pada tahap berikutnya peneliti melakukan observasi di Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang. Setelah observasi, peneliti melakukan wawancara kepada Kepala Perpustakaan dan Pustakawan SMA Negeri 8 Malang. Pedoman observasi berisi kegiatan promosi yang telah dilaksanakan oleh perpustakaan sekolah. Teknik pengumpulan observasi dilakukan dengan pengamatan aktivitas di perpustakaan SMA Negeri 8 Malang. Studi pustaka dilaksanakan untuk

menemukan teori-teori promosi perpustakaan sekolah dan video animasi 2D untuk mengembangkan media. Pengumpulan data pengembangan menggunakan penyebaran angket untuk pengguna perpustakaan yaitu siswa SMA Negeri 8 Malang. Sumber data pada penelitian ini yaitu siswa SMA Negeri 8 Malang berjumlah 30 siswa.

Teknik pengumpulan data studi pendahuluan dilakukan dengan wawancara, observasi, studi dokumentasi, dan angket. Penyebaran angket berupa data numerik yang mencerminkan profil perpustakaan yang diamati dan dikembangkan. Pengumpulan data prapengembangan melalui wawancara dan observasi di lapangan. Pengumpulan data uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Pengumpulan data uji coba di lapangan menggunakan angket siswa SMA Negeri 8 Malang. Data dianalisis menggunakan rumus menurut Sugiyono (2015) untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

Data dianalisis menggunakan rumus menurut Sugiyono (2015) untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Adapun rumusnya sebagai berikut.

a. Rumus analisis data per butir

$$P = \frac{x}{xi} 100\%$$

Keterangan:

P	= persentase
x	= jawaban responden dalam satu butir
xi	= nilai maksimal dalam satu butir
100%	= bilangan konstan

b. Rumus analisis data keseluruhan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

P	= persentase
$\sum x$	= jumlah keseluruhan jawaban responden dalam satu butir
$\sum xi$	= jumlah nilai maksimal dalam satu butir
100%	= bilangan konstan

Untuk menentukan kesimpulan yang telah dicapai, ditetapkan kriteria keberhasilan dengan pedoman interpretasi hasil yang dikemukakan oleh Arikunto (2015) berikut ini.

Tabel 4. Tingkat Validitas Media

Persentase	Kategori	Keterangan
80%-100%	Valid	Dapat dipakai tanpa revisi
60% - 79%	Cukup valid	Dapat dipakai dengan sedikit revisi
50% - 59%	Kurang valid	Dapat dipakai dengan banyak revisi
< 50%	Tidak valid	Diganti

Berdasarkan tabel diatas, media promosi berbasis video animasi 2D dapat dikatakan berhasil dan sesuai apabila tingkat persentase nilai yang diperoleh minimal 79%. Apabila mencapai, dapat dimanfaatkan sebagai media promosi perpustakaan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Deskripsi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D. Video animasi tersebut membahas materi manfaat membaca dan program 15 menit membaca di sekolah. Produk video animasi 2D ini dapat diimplementasikan pada media sosial perpustakaan SMA Negeri 8 Malang, serta kedepannya dapat digunakan sebagai penunjang materi promosi perpustakaan kepada siswa tahun ajaran baru pada saat MPLS (Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah). Video animasi 2D ini juga dapat ditayangkan pada siaran televisi yang ada di dalam perpustakaan SMA Negeri 8 Malang.

Berikut ini screenshot scene dari video animasi *Manfaat Membaca* sebelum direvisi.



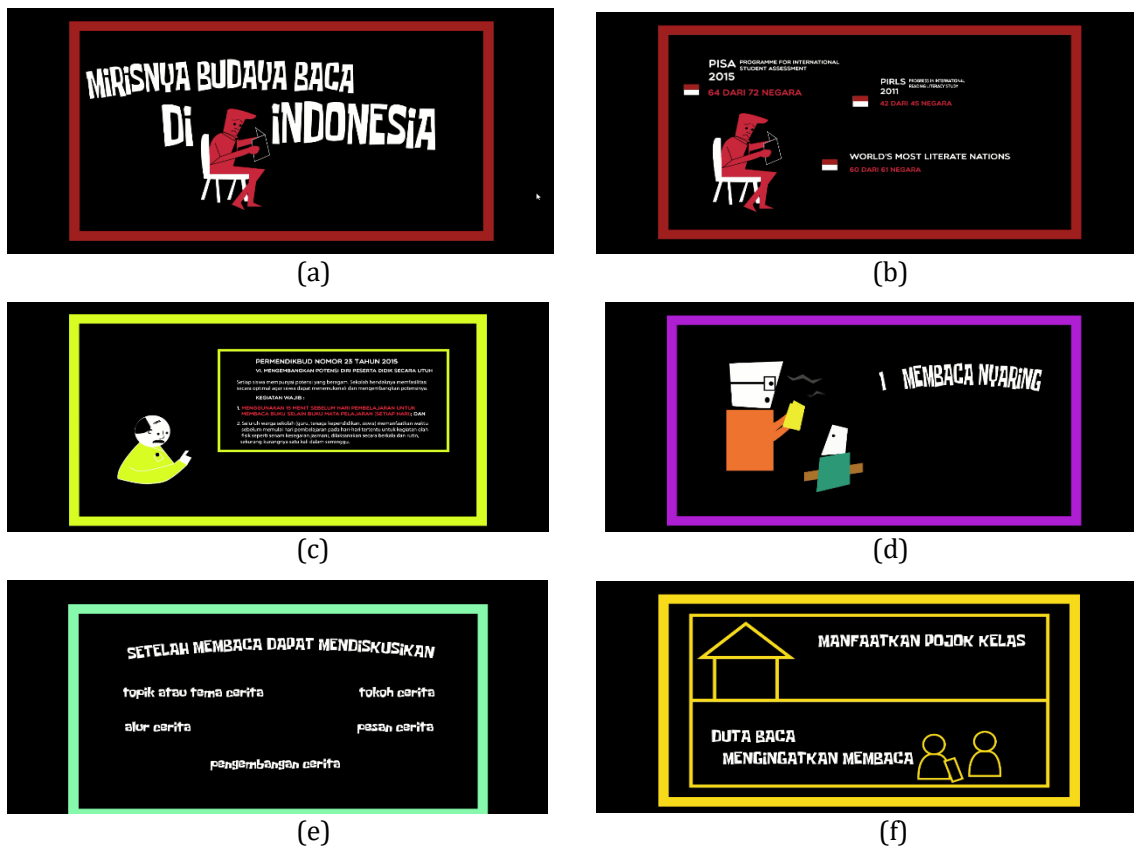
Gambar 1. Tampilan Video Animasi 2D Manfaat Membaca Sebelum Revisi

Pada bagian (a) merupakan tampilan judul video animasi manfaat membaca. Tampilan (b) menjelaskan bahwa membaca mampu mengurangi stress dan menghibur. Tampilan (c) menjelaskan bahwa membaca mampu mengurangi alzheimer dan demensia. Tampilan (d) membahas membaca mampu meningkatkan daya analitis dan konsentrasi. Tampilan (e) tentang membaca menambah wawasan dan tampilan (f) membaca menambah pengetahuan. Tampilan (g) membaca meningkatkan kosakata, dan tampilan (h) membaca meningkatkan kemampuan menulis.

Desain ilustrasi yang digunakan dalam video animasi 2D menggunakan gaya *flat illustration*/ilustrasi datar dengan warna minimalis. Gaya *flat illustration* dipilih karena merupakan desain yang mutakhir atau tren pada tahun 2017 menurut Naeem (2017). Warna yang digunakan merupakan warna yang solid atau *flat color*. Warna ini kebanyakan berupa warna yang *bold* atau *bright* (Cousins, 26 April 2013). *Flat color* merupakan warna yang solid artinya hanya ada unsur satu warna tanpa ada *pattern*, tekstur, dan bayangan pada setiap bagian warna. Pada setiap tampilan video juga diberi penjelasan berupa teks penjelasan masing-masing adegan. Teks dibuat dengan menggunakan font *Spongeboy Me Bob*.

Pengisi suara berupa narasi penjelasan setiap scene video peneliti menggunakan aplikasi yang dapat mengubah teks menjadi suara. Aplikasi tersebut adalah *Narrator's Voice*. Peneliti juga memberikan suara latar berupa musik untuk lebih menghidupkan suasana dalam video. Musik yang digunakan dalam video manfaat membaca adalah musik Journey (Declan, 15 Januari 2018). Durasi video animasi manfaat membaca adalah selama 1 menit lebih 6 detik.

Berikut ini screenshot scene dari video animasi 2D Program 15 Menit Membaca sebelum direvisi.



Gambar 2. Tampilan Video Animasi 2D Program 15 Menit Membaca Sebelum Revisi

Pada bagian (a) merupakan tampilan judul video animasi 2D Program 15 Menit Membaca yang menerangkan mirisnya budaya baca di Indonesia. Tampilan (b) menjelaskan data rendahnya tingkat membaca di Indonesia. Tampilan (c) menjelaskan Peraturan Undang-Undang mengenai kegiatan Program Literasi di Sekolah. Tampilan (d) membahas beberapa model membaca pada pelaksanaan program 15 menit membaca di sekolah. Tampilan (e) tentang kegiatan yang dapat dilakukan setelah membaca yaitu diskusi. Serta tampilan (f) tampilan ajakan memanfaatkan pojok kelas dan memanfaatkan duta baca di sekolah.

Desain ilustrasi yang digunakan dalam video animasi 2D menggunakan gaya *flat illustration*/ilustrasi datar dengan warna minimalis. Gaya *flat illustration* dipilih karena merupakan desain yang mutakhir atau tren pada tahun 2017 menurut Naeem (2017). Warna yang digunakan merupakan warna yang solid atau *flat color*. Warna ini kebanyakan berupa warna yang *bold* atau *bright* (Cousins, 26 April 2013). *Flat color* merupakan warna yang solid artinya hanya ada unsur satu warna tanpa ada *pattern*, tekstur, dan bayangan pada setiap bagian warna. Pada setiap tampilan video juga diberi penjelasan berupa teks penjelasan masing-masing adegan. Teks dibuat dengan menggunakan font *Spongeboy Me Bob*.

Pengisi suara berupa narasi penjelasan setiap scene video peneliti menggunakan aplikasi yang dapat mengubah teks menjadi suara. Aplikasi tersebut adalah Narrator's Voice. Peneliti juga memberikan suara latar berupa musik untuk lebih menghidupkan suasana dalam video.

Berikut ini screenshot scene dari video animasi 2D Manfaat Membaca setelah direvisi.



Gambar 3. Tampilan Video Animasi 2D Manfaat Membaca Setelah Revisi

Berikut ini screenshot scene dari video animasi 2D Program 15 Menit Membaca setelah direvisi.



Gambar 4. Tampilan Video Animasi 2D Program 15 Membaca Setelah Revisi

Gambar-gambar diatas merupakan hasil pengembangan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D sebelum dan setelah melakukan revisi pada produk. Revisi dilakukan pada setiap tampilan *scene* video yang diperoleh dari saran ahli media, ahli materi, praktisi (pustakawan), dan subjek uji coba (siswa). Ilustrasi yang direvisi dibuat berbeda pada setiap pembahasan agar *audience* tidak bosan untuk menontonnya. Ilustrasi diubah berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahan pustaka dengan gaya mutakhir, yaitu menggunakan *flat design illustration* (Naeem, 2017) pada *scene* membaca mencegah alzheimer; membaca meningkatkan daya analitis dan konsentrasi; serta membaca menambah wawasan dan pengetahuan, *hand drawn illustration* (May, 2018) pada *scene* membaca mengurangi stres, dan *gradient design* (Purba, 2018) pada *scene* membaca menambah kosakata dan kemampuan menulis.

Saran dari ahli media berupa *font* yang perlu dibuat lebih jelas, kemudian peneliti menggunakan berbagai macam *font* pada setiap *scene* dibuat berbeda, yaitu : (1) *scene* membaca dapat mengurangi tingkat stres menggunakan *font Old Emma Decorative*, (2) *scene* membaca dapat mencegah penyakit demensia dan alzheimer; membaca meningkatkan daya analitis dan konsentrasi; serta membaca meningkatkan kemampuan kosakata dan menulis menggunakan *font Multicolore*, dan (3) *scene* membaca menambah wawasan dan pengetahuan menggunakan *font LL Pixel*.

Saran ahli materi berupa penjelasan materi mengenai penyakit demensia dan alzheimer telah peneliti revisi. Setiap *scene* pada video animasi 2D yang telah direvisi peneliti menambahkan keterangan sumber materi. Durasi produk video animasi manfaat membaca

sebelum direvisi adalah selama 1 menit lebih 6 detik. Peneliti kemudian merubah format video dengan memisahkan masing-masing pembahasan menjadi beberapa video. Hal ini sesuai dengan pendapat (Mraz, 2018) bahwa video animasi untuk promosi paling baik dengan durasi antara 60-90 detik. Sedangkan untuk media sosial durasi video sekitar 30-45 detik. Durasi video animasi materi manfaat membaca sebagai berikut: (1) video membaca mengurangi stres berdurasi 27 detik, (2) video membaca mencegah alzheimer dan demensia berdurasi 34 detik, (3) video membaca meningkatkan daya analitis dan konsentrasi berdurasi 23 detik, (4) video menambah wawasan dan pengetahuan berdurasi 40 detik, dan (5) video menambah kosakata dan kemampuan menulis berdurasi 25 detik.

Berdasarkan saran dari ahli media dan pustakawan agar suara narasi tidak menggunakan suara mesin, pengisi suara atau *dubbing* kemudian pada video setelah revisi tidak menggunakan aplikasi *Narrator's Voice*, melainkan peneliti menggunakan pengisi suara orang yaitu dari saudari Diva Amalia. Pada video setelah revisi ditambahkan efek suara agar memberi kesan lebih hidup serta tetap terdapat suara musik. Musik yang digunakan pada video setelah revisi adalah: (1) pada video membaca mengurangi stres menggunakan musik Daylight (Mattdeguia, 21 Juni 2017), (2) video membaca mencegah alzheimer dan demensia menggunakan musik Sunny (J'San, 19 Juni 2018), (3) video membaca meningkatkan daya analitis dan konsentrasi menggunakan Music Boulangerie (Lynn, 26 Juni 2015), (4) video membaca menambah wawasan dan pengetahuan menggunakan musik It Takes Two to Tango (Vanoss, 19 Februari 2016), dan (5) membaca menambah kosakata dan kemampuan menulis menggunakan musik Great Days (Karud, 6 Maret 2017).

3.2 Hasil Uji Coba Produk

Data uji coba produk video animasi 2D manfaat membaca diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, pustakawan sebagai praktisi, dan 30 siswa. Data hasil uji coba termasuk dalam jenis data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan penilaian angket. Data kuantitatif produk video manfaat membaca dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli media memperoleh nilai 94%, ahli materi 94%, pustakawan 94%, dan siswa 81%. Skor rata-rata yang diperoleh dari produk video manfaat membaca termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Data uji coba produk video animasi 2D program 15 menit membaca diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, pustakawan sebagai praktisi, dan 30 siswa. Data hasil uji coba termasuk dalam jenis data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan penilaian angket. Data kuantitatif produk video program 15 menit membaca dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli media memperoleh nilai 96%, ahli materi 93%, pustakawan 96%, dan siswa 82%. Skor rata-rata yang diperoleh dari produk video manfaat membaca termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil uji coba produk berdasarkan aspek kelayakan

Analisis data hasil uji coba produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D dinilai dari aspek kelayakan yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, pustakawan, dan siswa. Penilaian aspek kelayakan ahli media memperoleh nilai 81%, ahli materi 93%, pustakawan 96%, dan siswa 82%. Skor rata-rata yang diperoleh dari aspek kelayakan adalah 88% dan termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Meskipun penilaian data kuantitatif tergolong sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi, saran dan komentar yang merupakan data kualitatif juga perlu diperhitungkan. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media audio jangan menggunakan suara mesin, lebih baik pengisi suara oleh orang langsung. Audio dengan menggunakan suara mesin akan membuat video terkesan kurang valid dalam pengerjaannya karena biasanya video yang menggunakan suara mesin adalah video yang membahas hal tidak penting dan kurang dapat dipercaya informasinya. Untuk itu peneliti melakukan revisi pada bagian audio dengan meminta salah satu teman peneliti untuk dijadikan sebagai pengisi suara. Sementara itu ahli materi memberikan masukan perlu adanya penjelasan materi dalam video, terutama pada istilah asing yang orang awam kurang mengetahui informasinya. Siswa juga memberikan banyak komentar mengenai desain perlu diperbaiki agar tidak monoton. Kemudian peneliti melakukan revisi berdasarkan saran tersebut.

Hasil uji coba produk berdasarkan aspek ketepatan

Analisis data hasil uji coba produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D dinilai dari aspek kelayakan yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, pustakawan, dan siswa. Penilaian aspek ketepatan ahli media memperoleh nilai 80%, ahli materi 91%, pustakawan 98%, dan siswa 80%. Skor rata-rata yang diperoleh dari aspek ketepatan adalah 86% termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Meskipun penilaian rata-rata data kuantitatif aspek ketepatan tergolong sangat valid dan produk dapat digunakan tanpa revisi, akan tetapi saran dan komentar yang merupakan data kualitatif juga perlu diperhitungkan. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media adalah (1) *layout* banyak ruang kosong, (2) *font* kurang jelas dan terlalu kecil, dan (3) gunakan tata penulisan yang baik dan benar. Sedangkan saran dan komentar dari ahli materi adalah tampilan video perlu sedikit diubah, tidak 2D, melainkan 3D. Siswa memberi komentar dan saran perlunya ketepatan gerakan animasi agar lebih diselaraskan, karena gerakan animasi terlalu terkesan kaku dan kurang menarik untuk dilihat. Kemudian peneliti melakukan revisi berdasarkan saran tersebut.

Hasil uji coba produk berdasarkan aspek kemenarikan

Analisis data hasil uji coba produk promosi perpustakaan berbasis video animasi dinilai dari aspek kelayakan yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, pustakawan, dan siswa. Penilaian aspek kemenarikan ahli media memperoleh nilai 75%, ahli materi 94%, pustakawan 93%, dan siswa 82%. Skor rata-rata yang diperoleh dari aspek ketepatan adalah 86% termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Adapun penilaian data menghasilkan data kualitatif pada aspek kemenarikan yaitu berupa saran dan komentar. Saran dan komentar yang didapat melalui ahli media, ahli materi, pustakawan, dan siswa dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan memperbaiki produk. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media adalah ilustrasi hendaknya mengikuti audio, diselaraskan. Ilustrasi yang digunakan dalam kurang kurang mencerminkan pembahasan karena menggunakan ilustrasi yang sangat sederhana, seperti seharusnya menggambarkan orang, akan tetapi bentuknya terlalu sederhana menjadikan video kurang menarik. Siswa juga memberikan komentar audio sebaiknya diperbaiki serta gambar dibuat lebih menarik. Kemudian peneliti melakukan revisi berdasarkan saran tersebut.

3.3. Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan

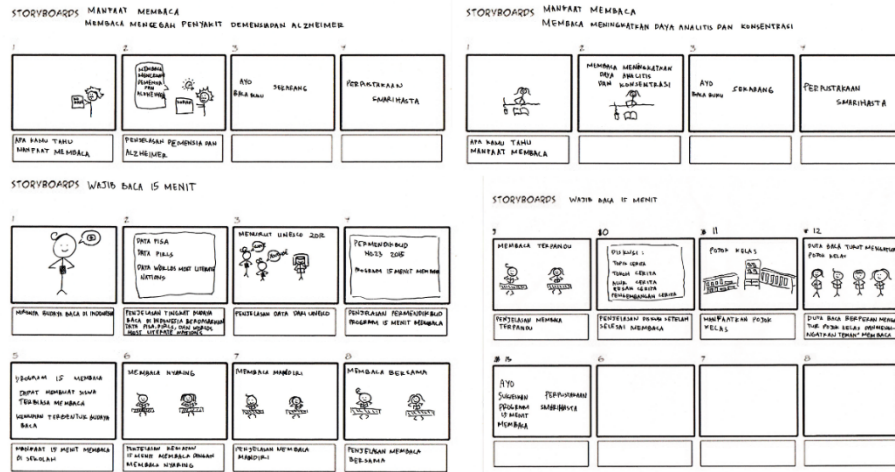
Analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui kebutuhan lapangan terhadap produk promosi perpustakaan yang tepat digunakan dan mengetahui karakteristik perpustakaan sekolah, serta mengetahui kelayakan sarana pendukung sebagai media promosi perpustakaan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui tahapan analisis bahan pustaka, observasi lapangan, dan kemudian wawancara terhadap kepala perpustakaan dan pustakawan bagian promosi perpustakaan sekolah. Berdasarkan data hasil observasi pada tahap analisis kebutuhan, peneliti menemukan bahwa perpustakaan di SMA Negeri 8 Malang yang baru diresmikan sebagai perpustakaan digital pada tanggal 18 Februari 2017 oleh Bapak Walikota Malang (Aris, 19 Februari 2017). Perpustakaan belum memanfaatkan fasilitas televisi yang ada di dalam perpustakaan dengan baik untuk media promosi perpustakaan. Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang telah memiliki video promosi berbentuk video profil dengan teknik live action. Video ini belum dipublikasikan secara luas dan jarang ditayangkan sebagai media promosi. Karena Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang telah memiliki video profil berbentuk *live action*, maka peneliti kemudian membuat media promosi dalam bentuk video animasi 2D.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Perpustakaan Drs. Soegeng Armadi, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 16 juni 2017 dan pustakawan yaitu Bapak Dena Tri Oktavian, A.Md dan Bapak Noval Arisandi, A.Md pada tanggal 15 Juni 2017 dapat disimpulkan bahwa promosi yang dilakukan perpustakaan adalah kegiatan lomba, talkshow, kegiatan pembelajaran di perpustakaan, dan adanya duta baca. Peneliti juga memperoleh hasil bahwa promosi melalui video dinilai cukup efektif dan efisien karena dapat digunakan pada media sosial dan kegiatan pemberian materi perpustakaan saat MPLS. Masukan untuk materi video adalah perpustakaan membutuhkan materi program 15 menit membaca. Siswa di SMA Negeri 8 Malang masih tergolong memiliki minat membaca yang rendah dan perpustakaan juga belum memiliki materi yang membahas manfaat membaca. Kemudian peneliti menggunakan materi Program 15 menit membaca dan materi manfaat membaca dalam pengembangan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D.

Tahap pengembangan produk

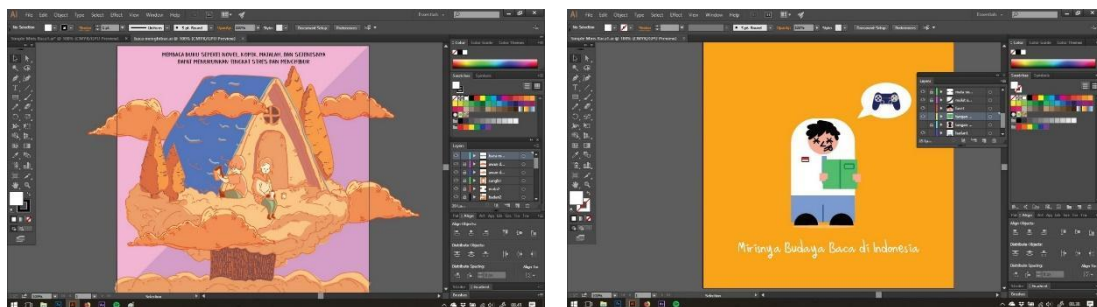
Tahap kedua dalam model pengembangan Borg dan Gall adalah pengembangan produk. Produk yang dikembangkan adalah produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D. Materi yang dibahas dalam video adalah materi manfaat membaca dan program 15 menit membaca. Materi manfaat membaca digunakan agar siswa mengetahui manfaat membaca sehingga kunjungan ke perpustakaan meningkat dan kemudian mampu menumbuhkan minat membaca dengan memanfaatkan koleksi di perpustakaan.

Tahap awal dalam membuat video animasi 2D adalah menyusun *storyboard* tiap *scene* dalam video. Peneliti membuat *storyboard* dengan teknik sketsa sederhana. *Storyboard* secara garis besar dapat dilihat pada gambar berikut.



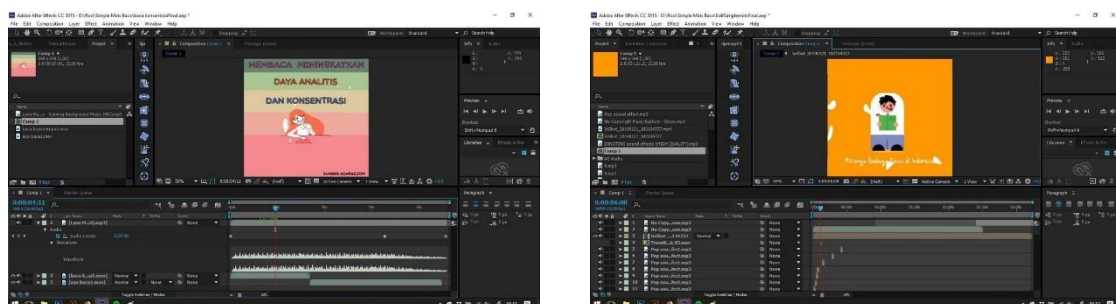
Gambar 5. Storyboard

Tahap selanjutnya yaitu menggambar ilustrasi dari sketsa manual ke dalam bentuk digital menggunakan *software Adobe Illustrator CC 2015*. Proses edit ilustrasi secara garis besar dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Proses Edit ilustrasi

Setelah dibuat ilustrasi dalam bentuk digital kemudian proses mengedit video animasi menggunakan *software Adobe After Effects CC 2015*. Video diedit menggunakan teknik *motion graphic* serta ditambahkan audio agar menarik dan memudahkan menyerap informasi. Proses edit video secara garis besar dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 7. Proses Edit Video

Pemanfaatan produk

Produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D telah diuji cobakan kepada subjek uji coba yaitu siswa SMA Negeri 8 Malang sejumlah 30 siswa pada tanggal 28 Mei 2018. Produk berupa video animasi dari peneliti juga telah diberikan kepada uji praktisi/pustakawan

bagian promosi perpustakaan pada tanggal 28 Mei 2018. Produk video animasi 2D digunakan oleh pustakawan pada sesi pemberian materi perpustakaan pada saat MPLS (Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah) pada tanggal 17 Juli 2018 kepada siswa tahun ajaran baru 2018/2019. Total kunjungan siswa pada bulan Januari-Mei tahun 2018 sejumlah 1.126 kunjungan siswa. Setelah produk video animasi diterapkan, kunjungan siswa tiap bulan mengalami peningkatan dari bulan sebelumnya. Terjadi peningkatan kunjungan pada bulan Juli-November tahun 2018 dengan bertambahnya 763 kunjungan sehingga total kunjungan pada bulan tersebut sejumlah 1.979 kunjungan siswa. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.

Member Type	Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun	Jul	Aug	Sep	Oct	Nov	Dec
SISWA	198	212	471	207	128	0	201	347	566	457	408	46
GURU	1	3	3	0	0	0	6	5	2	7	7	0
PEGAWAI TEKNIS/KARYAWAN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
UMUM	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
NON-Member Visitor	18	90	79	46	32	0	70	93	72	49	157	2
Total visit/month	217	305	553	253	160	0	277	445	640	513	572	48

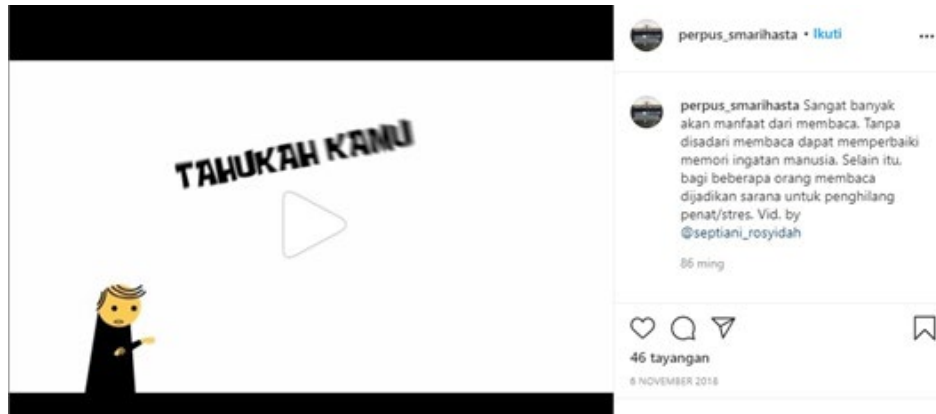
Gambar 8. Visitor Report Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang Tahun 2018

Selain dari jumlah kunjungan perpustakaan SMA Negeri 8 Malang. Peneliti juga memperoleh data jumlah peminjaman koleksi perpustakaan pada Bulan Juli-Desember tahun 2018 yang telah peneliti rangkum menjadi bentuk diagram batang pada gambar dibawah ini.



Gambar 9. Gambar Diagram Peminjaman Koleksi Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang Tahun 2018

Peningkatan peminjaman koleksi sangat berhubungan dengan jumlah kunjungan siswa di Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang. Pada Bulan Juli jumlah kunjungan 201 siswa dan jumlah peminjaman 156 judul. Pada Bulan Agustus jumlah kunjungan 347 siswa dan jumlah peminjaman 143 judul. Bulan September jumlah kunjungan 566 siswa dan jumlah peminjaman 202 judul. Bulan Oktober jumlah kunjungan 457 siswa dan jumlah peminjaman 297 judul. Pada Bulan November jumlah kunjungan siswa 408 siswa dan jumlah peminjaman 192 judul. Serta Bulan Desember jumlah kunjungan 46 siswa dan jumlah pinjamannya 32 judul. Produk promosi perpustakaan berbasis video animasi baru diunggah ke akun media sosial *instagram* SMA Negeri 8 Malang pada tanggal 6 November 2018, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 10. Gambar Bukti Unggah Video di Instagram Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang

Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa pengembangan telah sesuai dengan kebutuhan yang dibuktikan dengan adanya peningkatan kunjungan ke perpustakaan dan jumlah pinjaman yang bertambah.

4. Simpulan

Kesimpulan penelitian dan pengembangan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D, yaitu: (1) program promosi perpustakaan yang dikemas dalam bentuk video animasi 2D dibuat melalui penelitian yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, validasi, dan penyempurnaan, (2) aspek video meliputi aspek kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan, (3) media yang digunakan dalam bentuk video animasi 2D dengan materi manfaat membaca dan program 15 menit membaca, dan (4) strategi penerapan video animasi 2D pada perpustakaan menggunakan media sosial perpustakaan sekolah, media pada televisi yang ada di perpustakaan, dan sebagai media penjelasan materi perpustakaan dalam kegiatan MPLS (Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah).

Simpulan mengenai hasil uji coba produk. Secara keseluruhan uji coba produk menghasilkan temuan bahwa produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini menarik dan layak digunakan untuk meningkatkan minat baca dan kunjungan siswa. Hasil uji coba menilai aspek kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan video animasi 2D ini dinilai dari angket uji validasi ahli media, ahli materi, pustakawan dan siswa.

Hasil penelitian setelah penerapan program perpustakaan dalam bentuk video animasi 2D adalah: (1) peningkatan minat kunjungan perpustakaan yang awalnya hanya 1.216 pengunjung pada bulan Januari-Mei tahun 2018, setelah penerapan program menjadi 1.979 pengunjung selama 5 bulan pada bulan Juli-November tahun 2018, (2) peningkatan minat baca setelah penerapan produk menjadi tinggi dengan dibuktikan dari data peminjaman koleksi di Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang, dan (3) penilaian produk berdasarkan aspek kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan memperoleh hasil sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Peningkatan jumlah peminjaman koleksi di Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang pada Bulan Juli jumlah kunjungan 201 siswa dan jumlah peminjaman 156 judul. Pada Bulan Agustus jumlah kunjungan 347 siswa dan jumlah peminjaman 143 judul. Bulan September jumlah kunjungan 566 siswa dan jumlah peminjaman 202 judul. Bulan Oktober jumlah kunjungan 457 siswa dan jumlah peminjaman 297 judul. Pada Bulan November jumlah kunjungan siswa 408 siswa dan jumlah peminjaman 192 judul. Serta Bulan Desember jumlah kunjungan 46 siswa

dan jumlah peminjamannya 32 judul. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan jumlah peminjaman koleksi seiring dengan meningkatnya jumlah kunjungan siswa ke Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang.

Penilaian produk video animasi 2D manfaat membaca memperoleh nilai ahli media 94%, ahli materi 94%, pustakawan 94%, dan siswa 81%. Skor rata-rata yang diperoleh dari produk video manfaat membaca termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi. Penilaian produk video animasi 2D program 15 menit membaca memperoleh nilai ahli media 96%, ahli materi 93%, pustakawan 96%, dan siswa 82%. Skor rata-rata yang diperoleh dari produk video manfaat membaca termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Penilaian produk video animasi 2D berdasarkan aspek kelayakan adalah 88%, aspek ketepatan 86%, dan aspek kemenarikan 86% menunjukkan produk penelitian dan pengembangan ini layak untuk digunakan. Dalam proses penggunaan produk dapat dilakukan revisi untuk menciptakan produk yang semakin relevan dengan kebutuhan Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang.

Adapun saran yang diberikan peneliti dalam memanfaatkan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D, adalah: (1) pengembangan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D sudah sangat layak, kedepannya diharapkan bagi penelitian dan pengembangan dibuat dengan model lain, yaitu berupa video animasi 3D, (2) dalam mengembangkan produk video animasi sangat diperlukan persiapan bahan-bahan dengan baik dan disesuaikan dengan kebutuhan perpustakaan untuk menunjang kegiatan promosi. Bahan-bahan tersebut berupa menyiapkan alat dan aplikasi yang dapat mengedit ilustrasi dan video dengan baik. Kemudian menyiapkan materi yang akan dibahas. Audio berupa musik, suara efek, serta *dubbing* sangat memberikan nilai tambah untuk produk video yang dikembangkan, (3) Mengembangkan produk video animasi 2D sangat baik apabila dibuat secara konsisten dan dapat diunggah pada media sosial perpustakaan. Dengan memberikan informasi yang menarik dapat memberikan ciri khas perpustakaan dalam mengolah informasi sehingga akan meningkatkan kredibilitas perpustakaan dan terciptanya efisiensi kegiatan promosi, (4) pengembangan produk video animasi membutuhkan keahlian, akan tetapi pustakawan dapat mengembangkan produk video animasi dengan memanfaatkan website atau situs edit video animasi secara gratis dan mudah melalui PowToon, Animaker, Biteable, GoAnimate, Doodly dan VideoScribe, dan (5) berdasarkan keterbatasan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diharapkan perpustakaan tetap melakukan kegiatan promosi dengan ditunjang media promosi lainnya tentu dengan memperhatikan konsep promosi perpustakaan dan kebutuhan pemustaka.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2015). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris. (2017). *Wali Kota Malang Resmikan Perpustakaan Digital SMA 8 Malang*, (Online), (<https://www.kabarjawatimur.com/wali-kota-malang-resmikan-perpustakaan-digital-sma-8-malang/>).
- Borg, W.R., dan Gall, M.G. (1983). *Educational research: An introduction*. Edisi Kelima. New York: Longman.
- Mustafa, B. (2010). *Promosi jasa perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Naeem, H. (2017). *6 popular illustration trends for 2017*, (Online), (<https://www.startupsgeek.com/6-popular-illustration-trends-2017/>).

- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2014). *Infografis: Kedahsyatan cara bercerita visual*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- May, T. (2018). 7 Biggest illustration trends of 2018, (Online), (<https://www.creativebloq.com/features/illustration-trends-2018>).
- Mraz, J. (2018). *Short VS long videos: What is the best explainer video Length?* (Online), (<https://www.yummyvideos.com/short-vs-long-videos-explainer-video-length-wp/>).
- Purba, R. (2018). *Prediksi tren desain di tahun 2018*, (Online), (https://youtu.be/6ZTVl_0zb8o).
- Rahman, U. & Nelisa, M. (2014). Strategi promosi perpustakaan di SMA 1 IX Koto Sungai Lasi, *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 2(2).
- Sudarma, K., Prabawa, D.G.A.P., & Tegeh, I.M. (2015). *Desain pesan: Kajian analitis desain visual teks dan image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo-Basuki. (2010). *Pengantar ilmu perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Conceptual Metaphor Analysis of Donald Trump's Recognition of Jerusalem in Al Jazeera's News Articles

Analisis Metafora Konseptual Pengakuan Donald Trump atas Yerusalem dalam Artikel Berita Al-Jazeera

Fibrie Permata Sari, Bambang Yudi Cahyono*, Aulia Apriana

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

*Penulis korespondensi, Surel: bambang.yudi.fs@um.ac.id

Paper received: 04-02-2021; revised: 16-02-2021; accepted: 28-02-2021

Abstract

This study investigates the conceptual metaphor of Donald Trump's recognition of Jerusalem as the capital of Israel in Al-Jazeera's news articles which were published online through its website. To achieve the objective of this study, the researcher referred to the general notion of metaphor and Lakoff and Johnson's Conceptual Metaphor Theory (CMT). Using a descriptive qualitative approach, the researcher obtained 10 news articles reporting about the topic. However, 6 articles were randomly picked to be examined further. Two stages of Charteris-Black's method (2004) namely Identification and Interpretation were adopted to examine the data. MIP were employed in the Identification stage to determine which lexical units were metaphorical. The results show that there are 4 conceptual metaphors which represent the US recognition of Jerusalem as the capital of Israel. From the results of the present study, it can be concluded that Donald Trump's recognition of Jerusalem is conceptualized into different kinds of domain. Regarding the theoretical framework, it can also be concluded that both frameworks provide a foundation in understanding the application of metaphors in news articles.

Keywords: conceptual metaphor, Donald Trump's recognition of Jerusalem, Al-Jazeera, news articles

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki metafora konseptual tentang pengakuan Donald Trump atas kota Yerusalem sebagai ibu kota Israel pada artikel berita yang dipublikasikan oleh situs web Al-Jazeera. Beberapa teori seperti teori umum metafora dan Conceptual Metaphor Theory (CMT) dijadikan sebagai acuan untuk mencapai tujuan penelitian. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, 10 artikel berita dengan topik terkait kemudian dikumpulkan sebagai data. Enam artikel berita diambil secara acak untuk dianalisis lebih dalam. Dua tahap analisis, yaitu *Identification* dan *Interpretation* dari Metode Charteris-Black (2004), dipakai untuk menganalisis data penelitian. Pada tahap Identification, prosedur MIP digunakan untuk menganalisis unit leksikal mana yang termasuk metaforik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 4 konseptual metafora yang merepresentasikan pengakuan Donald Trump atas Yerusalem sebagai ibukota dari Israel. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengakuan Donald Trump atas Yerusalem dikonseptualisasikan ke dalam domain yang berbeda-beda. Mengenai hubungannya dengan kerangka teori, teori umum metafora dan Conceptual Metaphor Theory keduanya memberikan landasan dalam memahami aplikasi metafora dalam artikel berita.

Kata kunci: metafora konseptual, pengakuan Donald Trump atas Yerusalem, Al-Jazeera, artikel berita

1. Introduction

Metaphor has been regarded as part of poetic devices in literary language. Eaglestone (2002) explained that metaphor defamiliarizes language in order to be appealing to the readers. According to Ungerer and Schmid (2006), metaphor, in general, has been ordinarily

understood based on the notion of ‘similarity’ or ‘comparison’ between the literal and the figurative meaning of an expression. More specifically, according to Leech (1969), metaphor is implicitly formed as ‘X (tenor) is like Y (vehicle) in respect of Z (ground)’. In the example of ‘Life is a walking shadow’, the tenor, which is being discussed, is ‘life’, the vehicle is ‘a walking shadow’ – that is the representation of the tenor, meanwhile the ground is the sense of similarity that we achieved between the tenor and vehicle.

However, Lakoff and Johnson (2003), stated that metaphor is commonly used in everyday language. This is not only applied in language but also in our thought and action, The way we think and act is fundamentally metaphorical. Metaphor provides people with a framework to comprehend abstract concepts, such as time, life, and theory. Moreover, Kennedy (2000) stated that metaphor is usually used as a persuasive device. It is stated that public opinions are often influenced by the use of metaphor in the media without realizing what idea is surrounding it. Thus, it can be concluded that metaphor has a critical role in shaping people’s viewpoint.

Furthermore, the existence of a news report plays an essential role in our society. A lot of our knowledge and perspectives of a subject comes from the news reporting published by the newspaper. According to van Dijk (1991), most people’s knowledge about political or social issues derives from what we read or what we see daily. News in the press and on television are considered to be engaged by so many people around the world. The easy access to the media is also the reason why such a thing happens. Hence, the transfer of information about a particular object will not take a long time to be received.

Metaphors have been used extensively in mass media to represent a particular event. Previous studies have been investigating the metaphor usage in a business column of a particular news media (e.g., Prana, 2016), while other studies (e.g., Alawiyah, 2016) examines the types of metaphor in Indonesian and English football match report articles. Both Prana (2016) and Alawiyah (2016) referred to Lakoff and Johnson’s Conceptual Metaphor Theory as the theoretical framework. Other metaphor studies in news aim at revealing the conceptual metaphor and its underlying ideology of a certain political event (Sabbah, 2010; Burnes, 2011; Jing-Schmidt & Peng, 2017; Fallah & Moini, 2016).

Sabbah (2010) discovered how ‘war’ is understood through the use of conceptual metaphor in The New York Times and The Daily Star. The result of this study concludes that even though the two newspapers are reporting the same events, there are some differences in conceptualizing the politically conflicting parties in this war throughout the pre-war, war, and post-war period. Burnes (2011) investigated the differences and similarities of metaphor used in French and British newspaper reports of 2008 parliamentary elections in Pakistan and the United States. It is found that the reports of Pakistan and America’s parliamentary elections are framed in a completely distinctive way in both newspapers taken as the data. Jing-Schmidt and Peng (2017) examined the metaphor used by the Chinese Communist Party in framing the anti-corruption campaign in People’s Daily using Conceptual Metaphor Theory as the basic theory. Another study conducted by Fallah and Moini (2016) also investigated the use of metaphor in mass media. Their study identified how the Arab Uprisings are metaphorically represented in Persian newspaper named Keyhan and American newspaper named The Washington Post. Using Critical Metaphor Analysis proposed by Charteris-Black (2004) as the theoretical framework, this study tried to uncover any ideology embedded in the text.

Most of the previous studies above are aimed to examine the differences and similarities of conceptual metaphors in two different newspapers or discourses. The studies that have been done by Alawiyah (2016), Prana (2016), Sabbah (2010), Burnes (2011), Jing-Schmidt and Peng (2017) are aimed to find out the conceptual metaphors used in only one newspaper, two different newspapers, or even more than two discourse in framing one current affair.

The present study, however, sets out to explore the conceptual metaphor of Donald Trump's recognition of Jerusalem as the capital of Israel found in the selected articles published in Al-Jazeera online website. Donald Trump (2017 - incumbent) has officially declared the recognition of Jerusalem as the capital city of Israel on December 6, 2017. This has been reported by the media in various ways since the decision is considered as a controversy by the vast majority of world leaders. Furthermore, Al-Jazeera is chosen as the source data of analysis due to its worldwide availability and large potential of audiences. The topic of President Trump's announcement of recognizing Jerusalem as the capital city of Israel is selected over the fact that an analysis of conceptual metaphor about this specific topic has not been addressed before.

In this study, Conceptual Metaphor Theory offers an appropriate theoretical framework for the identification and interpretation of metaphors that represent Donald Trump's recognition. Lakoff and Johnson (2003) argued that metaphor is pervasive in the language we use every day, in our action, as well as in our thought. They further stated that the essential point of conceptual metaphor is understanding one thing in terms of another. For example, we often think of time in terms of money, life in terms of a journey, and etc.

Conceptual metaphor can be understood briefly as; CONCEPTUAL DOMAIN A (target) IS CONCEPTUAL DOMAIN B (source). The words in uppercase letters are the keywords that are defined in the glossary. A conceptual metaphor consists of two domains in which one domain is understood in terms of another (Kövecses, 2010). He also believes that in order to understand the relationship between domain A and domain B, there is a set of correspondences called mappings that we need to understand. For example, the conceptual metaphor LOVE IS A JOURNEY is derived from a set of mappings that explain the concept of love in terms of a journey. These mappings can be understood after grouping the metaphorical linguistic expressions found in the text.

2. Method

This study uses a descriptive qualitative method. It focuses on analyzing the metaphors used in the selected news articles. Merriam (2009) stated that qualitative research focuses on process, understanding, and meaning rather than how much and how many. Thus, the product of qualitative research is highly descriptive rather than numerical oriented. Furthermore, according to Jankowski and Wester (1991), descriptive writing is one of the forms of qualitative research report. It should contain descriptive material which is the essential point of conducting qualitative research.

The data were collected through several steps as follows. Firstly, the researcher visited the Al Jazeera website and tracked for the articles by typing 'Donald Trump Jerusalem Capital City' as the keywords into the search bar. This was done to find the articles which match the topic taken as the object of this study. The results were then filtered by 'news' and ordered by 'relevance'. By doing so, the articles included in the 'news' category and the oldest articles published in December 2017 were displayed first. Thirdly, the articles with a relevant title were

identified. After that, the researcher selected the relevant-title articles which were published in December 2017. As a result, a total of 10 articles were found. The next step was thoroughly reading all articles that had been found on the website and manually extracting them into the researcher's data collection. Lastly, the researcher analyzed the metaphorical linguistic expressions found within the extracted data. Six news articles from the researcher's data collection were randomly picked to be examined further.

To analyze the collected articles, a method proposed by Charteris-Black (2004) was applied in this study. This method consists of three stages of analysis. However, the third stage, that is explanation, was excluded because this study does not investigate the social agency involved in the production of the metaphor. The first stage is identification, in which Metaphor Identification Procedure (MIP) based on Pragglejaz Group (2007) was employed. It enabled the researcher to identify which lexical unit was metaphorical and which one was not. The researcher identified the lexical units using Cambridge Advanced Learner's Dictionary 4th Edition (CALD) and Oxford Advanced Learner's Dictionary 8th Edition (OALD).

At the second stage, that is interpretation, the researcher grouped the metaphorical linguistic expressions according to their source domain. This stage was done to form the conceptual metaphor. The detailed procedure of this stage is explained as follows. First of all, the researcher chose a target domain for this study. In this case, 'The Recognition' abbreviated as (TR) was chosen as the target domain. After that, the researcher gathered the metaphorical linguistic expressions that have a similar idea to draw a conceptual metaphor using the set of mappings listed in Lakoff and Johnson (2003), Charteris-Black (2004) and Kövecses (2010) as the reference.

3. Findings and Discussion

This section is started by presenting the conceptual metaphor found within the selected data as well as the frequency of occurrence of each conceptual metaphor in Table 1 below.

Tabel 1. The frequency of occurrence of each conceptual metaphor

No	Conceptual Metaphor	Frequency	Percentage
1	TR IS AN ADVERSARY	20	47%
2	TR IS THE CAUSE OF HEAT (FIRE)	10	23%
3	TR A CONFLICT	9	21%
4	TR IS A GAME	4	9%
Total		43	100%

As shown in table 1, TR IS AN ADVERSARY is the most frequent conceptual metaphor found in the collected Al-Jazeera news articles constituting 47% of the entire identified metaphors in this data. This metaphor occurs as many as 20 times within the analyzed articles. On the other hand, the least frequent conceptual metaphor is TR IS A GAME constituting 9% of the whole identified conceptual metaphor. It occurs 4 times in the analyzed data. TR IS THE CAUSE OF HEAT (FIRE) appeared as many as 10 times out of the entire data and constituted 23%, while TR IS A CONFLICT appeared 9 times and constituted 21% out of the entire data.

3.1. "TR IS AN ADVERSARY" Conceptual Metaphor

This identified conceptual metaphor is the most frequently used metaphor in the selected articles of Al-Jazeera which cover the news of President Donald Trump's decision on

declaring Jerusalem as the capital city. It appears 20 times, and constitutes 47% of the entire selected news articles.

3.1.1. Identification of “TR IS AN ADVERSARY”

In this stage, the selected data are examined based on the contextual meaning and basic meaning. The following table shows 8 metaphorical linguistic expressions of 20 expressions which represent conceptual metaphor TR IS AN ADVERSARY. These data are selected to be elaborated further after being sorted out to avoid displaying the same data twice.

Table 2. Metaphorical linguistic expressions of TR IS AN ADVERSARY

No.	Article	Metaphorical Linguistic Expression
1.	2	Trump's decision has <u>touched the nerve</u> of the Arab people
2.	2	It [US move] has certainly <u>unified</u> the ordinary Arab and Muslim citizens to demand their government to take a much more determined action to help the Palestinian cause and <u>get away from</u> the US
3.	2	Trump's Jerusalem decision is <u>spoiling</u> Christmas in Bethlehem
4.	3	US recognition of Jerusalem as the capital of Israel ... <u>threaten</u> to <u>push</u> the region into instability
5.	3	The American recognition of Jerusalem as the capital of Israel <u>destroys</u> the peace process
6.	4	The announcement is likely to <u>dash hopes</u> that the US would give equal weight to Palestinian concerns in future negotiations
7.	5	it would <u>throw</u> this region into " <u>a ring of fire</u> ".
8.	6	the decision had effectively " <u>killed</u> " the Israeli-Palestinian peace process.

The underlined words above show that they are metaphorical. The basic meaning listed in the dictionary is found to be contradicted with the contextual meaning in the text and can be understood in terms of a comparison.

In datum 1, the idiomatic expression ‘touched the nerve’ contextually means that Trump’s decision on recognizing Jerusalem as the capital city of Israel has evoked an emotional reaction, such as anger or disappointment amongst the Arab people. Meanwhile, the basic meaning of the word ‘touch’ as defined in CALD is to put somebody’s hand onto something or someone. Given this explanation, the researcher can understand the action of evoking an emotional reaction like anger or disappointment in terms of physically touching something that potentially causes harm or damage.

In datum 2, ‘unified’ refers to the capability of the United States to move after Donald Trump announced that Jerusalem is the capital city of Israel. The word ‘unify’ according to CALD is to combine or bring something together. Meanwhile, the phrasal verb ‘get away from’ means to leave the US. According to CALD, this phrasal verb is defined as to escape from a place that is often difficult to do. We can understand the recognition of Jerusalem as the capital of Israel as being a person who caused a particular demand and get away from that person himself for he has caused a struggle for someone else.

In datum 3, the word ‘spoil’ indicates that the decision had changed the situation in Bethlehem. As for the basic meaning, the verb ‘spoil’ means to destroy or reduce the pleasure, interest or beauty of something. From the contextual meaning and the basic meaning, the action of changing a pleasant situation into something bad can be understood in terms of

physically destroying something. This allows the readers to make sense of the recognition of Jerusalem in human activity terms.

In datum 4, the phrase ‘threaten to push’ indicates the power of US recognition of Jerusalem. Meanwhile, for the basic meaning, the verb ‘threaten’ is defined in CALD as to tell someone that you will kill or hurt them or cause problems for them if they do not want to do what you want. Having the power to cause instability and disadvantageous effects over a region can be understood in terms of physically harming something.

In datum 5, the verb ‘destroy’ indicates the disadvantageous action of the recognition taken by the United States. Meanwhile, for the basic meaning, the word ‘destroy’ is defined in OALD as to damage something so badly that it no longer exists or works. The disadvantageous action of Donald Trump’s decision on the peace process can be understood in terms of physically damaging something.

In datum 6, the idiomatic expression ‘dash hopes’ indicates the possible result of the US announcement. Whereas for the basic meaning, ‘dash somebody’s hope’ is defined as to destroy someone’s hope by making what they were hoping for impossible. The verb ‘dash’ alone is defined as to hit something with great force, especially to cause harm or damage. The possible action that can lead to disappointment can be understood in terms of physically hitting something forcefully.

In datum 7, the verb ‘throw’ indicates the power of the recognition announced by Donald Trump. The phrase ‘ring of fire’ here indicates destruction or instability of the region affected by the announcement. As for the basic meaning, the verb ‘throw’ is defined as to send something from your hand through the air by moving your hand quickly. ‘A ring of fire’ itself refers to the path along the Pacific Ocean which is characterized by active volcanoes and earthquakes. The possibly destructive power caused by the recognition can be understood in terms of physically throwing something into something else. The concept of destruction in this expression can also be understood in terms of natural phenomena that may cause disaster.

In datum 8, the contextual meaning of the word ‘killed’ indicates that the decision on recognizing Jerusalem as the capital city of Israel had ended the peace process between Israel and Palestine. As for the basic meaning, the verb ‘killed’ is defined as causing someone or something to die. The action of ending the peace process can be understood in terms of physically causing someone to die.

3.1.2. Interpretation of TR IS AN ADVERSARY

From the data that have been analysed above, the recognition of Jerusalem as the capital city of Israel can be interpreted by a conceptual metaphor TR IS AN ADVERSARY. The evidence of TR IS AN ADVERSARY can be seen from the choice of words of the articles. They use phrases and words such as *touch the nerve*, *unified*, *get away from*, *spoiling*, *destroy*, *kill* and *throw something into a ring of fire* to describe the event in the online news media.

Lakoff and Johnson (2003) stated that there is a type of metaphors where the object is further specified as being a person. This allows the audiences to comprehend a wide variety of experiences with nonhuman entities in terms of human characteristics and activities. Kövecses (2010) also stated that personification is common in literature, but it is also pervasive in everyday discourse. Furthermore, in each of the data that have been analysed in the previous

section, the researcher is seeing the recognition of Jerusalem as the capital of Israel, something that is nonhuman, is specified as being a human. The target domain (TR) is given the qualities of human beings such as touching, spoiling, destroying, killing as well as throwing.

However, Lakoff and Johnson (2003) stated further that each personification depends on the aspect of the person that is being picked out. As in this case, TR is personified but the metaphor is not merely TR IS A PERSON. Conceptual metaphor TR IS AN ADVERSARY is much more specific because it provides a more specific way of thinking about the recognition of Jerusalem as the capital of Israel. This metaphor provides a thought of TR as an adversary who can destroy, hurt and even kill something else. Through the use of ADVERSARY metaphor, the recognition of Jerusalem is conceptualised as an enemy.

3.2. “TR IS THE CAUSE OF HEAT (FIRE)” Conceptual Metaphor

The conceptual metaphor TR IS THE CAUSE OF HEAT (FIRE) emerged 10 times within the analyzed data, and constituting 23% out of the entire analyzed news articles.

3.2.1. Identification of “TR IS THE CAUSE OF HEAT (FIRE)”

There are 4 diverse metaphorical linguistic expressions which represent TR IS THE CAUSE OF HEAT (FIRE) within the data after being sorted out to avoid displaying the same data twice. Those metaphorical expressions are displayed in Table 3 below.

Table 3. Metaphorical linguistic expressions of TR IS THE CAUSE HEAT (FIRE)

No.	Article	Metaphorical Linguistic Expression
1.	1	However, if Trump decides to declare Jerusalem as Israel's capital, ... it would be certain <u>to spark</u> an international uproar
2.	2	The declaration <u>has ignited</u> the people's feelings about Palestine and Jerusalem as its symbol
3.	4	Jerusalem has a tendency <u>to explode</u> when you fool around with the status quo
4.	4	Ignoring the Palestinian, Muslim, and Christian rights in Jerusalem will only <u>fuel</u> further extremism

In datum 1, the word ‘to spark’ contextually means to cause a conflict. As it is reported in the expression above, the declaration of Jerusalem has the possibility to cause a massive scale conflict. Meanwhile, the basic meaning of the verb ‘spark’ according to OALD is to produce small flashes of fire or electricity. The two meanings can also be understood in terms of comparison. Causing a conflict situation can be understood in terms of producing small flashes of fire or electricity.

In datum 2, the word ‘has ignited’ contextually means that Donald Trump’s declaration of Jerusalem has caused an angry situation about Palestine and Jerusalem. As for the basic meaning, the verb ‘ignite’ is defined in OALD as to make something start to burn. The action of causing an angry situation can be understood in making something to start burning.

In datum 3, the word ‘to explode’ indicates a chaotic situation resulting from changing the status quo. As for the basic meaning, the verb ‘explode’ is defined in OALD as to burst or make something burst loudly and violently as well as causing damage. These meanings can also be understood in terms of comparison. The action of causing chaos can be understood in terms of making something burst violently and causing damage.

In datum 4, the verb ‘fuel’ indicates a support in further extremism. Whereas, the basic meaning of ‘fuel’ defined in OALD is to supply something that can be burnt to produce heat or power. The action of supporting something can be understood in terms of supplying something to produce heat or power.

3.2.2. Interpretation of “TR IS THE CAUSE OF HEAT (FIRE)”

From the data that have been analysed above, the recognition of Jerusalem as the capital of Israel can be interpreted by a conceptual metaphor TR IS THE CAUSE OF HEAT (FIRE). The evidence of TR IS THE CAUSE OF HEAT (FIRE) can be seen from the choice of words of the articles. They use phrases and words such as *to spark*, *has ignited*, *to explode* and *fuel* to describe the recognition that has been officially declared by Donald Trump.

The basic mapping of metaphor FIRE according to Kövecses (2010) shows that the cause of fire is the metaphorical form of the cause of the situation. Meanwhile the heat of the fire is the intensity of the situation, and the fire itself is the situation (action, event, state). Having this mapping as references, the researcher can understand that TR is the cause of the situation. The intense situation that occurred after TR was announced is the heat of the fire and the conflict caused by TR is the fire.

In the finding of this study, the intensity of the situation in this event is portrayed in FIRE metaphor. Kövecses (2010) stated that FIRE metaphor is a common source domain to understand various target domains. He further stated that the intensity of a situation is the main focus of FIRE metaphor. This is due to many of the linguistic examples of this metaphor that reflect the intensity as the main focus. Another reason is that there is a clear human experimental basis for this metaphor.

3.3. “TR IS A CONFLICT” Conceptual Metaphor

This identified conceptual metaphor emerged 9 times within the data, and constituted 21% out of the whole data. TR IS A CONFLICT is the second most frequent metaphor found in the data.

3.3.1. Identification of “TR IS A CONFLICT”

The following table displays 4 different metaphorical expressions out of 9 expressions after being sorted out to avoid displaying the same data twice.

Table 4. Metaphorical linguistic expressions of “TR IS A CONFLICT”

No.	Article	Metaphorical Linguistic Expression
1.	2	Tens of thousands have protested <u>against</u> the US decision
2.	2	<u>Breaking</u> with years of US policy
3.	4	Trump <u>reversed</u> decades of US policy in defiance of warnings from around the world that the gesture risked <u>creating further unrest</u> in the Middle East.
4.	6	The US decision <u>is an aggression</u> , a declaration of <u>war</u> on us, on the best Muslim and Christian shrines in the heart of Palestine, Jerusalem.

In datum 1, ‘against’ indicates that the recognition of Jerusalem is considered to be an opposition. Meanwhile, for the basic meaning, the word ‘against’ is defined as to be disagreeing

with a plan or activity. The recognition of Jerusalem in this expression can be understood in terms of an opponent.

In datum 2, the word 'breaking' indicates that the recognition of Jerusalem is considered to be against the United States policy that has been implemented for years. As for the basic meaning, the first sense of 'break' is defined in OALD as to damage or separate something into two or more parts; as a result of force. The act of against the policy can be understood in terms of physically damaging something.

In datum 3, the verb 'reversed' indicates a change of policy. In this expression, declaring Jerusalem as the capital of Israel is seen as a change of policy. As for the basic meaning, 'reverse' is defined in CALD as to change a direction, order or position of something to its opposite. The action of changing a policy can be understood in terms of changing a direction of something to its opposite.

In datum 4, the word 'aggression' and 'war' are used to express the US decision. As for the basic meaning, 'aggression' is defined in OALD as a feeling of anger and hatred that may lead to threatening and violent behaviour. Meanwhile 'war' is defined as a situation in which two groups of people are fighting with each other. From the given explanation, the declaration on Jerusalem can be understood in terms of physical aggression and war.

3.3.2. Interpretation of "TR IS A CONFLICT"

From the data that have been analysed, the recognition of Jerusalem as the capital of Israel can be interpreted with the source domain of A CONFLICT. The evidence of TR IS A CONFLICT can be seen from the choice of words within the articles. They use phrases and words such as against, breaking, aggression and war to describe the event.

Charteris-Black (2004) argues that the nature of the speaker's evaluation can be determined through the conflict metaphor they used. There are two types of conflict that are usually being represented in political discourse. It is either for abstract social goals that are positively evaluated such as; freedom, rights, etc or against social phenomena that are negatively evaluated such as; poverty, injustice, etc. Moreover, these social phenomena are conceptualised as 'an enemy'.

Conflict metaphor can also be identified by viewing the semantic orientation of the metaphor keywords. Words such as struggle and battle can be associated with the notion of struggle, meanwhile words such as attack, destroy and fight against can be associated with the notion of attack (Charteris-Black, 2004). As in this study, we can find keywords such as war, aggression and against which represent the notion of struggle and attack.

Charteris-Black (2004) believes that the conceptual metaphor of CONFLICT is actually motivated by two other conceptual metaphors; they are LIFE IS A STRUGGLE FOR SURVIVAL and SOCIETY IS A PERSON. This is based on the analogy between a society and an individual as they both need to struggle to survive. Through this analogy, he believes that social issues are better understood as they are portrayed as personal struggles. Thus, it enables the audiences to identify what is valued and what is rejected. As in this study, the recognition of Jerusalem is identified as being the rejected one.

3.4. “TR IS A GAME” Conceptual Metaphor

The conceptual metaphor TR IS A GAME only constituting 9% of the entire analyzed data and appeared 4 times within analyzed data. This metaphor is the least frequent amongst the identified metaphors in this study.

3.4.1. Identification of “TR IS A GAME”

Table 5 below shows 2 metaphorical expressions out of 4 expressions after being sorted out to avoid displaying the same data twice.

Table 5. Metaphorical linguistic expressions of “TR IS A GAME”

No.	Article	Metaphorical Linguistic Expression
1.	3	this is <u>playing with fire</u>
2.	6	Saeb Erekat, the chief Palestinian negotiator, told Al Jazeera that Trump had " <u>disqualified</u> his country from any possible role in the peace process".

In datum 1, the idiomatic expression of ‘playing with fire’ means that recognizing Jerusalem as the capital city of Israel is dangerous and risky for it may cause problems. The word ‘fire’ here indicates the unpleasant situation. As for the basic meaning, the verb ‘play’ is defined in CALD as to take part in a game or other organized activity. Meanwhile, the word ‘fire’ is defined as the state of burning that produces flames that send out heat and light. The declaration which is considered to be dangerous can be understood in terms of playing in a competition or game.

In datum 2, the word ‘disqualified’ indicates an exclusion of taking part in the peace process. Meanwhile, the basic meaning of ‘disqualified’ according to CALD is defined as to stop someone from being in a competition because they are unsuitable or have done something wrong. The exclusion of a country from taking part in the peace process can be understood in terms of disqualification in a competition.

3.4.2. Interpretation of “TR IS A GAME”

From the data that have been analysed above, the recognition of Jerusalem as the capital of Israel can be interpreted with the conceptual metaphor of GAME. The evidence of conceptual metaphor TR IS A GAME can be seen from the choice of words of the articles. They use words such as play and disqualify to describe the recognition. Fallah and Moini (2016) claimed that conceptual metaphor of GAME implies that there is a political game amongst the world leaders who have power in a particular region. Semino and Masci (1996) further claimed that within sport or game metaphors, the complexities of ideological issues are simplified and politics is presented in a relatively simple domain with clear participants (the party ‘teams’), goals (winning) and outcomes (victory or defeat). Fallah and Moini (2016) further claim in their study that this conceptual metaphor implies a high-level power race in a particular region and it diminishes the people. The high-level powers who participated in this race are presented as the players in a game metaphor.

4. Conclusions

By analysing the conceptual metaphor of the recognition of Jerusalem as the capital of Israel in selected Al Jazeera’s news articles, this study has shown how Donald Trump’s recognition of Jerusalem is conceptualised into different kinds of domain. This

conceptualisation was identified through the use of the lexical units. Ever since news plays an essential role in giving information about many things, the findings of conceptual metaphor in this study has helped provide an elaboration about metaphors used in the selected news articles.

The finding of ADVERSARY metaphor is found to be correlated with CONFLICT metaphor as they both conceptualised what is considered to be disadvantageous as an enemy. Portraying the US recognition as an enemy generates a more simple way of comprehending this event. Meanwhile, through the metaphor of CAUSE OF HEAT (FIRE), the US recognition is conceptualised as the cause of the intensifying situation in Israel and Palestine. The GAME metaphor is found to be the least frequent metaphor found in this study. However, this conceptual metaphor provides an understanding of how this particular event is involved in a political game. The emphasis of players involved in this game can also be identified through the choice of words in the data. Furthermore, the contextual meaning and the basic meaning of the lexical unit plays an essential role in determining whether it is metaphorical or not. Both meanings of the lexical unit must be able to be understood in terms of comparison, otherwise it cannot be concluded as metaphorical.

In regard to the use of the theoretical framework, it can be concluded that Conceptual Metaphor Theory framework provides the foundation of understanding the application of conceptual metaphor in a discourse. The stages of Charteris-Black's methodology (2004) adopted in this study has proven to be an effective approach to analyze the data. However, a more specific and structured procedure is required in the first stage of the method (Identification). Thus, the researcher decided to employ the MIP procedure to identify which lexical unit is metaphorical. The use of this procedure has been a useful method in identifying the metaphorical expressions.

This study suggests further research studies to examine the political leaders' choices of metaphor employed in spoken discourse such as speeches or television interviews. These kinds of subjects are worth studying as they might contain a wealth of data about conceptual metaphors. Furthermore, the communicative purpose of the subject may also be revealed through the use of metaphors. This approach may help the future researchers to produce a much more critical and in-depth analysis.

References

- Alawiyah, N. Z. (2016). *Conceptual metaphors in English and Indonesian online news articles of football match reports*. (Unpublished undergraduate thesis) Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia.
- Burnes, S. (2011). Metaphors in press reports of elections: Obama walked on water, but Musharraf was beaten by a knockout. *Journal of Pragmatics*, 43, 2160–2175. doi:10.1016/j.pragma.2011.01.010
- Charteris-Black, J. (2004). *Corpus approaches to critical metaphor analysis*. Houndmills: Palgrave Macmillan.
- Eaglestone, R. (2002). *Doing English: A guide for literature students*. Taylor & Francis e-library.
- Fallah, N., & Moini, M. R. (2016). A critical metaphor analysis of arab uprisings in *The Washington Post* and *Keyhan* editorials. *Metaphor and the Social World*, 6(1), 79–102. doi: 10.1075/msw.6.1.04fal.
- Jing-Schmidt, Z. & Peng, X. (2017). Winds and tigers: Metaphor choice in China's anti-corruption discourse. *Lingua Sinica*, 3(2). doi: 10.1186/s40655-016-0017-9.
- Kennedy, V. (2000). Metaphors in the news-introduction. *Metaphor and Symbol*, 15(4), 209-211. doi: 10.1207/S15327868MS1504_2
- Kövecses, Z. (2010). *Metaphor: A practical introduction*. New York: Oxford University Press

- Lakoff, G., & Johnson, M. (2003). *Metaphors we live by*. London: The University of Chicago Press.
- Leech, G. N. (1969). *A linguistic guide to English poetry*. London: Longman Group Ltd.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Pragglejaz Group. (2007). MIP: A method for identifying metaphorically used words in discourse. *Metaphor and Symbol*, 22(1), 1-39. doi: 10.1080/10926480709336752
- Prana, B. G. (2016). *Analysis of conceptual metaphors used in business columns in the Jakarta Post*. (Unpublished undergraduate thesis). Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia.
- Sabbah, F. (2010). *Conceptual metaphors of war in news reports covering the 2003 invasion of Iraq by the New York Times and the Daily Star*. Papers from the Postgraduate Conference in Linguistics & Language Teaching, Lancaster University, Lancaster.
- Semino, E., & Masci, M. (1996). Politics is football: Metaphor in the discourse of Silvio Berlusconi in Italy. *Discourse & Society* 7(2), 243–269. DOI: 0.1177/0957926596007002005
- Ungerer, F., & Schmid, H. (2006). *An introduction to cognitive linguistics*. Britain: Pearson Education Limited.
- Van Dijk, T. A. (1991). Media contents. The interdisciplinary study of news as discourse. In Nicholas W. Jankowski and Klaus Bruhn Jensen (Ed.). *A handbook of qualitative methodologies for mass communication research* (108–120). New York: Routledge.
- Jankowski, N. W., & Wester, F. (1991). History. The qualitative tradition in social science inquiry: Contribution to mass communication research. In Nicholas W. Jankowski and Klaus Bruhn Jensen (Ed.). *A handbook of qualitative methodologies for mass communication research* (44-74). New York: Routledge.

ELT Students' Perceptions of Classroom Management during Teaching Practice: Difficulties and Solutions

Persepsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris tentang Pengelolaan Kelas selama Praktik Mengajar: Kesulitan dan Solusinya

Joeang Salsabiltisa De Side, Mohammad Adnan Latief, Ekaning Dewanti Laksmi*

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

*Penulis korespondensi, Surel: ekaning.dewanti.fs@um.ac.id

Paper received: 04-02-2021; revised: 16-02-2021; accepted: 28-02-2021

Abstract

Teaching practice becomes one of the challenges for ELT student teachers to carry out the theories they have learned into practice. In view of the challenges, ELT student teachers of Universitas Negeri Malang may also have difficulties in managing a classroom. Therefore, this study was conducted to know the ELT students' perceptions of classroom management during teaching practice, focusing on the difficulties and solutions. A quantitative with a descriptive research survey was used as the research design. An online questionnaire and interview were used as the instruments to collect the data. The result of this study shows that ELT student teachers 2016 of Universitas Negeri Malang have many difficulties in setting the rules and procedures, especially for group work. The result of the questionnaire depicts that some students break the rules (83.4%), difficulties in handling students who were not willing to work with their friends (67.9%), difficulties in ending the teaching and learning activity that reinforces discipline (66.7%), difficulties in engaging students' interests at the beginning of teaching and learning activity (57.1%), and difficulties in handling students who bother their friends when they have finished a task (51.2%). For ELT student teachers who will be doing their teaching practice, it is essential to understand and deepen the knowledge of managing the classroom. Moreover, student teachers need to set clear instructions for group work and negotiate with the students whether they want to make groups by themselves or randomly chosen by the teacher. Lastly, give extensive activities for "disruptive students".

Keywords: student teachers, teaching practice, classroom management

Abstrak

Praktik mengajar menjadi salah satu tantangan bagi mahasiswa ELT untuk mengimplementasikan teori-teori yang telah dipelajarinya. Melihat tantangan tersebut, mahasiswa ELT Universitas Negeri Malang sebagai calon guru mungkin juga mengalami kesulitan dalam mengelola ruang kelas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui persepsi mahasiswa ELT tentang pengelolaan kelas selama praktik mengajar, fokus pada kesulitan dan solusi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, survei deskriptif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa KPL Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Malang tahun ajaran 2016 mengalami banyak kesulitan dalam menetapkan tata tertib dan prosedur di dalam kelas selama praktik mengajar, terutama saat kerja kelompok. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mahasiswa KPL mengalami kesulitan dalam menetapkan aturan dan tata cara kerja kelompok karena ditemukan beberapa siswa yang tidak patuh (83,4%), kesulitan dalam menangani siswa yang tidak mau bekerja dengan temannya (67,9%), kesulitan dalam mengakhiri kegiatan belajar mengajar yang melatih kedisiplinan (66,7%), kesulitan dalam menarik minat belajar siswa pada awal pembelajaran (57,1%), dan kesulitan menangani siswa yang mengganggu temannya saat mereka telah menyelesaikan tugasnya (51,2%). Bagi mahasiswa KPL Pendidikan Bahasa Inggris yang akan praktik mengajar, sangat penting untuk memahami dan memperdalam ilmu pengelolaan kelas. Selain itu, mahasiswa KPL perlu memberikan instruksi yang

jelas saat kerja kelompok dan bernegosiasi dengan siswa apakah mereka ingin membuat kelompok sendiri atau dipilih secara acak oleh guru. Untuk “siswa yang mengganggu”, mahasiswa KPL dapat memberikan tugas tambahan.

Kata kunci: guru siswa, praktik mengajar, manajemen kelas

1. Background of Study

Becoming a teacher is a lifetime process. The teachers need to keep improving and developing their professionalisms and competencies through experiences in teaching English. Every teacher has a responsibility to bring students to a more improved level. Therefore, teachers' competencies have powerful effects on students' achievements and outcomes. According to Law No.14 (2005) on Teachers and Lecturers and PP 74 in 2008, the government has formulated four types of teacher competence as listed in the explanation of government regulation No.19 of 2005 on national education standards, namely: Pedagogical, Personality, Professional and Social Competence. Professional competence requires the mastery of teaching materials by teachers that enables them to direct students to fulfill National Standard Competence and actively participate in professional activities such as conferences, seminars, and self-development (Rachmawati, 2017). Personal competence is related to personal qualities that reflect a mature and stable personality, such as wisdom and religious attitudes. An individual who possesses these qualities can serve as a positive role model for students. Social competence is similar to interpersonal competence. It covers the ability of teachers to build harmonious and good relationships with related parties in the teaching field, for example parents, students, colleagues, etc. Thus, the success of the teaching and learning process depends on the teachers' competencies. It requires teachers not only to master the four language skills but also to be excellent in competencies.

Pedagogical competence is related to the ability and willingness to apply attitudes, knowledge, and skills that encourage learning from definite goals and frameworks through the development of sustainable teaching in the best way (Puspitasari, Anugerahwati, & Rachmajanti, 2017). The skills involved in handling the teaching and learning process are related to pedagogical competence. This includes teachers' comprehension of the needs of students, teachers' mastery of teaching and learning theories and values, classroom management, curriculum, learning evaluation, and personal reflection. It requires the teachers to not only understand the teaching and learning process, but also carry out the theories involved in the practice.

One of the pedagogical competencies that should be considered is managing a classroom. Managing a classroom deals with creating and maintaining an optimal learning condition to reach the teaching goals. The teachers are expected to create an effective, healthy and attractive learning environment. The classroom management within the roles requires teachers to be sustainably involved themselves in the instructional activities where classroom management instruction has been regarded as an essential part of teachers' preparation in a certain policy related to curriculum implementation. Classroom management is written in the K-13 curriculum regulated by Decree No. 65 signed by the Indonesian Minister of Education and Culture (MoEC, 2013). The classroom management guidance includes 1) standards, rules, and procedures of instruction, 2) classroom condition and situation, and 3) time table or schedule. The 2013 curriculum challenges teachers to implement the guidance in the classroom. Teachers are challenged to manage their classrooms, particularly regarding larger classes,

technology competencies, and school facilities. However, the teaching and learning process in the standard of the process of the 2013 curriculum is understudied.

It is challenging for the student teachers with the curriculum 2013 to adjust to the classroom, especially big classes, technology updates, and school facilities. The student teachers will be able to share the knowledge that they have learned at the campus with the students and teachers at school. The school could be a laboratory experiment where pre-service teachers will react, examine, and evaluate their teaching to improve attitudes, beliefs, and teaching practices (Abdullah, 2019). They will find different types of students, and it is their job to adjust their teaching strategies with the students' needs. Subsequently, the field of teaching practice has an important part in student teachers' education program. It plays a significant role in the development of teaching performance.

Despite taking a long journey to the teaching practice, student teachers will find several difficulties during the teaching practice even with good preparation. The situations do not always match their expectations. A study conducted by Keser and Yavuz (2018) shows a result that different perceptions about 'classroom management' affect the views about the classroom management problems and the strategies employed to overcome these problems. For a significant majority of the participants, classroom management is about how the teacher runs the classroom by forming an ideal class environment to facilitate learning while some of the participants relate the concept with motivation, teacher activities, and discipline. Another important conception of classroom management is classified as the interaction and a relationship between teachers and students by the participants. This research has revealed that student-teachers mostly encounter four main classroom management problems. Therefore, those four problems concerning perception about the term are explained as follows; crowded and noisy classes along with talkative students; unmotivated, bored students disturbing the other students within the classroom setting; problems about the interaction and relationship between students and teachers.

A study by Abdullah (2019) showed that there were some problems faced by pre-service English teachers that are, (a) the pre-service English teachers have poor classroom management, (b) the pre-service English teachers used an ineffective method in teaching grammar, (c) the students' mobile phones distraction during the class, and (d) LCD projector in the classroom was not provided by the schools. To solve this problem, the pre-service teachers were suggested to deepen their knowledge and understanding of managing the class. They also have to explain the tenses by determining the appropriate teaching method or technique in the form of dialogue and conversations. Moreover, the pre-service English teachers could solve the problem by restricting the mobile phone usage during the class and also designing learning media that can make lessons clearer, more effective, and efficient.

Therefore, English teaching practice is not an easy task to undertake. There are always challenges and difficulties that may be encountered during the teaching practice. Furthermore, teaching practice will have an impact on the student teachers since they experience the transition from the role of students to the role of teachers. In view of the challenges of teaching practice, ELT student teachers in Universitas Negeri Malang can also have the same difficulties. Most of the studies above revealed that classroom management was a current difficult issue for student teachers in managing classrooms. They found that English student teachers still lack mastery in the classroom.

A previous study conducted by Widiati, Suryati and Hayati (2018) stated that the novice teachers' experiences during pre-service teacher education are experiences during the initial years of teaching, challenges in lesson planning, challenges in lesson implementation, challenges in classroom management, and challenges in professional development. In terms of classroom management, the novice teachers reported to have difficulties handling big classes, the time available or provided and used to carry out the duties is very limited, and the heavy hours of teaching. On the other hand, this study focuses on examining the perceptions of ELT student teachers about the difficulties in classroom management during the teaching practice. The variables are taken from the theory of Classroom Management by Marzano, Gaddy, Foseid, Foseid, and Marzano (2005) which are Rules and Procedures, Disciplines and Consequences, and Teacher-student Relationships. Furthermore, the population is limited to the ELT students of Universitas Negeri Malang academic year of 2016. Thus, this study examines the student teachers' perceptions of classroom management during teaching practice at school, especially the difficulties that they found and the solutions.

2. Method

This study was conducted by using quantitative with a descriptive research survey. The quantitative approach was used as the research design because it involved a big number of students. A research survey is also used to describe the opinions, beliefs, characteristics, attitudes, preferences, and perceptions of people (Latief, 2017). The data collection was done online due to *Corona Virus Disease* (COVID-19), with questionnaires and interview guidelines as the instruments.

Consequently, the researcher could not directly collect the data by face-to-face meeting with the respondents. Therefore, after the instruments were validated by the expert, the data collection was done online. The data collection was done after distributing the questionnaire to 127 of the population and 84 of the respondents answered the online questionnaire. The questionnaire distributed to the respondents started on July 27th, 2020, using *Google Form* online questionnaire. The questionnaire link was shared to ELT students in the eight-semester 2019/2020 through *WhatsApp* group chat and the data were directly got after the respondents sent their answers. Next, the data were tabulated and analyzed using statistical computation.

After calculating and analyzing the data of the online questionnaire, the researcher classified the respondents which have many difficulties and few difficulties. The respondents were interviewed based on those who have few difficulties in managing the classroom during teaching practice. Furthermore, the respondents were asked whether they were willing to be interviewed or not. To prevent the further spread of the coronavirus, the respondents were asked for the best time and virtual place to do the interview. The researcher interviewed nine respondents through *WhatsApp Calls/Video Calls*. In addition, the interview took around 15 – 20 minutes, and the conversations were recorded with the permission given.

The data analysis was carried out from the result of the online questionnaire and from the interview. The data from the online questionnaire were calculated using simple statistical techniques through Microsoft Excel. The system point value of the questionnaire defined from strongly disagree, disagree, agree, and strongly agree ranged from 1 to 4 for 30 question items to identify the ELT student teachers' difficulties. If the respondents chose the answer strongly agree or agree, it means that they have many difficulties. Besides, if the respondents chose the answer to disagree or strongly disagree, it means that they have few difficulties. Based on the

scale set by the researcher, there were 4 options in each question. Moreover, each part consisted of 10 questions with 10 as the lowest score and 40 as the highest score. If the total score ranged from 10 – 25 indicated that the student teachers' have few difficulties. The total score indicated that the student teachers have many difficulties if it is ranged from 26 – 40. The student teachers' difficulties were known from the analysis of the total score of each variable that can be seen in Table 1. In addition, the result of the online interview was used to strengthen the findings from the online questionnaire of ELT student teachers' perceptions during teaching practice about classroom management.

Table 1. Score Skill and Interpretation

Variable	Range	Interpretation
1. Rules and Procedures	10 – 25	Few Difficulties
	26 – 40	Many Difficulties
2. Discipline and consequences	10 – 25	Few Difficulties
	26 – 40	Many Difficulties
3. Teacher-student Relationships	10 – 25	Few Difficulties
	26 – 40	Many Difficulties

3. Finding and Discussion

The findings of this study are supported by Marzano, et al. (2005) who identified seven elements of effective classroom management and three of them were (1) rules and procedure, (2) discipline and consequences, (3) teacher-student relationships.

3.1. Rules and Procedure

Rules and procedures refer to the general expectations or standards and how to communicate the expectations for specific behaviors. There are three sub aspects about rules and procedure that are being discussed, (1) beginning and ending the day; (2) group work; and (3) seat work and teacher-led activities. Based on the result of the questionnaire, the average score of ELT student teachers in answering questions regarding Rules and Procedure is 26.2, which means that they have many difficulties. Hence, the findings below show the sub aspects of rules and procedures.

3.1.1. Beginning and Ending the Day

The total number of the respondents is 84 students and from the data gathered through the questionnaire, 40.5% of the respondents agreed that they have difficulties in conditioning the students while checking their attendance. On the other hand, 59.6% of the respondents disagreed that they have difficulties.

Moreover, 57.1% of the respondents agreed that they have difficulties in engaging the students' interests at the beginning of the teaching and learning process. Meanwhile, 42.8% of the respondents disagreed.

For the statement handling the students when answering the question simultaneously is difficult, 64.3% of the respondents agreed that they have difficulties. However, only 35.7% of them disagreed that they have difficulties handling the students when answering the question simultaneously.

The result of the questionnaire shows that 66.7% of the respondents agreed with the statement that ending the learning activity that reinforces discipline is difficult. Despite that, 33.4% of the respondents disagreed that they have difficulties to end the learning activity that reinforces discipline to their students. See Table 2.

Table 2. The Result of ELT Students' Questionnaire on How to Begin and End the Day in Managing Classrooms.

Statement	Response	Frequency	Percentage
1. Conditioning the students while checking their attendance is difficult.	Disagree	50	59.6%
	Agree	34	40.5%
2. Engaging the students' interests at the beginning of the teaching and learning process is difficult.	Disagree	36	42.8%
	Agree	48	57.1%
3. Handling the students when answering the question simultaneously is difficult.	Disagree	30	35.7%
	Agree	54	64.3%
4. Ending the learning activity that reinforces discipline is difficult.	Disagree	28	33.4%
	Agree	56	66.7%

Based on the result of the interview, engaging the students' interests at the beginning of the lesson can be done by doing warming-up activity as fun as possible, like asking a question based on their daily basis or a question related to the topic going to be discussed. Moreover, the student teachers can use quotes to motivate students, songs, or videos, and short games related to the material. For example, "Simon Says" or a simple *Total Physical Response* game. Besides, set clear rules at the beginning. For instance, when answering questions, raise your hand and talk when the teacher asks you to answer. Lastly, doing a reflection activity is the best way to end the teaching and learning process. It can be in the form of asking questions to check their understanding of what they have learned, giving advice, asking for attention gathers, and praying together.

This is in line with Marzano et al. (2005) that starts the day by allowing students to set their own learning goals for the day based on overall goals you have established. Many effective teachers also give students "sponge" activities to work on – sometimes referred to as the "daily starter" or "daily warm-up" – when they enter the classroom. In addition, ending activities help establish the classroom as a predictable environment for learning. There were a variety of ways to end the day or period, such as homework assignments, answering questions, reflecting on learning, or reminding students to put away supplies.

3.1.2. Group Work

Based on the questionnaire responses, 64.3% of the respondents disagreed that they have difficulties in making a good seating arrangement for group work and only 35.7% of the respondents agreed that they have difficulties in making a good seating arrangement for group work.

Furthermore, 53.6% of the respondents disagreed that they have difficulties in giving clear instructions for moving into and out of groups and the rest 46.5% of the respondents agreed that they have difficulties in giving clear instructions for moving into and out of groups.

In addition, 83.4% of the respondents agreed on a statement that some students do not obey the rules during group work. Meanwhile, only 16.7% of the respondents disagreed that some students do not obey the rules during group work. See Table 3.

Table 3. The Result of ELT Students' Questionnaire of Group Work in Managing Classrooms.

Statement	Response	Frequency	Percentage
5. It is difficult for me to make a good seating arrangement for group work.	Disagree	54	64.3%
	Agree	30	35.7%
6. I found it difficult to give clear instructions for moving into and out of groups.	Disagree	45	53.6%
	Agree	39	46.5%
7. Some students do not obey the rules during group work. For instance, "Listen to your friends when they were explaining".	Disagree	14	16.7%
	Agree	70	83.4%

Based on the result of the interview, the solution for rules and procedures of group work is that the instruction should be clear and understandable. The rules and procedures are set before the group work or even earlier. After that, ask the students to have a group team randomly by counting numbers so they will always have different groups and let the students know who the members of their groups were. However, if the time is limited the student teachers can group them based on their seating arrangements with the member behind them. Besides, pay attention equally to all the students so that all the members participate.

The findings were supported by Csernica, Hanyka, Hyde, Shooter, Toole, and Vigeant. (2002) suggests that three or four members are more appropriate. Larger groups decrease each member's opportunity to participate and often result in some members not actively contributing to the group. In situations where there is a shorter amount of time available to complete a group task, such as an in-class collaborative learning exercise, it is suggested that smaller groups were more appropriate. Another supporting research conducted by Rezaei (2018) states that the students need their instructors to communicate with them more often and create rules and procedures for students' communications after class. Moreover, instructors should train students in the basics of teamwork and how to work in groups effectively, and they recommend teachers to be very clear in their expectations for group projects.

3.1.3. Seat Work and Teacher-Led Activities

Based on the questionnaire responses, 67.9% of the respondents agreed on a statement that handling students who were not willing to work with other friends is difficult. On the other hand, 32.1% of the respondents disagreed that they have difficulties in handling students who were not willing to work with other friends.

Along with a statement that handling students who bother their friends when they have finished the task is difficult, 51.2% agreed with it. Besides, 48.8% disagreed that they have difficulties handling students who bother their friends when they have finished the task.

Moreover, 48.8% of the respondents agreed that it is difficult to know whether the students have understood the materials or not. However, 51.2% of the respondents disagreed that they have difficulties in knowing whether the students have understood the materials or not. See Table 4.

Table 4. The Result of ELT Students' Questionnaire of Seat Work and Teacher-Led Activities in Managing Classroom.

Statement	Response	Frequency	Percentage
8. It is difficult for me to handle students who were not willing to work with other friends.	Disagree	27	32.1%
	Agree	57	67.9%
9. It is difficult for me to handle students who bother their friends when they have finished the task.	Disagree	41	48.8%
	Agree	43	51.2%
10. It is hard for me to know whether the students have understood the materials or not.	Disagree	43	51.2%
	Agree	41	48.8%

Based on the interview result, to make the students focus while working on their seats is to walk around when they were working in groups and ask the students to recheck their works. For students who do not want to work with others, keep grouping them so that they can learn. Talk with the students about the problems, but ask first, negotiate with the students whether they want to make groups by themselves or randomly chosen by the teacher. In addition, for the student who bothers their friends when they have finished the task, it will be a good option to give them extensive activities or extra tasks with a higher level of difficulty. If both strategies do not work, try to invite the student to talk. The student teachers can warn them if they still do so, the score will be reduced. Supported by Çopur (2005) it is advisable to have contingency plans for the early finishers in case they finish the tasks earlier. This contingency plan might be an extra exercise, a handout, or a reading passage. Recently, some of the textbooks have been prepared considering the mixed ability classes and include contingency activities in teacher's books.

3.2. Discipline and Consequences

Discipline and consequences refer to the feedback in the form of consequences or rewards that the teachers gave to the students for specific behaviors. There are four sub-aspects about discipline and consequences that are being discussed which are, (1) Teacher Reaction; (2) Tangible Rewards; (3) Group Contingency; and (4) Direct Cost. Based on the result of the questionnaire, the average score of ELT student teachers in answering questions regarding Discipline and Consequences is 24.4, which means that they have few difficulties. Hence, the findings below show detailed information about discipline and consequences.

3.2.1. Teacher Reaction

Based on the result of the questionnaire, 53.5% of the respondents disagreed that they have difficulties in giving an appropriate reaction when students were misbehaving. Meanwhile, 46.4% of the respondents agreed that they have difficulties in giving an appropriate reaction when students are misbehaving.

Moreover, 48.9% of the respondents disagreed that they show inappropriate reactions to misbehaved students such as, intimidating voice or intimidating eye contact. On the other hand, 51.1% of the respondents agreed that they show inappropriate reactions to misbehaved students.

In addition, 89.3% of the respondents disagreed with a statement that giving an appropriate reaction such as giving praise or thumbs up to students who were behaving well

is difficult. It means that they do not have difficulties. However, only 10.8% of the respondents agreed with it, which means that they have difficulties in giving an appropriate reaction to students who were behaving well. See Table 5.

Table 5. The Result of ELT Students' Questionnaire of Teacher Reaction in Managing Classrooms.

Statement	Response	Frequency	Percentage
1. It is difficult for me to give an appropriate reaction when students are misbehaving.	Disagree	45	53.5%
	Agree	39	46.4%
2. I show inappropriate reactions to misbehaved students. For instance, intimidating voices or intimidating eye contact.	Disagree	41	48.9%
	Agree	43	51.1%
3. It is difficult for me to give an appropriate reaction to students who were behaving well. For instance, give praises or thumbs up.	Disagree	75	89.3%
	Agree	9	10.8%

The result of the interview shows that verbal cues were needed when the students made a crucial problem and non-verbal cues were used to discipline the students. There are several ways to inappropriate behavior, which are using attention gathers or calling the student's name and asking them what happened, look at the student, give a moment of silence (pregnant pause) and wait until the student stops talking, or simply approach them. Try to stay calm and think about the best countermeasure. This is in line with Memişoğlu (2005) that teachers should act by first considering how their verbal and non-verbal behaviors affect their students. Additionally, Marzano et al. (2005) said that verbal and physical, or non-verbal reactions were simple and straightforward ways to address unacceptable behavior.

3.2.2. Tangible Rewards

Based on the result of the questionnaire, 70.3% of the respondents disagreed with the statement that making a tangible reward for students who perform better in English takes time and 29.7% of the respondents agreed that it takes time to make a tangible reward for students who perform better in English. Furthermore, 71.5% of the respondents disagreed that they have difficulties in giving a suitable tangible reward as the age of students. Besides, 28.5% of the respondents agreed that they have difficulties in giving a suitable tangible reward as the age of students. See Table 6.

Table 6. The Result of ELT Students' Questionnaire of Tangible Rewards in Managing Classroom.

Statement	Response	Frequency	Percentage
4. It takes time for me to make a tangible reward for students who perform better in learning English.	Disagree	59	70.3%
	Agree	25	29.7%
5. I found it difficult to give a suitable tangible reward as the age of students.	Disagree	60	71.5%
	Agree	24	28.5%

The result of the interview shows that basically, positive affirmation such as “great”, “good job”, “that’s awesome”, etc. is what the students need at school. Every student deserves to get a reward, it can be in the form of an additional score or point, stationary, and sometimes healthy snacks or drinks. Cahya, Kusnadi, and Anggraeni (2018) stated that the teacher can use tangible rewards as effective ways to raise the motivation of students in English learning.

The teacher should be more creative and attractive to motivate the students, especially to young learners in English learning. However, giving tangible rewards to students too often is not recommended because the students probably work only to receive a reward.

3.2.3. Group Contingency

Based on the result of the questionnaire, 22.7% of the respondents disagreed that they have difficulties grading the students when they were doing group work. On the other hand, 77.3% of the respondents agreed that they have difficulties grading the students when they were doing group work. Furthermore, 56% of the respondents disagreed that they have difficulties setting behavior expectations that the group work follows. Besides, 44% of them agreed that they have difficulties setting behavior expectations that the group work follows. See Table 7.

Table 7. The Result of ELT Students' Questionnaire of Group Contingency in Managing Classroom.

Statement	Response	Frequency	Percentage
3. I found difficulties to grade students when they were doing group work.	Disagree	19	22.7%
	Agree	65	77.3%
4. I found difficulties to set the behavior expectation that the group work follows.	Disagree	47	56%
	Agree	37	44%

Based on the result of the interview, the respondents answer that it will be fair if the student teachers grade the students' work based on two things: their participation during the group work (contribution during the process) and how the ideas were written in the group. Each of the members does not receive the same points because some of the students might not work in the same proportion. Thus, it is important for student teachers to actively move in order to evaluate every group's work. Furthermore, add more points to the students who got more average percentages than the other members of the group. This finding is supported by Marzano et al (2005) interdependent group contingency strategies were those in which the entire group gets a reward only when every student in the group meets the expected behavior. Moreover, a dependent contingency strategy is when one student's behavior affects all members of the group. In other words, the student-teacher might use the suggestion of using dependent group contingency to grade the students or reward them based on one's performance that affects the group score. Ascertain that the teacher evaluates every group's work.

3.2.4 Direct Cost

Based on the result of the questionnaire, 45.2% of the respondents disagreed that they have difficulties handling students who do not do their homework. However, 54.8% of the respondents agreed that they have difficulties handling students who do not do their homework.

Moreover, 38.1% of the respondents disagreed that they have difficulties handling students who got a lower score. Besides, 61.9% of the respondents agreed that they have difficulties handling students who got a lower score. In addition, 46.4% of the respondents disagreed that they have difficulties handling students who were not coming to class. On the other hand, 53.6% of the respondents agreed that they have difficulties handling students who were not coming to class. See Table 8.

Table 8. The Result of ELT Students' Questionnaire of Direct Cost in Managing Classroom.

Statement	Response	Frequency	Percentage
5. I have difficulties handling students who do not do their homework.	Disagree	38	45.2%
	Agree	46	54.8%
6. I have difficulties handling students who got a lower score.	Disagree	32	38.1%
	Agree	52	61.9%
7. I have difficulties handling students who are not coming to class.	Disagree	39	46.4%
	Agree	45	53.6%

Based on the interview result, the solution for handling the students who got a lower score or do not do their homework and or coming to class is to treat the students differently. For the ones who forgot to do the homework, asked them to do it outside the classroom, or even give them additional work. It will be the greatest disadvantage for them because they miss the lesson as a consequence. Discussing with the students is also needed. Ask the student to share their problems so that we would meet the solutions. In contrast, if they do not have a solid reason, tell them to go meet their homeroom teacher. Research conducted by Cicek, Ulker, and Karakus (2012) supports the finding that in Turkish education system, students were disciplined in different ways according to the intensity and frequency of misbehavior. Teachers, with a few stages of "warnings" discipline less severe misbehaviors. The "student discipline committee" disciplines more severe and more persistent misbehaviors. If teachers cannot cope with misbehaviors with their efforts, they report the related students to this committee.

3.3. Teacher-Students Relationships

Teacher-student relationships refer to the act or behavior to build good communication as signs of the teachers' attitude about the class or an individual student. There are three sub-aspects about the teacher-student relationship that is being discussed which are (1) demonstrating personal interest in students; (2) behaving equitably and responding affirmatively to questions; also (3) being aware of the needs of different types of students. Based on the result of the questionnaire, the average score of ELT student teachers in answering questions regarding teacher-student relationships is 23.7, which means that they have few difficulties. Hence, the findings below show the detailed information on teacher-student relationships.

3.3.1. Demonstrating Personal Interest in Students

Based on the result of the questionnaire, 70.2% of the respondents disagreed that remembering the students' current achievement is hard. On the other hand, 29.7% of the respondents agreed with a statement that remembering the students' current achievement is hard. Moreover, 72.6% of the respondents disagreed that they have difficulties in building a good relationship with students as an individual. Besides, 27.4% of the respondents agreed that they have difficulties in building a good relationship with students as an individual. See Table 9.

Table 9. The Result of ELT Students' Questionnaire of Demonstrating Personal Interest in Students in Managing Classrooms.

	Statement	Response	Frequency	Percentage
1.	It is hard for me to remember the current achievements of students.	Disagree	59	70.2%
		Agree	25	29.7%
2.	It is difficult for me to build a good relationship with students as an individual.	Disagree	61	72.6%
		Agree	23	27.4%

The result of the interview shows that building a good relationship with students as an individual can be done through a personal approach. It is essential to remember the students' names and achievements, greet them outside the class, and to know a little bit about the students' personality. Try to know what they have been doing, their hobbies, and what they were interested in by having a conversation. Furthermore, supported by a study by Marzano et al (2005) teachers need to learn about what is important to students, which can be accomplished by interacting with them informally, observing them in various situations and settings, and using instructional activities to solicit information from them. For example, some teachers find time each school day or during a class period to have a "2-minute personal conversation" with their students about nonacademic subjects (Salend, 2007).

3.3.2. Behaving Equitably and Responding Affirmatively to Questions

According to the data gathered through the questionnaire, 69% of the respondents disagreed that they have difficulties moving around the room and making eye contact in order to give equal attention to all students. However, 30.9% of the respondents agreed that they have difficulties moving around the room and making eye contact in order to give equal attention to all students.

Out of all the respondents, 35.7% of the respondents disagreed that encouraging students' participation during the teaching and learning process is hard. On the other hand, 64.2% of the respondents agreed that encouraging students' participation during the teaching and learning process is hard.

Moreover, 76.2% of the respondents disagreed that they have difficulties in responding to student's incorrect answers without embarrassing them in front of their friends. Besides, 23.8% of the respondents agreed that they have difficulties in responding to student's incorrect answers without embarrassing them in front of their friends.

Besides, 69% of the respondents disagreed that they sometimes ignore students' responses. For instance, immediately ask another student to respond without acknowledging the previous student's effort. In contrast, 31% of the respondents agreed that they sometimes ignore students' responses.

Lastly, 84.5% of the respondents disagreed with allowing students to give negative comments directly to others during the discussion. Nevertheless, 15.5% of the respondents agreed that allowing students to give negative comments directly to others during the discussion. See Table 10.

Table 10. The Result of ELT Students' Questionnaire of Behaving Equitably and Responding Affirmatively to Questions in Managing Classrooms.

Statement	Response	Frequency	Percentage
3. It is difficult for me to move around the room and make eye contact in order to give equal attention to all students.	Disagree	58	69%
	Agree	26	30.9%
4. It is hard for me to encourage students' participation during the teaching and learning process.	Disagree	30	35.7%
	Agree	54	64.2%
5. It is difficult to respond to students' incorrect answers without embarrassing them in front of their friends.	Disagree	64	76.2%
	Agree	20	23.8%
6. I ignore students' responses sometimes. For example, immediately ask another student to respond without acknowledging the previous student's effort.	Disagree	58	69%
	Agree	26	31%
7. I allow students to give negative comments directly to others during the discussion.	Disagree	71	84.5%
	Agree	13	15.5%

Based on the result of the interview, the student teachers' behaviors that indicate attention can be seen through expression and gesture. For instance, eye contact, body movement towards their direction, and nod when they were saying or explaining something, walking around the classroom, and not staying at the same spot from the beginning through the end of the lesson. It is good to repeat the points of the student's explanation with our own words, as it shows attention, and helps the others to get a clearer understanding of what we were talking about. In addition, it also helps to correct their grammatical or pronunciation errors sometimes.

In addition, encouraging the students' participation in the learning process is by asking questions. Mention the student's names to answer questions. Mentioned those who were a little bit passive in the class. Guide the students to feel less burdened by saying that there is no 'wrong' answer, or it is okay to make mistakes as it is a part of learning. In addition, give a compliment to students or prepare rewards like snacks to appreciate each participation, whether the answer is right or wrong. For the students who give incorrect responses, the student teachers need to give a chance to answer the question once again or give them clues. Never say that they were wrong or give negative responses. Furthermore, keep on giving gratitude to the students first to respect their participation in answering the question. Say "It was a good try, but there was a more correct answer." After that, ask other students to answer the question, then compare it with the previous incorrect answer then ask the students again like "What do you think which one is the correct or true answer?".

Tai (2014) stated that body language is important to be used when teachers communicate with students. Communicative English is necessary for students to learn. As a result, teachers should be more active in the classroom teaching. Moreover, supported by Beccles, Kwaah, and Otami (2016), self-confidence in students is a result of teacher actions like recognizing students' effort at attempting to answer questions, motivating students for their efforts, and using positive reinforcement. Teachers need to verbally reward students' efforts, and always recognize and use both correct and incorrect answers from students. This act will make students feel accepted and understand why answers were either correct or incorrect and

gradually build their self-confidence. Hattie (2012) also said that an optimal classroom climate for learning is one that generates a climate in which it is understood that it is okay to make mistakes because mistakes are the essence of learning.

3.3.3. Being Aware of the Needs of Different Types of Students

The data gathered through the questionnaire shows that only 19.3% of the respondents disagreed that they have difficulties treating passive students to be more active during the teaching and learning process. However, 80.7% of the respondents agreed that they have difficulties treating passive students to be more active during the teaching and learning process. Furthermore, 31% of the respondents disagreed that handling aggressive students in the classroom is hard. On the other hand, 69% of the respondents agreed that handling aggressive students in the classroom is hard. Moreover, 32.3% of the respondents disagreed that treating socially inept students is hard. Besides, 67.9% of the respondents agreed that treating socially inept students is hard. See Table 11.

Table 11. The Result of ELT Students' Questionnaire of Being Aware of the Needs of Different Types of Students in Managing Classrooms.

Statement	Response	Frequency	Percentage
1. It is difficult to treat passive students to be more active during the teaching and learning process.	Disagree	16	19.3%
	Agree	67	80.7%
2. It is hard to handle aggressive students in the classroom.	Disagree	26	31%
	Agree	58	69%
3. It is hard for me to treat socially inept students. (Clumsy, hard to get along with their friends.)	Disagree	27	32.2%
	Agree	57	67.9%

Based on the findings of the interview, the student teachers must know that different students need different treatment, doing a personal approach is the best way. Analyze their special behavior and provide activities within the classroom to suit their problems. For passive or socially inept students, the student teachers need to give much more attention and friendly interaction. Try to reach them personally by asking about their difficulties. Encourage the passive student to participate in the class, for example by asking them to answer questions or to read aloud. On the other hand, for aggressive students, try to ask first their problems and give them less attention that implies the idea of your behavior is not appropriate.

Supported by research conducted by Abdullah, Bakar and Mahbob (2012) that both groups of passive and active students acknowledged the importance of students to speak up in the class. Hence, it is important for the instructor to create a conducive learning environment that will stimulate the students to actively participate in the classroom. In an effort to encourage all students to speak up, the instructors can take several steps such as; (1) Invite the students to speak up, (2) Affirming or valued their contributions matter, (3) Give marks/grade for every active participation, (4) Be skillful in varieties of teaching techniques, (5) Reinforce that it is ok to speak up regardless of what is said to be true or not, and (6) Be approachable and friendly.

4. Conclusion

In conclusion, ELT student teachers 2016 of UM have many difficulties in setting the rules and procedures, especially for a group work. The result of the questionnaire depicts that some students break the rules (83.4%), difficulties in handling students who were not willing

to work with their friends (67.9%), difficulties in ending the teaching and learning activity that reinforces discipline (66.7%), difficulties in engaging students' interests at the beginning of teaching and learning activity (57.1%), and difficulties in handling students who bother their friends when they have finished a task (51.2%). For ELT student teachers who will be doing their teaching practice, it is essential to understand and deepen the knowledge of managing classroom. Moreover, student teachers need to set clear instructions for group work and communicate with the students whether they want to make groups by themselves or randomly chosen by the teacher. Lastly, give extensive activities for "disruptive students".

References

- Abdullah, D. Y. 2019. *Pre-service English teachers' good teaching practice*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Abdullah, M. Y., Bakar, N., Mahbob, M. H. (2012). Student's participation in the classroom: What motivates them to speak up? *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 51.
- Beccles, C., Kwaah, C., & Otami, D. 2016. Teacher response model for the management of student answers to teacher questions. *International Journal of Education, Learning, and Development*, 4(10), 1-14.
- Cahya, T., Kusnadi, A. N., & Anggraeni, A. (2018). The influence of tangible rewards to student's motivation in 4th grade SDN Sinargalih 1 Ciranjang. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 1(4), 350-357.
- Cicek, V., Ulker, R., Karakus, M. (2012). Classroom management procedures in US and Turkish kindergarten thru 12th grade public school system: Globalizing American education Ssstem. *Energy Education Science and Technology Part B Social and Educational Studies*. 4
- Çopur, D. S. (2005). Coping with the Problems of Mixed Ability Classes. *The Internet TESL Journal*, 11(8).
- Csernica, J., Hanyka, M., Hyde, D., Shooter, S., Toole, M., & Vigeant, M. (2002). *A practical guide to teamwork, version 1.1*. College of Engineering, Bucknell University.
- Hattie, J. A. C. (2012). Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement. *London: Routledge*.
- Keser, K. & Yavuz, F. (2018). Classroom management problems pre-service teachers encounter in ELT. *Cypriot Journal of Educational Science*, 13(4), 511–520.
- Latief, M.A. (2017). *Research methods on language learning: An introduction 6th Ed*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Law of the Republic of Indonesia Number 14 Year 2005 on Teachers and Lecturers. Uno, H.B. (2012). Professional Education. Jakarta: Earth Literacy
- Marzano, R. J., Gaddy, B. B., Foseid, M. C., Foseid, M. P., & Marzano, J.S. (2005). *A handbook for classroom management that works*. Alexandria, VA. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Memişoğlu, S. P. (2005). Teacher behaviors that lead to misbehavior in the classroom. *Contemporary Education*. 323, 32-39.
- MoEC. (2013). The Decree of the Minister of Education and Culture No 65/2013 on the Standards for Primary and Middle Education (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65/2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah). Jakarta: Kementerian Pendidikan.
- Puspitasari, A., Anugerahwati, M., & Rachmajanti, S. (2017). Teachers pedagogical and professional competences in CLIL-based primary schools in Indonesian context. *International Conference on Education (ICE2) 2018: Education and Innovation in Science in the Digital Era*.
- Rachmawati, D. (2017). Self-concept of EFL pre-service teachers: A reflection from a teacher practicum in Indonesia context. *The Journal of English Language Studies*, 2(1), 1-18.
- Rezaei, A. (2018). Effective group work strategies: Faculty and students' perspectives. *Journal of Education and Learning*, 7(5), 1-10.

- Salend, S. J. (2007). *Creating inclusive classrooms: Effective and reflective practices, 6th Edition*. US, Prentice-Hall.
- Tai, Y. (2014). The application of body language in English Teaching. *Journal of Language Teaching and Research*, 5(5), 1205-1209.
- Widiati, U., Suryati, N., & Hayati, N. (2018). Unraveling the challenges of Indonesian novice teachers of English. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(3), 621-629.

Developing a Smartphone Application Prototype as Digital Supplementary Reading Materials for the Tenth Graders for Vocational High School

Pengembangan Prototipe Aplikasi Smartphone sebagai Materi Tambahan dalam Kelas Membaca secara Digital bagi Siswa SMK Kelas 10

Azizatum Mu'afah*, Sintha Tresnadewi, Nova Ariani

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

*Penulis korespondensi, Surel: azizatummufah@gmail.com

Paper received: 04-02-2021; revised: 16-02-2021; accepted: 28-02-2021

Abstract

The use of technology in language learning has improved the development of educational products. Related to reading, it makes reading materials is not limited to printed-text only. The Mobile-assisted Language Learning (MALL) makes smartphones have big impact on education since it can be used as a device to access variety of technology-based learning materials. In such a way, the development of learning materials that can be accessed from a smartphone is highly needed. Thus, the need for accessible learning materials from a smartphone is crucial to students, especially during the situation where online learning must be carried out. Since students must do distance learning with teachers, smartphone application can be an additional material that can accommodate students to learn independently. The current study is conducted to develop a smartphone application prototype to support the benefit of technology to the practice of English Language Teaching in Indonesia. The R&D model of Borg & Gall (2003) was used to develop this digital supplementary reading material in the form of a smartphone application prototype. The first final product of this study is a smartphone application named 'Seeds' that has implemented the three-phase reading technique. Besides, it consists of three different titles of descriptive text added with different forms of reading activities. The product is also supported with additional features like pop-up glossary, re-reading, show-score, and share-score. The second product is the e-manual book in the form of .pdf where it is written in English and Indonesian.

Keywords: Mobile-assisted Language Learning (MALL), supplementary reading materials, Research & Development

Abstrak

Penerapan teknologi pada pembelajaran bahasa telah menciptakan perubahan pada pengembangan bahan ajar. Berkaitan dengan kemampuan membaca, hal tersebut membuat bahan bacaan tidak terbatas pada teks dalam bentuk fisik saja. *Mobile-assisted Language Learning (MALL)* menjadikan smartphone memiliki pengaruh yang besar pada pendidikan karena kemampuannya dalam mengakses berbagai macam bahan ajar berbasis teknologi. Hal tersebut menyebabkan pengembangan materi pembelajaran yang dapat diakses menggunakan gawai menjadi sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, kebutuhan akan materi pembelajaran yang dapat diakses menggunakan gawai menjadi sangat penting bagi siswa. Terutama selama pembelajaran online sedang diberlakukan. Semenjak siswa diharuskan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh, aplikasi gawai dapat dijadikan sebagai materi tambahan yang dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara

independen. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan suatu prototype aplikasi gawai untuk mendukung manfaat teknologi pada kegiatan pengajaran Bahasa Inggris di Indonesia. Model penelitian R&D oleh Borg & Gall (2003) diterapkan dalam pengembangan materi tambahan membaca dalam bentuk prototype aplikasi gawai. Produk hasil penelitian yang pertama adalah aplikasi gawai bernama 'Seeds' yang telah menerapkan teknik membaca tiga fase. Selain itu, aplikasi yang dikembangkan berisi tiga judul teks deskriptif dengan berbagai bentuk kegiatan membaca. Produk tersebut juga didukung dengan fitur tambahan seperti pop-up glosarium, *re-reading*, *show-score*, dan *share-score*. Produk kedua adalah e-manual book dalam bentuk .pdf yang ditulis dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Mobile-assisted Language Learning (MALL), materi tambahan membaca, Research & Development

1. Introduction

Technology development for education is one of the priorities for the Minister of Education and Culture of Indonesia. With the advancement of technology that makes better-computerized programs (software), students should be able to learn through many modes (Robinson, 1975). Since the focus skill of this study is reading, Long (2016) defines reading mode as any method or device that allows for reading comprehension. Electronic devices like laptops, tablets, or smartphones can help students to access e-books, English learning applications, or English learning websites.

Extensive studies have been carried out to explore Mobile-assisted Language Learning (MALL) or mobile learning (m-learning). Kukulska-Hulme and Shiled (2008) maintained that 'mobile learning' refers to formal and informal learning mediated via handled devices and potentially available anytime and anywhere. However, there is a debate on smartphone use for educational practice. The negative impact of smartphones for students makes some schools in Indonesia ban their students from bringing smartphones to school. However, smartphones still have a positive effect since a previous study conducted by Weng and Chen (2015) shows that students give positive feedback to smartphone applications to learn English. Besides, mobile learning can develop students' English skills (Bona, 2014; Klimova, 2018), introduce literature to learners (Setyowati, 2014), and provide exciting and interactive activities which can increase motivation (Tayan, 2017; Setyowati (2014). Therefore, mobile learning can offer an option to be implemented in the process of language learning.

As a response to the on-going development of MALL, the current study is conducted to develop a smartphone application prototype to support the benefit of technology to the practice of English Language Teaching in Indonesia. Our application is intended for vocational high school for the reason that in this type of school many study programs are offered that lead to the need for various instructional materials. Those different study programs make students have different needs and interests that would influence their motivation to learn and affect their learning (Hutchinson & Waters, 1987). We selected reading as a targeted skill. As such, on choosing the text for the supplementary reading materials, one of the three descriptive texts chosen is related to the targeted students' study program.

Beyond a textbook, there are many options for additional materials and the latter may be crucial in the overall success of a course (Brown & Lee, 2015). Those additional materials are called supplementary materials. Related to reading, a study conducted by Salih, et al. (2018) found that supplementary reading materials are an effective medium for learning reading.

Furthermore, it is explained that supplementary reading materials could develop students' comprehension skills.

Since reading is the focus skill of this study, the development of a smartphone application prototype should implement the three-phase reading technique which consists of pre-reading, whilst-reading, and post-reading. There will be activities in each of the stages to help students comprehend the text. Before getting started to the pre-reading stage, there is a warm-up activity where the students are shown a picture and asked to describe what they see from the picture. Meanwhile in the pre-reading stage, readers can activate the relevant schema (Alyousef, 2006). The schema itself is a theory that allows the readers to predict what may happen from the text by relating the 'text' to the readers' background knowledge (McDonough, 2003). Furthermore, previewing the text on the pre-reading stage can also help students to explore the text features such as text title, pictures and captions, text heading, and other features (Sulistyo, 2011).

The second is whilst-reading or also called as a during-reading stage. This stage asks for students' understanding of the text. Cross-checking any unknown words or phrases from the dictionary and/or another similar phrase in construction could help students to reach their understanding (Sulistyo, 2011). Meanwhile, Tarshaei and Karbalaee (2015) stated that students should be given the opportunity to confirm their predictions on the whilst-reading stage, gather and organize information, and begin making generalizations gained from the text. In short, understanding the message from the text is the goal of this stage. Three different reading activities in the form of multiple-choice questions, drag-and-drop, true-false, short answers, and crossing wrong words are provided in the whilst-reading stage to help the students achieve their understanding.

For the post-reading stage, Brown & Lee (2015) believed that comprehension questions are appropriate for this stage. Therefore, questions in the form of short answers are given in this stage. Besides, students are given a listening session that still talks about a descriptive text. In this session, students are asked to listen to the text and answer the questions. After the students have done the three stages, there is an explanation about the social function and the generic structure of a descriptive text. There are also two exercises followed to check students' understanding of the function and the structure of the descriptive text.

2. Method

The R&D model by Borg and Gall (1983) is used for this study. The research stages start with needs analysis, product development, experts' validation, first revision, try-out, second revision, and the final product. Figure 1 shows the R&D model being applied to this study.

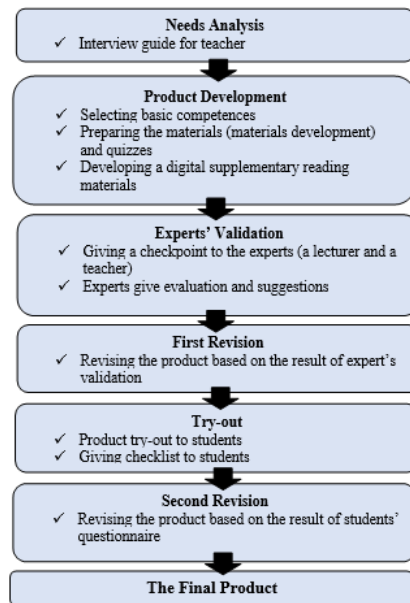


Figure 1. The Research Stages of the Study (Adopted from Borg & Gall (1983))

The process of this research started with collecting information by conducting a needs analysis. The instrument used for this stage was an interview guide for the teacher. The interview guide was used to obtain about eight aspects related to students' characteristics, reading materials, instructional media, and MALL implementation. The result of the needs analysis will be used as the foundation for developing the product. Table 1 shows the summary of the needs analysis results and what was done by the researchers to fulfil the needs.

Table 1. The Summary of Need Analysis Results

No	What was needed	What was done
1.	Supplementary reading materials which can enhance students' reading motivation.	Developing supplementary reading materials which is integrated with a pop-up glossary, pictures, music, and different forms of activities.
2.	Since the teacher only used printed text while teaching reading, supplementary reading materials that could be accessed through smartphones were suitable for this online learning situation.	Developing digital supplementary reading materials in the form of a smartphone application named 'Seeds.'
3.	Supplementary reading materials with topics related to students' study program	The two study programs in the targeted schools use a meat grinder for students' practicum activity. Therefore, there was a text with the title 'Meat Grinder' which was selected based on students' study program.
4.	Reading materials that had a topic that students had already known.	From the three descriptive texts included in the application, two descriptive texts were selected because the students were familiar with the topics. The first text was about a natural tourism spot located at the students' regency. The second text was about a machine used when students did their practicum activity.
5.	Reading materials supported by a glossary.	The application was supported with a pop-up glossary.

The second stage was analysing the result of the needs analysis as the consideration on developing the product. The product development consisted of two stages which are materials development and smartphone application development. In developing the materials, this study implements the procedure of materials development by Jolly and Bolitho (2011), consisting of exploration, contextual realization, and pedagogical realization (see Figure 2).

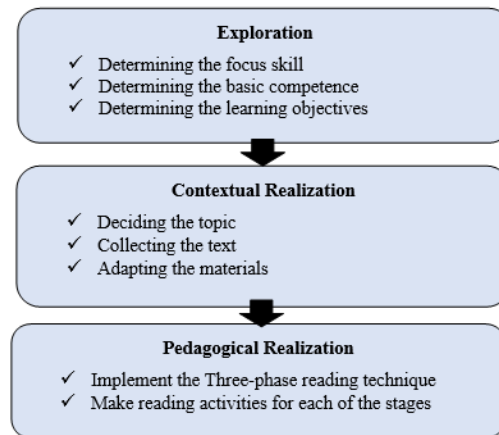


Figure 2. The Framework of Material Writing (Adapted from Jolly & Bolitho (2011))

In the exploration stage, the researcher selected the focus skill, basic competence, and learning objectives. The focus skill of this study was reading and the basic competence used was Basic Competence 3.4 and 4.4 for the 10th graders about Descriptive Text.

The contextual realization stage started with deciding the topic of the text. Since the targeted students of the product were Fishery students, the chosen topics were a combination of general and specific reading topics. Besides, since the basic competence stated that the descriptive text should cover the description of a place, a person, or a thing, the text chosen for the product were three descriptive texts with the title 'Ijen Crater' 'Meat Grinder' and 'Quokka'.

The pedagogical realization stage is related to the implementation of the Three-phase reading technique to the product. The Three-phase reading technique itself consists of the pre-reading stage, whilst-reading stage, and post-reading stage. There were reading activities made to check students' understanding of the text. Before starting with the descriptive text, there was a warm-up activity in the form of drag-and-drop. Meanwhile, on the pre-reading stage, the students showed a photo preview related to each descriptive text. Students were asked to choose the words that are suitable to describe the picture. This activity was in the form of a drag-and-drop. This activity was created to activate the students' background knowledge before reading the text. On the whilst-reading stage, the students started to read the descriptive text. There is a 'book' icon shown which has a function to reread the text. Besides, there was a pop-up glossary from some selected words from the text to help the students understand the text. After that, there were reading activities in the form of true-or-false, drag-and-drop, multiple-choice, and crossing the wrong words. Each type of activity consisted of five questions. The last was the post-reading stage in which the students were given a short listening session. The text used in the listening session was a descriptive text and the activity used was in the form of a short answer. Students should listen to the audio then answer the questions based on what they had heard.

After the post-reading stage finished, there was an explanation about the function and generic structure of a descriptive text. There were also two activities to check students' understanding about the function and generic structure of a descriptive text. The activity about the function of the text was in the form of multiple choice. Meanwhile, the activity about the generic structure of the text was in the form of short answers and drag-and-drop. Every activity was provided with an answer key. Besides, the score of each activity appeared immediately after the students had done the activity. To help the teacher check the students' scores while using the application, the application was added with a 'Mail Result' and 'Share to WhatsApp' option in which students could share their scores. After the researcher had prepared the materials and the smartphone application concepts, she worked with a creative multimedia studio to help her develop the product.

On developing the product, the need analysis results would be the basis of making the product. Since this study needed collaborative work, the researcher worked with Makaryo Studio that has experience in developing instructional products. The studio was chosen since its portfolios showed good quality products in terms of design and animation. The researcher's role was preparing for the materials and explaining the features used for the application. The role of the creative studio was to put the researcher's concept into the product.

The next stage was asking for experts' validation. This study involved a lecturer and a teacher in validating the product. A validation sheet in the form of a checklist was used to know the product's quality. The result of the experts' validation was used as a foundation to do the first revision of the product.

The next stage is the product try-out. The product is going to be tried-out to the 10th graders of SMKN 1 Grujugan. Since the school is still in online learning, the try-out will be conducted online. The students are going to be given three links. The first is a link to download the application, the second is a link to access the google form as an online try-out questionnaire, and the third is the link for the manual book. The links will be shared using the students' WhatsApp group, so they could get the link then join the try-out process.

After the try-out data has been obtained, the researcher revised some aspects that needed to be revised. On doing the second revision, the researcher worked with the creative studio to make a better quality of the product.

After revising the product, the final product named 'Seed' and its e-manual book was ready to be used as digital supplementary reading materials for the tenth graders of vocational high school.

3. Findings and Discussion

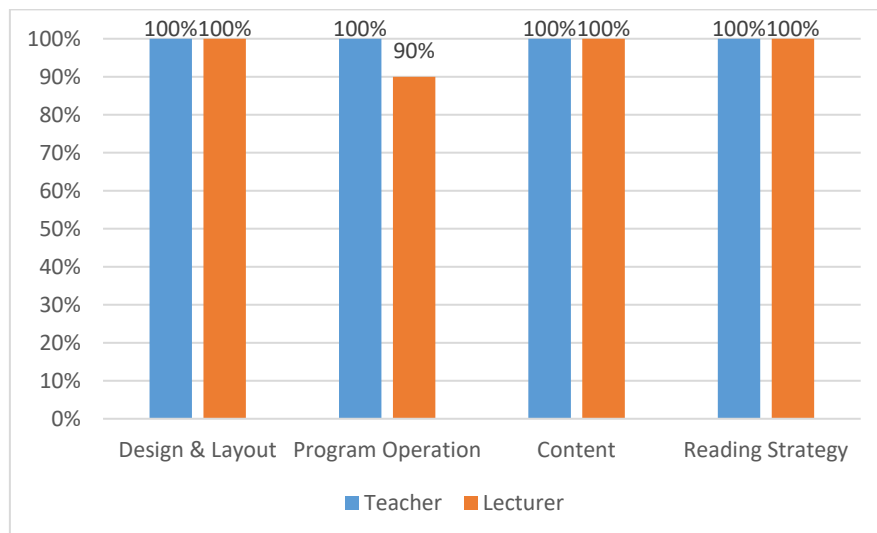
On interpreting the results of the expert's validation and the try-out, a score interpretation by Sulitsyo (2011) was used (see Table 2). If the scores obtained are above 61, the validated aspects should be revised. If the scores are above 60, the validated aspects do not need any revision.

Table 2. Score Interpretation adapted from Sulisty (2011)

Raw Score	Score Transformation	Descriptor
	100-scale	
81% - 100%	81 – 100	Very good
61% - 80%	61 – 80	Good
41% - 60%	41 – 60	Fairly good
21% - 40%	21 – 40	Not good
0% - 20%	0 – 20	Poor

3.1. The Results of Experts' Validation

The product had been validated by two experts who were a lecturer and a teacher. The first validation was done by an English teacher of SMKN 1 Grugugan on 1 October 2020. Meanwhile, the second validation was done by a lecturer of the English Department of Universitas Negeri Malang. The validation was done on 2 October 2020. The validation covered four aspects: the design and layout, program operation, content, and reading strategy (see Figure 3).

**Figure 3. Results of Experts' Validation**

According to the teacher, the four aspects of the application were already good. It is based on the scores gotten from each aspect that shows 100%. It means that the application is very good and does not need any revisions. According to the lecturer, the design and layout, content, and reading strategy were very good. It is based on the score for each aspect that showed 100%. However, the lecturer gave 90% to the program operation aspect since the user interface in every drag-and-drop activity did not run smoothly. Thus, it was a little bit hard to do the drag-and-drop activity in the application. Based on the score interpretation, 90% means that the product is still very good. However, the researcher chose to revise the user interface in the drag-and-drop activity to become smoother since it was the most used feature in the application.

3.2. The Results of the Product Try-out

The try-out stage was conducted in the third week of October. It started on 20 October and ended on 27 October 2020. There were 16 participants consisting of male and female students. Since the school was in online learning, the try-out stage was done using online platforms. Those were WhatsApp and Google Form. The WhatsApp group was used to introduce and explain the application to the students, and the Google Form was used as an online checklist.

Meanwhile the try-out checklist covered three aspects. Those were the design and layout, program operation, and content (Figure 4). Based on the bar chart, 92.2% of the students agreed that the design and layout were very good. Meanwhile, 79.7% of the students agreed that the program operation and the content were already good. Therefore, the score for each aspect was above 60% and the application did not need any major revision. Each aspect has its several sub-aspects which are validated by the students. The results of sub-aspects in the design & layout shown in Figure 5, program operation in Figure 6, and content in Figure 7.

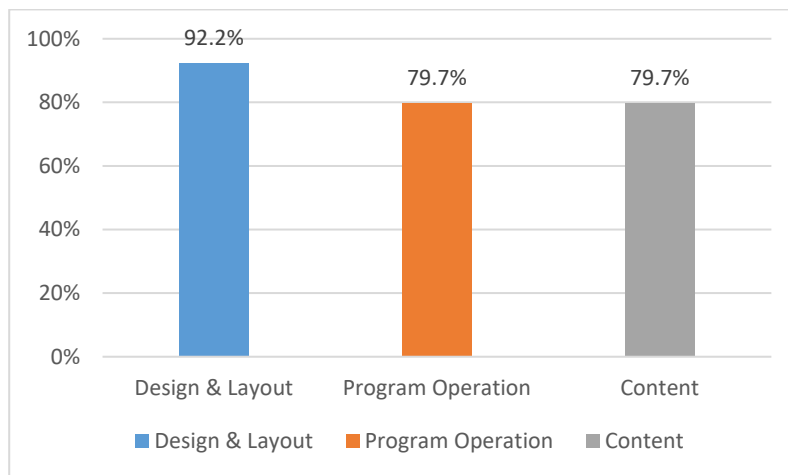


Figure 4. The Try-out Results

The first aspect was the design & layout. There were eight validated aspects here and the mean score was 92.2%. Figure 5 (see Page 8) shows the results of each aspect in the design and layout. The color choices, font and sizes, text color, layout, and icon/symbol got 100%, which means that all students (16 students) thought that the application had impressive application design. Besides, the font style, the font size, and the color of the text were well-chosen and suitable. Next, the application layout was neat and different parts of the application were already labelled by icons, so it helped the students use the application. Besides, 15 students (93.8%) agreed that the image quality used in the application was very good. The next one was the image-type suitability where 13 students (81.3%) agreed that they were suitable for their interest. The last one was the application spacing where 10 students (62.5%) agreed that the spacing was ideal for reading each text from the application. In short, all validated aspects in the design & layout did not need any revisions since the score of each validated aspect was above 60% and the mean score was 92.2%.

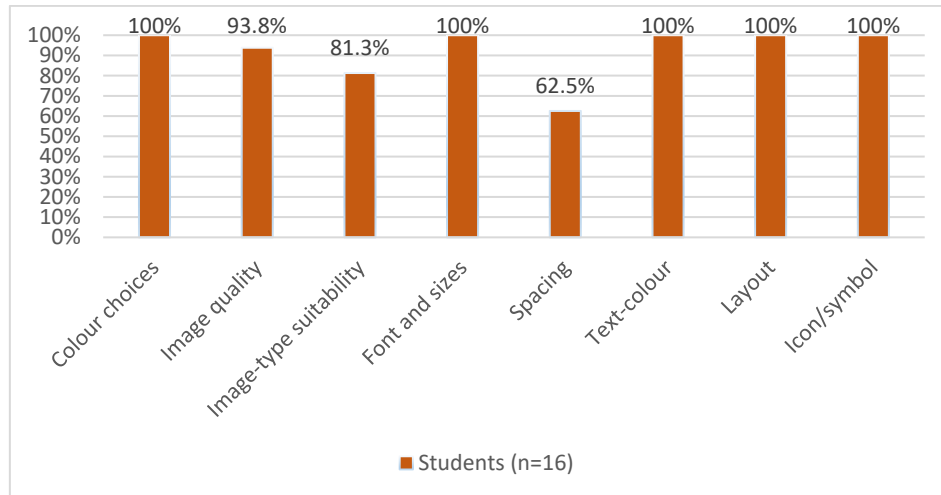


Figure 5. Try-out Results on Design & Layout

The second aspect was the program operation where the mean score was 79.7%. There were four validated aspects covered here. The results for each aspect of the program operation shown in Figure 6. First, 12 students (75%) agreed that they could smoothly run the application. Second, 12 students (75%) agreed that they had control over what sections to select. Third, 13 students (81.3%) agreed that the instructions were understandable, but the rest needed additional spoken and written instructions while using the application. Forth, 14 students (87.5%) thought that the activities provided were easy to do. In conclusion, all validated aspects in the program operation did not need any revisions because the score of each validated aspect was above 60% and the mean score was 79.7%.

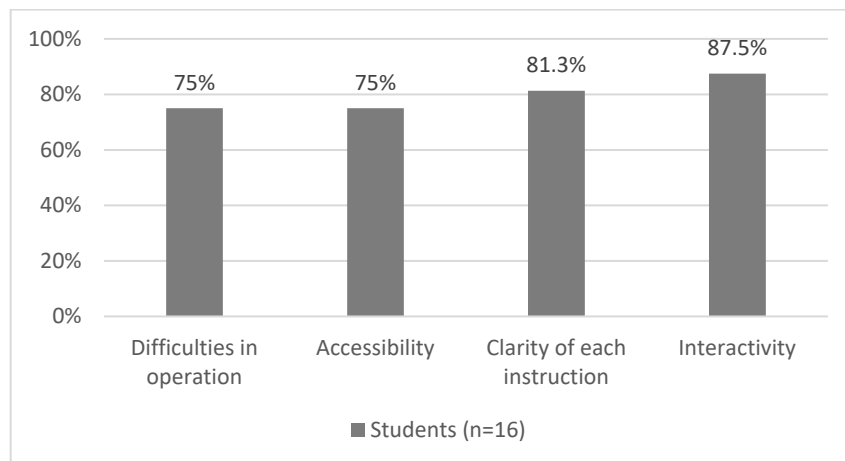


Figure 6 Try-out Results on Program Operation

The third aspect was the content of the application where the mean score was 79.7%. There were six aspects being validated here. Figure 7 shows the results of each validated aspect. The topic and the illustration of the text got 100% because all students (16 students) thought the topics were interesting and the illustrations were suitable for the given text. The next one was the quiz items where 12 students (75%) agreed that the quiz items were suitable with their English level. Moreover, 11 students (68.8%) agreed that the reading materials, length of the text, and the pop-up glossary used in the application were suitable for them. The rest of the students thought that the materials were not ideal for them since they lacked English vocabulary, so the materials were a little bit hard for them. However, they added that if the try-

out was conducted face-to-face, they believed that the application materials would be easier because they could ask the teacher or the researcher's explanation directly. To sum up, every validated aspect in the content of the application did not need any revisions because the score of each aspect was above 60% and the mean score was 79.7%.

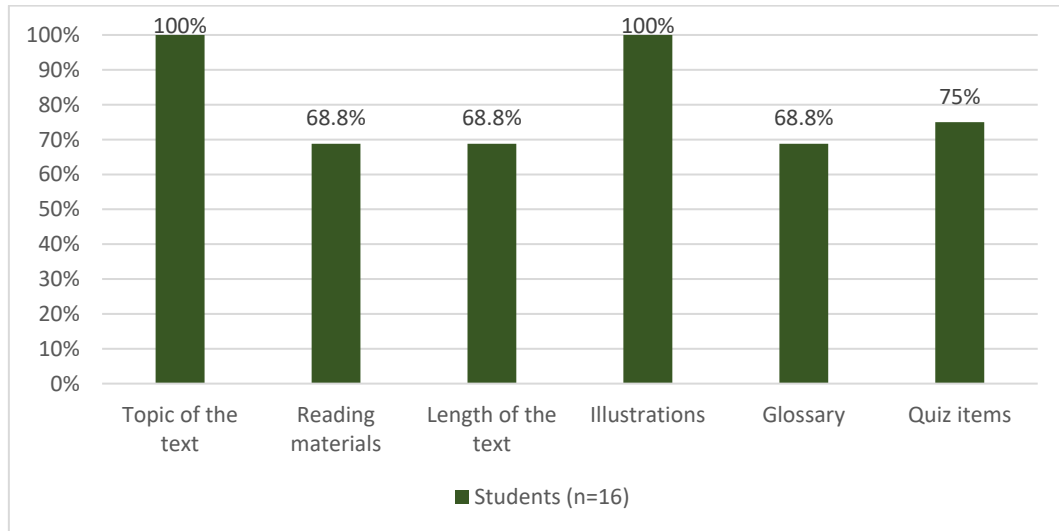


Figure 7. Try-out Results on Content

After that, four open-ended questions were given to ask about the aspects that the students liked from the application, the effect of Seeds application with students' reading interest, the difficulties in running the application, and the suggestions for the Seeds application.

There were three main reasons why students liked the Seeds application. First, there were 8 students who stated that the application could help them learn English since the materials were easy to understand. Besides, the activities provided by Seeds also helped them to understand the text. Second, 5 students liked the application because of the neat layout, pictures, and audios could make a joyful learning process. Third, 2 students said that the application was easy to operate, but 1 student added that he found difficulties while running the application since the instructions were written in English.

There were two types of answers collected to answer whether the application made the students interested in reading. 14 students said that the application had made them interested in reading since the application was easy to operate and engaging. However, 2 students said that the application did not have a significant effect on their reading interest.

On operating the application, 11 students stated that the application was easy to use. However, 2 students stated that the application was not compatible with their smartphones, so they could not run it. The other 3 students said that they lacked English vocabularies, so it was hard for them to operate or do the activities provided by the application.

Related with the comments or suggestions for the betterment of Seeds application, 10 students said that the application did not need any further revision since it was already good. Meanwhile, the other students gave their suggestions to add more pictures to the application, make the application more colorful, be consistent on the font used in the application, and provide the link and Indonesian language for the e-manual book.

3.3. The Final Product

There are two final products of this study. First, a prototype of smartphone application as supplementary reading materials named Seeds (see Figure 8). The product is called a prototype since it only uses one basic competence from the curriculum. The size is 18MB and it can be run on Android-based smartphones with minimum Android version of 7.1 Nougat (API Level 25). Second, an e-manual book in the form of .pdf and the size is 1.5MB (see Figure 9). The application is already uploaded into Google Play and the link for the e-manual book was provided in the application description box. Therefore, the users can easily find and download them.



Figure 8. Seeds Application

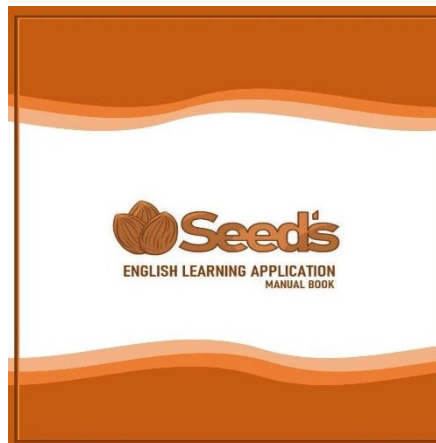


Figure 9. Seeds E-manual Book

Since the application is used as supplementary reading materials, it has implemented the three-phase reading technique including the pre-reading, whilst-reading, and post-reading stage. The application starts with the warm-up activity in the form of a drag-and-drop. After that, there will be a reading list where the students can choose one between three descriptive texts. Each text starts with the pre-reading stage in the form of drag-and-drop then continues with various forms of the whilst-reading stage activities. After that, the post-reading stage activity is in the form of short answers. After the students have done all the three-phase reading activities, there is an explanation about the social function and the text structure of a

descriptive text. Figure 10 shows the overview of Seeds application. In addition, Seeds application is also supported with additional features like pop-up glossary, background music activation, re-reading, showing scores, and sharing scores.

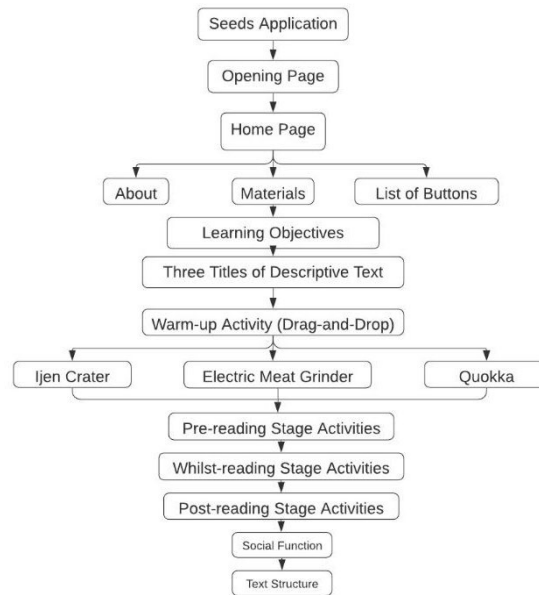


Figure 10. The Overview of Seeds Application

4. Conclusion

The purpose of this study is to develop a smartphone application prototype as digital supplementary reading materials for the tenth graders of vocational high school. Thus, it can be assumed that the materials or the content of the application have an important role in the significance of the product. The materials development process takes approximately about four months. The texts were selected and adapted carefully since Mukundan and Kalajahi (2016) stated that the reader's interest and background knowledge should be considered when preparing the supplementary reading materials for students. When students were given the materials that could make them interested in the lesson, it could help them learn.

The three-phase reading technique added with various reading activities were implemented into the development of the application. Types of reading activities provided from the application were multiple-choice, true-false, crossing wrong words, short answers, and drag-and-drop. The activities have varied since Setyowati (2014) stated that smartphones could create interesting and meaningful students' activities. Pictures, background music, and colorful pages were added to the application to make students feel excited while using the application. Regarding the content of the application, the study results show that almost 80% of 13 out of 16 students agree if the content is already good and suitable as their supplementary reading materials.

The smartphone application prototype has an important role in the significance of this study. There are two aspects being discussed related to the smartphone application. Those are the program operation, design, and layout of the application. Based on the result of the study, the design and layout of Seeds application got the highest score. 90% or 15 out of 16 students agree that the application design and layout are very good, making them interested in learning

using the application. For the program operation, almost 80% or 13 out of 16 students think that the application is already easy-to-use.

Based on the try-out process, the application is found to facilitate students with their independent learning process. Starting from the try-out stage, the teacher and the researcher only guided the students to access the links. After that, the students have independently used the application. The e-manual book, showing score features and answer key, also helps the students use the application independently. A study about students' perception by Almaiah and Jalil (2014) about mobile learning implementation shows that mobile learning would enable them to learn independently. However, some students found difficulties while operating the application since it was hard for them to understand the English instructions written in the application. Therefore, there is a revision in the e-manual book where the students can read the English and Indonesian instructions.

Seeds have made reading text not limited to printed text only. The students can read the text and answer reading exercises using their smartphones. Besides, they can get the results of the exercises they have done immediately. The application contains three different descriptive texts, an explanation of the social function and text structure, and various reading activities to check students' understandings of the text. The activities were also designed in sequence from pre-reading, whilst-reading, and post-reading stages.

Last, the application can be used inside and outside the classroom and with or without an internet connection. The users only need an internet connection at the beginning when they want to download the application and use the 'share score' feature. Meanwhile, to access all the materials, they do not need any internet connection.

However, the Seeds application as the final product of this study is not without any weaknesses. First, the application can only run on Android-based smartphones with minimum Android version of 7.1 Nougat (API Level 25). If the Android version of the users' smartphones is lower than that, the application cannot be installed. Second, since the application size is 28MB and the users should download it from the Google Play Store, the storage capacity can be an issue for some users. If the storage capacity is too little, the application cannot be downloaded and installed. Third, the application cannot save the users' answers. Once the application page is accidentally force closed, the users need to fill in the answer box again.

Related to the usage of Seeds application, teachers are suggested to download and run the application first before introducing it to the students. They can install the application then be familiar with the features of Seeds. Next, teachers can read the e-manual book first to understand Seeds application. Therefore, the teachers can guide their students when facing some difficulties in using the application. Suppose there are problems downloading the application. In that case, teachers can suggest their students clean their phone storage or check the android version, whether it is compatible or not with the application.

Since Seeds application is developed based on Basic Competence 3.4 and 4.4 about Descriptive Text for the tenth graders, future researchers can develop an application based on another basic competence and for another grader. Besides, the pop-up glossary and show-score features are the main reasons the students like to use the application. Therefore, the features can be used for those who want to develop another English learning application. In addition, while developing the application, it would be better to develop an application for a

wide range of Android versions. Seeds application can be run in minimal Android 7.1 Nougat (API level 25). Another researcher can consider developing an application that can also be operated on a smartphone with Android level below 7.1 Nougat. Although many smartphones have supported Android 7.1 Nougat or above, some smartphones have a lower level of Android 7.1 Nougat. A feature that the researcher wanted to put into Seeds application is the save-answer feature. While developing the application, the researcher asked the programmer to put this feature to the application but failed. Therefore, once the application is force-closed, the users need to redo the activity again. As a suggestion, for the development of another learning application, one can try to use the save-answer feature to the application.

References

- Almaiah, M.A., & Jalil M.A. (2014). Investigating students' perception on mobile learning services. *International Journal of Interactive Mobile Technology*, 8(4), 31-36.
- Alyousef, H.S. (2006). Teaching reading comprehension to ESL/EFL learners. *Journal of Language and Learning* 5(1), 63-73.
- Bona, C. (2014). The use of Smartphone to develop English skills. *The 61st TEFLIN International Conference, UNS Solo 2014* (p. 923-926). Surakarta: Sebelas Maret University.
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (1983). *Educational research: An introduction*. New York: Longman.
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (2003). *Educational research: An introduction (7th Edition)*. New York: Longman.
- Brown, H.D., & Lee H. (2015). *Teaching by principles (4th Edition): An interactive approach to language pedagogy*. USA: Pearson.
- Hutchinson, T., & Waters, A. (1987). *English for specific purposes: A learning-centred approach*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jolly, D., & Bolitho, R. (2011). *The process of materials writing*. Tomlinson, B. (Ed.). *Materials development and language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kukulska-Hulme, A., & Shiled L. (2008). An overview of mobile-assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, 20(3), 271-289. doi: <http://dx.doi.org/doi:10.1017/S0958344008000335>.
- Klimova, B. (2018). Mobile phones and/or smartphones and their apps for teaching English as a foreign language. *Educ Inf Technol*, 23(3), 1091-1099. doi: <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9655-5>.
- Long, A.B. (2016). *Modes of reading in the elementary classroom* (Master Thesis, The College at Brockport: State University of New York). Retrieved from https://digitalcommons.brockport.edu/ehd_theses.
- Mukundan, J., Zarifi, A., & Kalajahi, S.A.R (2016). Developing reading materials for ESL learners. *Issues in In Azarnoosh*, et.al. (Ed.), *Materials Development*. Netherlands: Sense Publishers.
- Robinson, H.A. (1975). *Teaching reading and study strategies: The Content Areas*. USA: Allyn and Bacon.
- Salih, T.E.O.M., Adam, A.M.A., & Alhafian, M.H.M. (2018). The role of teaching supplementary readers on promoting reading comprehension skills in Sudanese secondary schools students' performance. *International Journal of English Research* 4(6), 64-70.
- Setyowati, Y. (2014). 'Mobile Comics' as a media to enhance literature's sense to young learners. *The 61st TEFLIN International Conference, UNS Solo 2014* (p. 1024-1026). Surakarta: Sebelas Maret University.
- Sulistyo, G.H. (2011). *Reading for Meaning: Theories Teaching Strategies and Assessment*. Malang: Pustaka Kaiswaran.
- Tarshaei, G., & Karbalaee, A. (2015). The effect of three phase approach on Iranian EFL learners' reading comprehension. *European Journal of Natural and Social Sciences* 4(2), 362-372.

- Tayan, B.M. (2017). Students and teachers' perceptions into the viability of mobile technology implementation to support language learning for first year business students in a Middle Eastern University. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 5(2), 74-83. DOI: <http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijels.v5n.2p.74>.
- Weng, T.H., & Chen Y.J. (2015). Students' perceptions towards the use of smartphone applications for English learning. *International Journal of Educational Science and Research (IJESR)*, 5(3), 1-10.

Enhancing EFL Learners' Reading Vocabulary Acquisition through Task-Based Instruction

Peningkatan Pemerolehan Kosakata dalam Membaca bagi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing melalui Instruksi Berbasis Tugas

Guntur Rahmat Ramadhan, Ali Saukah, Sri Andreani*

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

*Penulis korespondensi, Surel: sri.andreani.fs@um.ac.id

Paper received: 04-02-2021; revised: 16-02-2021; accepted: 28-02-2021

Abstract

This study is intended to enhance students' reading vocabulary through task-based instruction. It was also devised not only to answer how the strategy can enhance students' reading vocabulary but also to get data about students' vocabulary retention two weeks after the implementation and students' responses towards the strategy. The participants of this study were 30 ninth graders in SMPN 11 Malang in the second semester of 2019/2020 academic year. Classroom Action Research (CAR) was used as the research design. Vocabulary test, questionnaire, observation sheet, and interview session were the instruments of this study. There were three vocabulary tests, namely vocabulary test one, vocabulary test two, and delayed test. The result showed that there was an improvement in students' scores. 90% of students achieved at least 25 improvement points for the vocabulary test two, 61% of students passed the delayed vocabulary test, and 97.5% of students responded positively toward the strategy. TBI could enhance vocabulary acquisition from the context and task's characteristics. The context of the text helped students to give a clue about some forgotten vocabularies, so they felt less burdened to remember the vocabulary in the whole text because they generally understand the context of the text.

Keywords: task-based instruction, reading vocabulary, vocabulary retention

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata membaca siswa melalui instruksi berbasis tugas. Penelitian ini juga dirancang tidak hanya untuk menjawab bagaimana strategi yang diterapkan dapat meningkatkan kosakata membaca siswa tetapi juga untuk mendapatkan data tentang retensi kosakata siswa dua minggu setelah penerapan dan tanggapan siswa terhadap strategi yang diberikan. Partisipan penelitian ini adalah 30 siswa kelas 9B di SMPN 11 Malang semester genap tahun ajaran 2019/2020. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan sebagai desain penelitian. Tes kosakata, angket, lembar observasi, dan sesi wawancara menjadi instrumen dalam penelitian ini. Ada tiga tes kosakata yang diberikan, yaitu tes kosakata satu, tes kosakata dua, dan tes tertunda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan pada nilai siswa: 90% dari keseluruhan siswa mencapai setidaknya 25 peningkatan poin untuk tes kosakata dua, 61% dari keseluruhan siswa mampu melalui tes kosakata tertunda, dan 97.5% dari keseluruhan siswa menanggapi strategi secara positif. TBI dapat meningkatkan penguasaan kosakata dari suatu konteks dan karakteristik tugas. Konteks dari suatu teks membantu siswa mendapatkan petunjuk tentang beberapa kosakata yang telah terlupakan, sehingga mereka merasa tidak terlalu terbebani untuk mengingat kembali kosakata keseluruhan teks karena mereka pada umumnya memahami konteks teks tersebut.

Kata kunci: instruksi berbasis tugas, kosakata bacaan, retensi kosakata

1. Introduction

The majority of students in Indonesia learn English as a foreign language (EFL) rather than as a second language (L2). EFL means that they do not study English in the English-speaking country as their first language, nor do they use English as their second language. The basic foundation to learn a new language is by understanding the vocabulary. According to Cahyono and Widiati (2008), the mastery of productive and receptive skills is boosted by adequate mastery of vocabulary. The productive skills are the output while the receptive skills are the input of the language. Cheng and Matthews (2018) believe receptive and productive skills in L2 vocabulary are dissimilar. Being able to produce some words in the written or spoken form means that the students have sufficient vocabulary knowledge input. Zou (2016) states that vocabulary knowledge is an important element in communication and also in second language acquisition. Massaro (2015) suggests that young children should learn vocabulary first to accelerate the development of language acquisition.

Understanding the meaning of words has been a necessity for learners in the process of learning (Schreiber, 1980; Engelbar & Theukerkauf, 1999; Zhang & Anual, 2008; Silver & Png, 2016). Schuetzhe (2014) found that content and short words are better recalled than function and longer words. Since short, meaningful, and usable words will make students easily recall the words. Students' foundation of vocabulary knowledge influences their vocabulary collection that they will gain (Joe, 1998). Lee and Paulido (2017) offer teachers to provide reading materials for L2 vocabulary learners. Providing reading materials are feasible action to overcome the situation and it is also in line with the decree of the Ministry of Education and Culture Number 21/2016 about the standard of content for the level of junior high school to senior high school English students that they are generally required to identify the social function, structure of a text, and its language features, to communicate using the targeted language, and to construct a simple and short text. Teachers could implement reading vocabulary materials on the basic competencies that they teach based on the decree of the Ministry of Education and Culture Number 24/2016.

Reading is best suited to the context of English as a Foreign Language which gives both incidental acquisition and intentional learning with pedagogical materials intended for classroom learning. In a reading section, students can easily reread a text they do not know about which makes repetitions of words come continuously. Repetitions of the same words encountered by learners help them to procure the knowledge of the word (Swanenflugel, Stahl and McFalls; 1997, Laufer & Rozovski-Roitblat; 2011, Liu & Todd; 2014). Deficiency in knowledge and skills to capably read a text are the issues for mostly striving youth readers (Clemens, Simmons, Simmons, Wang, and Kwok, 2017). In addition, reading as a habitual activity will enrich students' knowledge, guiding them to be lifelong learners, creative, critical thinking, comprehending sciences, technology, arts and culture. It is related to the goals of the decree of The Ministry of Education and Culture Number 20/2016 about the standard of graduate competence. Students' understanding should be reviewed regularly, over time, to measure their development (Klingner, 2004).

Masrai (2019) claims that reading performance in the L2 perspective depends on how much vocabulary they could recognize. This is what Indonesian educators and researchers need to better systematize the product of English for students. According to Nation (2006), 8,000–9,000 vocabulary knowledge is required in writing a text while 6,000–7,000 families are required in speaking a text. Eckerth and Tavakoli (2012) report that reading increases

receptive skills and also productive vocabulary incidentally. Learners in incidental acquisition situations deal with unfamiliar words while in the intended lesson, learners have been guided to the teachers' aims (Bordag, Kirschenbaum, Rogahn and Tschirner, 2016). According to Ivone (2005), language educators must not depend on incidental word knowledge only. Moreover, teachers should direct materials used in real-life activities and nurture students to be able to use the target language. Zheng and Borg (2014) claim that memorizing and transferring information is not the intention of learning, but it should be through an inquiry and discovery process. Rassaei (2015) argues that instructional involvements focusing on lexical and word production activities are beneficial for L2 learners' vocabulary mastery. Therefore, the implementation of reading vocabulary materials needs a suitable approach.

Task-Based Instruction (TBI), or also known as Task-Based Language Teaching (TBLT), proposes an effective approach to be used in learning and teaching for students. Lee (2016) claims that TBI supports productive and receptive skills in tasks, allowing students to utilize L2 eagerly and expressively. Ellis (2003) believes that a task is associated with the proficiency of four skills.

TBI helps students enhance their vocabulary through a variety of tasks consisting of Lower Order Thinking and Higher Order Thinking Skills. It is in line with the standard of graduate competence for knowledge and skill description in the learning characteristics (The decree of The Ministry of Education and Culture Number 22/2016 about the standard of process).

According to de la Fuente (2006), the acquisition of both the definition and word formation is the objective of L2 vocabulary tasks. Getting integrated between students and the context is the purpose of a task, and task-based instruction is a favorite outdoor activity that exactly stands the notion (Lee, 2005). Ellis (2009) reports that establishing a context to help students to feel familiar with the situation of communication by themselves is one of the purposes in TBLT. A context facilitates students to learn the given vocabulary in a task.

TBLT encourages learners to practice using the language and provides them with a real-world communicative situation (Benson, 2016). Teachers should consider the characteristics of tasks that aim to bolster L2 acquisition and conversational effectiveness (Ellis, 2000). Song and Sardegna (2014) argue that students can evaluate their proficiency while trying to communicate using the target language. Choosing a topic that is close to students' environment tightens their understanding of the targeted vocabulary.

There were several researches associated with task and vocabulary. Shintani (2012) shows the efficiency of the input-based task approach to students who learn English for the first time. Her research successfully attracts the attention of children to communicate using English. Another study conducted by Newton for L2 adult learners investigated two types of communication tasks for 12 weeks at a New Zealand university. Newton (2013) claims that the task's quality is essential to manage students' interest in vocabulary in more advantageous conditions. The task assists the teacher to have specific material for students to be more focused that can be used to cover students' weak points. De la Fuente (2006) states that the focus on forms in TBLT appears to be more efficient than in PPP sessions, presents more occasion for negotiation of meaning and output production, and permits recollection of intended words.

As many as 30 Japanese learners aged six participated in a quasi-experimental design by Shintani. Shintani (2012) demonstrated that the allocated task consisting of listening and performing activities offers learners the chance to manage how the speech escalated. It helps to make a space for students to communicate using the targeted language in a communicative way. Lee (2005) claims that task-based instruction is connected to three important pieces of language learning, namely comprehensible input, comprehensible output, and motivation. The data were collected from ten regular elementary classes in Korea from five different schools.

A study of using tasks showed another positive response. Skehan and Foster (1997) state that the planning session in TBI had a huge impact on the fluency and efficiency of task implementation to control and direct learner's capabilities. Payant and Reagan (2016) argue that distinguishing tasks categories may benefit students' vocabulary retention. Their study involved 28 learners of Spanish foreign language. According to Eckerth and Tavakoli (2012), a high reiteration of the same words and intensive tasks determines vocabulary acquisition. Therefore, TBI is a feasible approach integrated with reading materials to teach vocabulary. The task can be modified based on the materials and the learning goals. This study aims to enhance students' reading vocabulary through task-based instruction for ninth graders at SMPN 11 Malang.

2. Method

There were a few activities in the early study, such as confirming the issue of what had happened in the class. One English teacher for the ninth grade from SMPN 11 was interviewed to provide background information about the issue found in her students during the teaching and learning process. Eleven questions were written in Indonesian to minimize misconceptions, consisting of the teacher's academic background and the students' problem. The results of the interview showed that most students faced the same problem of having difficulties in memorizing and using English vocabulary. The teachers informed that she often taught vocabulary in her prime time, but students forgot words so easily that they cannot remember. Consequently, she used a game in order to teach vocabulary in a fun way, such as guessing word games. It became a challenging situation for the teacher; meanwhile, their score was also entirely unsatisfactory. So, there was an urgency to find a proper solution to deal with the issue, and TBI was considered a feasible approach in fixing the issue to enhance students' reading vocabulary.

Students' reading vocabulary were measured by using vocabulary tests. Two try-out tests were administered to get a reliable vocabulary test before it was implemented in the strategy. Those try-out tests were not applied to the targeted class for the research which were administered to students in 9A and 9D classes. The final form of the vocabulary test was achieved after analyzing the two try-out tests. Item facility and item distraction were used to evaluate the difficulty of the question and the multiple-choice options. Two report texts entitled Batik and Komodo Dragon became the primary sources for the vocabulary test. The chosen twenty vocabularies were not in the same part of speech because it was taken from the general context of the text, so students need to generally understand the whole idea from the text.

This study implemented Classroom Action Research (CAR). Planning, acting, observing, and reflecting are the four stages in a cycle of CAR (Altricher, Kemmis, McTaggart, and Zuber-Skerritt, 2002). By applying CAR, teachers will benefit from a strategy that can be developed in

the long run to wrap up the issue while boosting other students' capabilities. It promotes a more effective process of teaching and learning in the classroom. CAR provides teachers with lesson plans that could be evaluated to see the progress and the output at the same time. Students are supposed to be on the active side instead of the teacher in the classroom.

The participants of this study were 30 students from 9B class of SMPN 11, junior high school in Malang. The result of the interview with the senior teacher showed that students lacked vocabulary knowledge; therefore, TBI was chosen and implemented to encounter the issue. TBI was expected to strengthen students' reading vocabulary and help them to better recall the targeted vocabulary for a specific time. The goal of the study was to enhance students' reading vocabulary acquisition in class 9B through TBI based on the English syllabus for ninth graders of junior high school second-semester academic year 2019/2020 which dealt with the basic competence point 3.9 about differentiating social function, structure, and language features of some report texts in the form of spoken or written text about asking and giving information, simple and short, associated with the context. This study was devised with a view to answering the following research questions based on the background of the study:

- (1) How can Task-based instruction enhance students' reading vocabulary acquisition?
- (2) How is students' retention of targeted vocabulary two weeks after the implementation?
- (3) How do students respond to Task-based instruction?

TBI uses tasks in the context of real-life situations as a way to deliver the materials. Two kinds of report texts were selected and adapted based on the topic that was connected to the part of Indonesian culture. These texts, Batik and Komodo Dragon, were then used as underlying components to develop into tests and tasks. The test became the vocabulary test to measure students' reading vocabulary while the tasks were used to record students' progress on each task. As a result, there were three tests and five tasks that were implemented in the study. The test consisted of twenty multiple choices dealing with the vocabulary of two report texts. The chosen vocabulary was considered to be in the high level of average junior high school students. Although it had been designed to be rather difficult, there were tasks that would help them to do the assignment.

The form of the task was divided into two, individual task and group task. Instead of finishing the whole tasks individually, TBI equips students with social skills. Collaborative work made them finish their task faster than doing it individually. They were required to divide a task equally and to help each other in the group to finish the task. Another purpose was to get a different point of view from their friend, so they would be able to accept a different opinion. In the end, they would think that they could learn something new, not only from their teacher, but also from their friend because learning is a never-ending process.

Vocabulary tests, observation sheets, questionnaires, and an interview session were the instruments for collecting the data in the study. There were three vocabulary tests, namely vocabulary test one, vocabulary test two, and delayed test. Two vocabulary test results were registered to get the data about students' improvement points. Then, the delay test result was utilized to gain data about the memory span of the targeted vocabulary which was conducted two weeks after the vocabulary test two.

The observation sheet was related to students' performance. It was used to record students' activities in the classroom when the strategy was being implemented in four

meetings. Generally, students' observation was focused on their participation, attention, and understanding of the tasks. There were four scales to be chosen in evaluating the observation sheet. It ranged from poor, fair, good, to very good. The data was useful for improving the strategy to better attract students' attention toward the activity in the classroom.

The students' questionnaire consisted of six questions. Four questions were multiple choices while two last questions were open-ended questions. In general, it reviewed three points which were about students' interest, students' attitude, and the teaching strategy. Right after giving the questionnaire, one student would have an interview session asking several questions about the result of the vocabulary test two. There would be only one student who would be interviewed because they got the lowest score on the second vocabulary test. There were fifteen questions listed, the applied strategy, student's background knowledge, and student's interest in learning English.

The success of the implemented strategy was based on the criteria of success. There were three types of indicators as follows:

1. 75% of students gained 25 points of improvement on the vocabulary test two.
2. 50% of students acquired the delayed test score at least the same as they had in the vocabulary test two.
3. 80% of students showed positive responses toward the task-based instruction strategy.

The activities had been designed to make students improve their vocabulary based on the given text. The first criterion is to gather data on how TBI can enhance students' reading vocabulary acquisition. The gain score was obtained by comparing the result of the vocabulary test one with the result of vocabulary test two. On the other hand, students' retention was measured by comparing the result of the delayed test with the result of vocabulary test two on the second criterion of success. The students' responses of the strategy in the third criterion of success were acquired from the student's questionnaire at the final meeting. The indicators of the criteria of success and other data instruments had been discussed with the English teacher because she was fully aware of her students' capabilities as well as considering what students could achieve in the four meetings of the implementation time.

Table 1 List of Activities in Task-based Instruction

No	Meeting	List of Activities
1	First Meeting on 29th January 2020	Administering vocabulary test 1
		Making a group work of four students at most
		Instructing students to do task 1 related to Batik
		They were required to do open-ended questions and matching activities
		Showing a video about the structure of report text
2	Second Meeting on 3rd February 2020	Discussing the given task
		Asking students to make a pair work
		Delivering task 2 dealing with Komodo Dragon
		Students were required to do open-ended questions, completing sentences, and writing sentences
		Instructing students to do part A and B
3	Third Meeting on 5th February 2020	Discussing the given task
		Instructing students to write 12 sentences as task 3 individually in part C of Komodo Dragon's text
		Guiding students in writing their sentences

No	Meeting	List of Activities
4	Fourth Meeting on 10th February 2020	Giving every student homework to write a simple report text as task 4
		Discussing the task 3 and task 4
		Ordering students to submit the task 4
		Making a group work of four students at most
		Giving students task 5 about analyzing two different kinds of report text
		Discussing the given task
5	Fifth Meeting on 24th February 2020	Administering vocabulary test 2
		Delivering the delayed test
		Distributing questionnaires
		Interviewing one student who obtained the lowest score

3. Finding and Discussion

3.1 Vocabulary Acquisition

Task-based instruction which was used in the study had been applied by considering several factors. Firstly, the Indonesian English syllabus requires the element of basic competence to be taught in the classroom. As a result, basic competence 3.9 became the key figure to determine the later learning objectives which also made the first study related to report text. TBI was known for the spoken output; however, the basic competence 3.9 was specially designed for the writing skill, so there was a new adapted strategy. Secondly, two types of report texts were used as the main resources dealing with reading vocabulary acquisition which were modified into variations of tasks. It was arranged to help students grasp the content of the given materials and learn the targeted vocabulary as well. Thirdly, twenty vocabulary questions were prepared to gain data about students' improvement points and their vocabulary retention. The general Task-based instruction strategy had been adjusted to suit the English curriculum and students' capabilities.

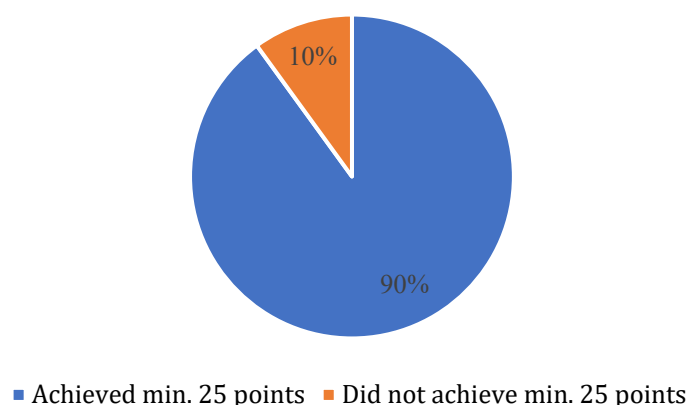


Figure 1. The Percentage of Students' Improvement Point

Based on the data as shown in the figure above, 10% of all the participants did not meet the first criteria of success. A student should acquire a minimum of 25 improvement points to be categorized as passing the first criteria of success. The score was obtained by comparing the result of the vocabulary test one with test two. In fact, three students did not achieve the criteria of success. Two students did not meet the criteria of success because they did not

participate in the vocabulary test two. However, another student did not meet the criteria of success because he got a lower score, hence less improvement points. His gain point was only 10, which is 15 points less than needed to be classified as passing the criteria of success.

Students' average score, starting from the vocabulary test one was 45.5 calculated from all attending participants that were doing the test on the same day. After being given the implementation, their average score changed completely and showed an improvement to reach 86.2, excluding two students compared to the vocabulary test one. In other words, there was an improvement of 40.7 points. According to the first criteria of success, at least 75% of students were required to gain 25 improvement points in the vocabulary test two. The result of analysis showed that 90% of students surpassed the minimum targeted points, so the result of the students' vocabulary test two could be considered to achieve the first criteria of success

3.2 How TBI Improves Students' Vocabulary Acquisition

The first research question that was examined was related to students' improvement in their reading vocabulary acquisition using Task-based instruction. According to the findings, TBI could successfully enhance students' vocabulary acquisition from the mean score of 45.5 to 86.2. 90% of students acquired at least 25 improvement points in vocabulary test two. This data supported the feasible strategy through the tasks' activities.

Task-based instruction is suitable for language acquisition activities (Ellis, 2003). It aligns with Shintani's (2012) research result that the input-based task succeeded in improving vocabulary acquisition. The study examined the acquisition of learners' vocabulary and grammar through the task in the flashcard game. Newton (2013) states that the design of tasks influences the learners' vocabulary acquisition. His study investigated how English as a second language (ESL) learners' reaction to unfamiliar words in the negotiation task. Moreover, task selection is the key figure to determine the target of learning (Skehan, Xiaoyue, Qian & Wang; 2012, Newton; 2013, Benson; 2016). Lee (2005) assumes that a task's properties could affect the intensity of students' participation. The study observed the effectiveness of task-based instruction for Korean elementary students. According to Lee (2016), tasks encourage learners to participate in the learning and teaching process. The study was about Computer-mediated Communication (CMC) implemented with TBI as a digital tool to evaluate learners' autonomous learning. The best design of the task was by reading and using the pointed words repeatedly. Waring and Takaki (2003) believe that there is a required repetition of words to expand vocabulary acquisition.

According to Ellis (2009), TBLT provides authentic learning in the classroom, facilitates various input of target language, and allows students-centered teaching. Within this learning framework, students would have a high probability of comprehending and using the targeted language by the given task. Correspondingly, TBI directed students to real-world materials (Ellis; 2000, Lloret & Nielson; 2015, Lee; 2016). They were presented with the updated topic that happened around them. Eckerth and Tavakoli (2012) state that a richer repetition of words and a greater selection of tasks generated in higher word acquisition. Outside of the task's design, TBI is suitable for the teachers who intend to improve students' vocabulary acquisition.

There were several reasons why task-based instruction could improve students' reading vocabulary acquisition. Firstly, it provided learners with authentic materials of report text,

which helped them remember forgotten vocabulary through the context. In line with Ellis's (2009) statement, inventing context is one of the goals in TBLT. Starting from the context, students would get exposure to understand the story presented in the text and help them to learn the vocabulary. De la Fuente (2006) claims that the vocabulary task eases learners to understand the meaning and structure of the targeted words. The study compared the effectiveness between task-based lessons and Presentation, Practice, and Production (PPP) lessons. After students were familiar with the meaning of some vocabulary in context, they began to comprehend the forms. This idea is supported by Payant and Reagan (2016) that state students seem to be accustomed to several vocabularies from the given task.

Secondly, the characteristics of a task could be used as a stimulus to learn new vocabulary. Ellis (2000) claims that the design of the tasks stimulates students' language acquisition and their speaking proficiency. The focus of the task depended on the teacher's goal; in this case, it was about vocabulary acquisition. This notion was in accordance with Newton's (2013) idea that task's character acts as a significant position to direct learners' attention to vocabulary learning in more constructive ways. Although not all of the tasks in the study were equipped with vocabulary practices, four tasks were designed to connect students with targeted vocabulary in the context. The first and second task consisted of open-ended questions, matching activities, and completing sentences about targeted vocabulary, the third task helped to write sentences using some of the vocabularies while the fifth task compared the elements of two used report texts which required students to reread the texts thoroughly. Consequently, the property of the given task in the TBI enhanced students' vocabulary acquisition by helping them to use the targeted vocabulary.

Lee (2005) believes that tasks are beneficial at helping students to practice the target language. Teachers should modify their lessons, so their pupils have adequate vocabulary knowledge because it is a foundation for learning a language. However, teachers had to pay attention to their syllabus carefully to see if a modified lesson is suitable without disregarding the target competence. Ellis (2003) states that teachers should examine the curriculum used by the school and students' learning objectives for each lesson. It was important to give them rich input of the vocabulary so that they had a better output. Therefore, TBI was useful to be used as an input to learn new vocabulary. Shintani's (2012) input-based approach has shown success for students at the beginner level of English. In other words, TBI was effective to be implemented for beginner learners because the early learning stage served as a stepping stone to get to the higher level. Massaro (2015) suggests that learners would be better to gain vocabulary in the first stage of learning a language. While conducting the teaching and learning session, teachers were expected to do planning beforehand. In the case of TBI, it acted to prevent the lesson from going off track.

Skehan and Foster (1997) believe that deferment in teaching sessions has been initiated by task performance because it is not being evaluated in the planning phase. It is in line with Silver and Png's (2015) opinion on the importance of the lesson plan i.e. improvisation while teaching is considered a difficult task, so teachers are used to acting on scripts. The lesson plan had been prepared for the teachers to arrange a list of activities dealing with what they should do in the classroom. Nevertheless, there would always be a time when the teachers needed to make adaptations to follow the stream of the lesson in the classroom. For example, students were expected to make a report text, but they forgot how the structure of the text was, so the teacher had to teach their students the concept of structure in the report text first.

According to Cahyono and Widiati (2008), language skills proficiency is encouraged by decent vocabulary acquisition. Thus, in order to get good vocabulary, TBI could be used as a feasible approach to learn new vocabulary and improve its mastery. Lee (2016) believes that TBI allows learners to utilize productive and receptive skills expressively while studying the target language. Combining language skills should also apply high order thinking materials. The easiest way was to search for a text that represents the intended criteria. From that source, teachers could develop their materials into reading and writing or with listening and speaking as well. According to Zhang and Anual (2008), educators need to organize 5000 reading vocabularies to enhance students' reading performance. The core issue of the students was that they did not get much input on literacy. As a result, they did not have much vocabulary knowledge to use in production skills such as in writing and speaking skills.

Improving their literacy means the improvement of their vocabulary, in this case by using task-based instruction. As explained above, TBI could be used to enhance students' vocabulary acquisition. In the lesson plan, the teachers could carefully design their learning materials which definitely support vocabulary acquisition integrated with the English syllabus. They should compile lessons that are suitable for students' capabilities, so that the students' could fully grasp the given materials. Eventually, the task was supposed to provide a context and practice session as a reinforcement of using the targeted vocabulary.

3.3 Students' Vocabulary Retention

The students' vocabulary retention was evaluated from the result of the delayed test scores that had been compared to the result of the vocabulary test two. It was performed to acquire the data to answer the second criterion of success about students' retention of twenty targeted vocabularies. If at least 15 students could get the same score of the delayed test as they obtained in the vocabulary test two, then the second criteria of success were achieved. Two weeks after the fourth meeting of the implementation of the strategy, the delayed test was conducted. It was used as a surprise test because only their English teacher knew about the test. The content of the delayed test was similar to its former vocabulary test. The delayed test's score was then examined in order to study their memory span for two weeks after the implementation.

The delayed test was not counted as an implementation of the strategy but served as an additional meeting that completed the teaching strategy, so there were no teaching activities except for the delayed test, the questionnaire, and the interview. The interval in doing the vocabulary test one through test two was two weeks, and between the vocabulary test two over the delayed test was also two weeks. The delayed test also demonstrated a decent average score of 86.5 points. It was slightly different (0.3 points) from the mean score of vocabulary test two that was 86.2.

Based on the data findings, the lowest score for the delayed test was 70 while the highest score was 100. Two students' scores were not used because they did not participate in the vocabulary test two. Eleven students obtained the same score as they had in the vocabulary test two, eleven students decreased their points up to ten points, and six students successfully improved their scores. According to the second criteria of success, 50% of students were required to get the delayed test score at least the same score as they acquired in the vocabulary test two. It was found that 61% of students achieved the second criterion of success. It meant

that 17 students passed the requirement of students' vocabulary retention two weeks after the implementation.

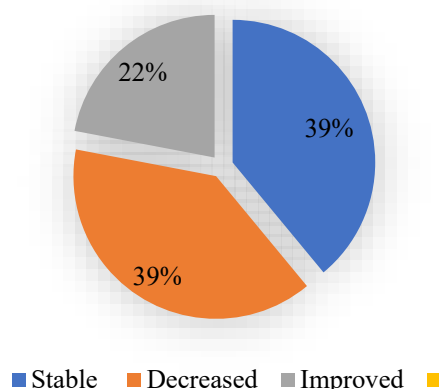


Figure 2 The Percentage of Students' Vocabulary Retention

3.4 Students' Vocabulary Retention

The second research question in the study discussed how students' retention of targeted vocabulary two weeks after using Task-based instruction. The students' retention of reading vocabulary was based on the result of the delayed test. The data was then processed to get the mean score and to compare with the vocabulary test two mean scores.

According to Cheng and Good (2009), a reduction on the first delayed retention test and an astonishing small improvement on the second delayed retention test. The interval of their recall test was one week on each test. A reasonable justification in their study was that the vocabulary recall tests acted to strengthen students' memory. Another study from Waring and Takaki (2003) states that a higher frequency to encounter and study the targeted words could increase the percentage of vocabulary retention. In other words, teachers should pay more attention to the property of tasks if they want to enhance students' retention. Teachers needed to put context in their lesson plan, so their students would feel more comfortable in learning vocabulary. Joe (1998) claims that recollecting some words with the help of context equips students to easily and contextually memorize the targeted vocabulary. It is the teachers' duty to facilitate learners with fun and satisfying learning in the classroom.

Careful selection of the number of vocabularies to be learned by students was also important. Teachers should recognize the students' capabilities before determining the level of difficulty in their lesson. Schuetze (2014) believes that giving less vocabulary to be rehearsed might raise the retention capacity of short-term memory. By doing so, students had priority on what vocabulary they should comprehend. The small number of vocabulary made students feel less burdened. Therefore, the given task played a significant role in leading the learning direction. If the teachers wanted their students to have much vocabulary knowledge, then they needed to provide rich input for vocabulary lessons. It could be in the form of listening or reading activities. Additionally, giving vocabulary that was close to students' lives made them easily remember because they used it many times on their daily basis.

Laufer and Rozovski-Roitblat (2011) suggest that recollecting words is more influenced by intensifying low rates of word frequency and directing on the structure than recognition.

This idea could be used by language educators that a limited number of vocabulary but fully used in the variety of tasks could be powerful for vocabulary learning. The focus of the task that was highlighted in vocabulary learning improved students' retention of targeted vocabulary. It served as an essential input to better recall when the vocabulary was needed. For example, writing activities reinforced students to use vocabulary that they had known before and prolonged their recollection of used vocabulary. Rassaei (2015) states that written tasks consisting of innovation and creative instruction carry a long-term retention impact on vocabulary acquisition. Students were required not only to recall some vocabulary but also to look for the word replacement of similar meaning when they tried to write sentences into an essay.

Moreover, Folse (2006) found that managing time wisely in a sentence-completion task allows students to have better word recollection than writing activities. Time efficiency was one of the main reasons why writing original sentences was less efficient than sentence-completion. The goal of those two tasks was different from each other, but the function was still for students' vocabulary retention. Eckerth and Tavakoli (2012) demonstrated that vocabulary recollection tests were more effective in students' retention than recognition tests. The tests that implemented vocabulary lessons were also expected to support a recall test in the end so that students might have decent targeted vocabulary retention.

Meanwhile, Kitajima (2001) claims that learners' concentration is supposed to be pointed in the meaning and structure to strengthen it into their word retention. The surface-level forms were identical with syntactic and morphological features. While studying a particular vocabulary, the sentence contained a meaningful expression that could be used to reinforce students with targeted vocabulary. The context of the text helped students to recall the vocabulary. Furthermore, task-based instruction focused on vocabulary can be used to manage students' interest in the meaning and structure of the words (Kitajima, 2001).

3.5 Students' Responses toward the Implementation

The responses of students were categorized into two types. The first one was in the form of a questionnaire and the latter was organized as an interview session. Both of them were applied to collect some information from students in evaluating the implemented strategy and students' opinions at the same time, but only the result of the questionnaire was used to compare with the criteria of success. The students' questionnaire consisted of six questions, four close-ended questions and two open-ended questions. The questions were combined with the task-based instruction teaching strategy, their memory on the targeted vocabularies, and their criticisms and suggestions toward the strategy.

On the other hand, the interview session was formulated from fourteen questions. It could be said that the interview was aimed to find the difficulties from the strategy on the students' point of view. There was only one student that was being interviewed because he got the lowest score from the vocabulary test two. The student seemed to hold back his answer and thought of how to reply before giving his own answer. He was nervous and tense because he could see that he was the only one being asked questions. Furthermore, the reason why he got the lowest score was that he didn't really like the English subject.

Based on Table 2, all of the students agreed to enjoy the strategy of reading vocabulary using task-based instruction. There were two main reasons why they had one same answer.

The first one was that they were already familiar with the concept of a task since they regularly received some tasks from their teachers. The second reason was that they had learned the implemented strategy through numerous variations in the task, so they did not feel bored in the process. They also decided to vote that the strategy was able to help them in learning the vocabulary. The introduction of vocabulary in the context applied in the reality of a daily basis gave them a formidable foundation for the prolonged duration. Students could find commonly used vocabulary in the text among the targeted vocabulary. The selected well-known materials supported the students to feel relaxed and to enjoy the activities in the classroom. These were parts of the Indonesian culture that were supposed to be acknowledged by students. The practice session helped them in recognizing the vocabulary while the reinforcement part of the activities enhanced them to use some vocabulary.

Table 2. The Percentage of Close-ended Questionnaire

Question Items	Variables	Students' Answer			
		Yes		No	
		f	%	f	%
1	Enjoy the strategy	30	100	0	0
2	The strategy helps to learn vocabulary	30	100	0	0
3	Understand the meaning of given vocabulary	29	96.7	1	3.3
4	Help to use the given vocabulary	28	93.4	2	6.6
	Total	117	97.5	3	2.5

Conversely, not all students had the same answer to question number three. However, the majority of the answer still showed a positive reaction toward the strategy. Students faced some challenging situations to understand the meaning of given vocabulary. Firstly, they needed to be aware of the part of speech for every vocabulary because the meaning might not be the same in different forms. Secondly, the vocabulary was taught in a text or full of sentences, so it took time to study and to comprehend the vocabulary. Twenty-eight students believed that the strategy provided them with a chance to learn the vocabulary. There were two tasks that could be used for students to use the vocabulary. Those were task three and task four. In task three, they were required to write twelve sentences from the box. Meanwhile, in task four, they were instructed to write their own report text. According to the table above, 97.5% of students gave positive responses toward the strategy, so the result could be considered to achieve the criteria of success.

Table 3 showed the frequency of vocabulary that students recalled when filling out the questionnaire, and a summary of the students' opinions concerning task-based instruction. The most remembered vocabulary by the students was the word heritage, while only four students remembered the word celebration. There were at least twenty students and more who could memorize the word heritage, hone, artisan, lay, poaching, masterpiece, serrated, preserve while the rest of the vocabulary could be remembered by less than twenty students. Most of them approved the notion that the strategy helped them to get new vocabulary and to learn them easier. A combination of teaching media encouraged students to learn more actively and refreshed their attention to the lesson. Some of them even wanted to get the translation first before the lesson.

Table 3. The Summary of Open-ended Questionnaire

Question Items	Variables	Students' Answer			
5	Remembered vocabulary	Heritage	29	Whopping	14
		Hone	28	Express	14
		Artisan	28	Exhibition	12
		Lay	27	Patience	11
		Poaching	26	Recognize	10
		Masterpiece	22	Dearth	10
		Serrated	22	Intertwined	8
		Preserve	20	Threatened	8
		Founder	19	Prosperous	6
		Wound	18	Celebration	4
6	Upside opinions of TBI	It helps to understand and remember new vocabulary			
		Make it easy to learn new vocabulary			
		Fascinating strategy in learning vocabulary			
		The strategy is a great assistance to get new vocabulary			
	Downside opinions of TBI	It is good, but it is not easy			
		Vocabularies need to be translated to Indonesia first			
		It needs a clear meaning and an in-depth explanation of the text			
		A movie related to the material will be useful to accompany the task			

3.6 The Students' Responses

The result of the students' questionnaire was used to evaluate the research question about how the students responded toward Task-based instruction. Only four questions were selected for the students' responses because the two open-ended questions are less easy to put into exact percentage. The total 97.5% score in the students' questionnaire revealed that students gave their positive responses toward the strategy. All of the students agreed that they enjoyed learning vocabulary using task-based instruction. It might happen because the property of the task supported them to engage in the learning activities. According to Ellis (2000), a task is a practical instrument for teaching language that leads students to be involved in a particular category of information-handling. The design of the task should be based on the students' performance and participation.

Another reason was that TBI made them work in a group. Performing group work with their peers caused them to quickly discuss a difficult part of the assignment to get the best answer. It is in line with Lee's (2016) statement that cognitive, social, and affective dimensions of independent study are encouraged in TBI by permitting learners to study autonomously and cooperatively with their friends and teachers. The students believed that the strategy helped them to learn vocabulary. The given text with a topic related to students' life and a vocabulary designed task facilitated them in learning vocabulary. De la Fuente (2006) states that TBI dealing with vocabulary learning provides a reassuring approach in the pedagogical standpoints and the research. Furthermore, the strategy provided students with the context of the text.

Once they comprehend the context, they could also discern the whole story of the text in general. Waring and Takaki (2003) showed that a context helps students to study words, but it

is more effective to encounter the words numerous times. Generally, the discussion session in the classroom reinforced the understanding of given vocabulary or about the context of the story in the text. Meanwhile, the majority of students accepted the idea that the strategy helped them to use the given vocabulary because some of the tasks focused on students using the targeted vocabulary. Joe (1998) states that recollection with the help of the text facilitates learners to have a clue of applying the target words meaningfully.

3.7 Observation Sheet

The other finding was obtained from the students' observation sheet. It was used to assess students' performance on the whole activities during the implementation. It was then analyzed to get an evaluation of how learning and teaching had been conducted in the classroom. Some data in the observation sheet could later be used to improve the strategy, attract students' attention and participation, or cope with several issues that might happen during the implementation. The data was based on the real situation in the field that had been observed by the researcher. Some issues could be found when students felt less enthusiastic toward the implementation or did not perform as expected. Constructive feedback from their English teacher was supposedly helped in the teaching process.

There were three observation sheets in total to be filled up by the English teacher as the class observer. It was formulated to assess students' roles. The observation sheets were differentiated into three meetings only although originally there were four meetings in the implementation. Firstly, it was based on the text given during the meeting. In fact, there were three texts used during the four meetings. The first text was about Batik, the second was dealing with Komodo Dragon, and the third text was a combination of the two. Meanwhile, the second reason was because of mixing meeting two and meeting three. Meeting three was still part of the sequence session of three tasks in a row from meeting two. Session A was open-ended questions, session B was about completing ten sentences, and session C was about constructing their own twelve sentences.

Table 4. The Results of The Observation Sheet on Meeting 1-4

Students' Activities	Meeting 1 percentage	Meeting 2-3 percentage	Meeting 4 percentage
Being active in asking question in the class.	75%	100%	75%
Being active in answering question in the class.	100%	100%	100%
Being active in doing group or individual task.	100%	100%	100%
Paying attention to teachers' explanation.	100%	100%	100%
Paying attention to other students' question and answers.	100%	75%	75%
Be able to perform the instruction of the task.	100%	100%	100%
Be able to understand the content of the given task.	100%	100%	100%
Be able to identify the classification of the task (report text).	100%	100%	100%
Be able to identify the description of the task (report text).	100%	100%	100%

4. Conclusion

The study had succeeded in enhancing students' reading vocabulary through Task-based instruction. 90% of students gained 25 points of improvement on the vocabulary test two, 61% of students could maintain their score on the delayed test, and 97.5% of students gave positive responses toward the strategy. The context of the text became a clue when students forgot some vocabulary on the text while the task's characteristics directed them to learn and use the given vocabulary. The limitation of twenty vocabulary made them understand the vocabulary faster. Repetition of words on different tasks that provided students to grasp the meaning and understand the structure strengthened their retention. Simple and clear instructions made students comprehend the strategy easily. It also supported them with group work, so they could divide the given task within the group member or they could discuss the difficult part of the task together.

TBI integrated with reading vocabulary acquisition materials could be used by teachers to enhance students' vocabulary that could be adjusted based on the basic competences. The variety of tasks had been arranged to make students feel less burdened while learning vocabulary.

Other researchers could explore more of the topic by considering the limitations of the study. Firstly, basic competence 3.9 dealing with report text acted as the pillar of the implementation in this strategy. It determined the selection of the text that was going to be used. Secondly, the study was limited to the two types of report texts related to Indonesian culture that was about Batik and Komodo Dragon. Thirdly, open-ended questions, matching activities, completing sentences, table analyzing, and writing activities were the tasks that were applied in the study. Fourthly, the form of vocabulary items test was similar to each other that was implemented three times in the study, at the first meeting, at the fourth meeting, and the last meeting two weeks after the fourth meeting. Lastly, the delayed test was administered within an interval of two weeks. The context of the text, the targeted vocabulary, the variety of given tasks, and the interval to conduct the delayed test might influence the result of the study. The other researchers could consider conducting the delayed test in a longer duration.

References

- Altrichter, H., Kemmis, S., McTaggart, R., & Zuber-Skerritt, O. (2002). The concept of action research. *The Learning Organization*, 9(3), 125-131. DOI 10.1108/09696470210428840
- Benson, S. D. (2016). Task-based language teaching: An empirical study of task transfer. *Language Teaching Research*, 20(3), 341-365. DOI: 10.1177/1362168815569829 ltr.sagepub.com
- Bordag, D., Kirschenbaum, A., Rogahn, M., & Tschirner, E. (2016). The role of Orthotactic Probability in incidental and intentional vocabulary acquisition L1 and L2. *Second Language Research*, 33(2), 147-178. DOI: 10.1177/0267658316665879 journals.sagepub.com/home/slr
- Cahyono, B. Y. & Widiati, U. (2008). The teaching of EFL vocabulary in the Indonesian context: The state of the art. *TEFLIN Journal*, 19(1).
- Cheng, J., & Matthews, J. (2016). The relationship between three measures of L2 vocabulary knowledge and L2 listening and reading. *Language Testing*, 35(1), 3-25. DOI: 10.1177/0265532216676851 journals.sagepub.com/home/ltr
- Cheng, Y.-H. & Good, R. L. (2009). L1 glosses: Effects on EFL learners' reading comprehension and vocabulary retention. *Reading in a Foreign Language*, 21(2), 119-142. Retrieved from <http://nflrc.hawaii.edu/rfl>
- Clemens, N. H., Simmons, D., Simmons, L. E., Wang, H., & Kwok, O. (2017). The prevalence of reading fluency and vocabulary difficulties among adolescents struggling with reading comprehension. *Journal of*

- Psychoeducational Assessment*, 35(8), 785–798. DOI: 10.1177/0734282916662120
journals.sagepub.com/home/jpa
- De la Fuente, M. J. (2006). Classroom L2 vocabulary acquisition: Investigating the role of pedagogical tasks and form-focused instruction. *Language Teaching Research*, 10(3), 263–295. DOI: 10.1191/1362168806lr196oa
- Eckerth, J. & Tavakoli, P. (2012). The effects of word exposure frequency and elaboration of word processing on incidental L2 vocabulary acquisition through reading. *Language Teaching Research*, 16(2), 227–252. DOI: 10.1177/1362168811431377
- Ellis, R. (2000). Task-based research and language pedagogy. *Language Teaching Research*, 4(3), 193–220. DOI:10.1177/136216880000400302
- Ellis, R. (2003). Designing a task-based syllabus. *RELC*, 34(1), 64–81. DOI:10.1177/003368820303400105
- Ellis, R. (2009). Task-based language teaching: Sorting out the misunderstandings. *International Journal of Applied Linguistics*, 19(3). DOI:10.1111/j.1473-4192.2009.00231
- Engelbar, S. M. & Theuerkauf, B. (1999). Defining context within vocabulary acquisition. *Language Teaching Research*, 3(1), 57–69. DOI:10.1177/136216889900300104
- Folse, K. S. (2006). The effect of type of written exercise on L2 vocabulary retention. *TESOL Quarterly*, 40(2), 273. DOI:10.2307/40264523
- Ivone, F. M. (2005). Teaching English as a foreign language in Indonesia: The urge to improve classroom vocabulary instruction. *TEFLIN Journal*, 16 (2).
- Joe, A. (1998). What effects do text-based tasks promoting generation have on incidental vocabulary acquisition? *Applied Linguistics*, 19(3), 357–377.
- Jun Zhang, L. & Bin Anual, S. (2008). The role of vocabulary in reading comprehension. *RELC Journal*, 39(1), 51–76. DOI: 10.1177/0033688208091140
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from <https://bsnp-indonesia.org>
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from <https://bsnp-indonesia.org>
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from <https://bsnp-indonesia.org>
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from <https://bsnp-indonesia.org>
- Kitajima, R. (2001). The effect of instructional conditions on students' vocabulary retention. *Foreign Language Annals*, 34(5), 470–482. DOI:10.1111/j.1994-9720.2001.tb02086
- Klingner, J. K. (2004). Assessing reading comprehension. *Assessment for Effective Intervention*, 29(4), 59–70. DOI:10.1177/073724770402900408
- Laufer, B. & Rozovski-Roitblat, B. (2011). Incidental vocabulary acquisition: The effects of task type, word occurrence and their combination. *Language Teaching Research*, 15(4), 391–411. DOI: 10.1177/1362168811412019
- Lee, L. (2016). Autonomous learning through task-based instruction in fully online language courses. *Language Learning & Technology*, 20(2), 81–97. Retrieved from <http://llt.msu.edu/issues/june2016/lee.pdf>
- Lee, S. M. (2005). The pros and cons of task-based instruction in elementary English classes. *English Teaching*, 60(2), 185–205. Retrieved from <http://journal.kate.or.kr>

- Lee, S. & Pulido, D. (2016). The impact of topic interest, L2 proficiency, and gender on EFL incidental vocabulary acquisition through reading. *Language Teaching Research*, 21(1), 118–135. DOI:10.1177/1362168816637381
- Liu, Y.-T. & Todd, A. G. (2014). Implementation of assisted repeated reading techniques for the incidental acquisition of novel foreign vocabulary. *Language Teaching Research*, 20(1), 53–74. DOI: 10.1177/1362168814559802
- Masrai, A. (2019). Vocabulary and reading comprehension revisited: Evidence for high-, mid-, and low-frequency vocabulary knowledge. *SAGE Open*, 9(2). DOI: 10.1177/2158244019845182
- Massaro, D. W. (2015). Two different communication genres and implications for vocabulary development and learning to read. *Journal of Literacy Research*, 47(4), 505–527. DOI: 10.1177/1086296X15627528
- Nation, I.S.P. (2006). How large a vocabulary is needed for reading and listening. *The Canadian Modern Language Review*, 63(1), 59–82. Retrieved from <https://www.wgtn.ac.nz>
- Newton, J. (2013). Incidental vocabulary learning in classroom communication tasks. *Language Teaching Research*, 17(2), 164–187. DOI: 10.1177/1362168812460814
- Payant, C. & Reagan, D. (2016). Manipulating task implementation variables with incipient Spanish language learners: A classroom-based study. *Language Teaching Research*, 22(2), 169–188. DOI: 10.1177/1362168816669742
- Rassaei, E. (2015). Effects of three forms of reading-based output activity on L2 vocabulary learning. *Language Teaching Research*, 21(1), 76–95. DOI: 10.1177/1362168815606160
- Schreiber, P. A. (1980). On the Acquisition of reading fluency. *Journal of Reading Behavior*, 8(3). DOI: 10.1080/10862968009547369
- Schuetze, U. (2014). Spacing techniques in second language vocabulary acquisition: Short-term gains vs long-term memory. *Language Teaching Research*, 19(1), 28–42. DOI: 10.1177/1362168814541726
- Shintani, N. (2012). Input-based tasks and the acquisition of vocabulary and grammar: A process-product study. *Language Teaching Research*, 16(2), 253–279. DOI: 10.1177/1362168811431378
- Silver, R. E. & Png, J. (2015). Learning to lead reading comprehension discussion. *RELC Journal*, 47(1), 71–78. DOI: 10.1177/0033688215609217
- Skehan, P. & Foster, P. (1997). Task type and task processing conditions as influences on foreign language performance. *Language Teaching Research*, 1(3), 185–211. DOI: 10.1177/136216889700100302
- Skehan, P., Xiaoyue, B., Qian, L., & Wang, Z. (2012). The task is not enough: Processing approaches to task-based performance. *Language Teaching Research*, 16(2), 170–187. DOI: 10.1177/1362168811428414
- Song, J. & Sardegna, V. G. (2014). EFL learners' incidental acquisition of English prepositions through enhanced extensive reading instruction. *RELC Journal*, 45(1), 67–84. DOI: 10.1177/0033688214522623
- Waring, R. & Takaki, M. (2003). At what rate do learners learn and retain new vocabulary from reading a graded reader. *Reading in a Foreign Language*, 15(2).
- Zheng, X. & Borg, S. (2014). Task-based learning and teaching in China: Secondary school teachers' beliefs and practices. *Language Teaching Research*, 18(2), 205–221. DOI: 10.1177/1362168813505941
- Zou, D. (2016). Vocabulary acquisition through cloze exercises, sentence-writing and composition-writing: Extending the evaluation component of the Involvement Load Hypothesis. *Language Teaching Research*, 21(1), 54–75. DOI: 10.1177/1362168816652418

Syntactic Analysis of Surah Qaf English Translation by Muhammad Taqiudin Al Hilali and Muhammad Muhsin Khan

Analisis Sintaksis Terjemahan Surah Qaf dalam Bahasa Inggris oleh Muhammad Taqiudin Al Hilali dan Muhammad Muhsin Khan

Nur Azizah, Yazid Basthomi*, Arif Subianto

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

*Penulis korespondensi, Surel: yazid.basthomi,fs@um.ac.id

Paper received: 04-02-2021; revised: 16-02-2021; accepted: 28-02-2021

Abstract

The present research is an analytical study referring to the Quranic English translation. It specifically aims at analyzing the constituent structure of sentence types in Surah Qaf English translation by Muhammad Taqiudin Al Hilali and Muhammad Muhsin Khan. More particularly, this research sets out to identify the sentence types found in the translation and analyze them at the syntactic level. The data for this research are taken from al-quran.info.com, the trusted site for Qur'an online translation and commentary. The method used in this research is descriptive qualitative. Based on the analysis, the findings indicate that four sentence types (declarative, imperative, exclamatory, and interrogative) appear in the Surah Qaf English translation with different number of occurrences. This research is also conducted to find out the constituent structure of each sentence type. The results also show that each sentence type has a distinctive pattern of constituent and grammatical structure.

Keywords: Syntactic analysis, Sentence types, Quranic translation

Abstrak

Penelitian ini merupakan sebuah studi analitik yang merujuk pada terjemahan Al Quran dalam Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis struktur konstituen tipe-tipe kalimat yang ada pada terjemahan Surah Qaf dalam Bahasa Inggris oleh Muhammad Taqiudin Al Hilali dan Muhammad Muhsin Khan. Singkatnya, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara sintaksis tipe-tipe kalimat yang ditemukan di hasil terjemahan tersebut. Data penelitian ini diambil dari al-quran.info.com, sebuah situs terpercaya khusus terjemahan dan tafsir online Al Quran. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat empat tipe kalimat dengan frekuensi yang berbeda-beda yang ditemukan dalam hasil terjemahan Surah Qaf, antara lain deklaratif, imperatif, seruan, dan interogatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tiap tipe kalimat memiliki tipe konstituen dan struktur tata bahasa tersendiri.

Kata kunci: Analisis sintaksis, tipe kalimat, terjemahan Alquran

1. Introduction

Recently, research on the Holy Quran has become an inclination in the linguistics world. The Holy Quran is assessed as an interesting book to be analyzed since it is a Divine scripture in which the form is written like poem and prose. Even though it is seen as a literary work, it is proved as an inimitable masterpiece since nobody can beat its magnificence. Nevertheless, it is plausible to analyze the content and structure of the Holy Quran through a linguistic perspective at macro level or micro level.

The Holy book is a guidance for Muslim across the globe which means understanding the content and meaning is necessary. Since it is written in Arabic language, while not all people have sufficient knowledge about it, translation to another language, including English, is needed for mankind. Translating the Holy Book is not an easy task because of the grammatical structure difference and some terms that lack an equivalence meaning from source language to target language. Not only that, the wrong translation might lead to the wrong interpretation which might change the true meaning. Therefore, uncovering the sentence structure of a translation contributes a significant importance in understanding the translation.

In linguistics, syntax is the study that examines how meaning and form are related in human language to help people understand language comprehensively (Adger, 2015). By understanding the rules of how the words should be put together in a sentence, we can avoid the grammatical errors which may cause misunderstanding. Aarts (2001) proposes syntactic notions that can make the analysis easier such as the word strings such as the order of words, the constituent function of a sentence, and the constituent form of a sentence. Those syntactic notions will help the researcher analyze the translation in this study. Furthermore, to make the analysis more practical, the data will be classified into the sentence type category.

Accordingly, a research conducted by Jaseem (2014) reveals the linguistic errors found in the micro-level such as morphology, grammar, and lexis. Some major sources of errors that have been found in his research are the first language interference, the ignorance of rule restrictions, and the attempt to present a factual accuracy of the interpretation of the Quran in linguistic style. In this view, this study fractionates the constituent structure of English translation of Surah Qaf, a chapter in the Holy Quran which remains special since the Prophet always recites it on Friday prayer.

To date, some studies have addressed the issues in syntactic analysis focusing on Quranic discourse. Huriyah (2014) investigates the syntactic structure to find the sentence pattern in Surah Al-Qadr English Translation by Muhammad Taqiuddin Al Hilali and Muhammad Muhsin Khan. While Huriyah found the syntactic pattern in her analysis, Dkhissi (2018) refers to some grammatical issues that illustrate the asymmetries in Quranic English translation including word order, tense shift, case asymmetry, Ellipsis, passive structure, selection restriction, and cross formation. Those issues are the indications that would change the implication of the original text of the Quran.

In addition, another study that focuses on the syntactic type is also conducted by Dukes, Atwell, and Sharaf (2010). The study concentrates on the choice of syntactic representation and highlights the key parts of annotation guidelines in Quranic Treebank. On the other hand, the research conducted by Putri (2017) investigates the syntactical pattern of sentences and phrases in the English translation of Surah Al-Qiyamah. Both of the research focused on the syntactic perspective. Another research on syntactic analysis is also conducted by Rahim and Jameel (2017) focusing on the analysis of the different translations of Surah Al-Fatiha. The research shows that the differences between Arabic and English grammar affect the translators in translating Surah Al-Fatiha. It also mentions the issues that the translators encountered in translating the Quran such as translating some quranic terms that are very rhetorical in their meaning and use.

Since this article also considers the effects of translation style to the meaning, the researcher picks up previous research as the background of study. The research in English

Translation of the Quran is “Hilali-Khan Qur’an translation” by Musaji (2012). He points out that the translation of Quran done by Hilali-khan contains a lot of interpretations that are mistranslated that lead the readers to misunderstand the meaning of particular verses. This case is interested to be explored because Muhammad (2005) stated that the translation of Hilali-Khan is the most widely distributed version of the Quran in the English language throughout the English-speaking world. Accordingly, it is necessary to find out the syntactical patterns of Hilali-Khan’s translation so that it can be understood well.

In line with the concern of this study, two research questions of this research are proposed, there are: 1) What types of sentence types are used in the translation of Surah Qaf English translation by Muhammad Muhsin Khan and Muhammad Taqiudin Al Hilali, 2) What are the constituent structure of sentence type found in Surah Qaf English translations by Muhammad Muhsin Khan and Muhammad Taqiudin Al Hilali.

According to Aarts (2001), there are four sentence types, they are; 1) declarative sentences, 2) imperative sentences, 3) exclamatory sentences, and 4) interrogative sentences. To identify the sentence types found in Surah Qaf translation, the researcher will analyze and match the types of sentence with its characteristics.

2. Method

In this study, the researcher uses a descriptive qualitative method. According to Glass and Hopkins (1984) as cited in Manystighosa (2019), the descriptive study consists of collecting the data on the description of events and then arranging, tabulating, describing, and explaining the collected data. This descriptive research suits the need to describe the linguistic aspect of this study, especially the syntactic structure in Quranic English translation. In order to provide rich answers to the research question in this study the researcher uses qualitative research as the approach. Dornyei (2007) stated that qualitative research concerned with subjective opinions, experiences, and feelings of individuals. Thus, the explicit goal of the research is to explore the participants’ views of the situation being studied. Accordingly, the researcher analyzes the constituent structure of Surah Qaf English translation by Hillali-Khan using the perspectives and relevant theories. Therefore, the researcher finds out the sentence pattern in the translation.

The data source of this study is the English translation of Surah Qaf by Muhammad Taqiudin Al Hillali and Muhammad Muhsin Khan. The researcher retrieved the data through the internet al-quran.info.com, the trusted site for Qur’an online translation and commentary. The researcher took Surah Qaf as the selected data because the surah was revealed in Mecca in the early stage of Prophet Muhammad’s preaching. It is to say that people tended to like and create literary works such as poems and prose in that era. On the other hand, this surah also remains important since the Prophet always used to recite it in the Friday prayer and on the Eid days. Given the above consideration, the researcher assumed that the wording and sentences of Surah Qaf are loaded with wonderful and meaningful messages behind it. Among other things, the translation also contains some syntactical features such as statements, commands, exclamations, or even questions that can be analyzed. Thus, it is in line with the research which focuses on uncovering the constituent structure in English translation.

The researcher took several steps in analyzing the data. First, after collecting the data, the researcher paraphrased the surah into sentence form. After that, the researcher deleted all of the translators’ interpretation or additional information given by the translators. With that

intention, the researcher only focused on analyzing the translation. Then, the sentences are classified according to their sentence types such as declarative, imperative, interrogative, and exclamatory to find the occurrence of each sentence type and calculated into a percentage. In the following steps, the researcher analyzed all the sentences found in the English translation of Surah Qaf by Hillali-Khan using labeled bracketing. In the final analysis, the researcher elaborated the sentence structure in order to determine the syntactic pattern inside it. Last but not least, the researcher drew the conclusion based on the findings discussed in this research.

3. Finding and Discussion

The chapter presents the findings of the analysis of syntactic patterns as the answer to the research question. In addition, this chapter also discusses the reason beneath each occurrence with a syntactic approach in accordance with the objective of Quranic English translation.

3.1 Sentence Types

There are four sentence types found in the English translation of Surah Qaf by Muhammad Taqiudin Al Hilali and Muhammad Muhsin Khan. The findings of sentence types are classified and the number of occurrences are shown in Table 1 below.

Table 1. Frequency of occurrence of the sentence types

Sentence Types	Number of Occurrence	Percentage
Declarative	14	41%
Imperative	8	23%
Exclamatory	7	21%
Interrogative	5	15%
Total	34	100%

Table 1 shows that there are 14 declarative sentences (41%) which is the most highly used sentence types in Surah Qaf English translation, 8 imperatives sentences (23%), 7 exclamatory sentences (21%), and interrogative sentences (15%) as the most slightly used sentence type in Surah Qaf translation.

Declarative, the predominant sentence that is highly used in the translation, is assumed to correlate with the theme of Surah Qaf. It declares the gloriousness of God reminded to death, the only sure thing of life, and rebirth, the sign of God's magnificence that must be believed. The declarative types also provide the enlightenment information that God's command is an important thing. Briefly speaking, it directs the slaves to be in the right path and phrases that hereafter is a truth that we should not deny for its coming. Apart from declarative sentences that highly used in the translation, imperative, exclamatory, and interrogative sentences have slight differences in the number of occurrences. Quran as the guide book for Moslem contains imperative sentences that are used to tell the readers what they should do or what they should avoid. This indeed seems to obey God's commands is peremptory. Also, it reminds the readers or God's slaves that His warning is real. On the other hand, exclamatory types, as listed in the table above, has a small number of occurrence. It implies that this sentence type is infrequently used in the translation. Interrogative, as the last sentence type found in the translation, only emerges for a small amount of the total data shows that questions rarely appear in the translation of Surah Qaf.

3.2 Grammatical Function and Form of Sentence Types

As stated in the previous chapter, there are four sentence types found in the English translation of Surah Qaf including declarative, imperative, exclamatory, and interrogative sentences. Each sentence type has its syntactic pattern that will be discussed below.

1) Declarative Sentence

In declarative sentences, six sentence patterns are spotted as the way how to declare something or make a statement in Surah Qaf translation. Those patterns are presented and explained further below.

a. Interjection at the beginning of the sentence

The interjection words appear three times in declarative sentences. Here is the example of interjection words that occur in the beginning of the sentence:

Nay, but they have denied the truth, when it has come to them, so they are in a confused state (verse 5)

Functional Level	Interjector + S/MC (Subject + Predicator + Object)
Form Level	[S1[[Interjection Nay]], [S2 [S [CONJ but] [S [NP [N they] [VP [AUX have] [VP [V denied] [NP [DET the] [N truth]]]]]]] [SubC [CONJ when] [S [NP [N it]] [VP [VP [AUX has] [VP [V come] [PP [P to] [NP [N them]]]]]]], [S/MC [CONJ so] [S [NP [N they] [VP [AUX are] [PP [P in] [NP [DET a] [NP [AP [A confused] [N state]]]]]]]]]

From the example above, the word “nay” is considered as the interjection which always occurs at the beginning of the sentence and it is followed by the negative statement that contains negative expression. In this translation the word “nay” is translated from the Arabic word “نَآءَ”. The word “نَآءَ” placed at the beginning of the sentence is considered as an unmarked structure in Arabic syntax which means it is pretty normal structure. Meanwhile in English, the placement of the word “nay” in the translation is considered as an uncommon structure.

Taking a look at the analysis, the sentence contains an interjection and complete sentence formed of subject, predicator, and object. The subject of the sentence is the pronoun “they” which refers to human beings or God’s servant in specific. Then the predicator in the form of a verb phrase contains an auxiliary “have” and the verb “denied”. The word “denied” shows the negative connotation which supports the interjection to declare something that is untrue. While the subject and the verb of the sentence are built in a simple form, the object is built by a simple noun phrase which is followed by two subordinate clauses. The NP is formed by the determinant “the” and a noun “truth” which become the main object of the sentence while two subordinate clauses function as the additional information of the main NP.

b. Adverbs

Verily, We it is Who give life and cause death; and to Us is the final return, on the Day when the earth shall be cleft, from off them, hastening forth (verse 43)

Function Level	Sentence modifier +S/MC (Subject+Predicator+Subject Complement)
Form Level	[S/MC [ADVP [ADV Verily]], [S1/MC [NP [N We]] [s [NP [N it]] [VP [V is] [SubC [COMP Who] [VP [VP [V give] [NP [N life]]] [CONJ and] [VP [V cause] [NP [N death]]]]]]]]]; [CONJ and] [S2/MC [PP [P to] [NP [N Us]]] [VP [V is] [NP [DET the] [A final] [N return]], [PP [P on]] [NP [NP [DET the] [N Day]] [SubC [COMP when] [S [NP [DET the] [N earth]] [VP [VP [VP [AUX shall be] [V cleft]], [PP [PP [P from] [ADVP [ADV off]]] [NP [N them]]], [AP [A hastening] [ADVP [ADV forth]]]]]]]]]]

Adverb is interpreted as a word that functions to answer the questions where, when, and how something happens. The sentence above gives an answer in a form of statement about the question where, when, and how we will return. In addition, the adverb “verily” shows that it modifies the whole sentence that expresses a certainty of the following sentence.

Engagingly, some syntactic phenomena such as double subject, parallel construction of a verb phrase, and unusual structure of subject. The double subject occurs at the following sentence after the main adverb that is a noun “we” and noun “it”. The next is the parallel verb phrase in subordinate clause formed by a verb and a noun, the first verb phrase is “give life” and the second is “cause death”. The last is the structure of the subject which is usually a noun phrase in general, in this sentence the subject of the second sentence is in a form of prepositional phrase which consists of preposition “to” and a noun “us”.

c. That-clause as the direct object

In the declarative sentence, the researcher found that “that-clause” functions as the object of the verb. Below is the use of that-clause found in the declarative sentence of surah Qaf translation.

We know that which the earth takes of them and with Us is a Book preserved. (verse 4)

Functional Level	Direct Object (that-clause)
Form Level	[SubC [Comp that] [SubC [CONJ which] [S [NP [DET the] [N earth]] [VP [V takes] [PP [P of] [NP [N them]]]]]], [CONJ and] [SubC [S [PP [P with] [NP [N Us]]] [VP [V is] [NP [DET a] [NP [NP [N Book]] [N preserved]]]]]]].

The clause in the example above is known as a that-clause since it consists of the word “that” which functions as the complementizer between the verb phrase and the following clause. Here, that-clause functions as the direct object of the main sentence. The structure of the clause itself consists of two subordinate clauses connected by the word “and”. Both of the subordinate clauses consist of subject and predicates, but both also have different constituent structure. The first subordinate clause uses a noun phrase “the earth” as the subject and while the second one uses prepositional phrase “to us” as the subject. In the predicator level, both are also formed by different structures. The first clause employs an action verb “takes” while the other clause engages a linking verb “is” which follows with a direct object.

d. Adjective clause as modifier

Some examples of adjective clause in declarative sentences functioned as a modifier are presented as follows:

Verily, therein is indeed a reminder for him who has a heart or gives ear while he is heedful, (verse 37)

Functional Level	Disjunct adverbial + Subject + Predicator + Subject complement
Form Level	[S1 [S2 [ADVP [ADV Verily]], [S1/MC1 [NP [N therein] [VP [VP [V is]] [NP [ADVP [ADV indeed]] [NP [NP [DET a] [N reminder]]] [PP [P for] [NP [NP [N him]] [SubC [NP who] [VP [VP [V has]] [NP [DET a] [N heart]]] [CONJ or] [VP [V gives]] [NP [N ear]]]]] [SubC [CONJ while] [S [NP [N he]] [VP [V is]] [AP [A heedful]]]]]]];

This analysis will only focus on the structure of the adjective clause which functions as the modifier in the sentence. In the example above, the underlined adjective clause points back to the head of the noun phrase. In other words, it can be called the postmodifiers in a noun phrase. That is, it describes the detailed information of the noun which links to part of the main clause. The adjective clause functions as the modifier of the NP “him”.

The modifier only completes the meaning of the noun it follows. As shown in the table, the adjective clause starts with the relative pronoun “who” marked as a noun phrase since it functions as the subject of the clause. Then the following two different structures of verb phrases which function as predicates are joined by the word “or”. The first structure of the verb phrase uses the linking verb “has” which is followed by a noun phrase consisting of a determinant “a” and a noun “heart”. Meanwhile the second verb phrase uses an action verb “gives” and a noun “ear”.

e. The inversion of noun phrase and verb phrase

In English translation of Surah Qaf, there is a marked structure of a sentence which is the inversion of noun phrase and verb phrase. In English syntax the common structure of a sentence is always started with a noun phrase as the subject then followed by the verb phrase as the predicates. The example of the inversion is presented as follows:

Denied before them the people of Nooh, and the dwellers of Rass, and the Thamood, and Ad, and Firaun, and the brethren of Lout, and the dwellers of the Wood, and the people of Tubba; (verse 12-14)

Functional Level	Predicates + Subject
Form Level	[S1 [S2 [VP [V Denied]] [PP [P before] [NP [NP [N them]]]] [NP [DET the] [NP [N people] [PP [P of] [NP [N Nooh]]]], [CONJ and] [NP [DET the] [NP [N dwellers] [PP [P of] [NP [N Rass]]]], [CONJ and] [NP [DET the] [NP [N Thamood]], [CONJ And] [N Ad], [CONJ and] [N Firaun]], [CONJ and] [NP [DET the] [NP [N brethren] [PP [P of] [NP [N Lout]]]], [CONJ And] [NP [DET the] [NP [N dwellers] [PP [P of] [NP [DET the] [N Wood]]]], [CONJ and] [NP [DET the] [NP [N people] [PP [P of] [NP [N Tubba]]]]]]];

As shown in the analysis, the sentence is started with the verb phrase as the predicates and followed by a very long noun phrase as the subject of the sentence. In this case, the translators seem to be following the Arabic syntax in translating the surah. It is proven by looking at the original text which starts with the verb “كَذَّبَ” and follows with the subject which is “قَوْمُ نُوحٍ”. In Arabic syntax, it is common to start the sentence with a verb or verb phrase,

meanwhile in English syntax the common structure of a sentence always starts with a noun or noun phrase. Accordingly, this translation is considered using the faithful translation method since it constrains the source language, Arabic, grammatical structure which shows the abnormality of the sentence structure in the target language, English (Newmark, 1988).

In addition, the subject of the sentence is considered as a heavy subject since it contains a long noun phrase. The noun phrase itself has three different structure and also different number of occurrences. The first structure of noun phrase repeated four times consists of determinant, noun, preposition, and noun as in “the people of Nooh”. The second structure is arranged by a determinant “the” and three noun at once as “Thamood, Ad, Firaun” joined with the word “and”. The last structure is decomposed by Det+N+P+DET+N formula that occur only once as in “the dwellers of the wood”.

f. Compound predicate

The verb phrase which occurs in coordinate pairs is called the compound predicate. In this case, the compound predicate occurs more than once which is joined with the conjunction “and”. For convenience, the researcher provides the examples below:

And the earth! We have spread it out, and set thereon mountains standing firm, and have produced therein every kind of lovely growth, an insight and a Reminder for every slave turning to Allah. (verse 7)

Functional Level	Object + Subject + Predicates
Form Level	[S1 [NP1 [CONJ And] [NP [DET the] [N earth]]]! [S2 [NP [N We]] [VP1 [AUX have] [VP [VP [V spread] [NP [N it]]] [ADVP [ADV out]]], [CONJ and] [VP2 [V set] [NP [ADVP [ADV thereon]] [NP [N mountains] [NP [AP [A standing]] [N firm]]]], [CONJ and] [VP3 [AUX have] [VP [V produced] [NP [ADVP [ADV therein]] [NP [NP [AP [A every]] [N kind]]] [PP [P of] [NP [AP [A lovely]] [N growth]]]]], [CONJ and] [NP2 [NP [NP [DET An] [N insight]]] [CONJ and] [NP [DET a] [N Reminder]]] [PP [P for] [NP [NP [A every] [N slave]]] [AP [A turning] [PP [P to] [NP [N Allah]]]]].

In this subsection, the analysis of the sentence shows that there is a marked structure which occurs in the translation. The translators use the faithful translation method which attempts to reproduce the precise contextual meaning of the original within the constraints of the target language's grammatical structure so that it preserves the degree of grammatical and lexical ‘abnormality’ in the translation. For example, in the Arabic verse the object “وَالْأَرْضَ” is mentioned first then the word “ها” is identified as the pronouns which refers to the same object mentioned previously. That structure is considered as an unmarked structure in the Arabic syntax. In translation above, the translators apply the Arabic structure in the English translation in which the object “and the earth!” (from the word وَالْأَرْضَ) starts the sentence and the pronoun “it” (from the word ها) in “we have spread it out” is mentioned as the pronoun of the same object. However, the English translation structure becomes a marked structure since it is not common to mention the object at the beginning of the sentence. To make the sentence into a marked structure, the object should be placed after the verb as in “we have spread out the earth”.

Additionally, the predicates in the example above are considered as compound predicates made up with the same composition such as verb phrase and noun phrase. Even though each of the predicates has the same composition, the structure and word order are different. The predicates are divided into three parts marked with VP1, VP2, and VP3. The first and third predicate have the same composition of verb phrases which consists of an auxiliary “have” and followed by an action verb “spread” and “produced”. Meanwhile the second predicate only has a verb “set” which follows a noun phrase.

2) Imperative Sentence

As the second sentence type which mostly occurs in Surah Qaf translation, two patterns are identified, namely zero subject and imperative moods.

a. Zero subject

The researcher found that there is no subject in almost all imperative sentences in English translation of Surah Qaf. Although there is no subject in the sentence, it is considered a grammatical sentence.

And listen on the Day when the caller will call from a near place, (verse 41)

Functional Level	Zero subject + Predicator + Complement
Form Level	[S1 [CONJ And] [S2 [VP [V listen] [PP [P on] [NP [NP [DET the] [N Day]]] [SubC [COMP when] [S [NP [DET the] [N caller]]] [VP [AUX will] [VP [V call] [PP [P from] [NP [DET a] [NP [AP [A near] [N place]]]]]]],

As shown in the analysis, it starts with the verb phrase which means that the sentence has no subject stated obviously. In this view, the subject is called the understood subject in which the pronoun “you” is the subject of this sentence. In imperative sentences, it is very common to omit the subject in making a request or giving an order. The understood subject “you” can be proven via transformation from the deep structure to the surface structure of the sentence (Kadarisman, 2020). The use of tagged is also an evidence that the subject of the imperative sentence is always the pronoun “you”. For example, the tag in the imperative sentence “listen on the day” should be “don’t you?”. As shown in the example, the verb in imperative sentences always be in the bare form which means that the subject should not be in the third-person “she, he or it”. Furthermore, the pronoun also cannot be “I, they, or we”, so that only the pronoun “you” can occur.

b. Imperative moods

Imperative mood is used as the verbal mood marker of imperative sentence type. The function of imperative moods is to express commands or requests and it is mostly formed using the present verb.

So bear with patience all that they say, and glorify the Praises of your Lord, (verse 39)

Functional Level	Zero Subject + Predicator + Adjunct + Direct Object Zero Subject + Predicator + Object
Form Level	[S [CONJ So] [S [VP [V bear] [PP [P with] [NP [N patience]]] [NP [N all] [CP [COMP that] [S [NP [N they]] [VP [V say]]], [CONJ and] [VP [V glorify] [NP [DET the] [NP [N Praises] [PP [P of] [NP [DET your] [N Lord]]]]]]],

The verb that initially starts the sentence is known as imperative moods. In this sentence, the verb has an important role in expressing a command. From the example above, there are two main sentences combined with the word “and” in which both of the sentences omit the subject. The first sentence has an imperative mood in the form of the verb “bear” and follows with the prepositional phrase as the object. Meanwhile the second sentence has the word “glorify” as the imperative mood and follows with a noun phrase as the object of the sentence.

3) Exclamatory Sentence

Only two patterns are found in this sentence type, they are: WH-phrase fronting and adjective as the sign of an exclamatory sentence.

a. WH-phrase fronting

And how many a generation We have destroyed before them, who were stronger in power than them, and they ran for a refuge in the land! (verse 36)

Functional Level	Subject + Predicator + Object
Form Level	[S [S2 [CONJ And] [S [NP [NP [ADVP [ADV how] [N many]] [NP [DET a] [N generation]]]] [s/MC [NP [N We] [VP [VP [AUX have] [VP [V destroyed] [PP [P before] [NP [NP [N them]]]]]]],

The researcher found the word “how” as the part of the WH-phrase functioned as the initial phrase showing exclamation rather than asking questions. The researcher classifies the sentence above as the exclamatory sentence since there is no inversion between subject and predicate which happens in interrogative sentences. Also, the exclamation mark at the end of the sentence made the sentence clear that it is an exclamatory sentence.

b. Adjective as the sign of exclamatory sentence

So the disbelievers say: “This is a strange thing!”

Functional Level	Subject + Predicator + subject complement
Form Level	[NP [N This]] [VP [AUX is]] [NP [DET a] [NNP [AP [A strange]] [N thing]]]]]!”

In general, the structure of an exclamatory sentence is formed by exclamatory phrases which are mentioned in the previous part. An adjective, however, also can be used to express an exclamation as mentioned in the example. The sentence has a subject “this”, predicator “is”, subject complement “a strange thing”, and also exclamation mark “!” as a symbol of an exclamatory sentence. The adjective “strange” is considered as a strong expression that can be used as an indication that the sentence is an exclamation expression. It is also possible to transform the structure to the exclamation phrase which starts with the WH-word without changing the meaning. For example, from the sentence “this is a strange thing!” to “what a strange thing!”. Both of the sentences have the same meaning but different structure.

4) Interrogative Sentence

An interrogative sentence is the most slightly appeared sentence type in Surah Qaf translation. Although interrogative sentences are still found, the sentences are not called for an answer but it is likely asked to make statements, in other words the researcher implies that the surah Qaf translation consists of rhetorical questions. The pattern of interrogative sentences found in Surah Qaf Translation is discussed below.

a. Subject-auxiliary inversion

Could they find any place of refuge? (verse 36)

Form Level	[S [AUX Could] [S [NP [N they]] [VP [AUX t] [VP [V find] [NP [DET any] [NP [N place] [PP [P of] [NP [N refuge]]]]]]]]]?]
------------	---

The pattern used in Surah Qaf translation for interrogative type is subject-auxiliary inversion. It shows that the sentence reverses the word order between subject “they” and auxiliary verb “could” as the interrogative particle which again, it is syntactically indicates the yes/no answer. The subject “they” followed by the trace where the auxiliary “could” is positioned in a normal sentence. After the trace, there is VP as the predicate containing the verb “find” in the present form since the auxiliary is in the past form and NP “any place of refuge” as the direct object of the verb.

4. Conclusion

Throughout this study, the researcher gained some syntactic patterns of each sentence type found in Surah Qaf English translation by Muhammad Taqiudin Al Hilali and Muhammad Muhsin Khan. The first finding is the declarative type that dominates the content of Surah Qaf translation covered five constituent patterns including the interjections at the beginning of the sentence, sentence adverbs, that-clause as the direct object, the adjective clause as modifier, the inversion of noun phrase and verb phrase, and the compound predicates. Those patterns tended to have a significant function in defining the declarative sentences. Meanwhile in imperative types, the researcher found two patterns that are the zero subject and the use of imperative moods. The next is the exclamatory sentences which have two major patterns including the persistence of WH-phrase fronting as the exclamation marker and the use of adjectives. WH-phrase fronting indeed has a more specific pattern in the exclamatory sentence expressing degree rather than manner. The last is the interrogative type which simply has a pattern, subject-auxiliary inversion which provides two possible responses, yes or no.

In this study, the researcher offers some suggestions related to this study for future researchers who are interested in researching the same field. Firstly, the researcher suggests the future researchers, who are interested in doing syntactic research, to deepen their understanding of syntax, especially the syntactic pattern and syntactic functions. They should consider those two main aspects to improve their knowledge about syntactic analysis. Thus, they can do a deeper analysis and gain the optimal result of the study. Additionally, for the future researchers who are interested in analyzing English Quranic translation may do deeper research concerning the semantic pattern found in Surah Qaf English Translation by Hilali-Khan.

References

- Aarts, B. (2001). *English syntax and argumentation, 2nd Edition*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Adger, D. (2015). Syntax. *WIREs Cognitive Science*, 6(-), 131–147. DOI: 10.1002/wcs.1332
- Dkhissi, Y. (2018). The English translation of the Quranic text: The structural asymmetries. *Arab World English Journal for Translation & Literary Studies*, 2(4). DOI: <http://dx.doi.org/10.24093/aweitls/vol2no4.3>
- Dukes, K., Atwell, E., & Sharaf, A.M. (2010). Syntactic annotation guidelines for the Quranic Arabic dependency treebank. In Nicoletta Calzolari (Ed.). *Proceeding of International Conference on English Resources and Evaluation* (pp. 1822-1827). United Kingdom: European Language Resource Association.

- Dornyei, Z. (2007). *Research method in applied linguistics: Quantitative, qualitative and mixed method*. Oxford: Oxford University Press
- Huriyah. (2014). Syntactic analysis of the translation of the noble Quran by Muhammad Taqiuddin Al-Hilali and Muhammad Muhsin Khan. *Ulumuna Jurnal Studi Keislaman*, 18(2), 287-300. DOI: 10.20414/ujis.v18i2.855
- Jaseem, Z.A. (2014). The noble Quran: A critical evaluation of Al-Hilali and Khan's translation. *International Journal of English and Education*, 3(2), 237-273.
- Kadarisman, E. 2 July 2020. Personal Communication.
- Manystighosa, A. (2019). *Syntactic structure of Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO)*. Unpublished undergraduate thesis. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Newmark, P. (1988). *A textbook of translation*. New York: Prentice Hall.
- Muhammad, K. (2005). Assessing English translation of the Quran. *Middle East Quarterly*, 12(2), 58-71.
- Musaji, S. (2012). *Hilali-Khan Qur'an translation*. Retrieved from [https://theamericanmuslim.org/tam.php?URL=http%3A%2F52Ftheamericanmuslim.org%2Ftam.php%2Fthrough the looking glass hilali khan quran translation%2F](https://theamericanmuslim.org/tam.php?URL=http%3A%2F52Ftheamericanmuslim.org%2Ftam.php%2Fthrough+the+looking+glass+hilali+khan+quran+translation%2F)
- Putri, A. (2017). A syntactic analysis on the English translation of Surah Al Qiyamah Using Tree Diagrams. *LET: Linguistics, Literature and English Teaching Journal*. 7(1). DOI: <https://dx.doi.org/10.18592/let.v7i1.1510>
- Rahim, A.J. Jameel, N.I. (2017). A syntactic analysis of different translation of Al-Fatiha Sura: A contrastive comparative study. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*. 4(6), 62-81.
- The Qur'an. Online Translation and Commentary. (Online) (al-qur'an.info/#trans) Accessed at 6th January 2020

Arabic Word Cards Development and the Learning Activities for Grade III Students of Madrasah Aliyah

Pengembangan Kartu Kata Berbahasa Arab dan Kegiatan Pembelajarannya untuk Siswa Kelas III Madrasah Aliyah

**Muhammad Zahid 'Afafarrasyihab Rahimadinullah, Nurul Murtadho, Achmad
Sultoni***

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

*Penulis korespondensi, Surel: achmad.sultoni.fs@um.ac.id

Paper received: 04-02-2021; revised: 16-02-2021; accepted: 28-02-2021

Abstract

Word cards are unique, captivating, and specific learning media. In this research, Arabic word cards are used to improve students' vocabulary mastery in learning Arabic. This research is aimed to (1) develop Arabic word cards and the learning activities for grade III students of Madrasah Aliyah; (2) identify the effectiveness of using Arabic word cards and the learning activities. The method of this research is Research and Development. The data sources include a subject expert, a media expert, a learning expert, a teacher, and students. The data are collected using questionnaires. The word cards are made in two forms, namely mind map, and word-by-word. The Arabic word cards are equipped with Arabic learning activities. Overall, the result of the development and the research shows that the average score is 89% in the valid category with details as follows: subject expert 91.7%, media expert 68.2%, learning expert 92.5%, teacher's assessment 100%, and students' assessment 92.8%. Therefore, it can be concluded that Arabic word cards and the learning activities are effective to be used in learning Arabic for grade III students of Madrasah Aliyah.

Keywords: development, word cards, Arabic

Abstrak

Kartu kata merupakan salah satu media pembelajaran yang unik, memukau, dan spesifik. Dalam penelitian ini, kartu kata berbahasa Arab digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan kartu kata berbahasa Arab dan kegiatan pembelajarannya untuk siswa kelas III Madrasah Aliyah; (2) Mendeskripsikan kelayakan pemanfaatan kartu kata berbahasa Arab dan kegiatan pembelajarannya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development. Sumber data ini adalah ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, guru, dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Pengembangan media ini berupa media kartu kata berbahasa Arab yang memiliki 2 bentuk yaitu bentuk peta konsep dan tampilan perkata. Media kartu kata berbahasa Arab dilengkapi dengan kegiatan pembelajaran bahasa Arab. Secara keseluruhan hasil pengembangan dan penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata sebesar 89% dalam kategori valid dengan rincian: uji ahli materi 91,7%, uji ahli media 68,2%, uji ahli pembelajaran 92,5%, penilaian guru 100%, dan penilaian siswa 92,8%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu kata berbahasa Arab dan kegiatan pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab kelas III di Madrasah Aliyah.

Kata kunci: pengembangan, kartu kata, bahasa Arab

1. Pendahuluan

Pada masa ini gaya belajar siswa sudah cenderung berubah, yaitu lebih condong dengan pembelajaran yang bersifat aplikatif atau penerapan daripada model dahulu yang bersifat teori. Oleh karena itu perlu dikembangkannya model pembelajaran bahasa asing guna

keefektifan dalam mentransfer ilmu. Kemungkinan hasil yang dikembangkan akan terdapat perbedaan. Hal itu dikarenakan keperluan setiap sekolah juga berbeda-beda. Akan tetapi, berbagai model pembelajaran yang bisa digunakan akan tetap terwujud dan bisa diaplikasikan dengan mudah

Salah satu versi pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu dengan media kartu kata dan gambar atau kartu yang terdapat kosa kata bahasa asing. Melalui media kartu, pembelajaran bahasa asing diharapkan dapat menyenangkan seperti permainan. Karena mempelajari bahasa asing tidaklah mudah yaitu adanya perbedaan pada pengucapan, gramatika, sampai kosakata antara bahasa Arab dengan bahasa ibu yang lazim digunakan dalam aktivitas sehari-hari. (Ramadani & Baroroh, 2020).

Dengan begitu, otak para siswa dapat termotivasi dengan berbagai warna dan bentuk yang menarik, sehingga kemampuan photographic memory para siswa dapat dilatih. Dalam menguasai kosakata yang sangat banyak, diperlukannya peningkatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Karena semakin luas kosakata yang dikuasai, maka semakin bervariasi dan elok kalimat yang dilahirkan. Sebagaimana yang telah dipaparkan oleh Tarigan (2015), bahwa kemahiran bahasa seseorang itu tergantung pada banyaknya kosakata yang dimilikinya. Karena semakin banyak kosakata yang diketahui seseorang, maka kemahiran berbahasa seseorang akan semakin bagus.

Supaya berbagai hal tersebut bisa terpenuhi, maka perencanaan sebelum pembelajaran menjadi sangat penting. Perencanaan itu meliputi tahapan-tahapan proses, media yang diperlukan, tolak ukur yang digunakan, dan error analysis yang memungkinkan terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Sama pentingnya dengan perancangan media, yakni penentuan urutan proses menurut prioritas, level, maupun target jangka waktu (pendek, menengah, dan panjang). Dengan pertimbangan bahwa demi memastikan pelajar harus melalui proses demi proses pembelajaran sesuai tingkat kesulitan. Sehingga ketika memasuki level pembelajaran selanjutnya, mereka memiliki bekal yang matang dari proses yang telah dilalui sebelumnya.

Pada hasil observasi, peneliti telah menemukan bahwa pembelajaran bahasa Arab kurang efektif dan optimal, terlebih pada pembelajaran kosa kata. Hal ini disebabkan beberapa faktor, yaitu siswa kurang minat dan semangat dalam mempelajari bahasa Arab, penggunaan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang kurang optimal, metode ceramah atau guru ketika mengajarkan bahasa Arab masih bersifat satu arah yang berarti guru lebih dominan menyampaikan pelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat yang disampaikan oleh guru, dan penyampaian materi dalam pengenalan kosakata pada siswa dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, siswa belum bisa memperoleh materi dengan baik, membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran atau terlihat beberapa siswa mudah bosan, menggerutu tidak bisa, dan terdapat sikap siswa yang tidak menghiraukan guru ketika pembelajaran berlangsung. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Mufidah, Salamah, Muthoharoh, dan Islamy (2019) yaitu adapun masalah yang terjadi pada pembelajaran mufradat atau kosakata bahasa Arab diantaranya ialah siswa merasa kesusahan untuk mempelajari dan menghafal mufradat bahasa Arab. Untuk itu, dibutuhkan suatu sarana dan metode pembelajaran yang memukau atau menarik simpati dan dapat meningkatkan kosakata siswa dalam proses pembelajaran karena menurut Hendri

(2017) pembelajaran bahasa Arab itu tidak bisa lepas dari sarana atau media dan metode pembelajaran.

Agar tujuan pembelajaran terpenuhi dan siswa bisa memperoleh kosakata bahasa Arab dengan baik dan mudah, maka pembelajaran bahasa Arab perlu ditingkatkan yaitu dengan cara memanfaatkan atau memakai media pembelajaran yang jelas dan dapat menarik simpati serta guru bisa mengganti metode pembelajarannya. Di usia siswa-siswi jenjang Madrasah Aliyah (MA), selama satu tahun belajar mereka harus memiliki dan menguasai 250 kosakata yang berbeda. Departemen Agama (2005) dalam (Murtadho, 2008) menunjukkan bahwa didalam Bab II Standar Kompetensi disebutkan bahwa kosakata yang perlu dikuasai pada jenjang Aliyah secara kumulatif berjumlah 750 kosakata, yaitu dengan rincian Kelas I berjumlah 250 kosakata, kelas II berjumlah 250 kosakata dan kelas III berjumlah 250 kosakata. Dengan mempunyai dan menguasai perbendaharaan kosakata yang banyak, murid bisa mengaplikasikan ke empat maharah bahasa dengan baik. Dan perbendaharaan mufradat atau kosakata sangat berdampak terhadap kemahiran berbahasa. Karena semakin banyak mufradat yang digunakan seseorang bisa merepresentasikan tingkat intelektualitas (Astuti, 2016).

Untuk menguasai kosakata tersebut akan terlihat sangat mudah jika dapat menggunakan sarana pembelajaran yang menarik. Karena dengan sarana atau media yang menarik akan memudahkan murid dalam memahami materi. Menurut Hamid dkk dalam (Rizqi, 2013) mengungkapkan bahwa media atau sarana mempunyai peran penting dalam pembelajaran yaitu bisa menyalurkan pesan terkait pelajaran yang sedang dipelajari dan menambah ketertarikan siswa dalam belajar. Sekarang ini, pembelajaran yang unik, memukau dan spesifik atau gamblang banyak dijumpai, diantaranya media kartu kata dan gambar yang bisa digunakan dalam kegiatan permainan.

Ridwan dalam Asrori dan Ahsanuddin (2016) mengungkapkan bahwa kartu pada dasarnya yaitu kartu tebal yang bermodel persegi panjang yang digunakan untuk bermacam-macam kebutuhan. Kartu kata adalah kartu yang terdiri dari kosakata dan dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar. Menurut Unsi (2014), adanya gambar pada media bisa lebih dimengerti dan dipahami serta dapat dinikmati dimana-mana. Kartu kata berbahasa Arab yang akan digunakan oleh peneliti ini memiliki berbagai tujuan, yaitu supaya penjelasan yang ingin diberikan atau diinformasikan kepada murid sesuai tujuan dan bersifat faktual, memudahkan murid dalam menerima, memahami dan mengingat, dan mudah digunakan baik guru maupun siswa serta meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Kelas III.

Untuk meningkatkan pelajaran bahasa Arab dan murid terampil dalam ke empat kemahiran berbahasa yaitu mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis, maka langkah selanjutnya adalah mengembangkan kegiatan pembelajaran atau perencanaan pembelajaran yang biasa disebut dengan RPP. Menurut Anggraeni dan Akbar (2018) bahwa proses pendidikan hendaklah dilaksanakan secara terencana dengan beragam ide yang rasional atau factual, dengan begitu semua potensi siswa bisa ditingkatkan secara optimal. Kata terencana mengungkapkan bahwa betapa berharganya perencanaan pembelajaran untuk setiap proses pembelajaran. Pada hakekatnya rencana pembelajaran adalah memperkirakan tindakan kegiatan pembelajaran dalam waktu singkat. Perencanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk mensinkronisasikan bagian-bagian pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator, materi pelajaran, dan penilaian. Pendapat tersebut

diperkuat oleh Musthofa dan Asrohah (2015) bahwa perencanaan pembelajaran (RPP) adalah upaya yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran untuk memperkirakan tindakan yang akan dilaksanakan. Sedangkan Ainin (2013) menambahkan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan bisa berupa perencanaan pembelajaran (kurikulum dan silabus), tetapi bisa berupa instrumen asesmen dan lain sebagainya.

Maka dari itu, dalam hal ini penulis akan mengembangkan kartu kata berbahasa Arab dan kegiatan pembelajarannya pada tingkatan Madrasah Aliyah kelas III dengan rujukan buku ajar yang berjudul "Buku LKS Bahasa Arab (Modul Pembelajaran Thawaf) Kurikulum Madrasah (KMA) 2019 untuk Madrasah Aliyah Kelas III Semester 1". Adapun model pengembangannya memakai model Research and Development (R&D) yaitu pengembangan dari Borg and Gall (1983). Sugiyono (2019) menyatakan bahwa Research and Development adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Sebagaimana permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut: (1) mengembangkan kartu kata dan kegiatan pembelajarannya untuk siswa kelas III Madrasah Aliyah, (2) mendeskripsikan kelayakan pemanfaatan kartu kata berbahasa arab dan kegiatan pembelajarannya. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sebagai solusi dari penyampaian materi dalam pengenalan kosakata pada siswa dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran dan kurang optimalnya penggunaan RPP.

2. Metode Penelitian

Model pengembangan kartu kata berbahasa Arab dan kegiatan pembelajarannya untuk siswa kelas III Madrasah Aliyah ini mengacu pada model penelitian yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (1983).

Prosedur dalam model penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall (1983) terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, akan tetapi dalam penelitian ini hanya dilakukan enam langkah saja. Langkah keempat, kelima, keenam, dan ketujuh serta kesepuluh yaitu uji coba lapangan awal, merevisi produk hasil uji coba I, uji coba lapangan utama, dan merevisi produk hasil uji coba II, serta kegiatan desiminasi tidak dilakukan karena adanya kemudharatan dan keterbatasan peneliti. Adapun prosedur penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut: (1) penelitian dan pengumpulan data yang meliputi mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dan pengumpulan data; (2) perancangan produk meliputi perancangan kerangka pengembangan kartu kata berbahasa Arab, rencana kegiatan untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti; (3) mengembangkan produk meliputi pertama, pengembangan pembelajaran kosakata dengan media kartu kata dan gambar berbahasa arab sesuai dengan perencanaan produk yang sudah didesain. Kegiatan pengembangan ini meliputi pengumpulan bahan, pembuatan desain dan mencetak produk. Kedua, pengembangan kegiatan pembelajarannya untuk siswa kelas III Madrasah Aliyah atau RPP. Desain produk pertama, disesuaikan dengan "Buku LKS Bahasa Arab (Modul Pembelajaran Thawaf) Kurikulum Madrasah (KMA) 2019 Untuk Madrasah Aliyah Kelas III Semester 1" yang digunakan di madrasah tersebut; (4) validasi produk meliputi validasi desain yang dilakukan dengan cara pengujian produk oleh para ahli, yaitu ahli dalam bidang media, ahli dalam bidang materi, dan ahli dalam bidang pembelajaran; (5) uji coba lapangan meliputi, peneliti mengambil seluruh

siswa kelas III agama di Madrasah Aliyah Al-Khoirot, dengan jumlah 33 siswa. sebagai subjek penelitian akhir dan disertai dengan penyebaran angket, wawancara dan pengamatan untuk mendapatkan informasi, tanggapan, dan saran dari siswa; (6) revisi tahap akhir meliputi, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap kartu kata berbahasa Arab dan kegiatan pembelajarannya yang dikembangkan berdasarkan komentar maupun saran yang didapat dari validasi angket.

Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini adalah pakar/ahli, guru bahasa Arab, dan siswa kelas III agama di Madrasah Aliyah Al-Khoirot tahun ajaran 2020/2021, dengan jumlah satu kelas 33 siswa. Jenis data penelitian ini ada dua yaitu (1) data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta guru dan siswa; (2) data kualitatif diperoleh dari masukan, kritik dan saran serta tanggapan dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta guru dan siswa. Sedangkan instrumen pengumpulan data berupa mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan media kartu kata berbahasa Arab dan kegiatan pembelajarannya adalah menggunakan kuesioner atau angket yang dilakukan kepada ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan guru serta siswa untuk mengetahui tanggapannya terkait produk yang dikembangkan..

Teknik analisis data ini yaitu teknik analisis data dan pengolahan datanya dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data yang dianalisis diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media dan guru serta respon yang diberikan siswa sebagai subjek uji coba. Adapun data dianalisis dengan menggunakan rumus dari Arikunto (1997). Teknik prosentase dilakukan untuk mengolah skor hasil uji ahli dan uji lapangan. Setelah hasil angket dianalisis maka diterapkan kriteria kelayakan produk sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

PROSENTASE	DESKRIPSI
76-100%	Valid
56-75%	Cukup valid
40-55%	Kurang valid
<40%	Tidak valid

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan kartu kata berbahasa Arab harus mencapai prosentase minimal 56%, supaya memperoleh predikat valid serta layak digunakan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pengembangan Kartu Kata berbahasa Arab dan Kegiatan Pembelajaran

Pengembangan kartu kata berbahasa Arab dan kegiatan pembelajarannya untuk siswa kelas III Madrasah Aliyah ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan Borg dan Gall (1983). Penjabaran hasil penelitian ini berdasarkan langkah-langkah sebagai berikut.

3.2 Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap pertama dilakukan oleh peneliti yaitu mengumpulkan data atau informasi dengan menganalisis permasalahan ataupun kebutuhan tentang pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab untuk siswa kelas 3 Madrasah Aliyah yang dilakukan dengan cara observasi dan melakukan wawancara atau memberikan beberapa pertanyaan kepada guru dan siswa. Ketika

pelaksanaan observasi, peneliti melakukan pengamatan proses kegiatan pembelajaran guna memperoleh data atau informasi. Adapun hasil observasi yang telah dilaksanakan di Madrasah Aliyah siswa kelas III, menunjukkan bahwa tidak adanya media pembelajaran ketika penyampaian materi dalam pengenalan kosakata pada siswa. Sehingga siswa kelihatan bosan, menggerutu belum bisa, dan terdapat tingkah laku siswa yang tidak menghiraukan guru ketika pembelajaran berlangsung.

Adapun hasil wawancara di Madrasah Aliyah siswa kelas III adalah sebagai berikut: (a) Pengembangan materi dan media pembelajaran yang menarik dibutuhkan siswa untuk membekali kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami pelajaran dan mampu menarik perhatian siswa serta dapat mengembangkan kosakata pada siswa dalam proses pembelajaran. (b) Pengembangan kegiatan pembelajaran atau RPP sesuai dengan materi yang dikembangkan dan yang akan disampaikan, karena kurang optimalnya penggunaan RPP. (c) Cara guru mengajar bahasa Arab masih bersifat satu arah yang berarti guru lebih dominan menyampaikan pelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan informasi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran yang tepat bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa, dan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Arab, serta dapat menerima kosakata bahasa Arab dengan mudah.

3.3 Perancangan Produk

Pada tahap ini, yang dilakukan oleh peneliti adalah merencanakan produk. Perencanaan produk terdiri atas dua hal, yaitu perencanaan pembuatan media kartu kata berbahasa Arab, dan perencanaan kegiatan pembelajaran kosakata atau rencana pelaksanaan pembelajaran. Langkah-langkah perencanaan produk ini adalah menetapkan tujuan keberhasilan peserta didik dalam menggunakan media, melakukan tinjauan materi pada pokok bahasan yang sesuai tema yang ada di buku LKS bahasa Arab (Modul Pembelajaran Thawaf) Kurikulum Madrasah (KMA) 2019 untuk Madrasah Aliyah Kelas III Semester 1, menentukan peralatan yang digunakan dalam pembuatan media kartu dan gambar, dan membuat rancangan desain kartu kata dan gambar dalam bentuk peta konsep, serta melakukan penyusunan perencanaan kegiatan pembelajaran melalui kartu kata berbahasa Arab untuk panduan pelaksanaannya. Adapun rincian langkah-langkahnya sebagai berikut: (a) Tujuan keberhasilan dalam menggunakan media kartu kata dan gambar dalam bentuk peta konsep adalah mempermudah pemahaman siswa dalam menghafalkan kosa kata dan memahami tema yang dipelajari, menambah minat dan ketertarikan dalam belajar bahasa arab, serta menambahkan beberapa materi yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari untuk mempermudah pemahaman murid. (b) Tinjauan materi pada pokok bahasan berupa penetapan materi yang akan dijadikan bahan untuk membuat media dan menyiapkan berbagai gambar sesuai dengan tema yang dikembangkan yang akan dimuat atau ditaruh pada media kartu kata berbahasa Arab dalam bentuk peta konsep seperti gambar sepak bola, para pemain sepak bola yang terdiri dari penjaga gawang/kipper, bek, pemain tengah, pemain penyerang dan masing-masing pembagiannya. (c) Perlengkapan yang diperlukan dalam membuat kartu kata dan gambar adalah laptop serta software corel draw X8. Software corel draw X8 diperlukan untuk merancang atau membuat desain kartu kata dan gambar, seperti pembuatan bentuk peta konsep, pemangkasan atau pemotongan beberapa gambar, pembuatan dan desain tulisan, dan

memadukan beberapa unsur atau bagian semacam bentuk, garis, tulisan, gambar, warna, dan sebagainya. (d) Kartu kata berbahasa Arab yang dikembangkan memiliki rancangan yang terdiri dari 2 bab sesuai dengan tema yang ada di buku LKS Bahasa Arab (Modul Pembelajaran Thawaf) Kurikulum Madrasah (KMA) 2019 untuk Madrasah Aliyah Kelas III Semester 1. Bab 1 berisi gambar *الرياضة أنواع*, gambar *القدم كرة* yang terdiri dari *اللاعبون*, *تشكيلة القدم* *كرة* *تتعلق بأشياء*, dan hiwar atau percakapan tentang posisi para pemain dalam sepak bola. Sedangkan Bab 2 berisi gambar *الإنسان مراحل* *الإنسان مراحل* *من الشخصي الاسم*, gambar *الرّضاعة في تحدّث سلوكيّات*, *الشّيوخوخة في، الشّباب في، المراهقة في تحدّث سلوكيّات*, *المُتوسّطة الطّفولة في، المُبكرة الطّفولة في، والحضانة*, dan hiwar atau percakapan sesuai materi yang telah dipelajari.

Rancangan visual kartu kata dan gambar dirancang dan didesain sebaik mungkin dan gambar kartu menggunakan gambar dan desain yang dekat, relevan dan menarik simpati siswa serta berbagai macam gambar pada media yang dikembangkan ini browsing dan mengambil di internet yaitu facebook.com, pngdownload.id, pikpng.com, dan divariasi. Dengan harapan supaya gambar-gambar mempunyai daya pikat atau pesona pada penglihatan siswa khususnya siswa kelas III madrasah aliyah. (e) Penyusunan rencana kegiatan pembelajaran ini dengan mengacu pada kartu kata berbahasa Arab untuk panduan pelaksanaannya. Rencana pembelajaran ini diselaraskan dengan kurikulum yang dipakai oleh sekolah, dan disesuaikan juga dengan buku LKS Bahasa Arab (Modul Pembelajaran Thawaf) Kurikulum Madrasah (KMA) 2019 untuk Madrasah Aliyah Kelas III Semester 1 yang digunakan di madrasah tersebut, kemudian penyajian materi dan langkah-langkah kegiatan yang menarik, mudah dipahami, dapat meningkatkan keaktifan siswa, minat dan ketertarikan siswa kelas III madrasah aliyah dalam belajar bahasa Arab, serta dapat menerima kosakata bahasa Arab dengan mudah.

3.4 Perancangan Produk

Pada tahap pengembangan produk yang dihasilkan adalah produk kartu kata dan gambar berbahasa Arab dan draf produk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Produk media kartu kata dan gambar berbahasa Arab ini mempunyai 2 format, yaitu bentuk persegi panjang dengan ukuran kertas A3 (42,05 x 29,7cm) untuk pegangan guru dan tampilan pada kartu ini dalam bentuk peta konsep, bentuk persegi panjang dengan ukuran setengahnya A4 (20,602 x 14,557 cm) dengan tampilan kartu atau format bentuk peta konsep, dan bentuk persegi panjang dengan ukuran kurang lebih 8,072 x 6,364 cm dengan format atau tampilan Kartu per kata (mufrodat) yaitu untuk pegangan siswa dengan asumsi kartu kata dan gambar masih jelas dan siswa kelas III Madrasah Aliyah bisa memegangnya dengan mudah. Untuk tulisan kosakata Arab menggunakan font Arial dengan ukuran 46,731 pt sampai 104,504 pt.

Sedangkan kegiatan pembelajarannya atau RPP yang dikembangkan adalah disesuaikan dengan hasil desain media kartu kata berbahasa arab yang sudah dikembangkan dan diselaraskan dengan kurikulum yang dipakai oleh lembaga. Untuk tahap pengembangan kegiatan pembelajaran ini terdiri dari RPP yang ditulis dengan menggunakan Microsoft Word 2016. Adapun bagian-bagian RPP yang disusun dalam pengembangan ini terdiri atas: Adapun tampilan visual kartu kata dan gambar dalam bentuk peta konsep ini yang dikembangkan sebelum divalidasi oleh ahli dan revisi adalah sebagai berikut: (a) Menuliskan identitas yang meliputi, satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas, semester, dan alokasi waktu. (b) Merumuskan tujuan pembelajaran. (c) Menuliskan kompetensi dasar (KD). (d) Menuliskan indikator. (e) Menentukan materi pembelajaran. (f) Menentukan media dan sumber bahan. (g) Menyusun kegiatan pembelajaran yang meliputi, pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. (h)

Menentukan penilaian/evaluasi yang dilakukan pada saat proses bermain kartu kata berbahasa Arab atau mereview materi yang telah disampaikan.

Adapun tampilan visual kartu kata dan gambar dalam bentuk peta konsep dan kegiatan pembelajaran yang dikembangkan yaitu:

1.) Tampilan Kartu



Gambar 1. Tampilan kartu kata dan gambar dalam bentuk peta konsep pada pertemuan 1



Gambar 2. Tampilan kartu kata dan gambar per kata pada pertemuan 1



Gambar 3. Tampilan kartu kata dan gambar dalam bentuk peta konsep pada pertemuan 2



Gambar 4. Tampilan kartu kata dan gambar per kata (mufrodat) pada pertemuan 2

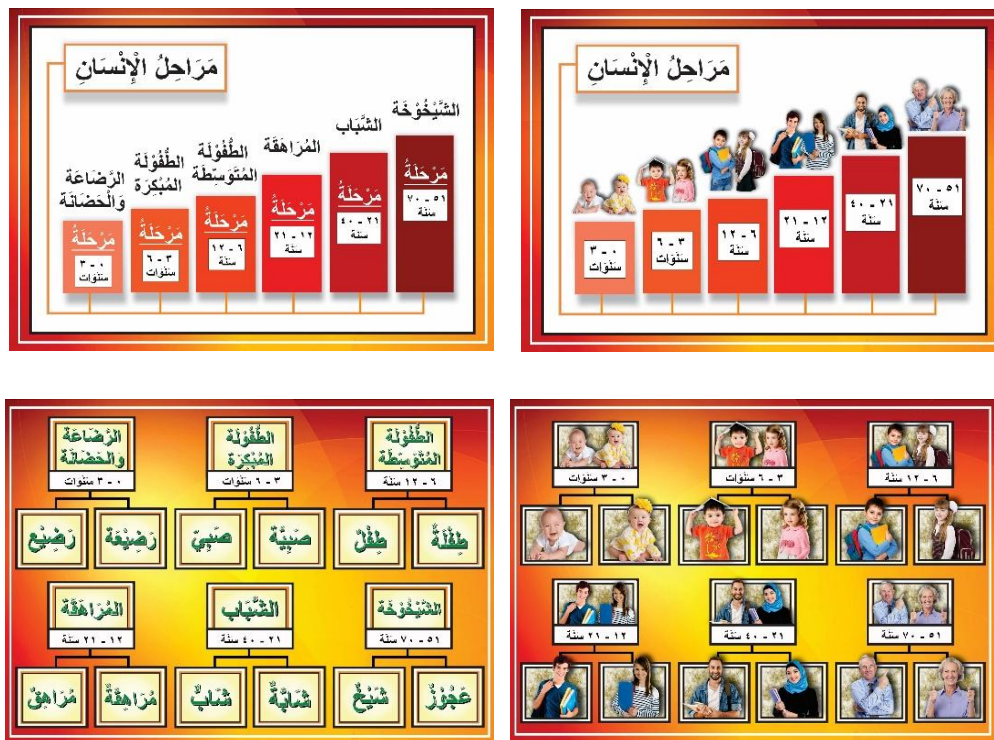


Gambar 5. Tampilan gambar formasi/posisi pemain sepak bola dan teks hiwar pada pertemuan 3

Contoh tampilan kartu kata dan gambar berbentuk peta konsep dan per kata (mufrodat) tersebut adalah tema الرياضة أنواع القدم كرة pada materi bab 1 pertemuan ke 1 dan 2 serta pada pertemuan ke 3 adalah tema تشكيلة القدم كرة yaitu gambar formasi/posisi pemain sepak bola dan

teks hiwar. Sedangkan pertemuan yang ke 4 yaitu review atau murajaah materi yang telah disampaikan dari pertemuan ke 1 sampai ke 3.

Berikut ini adalah gambar tampilan kartu kata bergambar pada materi bab ke 2 yang dikembangkan.



Gambar 6. Tampilan kartu kata dan gambar dalam bentuk peta konsep pada pertemuan 5



Gambar 7. Tampilan kartu kata dan gambar per kata (mufrodat) pada pertemuan 5



Gambar 7. Tampilan kartu kata dan gambar per kata (mufrodat) pada pertemuan 5 (Lanjutan)



Gambar 8. Tampilan kartu kata dan gambar dalam bentuk peta konsep pada pertemuan 6



Gambar 9. Tampilan kartu kata dan gambar per kata (mufrodat) pada pertemuan 6



Gambar 9. Tampilan kartu kata dan gambar per kata (mufrodat) pada pertemuan 6 (Lanjutan)



Gambar 10. Tampilan kartu kata dan gambar dalam bentuk peta konsep pada pertemuan 7



Gambar 11. Tampilan kartu kata dan gambar per kata (mufrodat) pada pertemuan 7



Gambar 11. Tampilan kartu kata dan gambar per kata (mufrodat) pada pertemuan 7 (Lanjutan)



Gambar 12. Tampilan teks hiwar pada pertemuan 8

Contoh tampilan kartu kata dan gambar berbentuk peta konsep dan per kata (mudfodat) tersebut adalah tema الإنسان مراحل من الشخصي الاسم، الإنسان مَرَحَلَةُ الرِّضَاعَةِ فِي تَحْدُثُ سُلُوكِيَّاتٍ، فِي وَالْحَضَائَةِ السُّبُوحَةِ فِي، السُّبَابِ فِي، المُرَافَقَةِ فِي تَحْدُثُ سُلُوكِيَّاتٍ dan، المَتَوَسِّطَةِ الطُّفُولَةِ فِي، المُبَكَّرَةِ الطُّفُولَةِ. Pada materi

bab 2 pertemuan ke 5, 6, dan 7 serta pada pertemuan ke 8 adalah review atau murajaah berupa teks hiwar terkait materi yang telah disampaikan dari pertemuan ke 5 sampai ke 7.

2) Tampilan RPP

Berisi tentang (a) Kolom identitas seperti data sekolah, mata pelajaran, dan kelas/semester serta alokasi waktu untuk pertemuan yang telah ditentukan; (b) Tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator; (c) Materi dari bab 1 sampai bab 2; (d) Media dan sumber bahan yang dilakukan; (e) Kegiatan pembelajaran atau langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan petunjuk penggunaan kartu kata dan gambar meliputi pendahuluan, kegiatan inti yang setiap pertemuan memberikan 8 sampai 18 kosakata baru sesuai dengan tema yang ada di buku LKS bahasa Arab untuk siswa kelas III Madrasah Aliyah, dan penutup; f) Penilaian/evaluasi yang dilakukan pada saat proses bermain kartu kata berbahasa Arab atau mereview materi yang telah disampaikan.

Berikut tampilan RPP mata pelajaran bahasa Arab kelas III Madrasah Aliyah yang telah dikembangkan:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	
<u>BAB I</u>	
SATUAN PENDIDIKAN	: Madrasah Aliyah
MATA PELAJARAN	: BAHASA ARAB
KELAS/SEMESTER	: XII / GANJIL
ALOKASI WAKTU	: 4 PERTEMUAN (4x90 MENIT)

Gambar 13. Tampilan kolom identitas (RPP Bab I)

A. Tujuan Pembelajaran Setelah pembelajaran dihayati peserta didik mampu : 1. Mengidentifikasi bunyi kosakata 2. Melafalkan kosa kata dan membaca teks bahasa Arab dengan fasih dan benar 3. Menentukan makna dari kosa kata dan kalimat bahasa Arab 4. Mendemonstrasikan dialog dengan tepat dan lancar 5. Mendeskripsikan gambar dari kosakata B. Kompetensi Dasar 3.1 Mengidentifikasi bunyi, makna, kalimat sederhana terkait topik 3.2 Melafalkan kata, frasa, dan kalimat bahasa arab yang berkaitan dengan topik 3.3 Menemukan makna atau gagasan dari ujaran kata, frasa dan kalimat bahasa arab terkait topik 4.1 Melakukan dialog sederhana sesuai konteks dengan tepat dan lancar terkait topik 4.3 Menyusun teks lisan dan tulis C. Indikator 3.1.1 Mengidentifikasi bunyi kosakata terkait topik 3.2.1 Melafalkan kata, frasa, dan kalimat baru dengan baik dan benar terkait topik 3.3.1 Menentukan arti kosakata baru dan kalimat bahasa Arab terkait topik 4.1.1 Mendemonstrasikan dialog dengan tepat dan lancar terkait topik 4.3.1 Mendeskripsikan gambar terkait topik D. Materi Pertemuan 1: أنواع الزينة Pertemuan 2: انتهاء اللقاء بكرة القدم Pertemuan 3: تتكلم في كرة القدم Pertemuan 4: Meriview materi pertemuan ke 1 sampai ke 3. E. Media dan Sumber Bahan - Media kartu kata bergambar dalam bentuk peta konsep dan tampilan perkata - Buku LKS Bahasa Arab (Modul Pembelajaran Thawaf) Kurikulum Madrasah (KMA) 2019 Untuk Madrasah Aliyah Kelas III Semester 1

Gambar 14. Tampilan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator dan materi serta media dan sumber bahan

F. Kegiatan Pembelajaran 1 1. Pendahuluan a. Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan dan menanyakan kabar siswa. b. Guru mempresensi kehadiran siswa. c. Guru menyampaikan judul materi dengan memberikan acuan pertanyaan terkait topik. 2. Kegiatan Inti - Setiap pertemuan memberikan 8 kosakata baru yang berkaitan dengan tema buku LKS Bahasa Arab untuk Madrasah Aliyah kelas III dengan media flash card terkait : أنواع الرياضة - Guru memperlihatkan materi berupa flash card pertama yang berbentuk peta konsep kepada siswa yang terdiri dari kata dalam bahasa arab dan tahun hingga siswa dapat melihat dengan jelas. Simpan flash card berbentuk peta konsep yang terdiri dari gambar. - Kemudian guru melafalkan kata dalam bahasa arab dan meminta siswa mengulanginya untuk memastikan bahwa siswa bisa mengucapkannya dengan pengucapan yang benar. - Guru memperlihatkan flash card berbentuk peta konsep yang terdiri dari gambar, kemudian guru melafalkan kata dalam bahasa arab dan meminta siswa mengulanginya. - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2 siswa. - Guru membagikan materi berupa flash card berbentuk peta konsep kepada siswa dan meminta siswa untuk memahami dan mempresentasikan materi kepada kelompoknya sesuai apa yang telah dipresentasikan oleh guru. - kemudian siswa memberikan pertanyaan kepada kelompoknya dengan menunjukkan flash card satu per satu secara acak, jika siswa memberikan jawaban yang benar, letakkan flash card yang dijawab dengan benar dalam tumpukan kanan. - Jika siswa memberikan respon yang salah atau tidak ada tanggapan, beritahu jawaban yang benar, dan letakkan flash card di tumpukan sisi kiri. - Setelah selesai menunjukkan semua flash card, siswa dapat melanjutkan sesi flash card dengan menggunakan tumpukan kartu yang salah jawab. Lanjutkan dengan cara yang sama, letakkan flash card yang dijawab dengan benar di sebelah kanan dan salah menjawab flash card di sebelah kiri. - Setelah siswa menguasai set lengkap kartu flash, latihlah secara berkala untuk memastikan siswa mengingatnya. - Siswa diminta untuk menuliskan mufradat yang telah diberikan guru. - Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat jumlah mufradah atau kalimat dari kosakata. 3. Penutup a. Guru memberikan penguatan terkait materi yang telah diajarkan. b. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. c. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

Gambar 15. Tampilan kegiatan pembelajaran 1

F. Kegiatan Pembelajaran 2 1. Pendahuluan a. Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan dan menanyakan kabar siswa. b. Guru mempresensi kehadiran siswa. c. Guru mengulangi pelajaran dengan pertanyaan singkat sesuai dengan pelajaran yang telah dipelajari. d. Guru menyampaikan judul materi dengan memberikan acuan pertanyaan terkait topik. 2. Kegiatan Inti - Setiap pertemuan memberikan 15 kosakata baru yang berkaitan dengan tema buku LKS Bahasa Arab untuk Madrasah Aliyah kelas III dengan media flash card terkait : كرة القدم - Guru memperlihatkan materi berupa flash card pertama yang berbentuk peta konsep kepada siswa yang terdiri dari kata dalam bahasa arab dan tahun hingga siswa dapat melihat dengan jelas. Simpan flash card berbentuk peta konsep yang terdiri dari gambar. - Kemudian guru melafalkan kata dalam bahasa Arab dan meminta siswa mengulanginya untuk memastikan bahwa siswa bisa mengucapkannya dengan pengucapan yang benar. - Guru memperlihatkan flash card berbentuk peta konsep yang terdiri dari gambar, kemudian guru melafalkan kata dalam Bahasa arab dan meminta siswa mengulanginya. - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2 siswa. - Guru membagikan materi berupa flash card berbentuk peta konsep kepada siswa dan meminta siswa untuk memahami dan mempresentasikan materi kepada kelompoknya sesuai apa yang telah dipresentasikan oleh guru. - kemudian siswa memberikan pertanyaan kepada kelompoknya dengan menunjukkan flash card satu per satu secara acak, jika siswa memberikan jawaban yang benar, letakkan flash card yang dijawab dengan benar dalam tumpukan kanan. - Jika siswa memberikan respon yang salah atau tidak ada tanggapan, beritahu jawaban yang benar, dan letakkan flash card di tumpukan sisi kiri. - Setelah selesai menunjukkan semua flash card, siswa dapat melanjutkan sesi flash card dengan menggunakan tumpukan kartu yang salah jawab. Lanjutkan dengan cara yang sama, letakkan flash card yang dijawab dengan benar di sebelah kanan dan salah menjawab flash card di sebelah kiri. - Setelah siswa menguasai set lengkap kartu flash, latihlah secara berkala untuk memastikan siswa mengingatnya. - Siswa diminta untuk menuliskan mufradat yang telah diberikan guru. - Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat jumlah mufradah atau kalimat dari kosakata. 3. Penutup a. Guru memberikan penguatan terkait materi yang telah diajarkan. b. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. c. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

Gambar 16. Tampilan kegiatan pembelajaran 2

F. Kegiatan Pembelajaran 3 1. Pendahuluan a. Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan dan menanyakan kabar siswa. b. Guru mempresensi kehadiran siswa. c. Guru mengulangi pelajaran dengan pertanyaan singkat sesuai dengan pelajaran yang telah dipelajari. d. Guru menyampaikan judul materi dengan memberikan acuan pertanyaan terkait topik. 2. Kegiatan Inti - Guru memberikan materi baru dengan menggunakan media flash card terkait : تَشْكِيلُهُ فِي كُرَّةِ الْقَدَمِ kepada siswa. - Guru memperlihatkan flash card terkait topik, kemudian guru berkata dalam Bahasa arab dan meminta siswa mengulangnya. - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2 siswa. - Melalui teks dialog dari guru, siswa menirukan teks hiwar sesuai yang dilafalkan guru terkait topik yang dipelajari untuk memastikan bahwa siswa bisa mengucapkannya dengan pengucapan yang benar. - Siswa diminta untuk memahami materi baru terkait teks dialog dari guru. - Siswa bertanya terkait topik yang dipelajari. - Siswa mempraktekkan dialog dengan teman sebayanya. - Guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk menerapkan percakapan dengan tepat dan lancar terkait topik yang dipelajari. 3. Penutup a. Guru memberikan penguatan terkait materi yang telah diajarkan. b. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. c. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.
--

Gambar 17. Tampilan kegiatan pembelajaran 3

G. Kegiatan Pembelajaran 4 (Riview & Penilaian) - Penilaian/evaluasi dilakukan pada saat proses bermain kartu kata berbahasa Arab atau meriview materi yang telah disampaikan. 1. Pendahuluan a. Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan dan menanyakan kabar siswa. b. Guru mempresensi kehadiran siswa 2. Kegiatan Inti - Guru mengulangi pelajaran atau meriview materi sesuai dengan pelajaran yang telah dipelajari. - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2 siswa - Melalui teks dialog dari guru, siswa menirukan teks hiwar sesuai yang dilafalkan guru terkait topik yang dipelajari untuk memastikan bahwa siswa bisa mengucapkannya dengan pengucapan yang benar. - Siswa diminta untuk memahami materi baru terkait teks dialog dari guru - Siswa bertanya terkait topik yang dipelajari - Siswa mempraktekkan dialog dengan teman sebayanya - Guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk menerapkan percakapan dengan tepat dan lancar terkait topik yang dipelajari 3. Penutup a. Guru memberikan penguatan terkait materi yang telah diajarkan. b. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. c. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.
--

Gambar 18. Tampilan kegiatan pembelajaran 4 (Review & Penilaian)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	
BAB II	
SATUAN PENDIDIKAN	: Madrasah Aliyah
MATA PELAJARAN	: BAHASA ARAB
KELAS/SEMESTER	: XII / GANJIL
ALOKASI WAKTU	: 4 PERTEMUAN (4x90 MENIT)

Gambar 19. Tampilan kolom identitas (RPP Bab II)

A. Tujuan Pembelajaran Setelah pembelajaran diharapkan peserta didik mampu : 1. Mengidentifikasi bunyi kosakata 2. Melafalkan kosa kata dan membaca teks bahasa Arab dengan fasih dan benar 3. Menentukan makna dari kosa kata dan kalimat bahasa Arab 4. Mendemonstrasikan dialog dengan tepat dan lancar 5. Mendeskripsikan gambar dari kosakata B. Kompetensi Dasar 3.1 Mengidentifikasi bunyi, makna, kalimat sederhana terkait topik 3.2 Melafalkan kata, frasa, dan kalimat bahasa arab yang berkaitan dengan topik 3.3 Menemukan makna atau gagasan dari ujaran kata, frasa dan kalimat bahasa arab terkait topik 4.1 Melakukan dialog sederhana sesuai konteks dengan tepat dan lancar terkait topik 4.3 Menyusun teks lisan dan tulis C. Indikator 3.1.1 Mengidentifikasi bunyi kosakata terkait topik 3.2.1 Melafalkan kata, frasa, dan kalimat baru dengan baik dan benar terkait topik 3.3.1 Menentukan arti kosakata baru dan kalimat bahasa Arab terkait topik 4.1.1 Mendemonstrasikan dialog dengan tepat dan lancar terkait topik 4.3.1 Mendeskripsikan gambar terkait topik D. Materi Pertemuan 5: الاسم الشخصي من مراحل الإنسان مع مراحل الإنسان Pertemuan 6: تلويحات تحدث في الصناعة والحضارة في الطويلة المبركة في الطويلة المتوسطة Pertemuan 7: تلويحات تحدث في المراهقة في الشباب في الشبلوحة Pertemuan 8: Meriview materi pertemuan ke 5 sampai ke 6. E. Media dan Sumber Bahan - Media kartu kata bergambar dalam bentuk peta konsep dan tampilan perkata - Buku LKS Bahasa Arab (Modul Pembelajaran Thawaf) Kurikulum Madrasah (KMA) 2019 Untuk Madrasah Aliyah Kelas III Semester 1.

Gambar 20. Tampilan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator dan materi serta media dan sumber bahan

F. Kegiatan Pembelajaran 5 1. Pendahuluan - Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan dan menanyakan kabar siswa. - Guru mempresensi kehadiran siswa. - Guru menyampaikan judul materi dengan memberikan acuan pertanyaan terkait topik. 2. Kegiatan Inti - Setiap pertemuan memberikan 18 kosakata baru yang berkaitan dengan tema buku LKS Bahasa Arab untuk Madrasah Aliyah kelas III dengan media flash card terkait : مَزَاجُ الْإِنْسَانِ - Guru memperlihatkan materi berupa flash card pertama yang berbentuk peta konsep kepada siswa yang terdiri dari kata dalam bahasa Arab dan tahanan hingga siswa dapat melihat dengan jelas. Simpan flash card berbentuk peta konsep yang terdiri dari gambar. - Kemudian guru melafalkan kata dalam bahasa Arab dan meminta siswa mengulangnya untuk memastikan bahwa siswa bisa mengucapkannya dengan pengucapan yang benar. - Guru memperlihatkan flash card berbentuk peta konsep yang terdiri dari gambar, kemudian guru melafalkan kata dalam bahasa Arab dan meminta siswa mengulangnya. - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2 siswa. - Guru membagikan materi berupa flash card berbentuk peta konsep kepada siswa dan meminta siswa untuk memahami dan mempresentasikan materi kepada kelompoknya sesuai apa yang telah dipresentasikan oleh guru. - Kemudian siswa memberikan pertanyaan kepada kelompoknya dengan menunjukkan flash card satu per satu secara acak, jika siswa memberikan jawaban yang benar, letakkan flash card yang dijawab dengan benar dalam tumpukan kanan. - Jika siswa memberikan respon yang salah atau tidak ada tanggapan, beritahu jawaban yang benar, dan letakkan flash card di tumpukan sisi kiri. - Setelah selesai menunjukkan semua flash card, siswa dapat melanjutkan sesi flash card dengan menggunakan tumpukan kartu yang salah jawab. Lanjutkan dengan cara yang sama, letakkan flash card yang dijawab dengan benar di sebelah kanan dan salah menjawab flash card di sebelah kiri. - Setelah siswa menguasai set lengkap kartu flash, latihlah secara berkala untuk memastikan siswa mengingatnya. - Siswa diminta untuk menuliskan mufrodat yang telah diberikan guru. - Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat jumlah mufidah atau kalimat dari kosakata. 3. Penutup - Guru memberikan penguatan terkait materi yang telah diajarkan. - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. - Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.
--

Gambar 21. Tampilan kegiatan pembelajaran 5

F. Kegiatan Pembelajaran 6 1. Pendahuluan - Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan dan menanyakan kabar siswa. - Guru mempresensi kehadiran siswa. - Guru mengulangi pelajaran dengan pertanyaan singkat sesuai dengan pelajaran yang telah dipelajari. - Guru menyampaikan judul materi dengan memberikan acuan pertanyaan terkait topik. 2. Kegiatan Inti - Setiap pertemuan memberikan 11 kosakata baru yang berkaitan dengan tema buku LKS Bahasa Arab untuk Madrasah Aliyah kelas III dengan media flash card terkait : سَلَوَكِيَاثُ تُخْذُثُ فِي الرِّضَاعَةِ وَالْحَمْلَةِ فِي الطُّفُولَةِ الْمُبَكَّرَةِ فِي الطُّفُولَةِ الْمُؤَخَّرَةِ - Guru memperlihatkan materi berupa flash card pertama yang berbentuk peta konsep kepada siswa yang terdiri dari kata dalam bahasa Arab dan tahanan hingga siswa dapat melihat dengan jelas. Simpan flash card berbentuk peta konsep yang terdiri dari gambar. - Kemudian guru melafalkan kata dalam bahasa Arab dan meminta siswa mengulangnya untuk memastikan bahwa siswa bisa mengucapkannya dengan pengucapan yang benar. - Guru memperlihatkan flash card berbentuk peta konsep yang terdiri dari gambar, kemudian guru melafalkan kata dalam bahasa Arab dan meminta siswa mengulangnya. - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2 siswa. - Guru membagikan materi berupa flash card berbentuk peta konsep kepada siswa dan meminta siswa untuk memahami dan mempresentasikan materi kepada kelompoknya sesuai apa yang telah dipresentasikan oleh guru. - Kemudian siswa memberikan pertanyaan kepada kelompoknya dengan menunjukkan flash card satu per satu secara acak, jika siswa memberikan jawaban yang benar, letakkan flash card yang dijawab dengan benar dalam tumpukan kanan. - Jika siswa memberikan respon yang salah atau tidak ada tanggapan, beritahu jawaban yang benar, dan letakkan flash card di tumpukan sisi kiri. - Setelah selesai menunjukkan semua flash card, siswa dapat melanjutkan sesi flash card dengan menggunakan tumpukan kartu yang salah jawab. Lanjutkan dengan cara yang sama, letakkan flash card yang dijawab dengan benar di sebelah kanan dan salah menjawab flash card di sebelah kiri. - Setelah siswa menguasai set lengkap kartu flash, latihlah secara berkala untuk memastikan siswa mengingatnya. - Siswa diminta untuk menuliskan mufrodat yang telah diberikan guru. - Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat jumlah mufidah atau kalimat dari kosakata. 3. Penutup - Guru memberikan penguatan terkait materi yang telah diajarkan. - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. - Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

Gambar 22. Tampilan kegiatan pembelajaran 6

F. Kegiatan Pembelajaran 7 1. Pendahuluan - Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan dan menanyakan kabar siswa. - Guru mempresensi kehadiran siswa. - Guru mengulangi pelajaran dengan pertanyaan singkat sesuai dengan pelajaran yang telah dipelajari. - Guru menyampaikan judul materi dengan memberikan acuan pertanyaan terkait topik. 2. Kegiatan Inti - Setiap pertemuan memberikan 12 kosakata baru yang berkaitan dengan tema buku LKS Bahasa Arab untuk Madrasah Aliyah kelas III dengan media flash card terkait : سَلَوُكَيْتَ تَحْدُثُ فِي الْمَرَاهِقَةِ فِي الشَّبَابِ فِي السُّيُوفَةِ - Guru memperlihatkan materi berupa flash card pertama yang berbentuk peta konsep kepada siswa yang terdiri dari kata dalam bahasa Arab dan tahanan hingga siswa dapat melihat dengan jelas. Simpan flash card berbentuk peta konsep yang terdiri dari gambar. - Kemudian guru melafalkan kata dalam bahasa Arab dan meminta siswa mengulanginya untuk memastikan bahwa siswa bisa mengucapkannya dengan pengucapan yang benar. - Guru memperlihatkan flash card berbentuk peta konsep yang terdiri dari gambar, kemudian guru melafalkan kata dalam bahasa Arab dan meminta siswa mengulanginya. - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2 siswa. - Guru membagikan materi berupa flash card berbentuk peta konsep kepada siswa dan meminta siswa untuk memahami dan mempresentasikan materi kepada kelompoknya sesuai apa yang telah dipresentasikan oleh guru. - kemudian siswa memberikan pertanyaan kepada kelompoknya dengan menunjukkan flash card satu per satu secara acak, jika siswa memberikan jawaban yang benar, letakkan flash card yang dijawab dengan benar dalam tumpukan kanan. - Jika siswa memberikan respon yang salah atau tidak ada tanggapan, beritahu jawaban yang benar, dan letakkan flash card di tumpukan sisi kiri. - Setelah selesai menunjukkan semua flash card, siswa dapat melanjutkan sesi flash card dengan menggunakan tumpukan kartu yang salah jawab. Lanjutkan dengan cara yang sama, letakkan flash card yang dijawab dengan benar di sebelah kanan dan salah menjawab flash card di sebelah kiri. - Setelah siswa menguasai set lengkap kartu flash, latihlah secara berkala untuk memastikan siswa mengingatnya. - Siswa diminta untuk menuliskan mufrodat yang telah diberikan guru. - Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat jumlah mufidah atau kalimat dari kosakata. 3. Penutup - Guru memberikan penguatan terkait materi yang telah diajarkan. - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. - Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

Gambar 23. Tampilan kegiatan pembelajaran 7

G. Kegiatan Pembelajaran 8 (Riview & Penilaian) - Penilaian/evaluasi dilakukan pada saat proses bermain kartu kata berbahasa Arab atau meriview materi yang telah disampaikan. 1. Pendahuluan - Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan dan menanyakan kabar siswa. - Guru mempresensi kehadiran siswa 2. Kegiatan Inti - Guru mengulangi pelajaran atau meriview materi sesuai dengan pelajaran yang telah dipelajari. - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2 siswa - Melalui teks dialog dari guru, siswa menirukan teks hiwar sesuai yang dilafalkan guru terkait topik yang dipelajari untuk memastikan bahwa siswa bisa mengucapkannya dengan pengucapan yang benar. - Siswa diminta untuk memahami materi baru terkait teks dialog dari guru - Siswa bertanya terkait topik yang dipelajari - Siswa mempraktekkan dialog dengan teman sebayanya - Guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk menerapkan percakapan dengan tepat dan lancar terkait topik yang dipelajari 3. Penutup - Guru memberikan penguatan terkait materi yang telah diajarkan. - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. - Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

Gambar 24. Tampilan kegiatan pembelajaran 8 (Review & Penilaian)

3.5 Validasi Produk

Media kartu kata bergambar dan kegiatan pembelajaran atau RPP yang telah selesai dirancang dan dibuat kemudian divalidasi ahli materi, ahli media maupun ahli pembelajaran untuk memperoleh kritik, saran, masukan atau tanggapan terkait produk kartu kata bergambar dan RPP. Hal ini dilaksanakan supaya media layak untuk digunakan dalam uji coba. Masing-masing deskripsi data akan dipaparkan dalam penjelasan sebagai berikut:

3.5.1 Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Adapun validator ahli materi yang memvalidasi media flash card ini yaitu Moh. Fauzan, S.Pd., M.Pd.I yang merupakan dosen dari Jurusan Sastra Arab Universitas Negeri Malang. Validasi dengan ahli materi dilaksanakan sebanyak satu kali. Validasi Ahli Materi ini dilakukan pada tanggal 1 - 5 oktober 2020.

Data pada tahap validasi ini diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli materi. Angket diisi dengan pedoman penilaian skor 1, 2, 3 dan 4. Skor 1 untuk kategori penilaian: sangat kurang baik, sangat kurang menarik, sangat kurang jelas, dan sangat kurang menarik. Skor 2 untuk kategori penilaian: kurang baik, kurang sesuai, kurang jelas, dan kurang menarik. Skor 3 untuk kategori penilaian: baik, sesuai, jelas, dan menarik. Skor 4 untuk kategori penilaian: sangat baik, sangat sesuai, sangat jelas, dan sangat menarik.

Hasil validasi dari ahli materi adalah sebagai berikut. Kesesuaian media flashcard dengan tema pembelajaran mendapat skor 4, efektifitas media dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa mendapat skor 3, kesesuaian kosakata dalam media dengan kemampuan siswa mendapat skor 4, kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran mendapat skor 4, efektifitas media dalam pembelajaran bahasa Arab mendapat skor 3, kesesuaian media untuk pembelajaran secara berkelompok mendapat skor 3, ketepatan pemilihan media untuk mencapai tujuan pembelajaran mendapat skor 4, kemenarikan materi mendapat skor 4, dan kebermanfaatan media flashcard mendapat skor 4 yang mana dapat dilihat pada Lampiran.

Disamping menilai produk kartu kata berbahasa Arab yang telah dikembangkan, ahli materi juga memberikan beberapa saran atau masukan untuk media tersebut. Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut. (1) Ahli materi memberikan saran untuk perbaikan materi terkait kalimat *بكرة القدم تتعلق بأشياء* dirubah menjadi *بكرة المتعلقة الأشياء*, (2) Ahli materi juga menyarankan untuk mencari font yang paling jelas dan kalau bisa tidak ada bayang-bayangnya.

Dengan demikian, maka ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media kartu kata berbahasa Arab yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.

3.5.2 Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Adapun validator ahli media yang memvalidasi produk kartu kata dan gambar adalah Dr. Mohammad Ahsanuddin M.Pd yang merupakan dosen dari Jurusan Sastra Arab Universitas Negeri Malang. Validasi dengan ahli media dilaksanakan pada tanggal 1 - 5 oktober 2020.

Data pada tahap validasi ini diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli media. Angket diisi dengan pedoman penilaian skor 1, 2, 3 dan 4. Skor 1 untuk kategori penilaian tidak baik. Skor

2 untuk kategori penilaian kurang baik. Skor 3 untuk kategori penilaian baik. Dan skor 4 untuk kategori penilaian sangat baik.

Hasil validasi dari ahli media adalah sebagai berikut. Tampilan gambar flash card mendapat skor 2, kejelasan gambar dalam media mendapat skor 3, ketepatan gambar yang digunakan mendapat skor 3, keserasian flashcard (komposisi warna, gambar dan tulisan) mendapat skor 2, kejelasan tulisan (jenis font, ukuran font, dan warna font) mendapat skor 2, keserasian ukuran gambar dan tulisan mendapat skor 3, kualitas kertas yang digunakan mendapat skor 3, kemenarikan media mendapat skor 3, keefektifan media yang digunakan mendapat skor 3, kemudahan dalam penggunaan media mendapat skor 3, dan kebermanfaatan media yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran mendapat skor 3, yang mana dapat dilihat pada Lampiran.

Pada tahap validasi ini dosen ahli media juga memberikan masukan atau saran untuk media tersebut. Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut. (1) Ahli media menyarankan untuk tidak menggunakan gambar yang ambigu, (2) Ahli media menyarankan untuk mengganti font dengan yang lebih jelas.

Dengan demikian, maka ahli media memberikan kesimpulan bahwa media kartu kata dan gambar yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan dengan revisi.

3.5.3 Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Adapun validator ahli pembelajaran yang memvalidasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini yaitu Ali Ma'sum, S.Pd., M.A yang merupakan dosen dari Jurusan Sastra Arab Universitas Negeri Malang. Validasi dengan ahli pembelajaran dilaksanakan sebanyak satu kali. Validasi ahli pembelajaran ini dilakukan pada tanggal 4 oktober 2020.

Data pada tahap validasi ini diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli pembelajaran. Angket diisi dengan pedoman penilaian skor 1, 2, 3 dan 4. Skor 1 untuk kategori penilaian : tidak baik , tidak menarik, tidak jelas, dan tidak menarik. Skor 2 untuk kategori penilaian : kurang baik, kurang sesuai, kurang jelas, dan kurang menarik. Skor 3 untuk kategori penilaian : baik, sesuai, jelas, dan menarik. Skor 4 untuk kategori penilaian : sangat baik, sangat sesuai, sangat jelas, dan sangat menarik.

Hasil validasi dari ahli pembelajaran adalah sebagai berikut. Kelengkapan komponen RPP (identitas, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator, materi, sumber bahan belajar, kegiatan pembelajaran, penilaian atau evaluasi) mendapat skor 4, kelengkapan dan kejelasan identitas RPP (data sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, dan alokasi waktu) mendapat skor 4, kesesuaian alokasi waktu yang disediakan dengan pembelajaran mendapat skor 4, indikator-indikator yang terdapat pada RPP sudah sesuai dengan kompetensi dasar mendapat skor 4, keterkaitan dan keterpaduan antara kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran mendapat skor 4, materi prasyarat yang dimuat pada RPP sesuai dengan materi yang akan diajarkan mendapat skor 3, ketepatan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dikembangkan mendapat skor 4, mencantumkan penilaian atau evaluasi proses mendapat skor 3, struktur kalimat pada RPP mudah dimengerti mendapat skor 3, dan RPP yang dibuat mengarahkan siswa untuk belajar secara aktif mendapat skor 4 yang mana dapat dilihat pada Lampiran.

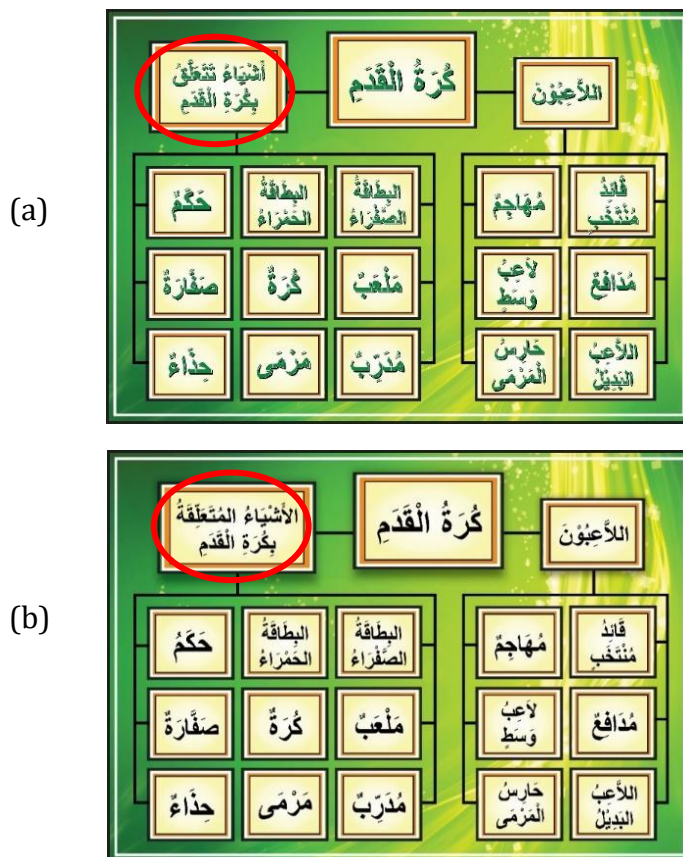
Pada tahap validasi ini dosen ahli pembelajaran juga memberikan masukan atau saran untuk RPP tersebut. Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran adalah sebagai berikut. (1) Pada bab I kegiatan pembelajaran 3, jumlah kosakata yang diberikan tidak disebutkan secara spesifik; hal ini berbeda dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang lainnya. Sebaiknya konsisten disebutkan juga, agar diketahui jumlah kumulatif kosa kata yang minimal akan dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran. (2) Kegiatan evaluasi sudah dijelaskan dalam RPP, mungkin akan lebih lengkap dan sempurna jika dilengkapi pula dengan instrumen evaluasi yang digunakan. (3) Secara umum, RPP dan Media yang dikembangkan sudah sangat baik untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab di jenjang Madrasah Aliyah.

Dengan demikian, maka ahli pembelajaran memberikan kesimpulan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.

3.6 Validasi Produk

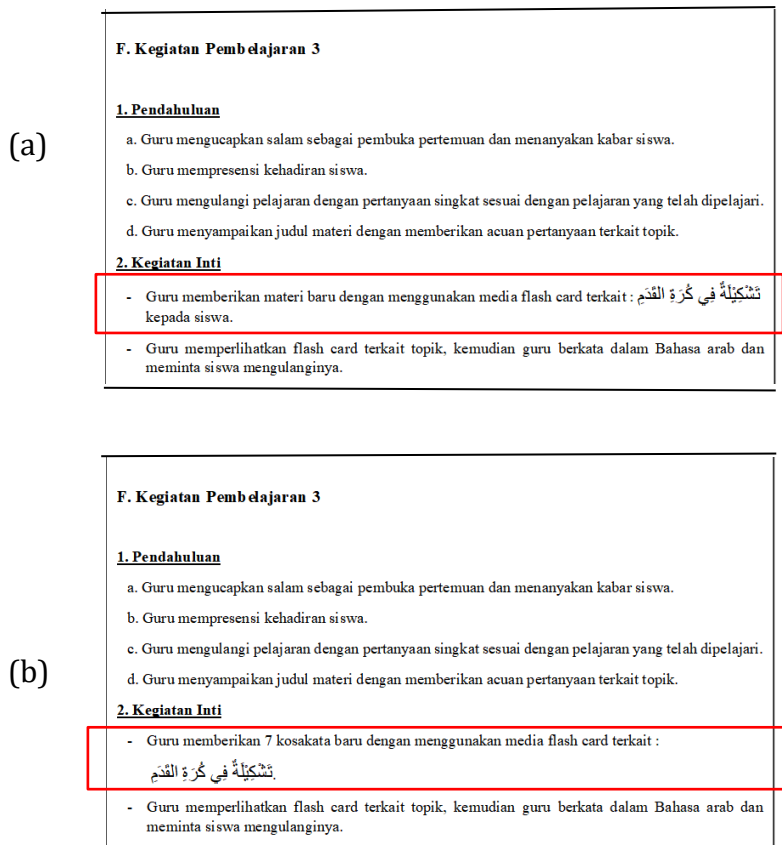
Produk direvisi dengan mengacu pada beberapa masukan dan saran yang diungkapkan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran pada angket. Berikut tampilan media kartu dan RPP sebelum dan sesudah direvisi:

1. kalimat القدم بكرة تتعلق الأشياء direvisi menjadi القدم المتعلقة الأشياء dan merevisi font yang paling jelas serta tidak ada bayang-bayangnya.



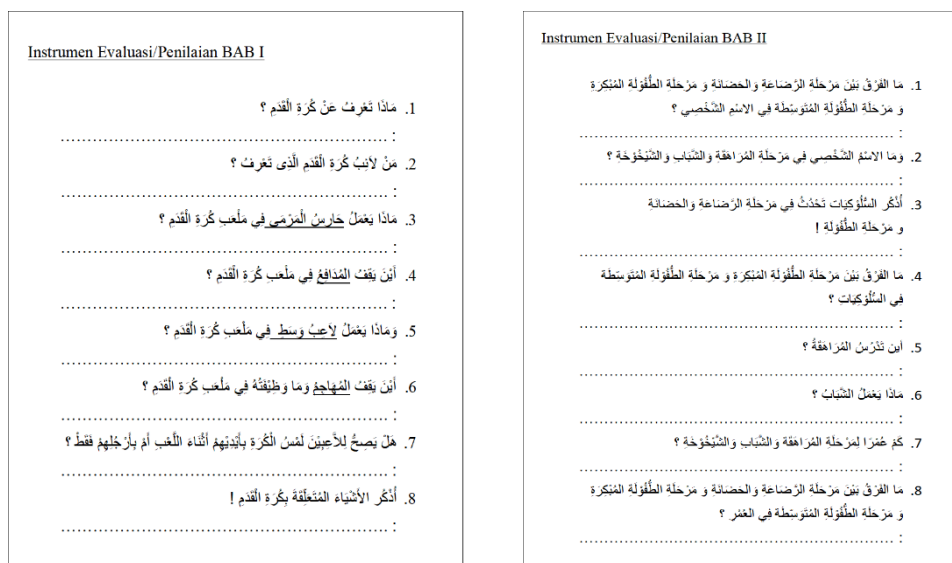
Gambar 25. Media kartu sebelum dan sesudah revisi (a. Media Kartu sebelum direvisi, b. Media Kartu sesudah direvisi)

2. Jumlah kosakata pada bab I kegiatan pembelajaran 3 tidak disebutkan, direvisi dengan menyebutkan jumlah kosakata yang diberikan.



Gambar 26. RPP sebelum dan sesudah revisi (a. RPP sebelum direvisi, b. RPP sesudah direvisi)

3. Kegiatan evaluasi sudah dijelaskan dalam RPP, dilengkapi dengan instrumen evaluasi yang digunakan.



Gambar 27. Tampilan instrumen evaluasi/penilaian

3.7 Uji Coba Lapangan

Setelah media kartu kata berbahasa Arab dinyatakan valid dan layak untuk di uji cobakan, maka produk tersebut langsung di uji cobakan lapangan dikarenakan adanya keterbatasan peneliti. Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 6 – 27 oktober 2020 yang terdiri dari pelaksanaan kegiatan, dan hasil uji coba.

Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan 33 siswa kelas III Madrasah Aliyah Al-Khoirot berbeda-beda kemampuan yang dimiliki siswa. Pelaksanaan uji coba ialah sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran atau RPP yang telah dikembangkan diatas. Adapun aktivitas yang dilaksanakan ketika uji coba yaitu sebagai berikut: (a) Peneliti mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan dan menanyakan kabar siswa dan mempresensi kehadiran siswa. (b) Peneliti mengenalkan kepada siswa terkait media kartu kata dan gambar. (c) Kemudian, peneliti mempresentasikan materi dengan kartu kata bergambar dan menjelaskan cara penggunaan media flash card serta memberikan contoh penggunaan kartu secara berkelompok. (d) Siswa bermain kartu flash card dalam kelompok. (e) Kemudian siswa diminta untuk menuliskan mufradat yang telah diberikan guru. (f) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat jumlah mufradat atau kalimat dari kosakata. (g) Guru memberikan penguatan terkait materi yang telah diajarkan. (h) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. (i) Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

Pada tahap uji coba lapangan ini, guru dan siswa juga diberi angket untuk memberikan penilaian dan saran atau masukan pada produk kartu kata berbahasa Arab yang telah dikembangkan yaitu:

3.7.1 Hasil Penilaian Guru

Pada tahap penilaian ini, data diperoleh dari angket yang diisi oleh guru. Angket diisi dengan pedoman penilaian skor 1, 2, 3 dan 4. Skor 1 untuk kategori penilaian: sangat kurang baik, sangat kurang menarik, sangat kurang jelas, dan sangat kurang menarik. Skor 2 untuk kategori penilaian: kurang baik, kurang sesuai, kurang jelas, dan kurang menarik. Skor 3 untuk kategori penilaian: baik, sesuai, jelas, dan menarik. Skor 4 untuk kategori penilaian: sangat baik, sangat sesuai, sangat jelas, dan sangat menarik.

Terdapat sembilan aspek penilaian pada angket yang diberikan guru yaitu sebagai berikut. Kesesuaian media flashcard dengan pencapaian tujuan pembelajaran mendapat skor 4, bahasa yang digunakan sederhana dan mudah difahami mendapat skor 4, gambar yang disertakan memudahkan pemahaman siswa terhadap mufradat mendapat skor 4, ketepatan penulisan kosa kata (mufradat) pada media mendapat skor 4, kemudahan pemahaman materi oleh siswa dengan menggunakan media flashcard mendapat skor 4, tingkat keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media flashcard mendapat skor 4, kejelasan dan kemenarikan gambar mendapat skor 4, kesesuaian kosa kata dalam media dengan kemampuan siswa mendapat skor 4, dan kebermanfaatan media permainan flash card mendapat skor 4.

Dari penilaian yang dilakukan oleh guru, diketahui bahwa semua pernyataan mendapatkan kriteria sangat baik, sangat sesuai, sangat jelas dan sangat menarik. Dan tidak ada komentar maupun saran yang diberikan guru kecuali pujian yaitu sangat menarik, menambah ilmu, wawasan dan pengetahuan.

3.7.2 Hasil Penilaian Siswa

Data pada tahap penilaian ini diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa. Angket diisi dengan pedoman penilaian skor 1, 2, 3 dan 4. Skor 1 untuk kategori penilaian: sangat kurang baik, sangat kurang menarik, sangat kurang jelas, dan sangat kurang menarik. Skor 2 untuk kategori penilaian: kurang baik, kurang sesuai, kurang jelas, dan kurang menarik. Skor 3 untuk kategori penilaian: baik, sesuai, jelas, dan menarik. Skor 4 untuk kategori penilaian: sangat baik, sangat sesuai, sangat jelas, dan sangat menarik.

Terdapat sembilan aspek penilaian pada angket yang diberikan kepada 33 siswa yaitu sebagai berikut. Tampilan gambar flashcard mendapat skor 118, bahasa yang digunakan sederhana dan mudah difahami mendapat skor 123, gambar yang disertakan memudahkan pemahaman siswa terhadap mufradat mendapat skor 128, penulisan kosa kata (mufradat) pada media yang digunakan sederhana dan mudah difahami mendapat skor 124, kemudahan pemahaman materi oleh siswa dengan menggunakan media flashcard mendapat skor 121, menambah keterampilan mendapat skor 116, kejelasan dan kemenarikan gambar mendapat skor 122, kesesuaian kosa kata dalam media dengan kemampuan siswa mendapat skor 125, kebermanfaatan media yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran mendapat skor 126.

Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh siswa terkait media kartu kata dan gambar berbahasa Arab ini bermacam-macam komentar dan saran yang diberikan. mulai dari media flashcard yang bagus, jelas dan sangat menarik perhatian, media yang digunakan sederhana dan mudah dipahami maupun dihafal, membantu untuk menghafalkan mufrodad, dengan bantuan gambar otak lebih mudah untuk paham, tulisannya jelas dan menyenangkan mata (indah dalam penulisan), menambah pengetahuan dan wawasan serta sangat berperan dan terasa penambahannya.

Melalui tahapan uji coba lapangan yang telah dilakukan, maka produk media yang dihasilkan adalah sebagai berikut : (a) tujuan dari media ini yaitu memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi sesuai dengan 2 bab dan tema yang ada di buku LKS bahasa Arab (Modul Pembelajaran Thawaf) Kurikulum Madrasah (KMA) 2019 Untuk Madrasah Aliyah Kelas III Semester 1, memberikan ketertarikan kepada siswa dalam belajar bahasa Arab, serta memberikan tambahan materi yang telah dikembangkan peneliti melalui media kartu kata dan gambar berbahasa Arab yang diminati siswa; (b) media ini bisa digunakan secara individu maupun berkelompok; (c) setiap media flash card terdiri dari 1 kartu kata bergambar yaitu bentuk persegi panjang dengan ukuran kertas A3 (42,05 x 29,7cm) untuk pegangan guru dan tampilan pada kartu ini dalam bentuk peta konsep. Setiap kartu terdiri dari 16 kartu kata bergambar bentuk persegi panjang dengan ukuran setengahnya A4 (20,602 x 14,557 cm) dengan tampilan kartu atau format bentuk peta konsep, dan setiap kartu terdiri dari 16 bentuk persegi panjang dengan ukuran kurang lebih 8,072 x 6,364 cm dengan format atau tampilan Kartu per kata (mufrodad) yaitu gambar bagian depan dan kata bagian belakang untuk pegangan siswa dengan asumsi kartu kata dan gambar masih jelas dan mudah dipegang oleh siswa dan kegiatan pembelajaran atau RPP sebagai petunjuk penggunaan media. Selain itu, media ini tidak hanya memiliki 1 bentuk gambar saja akan tetapi memiliki berbagai macam bentuk gambar dan kosakata berbahasa Arab yang berbeda pada setiap tema, dan hampir seluruh media ini memiliki gambar. Sehingga siswa tidak hanya mengetahui kosakata atau mufrodad saja akan tetapi siswa dapat mengetahui dan memahami bagaimana bentuk asli dari kosakata. Gambar dipilih semenarik mungkin dan relevan dengan kriteria siswa madrasah

alياهو untuk menarik perhatian siswa. Dan yang terakhir, kartu kata berbahasa Arab mudah digunakan siswa maupun guru karena dilengkapi dengan RPP yang telah dikembangkan.

3.7.3 Revisi Tahap Akhir

Kartu kata berbahasa Arab dapat disimpulkan bahwa siswa MA Al-Khoirot memberikan respon yang positif dan secara keseluruhan, semua siswa telah mengungkapkan bahwa media tersebut sudah baik, keren, dan menarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab yang telah dikembangkan. Hal tersebut bisa dibuktikan dari hasil uji coba lapangan. Setelah melewati tahap uji validitas dan uji coba lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa kartu kata berbahasa Arab dan kegiatan pembelajarannya ini “layak” diaplikasikan untuk pembelajaran bahasa Arab pada kelas III Madrasah Aliyah Al-Khoirot dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Arab.

3.7.4 Kelayakan Pemanfaatan Kartu Kata dan Kegiatan Pembelajaran

Kelayakan Pemanfaatan kartu kata berbahasa Arab dan kegiatan pembelajarannya ini bertujuan mengetahui tingkat keefektifan sebuah produk berupa kartu kata dan kegiatan pembelajaran yang telah dikembangkan. Keefektifan produk yang dilakukan dalam penelitian ini dengan dua cara. Pertama, uji keefektifan validasi ahli materi maupun ahli media yaitu tingkat keefektifan produk dilihat dari hasil penghitungan nilai validitas yang diberikan oleh validator. Kedua, uji keefektifan lapangan yaitu tingkat keefektifan produk dilihat dari hasil penilaian guru dan siswa.

3.7.5 Tingkat Kelayakan dari Uji Validasi Ahli

Kartu kata dan RPP yang telah selesai dirancang dan dibuat, setelah itu di uji validasikan kepada ahli materi, ahli media maupun ahli pembelajaran. Hal ini dilakukan agar mengetahui keefektifan media dan RPP, sehingga dapat disempurnakan dan menjadi lebih baik untuk digunakan di lapangan. Penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran menggunakan angket, berupa penilaian penskoran, komentar, kritik dan saran.

Hasil uji kelayakan produk ini dilakukan dengan uji validitas dengan memberikan lembar kuesioner kepada ahli materi yang berisi 9 butir pertanyaan dan kepada ahli media yang berisi 11 butir pertanyaan serta kepada ahli pembelajaran yang berisi 10 butir guna mendapatkan data kuantitatif yang menunjukkan nilai kevalidan dan kelayakan dari produk hasil yang telah dikembangkan.

3.7.6 Menurut Ahli Materi

Uji ahli materi pada kartu kata berbahasa Arab ini dilakukan oleh Moh. Fauzan, S.Pd., M.Pd.I selaku dosen Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. Angket diisi dengan skala penilaian skor 1,2,3, dan 4. Skor 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat kurang baik, sangat kurang sesuai, sangat kurang jelas, sangat kurang menarik. Skor 2 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan kurang baik, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik. Skor 3 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan baik, sesuai, jelas, menarik. Dan skor 4 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat baik, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik.

Diketahui bahwa hasil uji validasi ahli materi oleh Bapak Moh. Fauzan, S.Pd., M.Pd.I pada media kartu dan gambar sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab ini mendapatkan skor rata-rata 91,7% yang berarti sangat baik. Kriteria tingkat kevalidan yang dikemukakan oleh Arikunto (1997) mengkategorikan media pembelajaran ini dengan kategori Valid dalam aspek materi.

3.7.7 Menurut Ahli Media

Uji ahli media dilakukan oleh Dr. Mohammad Ahsanuddin M.Pd selaku dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab Jurusan Sastra Fakultas Sastra Arab Universitas Negeri Malang. Diketahui bahwa uji ahli media pada media kartu dan gambar sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab ini mendapatkan skor rata-rata 68,2% yang berarti baik. Kriteria tingkat kevalidan yang dikemukakan oleh Arikunto (1997) mengkategorikan media pembelajaran ini dengan kategori Cukup Valid dalam aspek media.

3.7.8 Menurut Ahli Media

Sedangkan uji ahli pembelajaran dilakukan oleh Ali Ma'sum, S.Pd., M.A selaku dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab Jurusan Sastra Fakultas Sastra Arab Universitas Negeri Malang. Diketahui bahwa uji ahli pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Arab ini mendapatkan skor rata-rata 92,5% yang berarti sangat baik. Kriteria tingkat kevalidan yang dikemukakan oleh Arikunto (1997) mengkategorikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini dengan kategori Valid dalam aspek pembelajaran.

3.7.9 Tingkat Kelayakan dari Uji Lapangan

Langkah selanjutnya adalah media di uji cobakan lapangan kepada siswa. Teknis penilaian uji coba media ini sama seperti uji validasi ahli materi dan ahli media yaitu dengan menggunakan angket, berupa penilaian, pendapat, masukan, kritik dan saran dari guru dan siswa mata pelajaran bahasa Arab MA Al-Khoirot terhadap media kartu kata dan gambar yang telah dikembangkan.

3.7.10 Menurut Guru Bahasa Arab

Penilaian ini diisi oleh guru mata pelajaran bahasa Arab MA Al-Khoirot. Angket atau kriteria penilaian dengan skala penilaian skor 1, 2, 3 dan 4. Diketahui penilaian guru pada media kartu dan gambar sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab ini mencapai skor rata-rata 100% yang berarti sangat baik. Kriteria tingkat kevalidan yang dikemukakan oleh Arikunto (1997) mengkategorikan media pembelajaran ini dengan kategori Valid.

3.7.11 Menurut Siswa

Peneliti melaksanakan tahapan uji coba lapangan dengan melibatkan 33 siswa kelas III MA Al-Khoirot. Penilaian menurut siswa diperoleh skor rata-rata 92,8% yang berarti sangat baik. Berdasarkan kriteria tingkat kevalidan yang dikemukakan oleh Arikunto (1997) dapat dikatakan media kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab ini dalam kategori Valid.

Dapat disimpulkan bahwa media kartu kata berbahasa Arab dan kegiatan pembelajarannya, secara keseluruhan dinyatakan “layak” untuk dilaksanakan pada pembelajaran bahasa Arab kelas III di Madrasah Aliyah Al-Khoirot. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji kevalidan ahli materi sebesar 91,7%, hasil uji kevalidan ahli media sebesar 68,2%, hasil penilaian oleh guru sebesar 100% dan oleh siswa sebesar 92,8%.

4. Simpulan

Hasil pengembangan media berupa media kartu kata berbahasa Arab yang memiliki 2 bentuk yaitu bentuk peta konsep dan tampilan perkata. Media ini berisikan materi yang terdiri dari 2 bab sesuai dengan tema yang ada di buku LKS Bahasa Arab (Modul Pembelajaran Thawaf) Kurikulum Madrasah (KMA) 2019 untuk Madrasah Aliyah Kelas III Semester 1. Bab 1 berisi gambar الْقَدَمِ كُرَّةٍ فِي تَشْكِيلِهِ الْقَدَمِ بِكُرَّةٍ تَتَعَلَّقُ أَشْيَاءٌ, اللَّاعِبُونَ الْرِّيَاضَةِ أَنْوَاعُ, dan teks percakapan. Sedangkan Bab 2 berisi gambar الْإِنْسَانِ مَرَّاجِلٍ مِنَ الشَّخْصِيِّ الْأَسْمِ الْإِنْسَانِ مَرَّاجِلٍ فِي تَحْدُثِ سُلُوكِيَّاتٍ, الْمُتَوَسِّطَةِ الطُّفُولَةِ فِي الْمُبَكَّرَةِ الطُّفُولَةِ فِي وَالْحَصَانَةِ الرِّضَاعَةِ فِي تَحْدُثِ فِي الشَّبَابِ فِي الْمُرَافَقَةِ فِي تَحْدُثِ سُلُوكِيَّاتٍ, الْمُتَوَسِّطَةِ الطُّفُولَةِ فِي الْمُبَكَّرَةِ الطُّفُولَةِ فِي وَالْحَصَانَةِ الرِّضَاعَةِ فِي تَحْدُثِ الشَّيْخُوخَةِ dan teks percakapan.

Media kartu kata berbahasa Arab ini mudah digunakan siswa dan guru karena dilengkapi dengan kegiatan pembelajaran bahasa Arab atau RPP yang telah dikembangkan. RPP ini berisi tentang langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan petunjuk penggunaan kartu kata berbahasa Arab serta materi pelajaran bahasa Arab dari bab 1 sampai bab 2. Setiap pertemuan memberikan 7 sampai 18 kosakata baru yang berkaitan dengan tema buku LKS Bahasa Arab (Modul Pembelajaran Thawaf) Kurikulum Madrasah (KMA) 2019 untuk Madrasah Aliyah Kelas III Semester 1 yang digunakan di madrasah tersebut. Kegiatan pembelajaran ini digunakan untuk memperkirakan tindakan dalam pembelajaran sebelum mengajar, dengan rincian tiga RPP berupa pemberian materi untuk tiga minggu pertama, dan satu RPP berupa mereview materi sebelumnya untuk satu minggu terakhir.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media kartu kata berbahasa Arab dan kegiatan pembelajaran untuk siswa kelas III Madrasah Aliyah Al-Khoirot, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa kartu kata berbahasa Arab ini layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab setelah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran serta penilaian oleh guru dan siswa. Hal itu dibuktikan dengan hasil uji kevalidan dengan skor rata-rata ahli materi 91,7%, ahli media 68,2% dan ahli pembelajaran 92,5%. Uji lapangan dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 33 siswa kelas III MA Al-Khoirot dan 1 guru mata pelajaran bahasa Arab. Hasil uji lapangan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab sebesar 100% dan siswa sebesar 92,8%. Adapun skor rata-rata secara keseluruhan adalah sebesar 89% yang dihasilkan melalui perhitungan dengan Microsoft Excel.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan tersebut, diutarakan saran berkenaan dengan pengembangan kartu kata berbahasa Arab dan kegiatan pembelajarannya: (1) Kepada Kepala Madrasah Aliyah, supaya melakukan pengadaan kartu kata berbahasa Arab sebagai salah satu media pembelajaran di Madrasah Aliyah. (2) Kepada Mu'allim Madrasah Aliyah, bisa menggunakan kartu kata berbahasa Arab sebagai media pembelajaran guna menambah kosakata dan keaktifan siswa ketika pembelajaran berlangsung. (3) Kepada pengembang selanjutnya, media kartu kata berbahasa Arab dan materi bahasa Arab untuk siswa kelas III madrasah Aliyah bisa diperluas kembali atas lingkup bab dan materi yang lebih luas.

References

- Ainin, M. (2013). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arab. *OKARA*, 2(8).
- Anggraeni, P. & Akbar, A. (2018). Kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran dan proses pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2).
- Astuti, W. (2016). Berbagai strategi pembelajaran kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 5(2).
- Asrori, I. & Ahsanuddin. (2016). *Media pembelajaran bahasa Arab dari kartu sederhana sampai web penjelajah dunia*. Malang: CV Bintang Sejahtera.
- Arikunto, S. (1997). *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational research*. New York: Longman.
- Hendri, M. (2017). Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab melalui pendekatan Komunikatif. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 3(2).
- Mufidah, N., Salamah, U., Muthoharoh, I., & Islamy, M. I. (2019). Hybrid learning dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab pada anak berbantuan media Al-Mutho. *AL-MUDARRIS: Journal of Education*, 2(1).
- Musthofa, A. & Asrohah. (2015). *Perencanaan pembelajaran*. Surabaya: Kopertais IV Press.
- Murtadho, N. (2008). Penyelarasan materi dan model RPP bahasa Arab untuk pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 36(2).
- Ramadani, F.S. & Baroroh, R.U. (2020). Strategi dan metode pembelajaran kosakata bahasa Arab. *IJAZ ARABI: Journal of Arabic Learning*, 3(2).
- Rizqi, K. (2013). *Penggunaan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pelafalan mufrodat Bahasa Arab pada siswa tunarungu di SDLB Negeri Ungaran tahun 2012/2013*. Unpublished undergraduate thesis. Semarang: UNNES.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran kosakata*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Unsi, B.T. (2014). Media gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. *TAFATQUH: Jurnal Penelitian dan Kajian Keislaman*, 2(1).
- <https://www.pngdownload.id/>. Diakses pada 16 September sampai 25 oktober 2020.
- https://www.pikpng.com/pngvi/ixJRibb_sky-hd-black-player-pemain-sepak-bola-hd-clipart/. Diakses pada 16 September sampai 25 oktober 2020.
- https://web.facebook.com/pendukungbarcelonaindonesia/posts/inikah-formasi-terbaik-barcelona-gimana-komentar-kalian-culs-yang-melihat-barca-/1918052248302854/?_rdc=1&_rdr. Diakses pada 7 Oktober 2020.

Unyil's Personality and Self-Actualization in *The Adventures of Si Unyil*

Kepribadian dan Aktualisasi Diri Unyil dalam *Petualangan Si Unyil*

Prayoga Adi Purna, Dewi Pusposari*

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

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

Paper received: 04-02-2021; revised: 16-02-2021; accepted: 28-02-2021

Abstract

This present study aims at describing the personality and self-actualization of Unyil in the animation video of *The Adventures of Si Unyil*. This is a descriptive qualitative study in which the personality of Unyil was analyzed using Sigmund Freud's psychoanalysis theory with the theory specifying id, ego, and superego. Meanwhile, the self-actualization of Unyil was explored using Abraham Maslow's hierarchy of need with the needs consisting of physiological, safety, social, self-conception, and self-actualization. The data were elicited via a number of methods, including observation, transcription, and note-taking. The collected data were then analyzed using the chosen theories. The key findings of this study indicate that Unyil embraces a good personality by helping others, conforming to the acceptable norms, competitive, and selfless. However, at some point, he is also selfish and likes to tease his friends. With respect to self-actualization, it can be said that Unyil can generally fulfill his needs. The needs he cannot fulfill were not all due to his mistakes.

Keywords: Unyil, personality, self-actualization

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepribadian dan aktualisasi diri Unyil dalam animasi *Petualangan Si Unyil*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Peneliti dalam penelitian ini berusaha mendeskripsikan kepribadian dan aktualisasi diri Unyil dalam *Petualangan Si Unyil*. Kepribadian Unyil dianalisis menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Teori psikoanalisis Sigmund Freud, yaitu id, ego, dan superego. Teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow digunakan untuk menganalisis pemenuhan aktualisasi diri Unyil. Teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow terdiri dari kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan keamanan, kebutuhan sosial, kebutuhan harga diri, dan aktualisasi diri. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan metode menonton, mentranskripsi, dan mencatat. Kemudian data-data dalam penelitian ini dikaitkan dengan teori psikoanalisis Sigmund Freud dan hierarki kebutuhan Abraham Maslow. Teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow Hasil penelitian ini adalah Unyil memiliki kepribadian yang baik dengan mau menolong orang, berkelakuan baik sesuai norma-norma, kompetitif, dan tidak mementingkan dirinya sendiri. Namun, di waktu tertentu Unyil terkadang egois dan mengejek temannya. Unyil dapat memenuhi sebagian besar kebutuhannya sehingga dapat memenuhi aktualisasi dirinya. Kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi Unyil tidak semua karena faktor kesalahannya.

Kata kunci: Unyil, kepribadian, aktualisasi diri

1. Pendahuluan

Unyil adalah acara film seri boneka anak yang tayang pertama kali di TVRI pada 5 April 1981. Unyil berasal dari kata mungil yang memiliki arti kecil. Acara Unyil di produksi oleh PFN yang berfokus pada Unyil seorang anak dengan usia Sekolah Dasar bersama teman-temannya di Desa Sukamaju. Unyil menjadi ikon cerita anak-anak di Indonesia. Terdapat unsur-unsur

dalam acara Unyil yang ditirukan oleh anak-anak saat bermain, seperti “hompimpah alaiyum gambreng”.

Acara Unyil dalam pertelevisian Indonesia mengalami pasang surut hingga diadaptasi menjadi animasi Petualangan Si Unyil. Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk suatu gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian (Utami, 2011). Animasi Petualangan Si Unyil merupakan animasi dengan jenis 3D karena karakternya tampak seperti hidup dan tidak terlihat datar (Purnama, 2013). Petualangan Si Unyil di produksi oleh PFN dan diluncurkan pada 30 Maret 2017 bertepatan dengan Hari Film Nasional. Animasi Petualangan Si Unyil dapat ditonton melalui situs berbagai video yaitu Vidio.com.

Tokoh dalam Petualangan Si Unyil menggunakan tokoh lama berdasarkan Si Unyil versi boneka dengan beberapa penambahan tokoh. Tokoh merupakan gambaran sebagai manusia biasa yang memiliki kepribadian sesuai dengan dari pengarang (Rokhmansyah, 2018). Unyil digambarkan memiliki kepribadian yang baik, cerdas, dan mudah bergaul. Hal ini bertujuan untuk memberikan tontonan yang tidak hanya menghibur bagi anak-anak tetapi juga tuntunan yang mendidik. Penggambaran Unyil yang memiliki kepribadian sebagai anak yang baik sesuai dengan rencana awal Unyil sebagai tokoh yang dapat diteladani oleh anak-anak (Imanda, 2004).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepribadian dan aktualisasi diri tokoh Unyil yang menjadi tokoh utama di dalam animasi Petualangan Si Unyil. Kepribadian adalah bagian dari jiwa yang membangun keberadaan manusia untuk menjadi satu kesatuan, tidak terpecah-belah dalam setiap fungsi-fungsinya (Abraham, 2018). Kepribadian dalam kehidupan sehari-hari digunakan untuk menggambarkan: (1) identitas atau jati diri seseorang, (2) kesan umum seseorang terhadap dirinya sendiri atau orang lain, dan (3) menunjukkan fungsi-fungsi kepribadian yang bermasalah atau sehat (Setyorini, 2017).

Freud membedakan tiga sistem dalam hidup psikis: id, ego, dan superego. Dalam peristilahan psikoanalisis, tiga faktor ini dikenal juga sebagai tiga “instansi” yang menandai hidup psikis (Bertens, 2006). Id adalah lapisan psikis yang paling mendasar yang terdapat naluri bawaan. Id menjadi bahan dasar bagi pembentukan hidup psikis lebih lanjut. Id di suatu waktu sesekali tidak mendapat pengaruh oleh kontrol yang dilakukan pihak ego. Id beroperasi berdasarkan prinsip kenikmatan, di mana prinsip kesenangan masih memiliki kuasa. Prinsip kenikmatan id diproses melalui dua cara, yaitu dengan proses tindak refleks dan proses premier.

Ego menurut Freud terbentuk dengan diferensiasi dari id karena memiliki kontak dengan dunia luar. Aktivitas ego bersifat sadar, pra sadar ataupun tidak sadar. Sebagian besar aktivitas ego bersifat sadar. Aktivitas prasadar yang dilakukan oleh ego dikemukakan oleh fungsi ingatan. Aktivitas tidak sadar ego dilakukan dengan mekanisme-mekanisme pertahanan. Tugas ego adalah mempertahankan kepribadiannya sendiri dan menjamin adaptasi yang dilakukan dengan lingkungan sekitar, memecahkan konflik-konflik dengan realitas dan keinginan yang tidak cocok antara satu dengan yang lain.

Superego terbentuk dari internalisasi, yaitu perintah-perintah atau larangan-larangan yang berasal dari pihak luar khususnya dari orang tua. Dengan kata lain, superego merupakan

adalah hasil buah hasil proses internalisasi, sejauh mana jenis larangan atau perintah yang tadinya dianggap menjadi sesuatu yang asing bagi subjek, pada akhirnya akan dianggap sesuatu yang berasal dari subjek itu sendiri. Superego merupakan dasar hati nurani dan moral. Aktivitas superego menyatakan diri dalam konflik ego yang dirasakan dalam emosi-emosi seperti rasa bersalah, rasa menyesal, dan lain sebagainya. Sikap-sikap seperti observasi diri, kritik, dan inhibisi berasal dari superego.

Orang-orang yang mampu untuk mengaktualisasikan diri dalam pandangan Maslow tergantung dari pengalaman-pengalaman yang di dapat saat anak-anak (Sejati, 2019). Maslow membagi hierarki kebutuhan manusia menjadi 5 tingkatan, yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan keamanan, kebutuhan sosial, kebutuhan harga diri, dan aktualisasi diri (Maslow, 1984). Sebelum dapat mencapai aktualisasi diri, kebutuhan-kebutuhan sebelumnya harus terpenuhi terlebih dahulu.

Kebutuhan fisiologis, kebutuhan-kebutuhan pokok manusia seperti sandang, pangan, dan papan adalah wujud nyata dari kebutuhan fisiologis. Kebutuhan fisiologis memiliki sifat homeostatik, yaitu berusaha untuk menjaga keseimbangan unsur-unsur fisik. Kebutuhan fisiologis dianggap kebutuhan paling mendasar karena setiap orang memerlukannya secara terus menerus dari awal hingga akhir hidupnya. Karakteristik dari kebutuhan fisiologis adalah akan secara berkala muncul terus menerus.

Kebutuhan akan keamanan, kebutuhan ini tidak hanya diartikan sebagai keamanan secara fisik, tetapi juga keamanan yang berkaitan dengan aspek fisiologis. Kebutuhan keamanan adalah mempertahankan kehidupan dalam jangka waktu yang panjang. Kebutuhan akan keamanan mencakup kebutuhan akan hukum, rasa tentram, dan keteraturan.

Kebutuhan sosial, manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial sehingga membutuhkan antar sesama manusia. Manusia didalam kehidupan organisasional memiliki banyak kebutuhan yang berkaitan dengan penghargaan atas harkat dan martabatnya serta pengakuan terhadap keberadaan seseorang. Kebutuhan sosial mencakup kebutuhan kasih sayang, diterima, persahabatan, dan rasa saling memiliki.

Kebutuhan harga diri, semua orang perlu mendapatkan pengakuan dari orang lain atas statusnya dan keberadaan. Hal ini membuat orang memerlukan harga diri di dalam dirinya. Terdapat dua jenis harga diri, yaitu mendapatkan penghargaan dari orang lain dan menghargai diri sendiri.

Aktualisasi diri, setelah semua kebutuhan telah berhasil dipenuhi, muncul kebutuhan aktualisasi diri. Aktualisasi diri adalah keinginan untuk mendapatkan sebuah kepuasan, menyadari semua potensi diri yang dimiliki, melakukan apa saja yang dapat dilakukan, menjadi kreatif, dan bebas mencapai puncak prestasi sesuai dengan potensi yang dimiliki. Aktualisasi diri tidak akan melibatkan keseimbangan, tetapi akan melibatkan keinginan karena untuk memenuhi potensi sehingga menjadi semua yang bisa dilakukan.

Berdasarkan pengamatan, sejauh ini tulisan yang secara khusus mengkaji mengenai kepribadian dan aktualisasi tokoh Unyil di dalam animasi Petualangan Si Unyil belum ada. Terdapat penelitian terdahulu yang membahas mengenai kepribadian dan aktualisasi diri tokoh. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Kartika Nurul Nugrahini pada tahun 2014 dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul Kepribadian dan Aktualisasi Diri Tokoh Utama

dalam Novel Supernova Episode Partikel Karya Dewi Lestari (Tinjauan Psikologi Sastra). Hasil dalam penelitian tersebut adalah tokoh Zarah sebagai tokoh utama memiliki kepribadian cerdas, pemberontak, dan keras kepala. Aktualisasi diri pada tokoh Zarah dalam novel Partikel karya Dewi, yaitu ingin untuk menemui ayahnya dan menjadi fotografer profesional.

Kedua, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Kepribadian Tokoh Utama Dalam Novel Sebelas Patriot Karya Andrea Hirata: Kajian Psikoanalisis. Penelitian ini disusun oleh Abel Hakimi Yarta yang dilakukan pada 2012 dari Universitas Negeri Padang. Hasil penelitian tersebut adalah Ikal memiliki keinginan ayahnya untuk menjadi pemain sepak bola.

Ketiga, penelitian dengan judul Aktualisasi Diri Tokoh dalam Novel peREmpuan Karya Maman Suherman: Tinjauan Psikologi Humanistik Abraham Maslow yang dilakukan oleh Hasmiati (2018), mahasiswa dari Universitas Negeri Makassar pada 2018. Hasil penelitian tersebut diketahui bahwa tokoh di dalam novel peREmpuan, yaitu Melur, Sekar, dan Herman adalah dapat memenuhi kebutuhan pencapaian aktualisasi diri dan mampu mengaktualisasikan dirinya sesuai dengan teori Psikologi Humanistik Abraham Maslow.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Kepribadian Dan Aktualisasi Diri Tokoh Si Unyil dalam Serial Animasi Petualangan Si Unyil”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepribadian dan aktualisasi diri tokoh Unyil yang menjadi tokoh utama di dalam animasi Petualangan Si Unyil. Manfaat penelitian ini adalah dapat mengetahui kepribadian dan proses pemenuhan aktualisasi diri tokoh Unyil yang dijadikan panutan oleh masyarakat terutama anak-anak.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepribadian dan aktualisasi diri Unyil dalam animasi Petualangan Si Unyil episode 1-12. Berdasarkan tujuan tersebut, maka jenis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kualitatif. Pada model deskriptif kualitatif terdapat langkah-langkah yang perlu dilalui sesuai dengan tahapan pelaksanaannya, yaitu (1) tahap pengumpulan data, (2) tahap analisis data, dan (3) tahap penyajian hasil analisis data.

Data penelitian ini berupa kepribadian dan aktualisasi diri Unyil dalam animasi Petualangan Si Unyil episode 1-12. Data penelitian ini dalam bentuk transkripsi dialog berupa kata, frasa, klausa atau kalimat, dan peristiwa yang terkait dengan kepribadian dan aktualisasi diri Unyil dalam animasi Petualangan Si Unyil episode 1-12. Sumber data dalam penelitian ini adalah animasi Petualangan Si Unyil produksi Produksi Film Negara (PFN).

Instrumen pada penelitian ini adalah peneliti sendiri atau human instrument. Untuk memudahkan penelitian, peneliti menggunakan kartu data. Kartu data digunakan dalam penelitian ini untuk mencatat tentang kepribadian dan usaha aktualisasi diri tokoh Unyil dalam animasi Petualangan Si Unyil. Peneliti terjun langsung untuk mengumpulkan data berdasarkan variabel-variabel yang dimaksud.

Analisis data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif. Analisis data dilakukan untuk mendeskripsikan kepribadian dan aktualisasi diri Unyil dalam animasi Petualangan Si Unyil episode 1-12. Langkah-langkah yang dilakukan adalah, peneliti mendeskripsikan kepribadian dan aktualisasi diri Unyil dalam Petualangan Si Unyil. Data yang telah diperoleh dideskripsikan secara singkat untuk kemudian dijabarkan secara jelas. Dari

pemahaman yang diperoleh dari data yang telah dikumpulkan, peneliti menghubungkan keterkaitan antara kepribadian dan aktualisasi diri dengan teori yang digunakan. Langkah terakhir yang digunakan adalah menarik kesimpulan setelah dilakukan pembahasan secara menyeluruh.

3. Hasil dan Pembahasan

Kepribadian dalam teori Sigmund Freud dibagi menjadi tiga, yaitu id, ego, dan superego. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disajikan tabel kepribadian Unyil dalam Petualangan Si Unyil sebagai berikut.

Tabel 1. Akumulasi Kepribadian Unyil dalam *Petualangan Si Unyil* Berdasarkan Psikoanalisis Sigmund Freud

Aspek	Varian	Konteks Cerita
Id	Cerdas	Unyil dapat memberikan saran atau solusi kepada orang yang sedang mengalami sebuah masalah.
		Unyil memiliki kemampuan berpikir kreatif, logis, dan jangka panjang terhadap sesuatu hal.
		Unyil memiliki ingatan yang baik terhadap sesuatu yang pernah ditonton.
	Kompetitif	Unyil tidak mau kalah dengan orang lain terutama dengan temannya.
Ego	Mengejek	Unyil mengejek bentuk badan dari temannya.
	Mementingkan orang lain	Unyil membantu orang lain yang memerlukan bantuan walaupun dirinya sendiri juga memiliki kepentingan.
	Mementingkan diri sendiri	Unyil memilih bermain dengan temannya daripada dengan adiknya.
	Keras kepala	Unyil keukeuh terhadap pendirian dan pendapatnya.
Superego	Melawan rasa takut	Unyil melawan rasa takutnya sendiri dalam situasi mendesak.
	Sosial	Unyil membantu orang di sekitarnya yang memerlukan bantuan.
		Unyil berhubungan baik dengan adiknya dalam lingkup sosial terkecilnya
		Unyil langsung bertindak apabila ada orang yang membutuhkan pertolongan.
	Moral	Unyil bertanggung jawab atas kesalahan yang dibuatnya.
		Unyil melakukan kebiasaan-kebiasaan baik yang ada di masyarakat.
		Unyil berperilaku sesuai dengan norma-norma di masyarakat.
		Unyil merupakan anak yang menjunjung tinggi kejujuran.

Pemenuhan aktualisasi diri dalam teori Abraham Maslow, yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan keamanan, kebutuhan sosial, kebutuhan harga diri, dan aktualisasi diri. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disajikan tabel aktualisasi diri Unyil dalam Petualangan Si Unyil sebagai berikut.

Tabel 2. Akumulasi Aktualisasi Diri Unyil dalam *Petualangan Si Unyil* Berdasarkan Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow

Aspek	Varian	Konteks Cerita
Kebutuhan Fisiologis	Pangan	Unyil memakan makanan atau cemilan yang didapat dari pemberian orang lain.
	Papan	Unyil bertempat tinggal di rumah yang layak untuk dihuni lengkap dengan perabotannya.
	Fisik	Unyil mengistirahatkan badan dan memulihkan tenaganya dengan tidur.
Kebutuhan Akan Keamanan	Meminta bantuan orang lain	Unyil berteriak meminta pertolongan di kondisi yang mendesak dan darurat.
	Menghindari ketakutan dan kecemasan	Unyil berusaha untuk melakukan sesuatu untuk menghilangkan rasa takut dan cemas dalam dirinya.
	Mencegah terjadinya masalah	Unyil melakukan tindakan agar dirinya terhindar dari masalah yang bisa mendera dirinya.
Kebutuhan Sosial	Dipercaya orang lain	Unyil mendapat kepercayaan dari orang lain untuk melakukan sesuatu atas perintah seseorang.
	Diterima orang lain	Unyil bermain bersama dengan teman-temannya dan bersosialisasi dengan orang di sekitarnya.
Kebutuhan Harga Diri	Menghargai diri sendiri	Unyil mengapresiasi pencapaian yang diraih dirinya sendiri.
	Penghargaan dari orang lain	Unyil memenangkan perlombaan yang diikutinya. Unyil mendapatkan apresiasi dari pencapaian yang diraihnya.
Aktualisasi Diri	Potensi kreativitas	Unyil berusaha memenuhi aktualisasi dirinya menggunakan kreativitas yang dimilikinya.
	Potensi prestasi diri	Unyil berusaha memenuhi aktualisasi dirinya dengan prestasi yang diraihnya.

Tokoh Unyil dalam serial animasi *Petualangan Si Unyil* sangat penting untuk dianalisis kepribadian dan aktualisasi diri dalam sebuah cerita. Hal ini karena masih sedikit penelitian yang membahas mengenai kepribadian dan aktualisasi diri tokoh anak-anak. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti telah menganalisis kepribadian dan aktualisasi diri tokoh Unyil dalam serial animasi *Petualangan Si Unyil* sebagai berikut.

Kepribadian Unyil dalam Petualangan Si Unyil

Id

1) Cerdas

Unyil merupakan anak yang tergolong cerdas. Menggunakan intelegensi yang dimilikinya, Unyil dapat membantu orang lain dalam memecahkan suatu masalah. Intelegensi merupakan kemampuan yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah atau beradaptasi dengan lingkungannya (Woolfoolk dalam Yusuf, 2014). Inteligensi yang dimiliki Unyil untuk memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan ditunjukkan dalam episode Penjaga Tebu, Teman Baru, Sim Salabim, Belajar Mengemudi, dan Super Cuplis.

Episode Penjaga Tebu, kebun tebu yang dijaga Pak Ogah dimasuki oleh maling. Unyil memberikan saran kepada Pak Ogah untuk membuat jebakan guna menangkap pencuri dan membantu membuat jembatan. Episode Teman Baru, teman-teman Unyil sedang beradu

argumen untuk berebut menjadi komandan saat bermain. Unyil memberikan usulan untuk diadakan lomba lari dan yang menjadi pemenang berhak menjadi komandan. Episode Simsalabim, centong Mbok Bariah rusak karena terjatuh. Unyil mengusulkan untuk memperbaiki menggunakan lem tetapi tidak menggunakan lem serbaguna karena baunya yang menyengat. Episode Belajar Mengemudi, Pak Ogah ingin bisa mengemudi agar dapat melamar pekerjaan. Unyil mengusulkan Pak Ogah untuk belajar mengemudi dengan menggunakan gerobak Pak Ableh yang dimodifikasi. Episode Super Cuplis, Cuplis tidak bisa menolong orang karena dianggap masih kecil. Unyil memberikan saran kepada Cuplis untuk menggunakan topeng seperti pahlawan super di komik agar dapat menolong orang. Hal yang dilakukan Unyil dengan membantu orang lain merupakan kecerdasan interpersonal karena peka terhadap perasaan, watak, motivasi, dan temperamen yang dimiliki oleh orang lain (Lalujan, Krismayani, & Manajang, 2019).

Kecerdasan Unyil dapat dilihat dari kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya. Kreativitas Unyil muncul karena proses brainstorming dengan anak-anak diajak untuk terlibat dalam pemunculan ide-ide kreatif (Santrock, 2007). Episode Detektif Cilik, Unyil mengajak teman-temannya untuk bermain menjadi detektif. Ide tersebut muncul dari film mengenai detektif yang ditonton. Episode Rumah Kardus, Unyil ingin membuat rumah dari bahan kardus bekas. Keinginan Unyil untuk membuat rumah dari kardus bekas muncul saat melihat kardus yang sedang ditata oleh Pak Ableh.

Selain dapat berpikir kreatif, Unyil memiliki kemampuan untuk berpikir cepat. Episode Pelatih Kambing, Unyil berusaha untuk mengarahkan Cipluk dalam perlombaan hewan pintar. Unyil berusaha dengan menggunakan badannya seperti hewan banteng. Hal yang dilakukan Unyil merupakan jenis kecerdasan kinestetik badani karena menggunakan tubuh untuk mengekspresikan gagasan (Lalujan et al, 2019). Episode Aku Yang Benar, Unyil dan Ucrit berhasil menemukan pisang berbiji. Unyil berinisiatif untuk membuat alat dari barang yang dibawa Ucrit agar dapat mengambil pisang. Tindakan Unyil dengan membuat alat dari barang yang dibawa Ucrit merupakan kecerdasan intrapersonal karena kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertindak secara adaptif (Lalujan et al, 2019). Setelah berhasil mengambil pisang berbiji, Unyil mengusulkan untuk diambil sekalian pohonnya agar dapat ditanam kembali. Usulan Unyil untuk mengambil pohon pisang merupakan bentuk kecerdasan naturalis karena mengerti flora dan fauna dengan baik (Lalujan et al, 2019).

Kecerdasan Unyil dapat dilihat dari daya ingat yang dimilikinya. Memori anak-anak layaknya orang dewasa, bersifat konstruktif dan rekonstruktif (Santrock, 2007). Episode Simsalabim, Unyil dan teman-temannya gagal memperbaiki centong Mbok Bariah dengan menggunakan lem. Unyil kemudian mengusulkan dengan menggunakan sulap dan mengingat gerakan tersebut. Unyil kemudian merekonstruksi gerakan sulap tersebut dalam usahanya untuk memperbaiki centong Mbok Bariah.

2) Kompetitif

Setiap orang dengan gaya kepribadian berambisi merupakan orang yang benar-benar memiliki ambisi penuh terhadap suatu hal. Orang tersebut akan senang hati menyambut baik tantangan dan berkompetisi (Sjarkawi, 2006). Episode Lomba Lari dan Jagoan Silat, Unyil berkompetisi dengan Endut. Unyil berkompetisi dengan Endut untuk menjadi pemenang lomba lari dan menjadi jagoan silat. Unyil dengan sengaja ingin berkompetisi dengan Endut karena merasa tidak mau kalah.

3) Mengejek

Unyil mengejek Endut yang memiliki badan gempal bahwa tidak akan bisa berlari. Unyil mengejek Endut saat sedang melihat poster perlombaan lomba lari di Desa Sukamaju. Tindakan Unyil kepada Endut merupakan bentuk perundungan. Perundungan yang dilakukan Unyil kepada Endut adalah perundungan verbal karena menggunakan makian atau mengolok-olok korbannya yang biasanya dinilai dari kemampuan fisiknya (Suciartini & Sumartini, 2019).

Ego

1) Mementingkan Kepentingan Orang Lain

Anak-anak perlu untuk mendapat kesempatan dan dorongan untuk belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain (Rohayati, 2013). Ego Unyil untuk membantu orang lain muncul dalam episode Lomba Lari, Pelatih Kambing, Sim Salabim, Super Cuplis, dan Belajar Mengemudi. Episode Lomba Lari, Unyil mau menjaga Belang saat dirinya sedang berlatih lari sebagai persiapan mengikuti perlombaan. Episode Pelatih Kambing, Unyil menerima tawaran untuk menjadi pelatih kambing agar mendapat bola sehingga dapat bermain sepak bola kembali dengan teman-temannya. Episode Sim Salabim, Unyil membantu Cuplis memperbaiki centong Mbok Bariah walaupun dirinya tidak terlibat dalam kejadian tersebut. Episode Belajar Mengemudi, Unyil menolong Pak Ogah untuk belajar mengemudi ketika dirinya sedang bermain mobil-mobil dari kulit jeruk. Episode Super Cuplis, Unyil membantu Cuplis agar dapat menolong orang dengan meminjamkan topeng miliknya.

2) Mementingkan Kepentingan Sendiri

Unyil dapat bertindak egois dan mementingkan kepentingannya sendiri. Unyil memilih untuk bermain sendiri daripada bermain bersama Kinoi dalam episode Rumah Kardus dan Mencari Harta Karun. Unyil memilih bermain sendiri karena tidak suka dengan Kinoi yang mengganggu bermain. Respon yang ditunjukkan Unyil atas tindakan Kinoi merupakan perilaku negativisme. Perilaku negativisme adalah perlawanan terhadap pihak lain untuk berperilaku tertentu (Rohayati, 2013). Hal inilah yang menyebabkan munculnya sikap egois Unyil dengan mementingkan kepentingannya sendiri.

3) Keras Kepala

Unyil memiliki sifat keras kepala dengan tetap tidak mau mengikuti arahan orang yang lebih tua dan keukeuh terhadap pendapatnya. Unyil dalam episode Penjaga Tebu tidak mau mengikuti arahan Pak Ogah untuk pulang. Unyil ingin tetap membantu Pak Ogah untuk menangkap pencuri tebu. Episode Jagoan Silat, Unyil keukeuh terhadap lamanya waktu Babah Liong pergi. Unyil berpendapat bahwa Babah Liong pergi dengan waktu yang lama. Sedangkan Melanie berpendapat Babah Liong hanya pergi sebentar. Sifat keras kepala Unyil muncul disebabkan egosentrisme karena perbedaan perspektif milik sendiri dengan orang lain (Novitasari, 2020).

4) Melawan Rasa Takut

Unyil mengalami suatu kondisi yang membuatnya takut. Episode Teman Baru, Unyil mampu untuk menyeberangi jembatan walaupun sebelumnya diselimuti rasa takut. Episode Aku Yang Benar, Unyil yang sedang mencari pisang berbiji di hutan mendapat gangguan dari Cuplis. Unyil berusaha untuk tetap tenang dan berpikiran positif. Hal yang dilakukan Unyil merupakan bentuk stabilitas emosional dengan menunjukkan kadar kestabilan reaksi emosional terhadap rangsangan lingkungan (Yusuf, 2014).

Superego

1) Sosial

Tidak ada seorang manusia yang hidup tanpa adanya peran dari manusia lain. Manusia selain memenuhi kebutuhannya sendiri juga membutuhkan aktivitas sosial dengan manusia lainnya. Hubungan ini dapat terjalin dengan manusia yang sudah saling mengenal atau baru bertemu pertama kali (Hantono & Pramitasari, 2018). Unyil dalam *Petualangan Si Unyil* menunjukkan hubungan dengan orang lain. Unyil membantu Pak Ogah untuk belajar mengemudi dalam episode Belajar Mengemudi dan menangkap pencuri tebu dalam episode Penjaga Tebu. Unyil membantu Meneer Peter dalam episode Super Cuplis. Unyil juga membantu teman-temannya. Unyil membantu Endut dalam episode Detektif Cilik, membantu Usro menyeberangi jembatan dalam episode Teman Baru, dan menemani Ucrit pergi ke hutan dalam episode Aku Yang Benar. Selain itu, Unyil membantu orang di lingkup keluarganya dengan membantu Kinoi membuat mainan dalam episode Rumah Kardus. Hal ini dapat dijelaskan bahwa dalam satu keluarga manusia perlu berkomunikasi dengan orang tua maupun kakak adik (Listia, 2015). Unyil menunjukkan hubungan sosial dengan adiknya dengan membantu membuatkan pesawat terbang dari kertas lipat.

2) Moral

Unyil berperilaku sesuai moralitas dengan segala sesuatu yang berurusan dengan etika atau sopan santun (Sjarkawi, 2006). Unyil takut dimarahi karena pulang bermain hingga malam hari dalam episode Penjaga Tebu. Unyil juga melakukan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh orang-orang, yaitu mengucapkan terima kasih setelah mendapat pertolongan. Unyil mengucapkan terima kasih kepada Melanie dalam episode Mencari Harta Karun dan Lena dalam episode Teman Baru. Ketika melakukan kesalahan Unyil juga berani untuk bertanggung jawab. Unyil mengetahui hal yang salah atau benar, larangan, dan baik atau buruk. Unyil bertanggung jawab dengan menjadi pelatih kambing untuk mendapatkan bola dalam episode Pelatih Kambing dan membersihkan dagangan Mbok Bariah dalam episode Lomba Lari. Selain itu, Unyil merupakan anak yang menjunjung nilai-nilai kejujuran. Bagi anak-anak kejujuran adalah segalanya dan memerlukan keberanian untuk mengungkapkannya (Inten, 2017). Episode Jagoan Silat, Unyil mengakui bahwa dirinya bukan jagoan silat dan hanya memperagakan gerakan silat dari komik. Sedangkan dalam episode Simsalabim, Unyil ingin mengatakan bahwa sebenarnya centong Mbok Bariah telah rusak dan tidak menutupi kejadian yang sebenarnya.

Aktualisasi Diri Unyil dalam Petualangan Si Unyil

Kebutuhan Fisiologis

1) Pangan

Kebutuhan pangan Unyil terpenuhi dengan mendapat makanan yang diberikan oleh orang lain. Unyil dalam episode Penjaga Tebu mendapat tebu setelah berhasil membantu Pak Ogah menangkap pencuri tebu. Sedangkan dalam episode Super Cuplis Unyil mendapat es krim dari Meneer Peter setelah membantu mengeluarkan Belang yang terjebak dalam gorong-gorong. Unyil memakan makanan yang diberikan kepadanya untuk memenuhi kebutuhan energi dan berbagai zat yang dibutuhkan oleh tubuh (Sudiarta, 2018).

2) Papan

Unyil bertempat tinggal di rumah yang layak untuk dihuni dengan dilengkapi perabotan seperti bale-bale di depan rumahnya. Unyil dapat memenuhi kebutuhan tempat tinggalnya

melalui orang tuanya yang menyediakan rumah yang layak untuk dihuni. Penggambaran rumah Unyil muncul dalam episode *Rumah Kardus*, *Detektif Cilik*, *Aku Yang Benar*, dan *Mencari Harta Karun*. Fungsi rumah Unyil selain untuk bertahan diri, namun juga berfungsi untuk bertempat tinggal dengan keluarga (Lovita, 2018). Unyil dalam *Petualangan Si Unyil* ditunjukkan tinggal di rumah tersebut bersama adiknya, Kinoi.

3) Istirahat

Unyil dalam *Petualangan Si Unyil* juga memerlukan istirahat. Unyil yang sedang beristirahat muncul dalam episode *Pelatih Kambing*. Istirahat yang dilakukan oleh Unyil dengan tidur. Aktivitas Unyil yang tidur ditunjukkan dengan Unyil yang bangun kesiangannya saat hari perlombaan hewan pintar. Unyil bangun kesiangannya sehingga datang terlambat pada saat perlombaan hewan pintar di Desa Sukamaju. Tujuan Unyil tidur adalah untuk membuat tubuh berfungsi secara maksimal dan dapat melakukan aktivitas sehari-hari dengan optimal (Novitasari, 2018). Unyil beristirahat agar dapat tampil maksimal dalam perlombaan hewan pintar di Desa Sukamaju sehingga mendapatkan kemenangan.

Kebutuhan akan Keamanan

1) Meminta Bantuan Orang Lain

Unyil dalam episode *Penjaga Tebu* dan *Teman Baru* mengalami yang membuatnya dalam kondisi yang berbahaya. Unyil berteriak meminta pertolongan karena terjebak di dalam jebakan dan jatuh dari sungai. Untuk keluar dari kondisi tersebut, Unyil berteriak meminta pertolongan agar ada orang yang menolong dirinya. Tindakan yang dilakukan Unyil dengan berteriak meminta tolong merupakan tindakan instrumental karena ditujukan untuk pada pencapaian rasional dan diupayakan sendiri oleh yang bersangkutan (Muhlis, 2016). Tujuan yang diinginkan oleh Unyil adalah selamat dari kondisi berbahaya yang dialaminya. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, Unyil berusaha berteriak meminta tolong agar ada orang yang dapat menyelamatkannya.

2) Menghindari Ketakutan dan Kecemasan

Unyil mengalami kondisi yang membuatnya takut dan cemas. Kejadian ini dialami Unyil dalam episode *Detektif Cilik*, *Aku Yang Benar*, *Jagoan Silat*, *Pelatih Kambing*, dan *Mencari Harta Karun*. Rasa cemas disebabkan oleh bahaya yang mengancam, rasa bersalah, dan penyakit (Rochman, 2010). Rasa cemas yang dialami oleh Unyil disebabkan akibat melihat adanya bahaya yang mengancam dirinya. Hal yang membuat Unyil takut terdapat dalam episode *Detektif Cilik*, *Aku Yang Benar*, dan *Pelatih Kambing*. Unyil juga mengalami rasa cemas karena merasa memiliki kesalahan setelah melakukan hal-hal yang berlawanan dengan hati nurani. Hal ini terdapat dalam episode *Jagoan Silat* dan *Mencari Harta Karun*. Unyil melakukan pertahanan diri untuk menghilangkan rasa cemas dan takutnya, yaitu dengan penyangkalan dan rasionalisasi diri. Unyil melakukan rasionalisasi dengan melakukan hal yang utama dan meninggalkan tindakan yang dianggap tidak penting (Mauludya, Sumartini, & Mulyono, 2018).

3) Mencegah Terjadinya Suatu Masalah

Unyil berusaha untuk tidak menimbulkan tindakan yang menyebabkan terjadinya sebuah masalah. Hal ini muncul dalam episode *Lomba Lari*, *Belajar Mengemudi*, *Rumah Kardus*, *Super Cuplis*, dan *Sim Salabim*. Tindakan yang dilakukan Unyil dengan melakukan tindakan preventif. Menurut KBBI, tindakan preventif adalah suatu tindakan yang bersifat mencegah agar tidak terjadi apa-apa. Tindakan preventif yang dilakukan Unyil, yaitu pulang ke rumah ketika hujan, berusaha menangkap Belang yang kabur, meminta Pak Ogah beristirahat setelah

terjatuh, tidak memaksakan masuk ke gorong-gorong saat menolong Belang, dan tidak menggunakan lem serbaguna saat memperbaiki centong Mbok Bariah agar tidak menimbulkan bau yang menyengat.

Kebutuhan Sosial

1) Dipercaya Orang Lain

Unyil dalam *Petualangan Si Unyil* menjadi orang yang dapat dipercaya. Kepercayaan yang di dapat dimulai dari pribadi yang dapat dipercaya, pertemanan, organisasi, pasar, dan masyarakat global (Tirtawinata, 2013). Kepercayaan yang beroperasi dalam diri Unyil adalah menjadi orang yang dapat dipercaya dan berlanjut ke pertemanan. Unyil dipercaya Pak Ogah yang ada keperluan mendadak untuk menjaga Belang dalam episode *Lomba Lari*. Elemen terpenting untuk mendapat sebuah kepercayaan adalah kredibilitas (Tirtawinata, 2013). Kredibilitas Unyil ditunjukkan saat membantu menyelesaikan permasalahan orang lain. Kredibilitas Unyil muncul saat membantu Pak Ogah dalam episode *Penjaga Tebu* dan *Belajar Mengemudi*, membantu Cuplis dalam episode *Simsalabim* dan *Super Cuplis*, dan membantu Endut dalam episode *Detektif Cilik*.

2) Diterima di Lingkungannya

Unyil menjadi anak yang dapat diterima di lingkungan sekitarnya. Penyebab Unyil dapat diterima di lingkungannya karena Unyil merupakan anak yang ekstrovert. orang Ekstrovert adalah orang yang memiliki sifat positif kepada masyarakat, memiliki hati yang terbuka, mudah bergaul, dan memiliki hubungan yang lancar dengan orang lain (Kurniawan, 2016). Unyil menunjukkan menjadi orang yang ekstrovert dengan mendapat ajakan atau bermain dengan teman-temannya. hal ini muncul dalam episode Pelatih Kambing, Aku Yang Benar, Jagoan Silat, Teman Baru, dan Mencari Harta Karun. Selain bermain dengan teman-temannya, Unyil juga memiliki hubungan yang baik dengan orang yang lebih tua dalam episode Rumah Kardus.

Kebutuhan Harga Diri

1) Menghargai Diri Sendiri

Unyil menghargai dirinya sendiri dengan memberikan reward atas keberhasilan yang diraihinya. Jenis penghargaan yang diberikan Unyil kepada dirinya sendiri adalah penghargaan psikis. Penghargaan psikis adalah penghargaan yang berasal dari dalam diri seseorang. Penghargaan psikis berkaitan dengan kepuasan diri (*self satisfaction*), harga diri (*self esteem*), dan rasa bangga atas hasil yang dicapai (Mahsun, 2006). Penghargaan yang diberikan kepada Unyil terhadap dirinya sendiri dengan berteriak-teriak kegirangan dan memberikan pujian atas keberhasilannya sendiri. Hal ini terdapat dalam episode *Aku Yang Benar*, *Teman Baru*, dan *Detektif Cilik*.

2) Mendapat Penghargaan dari Orang Lain

Unyil mendapat penghargaan dari orang lain atas pencapaian yang diraihinya. Penghargaan yang didapat Unyil dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu pujian, penghormatan, hadiah, dan tanda penghargaan (Djamarah, 2008). Unyil mendapat pujian dalam episode *Jagoan Silat*, *Lomba Lari*, *Detektif Cilik*, dan *Mencari Harta Karun*. Pujian diberikan kepada Unyil karena memenangkan lomba lari, menjadi jagoan silat, menemukan mainan Endut, dan anak yang hadir paling awal saat bermain. Bentuk penghormatan yang diberikan kepada Unyil adalah semacam penobatan. Unyil dinobatkan sebagai pemenang

perlombaan dalam episode *Pelatih Kambing* dan *Lomba Lari*. Unyil juga mendapat hadiah atas pencapaian yang diraihinya. Unyil mendapat hadiah dari Pak Ogah dalam episode *Penjaga Tebu* dan *Pelatih Kambing* serta dari Meneer Peter dalam episode *Super Cuplis*. Untuk menghargai usahanya, Unyil mendapat tanda penghargaan sebagai bentuk simbolis. Unyil mendapatkan tanda penghargaan dengan diberikan ucapan terima kasih dalam episode *Rumah Kardus* dan *Pelatih Kambing*.

Aktualisasi Diri

1) Potensi Kreativitas

Unyil dalam *Petualangan Si Unyil* memiliki potensi Kreativitas sehingga dapat mencapai potensi dirinya. Kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan sebuah kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Sejak lahir seorang individu sudah memperlihatkan kecenderungan untuk mengaktualisasikan dirinya (Prasetyo, 2012). Potensi kreativitas yang dimiliki Unyil digunakan untuk memenuhi aktualisasi dirinya. Kreativitas diartikan sebagai hal yang menghasilkan produk atau barang yang dianggap baru (Musfiroh, 2014). Unyil menggunakan potensi kreativitasnya dengan menghasilkan produk dengan membuat jebakan dalam episode *Penjaga Tebu*, membuat rumah dari kardus bekas dalam episode *Rumah Kardus*, dan memodifikasi gerobak Pak Ableh dalam episode *Belajar Mengemudi*. Selain kreativitas yang menghasilkan produk, Unyil menggunakan kreativitas dengan konsep secara proses. Unyil mencari mobil mainan Endut layak menjadi detektif dalam episode *Detektif Cilik* dan mengusulkan Cuplis untuk berdandan seperti pahlawan super dalam episode *Super Cuplis*.

2) Potensi Prestasi

Unyil memenuhi aktualisasi dirinya dengan menggunakan potensi prestasi yang diraihinya. Prestasi adalah sebuah keberhasilan yang diraih seseorang dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu program (Muhibbin Syah, 2010). Unyil berhasil meraih prestasi yang membuatnya dapat memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya. Prestasi yang diraih Unyil, yaitu prestasi olahraga, prestasi kerja, prestasi kesenian, dan prestasi lingkungan. Prestasi olahraga adalah serangkaian penilaian dengan melakukan berbagai usaha dalam bidang olahraga (Saputra, 2016). Prestasi olahraga Unyil terdapat dalam episode *Lomba Lari* dengan menjadi juara kedua lomba lari. Unyil mendapat prestasi pertunjukkan karena menampilkan sajian pentas seni yang ditunjukkan di depan khalayak umum (Bahri, 2015). Episode *Pelatih Kambing*, Unyil meraih prestasi kesenian dengan menjadi pemenang lomba hewan pintar. Tetapi, Unyil tidak dapat memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya dalam episode *Jagoan Silat* karena hanya bisa memperagakan gerakan silat dari komik. Pencak silat adalah kesenian bela diri asli dari Indonesia (Kumaidah, 2012). Prestasi kerja yang diraih Unyil terdapat dalam episode *Mencari Harta Karun*, *Teman Baru*, dan *Sim Salabim*. Pekerjaan yang dilakukan Unyil adalah mencari Kinoi serta Lena dan memperbaiki centong Mbok Bariah. Tetapi, Unyil tidak dapat memenuhi aktualisasi dirinya dengan bekerja dalam episode *Simsalabim*. Unyil meraih prestasi lingkungan hidup dengan berhasil menemukan pisang berbiji dan berencana untuk menanam kembali pohon pisang tersebut dalam episode *Aku Yang Benar*.

4. Simpulan

Kepribadian Unyil dalam animasi *Petualangan Si Unyil* dianalisis menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Psikoanalisis Sigmund Freud terdiri dari tiga aspek, yaitu id, ego, dan superego. Aspek id yang menonjol dalam diri Unyil adalah kecerdasannya yang dapat

dilihat dari segi kreativitas, pola berpikir, dan daya ingat yang dimiliki Unyil. Selain itu, Unyil memiliki kepribadian yang kurang baik untuk dicontoh anak-anak, yaitu mengejek bentuk tubuh dari temannya. Aspek ego yang terdapat dalam diri Unyil adalah anak yang tidak selalu mementingkan orang lain. Unyil dapat memprioritaskan kepentingan orang lain yang dianggap lebih penting. Ego Unyil lainnya adalah memiliki sifat keras kepala dengan keukeuh terhadap pendiriannya dan memiliki sifat yang penakut. Aspek superego Unyil dalam Petualangan Si Unyil dapat dibedakan menjadi nilai sosial dan moral. Nilai sosial yang paling menonjol dalam diri Unyil adalah sering membantu orang yang sedang mengalami masalah. Sedangkan untuk nilai moral Unyil adalah menjunjung etika dan sopan santun yang berlaku di masyarakat.

Aktualisasi Unyil dalam animasi Petualangan Si Unyil dianalisis menggunakan teori hierarki kebutuhan menurut Abraham Maslow. Teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow meliputi kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan keamanan, kebutuhan sosial, kebutuhan akan harga diri, dan aktualisasi diri. Kebutuhan fisiologis, Unyil dapat memenuhi kebutuhan fisiologisnya dengan memenuhi kebutuhan yang berkaitan dengan pangan, papan, dan istirahat untuk menjaga kesehatannya. Kebutuhan akan keamanan, Unyil dapat memenuhi kebutuhan keamanannya dengan mendapat pertolongan di kondisi yang membahayakan dan menghindari dari sebuah masalah yang membuatnya cemas dan takut. Kebutuhan sosial, Unyil dapat memenuhi kebutuhan sosialnya dengan mendapat kepercayaan dari orang lain dan diterima oleh orang-orang di lingkungan sekitarnya. Kebutuhan harga diri, Unyil dapat memenuhi kebutuhan harga dirinya dengan mendapat apresiasi atas pencapaiannya baik diri sendiri maupun dari orang lain. Aktualisasi diri, Unyil dalam Petualangan Si Unyil dapat memenuhi aktualisasi dirinya menggunakan potensi yang dimilikinya dengan memanfaatkan kreativitas dan pencapaian prestasi yang berhasil diraih Unyil.

References

- Abraham, I. (2018). Struktur kepribadian tokoh dalam novel Surat Kecil untuk Tuhan karya Agnes Davonar. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya (e-Journal)*, 3(1), 55-63.
- Bahri, A.S. (2015). *Pertunjukan kesenian Ebeg Grup Muncul Jaya pada acara khitanan di Kabupaten Pangandaran*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Bertens, K. (2006). *Psikoanalisis Sigmund Freud*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Djamarah, S.B. (2008). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hantono, D., & Pramitasari, D. (2018). Aspek perilaku manusia sebagai makhluk individu dan sosial pada ruang terbuka publik. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 5(2), 85-93.
- Hasmiati, H. (2018). *Aktualisasi diri tokoh dalam novel peREmpuan karya Maman Suherman: Tinjauan Psikologi Humanistik Abraham Maslow* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Imanda, T. (2004). Si Unyil Anak Indonesia. *Antropologi Indonesia*.
- Inten, D. N. (2017). Penanaman kejujuran pada anak dalam keluarga. *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 3(1).
- Kumaidah, E. (2012). Penguatan eksistensi bangsa melalui seni bela diri tradisional pencak silat. *Humanika*, 16(9).
- Kurniawan, M. F. (2016). Perilaku pro-sosial ditinjau dari tipe kepribadian introvert dan ekstrovert (Studi pada Mahasiswa Psikologi UNNES) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Lalujan, K. V., Krismayani, O., & Manajang, T. Y. (2019). Kecerdasan anak usia dini ditinjau dari prespektif teori kecerdasan Howard Gardner.
- Listia, W. N. (2015). Anak sebagai makhluk sosial. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 1(1), 14-23.

- Lovita, E. (2018). *Pelaksanaan perizinan pembangunan perumahan bagi masyarakat berpenghasilan rendah di Kabupaten Bantul berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 55 Tahun 2017*. Skripsi. Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Mahsun. M. (2006). *Pengukuran kinerja sektor publik*. BPFE: Yogyakarta.
- Maslow, A. (1984). *Motivation and personality (Teori motivasi dengan ancangan hirarki kebutuhan manusia)*. Penerjemah Nurul Iman. Jakarta: PT Gramedia.
- Mauludya, F., Sumartini, S., & Mulyono, M. (2018). Pertahanan diri tokoh utama dalam novel perempuan Kembang Jepun Karya Lan Fang. *Jurnal Sastra Indonesia*, 7(1), 32-40.
- Muhibbin Syah. (2010). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhlis, A., & Norkholis, N. (2016). Analisis tindakan sosial Max Weber dalam tradisi pembacaan Kitab Mukhtashar Al-bukhari (Studi Living Hadis). *Jurnal Living Hadis*, 1(2), 242-258.
- Musfiroh, T. (2014). *Bermain dan permainan anak*. Dalam Teori dan Konsep Bermain. Universitas Terbuka, Jakarta, pp. 1-44.
- Novitasari, P., Prasetyorini, H., & Prihati, D. R. (2018). Upaya pemenuhan kebutuhan istirahat tidur pada ibu postpartum dengan preeklampsia. *Jurnal Manajemen Asuhan Keperawatan*, 2(1), 22-33.
- Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egosentrisme anak pada perkembangan kognitif tahap praoperasional. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 17-22.
- Nugrahini, K.N. (2014). Kepribadian dan aktualisasi diri tokoh utama dalam Novel Supernova Episode Partikel karya Dewi Lestari (Tinjauan psikologi sastra)(Doctoral dissertation, Universitas Negeri Yogyakarta). Retrieved from eprints. uny. ac. id/17273.
- Prasetyo, I.D. (2012). Pengembangan tes kreativitas siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Yogyakarta dalam memanfaatkan bola, cones, dan simpai. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnama, B.E. (2013). *Konsep dasar multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rochman, K.L. (2010). *Kesehatan mental*. Purwokerto: Fajar Media Press
- Rohayati, T. (2013). Pengembangan perilaku sosial anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Rokhmansyah, A. (2018). Struktur kepribadian tokoh utama dalam novel The Sweet Sins karya Rangga Wirianto Putra. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 25-36.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, Y. (2016). *Survei prestasi olahraga dan prestasi akademik atlet peraih medali POPDA SMP Kontingen Cilacap tahun 2016* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Sejati, S. (2019). *Hirarki kebutuhan menurut Abraham H. Maslow dan relevansinya dengan kebutuhan anak usia dini dalam pendidikan Islam* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Setyorini, R. (2017). Analisis kepribadian tokoh marni kajian psikologi Sigmund Freud dalam novel Entrok karya Okky Madasari. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 2(1), 12-24.
- Sjarkawi. (2006). *Pembentukan kepribadian anak*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suciartini, N. N. A., & Sumartini, N. L. P. U. (2019). Verbal bullying dalam media sosial. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 6(2), 152-171.
- Sudiarta, I.G.A.P. (2018). *Gambaran penerapan personal hygiene penjamah makanan pada kantin SMPN 2 Gianyar tahun 2018*. Diploma thesis, Jurusan Kesehatan Lingkungan.
- Tirtawinata, C. M. (2013). Menjadi pribadi yang dapat dipercaya. *Humaniora*, 4(1), 49-57.
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).
- Yarta, A. H., Nurizzati, N., & Nst, B. (2012). Kepribadian tokoh utama dalam novel Sebelas Patriot Karya Andrea Hirata: Kajian Psikoanalisis. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 254-262.
- Yusuf, S. (2014). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

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