



JoLLA

Journal of
Language,
Literature, and
Arts

Fungsi Representasi Ideologi Kekuasaan dalam Tuturan *Mata Najwa* Bertema Politik (1011-1024)
Siti Shofi Ima, Dawud

***Game Disinfectman* sebagai Edukasi Penggunaan Disinfektan untuk Mencegah Penularan Covid-19** (1025-1041)
Muhammad Haris Berliansyah, Mitra Istiar Wardhana, Arif Sutrisno

Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di MTsN 1 Kota Malang (1042-1064)
Lailatul Fitriyah, Muhaiban

Patologi Sosial dalam Kumpulan Cerpen Karya Narapidana Perempuan dan Pemanfaatannya sebagai Alternatif Sumber Bahan Ajar Apresiasi Sastra di SMA (1065-1080)
Yuan Malista Ayuseptiwi, Nita Widiati

Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab *Maharah Qira'ah* untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari (1081-1094)
Meladia Aqidatul Izzah, Ali Ma'sum

Estetika Motif Batik *Mok-Ramok* Kabupaten Pamekasan (1095-1109)
Cindy Pramesti Melyana Ar, AAG Rai Arimbawa, Lisa Sidiyawati

Muatan Budaya untuk Kebutuhan Komunikasi Dasar Pelajar Asing yang Disajikan dalam Buku *Sahabatku Indonesia Tingkat A1* (1110-1119)
Selviana Rahayu

Ludira - Setya - Tresna: Potret Fenomenologi dalam Studi Kasus Lagon *Dharma Kasetyan* (1120-1133)
Lutfi Zibahnul Aziz, Teguh Tri Wahyudi

Pengembangan Aplikasi *Mobile* sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Masyarakat tentang Rambu-Rambu Lalu Lintas (1134-1157)
Fajrian Alviano, Andy Pramono, Mitra Istiar Wardhana

***Arabic Vocabulary*: Konsep Aplikasi Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab** (1158-1170)
Aisyah Cahyani, Moh. Fauzan, Kurniawati Aprilia Rusdiana Putri, Ariyani Dwi Larasati, Nurrotu Halimatus Sakdiah, Annas Tohuri



Scan QR Code for JoLLA 1(8) 2021
<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/70>

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.



The Function of Ideological Representation in the Political Theme Utterances of *Mata Najwa*

Fungsi Representasi Ideologi Kekuasaan dalam Tuturan *Mata Najwa* Bertema Politik

Siti Shofi Ima, Dawud*

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

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

Paper received: 02-08-2021; revised: 15-08-2021; accepted: 26-08-2021

Abstract

This research is focused on studying the function of ideological representation in political theme utterances of "Mata Najwa". The approach in this research is qualitative using the analysis critical discourse perspective (CDA) by Norman Fairclough in order to represent the ideology that is reflected inside the utterances. The data in this study are in the form of words, phrases, clauses, and sentences inside the political theme utterances of "Mata Najwa". The data source in this study is political theme utterances of Mata Najwa. The data was collected by using an observation method. The procedure of data analysis is carried out by downloading the target data, transcribing data, identifying data, presenting data based on research focus, and having the conclusion. The results of this research such as (1) the function of ideological representation for maintaining power can be divided into the ideological representation in order to provide support, the ideological representation in order to deliver positive information, and the ideological representation in order to create a positive opinion (2) the function of ideological representation in order to oppose against power can be divided into the ideological representation in order to criticize, the ideological representation that has a different point of view, and the ideological representation in order to create a negative opinion (3) The function of neutral ideological representation can be divided into the ideological representation in order to convey information based on facts, the ideological representation in order to compare statements, and the ideological representation in order to ask for information.

Keywords: the ideological representation, utterances, power, the "Mata Najwa" show

Abstrak

Penelitian ini difokuskan pada kajian fungsi representasi ideologi kekuasaan dalam tuturan *Mata Najwa* bertema politik. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan perspektif analisis wacana kritis Norman Fairclough untuk merepresentasikan ideologi yang terdapat dalam sebuah tuturan. Data dalam penelitian ini berupa kata, frasa, klausa dan kalimat yang terdapat dalam tuturan acara *Mata Najwa* bertema politik. Sumber data dalam penelitian ini adalah tuturan dalam tayangan *Mata Najwa* bertema politik. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak. Prosedur analisis data dilakukan dengan mengunduh sumber data, mentranskrip data, mengidentifikasi data, menyajikan data sesuai dengan fokus penelitian dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini meliputi (1) fungsi representasi ideologi untuk mempertahankan kekuasaan dapat dibedakan meliputi representasi ideologi untuk memberikan dukungan, representasi ideologi untuk memberikan informasi positif, dan representasi ideologi untuk menciptakan opini positif (2) fungsi representasi ideologi untuk melawan kekuasaan dapat dibedakan meliputi representasi ideologi untuk mengkritik, representasi ideologi yang memiliki sudut pandang berbeda, dan representasi ideologi untuk menciptakan opini negatif (3) fungsi representasi ideologi yang bersifat netral dapat dibedakan meliputi representasi ideologi untuk menyampaikan informasi berdasarkan fakta, representasi ideologi untuk membandingkan pernyataan, dan representasi ideologi untuk menanyakan informasi.

Kata kunci: representasi ideologi, tuturan, kekuasaan, *Mata Najwa*

1. Pendahuluan

Bahasa merupakan piranti komunikasi yang digunakan oleh manusia dan bersifat arbitrer atau manasuka. Fungsi bahasa dapat dibedakan menjadi tiga sebagai berikut. Pertama, fungsi ideasional, yakni bahasa berfungsi alat untuk menyampaikan dan menginterpretasi pengalaman dunia. Kedua, fungsi interpersonal, yakni bahasa berfungsi sebagai pengungkapan sikap penutur dan sebagai pengaruh pada sikap dan perilaku petutur. Ketiga, fungsi tekstual, yakni bahasa berfungsi sebagai alat untuk mengkonstruksi atau menyusun sebuah teks (Halliday dalam Leech, 1993).

Bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi dapat merepresentasikan pandangan, gagasan, pemikiran atau ideologi penuturnya. Hal ini dikarenakan tuturan merupakan realisasi dari hasil pemikiran atau ide seseorang terhadap sesuatu. Pemikiran atau gagasan seorang penutur dapat disebut sebagai ideologi. Dalam hal ini bahasa berkaitan dengan nilai-nilai atau ideologi yang dianut dan diperjuangkan oleh seorang penutur. Ideologi tidak hanya dipahami sebagai suatu sistem yang dijadikan sebagai pedoman atau pandangan hidup suatu bangsa, tetapi juga merupakan sebuah pemikiran yang melekat pada individu.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Illahi (2020) yang berjudul “Relasi Kekuasaan dalam Wacana #TaliJiwo Karya Sujiwo Tejo di Surat Kabar Jawa Pos Analisis Wacana Kritis Michael Foucault.” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) Bentuk wacana yang terdapat pada #TaliJiwo edisi September 2019 di *Jawa Pos* teridentifikasi menggunakan makna konotatif dan gaya bahasa berupa wacana metafora, wacana simbolis, dan wacana satire. (2) Relasi kekuasaan yang terdapat pada #TaliJiwo ditemukan dengan cara penemuan unsur yang absen atau terselubung yang menghasilkan pengalihan isu dan pelanggaran kekuasaan, yang kemudian kelima wacana #TaliJiwo dikontekstualisasi berdasarkan realitas kekuasaan yang ada.

Penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Mursalin (2015) berjudul *Analisis Wacana Kritis Pemberitaan Kasus Wisma Atlet pada Koran Kompas Berdasarkan Pandangan Norman Fairclough*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) Representasi peristiwa, tindakan, keadaan, dan orang dalam wacana pemberitaan kasus wisma atlet yang dimuat koran Kompas ditemukan kosakata, kalimat, kohesi dan koherensi, dan pelibat wacana yang memunculkan realitas ditandakan dalam bahasa dan ideologi dari pemakai bahasa, (2) Relasi wartawan dengan partisipan publik dalam wacana pemberitaan kasus wisma atlet yang dimuat koran Kompas ditemukan kelompok atau orang yang mempunyai posisi tinggi ditempatkan lebih tinggi dalam relasi hubungan dengan wartawan dibandingkan dengan kelompok minoritas, (3) Identitas wartawan dalam pemberitaan kasus wisma atlet yang dimuat koran Kompas ditemukan wartawan mengidentifikasi dirinya dengan partisipan publik atau pelibat wacana yang paling dominan atau tinggi ditampilkan dalam berita.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang terdapat pada fokus penelitian dan objek penelitian. Fokus penelitian ini adalah fungsi representasi ideologi kekuasaan dalam tuturan acara *Mata Najwa* yang bertema politik. Fokus tersebut dikembangkan ke dalam tiga klasifikasi, yaitu fungsi representasi ideologi untuk mempertahankan kekuasaan, fungsi representasi ideologi untuk melawan kekuasaan, dan fungsi representasi ideologi yang bersifat netral terhadap kekuasaan. Representasi dimaknai sebagai penggambaran realitas sosial yang ada dalam suatu konteks kehidupan. Representasi

tersebut mewakili keadaan yang dapat dilihat melalui penggunaan wacana. Hal ini sesuai dengan penjelasan Fairclough dalam *Critical Discourse Analysis* (2001) yang menyatakan *Discourses include representations of how things are and have been, as well as imaginaries – representations of how things might or could or should be*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fungsi representasi ideologi yang terdapat dalam tuturan tayangan *Mata Najwa* yang bertema politik.

Mata Najwa merupakan salah satu tayangan *talkshow* di stasiun televisi *Trans 7* yang memiliki rating tinggi di Indonesia. Acara tersebut dipandu oleh Najwa Shihab sebagai moderator. *Mata Najwa* menghadirkan tokoh-tokoh tertentu, mulai dari pejabat, mahasiswa, pengamat, hingga masyarakat umum yang dinilai memiliki kapasitas untuk berdiskusi mengenai suatu permasalahan yang aktual.

Sobur (2015) menjelaskan bahwa ideologi adalah pikiran yang terorganisir, yakni nilai, orientasi, dan kecenderungan yang saling melengkapi sehingga membentuk perspektif-perspektif ide yang diungkapkan melalui komunikasi dengan media teknologi dan komunikasi antarpribadi. Berkaitan dengan ideologi kekuasaan, definisi ideologi menurut Althusser dalam Jorgensen dan Phillips (2010) adalah sistem representasi yang menyamakan hubungan-hubungan kita yang sesungguhnya satu sama lain dalam masyarakat dengan cara mengkonstruksi hubungan-hubungan imajiner antara orang-orang dan antara mereka sendiri dan formasi sosial. Ideologi erat kaitannya dengan kekuasaan dan politik. Ideologi kekuasaan merupakan suatu fokus telaah dalam ilmu politik dan pada umumnya berkaitan dengan negara (Arifin, 2015). Dalam penelitian ini ideologi difokuskan pada ideologi kekuasaan yang merupakan salah satu elemen penting dalam dunia politik. Ideologi yang dianut atau dipercayai oleh setiap individu atau kelompok dapat direpresentasikan melalui penggunaan bahasa penutur. Hal tersebut merupakan salah satu tujuan elite politik untuk memberitahukan atau mengkampanyekan ideologi mereka kepada masyarakat luas melalui media nasional.

Tuturan dalam sebuah percakapan merupakan pengujaran pemikiran maupun ideologi dari masing-masing penutur yang terjadi di dalam sebuah peristiwa tutur. Peristiwa tutur ialah suatu kegiatan dimana para peserta berinteraksi dengan bahasa dalam cara-cara konvensional untuk mencapai suatu hasil (Yule, 2014). Tindak tutur adalah sepenggal tutur yang dihasilkan sebagai bagian dari interaksi sosial (Sumarsono, 2017). Tindak tutur terbagi menjadi tiga bagian, yaitu tindak tutur lokusi, tindak tutur ilokusi, dan tindak tutur perlokusi. Dalam sebuah tuturan, terdapat nilai-nilai tertentu. Hal tersebut dapat merepresentasikan identitas penuturnya. Setiap tuturan memiliki fungsi komunikasi tertentu. Fungsi tersebut merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh penutur ketika berkomunikasi dengan mitra tuturnya. Menurut Djajasudarma (2012) fungsi komunikasi dapat dibedakan menjadi enam sebagai berikut. Pertama, fungsi asertif merupakan tindak tutur yang berfungsi sebagai pernyataan atau penegasan atau tuntutan. Kedua, fungsi direktif merupakan tindak tutur yang berfungsi membuat pendengar mengerjakan sesuatu, misalnya anjuran, permintaan, atau komando. Ketiga, fungsi komisif merupakan tindak ujar dengan pembicara melakukan sesuatu untuk masa yang akan datang, misalnya berjanji atau mengancam. Keempat, fungsi deklaratif merupakan tindak ujar yang mengubah kejadian/keadaan. Kelima, fungsi ekspresif merupakan tindak ujar dengan pembicara/penyapa menyatakan perasaan dan sikap terhadap sesuatu, seperti permintaan maaf, keluhan, dan berterima kasih. Keenam, fungsi representatif tindak ujar yang memerikan keadaan atau peristiwa, seperti pernyataan, tuntutan, atau laporan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan orientasi teoritis analisis wacana kritis. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menemukan makna, pemahaman yang mendalam, bukan sekadar penjelasan tentang hubungan atau pengaruh variabel yang terbatas (Putra, 2012). Sejalan dengan hal tersebut Moleong (2001) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang melakukan penelitian pada latar alamiah dan konteks tertentu. Teori analisis wacana kritis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Norman Fairclough. Fairclough berusaha membangun suatu model analisis wacana yang mempunyai kontribusi dalam analisis sosial dan budaya, sehingga ia mengkombinasikan tradisi analisis tekstual yang selalu melihat bahasa dalam ruang tertutup dengan konteks masyarakat yang lebih luas. Titik perhatian besar dari Fairclough adalah melihat bahasa sebagai praktik kekuasaan (Eriyanto, 2005). Tujuan analisis wacana kritis adalah menjelaskan dimensi linguistik kewacanaan fenomena sosial dan kultural dan proses perubahan dalam modernisasi terkini (Jorgensen & Phillips, 2010).

Dalam analisis wacana kritis, Norman Fairclough membagi model analisis menjadi tiga dimensi, yaitu (1) analisis tekstual, (2) analisis praktik sosial, dan (3) analisis sosiokultural. Penelitian ini hanya berfokus pada analisis tekstual pada objek penelitian. Oleh karena itu, teks akan dianalisis dengan menggunakan piranti linguistik, yang meliputi kosakata, gramatika, dan struktur teks. Ketiga piranti linguistik tersebut digunakan untuk melihat representasi ideologi yang terkandung dalam tuturan-tuturan peserta diskusi acara *Mata Najwa* bertema politik.

Tahapan analisis data dalam penelitian ini meliputi tiga tahapan, yaitu (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian kesimpulan. Hal ini sejalan dengan Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2014) prosedur analisis data memiliki tiga tahapan, yakni (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan. *Pertama*, tahap pengumpulan data dilakukan dengan mengunduh video dan menonton tayangan serta dilakukan transkripsi audio menjadi tulisan. *Kedua*, tahap reduksi data dilakukan dengan mengidentifikasi dan memilah data ke dalam klasifikasi sesuai dengan fokus penelitian. *Ketiga*, penarikan kesimpulan dilakukan dengan melihat hasil analisis data dan pembahasan selanjutnya merumuskan temuan penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas dua tayangan video *Mata Najwa* yang bertema politik. Sumber data pertama adalah *Adu Kuat di Demokrat* yang ditayangkan pada tanggal 4 Maret 2021. Sumber data kedua adalah *Ribut Berebut Demokrat* yang ditayangkan pada tanggal 14 Maret 2021.

3. Hasil dan Pembahasan

Fungsi representasi ideologi kekuasaan untuk mempertahankan kekuasaan merupakan fungsi tuturan yang ingin dicapai oleh penutur sebagai seseorang yang berada di lingkaran kekuasaan dan pro terhadap pemegang kekuasaan. Hal ini sejalan dengan Eriyanto (2005) yang mengemukakan bahwa ideologi itu dalam taraf yang umum menunjukkan bagaimana satu kelompok berusaha memenangkan dukungan publik dan bagaimana kelompok lain berusaha dimarjinalkan lewat pemakaian bahasa dan struktur gramatika tertentu.

Fungsi representasi ideologi untuk melawan kekuasaan merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh penutur sebagai seseorang yang berada di luar kekuasaan dan memiliki pandangan yang berbeda dengan penguasa. Sedangkan fungsi representasi ideologi yang

bersifat netral merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh penutur yang tidak berada di lingkaran kekuasaan dan memiliki sikap netral atau tidak berpihak pada salah satu kelompok.

3.1. Fungsi representasi ideologi untuk mempertahankan kekuasaan

Fungsi representasi ideologi untuk mempertahankan kekuasaan dalam tuturan *Mata Najwa* bertema politik dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu (1) representasi ideologi untuk memberikan dukungan, (2) representasi ideologi untuk memberikan informasi positif, dan (3) representasi ideologi untuk menciptakan opini positif.

Representasi ideologi untuk memberikan dukungan merupakan gambaran yang terkandung dalam tuturan melalui penggunaan bahasa oleh penutur untuk memberikan dukungan kepada pemerintah atau pihak yang memiliki kekuasaan. Berikut ini adalah contoh kutipan representasi ideologi untuk memberikan dukungan dalam tuturan *Mata Najwa* bertema politik.

- (001) Max : “Kaupun mungkin masih SMA pada waktu itu, waktu kami berjuang untuk Demokrat. Jadi, Anda jangan bicara mengenai masalah tidak ada SBY tidak ada Demokrat.”
- Jansen : “*Tolong bantah saya bener apa tidak!. Pertama, tolong bantah saya ini bener atau tidak ya.* Nama partai ini menjadi Partai Demokrat, ya itu berasal dari Pak SBY, dulu ketika Om Max menginisiasi ini nama awalnya adalah Partai Nasionalis Bersatu (PNB). *Jadi nama Demokrat itu dari pak SBY.*”
- Konteks : Kedua penutur saling membantah dengan argumen dalam tuturannya terkait sosok SBY dalam partai Demokrat.

Kutipan di atas merupakan tuturan yang mengandung representasi ideologi untuk memberikan dukungan. Konteks dalam tuturan tersebut adalah ketika (P) Jansen memberikan tanggapannya terkait dengan pernyataan Max sebelumnya. Tanggapan (P) Jansen yang merasa tidak setuju dengan pernyataan Max tersebut merupakan tuturan yang merepresentasikan ideologi untuk memberikan dukungan kepada sosok lain yang sedang dibicarakan, yaitu SBY.

Tanggapan tersebut menggunakan kalimat imperatif dan menggunakan modalitas intensional. Modalitas intensional yang menandai tuturan tersebut adalah permintaan yang terwujud pada kosakata *tolong*. Kosakata *tolong* merepresentasikan tuturan dari (P) Jansen yang meminta masyarakat Indonesia untuk membantah perkataannya apabila salah. Modalitas intensional berfungsi untuk menyatakan sikap pembicara terhadap peristiwa nonaktual yang diungkapkannya. Selanjutnya tuturan yang merepresentasikan ideologi untuk memberikan dukungan adalah *Jadi nama Demokrat itu dari pak SBY* yang diawali dengan konjungsi *jadi* memiliki makna untuk menegaskan.

Pada struktur tekstual, konteks kekuasaan dalam keseluruhan teks yang diproduksi oleh media televisi tersebut terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok internal partai Demokrat, kelompok eks kader Demokrat dan kelompok politikus yang dianggap memiliki keterkaitan dengan partai Demokrat. Pada kutipan (001) konteks kekuasaan yang dimaksud adalah kekuasaan yang dimiliki oleh kelompok partai Demokrat. Hal ini terdapat dalam *Mata Najwa* episode *Adu Kuat di Demokrat*.

Representasi ideologi untuk memberitahu informasi positif merupakan gambaran yang terkandung dalam tuturan melalui penggunaan bahasa oleh penutur untuk memberitahukan informasi positif sehingga diharapkan dapat menimbulkan kesan positif dari lawan tutur atau masyarakat luas. Berikut ini merupakan contoh kutipan data representasi ideologi untuk memberitahu informasi positif.

- (002) Najwa : Jadi siapa hadir? Ada 1000 lebih itu yang hadir. Anda mau mengatakan satupun dari mereka tidak pegang KTS satupun bukan kader partai Demokrat?
- Hinca : *Peserta kongres luar biasa itu adalah pemegang hak suara berarti ketua DPD ketua DPC. Kalaupun ada yang ketua DPD satu orang itu pun yang sudah diberhentikan, kalau ada DPC paling juga 20-an sekian, padahal syaratnya dua pertiga (2/3) dari DPDnya setengah lebih dari DPC-nya. Jadi sama sekali tidak ada orang di situ dan semua kemarin sudah datang di DPP tidak ada yang mengaku itu dan semuanya menolak. Jadi kami pastikan substansinya selesai dari itu kita anggap cacat prosedural dan cacat substansi.*
- Konteks : Moderator menyimpulkan tanggapan narasumber dan meminta konfirmasi.

Kutipan di atas merupakan representasi ideologi untuk memberitahu informasi positif. Konteks pada tuturan tersebut adalah ketika moderator meminta klarifikasi kepada (P) Hinca terkait peserta yang hadir dalam kongres luar biasa (KLB). Jawaban dari (P) Hinca berupa pernyataan *Peserta kongres luar biasa itu adalah pemegang hak suara berarti ketua DPD ketua DPC* merupakan informasi positif berdasarkan fakta. Fakta yang dimaksud adalah *padahal syaratnya dua pertiga (2/3) dari DPD-nya setengah lebih dari DPC-nya*. Kosakata formal digunakan oleh penutur untuk dapat memberikan nilai atau kesan yang baik dan juga sopan terhadap lawan bicara maupun khalayak penonton. Selain itu juga terdapat kosakata-kosakata tertentu yang diperjuangkan setiap penutur untuk memberitahukan informasi positif kepada khalayak penonton sehingga dapat memberikan kesan positif terhadap tokoh yang dimaksud oleh penutur. Hal ini sesuai dengan teori AWK bahwa kosakata memiliki aspek nilai pengalaman, nilai relasional dan nilai ekspresif. (Darma, 2009). Jawaban tuturan (P) Hinca menggunakan modalitas epistemik berupa kepastian yang terdapat pada tuturan *“Jadi kami pastikan substansinya selesai dari itu kita anggap cacat prosedural dan cacat substansi.”* Modalitas epistemik merupakan modal yang digunakan terkait dengan penilaian penutur terhadap kemungkinan dan keperluan bahwa sesuatu itu demikian atau tidak demikian.

Struktur teks dalam rangkaian tuturan tersebut merepresentasikan informasi yang benar terhadap KLB yang diadakan oleh pihak internal partai Demokrat yang dianggap ilegal, sehingga pernyataan ini dapat memberikan citra yang baik kepada pihak partai Demokrat yang tidak menyetujui adanya kudeta terhadap ketua umum yang sah. Hal ini terdapat di dalam tayangan Mata Najwa bertema politik episode Ribut Berebut Demokrat.

Representasi ideologi untuk menciptakan opini positif merupakan gambaran yang terkandung dalam tuturan melalui penggunaan bahasa oleh penutur untuk menciptakan sehingga secara tidak langsung dapat menggiring opini yang positif terhadap suatu individu ataupun kelompoknya. Kuncoro (2009) menyatakan bahwa opini adalah sebuah tulisan yang

menekankan pada pendapat seorang penulis atau suatu data dan kejadian berdasarkan analisis subjektif penulis sendiri. Berikut ini merupakan contoh kutipan representasi ideologi untuk menciptakan opini positif.

- (003) Gatot : *Bagaimana* saya harus mempertanggungjawabkan apabila saya ikut dengan cara yang tidak terhormat. Tidak pernah sedetikpun saya menjadi anggota Demokrat. Kemudian saya melakukan hal yang seperti ini *bagaimana* pertanggungjawaban saya kepada istri, anak, cucu, dan mantan prajurit-prajurit saya dan keluarganya, *betapa memalukannya itu*.
- Najwa : Baik, terima kasih pak Gatot sudah bercerita di *Mata Najwa* malam ini. Selamat malam Pak.
- Konteks : Gatot menyatakan bahwa dirinya tidak mungkin menjadi bagian dalam kudeta di dalam partai Demokrat karena menurutnya tidak sesuai etika sebagai prajurit TNI.

Kutipan di atas merupakan representasi ideologi untuk menciptakan opini positif. Opini positif pada konteks ini diutarakan oleh (P) Gatot yang bertujuan untuk membangun citra positif terhadap dirinya sendiri. (P) Gatot menuturkan pernyataannya dengan mengulangi dua kali kosakata *bagaimana* yang merupakan penanda kalimat interogatif. Penggunaan kalimat interogatif bertujuan untuk mempertanyakan pertanyaan yang bersifat retorik kepada khalayak pendengar. Kemudian (P) Gatot mempergunakan modalitas epistemik keharusan yang ditandai dengan penggunaan kosakata *harus*. Selanjutnya (P) Gatot menyatakan pengandaiannya dengan menggunakan kosakata "*betapa*" yang menggambarkan sesuatu itu memiliki pengaruh di dalam kehidupannya. (P) Gatot menggunakan kosakata *prajurit-prajuritnya* yang merepresentasikan kedudukannya sebagai angkatan militer yang berwibawa dan memiliki kekuasaan di ranah militer.

Pada struktur teks tuturan tersebut berada di dalam konteks tayangan Mata Najwa pada episode Ribut Berebut Demokrat. Melalui rangkaian tuturan tersebut dapat direpresentasikan sikap (P) Gatot yang membuat dirinya menjadi tokoh yang patut dijadikan contoh dengan melalui klausa *betapa memalukannya itu*. Hal itu menunjukkan bahwa sikap (P) Gatot sebagai mantan Panglima TNI haruslah patut menjadi contoh yang baik. Artinya citra baik atau positif ini mencoba dibangun oleh (P) Gatot melalui tuturannya.

3.2. Fungsi representasi ideologi untuk melawan kekuasaan

Fungsi representasi ideologi untuk melawan kekuasaan dalam tuturan *Mata Najwa* bertema politik dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu (1) representasi ideologi untuk mengkritik tanpa solusi, (2) representasi ideologi yang memiliki sudut pandang berbeda, dan (3) representasi ideologi untuk menciptakan opini negatif.

Representasi ideologi untuk mengkritik tanpa solusi merupakan gambaran yang terkandung dalam tuturan melalui penggunaan bahasa yang berfungsi untuk melawan kekuasaan. Representasi ideologi untuk mengkritik menggunakan fungsi ekspresif berupa keluhan untuk mengekspresikan argumen penutur. Selain itu juga ditandai dengan penggunaan kalimat imperatif berupa larangan. Pronomina persona tunggal digunakan untuk

menyebut seseorang yang dimaksud dalam tuturan. Penggunaan kata ganti dapat menunjukkan hubungan antarpenerut dengan mitra tuturnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Santoso (2009) yang menyatakan penggunaan pronomina persona dapat menunjukkan hubungan kekuasaan dan solidaritas. Berikut ini merupakan contoh representasi ideologi untuk mengkritik dalam tuturan *Mata Najwa* bertema politik.

- (004) Najwa : Ok, saya ingin masuk ke yang tadi, tudingan bahwa istana terlibat. Sampai sejauh mana itu Anda bisa membantah itu atau memang tidak bisa menunjukkan?
- Darmizal : Saya sepakat dengan yang disampaikan Bang Ruhut tadi. *Janganlah terlalu baper*, kalau mau jadi pemimpin. Kan dia bilang “Seorang Prajurit itu bukan dilihat dari pangkatnya tapi dari integritasnya”. *AHY lah kalau yang begini-begini dibaper, dilempar ke publik begitu, sekarang menjadi heboh. Coba kalau dia nggak pidato deklarasi tentang kudeta tanggal 1 Februari, ayem aja.*
- Konteks : Moderator menanyakan kepada narasumber mengenai tudingan kepada pihak istana terkait kudeta Partai Demokrat.

Kutipan di atas merupakan contoh representasi ideologi untuk mengkritik tanpa solusi. Pada konteks kutipan tersebut kritik ditujukan oleh (P) Darmizal kepada tokoh publik yaitu AHY yang merupakan ketua umum Partai Demokrat. (P) Darmizal menyayangkan sikap AHY yang dinilai terlalu tergesa-gesa dengan menyatakan *AHY lah kalau yang begini-begini dibaper dilempar ke publik begitu sekarang menjadi heboh. Coba kalau dia nggak pidato deklarasi tentang kudeta tanggal 1 Februari ayem aja*. Pernyataan tersebut merepresentasikan keluhan yang merupakan tuturan ekspresif. Pada pernyataan tersebut juga terdapat hubungan sebab akibat yaitu adanya kehebohan publik dikarenakan tindakan AHY yang melakukan pidato. Selain itu penggunaan kosakata *terlalu* pada klausa *janganlah terlalu baper* melekatkan makna yang menunjukkan adanya sikap berlebihan. Kritik yang disampaikan oleh (P) Darmizal lebih dominan kepada kritik berupa keluhan karena ketidaknyamanan yang diperoleh sebagai akibat dari perbuatan aktor yaitu AHY. Dalam kalimat tersebut penggunaan pronoun *dia* menunjukkan relasi antarpenerut dan orang yang dimaksud dalam tuturan memiliki derajat yang sama.

Pada tataran struktur tekstual, (P) Darmizal mengawali tuturannya dengan mengungkapkan persetujuannya terhadap pernyataan narasumber Ruhut. Selanjutnya (P) Darmizal menyampaikan kritiknya kepada sosok AHY selaku ketua umum partai Demokrat dengan tujuan menyudutkan melalui penggunaan kosakata *baper*. Konteks pada tuturan di atas terdapat pada tayangan *Mata Najwa* bertema politik episode *Ribut Berebut Demokrat*.

Representasi ideologi yang memiliki sudut pandang berbeda merupakan gambaran pemikiran dan pandangan seorang penerut yang memiliki tujuan untuk menyampaikan perbedaan pendapat berdasarkan sudut pandangnya sendiri. Sudut pandang yang berbeda dalam konteks penelitian ini adalah perbedaan sudut pandang terhadap suatu permasalahan antara kelompok pro dan kontra dalam tayangan *Mata Najwa* bertema politik. Representasi ideologi yang memiliki sudut pandang berbeda pada tataran kosakata menggunakan pemilihan kosakata atau frasa tertentu yang mampu merepresentasikannya. Hal ini sejalan dengan

pendapat Eriyanto (2005) bahwa dalam upaya memenangkan penerimaan publik tersebut, masing-masing pihak menggunakan kosakata sendiri dan berusaha memaksakan agar kosakata itulah yang lebih diterima publik. Pada tataran gramatika representasi ideologi yang memiliki sudut pandang yang berbeda menggunakan modus kalimat deklaratif. Modus kalimat deklaratif digunakan untuk menyampaikan pernyataan atau informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Chaer (2015) bahwa kalimat deklaratif adalah kalimat yang isinya menyampaikan pernyataan yang ditujukan kepada orang lain. Berikut ini merupakan contoh representasi ideologi yang memiliki sudut pandang berbeda.

- (005) Najwa : Jadi sudah aklamasi? Sudah sepakat semua, tidak hanya Pak Moeldoko harus jadi ketua?
- Darmizal : *Tidak aklamasi karena dipilih berdasarkan voting terbuka para kader yang hadir.* Sebetulnya begini, KLB ini udah selesai. Ketika sudah selesai KLB muncul keberatan-keberatan. Keberatannya salah satu paling heboh hari ini adalah dari kelompok AHY dan itu wajar saja, tapi bagi saya yang terpenting ketika ini sudah dianggap sah dan kami menyatakan itu sah kami akan membawanya ke Kementerian Hukum dan HAM. Sekarang sedang menunggu keputusan Menteri Hukum dan HAM.
- Konteks : Moderator bertanya mengenai KLB (Kongres Luar Biasa) oleh beberapa eks kader partai Demokrat.

Kutipan di atas merupakan representasi ideologi untuk menyampaikan argumen yang memiliki sudut pandang berbeda dengan pihak lain. Pihak lain yang dimaksud dalam konteks ini adalah anggota internal atau kader partai Demokrat yang sah. (P) Darmizal menuturkan bahwa pemilihan Moeldoko dilakukan dengan cara voting bukan aklamasi seperti yang dituduhkan oleh pihak lain yang terkait (kelompok AHY). Hal tersebut terdapat pada kalimat *Tidak aklamasi, karena dipilih berdasarkan voting terbuka para kader yang hadir.* Kemudian (P) Darmizal menyatakan pandangan dan penilaiannya terhadap kelompok AHY terkait dengan KLB yang terdapat pada klausa *keberatannya salah satu paling heboh hari ini adalah dari kelompok AHY.* Penggunaan frasa *kelompok AHY* menunjukkan adanya hubungan yang bertentangan di antara dua kelompok tersebut. Pada akhir tuturan (P) Darmizal mengklaim sebuah pernyataan dengan menggunakan kalimat deklaratif seperti berikut *kami menyatakan itu sah kami akan membawanya ke Kementerian Hukum dan HAM sekarang sedang menunggu keputusan Menteri Hukum dan HAM.* Argumen yang disampaikan oleh (P) Darmizal bertujuan untuk menjawab pertanyaan moderator terkait dengan tuduhan dari pihak lain bahwa pemilihan KSP Moeldoko sebagai ketua umum partai Demokrat secara aklamasi. Pada tataran struktur teks, tuturan tersebut terdapat pada tayangan Mata Najwa bertema politik episode *Ribut Berebut Demokrat.* Tuturan (P) Darmizal menunjukkan bahwa ia memiliki pemikiran tersendiri atau melihat permasalahan itu dari sudut pandang yang berbeda dengan kelompok Demokrat. (P) Darmizal menyampaikan bentuk pembelaannya terhadap kelompoknya sendiri yang menggelar KLB dan menyatakan bahwa pemilihan Moeldoko dilaksanakan secara voting bukan aklamasi seperti yang dituduhkan oleh kelompok Demokrat melalui pernyataan narasumber Hinca.

Representasi ideologi untuk menciptakan opini negatif merupakan gambaran pemikiran atau pandangan seorang penutur untuk menyampaikan opininya terhadap suatu hal atau

permasalahan. Opini negatif dalam penelitian ini dimaknai sebagai argumen yang bersifat subjektif dan mengandung penilaian negatif. Opini negatif tersebut dimaksudkan untuk menciptakan atau memberikan citra yang kurang baik terhadap seseorang atau hal lain yang dituju. Bentuk penggunaan bahasa untuk merepresentasikan ideologi melawan kekuasaan dapat diwujudkan dalam tuturan yang mengandung opini negatif. Hal ini sesuai dengan prinsip CDA yang dikemukakan oleh Wodak (dalam Titscher, Mayer, Wodak, & Vetter, 2009) bahwa penggunaan bahasa bisa bersifat ideologis. Untuk memastikannya, teks perlu dianalisis guna meneliti interpretasi, penerimaan, dan efek sosialnya. Representasi ideologi untuk menciptakan opini negatif menggunakan kata ganti tertentu untuk menunjukkan hubungan antara penutur dan mitra tuturnya, sehingga khalayak umum dapat menilainya sendiri. Berikut ini merupakan contoh representasi ideologi untuk menciptakan opini negatif dalam tuturan *Mata Najwa* bertema politik.

- (006) Najwa : Silakan Bang Darmizal, keras sekali tadi respon Pak SBY atas Pak Moeldoko. Malu, menyesal memberikan jabatan?
- Darmizal : Sama. Saya dengan pak SBY dengan hormat saya katakan Pak SBY *malu rasanya saya bergerilya* menjadi tim buru sergap untuk *memenangkan* Bapak pada kongres 2015. Berdosa saya kepada kader-kader karena Bapak *menarik, memberatkan* begitu banyak kader, yang satu lagi saya ingin menyampaikan sikap ini SBY oke ya, *saya juga malu Pak mengangkat Bapak*, gitu hari ini.
- Najwa : Anda malu mengangkat Pak SBY?
- Darmizal : Saya kan yang menjadi tim buzzer-nya, menjadi saksi hidup, menjadi aktor, ketika saya ketahui bahwa lebih 400 suara itu berbulat tekad untuk *memenangkan*.
- Konteks : Moderator menanyakan kepada narasumber tentang keputusannya membuat KLB.

Kutipan (006) merupakan data representasi ideologi untuk menciptakan opini negatif. Opini negatif yang disampaikan oleh (P) Darmizal atas pertanyaan moderator menunjukkan adanya penyesalan atas tindakannya di masa lalu. Hal ini terlihat pada kutipan klausa *malu rasanya saya* dan *malu Pak mengangkat Bapak*. Kemudian penggunaan kosakata seperti *malu*, dan *berdosa*, menunjukkan penyesalannya. Selanjutnya pemilihan kosakata *bergerilya*, *memenangkan*, *menarik*, *memberatkan*, *mengangkat*, merupakan verba yang digunakan untuk menggambarkan perjuangannya ketika menjadikan sosok SBY sebagai ketua umum partai Demokrat. Penggunaan kata ganti orang ketiga *Bapak* dan *pak* menunjukkan sikap hormat dan hubungan yang dimiliki oleh pembicara kepada sosok yang dimaksud dalam tuturannya dalam hal ini adalah (P) Darmizal kepada SBY selaku Ketua Majelis Tinggi Partai Demokrat. Fungsi ekspresif pada tuturan tersebut terlihat pada penggunaan kosakata *malu* yang menyatakan ekspresi atau perasaan penutur.

Pada tataran struktur teks, tuturan tersebut berada pada konteks tayangan Mata Najwa bertema politik episode Ribut Berebut Demokrat. Tuturan tersebut menggambarkan (P) Darmizal menyesali tindakannya dan merasa malu dengan menggunakan kosakata tertentu yang sekaligus menyindir sosok SBY. Dengan begitu tuturan yang diujarkan oleh (P) Darmizal memiliki kecenderungan menampilkan citra negatif atas sosok SBY secara implisit.

3.3. Fungsi representasi ideologi bersifat netral terhadap kekuasaan

Fungsi representasi ideologi yang bersifat netral terhadap kekuasaan dalam tuturan *Mata Najwa* bertema politik dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu (1) representasi ideologi untuk menyampaikan informasi berdasarkan fakta, (2) representasi ideologi untuk membandingkan pernyataan kedua pihak, dan (3) representasi ideologi untuk menanyakan informasi secara detail.

Representasi ideologi untuk menyampaikan informasi berdasarkan fakta merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh penutur dengan mengkomunikasikan pemikiran atau pandangannya yang bersifat netral dan tidak memihak kepada salah satu kelompok baik yang dominan maupun minoritas. Pada konteks penelitian ini, informasi berdasarkan fakta yang disampaikan oleh penutur berhubungan dengan ideologi kekuasaan yang dibahas di dalam tayangan *Mata Najwa* bertema politik. Representasi ideologi untuk menyampaikan informasi berdasarkan fakta menggunakan kosakata-kosakata tertentu yang dapat merepresentasikan ideologi netral. Pada tataran gramatika penutur menggunakan bentuk kalimat deklaratif untuk memberikan informasi berupa pernyataan dalam argumennya seperti yang terdapat pada kutipan berikut.

(007) Najwa : Saya ingin lempar ke teman saya, Muhammad Qodari. Ada Mas Qodari yang direktur eksekutif Indo Barometer pengamat politik. Mas Qodari, saya ingin minta tanggapan Anda ketika kemudian sekarang perdebatannya adalah soal apakah partai Demokrat itu partai terbuka atau partai dinasti dan apakah partai Demokrat partai yang terbuka atau partai berdasarkan dinasti keluarga kalau kita ambil patokan bagaimana ketua umum itu dipilih oleh kongres?

Qodari : *Saya kira kita lihat saja di AD/ART ya, yang terakhir di sini saya melihat di pasal 17 halaman 10.* Majelis tinggi partai adalah badan yang bertugas dalam pengambilan keputusan-keputusan strategis partai. Ketua majelis tinggi partai masa bakti 2020--2025 artinya pada saat ini dijabat oleh ketua umum partai Demokrat masa bakti 2015--2020. Jadi waktu itu Pak SBY ketua umum, sekarang jadi ketua majelis tinggi. Kemudian ayat ke-3 wakil ketua majelis tinggi dijabat oleh ketua umum terpilih masa bakti 2020--2025 dan itu adalah mas AHY, begitu. Nah, buat saya, menarik untuk partai Demokrat ini, karena *kalau dilihat dari struktur kepemimpinannya kelihatannya majelis tinggi partai ini sebetulnya kekuasaannya lebih besar dibandingkan dengan ketua umum sementara ketua umum yang ada sekarang itu dipilih oleh kongres*, begitu. Jadi yang dipilih oleh kongres adalah ketua umum tetapi yang kekuasaannya kelihatannya lebih besar yang lebih strategis itu adalah majelis tinggi.

Konteks : Moderator menanyakan informasi kepada narasumber dengan meminta tanggapan sebagai pengamat politik.

Kutipan di atas merupakan representasi ideologi untuk memberikan informasi sesuai fakta. Pada konteks tersebut, penutur menjawab pertanyaan moderator dengan memberikan

informasi sesuai dengan fakta yang ada. Hal ini dapat dilihat pada penggunaan kalimat deklaratif berikut *Saya kira kita lihat saja di AD/ART ya, yang terakhir di sini saya melihat di pasal 17 halaman 10*. Tuturan tersebut menggunakan kosakata tertentu seperti *AD/ART, pasal 17 halaman 10, ayat ke-3* merupakan kosakata yang menunjukkan sumber informasi yang disampaikan oleh penutur. (P) Qodari juga menyampaikan tanggapannya terkait dengan kepemimpinan dalam partai Demokrat dengan menggunakan fungsi representatif pada pernyataan berikut *kalau dilihat dari struktur kepengimpinannya kelihatannya majelis tinggi partai ini sebetulnya kekuasaannya lebih besar dibandingkan dengan ketua umum sementara ketua umum yang ada sekarang itu dipilih oleh kongres*. Informasi yang disampaikan oleh (P) Qodari dengan begitu berdasarkan fakta dan ia memberikan penilaiannya secara objektif terhadap hal tersebut. Pada tataran struktur tekstual, tuturan tersebut terdapat dalam konteks tayangan Mata Najwa bertema politik episode Adu Kuat di Demokrat. (P) Qodari sebagai narasumber netral memberikan tanggapannya dengan memberitahukan informasi berdasarkan fakta sesuai dengan kapasitasnya sebagai pengamat politik dan peneliti di Indonesia.

Representasi ideologi untuk membandingkan pernyataan kedua pihak merupakan salah satu cara representasi ideologi yang bersifat netral terhadap kekuasaan. Representasi ideologi ini ditujukan untuk membandingkan semua klaim informasi di antara kelompok dominan dan kelompok marjinal dalam kekuasaan pada konteks tayangan *Mata Najwa* bertema politik. Penutur menggunakan kosakata-kosakata tertentu yang merepresentasikan perbandingan tersebut. Chaer (2015) menjelaskan bahwa konjungsi kalau digunakan untuk menghubungkan menyatakan syarat ditempatkan pada awal klausa bawahan. Penutur juga menggunakan kalimat deklaratif untuk menyampaikan argumennya seperti yang terdapat pada kutipan berikut.

(008) Najwa : Oke. Baik, ya. Saya sudah dapat poin itu tadi, hanya mau bilang kalau soal *politisi mengatasnamakan atau bersumpah demi Tuhan* itu sudah jamak Bang Jhoni, *Anda pun bersumpah demi Tuhan ketika Anda bilang SBY tidak berkeringat. Anda juga mengatakan hal yang sama lo, kalau begitu itu tidak fear kalau Anda mengatakan dia tidak boleh bersumpah demi Tuhan kalau Anda pun bersumpah mengatakan hal yang sama*, tapi itu bukan poinnya. Saya hanya mengatakan bahwa retorika itu sudah sering kita dengar bahwa *politisi membawa-bawa nama Tuhan* sudah sering sekali.

Konteks : Moderator membandingkan pernyataan dari kedua pihak.

Kutipan di atas merupakan contoh data representasi untuk membandingkan pernyataan dari kedua pihak dalam tayangan *Mata Najwa* bertema politik episode *Adu Kuat di Demokrat*. Pada tuturan tersebut (P) Najwa menggunakan kalimat deklaratif. Kemudian kata ganti orang kedua yang ditujukan kepada mitra tutur menunjukkan bahwa penutur memandang dirinya dan mitra tutur memiliki kedudukan yang sama. Penutur menyatakan perbandingan yang dikatakan oleh mitra tutur disertai dengan contoh, seperti pada kutipan berikut *Anda pun bersumpah demi tuhan ketika anda bilang SBY tidak berkeringat Anda juga mengatakan hal yang sama, lo*. Kemudian penutur menambahkan komentarnya secara objektif seperti yang terdapat pada kutipan berikut *kalau begitu itu tidak fear kalau Anda mengatakan dia tidak*

boleh bersumpah demi tuhan kalau Anda pun bersumpah mengatakan hal yang sama. Secara keseluruhan tuturan tersebut menggambarkan perbandingan yang diberikan oleh moderator kepada dua pihak dalam acara diskusi *Mata Najwa*. Penutur menggunakan klausa *politisi mengatasnamakan Tuhan* dan *politisi membawa-bawa nama Tuhan* yang merepresentasikan pandangannya berideologi netral kepada kedua kelompok tersebut.

Representasi ideologi untuk menanyakan informasi detail merupakan salah satu fungsi representasi ideologi netral terhadap kekuasaan. Tuturan yang merepresentasikan ideologi untuk menanyakan informasi detail memiliki tujuan untuk menggali informasi lebih banyak dan mendalam terkait sesuatu. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memberitahukan informasi yang lebih banyak kepada khalayak penonton tayangan *Mata Najwa* bertema politik. Pada tataran gramatika, penutur menggunakan bentuk kalimat interogatif untuk bertanya. Kalimat interogatif merupakan kalimat yang berisi pertanyaan, yang perlu diberi jawaban (Chaer, 2015). Berikut ini adalah contoh kutipan data representasi ideologi untuk menanyakan informasi detail dalam tayangan *Mata Najwa* bertema politik episode *Ribut Berebut Demokrat*.

(009) Najwa : Pak Mahfud tapi yang jelas kan kemudian spekulasi bermunculan nih. Saya ingin tahu apakah Pak Mahfud mengikuti berbagai spekulasi yang muncul, ada yang tidak percaya masa istana tidak terlibat, ada yang sampai sejauh wah ini ada kepentingan agenda untuk *mengamankan kekuasaan* sampai tiga periode terutama karena partai Demokrat sekarang belum masuk koalisi, ini bagian dari mengkooptasi partai untuk kepentingan *melanggengkan kekuasaan* dan sebagainya. *Apakah* Prof. Mahfud mengikuti berbagai spekulasi itu dan saya minta tanggapan Prof. soal itu?

Konteks : Moderator menanyakan tanggapan kepada narasumber terkait keterlibatan istana dalam permasalahan kudeta partai Demokrat.

Kutipan di atas merupakan contoh representasi ideologi untuk menanyakan informasi kepada narasumber. Pada konteks tayangan *Mata Najwa* episode *Ribut Berebut Demokrat*, moderator menggunakan kalimat interogatif untuk menanyakan informasi secara detail. Kosakata interogatif *Apakah* merupakan kalimat tanya untuk meminta tanggapan kepada narasumber. Moderator menyampaikan pernyataannya sebelum diakhiri dengan kalimat pernyataan. Pemilihan frasa yang digunakan oleh moderator seperti *mengamankan kekuasaan* dan *melanggengkan kekuasaan* menunjukkan representasi ideologi kekuasaan yang bersifat netral dalam pernyataan tersebut.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang disesuaikan dengan fokus penelitian dapat disimpulkan bahwa fungsi representasi ideologi kekuasaan dalam tuturan *Mata Najwa* bertema politik dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu representasi ideologi untuk mempertahankan kekuasaan, representasi ideologi untuk melawan kekuasaan dan representasi ideologi yang bersifat netral terhadap kekuasaan. Representasi ideologi untuk mempertahankan kekuasaan meliputi tiga jenis, yaitu representasi ideologi untuk memberikan dukungan, representasi ideologi untuk memberikan informasi positif, dan representasi ideologi untuk menciptakan opini positif. Representasi ideologi untuk melawan

kekuasaan meliputi tiga fungsi, yaitu representasi ideologi untuk mengkritik, representasi ideologi yang memiliki sudut pandang berbeda, dan representasi ideologi untuk menciptakan opini negatif. Representasi ideologi yang bersifat netral meliputi tiga fungsi, yaitu representasi ideologi untuk menyampaikan informasi berdasarkan fakta, representasi ideologi untuk membandingkan pernyataan kedua pihak, dan representasi ideologi untuk menanyakan informasi detail.

Daftar Rujukan

- Arifin, A. (2015). *Perspektif ilmu politik*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Chaer, A. (2015). *Sintaksis bahasa Indonesia: Pendekatan proses*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darma, Y.A. (2009). *Analisis wacana kritis*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Djasudarma, F. (2012). *Wacana dan pragmatik*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Eriyanto. (2005). *Analisis wacana pengantar analisis teks media*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.
- Fairclough, N. (2001). Critical discourse analysis. In A. McHoul, & M. Rapley (Eds.), *How to analyse talk in institutional settings: A casebook of methods* (pp. 25-38). London: Continuum.
- Illahi, E.F.N. (2020). *Relasi kekuasaan dalam wacana #Taliwo karya Sujiwo Tejo di surat kabar Jawa Pos: Analisis wacana kritis Michael Foucault*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Jorgensen, M.W., & Phillips, L.J. (2010). *Analisis wacana teori dan metode* (I. Suyitno, L. Suyitno, & Suwarna, Trans.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kuncoro, M. (2009). *Mahir menulis kiat jitu menulis artikel, opini, kolom dan resensi buku*. Jakarta: Erlangga.
- Leech, G. (1993). *Prinsip-prinsip pragmatik* (Oka & S. Setyapranata, Trans.). Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, L.J., (2001). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mursalin, R.F. (2015). *Analisis wacana kritis pemberitaan kasus wisma atlet pada koran Kompas berdasarkan pandangan Norman Fairclough*. (Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Malang) Retrieved from <https://eprints.umm.ac.id/21978/>
- Putra, N. (2012). *Penelitian kualitatif: Proses dan aplikasi*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Santoso, A. (2009). *Bahasa perempuan: Sebuah potret ideologi perjuangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sobur, A. (2015). *Analisis teks media suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik, dan analisis framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono. (2017). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Titscher, S., Mayer, M., Wodak, R., & Vetter, E. (2009). *Metode analisis teks dan wacana* (Gazali, T. Pandonge, F. Thomas, C. Sasabone, M. Fuad, Kholisin, S. Pringgawidagda, Trans.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yule, G. (2014). *Pragmatik* (I.F. Wahyuni, Trans.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Disinfectman Game as an Education on the Use of Disinfectants to Prevent Covid-19 Transmission

Game Disinfectman sebagai Edukasi Penggunaan Disinfektan untuk Mencegah Penularan Covid-19

Muhammad Haris Berliansyah, Mitra Istiar Wardhana*, Arif Sutrisno

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

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

Paper received: 02-08-2021; revised: 15-08-2021; accepted: 26-08-2021

Abstract

The COVID-19 virus, which was announced by the WHO as a global pandemic, made the government and the public begin to implement health protocols, including disinfection using special chemical liquids intended for inanimate objects. However, there are some misunderstandings about the use of disinfectant liquids in the human body that can endanger health. This is because the liquid used for disinfection contains chemicals, such as: diluted bleach (bleach solution), chlorine, ethanol, quaternary ammonium, and hydrogen peroxide which are harmful to the body. To eliminate these misunderstandings, the Disinfectman game was designed as an educational as well as entertainment media which is expected to eliminate misunderstandings about the use of disinfection fluids during the Covid-19 pandemic. The design method used in the development of this game is the ADDIE method which describes the systematic development of stages to get the results as needed. The stages in the ADDIE procedure are: analysis, design, development, implementation, evaluation. This disinfectman game was developed using the game developer application Unity Game Engine which uses the C# programming language and the Adobe Photoshop application to create 2D assets. To ensure the game can be played, a black box test was carried out as an effort to find errors or bugs in the game, this test showed that in general the game ran smoothly. This game is based on WEB GL HTML5 which is played online on the itch.io site.

Keywords: disinfectant, games, Covid-19

Abstrak

Virus Covid-19 yang diumumkan WHO sebagai pandemi global membuat pemerintah dan masyarakat mulai menerapkan protokol kesehatan, diantaranya adalah disinfeksi menggunakan cairan kimia khusus yang diperuntukan untuk benda mati. Akan tetapi, terdapat beberapa kesalahpahaman penggunaan cairan disinfektan pada tubuh manusia yang dapat membahayakan kesehatan. Hal ini dikarenakan cairan yang digunakan untuk disinfektan mengandung bahan kimia, seperti: diluted bleach (larutan pemutih), klorin, etanol, ammonium kuarterner, serta hidrogen peroksida yang berbahaya bagi tubuh. Untuk menghilangkan kesalahpahaman tersebut, dirancanglah game Disinfectman sebagai media edukasi sekaligus hiburan yang diharapkan dapat menghilangkan kesalahpahaman penggunaan cairan disinfeksi pada masa pandemi Covid-19. Metode perancangan yang digunakan dalam pengembangan game ini merupakan metode ADDIE yang menggambarkan sistematis pengembangan bertahap untuk mendapatkan hasil yang sesuai kebutuhan. Tahapan yang ada pada prosedur ADDIE, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Game disinfectman ini dikembangkan menggunakan aplikasi pengembang game Unity Game Engine yang menggunakan bahasa pemrograman C# dan aplikasi Adobe Photoshop dalam pembuatan aset 2D. Untuk memastikan game dapat dimainkan, dilakukan uji coba black box sebagai upaya untuk menemukan error atau bug yang ada dalam game, uji coba ini menunjukkan bahwa secara umum game berjalan lancar. Game ini berbasis WEB GL HTML5 yang dimainkan secara daring pada situs itch.io.

Kata kunci: disinfektan, game, Covid-19

1. Pendahuluan

Mencegah lebih baik daripada mengobati. Badan yang sehat akan membuat aktivitas sehari-hari berjalan dengan baik dan lancar. Apabila badan sudah terkena penyakit yang disebabkan oleh bakteri, virus, atau iritasi dari bahan kimia, maka aktivitas sehari-hari menjadi tersendat. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk menjaga badan agar selalu sehat.

Setelah pengumuman pandemi global virus Covid-19 oleh WHO (*World Health Organization*), pemerintah dan masyarakat berusaha menerapkan protokol kesehatan demi mencegah penularan virus Covid-19. Virus Covid-19 merupakan penyakit yang disebabkan oleh *SARS-CoV-2* yang menyerang sistem pernapasan dengan gejala utama demam, batuk kering, dan kelelahan. *SARS-CoV-2* sangat mudah menular saat awal infeksi dan pra-gejala dengan masa inkubasi 5.1 hari hingga 15.6 hari setelah terinfeksi virus Covid-19. Selain itu, seseorang yang terinfeksi tetapi tidak menunjukkan gejala Covid-19 juga dapat menularkan virus ini pada orang lain, sehingga pengendalian virus ini di masyarakat akan merepotkan. 80% pasien Covid-19 dapat sembuh dengan sendirinya, sedangkan 10-20% yang merupakan kasus berat memerlukan penanganan serius rawat inap dengan bantuan oksigen tambahan karena adanya gangguan pernafasan dan hipoksia. Beberapa diantaranya akan mengalami fase kritis karena kegagalan pernafasan, syok, ataupun kegagalan organ lain yang menyertai. Pada umumnya, resiko ini lebih banyak dialami pada seseorang berusia lanjut dan orang dewasa yang memiliki penyakit penyerta, seperti: obesitas morbid, hipertensi, dan diabetes (World Health Organization, 2020a).

Penularan virus Covid-19 sangat cepat dikarenakan virus ini menyerang pernafasan seseorang. Hal ini berkaitan dengan kontak fisik antar individu sesuai dalam panduan sementara milik WHO berjudul Pembersihan dan Disinfeksi Permukaan Lingkungan dalam Konteks Covid-19 (World Health Organization, 2020c), penyebaran virus Covid-19 umumnya ditransmisikan melalui kontak fisik atau *droplet* yang keluar melalui saluran pernafasan, serta dapat juga melalui transmisi udara atau *airborne*. Hal ini dikaitkan erat dengan interaksi orang-orang di tempat tertutup atau ruang publik yang berkemungkinan besar terkontaminasi virus Covid-19. Dikutip dari situs Covid19.go.id, di Indonesia sendiri sejak kasus pertama 2 maret 2020 hingga tanggal 9 Agustus 2021 sudah terkonfirmasi kasus positif sebanyak 3.686.740 kasus secara keseluruhan dengan rincian 448.508 kasus aktif, 3.129.661 kasus sembuh, dan 108.571 kasus meninggal (Satuan Tugas Penanganan COVID-19, 2021). Oleh karena itu, permukaan benda di tempat tersebut harus dibersihkan dan didisinfeksi untuk mencegah penularan lebih lanjut.

Melalui peraturan gubernur (Pergub Daerah Khusus Ibukota Jakarta No 79 tahun 2020, 2020) diumumkan pakta protokol kesehatan dan kampanye pencegahan penularan virus Covid-19, salah satunya adalah dengan disinfeksi pada benda mati. Disinfeksi merupakan proses mematikan mikroorganisme pada benda mati menggunakan zat kimia (Broto, Arifan, Setyati, & Hidayah, 2020; Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020). Menurut penelitian (Suryandari & Haidarravy, 2020), cairan disinfektan bisa dibuat sendiri dengan cairan pembersih yang biasa ditemukan di rumah, seperti pembersih wipol dan supersol dengan perbandingan dua sendok makan per liter air. LIPI sebagai lembaga ilmu pengetahuan di Indonesia juga merilis daftar pembersih yang biasa ditemukan di rumah sebagai bahan aktif untuk disinfeksi virus Covid-19, diantaranya: Bayclin yang mengandung *sodium hypochlorite* 5.25%, Dettol pembersih lantai citrus yang mengandung *benzalkonium klorida* 1.1856%, dan Wipol sereh yang mengandung *ethoxylated alcohol* 3% yang dianggap dapat mendisinfeksi

virus Covid-19 (LIPI, 2020). Cairan disinfektan pada hakikatnya bukanlah cairan yang diperuntukan untuk tubuh manusia dan hanya boleh disemprotkan pada benda mati saja. Hal ini sempat menjadi kesalahpahaman di masyarakat dimana cairan disinfektan malah disemprotkan pada tubuh manusia.

Pemerintah melalui surat edaran Kementerian Kesehatan Republik Indonesia nomor HK.02/111/375/2020 tentang Penggunaan Bilik Disinfeksi dalam Rangka Pencegahan Penularan Covid-19 (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020) menyatakan bilik disinfeksi yang digunakan di masyarakat menggunakan cairan disinfektan yang ditujukan hanya untuk mendisinfeksi ruangan dan permukaan benda mati saja karena mengandung *diluted bleach* (larutan pemutih), *klorin*, *etanol*, *ammonium kuarterner*, serta *hidrogen peroksida* yang bila terkena tubuh akan berbahaya untuk mata, mulut, kulit bahkan saluran pernafasan. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi untuk menghilangkan kesalahpahaman di masyarakat, salah satu media yang dapat dipakai adalah *game*. Selain sebagai media hiburan, *game* juga dapat menjadi media edukasi yang menarik dengan tampilan yang baik dan interaktif.

Game merupakan gambar interaktif yang dikendalikan pemain menggunakan sebuah perangkat keras untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan mengikuti aturan yang berlaku (Rahadi, Satoto, & Windasari, 2016; Gregory, 2018; Wardhana, 2019). Menurut (Pramono, Pujiyanto, & Arimbawa, 2019) *game* interaktif yang efektif merupakan *game* yang disampaikan sesuai dengan sasarannya berdasarkan informasi yang diberikan. Setiap *game* disesuaikan visualisasi dan *gameplay*-nya mempertimbangkan target pasar yang ada karena sebuah *game* dapat mengimplementasikan dunia fantasi sesuai minat dan imajinasi pemain, dimana pemain dapat melakukan suatu hal yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata: menaiki seekor naga, terbang menggunakan sapu sihir, berlari secepat kilat, membangun sebuah kastil, menyerang raja iblis, pergi menuju dimensi lain.

Selain digunakan sebagai sarana bermain dan hiburan, saat ini *game* juga sudah mulai dikembangkan sebagai media edukasi. Edukasi merupakan proses mengamati dan belajar untuk menemukan jati diri serta meningkatkan potensi diri, sehingga menemukan sebuah tingkah dan perilaku yang diharapkan (Fithri & Setiawan, 2017; Kusniyati & Sitanggang, 2016). Menurut penelitian (Pramono, Pujiyanto, Puspasari, & Dhanti, 2021), sebuah edukasi bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, perilaku, ucapan, dan sikap, dengan menanamkan kreativitas dalam pembelajaran, sehingga tercipta suasana yang inspiratif bagi pelajar. Proses edukasi *game* ini menekankan pembelajaran dengan cara mengamati agar pelajar dapat memahami hal yang baru. Sebuah *game* dirancang sedemikian rupa untuk dapat diamati karena pemain diharuskan untuk mengamati *gameplay* yang ditawarkan dalam sebuah *game* agar dapat bermain dengan baik. *Game* edukasi merupakan media pendidikan yang berbasis multimedia interaktif dimana pemain belajar berdasarkan apa yang pemain lakukan di dalam *game* (Vitianingsih, 2016; Widiastuti & Setiawan, 2013). *Game* edukasi ini dapat menjadi sarana kampanye atau sosialisasi dan meningkatkan interaksi belajar karena dapat menciptakan simulasi virtual yang dapat diamati oleh pemain melalui *gameplay* dan *storyline game* yang ada, sehingga diharapkan pemain dapat terbiasa dengan tugas yang ada dalam *game* dan menerapkannya di dunia nyata.

Untuk menciptakan media yang dapat mengedukasi masyarakat mengenai penggunaan cairan disinfektan yang benar dirancanglah *game* edukasi Disinfectman. Perancangan *game*

Disinfectman ini dimaksudkan untuk mengedukasi masyarakat khususnya remaja dan bentuk kampanye penggunaan cairan disinfeksi yang aman bagi tubuh, mengurangi resiko bahaya bahan kimia dan tetap aman dari penularan virus Covid-19 di saat pandemi. Dengan memanfaatkan teknologi *game*, diharapkan dapat menjadi media hiburan sekaligus edukasi dalam penggunaan cairan disinfektan yang benar. Adapun *game* yang diangkat dalam perancangan ini merupakan *video game modern* yang dimainkan menggunakan alat elektronik, seperti: *smartphone*, konsol *game*, dan komputer.

Saat ini, *game* yang mengangkat tema Covid-19 masih sulit ditemui. Akan tetapi, *game* yang dirancang menggunakan metode ADDIE sudah banyak beredar, beberapa diantaranya *game* edukasi pemilihan gubernur jawa tengah oleh (Harjanta & Herlambang, 2018). *Game* ini dikembangkan sebagai bentuk pembelajaran kepada masyarakat mengenai sosialisasi pemilihan gubernur jawa tengah pada tahun 2018. *Game* ini dirancang untuk digunakan menggunakan perangkat *smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Pengembangan *game* ini dilakukan menggunakan *software Android Studio 3.1* untuk pengembangan aplikasi *android*, *Android Emulator* untuk melakukan uji coba *game*, *XML editor* untuk memberikan *input* pemrograman, dan *Adobe Photoshop* yang digunakan untuk membuat desain *user interface* dan *splash screen* menu utama. *Game* ini memiliki *gameplay* menebak nama calon gubernur yang divisualisasikan dengan roda berputar seperti roda undian dilengkapi dengan pilihan partai pengusung calon tersebut. Peneliti juga melakukan pengujian *black box* untuk menguji informasi yang diberikan atau didapat sesuai dengan data di lapangan dan menguji fungsi tombol yang ada pada *game* sesuai dengan yang direncanakan. Pengujian *game* pemilihan gubernur ini dilakukan dengan tiga kategori yang berbeda, yaitu: pengujian pengambilan data informasi, pengujian pengambilan pertanyaan acak, dan pengujian pengisian jawaban serta penilaian akhir. *Game* ini dinilai dapat memberikan penyuluhan mengenai pemilihan gubernur dengan memberikan tampilan yang menarik pada *user interface*.

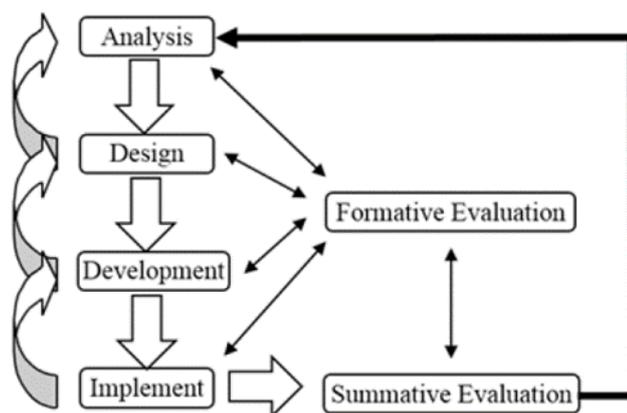
Selain kesamaan dalam metode, *game* edukasi Disinfectman memiliki konsep *gameplay* yang mirip seperti *game* edukasi sejarah walisongo oleh (Widiastuti & Setiawan, 2013). *Game* ini merupakan *game* edukasi *survival* yang menantang pemain untuk mengumpulkan foto walisongo sebagai implementasi menyelamatkan akhlak manusia di masa depan yang hancur. *Game* ini dirancang sebagai media alternatif pembelajaran sejarah di sekolah yang dianggap membosankan, rumit, dan banyak hafalan oleh siswa. Perancangan dibangun dengan pembuatan *storyline*, *storyboard*, karakter, dan *gameplay*. Tujuan dalam *game* ini adalah mengumpulkan gambar walisongo untuk mendapatkan *score point*, serta mempertahankan jumlah darah agar tidak nol. Pemain juga diharuskan untuk mengalahkan tiga *zombie* yang menjadi musuh dalam *game* tersebut. Setelah *game* sudah jadi, pengembang melakukan uji coba *black box testing* dan *white box testing* untuk menguji sistem dan menggunakan kuesioner untuk mendapatkan respon antara sistem dengan pemain saat memainkan *game* ini. *Game* edukasi ini dianggap berhasil karena membuat pemain tertarik untuk mempelajari sejarah walisongo yang menjadikan *game* ini sebagai pembelajaran alternatif di sekolah dan dapat memberikan *gameplay* menarik yang berinteraksi dengan pemain mengenai kisah walisongo.

2. Metode

Perancangan

Model perancangan yang dipergunakan dalam perancangan *game* Disinfectman ini adalah model ADDIE yang menggambarkan sistematis pengembangan bertahap yang

digunakan dalam mendesain sebuah program secara efektif dan efisien melalui lima fase, yaitu Analysis, Designing, Developing, Implementation and Evaluating (Molenda, 2015; Nadiyah & Faaizah, 2015; Pribadi, 2016). Dengan sistem bertahap ini memungkinkan mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan kebutuhan pengguna karena produksi dilakukan secara sistematis dan melalui uji coba yang berkemungkinan menemui kesalahan atau *bug* yang dapat mempengaruhi jalannya permainan. Apabila *bug* sudah ditemukan, maka pengembang dapat menyempurnakan program yang dibuat dengan lebih mudah.



Gambar 1. Bagan Alur Metode ADDIE, (Ghani & Daud, 2018)

Prosedur Metode ADDIE

Metode ADDIE terdiri dari lima tahap pengembangan yang memungkinkan pengguna untuk dapat kembali pada tahap sebelumnya bila ada hal yang terlewatkan. Lima tahap pengembangan tersebut diantaranya:

Analisis (Analysis)

Analisis merupakan proses mengidentifikasi adanya penyebab yang dapat memunculkan masalah. Pada tahap ini perancang menentukan pokok permasalahan yang ada, kebutuhan yang digunakan sebagai solusi mengatasi permasalahan yang sudah ditentukan, dan menentukan tugas yang harus dilakukan oleh perancang untuk mewujudkan kebutuhan yang ada.

Desain (Designing)

Desain merupakan proses memverifikasi tugas yang telah ditentukan dan menyusun strategi yang akan digunakan perancang untuk diaplikasikan dalam sebuah produk siap guna, sehingga dapat menjadi solusi permasalahan yang sudah dianalisis sebelumnya. Hasil dari tahap ini adalah rancangan atau konsep yang digunakan sebagai pedoman dalam tahap pengembangan.

Pengembangan (Development)

Pengembangan adalah fase dimana perancang menciptakan dan mengaplikasikan konsep desain yang sudah dibuat sebelumnya. Tahap pengembangan ini meliputi: pembuatan konten menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan, serta memastikan produk hasil perancangan dapat berjalan dengan lancar.

Implementasi (Implementation)

Implementasi merupakan fase pelaksanaan produk yang sudah diaplikasikan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini perancangan sudah diprogram sedemikian rupa agar siap untuk digunakan oleh pengguna secara luas.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir adalah evaluasi untuk menentukan kualitas dan menilai kelayakan hasil perancangan yang sudah dibuat melalui proses yang sudah dilalui. Tahap ini juga dapat menjadi panduan bagi perancang untuk memperbaiki kesalahan yang ada dengan kembali ke tahap sebelumnya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, kebutuhan, dan tugas yang harus dilakukan pada proses penggunaan disinfektan yang benar di saat pandemi Covid-19.

Permasalahan

Permasalahan yang muncul di masyarakat adalah kesalahpahaman dalam penggunaan disinfektan pada tubuh makhluk hidup yang seharusnya hanya boleh digunakan pada benda mati saja, dikarenakan zat kimia yang terkandung dalam cairan disinfektan sangat berbahaya bagi tubuh. Seperti kasus WNI dari China yang tiba di Batam disemprot cairan disinfektan setelah turun dari pesawat, petugas pencari korban pesawat Sriwijaya Air yang disemprot cairan disinfeksi, dan kasus beberapa warga yang meminum cairan disinfektan di Georgia (Alam, 2020; Selviany, 2020; Tiba di Batam, 2020). Selain itu, instruksi penggunaan disinfektan yang sudah ada saat ini masih berbentuk himbauan dan catatan tertulis yang dikhawatirkan masih sering dilewatkan oleh pengguna cairan disinfektan. Catatan dan himbauan pada kemasan bahan disinfektan juga tidak dapat memberikan informasi kepada masyarakat secara luas.

Kebutuhan

Kebutuhan yang diperlukan dalam mengatasi permasalahan yang ada adalah mengembangkan metode edukasi yang menarik dan interaktif berbentuk *game* mengenai penggunaan disinfektan saat pandemi Covid-19 yang menarik dan menantang. *Game* yang dikembangkan harus dapat dimainkan oleh berbagai jenis spesifikasi komputer agar dapat dimainkan siapa saja dan terhubung secara daring, serta memiliki *gameplay* menembak (*shooter*) sebagai visualisasi penyemprotan disinfektan dan bertahan hidup (*survival*) sebagai simulasi bertahan hidup disaat pandemi Covid-19. Untuk kebutuhan pengembangan dibutuhkan perangkat keras atau *hardware* berupa komputer atau laptop berspesifikasi minimum *CPU* yang mendukung *x64 architecture with SSE2 instruction set, graphics API DX10, DX11, DX12-capable GPUs*, kapasitas RAM 8GB, kapasitas *hard disk* 4 GB dan akses internet yang dapat menjalankan program *Unity Game Engine, Photoshop*, dan *Microsoft Visual Studio* (Adobe Photoshop, 2021; Unity Technologies, 2021).

Tugas

Tugas yang harus dilakukan dalam mewujudkan pengembangan *game* edukasi mengenai penggunaan disinfektan adalah dengan merancang struktur level yang disesuaikan

dengan tingkat kesulitan dalam *game*, *storyline* atau kisah yang berjalan dalam *game*, mendesain cara pemain berinteraksi dengan *game* atau *gameplay*, membuat *flowchart* untuk memastikan alur permainan mudah dijalankan, mendesain aset *game* dan *user interface* yang relevan dengan Covid-19 dengan mempertimbangkan resolusi yang ingin dicapai, merancang sistem fungsi tombol seperti tombol mulai, *pause*, dan *restart*. membuat tampilan penilaian akhir pada saat pemain menang atau kalah, memberikan efek visual dan efek suara sesuai kebutuhan, dan memprogram *game* dengan *output WEBGL HTML5* sebagai format aplikasi browser tanpa perlu meng-*instal* aplikasi lain yang didukung untuk diunggah pada situs itch.io.

3.2 Desain (*Designing*)

Pada tahap desain, perancang menentukan strategi perancangan menggunakan hasil analisis tahap sebelumnya. Sebelum memulai pemrograman dan menggambar, *game* Disinfectman harus memiliki beberapa dasar pembangun yang mencakup struktur level, *gameplay* atau cara bermain, cerita atau *storytelling* yang menggambarkan latar suasana dalam *game* menggunakan konsep visual dan gaya penggambaran tertentu, serta *flowchart* atau alur permainan (Wardhana, 2013). *Game* ini menggunakan konsep visual disinfeksi dengan target pemain utama remaja dan umumnya masyarakat. Oleh karena itu, desain visual *game* dikonsepsi sedemikian rupa agar dapat diterima oleh masyarakat semua kalangan. Konsep visual yang dirancang sebagai aset *game* Disinfectmant diantaranya: Desain karakter termasuk properti karakter seperti peluru dan semprotan, desain *environment* meliputi properti latar, desain *enemy* dan *boss enemy*, desain efek partikel, dan desain *user interface*. *Game* ini memiliki tiga tingkatan level dengan latar tempat yang dipakai pada level 1 atau *easy* adalah lingkungan di dalam rumah, di level 2 atau *medium* adalah lingkungan di dalam perpustakaan, dan di level 3 atau *hard* adalah lingkungan di dalam rumah sakit. Setiap level memiliki desain aset yang berbeda untuk memvisualisasi keadaan sebenarnya. Adapun karakteristik visual *game* ini meliputi *game* dua dimensi dengan tampilan tampak atas dan memiliki resolusi *game* 1600x900px. Gaya penggambaran yang dipakai perancang adalah *style* kartun yang menyesuaikan kemampuan perancang.

Game Disinfectman dirancang sebagai *game* edukasi *survival* yang memberikan pengalaman pemain untuk menjadi petugas disinfeksi dan mengalahkan musuh yang merupakan virus Covid-19 untuk menyelamatkan manusia. Edukasi yang ditekankan pada *game* Disinfectman mencakup simulasi bertahan hidup pada saat pandemi Covid-19 dan simulasi penggunaan cairan disinfektan yang memerlukan ketepatan reaksi pemain saat menembakan cairan disinfektan tanpa mengenai *NPC*. *NPC* pada *game* ini merupakan visualisasi dari makhluk hidup. Pola interaksi dalam *game* ini diharapkan mampu diingat oleh pemain dan diaplikasikan pada kehidupan nyata. Dalam *game* Disinfectman pemain juga diberikan fitur mengumpulkan masker yang dapat digunakan sebagai tambahan *health* poin. Masker ini merupakan *item drop* yang muncul secara acak pada saat pemain membunuh *enemy*.

Masker dalam *game* Disinfectman fungsikan sebagai *health* poin dalam *game* ini karena dapat menjadi media pencegahan, pengendalian, dan membatasi virus Covid-19. Masker digunakan untuk melindungi orang yang sehat maupun yang sedang sakit sebagai sumber penyebaran. Penggunaan, penyimpanan, dan pembuangan atau pembersihan masker juga perlu diperhatikan dengan baik untuk mencegah peningkatan risiko penularan virus Covid-19 (World Health Organization, 2020b).

Struktur Level

Setiap *game* memiliki desain level yang merupakan pondasi dari permainan. Desain level berfungsi sebagai pedoman bagi pengembang *game* dalam memastikan pemain dapat bermain sesuai yang diharapkan oleh pengembang. Desain level atau struktur level disusun berdasarkan tingkat kesulitan yang berbeda, dimulai dari mudah, sedang, dan sulit. Masing-masing level memiliki jumlah musuh yang beragam untuk menambah pengalaman bermain yang menyenangkan. Rincian struktur level yang dirancang adalah sebagai berikut:

- Struktur level 1 (*Easy*)

Berjumlah tiga gelombang musuh dengan latar lingkungan interior di dalam rumah. Jumlah enemy pada level ini sebanyak 37 virus dan dua *NPC player*. Setiap musuh memiliki tiga *health* poin dan 30 *health* poin untuk *boss enemy*. Tugas pemain adalah bertahan hidup dari musuh dengan menembakkan cairan disinfektan kepada musuh dan tidak boleh menembak mengenai *NPC player*.

- Struktur level 2 (*Medium*)

Berjumlah lima gelombang musuh dengan latar lingkungan interior di dalam perpustakaan. Jumlah enemy pada level ini sebanyak 64 virus dan dua *NPC player*. Setiap musuh memiliki tiga *health* poin dan 30 *health* poin untuk *boss enemy*. Tugas pemain adalah bertahan hidup dari musuh dengan menembakkan cairan disinfektan kepada musuh dan tidak boleh menembak mengenai *NPC player*.

- Struktur level 3 (*Hard*)

Berjumlah enam gelombang musuh dengan latar lingkungan interior di dalam rumah sakit. Jumlah enemy pada level ini sebanyak 104 virus dan tiga *NPC player*. Setiap musuh memiliki tiga *health* poin dan 30 *health* poin untuk *boss enemy*. Tugas pemain adalah bertahan hidup dari musuh dengan menembakkan cairan disinfektan kepada musuh dan tidak boleh menembak mengenai *NPC player*.

Storyline

Game Disinfectman berlatar di ruang tertutup yang terinfeksi virus Covid-19. Ruang tertutup tersebut diantaranya: rumah, perpustakaan, dan rumah sakit. Pemain merupakan petugas disinfeksi yang bertugas untuk mensterilkan ruang tersebut dari virus Covid-19. Namun, tugas disinfeksi tersebut tidak mudah karena banyaknya virus yang berdatangan dan pemain harus menjaga agar orang lain tidak terkena cairan disinfeksi yang berbahaya dan menjaga untuk selalu menggunakan masker agar tidak kalah.

Gameplay

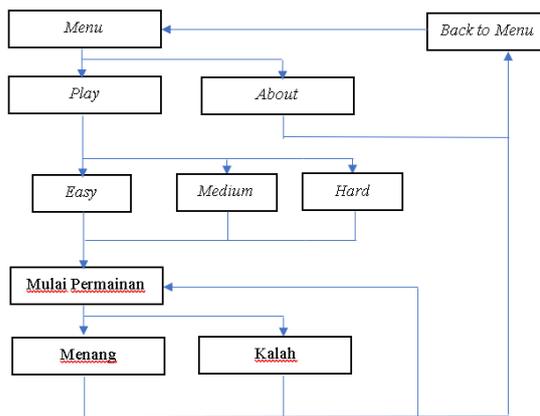
Misi dalam *game* Disinfectman ini adalah mengalahkan virus Covid-19 dan tidak boleh menembak mengenai *NPC*. *NPC* diprogram sedemikian rupa untuk bergerak atau berpatroli sesuai dengan titik yang sudah ditentukan dan menjadi bagian dari tantangan saat bermain. Pemain memulai *game* dengan darah 5 poin yang digambarkan sebagai masker medis. Apabila pemain diserang oleh musuh, pemain akan kehilangan satu masker atau satu *health* poin. Pemain dapat menambah darah dengan mengambil masker yang menjadi *drop item* saat mengalahkan musuh.

Game ini bertipe *survival shooter* dua dimensi dengan perspektif kamera *top-down* atau pengambilan gambar dari langit. Pemain dapat bergerak ke empat arah yaitu: kiri, kanan, atas, dan bawah dengan menggunakan *keyword* ASDW yang ada pada *keyboard*. Selain itu, pemain juga dapat membidik dengan menggerakkan *mouse* dan menembak dengan klik kiri pada *mouse*.

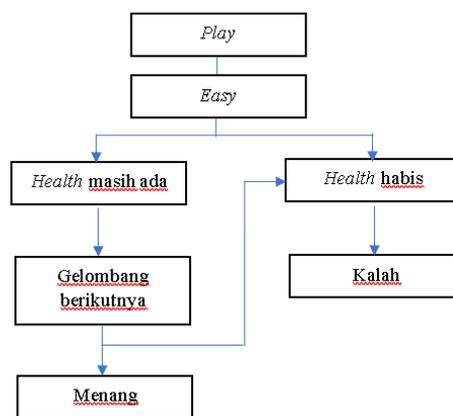
Flowchart

Alur kerja atau *flowchart* yang berisi langkah yang akan ditempuh oleh pemain saat bermain *Game* dimulai dari awal permainan hingga akhir permainan. *Flowchart* menjadi gambaran untuk perancang untuk menentukan interaksi yang tepat antara sistem *game* dengan pemain.

Flowchart gameplay *Disinfectmant* memiliki satu alur utama dan satu alur pendukung untuk *ingame*. Alur pertama mencakup keseluruhan alur kerja *game*, dimulai dari menu, pemilihan level, *ingame*, menang, kalah, dan kembali ke menu lagi. Alur pendukung mencakup alur kerja *ingame* yang menjabarkan kejadian apabila *health* poin pemain masih ada, maka pemain akan menang atau apabila sudah habis sebelum berhasil mengalahkan semua musuh, maka pemain akan kalah (Gambar 2 dan 3).



Gambar 2. Flowchart Gameplay Utama



Gambar 3. Flowchart Gameplay Pendukung

3.3 Pengembangan (Development)

Pengembangan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak khusus dalam membuat aset yang diperlukan untuk menghasilkan *game* *Disinfectman*. Pembuatan aset *game* dilakukan menggunakan program *adobe photoshop*. *Game* *Disinfectman* memiliki musik dan suara sebagai fitur *backsound* dan *sound effect*. Musik utama dalam *game* ini disusun oleh teman penulis, *Icerock*, yang menggunakan aplikasi *composing* musik *FL Studio*. Sedangkan dalam proses penggabungan aset menggunakan program *Unity Game Engine* yang memerlukan bahasa pemrograman *C#* yang ada pada aplikasi *Microsoft Visual Studio* dan terintegrasi dengan *Unity Game Engine*. *Unity game engine* merupakan perangkat lunak atau *software* pengembang *game* dua dimensi dan tiga dimensi yang memiliki kelebihan mudah digunakan, serta dapat meningkatkan kualitas *game* yang dibuat (Rambe, Tanjung, & Saleh, 2020).

Menurut penelitian (Novica & Hidayat, 2019), sebuah desain dirancang sedemikian rupa agar memiliki nilai ketertarikan yang tinggi walaupun hanya sebentar. Desain visual dalam *Game* *Disinfectman* meliputi desain aset yang terdiri dari karakter yang meliputi karakter

utama, karakter *enemy* Covid-19, dan karakter *NPC*. Desain *environment* untuk tiga tempat, yaitu interior di dalam rumah, interior di dalam perpustakaan, dan interior di dalam rumah sakit. Desain *user interface* yang mencakup *layout* menu utama, *layout* pemilihan level, *layout credit* menu dan desain menu penilaian menang atau kalah.

Desain Karakter

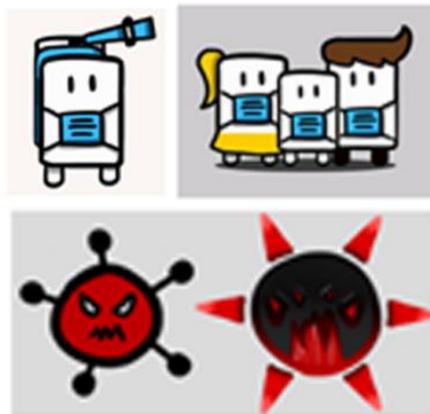
Karakter merupakan visualisasi dari manusia yang ada pada dunia nyata. Karakter dalam sebuah *game* biasanya dirancang sedemikian rupa agar dapat menyatu sebagai satu ekosistem dengan desain lingkungan atau *environment*. Desain karakter pada *game* ini berjumlah enam karakter yang terdiri dari petugas disinfeksi sebagai karakter utama yang dimainkan pemain, tiga karakter *NPC* yang akan berpatroli di setiap level, dan dua karakter *enemy* virus Covid-19 yang terdiri dari prajurit dan *boss enemy*. Karakter utama dan karakter *NPC* divisualisasikan berdasarkan warna dominan putih agar kontras dengan warna lingkungan dan warna musuh. Sedangkan *enemy* dalam *game* ini diberikan warna merah yang secara psikologi merupakan visualisasi dari kejahatan atau bahaya. Setiap karakter dipotong sesuai objek pergerakannya, seperti kaki dan senjata menjadi sebuah *character sheet* yang berguna untuk memudahkan perancang untuk *rigging* dan memberikan animasi. Berikut rincian pembuatan desain karakter:

a. Mencari referensi

Dalam tahap ini perancang menggunakan *game* Fall Guys dari Mediatonic sebagai referensi yang memiliki desain karakter yang ramah bagi semua umur. Selain itu, karakter Fall Guys juga memiliki gerak animasi yang simpel sehingga mudah dan cepat saat proses pengembangan.

b. Sketsa

Pada tahap sketsa, perancang membuat beberapa sketsa yang berpotensi menjadi desain final karakter. Karakter yang dipilih mempertimbangkan gerakan karakter saat animasi.



Gambar 4. Desain Final Karakter

c. Desain final

Setelah sketsa sudah ditentukan, perancang mulai memberikan *outline* dan warna pada karakter menggunakan *Adobe Photoshop*.

Desain Environment

Desain *environment* atau lingkungan yang dipakai merupakan visualisasi dari ruang tertutup yang berjumlah tiga tempat, yaitu: interior di dalam rumah untuk level 1 atau *easy*, interior di dalam perpustakaan untuk level 2 atau *medium*, dan interior di dalam rumah sakit untuk level 3 atau *hard*. Perbedaan tema lingkungan ini bertujuan untuk mengurangi rasa bosan pada pemain dan memberikan pengalaman bermain yang lebih lama dan seru karena desain *layout* dan objek tabrakan di setiap level berbeda. Selain itu, perbedaan tempat ini juga menunjukkan tingkatan kemungkinan paparan virus yang lebih tinggi, kemungkinan sebuah rumah terpapar virus Covid-19 dengan intensitas yang tinggi sangatlah kecil bila dibandingkan dengan di rumah sakit yang merupakan ruang publik dan banyak pasien yang memerlukan *monitoring* lebih lanjut.

Desain *environment* dibuat menyesuaikan gaya penggambaran karakter dengan mempertimbangkan luas bidang dalam *game*. Warna palet yang digunakan dalam setiap game juga meninjau kenyamanan mata pengguna saat bermain dan agar tidak mudah lelah. Berikut rincian pembuatan desain *environment*:

a. Mencari referensi

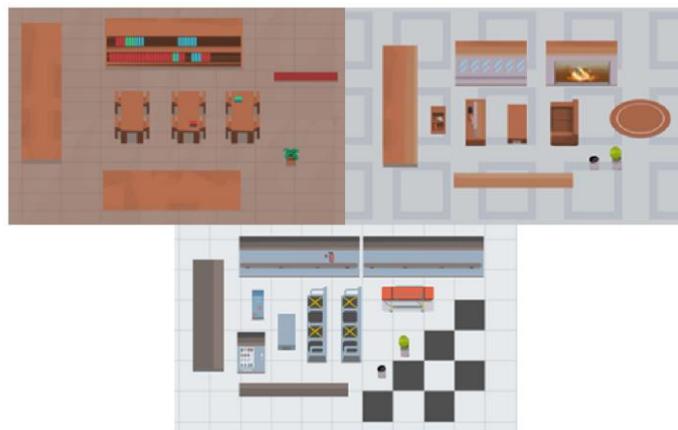
Dalam tahap ini perancang menggunakan *game* Among Us dari Innersloth LLC sebagai referensi yang memiliki desain *environment* dengan tampilan kamera atas, sehingga mudah untuk dijadikan pedoman dalam pembuatan *game* Disinfectman yang juga didesain dengan tampilan kamera atas.

b. Sketsa

Pada tahap sketsa, perancang membuat beberapa sketsa layout dan sketsa aset sesuai dengan tema tempat yang sudah ditentukan.

c. Desain final

Setelah sketsa sudah dibuat, perancang memberikan *outline* dan warna pada aset dengan mempertimbangkan kontras antara aset dan karakter.



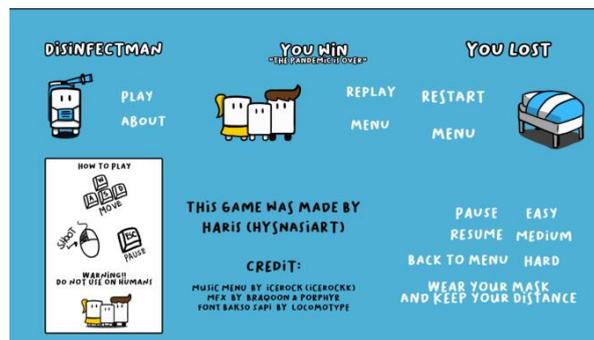
Gambar 5. Desain Aset *Environment*

Desain User Interface

User interface merupakan gambar yang menampilkan visual sebuah sistem seperti tulisan, warna, dan ilustrasi menarik yang nantinya akan dilihat oleh pengguna. *User interface*

digunakan untuk memberikan tampilan suatu sistem seperti aplikasi dan tampilan beranda pada situs internet dengan mempertimbangkan aspek dasar dan elemen desain agar menarik, nyaman, mudah, dan sesuai dengan perangkat pengguna (Aprilia, 2020).

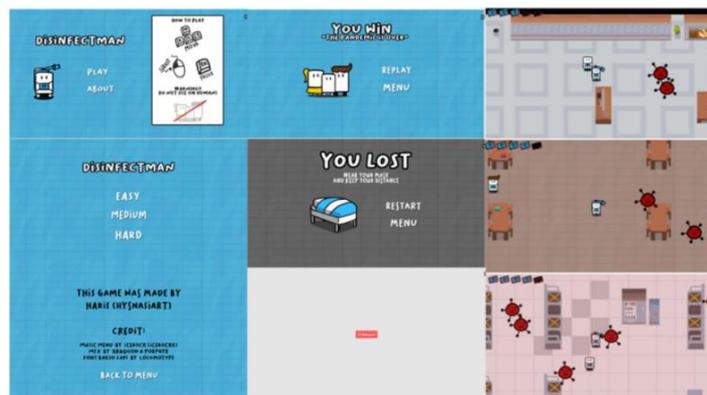
User interface game Disinfectman didesain sedemikian rupa untuk membentuk satu kesatuan dengan karakter dan *environment* yang ada. Konsep *user interface* ini didominasi warna biru pada tampilan menu yang kontras dengan warna musuh. Dominasi warna ini sebagai visualisasi cairan disinfektan yang nantinya akan membiasakan pemain dengan warna biru dan memunculkan rangsangan tanda bahaya apabila pemain melihat warna merah saat permainan dimulai. Selain dominasi warna, *game* ini memiliki jenis *font Bakso Sapi* yang memberikan kesan santai dan membuat *game* ini tidak memberikan kesan horor pada pemain.



Gambar 6. Desain Aset User Interface

3.4 Implementasi (*Implementation*)

Langkah implementasi dilakukan dengan menerapkan *game* yang sudah dibuat sebelumnya pada situasi yang sebenarnya karena tahap ini akan menghasilkan *game* yang siap untuk dimainkan. *Game* diprogram *build* format *WEBGL HTML5*, format ini didukung untuk *game browser* yang dimainkan secara daring tanpa perlu mengunduh dan tanpa perlu instalasi terlebih dahulu.

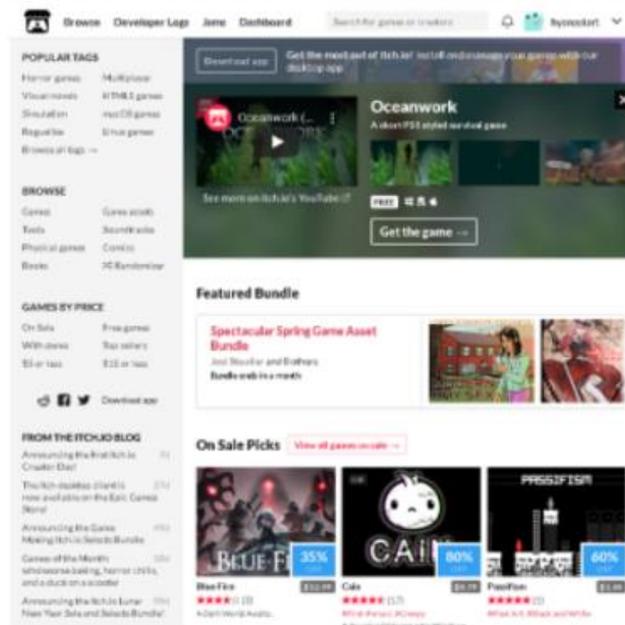


Gambar 7. Tampilan Akhir *Game* Disinfectman

Web-based Graphics Language atau biasa disingkat *WEBGL* merupakan teknologi yang memungkinkan seorang pengembang untuk membuat grafis 3D menggunakan aplikasi browser, seperti: *Mozilla Firefox*, *Google Chrome*, *Safari*, dan *opera*. Teknologi ini memanfaatkan interaksi antara *Javascript API* dengan *Graphics Processing Unit* atau *GPU*. Kegunaan teknologi ini biasa digunakan untuk menampilkan dan memanipulasi desain, *game*, seni, data yang berbentuk visual, dan video (Danchilla, 2012).

Gambar 7 merupakan *Game Disinfectman* yang siap dimainkan dipublikasikan agar masyarakat dapat tahu bahwa *game Disinfectman* ini ada dan tertarik untuk bermain. *Game* diunggah di situs daring *itch.io* yang merupakan platform *open marketplace* untuk kreator *game* yang memungkinkan kreator untuk mendistribusi *game*-nya dan menghasilkan uang dari hasil penjualan tersebut (About *itch.io*, n.d.).

Situs seperti *itch.io* (Gambar 8) memungkinkan masyarakat untuk memainkan *game* yang berasal dari berbagai pengembang *game*. *Game* yang ditawarkan bervariasi dan dapat disortir menurut genre *game*, harga *game*, tagar *game*, jenis perangkat yang didukung, fitur yang dirancang untuk pengguna khusus, hingga kepopuleran *game* tersebut. *Game* yang ada pada situs *itch.io* juga dapat dengan mudah dimainkan tanpa perlu mendaftar keanggotaan *itch.io*, serta memiliki kebebasan bagi kreator *game* maupun pemain untuk memilih *game* yang dapat diunduh maupun dimainkan secara daring. Terhitung sejak *game Disinfectman* dipublikasikan (15/01/2021) hingga saat ini (02/07/2021), sudah menjangkau sebanyak 385 pemain, satu kategori penilaian, dan dua kategori koleksi. Selain itu, pengunjung banyak yang menggunakan situs pencarian *google.com* sebagai perantara untuk menjangkau situs *game Disinfectman*.



Gambar 8. Situs Itch.io

Sebagai bagian dari promosi, perancang mempublikasi *game* pada jejaring sosial pribadi seperti *Instagram*, *twitter*, *line open chat* yang disertai dengan video demonstrasi dan tangkapan layar dari *game Disinfectman*. Promosi berperan penting dalam mendapatkan banyak pemain untuk dikarenakan jejaring sosial dapat menjangkau calon pemain secara luas dan global. Selain itu, semakin banyak pemain, maka semakin besar pula potensi untuk menemukan kesalahan atau *bug* yang ada dalam *game*. Laporan adanya *error* atau *bug* yang diterima dari pemain akan menjadi evaluasi pengembangan *game* sehingga perancang dapat memperbaiki *game* dan memperbarui *game* pada *update* berikutnya. *Error* yang mungkin ditemukan saat bermain diantaranya: tidak bisa menekan tombol *play*, tidak bisa menggerakkan karakter, tidak bisa menembak, tidak bisa menekan tombol *pause*, dan lain sebagainya.

3.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah terakhir metode ADDIE merupakan evaluasi untuk memberikan nilai kelayakan *game* yang sudah dibuat. Evaluasi dilakukan menggunakan pengujian *black box* untuk menemukan adanya kemungkinan *error* atau *bug* dan elemen yang perlu diperbaiki pada update selanjutnya. Uji coba yang dilakukan meliputi perintah *input*, proses, dan perintah *output*, dan keterangan sebagai indikator keberhasilan fungsi tersebut.

Game Disinfectman ini diuji coba mainkan secara internal dan eksternal kampus untuk memastikan bahwa *game* bisa dimainkan di semua spesifikasi komputer dilakukan uji coba pada berbagai komputer dengan kecepatan internet yang berbeda untuk meminimalisir kemungkinan ketidakcocokan antara platform *game* dengan komputer. Berikut adalah hasil dari uji coba permainan yang diuji coba oleh sepuluh pemain *beta tester* sebagai responden yang disusun menjadi sebuah tabel dengan keterangan yang menunjukkan tanda centang berarti *game* dapat dimainkan dengan lancar dan *Error low fps* yang menunjukkan adanya ketidak stabilan dalam bermain *game* Disinfectman.

Tabel 1. Hasil Pengujian *beta test*

Komputer	Spesifikasi	Jenis koneksi/kecepatan Internet	Keterangan
1	PC, Intel Pentium RAM 6GB	Wifi/100Kbps	✓
2	PC, Intel i3 RAM 8GB	Wifi/5Mbps	✓
3	PC, Intel i3 RAM 8GB	Wifi/10Mbps	✓
4	PC, Intel Pentium RAM 2GB	Wifi/10Mbps	✓
5	PC, Intel i3 RAM 16 GB	Wifi/10Mbps	✓
6	PC, Intel i5 RAM 4GB	Wifi/5Mbps	✓
7	Macbook Pro, Intel i7 RAM 16GB	Wifi/10Mbps	✓
8	Laptop HP, AMD Ryzen 5 RAM 8GB	Wifi/20Mbps	<i>Error Low FPS</i>
9	Laptop HP, Intel i7 RAM 4GB	Wifi/1Mbps	✓
10	Laptop Lenovo, AMD Ryzen 5 RAM 8GB	Wifi/20Mbps	✓

Berdasarkan hasil uji coba pada Tabel 1 dapat dianalisa sebesar 90% komputer dapat menjalankan permainan dengan berbagai kecepatan internet. Hal ini berkaitan dengan ukuran *game* yang kecil dan dapat diakses oleh masyarakat tanpa perlu menghabiskan banyak kapasitas penyimpanan untuk instalasi aplikasi tambahan. Setelah ditelusuri lebih lanjut responden nomor delapan memiliki masalah pada sistem *driver* yang belum diperbarui yang mengakibatkan *game* yang dijalankan sedikit mengalami *lagging*. Uji coba dilakukan kembali setelah pembaruan *driver* dan penyetelan performa Windows 10, *game* Disinfectman dapat berjalan dengan lancar pada laptop berspesifikasi prosesor AMD Ryzen 5 dan RAM 8GB.

Pengujian juga dilakukan untuk menilai fungsi *input game*, *gameplay*, dan control *game* dengan pengujian *black box* yang didasarkan pada pengalaman bermain pemain dan perancang

saat memainkan *game*. Menurut (Khan & Khan, 2012) Uji coba *black box* merupakan teknik pengujian tanpa perlu memiliki pengetahuan mengenai sistem atau kode pemrograman yang bekerja di dalam *game*. Oleh karena itu, pengujian ini juga melibatkan pengalaman bermain dari pemain *beta tester* yang tidak memiliki akses untuk melihat kode pemrograman. Hasil dari pengujian ini akan menginformasikan aspek dasar dari sistem seperti fungsional tombol yang berkaitan dengan keberhasilan dari proses *input* dan *output* dalam *game*.

Tabel 2. Hasil Pengujian *Black Box*

Input	Proses	Output	Keterangan
Tombol "Play" ditekan	Keluar dari menu menuju permainan	Masuk ke dalam permainan	✓
Tombol "About" ditekan	Keluar dari menu menuju tampilan credit	Halaman credit	✓
Tombol "Back to Menu" ditekan	Menuju tampilan menu	Halaman menu	✓
A, S, D, W sebagai indikator arah ditekan	Gerakan karakter	Karakter bergerak sesuai input	✓
Klik kiri pada mouse ditekan	Gerakan karakter	Karakter Menembak	✓
Tombol "Restart/Replay" ditekan	Kembali ke menu level	Halaman pemilihan level	✓
Tombol "Esc" pada keyboard ditekan	Menghentikan waktu yang ada pada game	<i>Pause game</i>	✓
Tombol resume ditekan	Menjalankan waktu yang ada pada <i>game</i>	<i>Resume game</i>	✓

Berdasarkan hasil uji coba *black box* pada Tabel 2 dapat dijelaskan bahwa semua sistem berjalan dengan baik dan sangat bagus karena proses *input* yang diberikan pemain menghasilkan *output* balasan yang sesuai dengan rancangan *flowchart game*. Pada saat *gameplay* sendiri ditemukan sebuah *bug* dimana *NPC* tidak dapat menembus karakter utama dan menghadang pergerakan karakter utama sehingga menyusahkan saat bermain. Selain hal tersebut, uji coba *black box* ini mengindikasikan program C# yang sudah dimasukkan dalam aplikasi *Microsoft visual studio* berfungsi dengan benar tanpa menunjukkan tanda adanya *error* atau *bug* pada pemrograman.

4. Simpulan

Dari proses perancangan ini dapat disimpulkan bahwa *game* Disinfectman sebagai *game* edukasi penggunaan cairan disinfektan pada saat pandemi Covid-19 merupakan *game* yang dapat dimainkan oleh masyarakat dan dapat menggambarkan kehidupan nyata dalam sebuah permainan. *Game* ini dinilai sangat menyenangkan dikarenakan *gameplay* yang mudah dimainkan dan desain level yang cukup menantang, kombinasi desain karakter dan desain *environment* membuat pemain dapat dengan mudah mengenali fungsi aset yang ada. Secara keseluruhan program yang diberikan dalam *game* ini berfungsi dengan benar dan minim dengan adanya *error* atau *bug*. Hal ini berdasarkan hasil dari uji coba dari pemain *beta tester* dan uji coba *black box* yang menguji fungsionalitas aset yang ada dan menyimpulkan bahwa *game* berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh pengembang. Perancangan *game* Disinfectman ini dinilai unik dan menjadi sebuah contoh *game* berbasis dua dimensi yang mengangkat tema Covid-19 sebagai edukasi penggunaan cairan disinfektan yang benar.

Perancang memberikan kesempatan selebar-lebarnya kepada perancang selanjutnya untuk mengembangkan *game* untuk lebih baik lagi dalam mengatasi permasalahan yang ada

di masyarakat umumnya dan khususnya dalam mengatasi masalah yang berkaitan dengan Covid-19 dengan lebih mempertimbangkan adanya variabel tertentu sebagai bagian dari penelitian atau dengan menggunakan perangkat yang lebih canggih lagi dengan fitur yang lebih banyak untuk menciptakan *game* yang mengedukasi dan juga tidak kalah penting merupakan *game* yang menyenangkan saat dimainkan.

Daftar Rujukan

- About itch.io. (n.d.). *Itch.io*. Retrieved from <https://itch.io/docs/general/about>
- Adobe Photoshop. (2021). Photoshop system requirements. Retrieved August 10, 2021, from <https://helpx.adobe.com/photoshop/system-requirements.html>
- Alam, S.O. (2020, April 29). Dianggap ampuh tangkal Corona, dua pria ini tenggak cairan disinfektan. *DetikHealth*. Retrieved from <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4995900/dianggap-ampuh-tangkal-corona-dua-pria-ini-tenggak-cairan-disinfektan>
- Aprilia, P. (2020, April 23). Mengenal User Interface: Pengertian, kegunaan, dan contohnya. *Niagahoster*. Retrieved from <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/>
- Broto, R.T.W., Arifan, F., Setyati, W.A., & Hidayah, M.N. (2020). Sosialisasi pemanfaatan bilik dan cairan desinfeksi di posyandu RW 02, Kelurahan Pedalangan, Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang dalam rangka menghadapi era new normal. *Proceedings of Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat UNDIP 2020*, 241–245. Retrieved from <https://www.proceedings.undip.ac.id/index.php/semnasppm2019/article/view/289/334>.
- Satuan Tugas Penanganan COVID-19. (2021). *Peta sebaran*. Retrieved August 9, 2021, from <https://covid19.go.id/peta-sebaran>
- Danchilla, B. (2012). *Beginning WebGL for HTML5*. New York: Apress.
- Fithri, D.L., & Setiawan, D.A. (2017). Analisa dan perancangan game edukasi sebagai motivasi belajar untuk anak usia dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. doi: <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Ghani, M.T.A., & Daud, W. (2018). Adaptation of ADDIE instructional model in developing educational website for language learning. *Global Journal Al-Thaqafah*, 8(2), 7–16. Retrieved from <http://www.gjat.my/gjat122018/GJAT122018-1.pdf>
- Gregory, J. (2018). *Game engine architecture* (vol. 3). Florida: CRC Press.
- Harjanta, A.T.J., & Herlambang, B.A. (2018). Rancang bangun game edukasi pemilihan Gubernur Jateng berbasis android dengan model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91–97. doi: <http://dx.doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2020). Surat Edaran Nomor: HK.02.02/III/375/2020 Tentang Penggunaan Bilik Desinfeksi dalam Rangka Pencegahan Penularan Covid-19. Retrieved April 19, 2021, from https://infeksiemerging.kemkes.go.id/download/SE_Penggunaan_Bilik_Desinfeksi_dalam_Rangka_Pencegahan_Penularan_Covid_19.pdf
- Khan, M E., & Khan, F. (2012). A comparative study of White Box, Black Box And Grey Box testing techniques. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 3(6), 12-15. doi: 10.14569/IJACSA.2012.030603
- Kusniyati, H., & Sitanggang, N.S.P. (2016). Aplikasi edukasi budaya Toba Samosir berbasis android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). doi: <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>
- LIPI. (2020). Daftar sementara bahan aktif dan produk rumah tangga untuk disinfeksi virus Corona penyebab COVID-19. Retrieved August 9, 2021, from <http://lipi.go.id/berita/single/Daftar-Sementara-Bahan-Aktif-dan-Produk-Rumah-Tangga-untuk-Disinfeksi-Virus-Corona-Penyebab-COVID-19/21979>
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2), 40–42. doi: 10.1002/pfi.21461
- Nadiyah, R.S., & Faaizah, S. (2015). The development of online project based collaborative learning using the ADDIE model. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 195, 1803–1812. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.392>

- Novica, D.R., & Hidayat, I.K. (2019). Kajian visual desain karakter pada maskot Kota Malang. *JADECS*, 3(2), 52–58. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/9321>
- Pergub Daerah Khusus Ibukota Jakarta No. 79 tahun 2020. (2020, August 19). Retrieved from <https://ppid.jakarta.go.id/detail/306/5147>
- Pramono, A., Pujiyanto, Puspasari, B.D., & Dhanti, N.S. (2021). Character thematic education game "AK@R" of society themes for children with Malang-Indonesian visualize. *International Journal of Instruction*, 14(2), 179–196. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1291215>
- Pramono, A., Pujiyanto, & Arimbawa, A.R. (2019). Desain tematik game edukasi untuk peningkatan nilai kepedulian dan ketekunan pada karakter anak dengan model asinkron. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 4(1), 48–55. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/9423>
- Pribadi, B.A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahadi, M.R., Satoto, K.I., & Windasari, I.P. (2016). Perancangan game math adventure sebagai media pembelajaran matematika berbasis android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(1), 44–49. doi: <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49>
- Rambe, M.Y., Tanjung, M.R., & Saleh, A. (2020). Perancangan aplikasi game Cat Volley berbasis android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 769–780.
- Selviany, D. (2020, January 17). Kapal dan petugas pencari korban Sriwijaya Air disemprot cairan disinfektan. *Warta Kota*. Retrieved from <https://wartakota.tribunnews.com/2021/01/17/kapal-dan-petugas-pencari-korban-sriwijaya-air-disemprot-cairan-disinfektan>
- Suryandari, N., & Haidarravy, S. (2020). Pembuatan cairan disinfektan dan bilik disinfektan sebagai upaya pencegahan virus Covid 19 di Mlajah Bangkalan Madura. *Jurnal Abdimas*, 1(5), 345–351. doi: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i5.70>
- Unity Technologies. (2021). Unity - Manual: System requirements for Unity 2020 LTS. Retrieved August 10, 2021, from <https://docs.unity3d.com/Manual/system-requirements.html>
- Vitianingsih, A.V. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi (INFORM)*, 1(1), 25–32.
- Wardhana, M.I. (2013). *Menjadi desainer dan pengembang game*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Wardhana, M.I. (2019). Desain bahan ajar elektronik berbasis web pada mata kuliah Bahasa Pemrograman untuk Game. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 1(1). Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/185>
- Tiba di Batam, WNI dari China disemprot pakai. . . (2020, February 2). *Warta Ekonomi*. Retrieved from <https://www.wartaekonomi.co.id/read269718/tiba-di-batam-wni-dari-china-disemprot-pakai>
- Widiastuti, N.I., & Setiawan, I. (2013). Membangun game edukasi sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(2). Retrieved from <http://komputa.if.unikom.ac.id/jurnal/membangun-game-edukasi.o>
- World Health Organization. (2020a). *Background paper on Covid-19 disease and vaccines: Prepared by the Strategic Advisory Group of Experts (SAGE) on immunization working group on COVID-19 vaccines, 22 December 2020* (Reference number: WHO/2019-nCoV/vaccines/SAGE_background/2020.1). Retrieved from <https://www.who.int/publications/i/item/background-paper-on-covid-19-disease-and-vaccines>
- World Health Organization. (2020b). *Mask use in the context of COVID-19: Interim guidance, 1 December 2020*. (Reference number: WHO/2019-nCoV/IPC_Masks/2020.5). Retrieved from <https://apps.who.int/iris/handle/10665/337199>.
- World Health Organization. (2020c, May 15). *Pembersihan dan disinfeksi permukaan lingkungan dalam konteks COVID-19*. WHO (Reference number: WHO/2019-nCoV/Disinfection/2020.1). Retrieved from https://www.who.int/docs/default-source/searo/indonesia/covid19/pembersihan-dan-disinfeksi-permukaan-lingkungan-dalam-konteks-covid-19.pdf?sfvrsn=2842894b_2



Developing a Picture Storybook for Arabic Speaking Learning for VIII Grade Students of MTsN 1 Malang

Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di MTsN 1 Kota Malang

Lailatul Fitriyah, Muhaiban*

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

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

Paper received: 02-08-2021; revised: 15-08-2021; accepted: 26-08-2021

Abstract

The purpose of this research and development is to produce a product in the form of picture storybook for learning to speak Arabic for VIII grade students of MTsN 1 Malang and describe the feasibility of the product developed. This type of research is Research and Development using the model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The types of data for this research and development are quantitative data and qualitative data. While the collection techniques carried out were filling in questionnaires and interviews. The results of this research and development are in the form of a picture story book that contains three themes, namely *as-saa'ah* (hours), *yaumiyyaatunaa* (our daily activities), and *al-hiwayah* (hobbies). This book contains 75 pages consisting of 6 picture stories, 26 vocabularies, 7 *tarkib*, and 36 exercises. Based on the results of product validation by media experts, material experts, practitioners, and students of class VIII-G MTsN 1 Malang, this picture story book product is declared valid and feasible to use.

Keywords: development, picture story book, speaking learning Arabic

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar untuk pembelajaran berbicara bahasa Arab siswa kelas VIII di MTsN 1 Kota Malang dan mendeskripsikan kelayakan produk hasil pengembangan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli media, ahli materi, praktisi, dan siswa kelas VIII G MTsN 1 Kota Malang. Jenis data penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah pengisian angket dan wawancara. Hasil penelitian pengembangan ini berupa buku cerita bergambar yang memuat tiga tema yaitu *as-saa'ah* (jam), *yaumiyyaatuna* (kegiatan kita sehari-hari), dan *al-hiwayah* (hobi). Buku ini berisi 75 halaman yang terdiri dari 6 cerita bergambar, 26 kosa kata, 7 *tarkib*, dan 36 latihan. Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli media, ahli materi, praktisi, dan siswa kelas VIII G MTsN 1 Kota Malang, produk buku cerita bergambar ini dinyatakan valid dan layak digunakan.

Kata kunci: pengembangan, buku cerita bergambar, pembelajaran berbicara bahasa Arab

1. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia sudah ada sejak dahulu bersamaan dengan masuknya Islam ke Indonesia. Hanifah dan Hajib (2020) menjelaskan bahwa bahasa Arab adalah salah satu bahasa asing yang dipelajari siswa di sekolah-sekolah, lembaga-lembaga Islam di Indonesia dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Izzan (2011) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah agar siswa mampu berkomunikasi dengan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian Atiqoh (2018) juga mengemukakan tentang tujuan pembelajaran bahasa Arab yaitu menumbuhkan kemampuan siswa dalam

berbahasa Arab yang dapat diperoleh dengan latihan yang terus menerus. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Arab ini diharapkan mampu untuk mengembangkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa tersebut dalam bentuk lisan dan tulis, memanfaatkan bahasa Arab untuk menjadi alat utama belajar.

Dalam proses pembelajaran bahasa Arab khususnya keterampilan berbicara dianggap sebagai bagian yang sangat mendasar dalam mempelajari bahasa Arab. Menurut Effendy (2009), berbicara adalah metode utama untuk saling berkomunikasi secara timbal balik dengan media bahasa. Asrori (2018) menjelaskan bahwa berbicara adalah proses memproduksi makna secara interaktif yang melibatkan aktivitas membuat, menerima, dan memperoleh informasi. Dengan kata lain, berbicara adalah keterampilan berbahasa yang aktif dan produktif dalam memproduksi lisan. Oleh karena itu, keterampilan berbicara sangat penting dalam dunia pendidikan. Hal ini juga dikemukakan oleh Darmuki, Andayani, Nurkamto, dan Saddhono, (2016) bahwa dunia pendidikan mengharuskan siswa untuk terus menggali kemampuannya berlatih berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, berbicara juga sangat penting memberikan kontribusi besar kepada siswa untuk melakukan keterampilan komunikasi siswa menjadi lebih baik.

MTsN 1 Kota Malang beralamatkan di Jl. Bandung 07, Kecamatan Klojen, Kota Malang. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah unggulan yang ada di Kota Malang, banyak prestasi yang telah dicapai oleh siswa baik dalam hal akademik maupun non akademik. Melalui wawancara pada tanggal 19 Maret 2021 dengan guru bahasa Arab yaitu Bapak Lukman Chakim S.Pd, M.Pd terkait problematika dalam proses pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas VIII MTsN 1 Kota Malang diperoleh informasi bahwa sebagian siswa kurang aktif dan kurang semangat mengikuti mata pelajaran bahasa Arab. Berikut pernyataan yang dikemukakan oleh Bapak Lukman Chakim S.Pd, M.Pd, “saat pembelajaran anak-anak itu kurang aktif, misalnya saya minta untuk menjawab pertanyaan secara lisan dan mengungkapkan ungkapan berbahasa Arab kebanyakan dari mereka kurang lancar dan masih terbata-bata bahkan ada siswa yang tidak bisa menjawab, tetapi ketika ada tugas dan ulangan harian nialinya malah bagus-bagus”. Hal inilah yang membuat guru bahasa Arab bingung. Selain itu, sebagian dari mereka lebih semangat saat guru menggunakan media seperti youtube dan games.

Berdasarkan hal tersebut seorang guru membutuhkan media pembelajaran apapun jenisnya dalam proses pembelajaran. Rufaiqoh (2019) mengemukakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan data dari informan kepada lawan bicaranya. Salah satu media yang efektif dan dapat dijadikan solusi untuk permasalahan di atas adalah buku cerita bergambar. Menurut Adipta, Maryaeni, dan Hasanah (2016) buku cerita bergambar adalah cerita yang ditulis dengan bahasa ringan yang dilengkapi dengan gambar yang menjadi satu kesatuan. Selain itu, buku cerita bergambar ini sangat sesuai dijadikan salah satu media pembelajaran bahasa Arab khususnya keterampilan berbicara dikarenakan gambar-gambar yang terdapat dalam buku cerita bergambar mampu merangsang imajinasi siswa dan memperoleh ide sehingga mempermudah siswa dalam mengungkapkan ide yang terdapat dalam pikiran mereka.

Media pembelajaran berupa buku cerita bergambar telah dikembangkan oleh peneliti-peneliti terdahulu antara lain Zainab (2017) yang mengembangkan buku cerita bergambar dan diperoleh hasil penelitian bahwa produk tersebut valid dan layak digunakan. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan

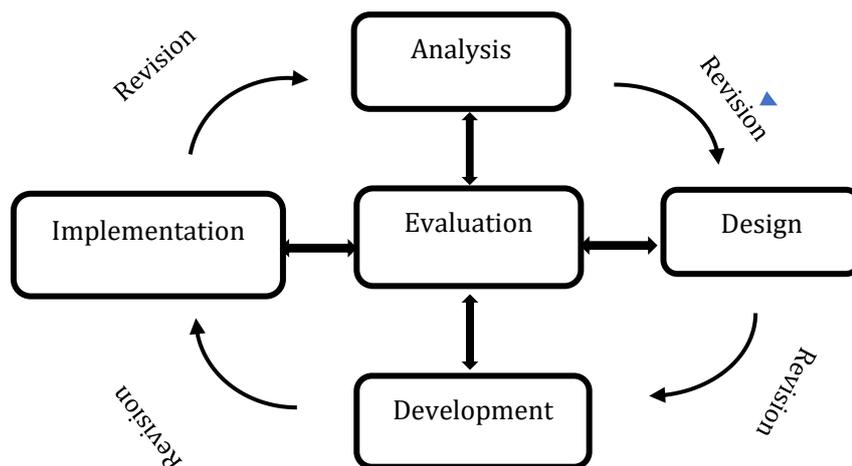
keterampilan berbicara dan menggunakan jenis penelitian *research and development*. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajarannya yaitu bahasa Jawa, keterampilan yang ditekankan tidak hanya berbicara saja, tapi juga keterampilan menulis, dan subjek uji cobanya yaitu siswa kelas II MI Sabilul Huda.

Penelitian sejenis selanjutnya yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Ikrimah (2016) yang menerapkan media teks cerita bergambar dan diperoleh hasil bahwa teks cerita bergambar mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu media yang digunakan adalah media gambar dan keterampilan yang diajarkan adalah keterampilan berbicara bahasa Arab. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya yaitu penelitian tindakan kelas dan subjek uji coba nya adalah siswa kelas VII MTs Zainul Hasan.

Kemudian penelitian terdahulu selanjutnya adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Adipta dkk. (2016) yang memanfaatkan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa. Hasil penelitian ini adalah pemanfaatan buku cerita bergambar sudah efektif dan menarik minat siswa dalam pembelajaran. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan buku cerita bergambar. Sedangkan perbedaannya terletak penelitiannya yang menggunakan penelitian kualitatif dan dari subjek uji cobanya adalah siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar dan mendeskripsikan kelayakan produk tersebut. Diharapkan buku cerita bergambar ini dapat dijadikan solusi sebagai media pembelajaran berbicara bahasa Arab dan mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Selain itu, dapat memberikan manfaat kepada guru pengajar bahasa Arab, siswa, dan peneliti lainnya.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk buku cerita bergambar. Jenis penelitian ini berfokus pada pengembangan produk yang diuji kevalidan dan kelayakannya sebelum diterapkan dalam pembelajaran.



Bagan 1. Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Anglada dalam Tegeh, Jampel, dan Pudjawan (2015)

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE (Gambar 1) dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990) Model ini disusun secara

terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ini terdiri atas 5 langkah, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Prosedur penelitian pengembangan ADDIE sebagai berikut (1) analisis (*analysis*) yaitu peneliti mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang hendak peneliti lakukan dan menganalisis materi dalam buku ajar siswa, (2) perancangan (*design*) yaitu peneliti membuat rancangan produk dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan, (3) pengembangan (*development*) yaitu peneliti menyusun produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat, (4) implementasi (*implementation*) yaitu peneliti menerapkan produk yang dikembangkan kepada praktisi dan siswa, selanjutnya dilakukan evaluasi dan revisi, (5) Evaluasi (*evaluation*) yaitu mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan produk.

Subjek dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas empat jenis, meliputi: (1) Ahli media yang merupakan dosen dengan gelar doktor yang berkompeten di bidang media, (2) Ahli materi yang merupakan dosen dengan gelar doktor yang berkompeten di bidang materi bahasa Arab, (3) Praktisi pembelajaran yang merupakan guru bahasa Arab kelas VIII G MTsN 1 Kota Malang, (4) Siswa kelas VIII G di MTsN 1 Kota Malang.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini ada dua macam yaitu (1) Angket, yang digunakan untuk mengukur kelayakan media yang ditinjau dari aspek penyajian materi, soal, kebahasaan, dan desain pembelajaran. Penilaian angket menggunakan skala Likert (Skala 5) yaitu: SS (Sangat Setuju) = 5, S (Setuju) = 4, N (Netral) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) = 1. Angket ini ditujukan kepada semua subjek uji coba. (2) Pedoman wawancara yaitu peneliti membuat daftar pertanyaan sebagai acuan saat melakukan wawancara.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini juga terdapat dua macam, yaitu (1) Pengembangan angket, yaitu peneliti mengembangkan angket untuk menilai produk setelah digunakan. Kemudian peneliti mengolah data setelah hasil angket dikumpulkan. (2) Wawancara, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi pembelajaran bahasa Arab kelas VIII G MTsN 1 Kota Malang dan masalah yang dihadapi guru, serta pendapat guru mengenai buku cerita bergambar yang diinginkan.

Jenis data yang diperoleh dan digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu (1) Data kuantitatif, berupa nilai angka persentase yang diperoleh dari angket uji validasi dan uji lapangan. (2) Data kualitatif, berupa deskripsi hasil wawancara dengan guru bahasa Arab, kritik dan saran dari angket uji validasi dan uji lapangan.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1) Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil penilaian dengan skor/angka yang terdapat pada angket penilaian produk media. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} 100\%$$

- P = Persentase yang dicari
- $\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item
- $\sum x1$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam suatu item
- 100 = Bilangan konstanta

Setelah itu, untuk menentukan kesimpulan kriteria dari setiap aspek penilaian bisa dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Validasi Program (Arikunto, 2010)

NO	Persentase (%)	Kriteria Validasi
1.	76 – 100%	Sangat valid
2.	56 – 75%	Valid
3.	40 – 75%	Kurang valid (Revisi)
4.	0 30%	Tidak valid (Revisi)

2) Teknik Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh peneliti dari hasil angket validasi yang berupa, saran dan kritik yang diberikan oleh subjek uji coba, kemudian dianalisis dengan menggunakan tiga langkah yang telah dikemukakan Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013) yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penyimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Pengembangan

Hasil analisis

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan dua kegiatan yaitu studi lapangan dan studi kepustakaan. Pada kegiatan studi lapangan, peneliti melakukan wawancara dengan guru terkait pembelajaran berbicara bahasa Arab siswa dan problematika pembelajaran berbicara bahasa Arab siswa. Hasil wawancara tersebut adalah pembelajaran berbicara siswa kelas VIII G dilakukan dengan dialog antar siswa dan bertanya jawab antara guru dan murid. Sedangkan problematika berbicara siswa yaitu saat melakukan dialog, mereka hanya sekedar berbicara dan kurang ekspresif tanpa memahami makna dialog mereka. Selain itu, terdapat problematika lain yang dipaparkan guru sebagai berikut “Ada beberapa siswa yang masih kurang aktif, misalnya saat kegiatan bertanya jawab terkadang ada siswa yang malah diam karena masih belum faham”.

Pada kegiatan studi kepustakaan, peneliti menganalisis buku ajar yang digunakan oleh siswa kelas VIII G yaitu buku siswa bahasa Arab yang diterbitkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia pada tahun 2019. Adapun tema yang dipelajari adalah sebagai berikut: (1) *As-saa’ah* (Jam), (2) *Yaumiyyaatunaa* (Kegiatan kita sehari-hari), (3) *Al-hiwayah* (Hobi), (4) *Ar-riyadhoh* (Olahraga), (5) *Al-Mihnah* (Pekerjaan), dan (6) *’Iyadatul mariidh* (Mengunjungi orang sakit). Setiap tema tersebut mencakup dari keempat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Buku ini juga dilengkapi dengan kosakata, tarkib, teks bacaan, teks percakapan, dan latihan-latihan. Selain itu, dalam kegiatan ini, peneliti juga wawancara dengan guru bahasa Arab terkait buku ajar yang digunakan oleh siswa dan diperoleh informasi bahwa buku

tersebut terlalu banyak kosakata baru dan kosakata yang disajikan kurang sesuai dengan kemampuan siswa. Jika terlalu banyak kosakata yang diajarkan ke siswa, hal ini menyebabkan sedikitnya siswa yang aktif dan kebanyakan siswa yang merasa jenuh.

Dari hasil kegiatan studi lapangan dan studi kepustakaan yang diperoleh bahwa penelitian pengembangan produk berupa buku cerita bergambar di MTsN 1 Kota Malang perlu dilakukan agar dapat meningkatkan minat maupun motivasi belajar bahasa Arab dan mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Media buku cerita bergambar ini, bisa dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran atau pengajar sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Arab.

Hasil desain produk

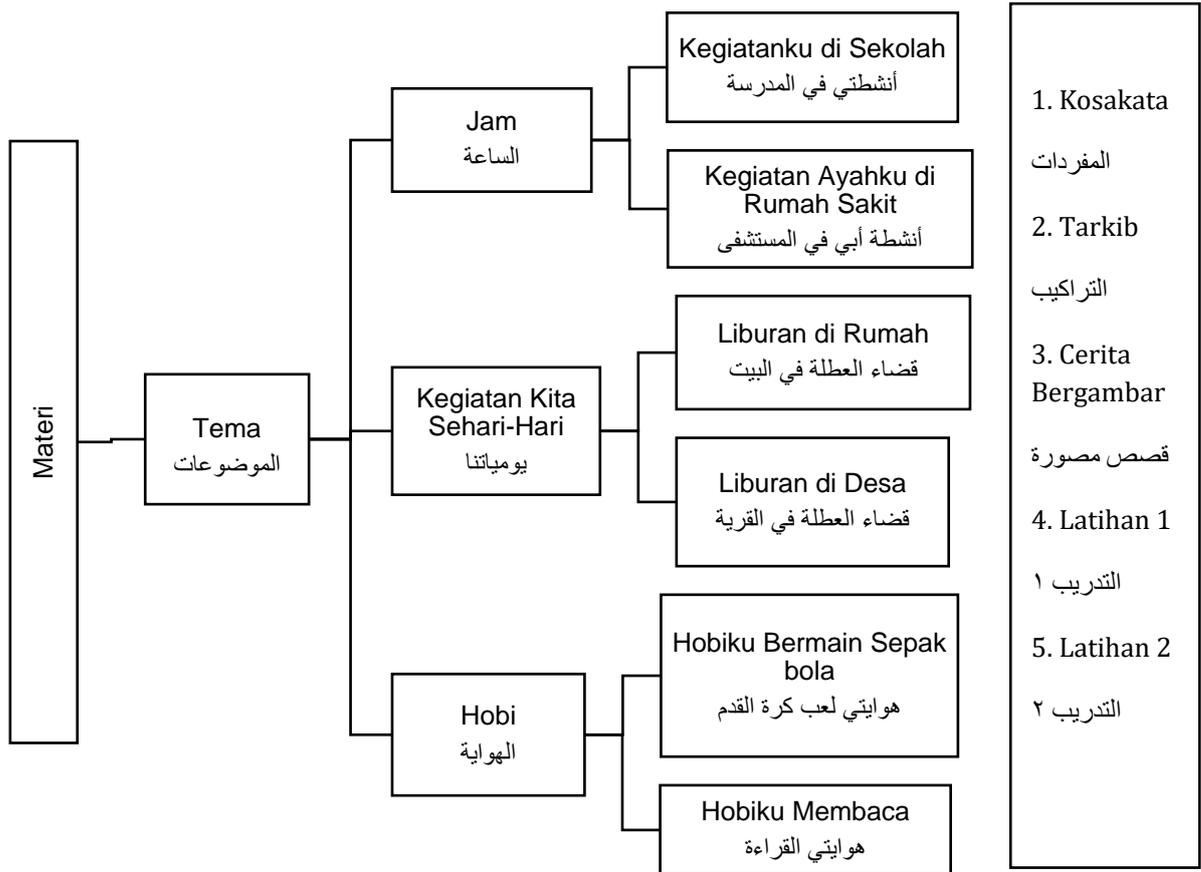
Setelah dilaksanakan kegiatan analisis kebutuhan, peneliti merancang buku cerita bergambar yang dibuat. Pada tahap ini, peneliti membagi dua tahap yaitu tahap desain tampilan produk dan tahap desain materi produk yang dipaparkan pada berikut ini:

1) Hasil Desain Materi

Berdasarkan hasil studi kepustakaan bahwa peneliti memilih tiga tema dari enam tema dalam buku ajar siswa yaitu *as-saa'ah* (jam), *yaumiyyaatunaa* (kegiatan kita sehari-hari), dan *al-hiwayah* (hobi). Materi dikembangkan untuk keterampilan berbicara saja. Setiap tema tersebut, peneliti membuat dua cerita bergambar, sehingga terdapat enam cerita bergambar yaitu (1) cerita yang berjudul *ansyithotii fii al-madrosah* (kegiatanku di sekolah) berisi tentang seorang anak yang menceritakan kegiatan belajar di sekolah sampai pulang sekolah dengan menyebutkan waktu pelaksanaannya. Cerita pertama ini terdapat 5 soal latihan berupa pilihan ganda yang dilakukan dengan tanya jawab antara guru dengan siswa atau antar siswa dan 1 latihan bercerita di depan kelas tentang kegiatannya masing-masing, (2) cerita yang berjudul *ansyithotu abii fii al-mustaysfaa* (kegiatan ayahku di rumah sakit) berisi tentang seorang anak yang menceritakan kegiatan ayahnya sebagai dokter di rumah sakit dengan menyebutkan waktu pelaksanaannya. Cerita kedua ini terdapat 5 soal latihan berupa menjodohkan kalimat dengan jawaban yang tepat dan dilakukan dengan bertanya jawab antara guru dengan siswa atau antar siswa, dan latihan bercerita di depan kelas tentang kegiatan keluarganya masing-masing, (3) cerita yang berjudul *qodho' al-'uthlatii fii al-qoryatii* (menghabiskan liburanku di desa) yang menceritakan seorang anak yang berlibur di desa bersama keluarganya. Cerita ketiga ini terdapat 5 soal latihan berupa mengisi kalimat rumpang yang dilakukan dengan bertanya jawab antara guru dengan siswa atau antar siswa dan 1 latihan bercerita tentang liburan mereka, (4) cerita yang berjudul *qodho' al-'uthlatii fii al-baiti* (menghabiskan liburanku di rumah) yang menceritakan seorang anak yang berlibur di desa bersama keluarganya. Cerita keempat ini terdapat 5 soal latihan berupa memilih jawaban salah benar dengan bertanya jawab antara guru dengan siswa atau antar siswa dan 1 latihan yang meminta siswa untuk bercerita tentang waktu liburan mereka, (5) cerita yang berjudul *hiwaayatii la'bu kuroh al-qodami* (hobiku bermain sepak bola) yang menceritakan seorang anak yang senang bermain bola. Cerita kelima ini terdapat 5 soal latihan berupa uraian dengan bertanya jawab antara guru dengan siswa atau antar siswa dan 1 latihan bercerita di depan kelas tentang hobi mereka, (6) cerita yang berjudul *hiwaayatii al-qiroah* (hobiku membaca) yang menceritakan seorang anak yang suka membaca sejak kecil. Cerita ini terdapat 5 soal latihan berupa menjawab pertanyaan sesuai dengan gambar yang dilakukan dengan bertanya jawab antara guru dengan siswa atau antar siswa dan 1 latihan bercerita tentang hobi siswa masing-masing.

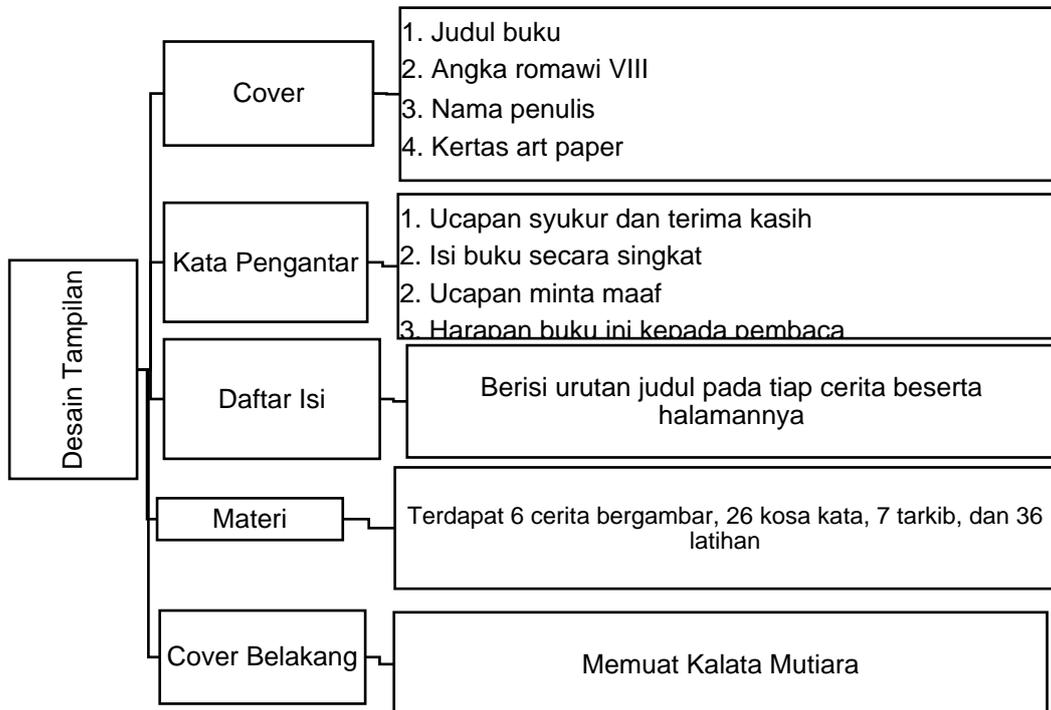
Selain itu, peneliti menyajikan kosakata dan tarkib pada setiap tema. Pada tema *as-saa'ah* (jam) terdapat 12 kosakata terkait bilangan waktu yang menggunakan adad tartibi dan 3 tarkib tentang *adawaatul istifham* (huruf istifham) untuk menanyakan waktu, sedangkan pada tema *yaumiyyaatunaa* (kegiatan kita sehari-hari) terdapat 8 kosakata terkait kegiatan sehari-hari dan dua tarkib yaitu *jumlah ismiyah* dan *jumlah fi'liyah*. Sedangkan pada tema *al-hiwayah* (hobi) terdapat 6 kosakata terkait hobi dan 2 tarkib tentang *fi'il lazim* dan *fi'il muta'addi*.

Hasil rancangan materi produk buku cerita bergambar bisa dilihat pada bagan berikut:



Bagan 2. Desain Materi Produk

2) Hasil Desain Tampilan Produk



Bagan 3. Hasil desain tampilan produk

3.2 Hasil pengembangan produk

Isi produk pengembangan

a) Kosakata

Sebelum menyajikan cerita bergambar, penulis menyajikan kosakata terlebih dahulu agar siswa lebih mempunyai gambaran tentang isi cerita bergambar sehingga siswa lebih memahami isi cerita. Kosakata yang disajikan terdiri atas 25 kosakata meliputi 12 kosakata pada tema *as-saa'ah* (jam), 8 kosa kata pada tema *yaumiyyaatuna* (kegiatan kita sehari-hari), dan 6 kosakata pada tema *al-hiwayah* (hobi). Berikut contoh kosakata pada tema *al-hiwayah* (hobi):



Gambar 1. Kosakata terkait *al-hiwayah*

b) Tarkib

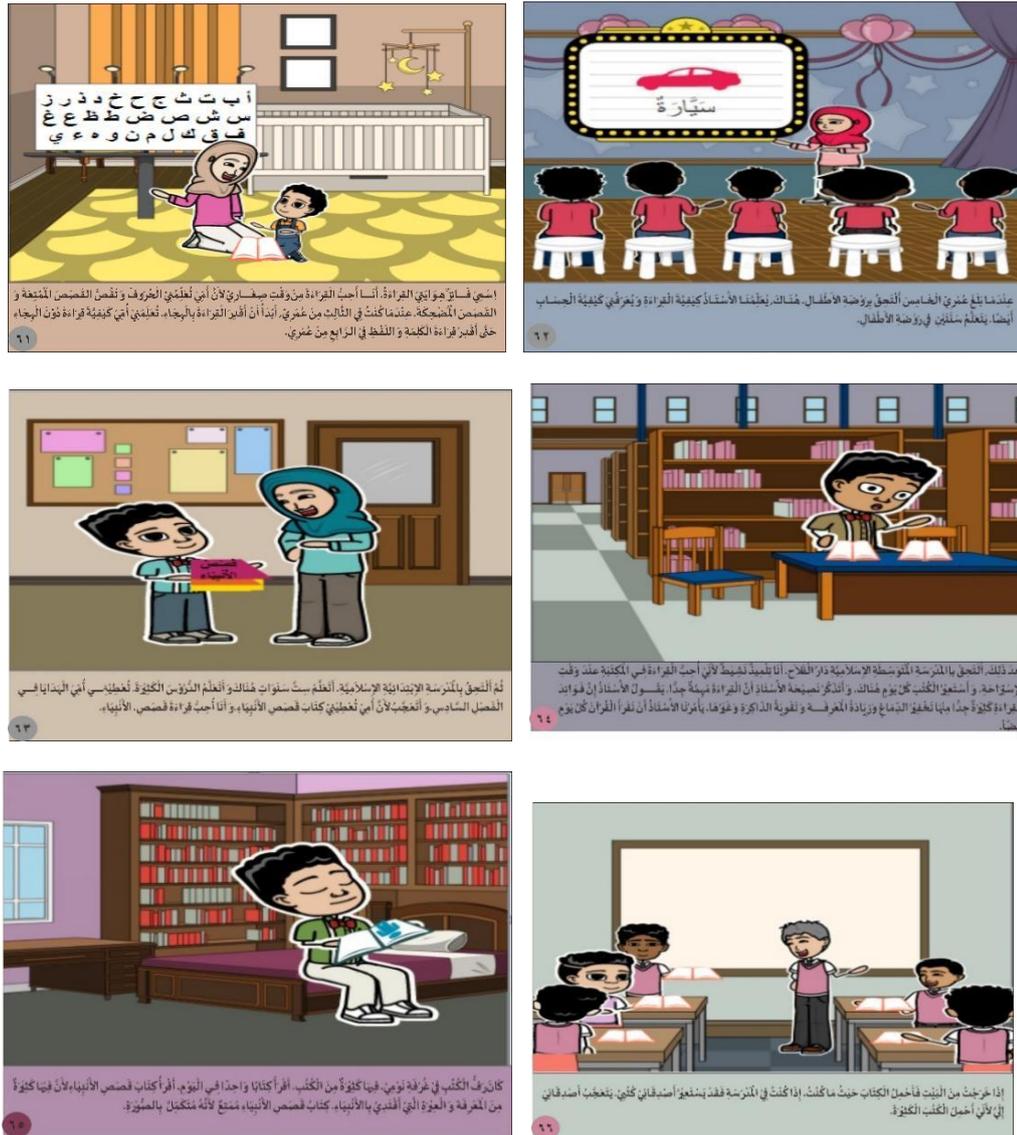
Setelah menyajikan kosakata, penulis menyajikan tarkib yang sesuai dengan buku ajar siswa. Hal ini bertujuan kepada siswa untuk memperkenalkan tarkib dan menambah wawasan pengetahuan siswa tentang tarkib yang masih belum mereka ketahui sebelumnya. Tarkib yang disajikan dalam produk ini terdiri atas 7 tarkib yang meliputi 3 tarkib pada tema *as-saa'ah* (jam), 2 tarkib pada tema *yaumiyyaatunaa* (kegiatan kita sehari-hari), dan 2 tarkib pada tema *al-hiwayah* (hobi). Berikut contoh tarkib pada tema *al-hiwayah* (hobi):



Gambar 2. Tarkib terkait *fi'il lazim* dan *fi'il muta'addi*

c) Cerita bergambar

Cerita bergambar merupakan inti dari buku ini. Cerita-cerita yang disajikan dalam buku ini sangat sederhana, selain itu bahasa yang digunakan juga sangat sederhana. Dalam buku ini tidak hanya memaparkan cerita tetapi juga didukung oleh gambar yang mendeskripsikan cerita tersebut. Cerita yang disajikan dalam buku ini terdapat enam cerita bergambar yaitu (1) *ansyithotii fii al-madrosah* (kegiatanku di sekolah), pada cerita ini terdiri atas 8 halaman dan setiap gambar tersebut terdiri atas 3-4 kalimat, (2) *ansyithotu abii fii al-mustaysfaa* (kegiatan ayahku di rumah sakit), pada cerita ini terdiri atas 7 halaman dan setiap gambar tersebut terdiri atas 3-4 kalimat, (3) *qodho' al-'uthlatii fii al-qoryatii* (menghabiskan liburanku di desa), pada cerita ini terdiri atas 8 halaman dan setiap gambar terdiri atas 3-4 kalimat, (4) *qodho' al-'uthlatii fii al-baiti* (menghabiskan liburanku di rumah), pada cerita ini terdiri atas 9 halaman dan setiap gambar terdiri atas 3-4 kalimat, (5) *hiwaayatii la'bu kurroh al-qodami* (hobiku bermain sepak bola), pada cerita ini terdiri atas 7 halaman dan setiap gambar terdiri atas 3-4 kalimat, (6) *hiwaayatii al-qiroah* (hobiku membaca), pada cerita ini terdiri atas 6 halaman dan setiap gambar terdiri atas 3-4 kalimat. Berikut contoh cerita bergambar yang berjudul *hiwaayatii al-qiroah* (hobiku membaca):



Gambar 3. Cerita bergambar yang berjudul *hiwaayatii al-qiroah* (hobiku membaca)

d) Latihan

Untuk menguji pemahaman siswa terhadap cerita yang telah dipelajari, maka peneliti membuat latihan. Pada bagian ini, peneliti membuat dua macam latihan. Latihan pertama terkait pemahaman siswa terhadap cerita yang telah dibaca meliputi soal pilihan ganda, pilihan salah benar, melengkapi kalimat, menjodohkan, dan uraian. Selain itu, peneliti meminta kepada siswa untuk menceritakan kembali cerita yang telah dipelajari dengan bantuan gambar misalnya saat murid kebingungan mengungkapkan hobi yang disukai seorang anak yang terdapat dalam cerita, maka peneliti memberikan bantuan gambar yang menunjukkan seorang anak sedang membaca buku maka siswa lebih cepat menebaknya. Selain itu, peneliti memberikan bantuan berupa persamaan dan perbedaan kata yang masih belum dipahami siswa, misalnya saat siswa kebingungan mengungkapkan kata “duduk”, maka peneliti memancing dengan persamaannya yaitu “*qo’ada*”. Sedangkan latihan kedua siswa diminta bercerita sendiri sesuai pengalaman siswa dengan minimal 5 kalimat. Latihan kedua ini juga bisa dikerjakan sebagai tugas rumah. Hal ini bertujuan agar siswa tetap berlatih berbicara bahasa Arab saat di rumah.



Gambar 4. Latihan soal 1 terkait *al-hiwayah*



Gambar 5. Latihan soal 2 terkait *al-hiwayah*

Bentuk produk, layout, dan tata letak

a) Cover

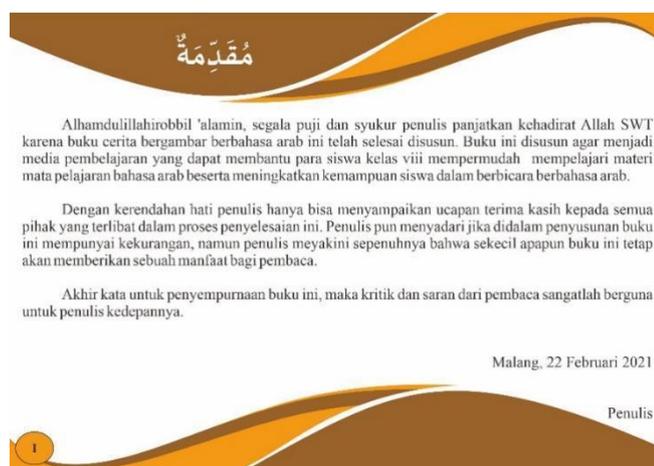
Cover ini merupakan tampilan awal buku cerita bergambar. Pembuatan desain cover ini menggunakan aplikasi Corel Draw X7 dengan menggunakan font cooper black dengan ukuran 29, warna tulisan menggunakan warna orange agar lebih jelas untuk dibaca. Pada cover ini juga tertera nama penyusun dan angka VIII yang berarti buku cerita bergambar ini ditujukan untuk kelas VIII Madrasah Tsanawiyah.



Gambar 6. Cover buku cerita bergambar

b) Kata Pengantar

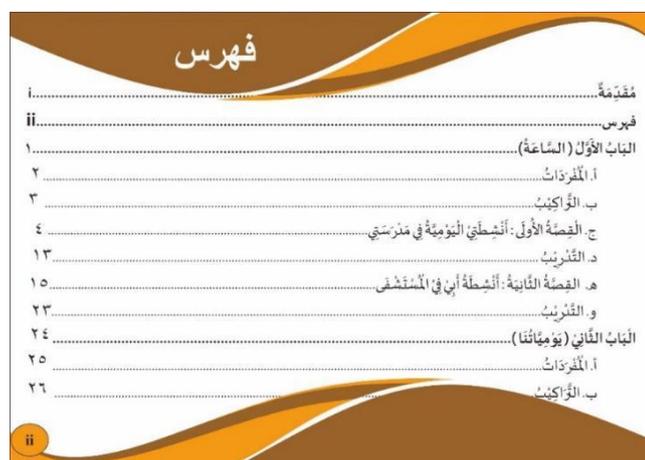
Kata pengantar dalam buku ini memuat ucapan syukur dan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu atas selesainya pembuatan buku cerita bergambar berbahasa Arab untuk kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. Pada kata pengantar juga tertulis isi buku secara ringkas dan permohonan maaf atas kekurangan dalam buku cerita bergambar, serta harapan buku ini bermanfaat bagi pembaca. Jenis font yang digunakan adalah Times New Romans ukuran 12.



Gambar 7. Kata pengantar buku cerita bergambar

c) Daftar isi

Daftar isi berisi daftar judul dan halamannya agar pembaca lebih mudah dalam mencari judul cerita yang diinginkan. Jenis font yang digunakan syakkal majallah ukuran 16.



Gambar 8. Daftar isi buku cerita bergambar

d) Cover Belakang

Pada cover ini menggunakan font cooper black dengan ukuran 34 berwarna orange agar lebih jelas untuk dibaca. Pada cover tertera kata mutiara yang bertujuan agar siswa lebih bersemangat dalam mencari ilmu.



Gambar 9. Cover Belakang

3.3 Hasil implementasi

Implementasi dilakukan kepada 15 siswa kelas VIII G MTsN 1 Kota Malang sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada hari Selasa, tanggal 06 April 2021 dan hari Selasa, tanggal 13 April 2021. Pada saat uji coba, peneliti menerapkan produk buku cerita bergambar yang berjudul *hiwaayatii al-qiro'ah* (hobiku membaca) dengan langkah berikut (1) guru menampilkan kosakata dan membacakan kemudian siswa menirukan, (2) guru menjelaskan secara singkat tentang cerita bergambar yang dipelajari, (3) siswa membaca tiap kalimat secara bergantian, (4) siswa bertanya terkait kosakata/kalimat yang sulit, (5) guru meminta siswa untuk menjelaskan secara singkat terkait makna cerita bergambar, (6) guru meminta siswa untuk menjawab 5 soal uraian, (7) guru meminta kepada 3 siswa untuk menceritakan kembali dengan bantuan gambar secara bergantian, (8) guru memberi tugas rumah berupa bercerita tentang hobi siswa. Setelah uji coba produk selesai, peneliti meminta kepada siswa agar melakukan penilaian dan memberikan saran serta komentar pada google form yang sudah disediakan.

3.4 Hasil evaluasi

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif yang dilakukan evaluasi setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan. Berikut pemaparannya:

Hasil Uji Ahli

Setelah semua angket diberikan kepada responden yang dibutuhkan pada pengembangan buku cerita bergambar ini, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang diperoleh dari hasil angket baik kualitatif maupun kuantitatif. Responden dalam pengembangan buku cerita bergambar ini yaitu validator ahli media, ahli materi, dan pengguna media. Analisis data pada penelitian diuraikan sebagai berikut:

a) Hasil Uji Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Ustadz. Dr. Moch. Wahib Dariyadi, M.Pd. Beliau merupakan dosen di jurusan sastra Arab Universitas Negeri Malang yang berkompeten di bidang media. Uji ahli ini dilakukan pada tanggal 30 Maret 2021. Berikut hasil perolehan skor dari angket uji ahli media:

$$P = \frac{38}{75} \cdot 100\% = 50\%$$

Sesuai hasil analisis data masukan dari ahli media diperoleh skor 50%. Berdasarkan kriteria produk, hal ini menunjukkan bahwa produk ini dengan kategori kurang valid dan revisi. Peneliti sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam buku cerita bergambar sehingga peneliti harus memperbaiki semua kekurangan tersebut.

b) Hasil Uji Ahli Materi

Uji ahli materi ini dilakukan oleh Ustadzah Dr. Nur Hidayati, M.Pd yang merupakan dosen jurusan Sastra Arab Universitas Negeri Malang juga. Uji ahli ini dilakukan pada tanggal 20 Maret 2021. Berikut hasil perolehan skor dari angket uji ahli materi:

$$P = \frac{54}{75} \cdot 100\% = 76\%$$

Sesuai hasil analisis data masukan dari ahli materi diperoleh hasil 76%. Berdasarkan kriteria produk, hal ini menunjukkan bahwa produk ini dengan kategori valid dari aspek materinya.

Hasil Uji Lapangan

a) Praktisi

Praktisi merupakan guru bahasa Arab kelas VIII G MTsN 1 Kota Malang yaitu Bapak Lukman Chakim, S.Pd, M.Pd. Pengisian angket dilakukan pada tanggal 8 April 2021. Berikut hasil perolehan skor tersebut:

$$P = \frac{69}{75} \cdot 100\% = 92\%$$

Sesuai hasil perolehan dari angket praktisi diperoleh hasil 92%. Berdasarkan kriteria produk, hal ini menunjukkan bahwa produk ini dengan kategori valid dan layak digunakan.

b) Siswa

Pengisian angket dilakukan oleh 15 siswa kelas VIII G. Sesuai hasil skor perolehan dari angket tersebut diperoleh hasil 90%. Berdasarkan kriteria produk, hal ini menunjukkan bahwa produk ini dengan kategori valid dan layak digunakan.

Berikut penyajian hasil uji ahli, uji praktisi, dan uji lapangan yang dipaparkan dalam bentuk diagram:

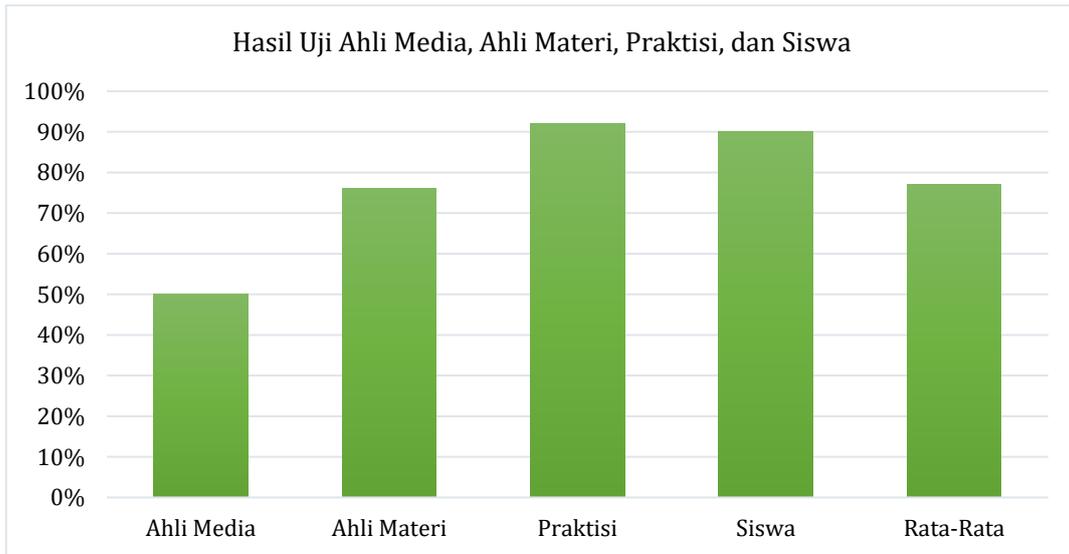


Diagram 1. Hasil Penilaian Uji Ahli dan Uji Lapangan

Hasil Revisi Produk

Setelah data diperoleh pada tahap validasi dan analisis, proses selanjutnya adalah revisi produk sesuai dengan saran dari ahli media, ahli materi, praktisi, dan pengguna yang dipaparkan berikut ini:

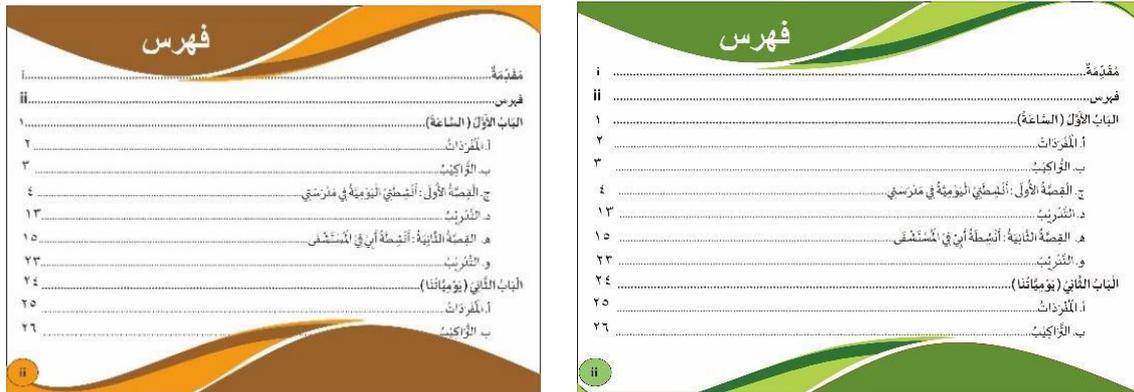
a) Hasil Revisi dari Ahli Media

- (1) Ahli media menyarankan agar pada gambar cover menggunakan font yang bagus dan sebaiknya diberi gambar pendukung pada cover, sehingga terjadi perubahan gambar cover sebagai berikut:



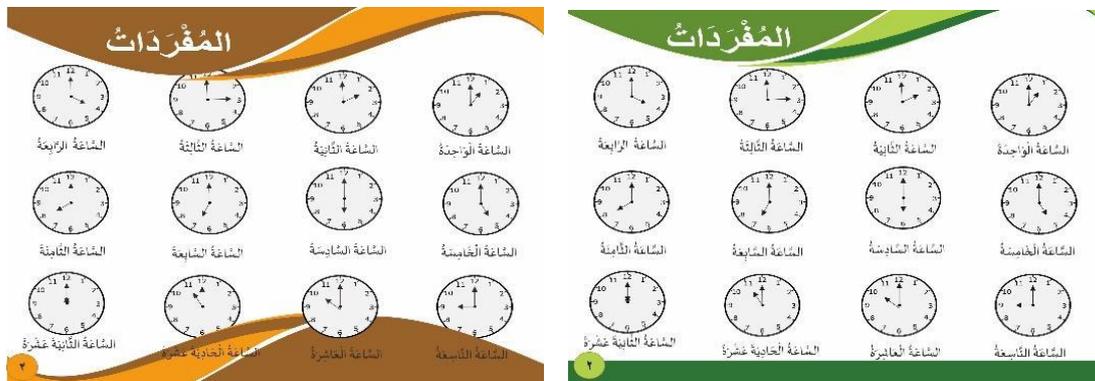
Gambar 10. Tampilan cover sebelum dan sesudah revisi

- (2) Ahli media menyarankan sebaiknya penomoran pada daftar isi diperbaiki agar terlihat rapi, sehingga terjadi perubahan gambar daftar isi sebagai berikut:



Gambar 11. Tampilan daftar isi sebelum dan sesudah revisi

(3) Ahli media menyarankan sebaiknya gambar jam tidak terhalang agar gambarnya terlihat jelas, sehingga terjadi perubahan pada gambar jam sebagai berikut:



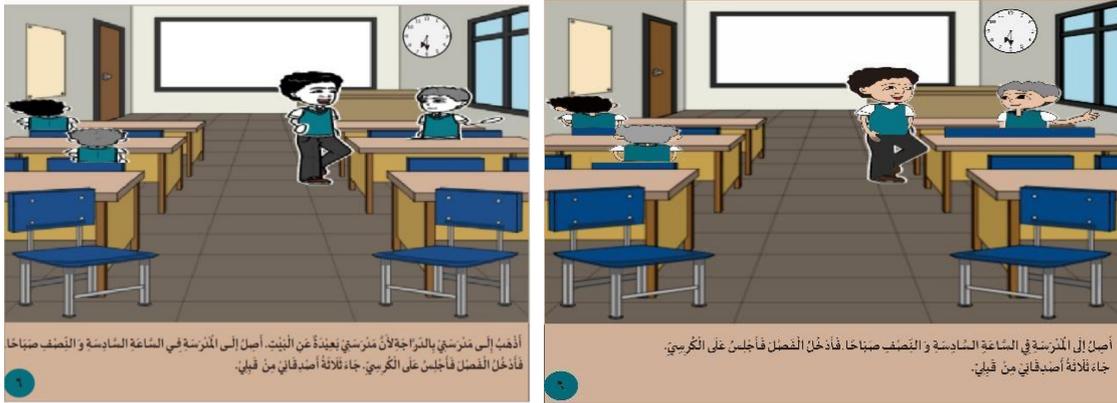
Gambar 12. Tampilan gambar kosakata sebelum dan sesudah revisi

(4) Ahli media menyarankan sebaiknya dibedakan dengan warna antara pertanyaan dan jawaban pada gambar tarkib agar siswa tidak kebingungan, sehingga terjadi perubahan pada gambar tarkib sebagai berikut:



Gambar 13. Tampilan gambar sebelum dan sesudah revisi

(5) Ahli media menyarankan sebaiknya memperbaiki gambar yang masih terlihat pecah agar terlihat jelas, sehingga terjadi perubahan gambar sebagai berikut:



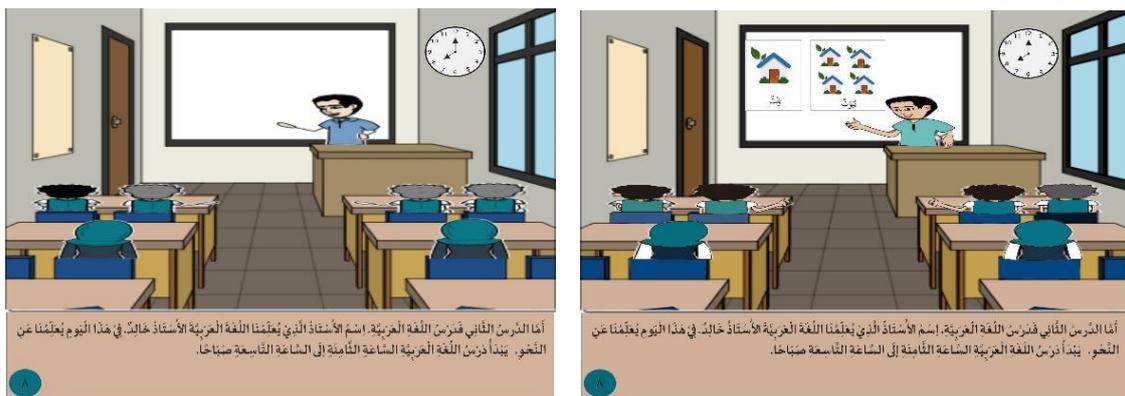
Gambar 14. Tampilan gambar sebelum dan sesudah revisi

- (6) Ahli media menyarankan sebaiknya gambar tangannya diperjelas pada gambar tokoh, sehingga terjadi perubahan gambar sebagai berikut:



Gambar 15. Tampilan gambar sebelum dan sesudah revisi

- (7) Ahli media menyarankan sebaiknya diberi objek yang jelas pada gambar agar gambar tidak ambigu, sehingga terjadi perubahan gambar sebagai berikut:



Gambar 16. Tampilan gambar sebelum dan sesudah revisi

b) Hasil Revisi dari Ahli Materi

Tabel 2. Hasil revisi dari ahli materi terkait perbaikan kata

No	Sebelum Revisi	Saran Ahli Materi	Sesudah Revisi
1.	اجْعَلِ الْقِصَّةَ عَنْ اَنْشِطَتِكَ بِذِكْرِ كَلِمَةِ السَّاعَةِ ثُمَّ تَتَحَدَّثُ قِصَّتِكَ اَمَامَ الْفَصْلِ	Mengganti kata dari اجْعَلِ menjadi كَوْنِ	كَوْنِ الْقِصَّةَ عَنْ اَنْشِطَتِكَ بِذِكْرِ كَلِمَةِ السَّاعَةِ ثُمَّ تَتَحَدَّثُ قِصَّتِكَ اَمَامَ الْفَصْلِ !
2.	هُمَا يَشْعُرَانِ بِالسُّرُورِ لِأَمَّهُمَا لَنْ يَلْعَبَا فِي الْمُرْزَعَةِ	Memperbaiki kata yang kurang sesuai dengan kaidah	هُمَا يَشْعُرَانِ بِالسُّرُورِ لِأَمَّهُمَا لَنْ يَلْعَبَا فِي الْمُرْزَعَةِ
3.	أَمَّا الْأَبُ وَالْأُمُّ هُمَا يُشَاهِدَانِ التِّلْفِيزِيُونِ فِي عُرْفَةِ الصُّيُوفِ	Memperbaiki kata yang kurang sesuai dengan kaidah	أَمَّا الْأَبُ وَالْأُمُّ فَشَاهِدَانِ التِّلْفِيزِيُونِ فِي عُرْفَةِ الصُّيُوفِ
4.	يَسْتَنْقِطُ مُحَمَّدٌ مِنَ النَّوْمِ مُبَكِّرًا	Memperbaiki kata yang kurang sesuai dengan kaidah	يَسْتَنْقِطُ مُحَمَّدٌ مِنَ النَّوْمِ مُبَكِّرًا

Tabel 3. Hasil revisi dari ahli materi terkait penyederhanaan paragraf

No	Sebelum Revisi	Saran Ahli Materi	Sesudah Revisi
1.	 <p>إِسْبِي إِبْرَاهِيمُ، تَتَكَوَّنُ أُسْرَتِي مِنْ ثَلَاثَةِ أَشْخَاصٍ مِنْهَا أَنَا نَفْسِي وَ أَبِي وَ أُمِّي. إِسْمُ أَبِي أَبُو بَكْرٍ أَمَّا إِسْمُ أُمِّي خَدِيجَةُ. نَتَنَاوَلُ الْفُطُورَ فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ وَ الْيَصْفِ صَبَاحًا قَبْلَ أَنْ نَخْرُجَ مِنَ الْبَيْتِ. أُمِّي تَطْبُخُ الْأَطْعِمَةَ وَ تُعِدُّهَا قَبْلَ أَنْ نَسْتَنْقِطَ مِنَ النَّوْمِ</p>	Menyederhanakan paragraf dan harus sesuai dengan gambar	 <p>إِسْبِي إِبْرَاهِيمُ، تَتَكَوَّنُ أُسْرَتِي مِنْ ثَلَاثَةِ أَشْخَاصٍ مِنْهَا أَنَا نَفْسِي وَ أَبِي وَ أُمِّي. إِسْمُ أَبِي أَبُو بَكْرٍ أَمَّا إِسْمُ أُمِّي فَهِيَ خَدِيجَةُ. نَتَنَاوَلُ الْفُطُورَ فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ وَ الْيَصْفِ صَبَاحًا قَبْلَ أَنْ نَخْرُجَ مِنَ الْبَيْتِ.</p>
2.	 <p>أَذْهَبُ إِلَى مَدْرَسَتِي بِالْمَدْرَاجَةِ لِأَنَّ مَدْرَسَتِي بَعِيدَةٌ عَنِ الْمَدْرَسَةِ. أَصِلُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ وَ الْيَصْفِ صَبَاحًا. فَأَدْخُلُ الْفَصْلَ فَأَجْلِسُ عَلَى الْكُرْسِيِّ.</p>	Menyederhanakan paragraf dan harus sesuai dengan gambar	 <p>أَصِلُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ وَ الْيَصْفِ صَبَاحًا. فَأَدْخُلُ الْفَصْلَ فَأَجْلِسُ عَلَى الْكُرْسِيِّ.</p>

No	Sebelum Revisi	Saran Ahli Materi	Sesudah Revisi
3.	 <p>أَسْتَرِيحُ فِي السَّاعَةِ التَّاسِعَةِ. إِذَا مَا حَمَلْتُ الْمَأْكُولَاتِ وَ الْمَشْرُوبَاتِ مِنْ بَيْتِي فَأَذْهَبُ مَعَ أَصْدِقَائِي إِلَى مَقْصَفِ الْمَدْرَسَةِ لِشِرَاءِ الْمَأْكُولَاتِ وَ الْمَشْرُوبَاتِ. قَدْ أَلْعَبُ مَعَ أَصْدِقَائِي فِي وَقْتِ الْإِسْتِرَاحَةِ. أَذْخُلُ الْفَصْلَ فِي السَّاعَةِ التَّاسِعَةِ وَ النَّصْفِ تَمَامًا.</p>	Menyederhanakan paragraf dan harus sesuai dengan gambar	 <p>أَسْتَرِيحُ فِي السَّاعَةِ التَّاسِعَةِ. إِذَا مَا حَمَلْتُ الْمَأْكُولَاتِ وَ الْمَشْرُوبَاتِ مِنْ بَيْتِي فَأَذْهَبُ مَعَ أَصْدِقَائِي إِلَى مَقْصَفِ الْمَدْرَسَةِ لِشِرَاءِ الْمَأْكُولَاتِ وَ الْمَشْرُوبَاتِ.</p>

c) Hasil Revisi dari Praktisi

Tabel 4. Hasil revisi dari praktisi

No	Sebelum Revisi	Saran Praktisi	Sesudah Revisi
1.	يُعَلِّمُنَا الْأُسْتَاذُ كَيْفِيَّةَ الْقِرَاءَةِ	Menggunakan SPO yang lebih simple	الْأُسْتَاذُ يُعَلِّمُنَا كَيْفِيَّةَ الْقِرَاءَةِ
2.	إِسْمِي فَايِزُ هَوَايِي الْقِرَاءَةِ. أَنَا أَحِبُّ الْقِرَاءَةَ مِنْ وَقْتِ صِغَارِي لِأَنَّ أُمِّي تُعَلِّمُنِي الْحُرُوفَ وَ تَقْصُّ الْقِصَصَ الْمُتَمِيعَةَ وَ الْقِصَصَ الْمُضْحِكَةَ. عِنْدَمَا كُنْتُ فِي الثَّلَاثِ مِنْ عُمْرِي، أَبْدَأُ أَنْ أَقْدِرَ الْقِرَاءَةَ بِالْهَجَاءِ. تُعَلِّمُنِي أُمِّي كَيْفِيَّةَ قِرَاءَةِ دُونَ الْهَجَاءِ.	Menyederhanakan kalimat	إِسْمِي فَايِزُ هَوَايِي الْقِرَاءَةِ. أَنَا أَحِبُّ الْقِرَاءَةَ مِنْ وَقْتِ صِغَارِي لِأَنَّ أُمِّي تُعَلِّمُنِي الْحُرُوفَ وَ تَقْصُّ الْقِصَصَ الْمُتَمِيعَةَ وَ الْقِصَصَ الْمُضْحِكَةَ.
3.	هُمْ يَتَوَجَّهُونَ إِلَى الْمَثَرِ	Diperiksa lagi pada kata يَتَوَجَّهُونَ	هُمْ يَتَهَجَّوْنَ إِلَى الْمَثَرِ
4.	يَقُولُ الْأُسْتَاذُ إِنَّ فَوَائِدَ الْقِرَاءَةِ كَثِيرَةٌ جِدًّا مِنْهَا تَخْفِيزُ الدِّمَاغِ وَ زِيَادَةُ الْمَعْرِفَةِ وَ تَقْوِيَةُ الدَّاكِرَةِ وَ غَيْرُهَا.	Menghilangkan kalimat yang terlalu sulit	يَقُولُ الْأُسْتَاذُ إِنَّ فَوَائِدَ الْقِرَاءَةِ كَثِيرَةٌ جِدًّا

3.5 Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah buku cerita bergambar berbahasa Arab yang digunakan sebagai media pembelajaran berbicara bahasa Arab. Produk ini dikembangkan berdasarkan landasan teori tentang pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Nasution dalam Nurrita (2018) memaparkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa asing, yaitu (1) menarik perhatian siswa sehingga

dapat menumbuhkan motivasi siswa, (2) memperjelas bahan pengajaran, (3) metode pembelajaran bervariasi, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Hal ini dibuktikan saat uji coba produk kepada siswa, mereka lebih semangat ketika guru memberi pertanyaan setelah buku cerita bergambar dipelajari.

Gambar dalam buku cerita bergambar ini merupakan salah satu media visual, hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Asrori dan Ahsanuddin (2016) bahwa media visual merupakan media yang mengarahkan informasi kepada indera penglihat. Berbagai jenis gambar, grafik, bagan, peragaan, tayangan film, dan sejenisnya termasuk kategori media visual. Hal ini sesuai dengan teori yang digunakan peneliti tentang manfaat penggunaan gambar dalam pembelajaran. Al-Qasimi dan As-Sayyidi (1991) mengungkapkan bahwa diantara manfaat yang didapatkan setelah menerapkan media gambar dalam pembelajaran bahasa Arab adalah meningkatkan perhatian siswa, menambah pemahaman dan hafalan siswa, dan meminimalisir terjemah. Setelah dilaksanakan penelitian, penggunaan buku cerita bergambar ini yang termasuk media gambar terbukti sesuai dengan dan menguatkan teori di atas. Hal ini dapat dibuktikan saat pelaksanaan uji coba kepada 15 siswa kelas VIII G MTsN 1 Kota Malang dan mereka lebih faham isi cerita saat peneliti menampilkan gambar.

Pengembangan produk ini juga dilandasi dengan teori tentang pentingnya penggunaan buku cerita bergambar untuk pembelajaran berbicara bahasa Arab. Hurlock dalam Faizah (2009) menjelaskan terkait manfaat penggunaan buku cerita bergambar, yaitu (1) menambah wawasan, (2) merangsang imajinasi siswa, (3) menghibur siswa agar tidak jenuh. Setelah melakukan uji coba kepada siswa dilaksanakan terkait penggunaan buku cerita bergambar, kebanyakan dari siswa lebih tertarik saat peneliti menampilkan gambar. Hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh Ikrimah (2016) yang menerapkan media teks cerita bergambar yang termasuk penelitian tindakan kelas dan hasil dari penelitian ini siswa lebih bersemangat dan faham materi saat menerapkan cerita bergambar.

Buku cerita bergambar ini digunakan sebagai media pembelajaran berbicara bahasa Arab. Dalam pembelajaran bahasa Arab, keterampilan berbicara merupakan keterampilan pokok yang harus dikuasai siswa dan merupakan salah satu tujuan utama dalam belajar bahasa Asing. Salah satu faktor pendukung, agar siswa mampu berbicara bahasa Arab adalah dengan latihan. Menurut Izzan dalam Nisa' (2020), dalam pembelajaran berbicara perlu diberikan latihan-latihan yang sesuai agar siswa dapat menguasai keterampilan berbicara. Latihan-latihan tersebut dapat berupa mempraktikkan materi yang sudah dipelajari dengan mengungkapkan kembali informasi secara lisan. Dengan latihan lisan yang intensif, pemahaman dan penguasaan bahasa Arab dapat dicapai secara komprehensif. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti sudah menerapkan latihan-latihan berbicara berupa meminta kepada siswa untuk menceritakan kembali terkait cerita yang sudah dipelajari dan peneliti memberikan tugas rumah berupa bercerita sesuai pengalaman siswa sendiri minimal 5 kalimat.

Penggunaan buku cerita bergambar saat uji coba produk kepada siswa ditemukan hambatan-hambatan yang dialami oleh peneliti yaitu (1) terdapat siswa yang kurang tepat dalam membaca teks padahal peneliti sudah memberikan harokat pada teksnya, maka peneliti membacakan terlebih dahulu, kemudian siswa diminta menirukan. Selain itu, peneliti memotivasi siswa agar selalu berlatih membaca teks bahasa Arab saat di rumah, (2) terdapat siswa yang kurang mampu menceritakan kembali cerita yang sudah dipelajari padahal sudah

dibantu dengan gambar, maka peneliti memancing dengan persamaan kata, lalu dengan lawan kata tersebut, jika siswa masih belum paham maka peneliti memberi bantuan dengan gerakan tubuh supaya siswa lebih cepat maknanya, (3) terdapat dua siswa yang kurang aktif dikarenakan uji coba produk ini melalui zoom, maka solusinya adalah peneliti bertanya kepada siswa secara bergantian sehingga semua siswa ikut aktif dalam pembelajaran.

Pengembangan produk ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tegeh dkk. (2015) mengatakan bahwa pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Peneliti sudah melewati semua proses sesuai dengan model ADDIE yang sudah dijelaskan dan memperoleh hasil uji dari subjek uji coba. Untuk mengetahui kriteria kevalidan dari produk ini, maka peneliti menggunakan ketentuan kriteria dari (Arikunto, 2010). Sesuai dengan hasil uji ahli, maka diperoleh hasil uji ahli media memperoleh persentase 50% dengan kategori kurang valid dan perlu revisi. Sedangkan dari hasil uji ahli materi memperoleh persentase 76% dengan kategori sangat valid. Sebelum diuji cobakan kepada siswa, peneliti merevisi terlebih dahulu sesuai saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah direvisi, maka diperoleh hasil uji lapangan dari praktisi memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat valid dan dari siswa memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada praktisi dan siswa tersebut, maka dapat diketahui bahwa buku cerita bergambar ini mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab. Hal ini sesuai dengan pendapat praktisi yang ditulis pada angket bahwa saat pelaksanaan uji coba produk, banyak siswa yang aktif dan mereka mampu mengungkapkan ide mereka sendiri saat bercerita. Kemudian hasil penelitian ini juga relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zainab (2017) bahwa setelah menggunakan buku cerita bergambar, mampu meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara bahasa Jawa. Setelah itu, dihitung nilai rata-rata sebesar 77% dengan kategori valid dan layak digunakan (Arikunto, 2010). Namun demikian, produk ini masih memerlukan pengembangan yang lebih lanjut guna menghasilkan produk yang semakin berkualitas.

4. Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran cetak berupa buku cerita bergambar yang diperuntukkan siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. Buku cerita bergambar ini menggunakan kertas berukuran A5 (21 cm x 18 cm). Buku ini memuat tiga tema yaitu *as-saa'ah* (jam), *yaumiyyaatuna* (kegiatan kita sehari-hari), dan *al-hiwayah* (hobi) yang berisi 75 halaman yang terdiri 6 cerita bergambar, 26 kosa kata, 7 tarkib, dan 36 latihan. Buku cerita bergambar ini menggunakan gambar kartun *full color*, hal ini bertujuan agar terlihat menarik dan tidak membosankan.

Produk buku cerita bergambar ini telah melewati proses uji ahli media dan ahli materi. Selain itu, produk buku cerita bergambar ini juga melewati proses uji coba produk di lapangan kepada praktisi dan sebagian siswa kelas VIII G MTsN 1 Kota Malang. Dari semua proses uji ahli dan uji coba produk buku cerita bergambar ini dapat disimpulkan bahwa produk buku cerita bergambar ini valid dan layak digunakan.

Saran yang diberikan peneliti terkait produk buku cerita bergambar ini adalah; (1) bagi pendidik, sebaiknya menggunakan buku cerita bergambar sebagai salah satu media pembelajaran berbicara bahasa Arab siswa dan menerapkan buku ini dengan metode yang bervariasi, (2) bagi siswa, sebaiknya juga menggunakan buku ini dan sering membaca walaupun tanpa bantuan guru, (3) bagi sekolah, sebaiknya buku cerita bergambar ini menyediakan bahan bacaan berupa buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran berbicara bahasa Arab, (4) bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya mengembangkan buku cerita bergambar dengan kualitas yang lebih menarik dan inovatif baik dari segi tampilan, maupun dari segi isi guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Daftar Rujukan

- Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa SD. *Jurnal Penelitian: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5), 989–992. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6337>
- Al-Qasimi, A., & As-Sayyidi, M.A. (1991). *Ath-Taqniyat At-Tarbawiyah*. Mesir: Al-Munaddamah Al-Islamiyah Li At-Tarbiyah wa Al-Ulum Wa Ats-Tsaqofah (ISESCO).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, I. & Ahsanuddin, M. (2016). *Media pembelajaran bahasa Arab dari kartu sederhana sampai web penjelajah dunia*. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Asrori, I. (2018). Pembelajaran kemahiran lisan bahasa Arab. *Proceedings of Konferensi Nasional Bahasa Arab IV*, 166–175. Retrieved from <https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/267>
- Atiqoh, F. (2018). *Teknik Maudhu' Usbu'iy sebagai alternatif untuk meningkatkan penguasaan keterampilan reseptif dan produktif bahasa Arab*. *Proceedings of Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa*, 2(2018), 197–212.
- Darmuki, A., Andayani, Nurkamto, J., & Saddhono, K. (2016). Model student learning to speak for education study language and literature Indonesia: Document analysis and needs learning to speak. *Proceedings of International Seminar Prasasti III*, 99–109.
- Effendy, A.F. (2009). *Metode pembelajaran bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Faizah, U. (2009). Keefektifan cerita bergambar untuk pendidikan nilai dan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 1(3), 249–256. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/302>
- Hanifah, U. & Hajib, Z.A. (2020). Ahdaafu Ta'liimi al-lughah al'arabiyaah fii manhaji alfaiin wa tsalaatsata 'asyara (diraasah tahliliyyah 'ala ma'aayir 'aalamiyyah: auruubiiyah wa amriikiyyah). *Almahaara: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 155–174. doi: <https://doi.org/10.14421/almahara.2020.062.01>
- Ikrimah, L. (2016). *Penggunaan media teks cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII full day MTs Zainul Hasan Genggong Pajajaran Probolinggo*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-arab/article/view/51731>
- Izzan, A. (2011). *Metodologi pembelajaran bahasa Arab*. Bandung: Humaniora.
- Nisa', B.F. (2020). Buku percakapan berbasis pesantren “Hiwaruna” sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran Kalam di Pondok Pesantren. *Proceedings of Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV Jilid II*, 101–113.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Misykat: *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. doi: <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rufaiqoh, E. (2019). Wasaail Ta'lim al-Lughah al-Arabiyah. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 31–38. doi: <https://doi.org/10.1234/lan.v1i1.3533>

- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I.M., Jampel, I.N., Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Proceedings of Seminar Nasional Riset Inovatif IV*. 208.
- Zainab, N. (2017). *Pengembangan buku cerita bergambar bahasa Jawa untuk meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara siswa kelas II MI Sabilul Huda Senden Peterongan Jombang*. (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).

Social Pathology in The Collection of Short Stories by Women Prisoners and Its Use as An Alternative Source of Teaching Materials for The Appreciation of Literary Learning in High School

Patologi Sosial dalam Kumpulan Cerpen Karya Narapidana Perempuan dan Pemanfaatannya sebagai Alternatif Sumber Bahan Ajar Apresiasi Sastra Di SMA

Yuan Malista Ayuseptiwi, Nita Widiati*

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

* Penulis korespondensi, Surel: nita.widiati.fs@um.ac.id

Paper received: 02-08-2021; revised: 15-08-2021; accepted: 26-08-2021

Abstract

This study intends to portray the social pathology contained in a collection of short stories that contain different experiences of women prisoners. To be specific, the focal points of this study are (1) the type of social pathology contained in the collection of short stories by women prisoners, (2) the variables that cause social pathology in the collection of short stories by women prisoners, (3) the utilization of the collection of short stories by women prisoners as an alternative material for the appreciation of literary learning in high school. This study is qualitative research using descriptive method to see how the social pathology in the collection of short stories by women prisoners by analyzing the collection of short stories. The results of this study indicate that the forms of social pathology contained in this collection of short stories by women prisoners are: 1) crime, 2) gambling, (3) drugs, and, (4) juvenile delinquency. The factors that cause the occurrence of social pathology contained in the collection of short stories by women prisoners consist of 4 (four) things, namely (1) economic factor, (2) family factor, (3) social environmental factor, and (4) psychological factor. This collection of short stories can be used as an alternative source of teaching material because it meets the criteria for a learning material, such as socio-cultural background, psychological aspect, and linguistic aspect.

Keywords: social pathology, short stories, literature learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan patologi sosial yang terdapat dalam kumpulan cerpen yang memuat beragam pengalaman dari para narapidana perempuan. Fokus dalam penelitian ini, yaitu (1) bentuk patologi sosial yang terdapat dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, (2) faktor-faktor penyebab terjadinya patologi sosial dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, (3) pemanfaatan kumpulan cerpen karya narapidana perempuan sebagai alternatif sumber bahan ajar apresiasi pembelajaran sastra di SMA. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif untuk melihat bagaimana patologi sosial dalam kumpulan cerpen karya narapida perempuan dengan menganalisis kumpulan cerpen tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk patologi sosial yang terdapat dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan ini adalah: 1) kriminalitas, 2) perjudian, (3) narkoba, dan, (4) kenakalan remaja. Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya patologi sosial yang terdapat dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan terdiri atas 4 (empat) hal yakni (1) faktor ekonomi, (2) faktor keluarga, (3) faktor lingkungan sosial, dan (4) faktor psikologis. Kumpulan cerpen ini dapat dijadikan sebagai alternatif sumber bahan ajar karena memenuhi kriteria pemilihan bahan pembelajaran, seperti latar sosial budaya, aspek psikologis, dan aspek kebahasaannya.

Kata kunci: patologi sosial, kumpulan cerpen, pembelajaran sastra

1. Pendahuluan

Karya sastra adalah hasil pemikiran kreatif seorang pencipta yang mengandung nilai estetis. Karya sastra juga mengandung nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh pengarang dari pengalamannya yang didapatkan dari lingkungan sosial. Hal tersebut senada dengan pendapat bahwa karya sastra itu unik karena perpaduan antara imajinasi pengarang dengan kehidupan sosial yang kompleks, sehingga karya sastra dianggap sebagai refleksi kehidupan sosial masyarakat (Wahyuningtyas & Santoso, 2011).

Sastra perlu diajarkan di bangku sekolah karena sastra mempunyai banyak manfaat, yaitu untuk membangun pengetahuan dan kapasitas peserta didik di bidang akademik, dan peserta didik dapat mengambil nilai-nilai yang berguna bagi kehidupan manusia melalui pesan yang terkandung dalam karya sastra. Pembelajaran sastra di sekolah diharapkan mampu membuat peserta didik memiliki pengetahuan lebih tentang sastra, mampu mengapresiasi sastra, serta memiliki wawasan dan sikap positif. Dalam kaitannya dengan mengapresiasi sastra, karya sastra perlu digunakan sebagai sarana dalam mengapresiasi sastra. Dalam hal ini, cerpen ialah karya sastra yang bisa digunakan sebagai sumber bahan ajar di SMA.

Cerpen adalah salah satu karya sastra berbentuk prosa fiksi yang tercipta melalui ide, gagasan, atau imajinasi. Cerpen juga dapat dikaitkan dengan berbagai masalah kemanusiaan dan kehidupan. Masalah kemanusiaan dalam sebuah cerpen juga tidak dapat dipisahkan dari masalah kemanusiaan yang tertangkap oleh pengarang, karena pengarang adalah bagian dari masyarakat. Masalah tersebut di antaranya adalah fenomena patologi sosial. Fenomena patologi sosial dari pengalaman atau pengamatan pengarang dapat ditemukan dalam suatu cerpen.

Patologi sosial merupakan suatu permasalahan yang dianggap menyimpang dari norma yang ada di masyarakat. Dengan kata lain, patologi sosial membahas mengenai masalah sosial yang berkaitan dengan penyakit masyarakat (Kartono, 2011). Berdasarkan hal tersebut, peran patologi sosial relevan untuk digunakan dalam mengkaji kumpulan cerpen dalam cerita-cerita yang menggambarkan peristiwa, tindakan, dan penyimpangan yang terjadi.

Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan merupakan hasil karya yang menarik. Pada pertengahan tahun 2019, Jurnal Perempuan, LBH Masyarakat, Magdalene.co, dan Konde.co membuka kelas menulis dasar untuk para narapidana perempuan. Jurnal Perempuan, LBH Masyarakat, Magdalene.co, dan Konde.co merupakan lembaga, yayasan, dan media *online* yang peduli dengan isu-isu perempuan. Para penyelenggara kegiatan tersebut meminta para narapidana perempuan untuk menuliskan pengalaman pribadinya. Hasil tulisan para narapidana perempuan yang telah dikumpulkan kemudian dipublikasikan pada tanggal 10 Oktober 2019 bertepatan dengan Hari Kesehatan Mental Dunia. Hasil tulisan tersebut dipublikasikan pada empat media penyelenggara kegiatan dan dipublikasikan pada media sosial, seperti instagram dan twitter. Dalam penelitian ini, 10 cerita yang diunggah dalam Jurnal perempuan digunakan sebagai objek penelitian. Jurnal perempuan sendiri menyanggah gelar sebagai jurnal feminis pertama di Indonesia yang lahir sejak tahun 1995. Pembaca dari jurnal tersebut telah tersebar di seluruh penjuru Indonesia dan memiliki ratusan penggemar, seperti dari kalangan aktivis, mahasiswa, penggerak sosial, intelektual, serta akademisi.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, yaitu Lusiana, Cahyono, dan Winarsih (2014), Basri, Mustamar, dan Ningsih (2013), Pramana, Mariati, dan Maslikatin (2013). Penelitian yang dilakukan oleh Lusiana dkk. (2014) berjudul “Patologi Sosial dalam Novel *Ken Dedes Sang Penggoda* Karya Wawan Susetya” mengkaji tentang bentuk patologi sosial, seperti pencurian dan perampokan. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Basri dkk. (2013) berjudul “Analisis Patologi Sosial dalam Novel *Mimi Lan Mintuna Karya Remy Sylad*” yang membahas tentang patologi sosial berbentuk korupsi, kriminalitas, pelacuran, dan *mental disorder*. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Pramana dkk. (2013) yang berjudul “Analisis Patologi Sosial Novel *Batas* Karya Akmal Nasery Basral” yang berisi tentang penyimpangan sosial, seperti korupsi, kriminalitas, dan *mental disorder*.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk patologi sosial yang terdapat dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, faktor-faktor penyebab terjadinya patologi sosial dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, dan pemanfaatan kumpulan cerpen karya narapidana perempuan sebagai alternatif sumber bahan ajar apresiasi sastra di SMA. Manfaat teoritis dari penelitian ini, yaitu memperluas pengetahuan mengenai pentingnya ilmu patologi sosial dalam sebuah karya sastra, dan menyampaikan bukti ilmiah tentang adanya patologi sosial dalam karya sastra. Selain itu, penelitian ini juga memberikan manfaat praktis bagi guru Bahasa Indonesia karena hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif sumber bahan ajar pada jenjang SMA kelas XI. Bagi mahasiswa PBSID Fakultas Sastra, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman di bidang ilmu kesusastraan, khususnya tentang kajian patologi sosial. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan tentang patologi sosial di dalam sebuah karya sastra.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mendeskripsikan patologi sosial yang ada dalam karya sastra, salah satunya dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan. Jenis penelitian ini adalah sosiologi sastra, karena penelitian ini didasarkan pada adanya hubungan antara karya sastra dan masyarakat. Hasil penelitian berbentuk uraian deskriptif yang diperoleh dari pengumpulan informasi secara mendalam dan rinci. Paparan hasil dihasilkan dalam wujud uraian deskripsi.

Data yang terdapat dalam penelitian ini berupa kata-kata, kalimat-kalimat, dan paragraf yang mengindikasikan data-data yang menjelaskan tentang patologi sosial yang terdapat dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan. Sumber data dalam penelitian ini, yaitu naskah kumpulan cerpen karya narapidana perempuan.

Instrumen penelitian ini adalah peneliti sebagai instrumen utama yang aktif selama penelitian berlangsung. Peneliti melakukan kegiatan penelitian dari menentukan judul, menentukan fokus penelitian, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menyimpulkan hasil penelitian. Sebagai instrumen utama, peneliti terbantu dengan adanya instrumen penunjang. Instrumen penunjang yang dibutuhkan berupa panduan data yang berguna untuk melihat patologi sosial dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan.

Teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik tersebut digunakan karena pemerolehan data dalam penelitian ini berasal dari dokumen, yaitu kumpulan cerpen karya narapidana perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan enam cara, yang meliputi a)

membaca kumpulan cerpen karya narapidana perempuan dengan seksama dan terusan; b) hal-hal penting yang terdapat dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan ditandai agar dapat dijadikan sebagai data penelitian; c) hal-hal penting yang telah ditandai sebelumnya dicatat untuk dijadikan sebagai data penelitian; d) mengklasifikasi data; e) kodefikasi data yang ditemukan; f) memasukkan hal-hal yang telah dicatat ke dalam kolom data.

Analisis data penelitian ini melalui empat tahap, yang meliputi a) penyajian data; b) deskripsi; c) interpretasi; dan d) penarikan kesimpulan. Tahap penyajian data dilakukan dengan membaca, kemudian dilanjutkan dengan merangkum, pengkodean data, dan selanjutnya penyeleksian data dengan cara mengelompokkan data berdasarkan fokus penelitian. Tahap selanjutnya mendeskripsikan data yang menunjukkan gambaran patologi sosial terdapat dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan. Hal ini digunakan guna memperjelas data agar mudah dimengerti. Tahap interpretasi digunakan guna menafsirkan data dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan. Tahap penyimpulan dilakukan dengan cara menyesuaikan temuan-temuan penelitian mengenai patologi sosial dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan.

3. Hasil dan Pembahasan

Paparan hasil penelitian dan pembahasan patologi sosial dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan adalah sebagai berikut.

3.1. Bentuk Patologi Sosial dalam Kumpulan Cerpen Karya Narapidana Perempuan

Patologi sosial merupakan suatu masalah yang muncul dalam masyarakat dan dianggap menyimpang dari norma yang berlaku. Berikut adalah bentuk-bentuk patologi sosial yang terdapat dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan.

Tindak Kriminalitas Penyelundupan Imigran dan Pengedaran Narkoba

Kriminalitas merupakan perilaku melanggar hukum dan juga dapat merugikan masyarakat karena bertentangan dengan norma sosial dan moral. Hal ini sejalan dengan pendapat Kartono (2011), yaitu kriminalitas merupakan perilaku menyalahi norma-norma sosial, sehingga sangat ditentang oleh masyarakat. Pendapat lain muncul dari Burlan (2016) yang berpendapat bahwa kriminalitas menurut sosiologi merupakan suatu perilaku manusia yang diciptakan oleh masyarakat. Bentuk patologi sosial dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan terlihat pada kutipan di bawah ini.

“Selama tiga tahun mama pergi bekerja di Taiwan, seminggu sebelum aku menikah, mama akhirnya terpaksa pulang karena statusnya imigran gelap. Mama tertangkap polisi jadi mama dipulangkan ke Indonesia”. (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Pada kutipan di atas, terlihat bentuk patologi sosial kriminalitas, yaitu imigran gelap. Sejak SMP, tokoh aku sudah ditinggal oleh Mamanya ke Taiwan untuk bekerja sebagai TKW. Ketika pergi ke Taiwan, Mamanya mempunyai keinginan untuk berinvestasi dengan mendirikan rumah yang besar dan membangun usaha. Setelah bekerja selama tiga tahun, Mamanya terpaksa harus dipulangkan karena selama ini ternyata statusnya adalah imigran gelap. Mamanya tersebut akhirnya diamankan oleh polisi dan dipulangkan ke Indonesia.

Ilmih (2017) berpendapat bahwa pengertian imigran gelap adalah upaya memasuki suatu daerah tanpa adanya perizinan. Dalam hal ini, Mama dari tokoh aku merupakan seorang korban penyelundupan imigran gelap yang termasuk dalam tindakan melanggar hukum karena memasuki suatu negara melampaui waktu legitimasi izin rumah yang sah atau memenuhi prasyarat untuk memasuki suatu wilayah. Hal ini yang mengakibatkan mamanya tersebut harus diamankan oleh polisi dan dipulangkan di Indonesia.

Tindakan kriminal lain yang dapat dikategorikan sebagai penyakit sosial terdapat pada beberapa cerpen, yaitu mengedarkan narkoba. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan di bawah ini.

“Ternyata pacar, yang kemudian menjadi suaminya, adalah bandar narkoba.”
(Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Pada data di atas, tokoh aku bercerita bahwa pada saat ia kuliah tepatnya semester dua, ia melakukan hubungan di luar nikah dengan pacarnya. Setelah itu, ia pun memutuskan untuk menikah dengan pacarnya yang telah menghamilinya tersebut. Tokoh aku pun baru mengetahui bahwa suaminya tersebut adalah seorang bandar narkoba setelah mereka menikah. Tak hanya itu, suaminya tersebut juga membujuknya untuk ikut masuk ke dalam lingkaran narkoba. Hal tersebut terdapat pada data berikut ini.

“Memang sebenarnya cerita mengenai si suami ini tidak perlu diperpanjang, hanya bikin sakit hati. Aku dibujuk-bujuk, dirayu-rayu, agar masuk ke lingkaran narkotikanya si suami. Aku diseret hingga tidak sanggup lagi untuk menghadapi kehidupan bersama si suami. Akhirnya, sekalian saja lah aku tenggelam di dalam keterpurukan, masuk ke dalam lembaga pemasyarakatan karena si suami.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa pada akhirnya tokoh aku terbujuk rayuan sang suami untuk ikut masuk ke dalam lingkaran narkoba. Ia bercerita bahwa suaminya tersebut menyeretnya ke dalam lingkaran narkoba hingga ia tidak sanggup menghadapi kehidupan bersama suaminya. Pada akhirnya ia pun harus masuk ke dalam bui bersamanya suaminya.

Patologi sosial dalam bentuk kriminalitas, yaitu mengedarkan narkoba juga terdapat pada cerpen lain. Hal tersebut dapat terlihat pada kutipan berikut.

“Pertengahan 2009, suaminya mengalami kecelakaan. Dia tidak bisa bangun selama setengah tahun. Dia hanya bisa tidur, makan, dan minum. Bagus juga ada kecelakaan itu karena dengan begitu ada satu rahasia besar yang selama kami menikah dia selalu menutupinya dariku. Ternyata suaminya seorang bandar narkoba.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Pada data di atas, dapat diketahui bahwa permasalahan yang ada pada kedua cerpen sama, yaitu sang istri baru mengetahui bahwa suaminya adalah seorang bandar narkoba ketika mereka sudah menikah. Dalam cerpen dua ini, sang istri atau tokoh aku baru mengetahui bahwa suaminya tersebut adalah seorang bandar narkoba ketika sang suami mengalami kecelakaan. Kecelakaan tersebut mengakibatkan suaminya tersebut tidak dapat bangun selama enam bulan. Suaminya tersebut hanya bisa minum, makan, dan tidur. Tokoh aku juga bercerita bahwa ia sangat kecewa terhadap suaminya, tapi ia tidak dapat melakukan apa-apa. Karena terhimpit keadaan ekonomi, ia pun akhirnya mengikuti jejak suaminya, yaitu masuk ke dalam lingkaran narkoba.

Indonesia kini berada dalam kondisi darurat narkoba. Tertangkapnya bandar-bandar narkoba dan kasus peredaran sabu dalam beberapa tahun terakhir menjadi bukti bahwa peredaran narkoba menjadi permasalahan yang kronis di Indonesia. Hal ini diperkuat oleh pendapat Hariyanto (2018) yang menyatakan bahwa POLRI telah mengeluarkan data yang berisi peningkatan angka kasus peredaran narkoba di Indonesia setiap tahunnya. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh POLRI tersebut, dapat disebutkan bahwa peredaran narkoba di Indonesia kondisinya sudah mengkhawatirkan.

Seperti yang terlihat pada kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, pelaku pengedar narkoba tidak hanya dilakukan oleh kaum lelaki melainkan kaum wanita juga. Mereka menjadi pengedar narkoba karena adanya pengaruh sang suami. Kejahatan yang mereka lakukan tersebut tergolong kejahatan berencana dan dilakukan secara berkelompok. Hariyanto (2018) juga menjelaskan bahwa kejahatan narkoba adalah kejahatan internasional (*Internasional Crime*) yang memiliki jangkauan luas, menggunakan teknologi mutakhir, terencana, serta mendapat banyak dukungan dana.

Perjudian

Kartono (2011) mengungkapkan bahwa perjudian ialah kegiatan bertaruh dengan terencana, yaitu mengorbankan sesuatu yang bernilai atau yang dianggap penting. Hal tersebut dilakukan dengan sadar akan dampak yang dapat terjadi, asumsi tertentu dalam kesempatan, permainan per pertandingan, kontes, dan acara yang tidak memiliki hasil atau meragukan. Perjudian dianggap sebagai patologi sosial karena perbuatan tersebut melanggar norma hukum dan norma masyarakat. Dalam hal ini, perjudian merupakan salah satu bentuk patologi sosial yang nampak dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan. Hal ini dapat dilihat dari penjelasan tokoh aku yang ternyata memiliki ayah seorang pejudi berat yang dapat dilihat pada kutipan berikut.

“Sampai mama menikah pun hari-harinya dilewati dengan penuh perjuangan. Punya papa yang seorang pejudi berat dan tidak bisa diandalkan, buat mama harus bekerja lebih keras lagi untuk mencukupi kebutuhan keluarga.”
(Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa papa dari tokoh aku adalah seorang pejudi berat. Hal tersebut yang membuat papanya tidak bisa diandalkan lagi dan mamanya yang harus melewati hari-hari dengan penuh perjuangan. Mamanya rela banting tulang untuk memenuhi keperluan keluarga. Karena mamanya merupakan sosok yang tidak pernah mau merepotkan orang lain, maka mamanya pun berusaha untuk membuka usaha sendiri seperti menjual bubur, masakan matang, kelapa parut, ayam potong, dan menjual buah nanas. Bahkan ketika mamanya harus terpaksa dipulangkan ke Indonesia karena menjadi imigran gelap, gaji yang telah dikumpulkan tersebut selalu diminta untuk digunakan berjudi. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut.

“Mama pulang dengan tangan kosong. Impian untuk membeli rumah pun hilang karena selama tiga tahun bekerja, gaji mama selalu diminta sama papaku yang seorang pejudi ini. Awalnya, mama pergi dengan berbadan gemuk, ketika pulang badannya kurus. Setelah aku menikah, mama memilih untuk tinggal bersamaku.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa selama tiga tahun bekerja, gaji dari mamanya tersebut ternyata selalu diambil oleh papanya untuk bermain judi. Ketika mamanya dipulangkan dari Taiwan, mamanya pun kembali dengan tangan hampa dan impiannya untuk membeli rumah pun lenyap. Hal tersebut juga berdampak pada fisik sang mama, ketika pergi ke Taiwan ia berbadan gemuk, dan ketika pulang ke rumah ia pun menjadi kurus. Pada akhirnya setelah tokoh aku menikah, mamanya pun memilih untuk tinggal bersama anaknya tersebut.

Perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang hingga sekarang belum bisa diberantas. Perjudian memiliki dampak negatif bagi diri sendiri maupun keluarga. Hal ini sejalan dengan pernyataan Murdianto (2019) yang menyatakan bahwa masyarakat umum menganggap berjudi merupakan perilaku yang dapat berdampak buruk bagi diri sendiri dan keluarga karena segenap harta benda bahkan juga anak dan isteri habis dipertaruhkan di meja judi. Hal ini terlihat dalam kutipan-kutipan yang pada cerpen empat, yaitu perjudian berdampak pada keluarga pelaku. Seorang isteri yang harus bekerja menjadi seorang TKW ke Taiwan untuk menyambung hidup karena suaminya yang gemar bermain judi. Uang yang telah dikumpulkannya pun lenyap untuk digunakan sang suami bermain judi. Kemudian, perjudian juga memiliki dampak sosialnya yang jauh lebih besar dari keuntungan yang dihasilkan. Jumlah orang yang menjadi kaya karena berjudi lebih sedikit jika dibandingkan dengan orang yang rugi, menjadi miskin, dan rumah tangganya hancur karena berjudi (Nasution, 2019).

Penyalahgunaan Narkoba

Narkoba merupakan bahan kimia berbahaya dan dapat merugikan pemakianya apabila digunakan secara ilegal. Selanjutnya, Murdianto (2019) berpendapat bahwa narkoba merupakan zat atau bahan yang dapat mempengaruhi kesadaran dan dapat menimbulkan ketergantungan kepada penggunanya. Tokoh saya dalam cerpen tujuh ditangkap oleh polisi karena kedapatan memiliki narkoba berjenis sabu. Berikut data yang menunjukkan hal tersebut.

“Mungkin orang berpikir penjara itu sadis. Penjara itu tempat orang-orang yang jahat. Begitupun pemikiran saya ketika Polisi Reserse Polda Metro Jaya menangkap saya karena kepemilikan narkotika jenis sabu dan melemparkan saya ke rumah tahanan di Polda Metro Jaya. Kejadian itu terjadi pada 18 Juli 2016.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas menjelaskan bahwa pada saat tokoh saya pertama kali memasuki penjara, ia beranggapan bahwa penjara adalah tempat yang sadis. Ia ditahan di rumah tahanan di Polda Metro Jaya karena kedapatan memiliki narkoba jenis sabu. Tokoh saya bercerita bahwa ia tertangkap karena diajak oleh salah satu temannya untuk memakai sabu. Hal tersebut dapat dilihat pada data berikut ini.

“Kalau saja saya tidak mau ketemu sama orang itu (si temen yang nunjuk saya biar tenggelam). Dia minta tolong kepada saya dan menitipkan sebuah amplop, yang ternyata berisi sabu. Dia menyuruh saya menunggu untuk ‘pakai’ sabu bareng. Setelah ditungguin, dia malah gak tahu kemana. Yang datang justru polisi.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa tokoh saya sangat menyesal karena ia mengikuti ajakan temannya untuk memakai sabu bersama. Temannya tersebut mengirimkan sabu

kepadanya dengan cara memasukkannya dalam amplop. Setelah mendapatkan barang tersebut, tokoh saya diminta untuk menunggu untung memakai barang tersebut dengan bersama. Namun, setelah lama menunggu, temannya tersebut tak kunjung datang dan malah ia dikejutkan dengan datangnya seorang polisi. Kejadian itulah yang membuatnya harus berada di penjara.

Data-data di atas dapat menunjukkan bahwa penggunaan sabu merupakan penyalahgunaan narkotika yang termasuk dalam patologi sosial dalam masyarakat. Sabu termasuk jenis narkoba yang disalahgunakan. Oleh sebab itu, penggunaan sabu juga termasuk dalam tindakan melanggar hukum.

Kenakalan Remaja

Kenakalan remaja merupakan patologi sosial yang dilakukan oleh anak remaja. Kartono (2014) menegaskan bahwa kenakalan remaja merupakan gejala patologi sosial pada remaja yang disebabkan oleh suatu bentuk pengabaian sosial. Hal itulah yang menyebabkan mereka mengembangkan perilaku menyimpang. Berikut kenakalan remaja yang terdapat dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan.

“Aku dari kecil sudah banyak mau. Sampai remaja pun aku malah lebih banyak kemauan. Apa yang diinginkan pokoknya harus didapatkan, bagaimanapun caranya. Suatu kali, waktu aku SMA, aku ketahuan punya sebungkus Marlboro Menthol di tasku.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa tokoh aku sejak kecil merupakan anak yang memiliki banyak kemauan. Hal tersebut terus terjadi hingga ia memasuki masa remaja. Segala sesuatu yang ia inginkan harus terpenuhi atau ia dapatkan, walaupun dengan berbagai macam cara. Ketika memasuki masa SMA, ia pun ketahuan menyimpan sebungkus rokok *Marlboro Menthol* di tasnya. Rokok tersebut ia dapatkan dari uang jajan yang telah diberi oleh orang tuanya. Berikut data yang menjelaskan hal tersebut.

“Aku membelinya dengan duit jajan yang dikasih orang tua. Papaku, yang maksudnya memarahiku, berkata, “Kalau kamu sudah berani membeli dan merokok, jangan pernah beli rokok pakai duit jajan yang mama dan papa kasih! Kalau kamu mau merokok, beli pakai duit yang kamu hasilkan sendiri!” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas menjelaskan bahwa Papanya sempat memarahinya karena menggunakan uang pemberiannya untuk membeli rokok. Ancaman dari Papanya tersebut tidak membuatnya takut. Ia bahkan bekerja di rumah makan sebagai pekerja *part time*. Akhirnya, uang yang ia hasilkan tersebut digunakan untuk membeli rokok. Ia tidak pernah meminta uang orang tuanya lagi karena merasa sudah bisa membeli rokok dengan uang hasil kerjanya sendiri. Ia pun merasa menjadi anak yang mandiri, namun hal itulah yang membuatnya terjerumus dalam kenakalan remaja. Hal tersebut dapat dilihat pada data berikut ini.

“Aku ini orang yang keras kepala, egois, dan terlalu mudah percaya dengan orang lain. Ya, itu aku. Tapi dulu, ketika aku tidak pernah mendengarkan orang tua.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

“Ketika disuruh sekolah, aku justru bolos.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas juga menunjukkan bahwa tokoh aku menyadari bahwa dirinya merupakan seseorang yang egois, terlalu percaya dengan perkataan orang lain, dan keras kepala. Selain menyimpan rokok dalam tas, tokoh aku juga tidak pernah mendengarkan perkataan orang tua, dan gemar membolos sekolah. Kenakalannya tersebut berlanjut hingga ia masuk kuliah. Berikut data yang menjelaskan hal tersebut.

“Masuk kuliah dua semester, aku justru MBA (Married by Accident) sama pacar yang tidak seberapa itu.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa ketika tokoh aku memutuskan untuk melanjutkan pendidikan ke bangku kuliah, sesaat setelah masuk tepatnya pada semester dua, tokoh aku justru masuk dalam pergaulan remaja yang salah sehingga ia berani melakukan seks bebas dengan pacarnya.

Janses (dalam Burlian, 2016) membagi kenakalan remaja menjadi empat struktur, yaitu; a) perbuatan salah yang membuat orang lain benar-benar dirugikan; pertempuran, penyerangan, perampokan, pembunuhan, b) perbuatan salah yang menyebabkan kemunduran materi; pencemaran nama baik, perampokan, pencopetan, pemerasan, c) perbuatan tercela yang tidak menimbulkan korban jiwa terhadap orang lain, misalnya pelacuran, seks bebas, d) pelanggaran terhadap status; misalnya mengingkari status anak sebagai pelajar dengan cara membolos, kabur dari rumah, menolak perintah. Kenakalan remaja yang terdapat dalam kumpulan cerpen karya narapidana tergolong dalam kenakalan remaja yang tidak menimbulkan korban, yaitu merokok, hubungan seks bebas, dan kenakalan yang melawan status berupa membolos dan membantah perintah orang tua.

3.2. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Patologi Sosial dalam Kumpulan Cerpen Karya Narapidana Perempuan

Dalam setiap kasus atau kejadian, hal yang mustahil jika tidak ada sebab yang menjadi pemicu terjadinya kejadian tersebut. Penyakit sosial yang terjadi di tengah masyarakat tentu ada sebab yang menjadi pemicu timbulnya penyakit sosial tersebut. Berikut faktor penyebab terjadinya patologi sosial dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan.

Keperluan untuk Mencukupi Kebutuhan Hidup

Faktor ekonomi merupakan faktor yang menjadi penyebab terjadinya berbagai patologi sosial yang ada di masyarakat. Sulitnya mencukupi kebutuhan hidup menjadi alasan untuk beberapa orang melakukan tindakan kriminal ataupun berjudi demi mendapatkan uang dengan cepat. Murdianto (2019) juga berpendapat bahwa tindakan kriminal dapat dipengaruhi oleh faktor ekonomi seseorang. Pengaruh ekonomi yang menyebabkan timbulkan perilaku menyimpang terjadi dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, yaitu pada bentuk kriminalitas dan perjudian yang dapat dilihat pada kutipan berikut.

“Memang dasar setannya banyak tidak munafik, aku mulai tergiur dengan bisnis ini karena bisa menghasilkan uang dengan cepat, gampang, tanpa harus bersusah payah dan bekerja keras. Dari hasil kerjaku, aku bisa memperoleh semua yang aku inginkan. Sama sekali tidak terpikir olehku akan risiko yang begitu besar di hadapanku.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Faktor ekonomi penyebab terjadinya patologi sosial bentuk kriminalitas terdapat pada cerpen dua yang ditunjukkan oleh tokoh aku. Tokoh aku tergiur untuk menjadi pengedar narkoba karena ia merasa uang dapat diraih dengan cepat melalui pekerjaan tersebut. Tanpa ia sadari, bisnis yang ia jalani tersebut dapat mengantarkannya ke dalam jurang dan dapat memasukkannya ke dalam penjara. Himpitan ekonomi lagi-lagi menjadi penyebab terjadinya penyakit sosial yang dapat berdampak buruk bagi diri sendiri maupun orang lain. Hal ini diperkuat oleh kutipan di bawah ini.

“Waktu aku di BAP (Berita Acara Pidana), penyidik bertanya, “Apakah kamu menyesal karena mengedarkan narkoba? Aku jawab, “Tidak.” Aku menjual narkoba. Aku tidak menawarkan pada orang. Orang itu sendiri yang datang mencariku. Kalau dibilang aku menjual ‘racun’, itu benar. Tapi aku tidak pernah menawarkan ‘racun’ itu pada orang. Orang itu sendiri yang mencari ‘racun’. Aku merasa aku tidak bersalah karena aku hanya mencari uang di situ. Uang itu pun tidak aku gunakan untuk bersenang-senang, melainkan untuk keluargaku.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa tokoh aku menjadi pengedar narkoba karena terdesak oleh keadaan. Uang yang ia hasilkan dari menjual narkoba ia gunakan untuk kebutuhan hidup keluarganya. Ia pun tidak menyesal menjadi penjual narkoba karena ia tidak merasa menawarkan barang tersebut, orang-orang lah yang datang kepadanya untuk membeli barang haram tersebut.

Seseorang menjadi pengedar narkoba karena beberapa alasan, dan salah satunya adalah karena tingkat ekonominya yang rendah. Menurut Muammar (2019), tingkat kebutuhan yang tinggi namun tidak sebanding dengan pendapatan dapat menjadi penyebab seseorang menjadi pelaku pengedar narkoba. Hal tersebut dilakukan demi memperoleh keuntungan lain. Muammar (2019) juga menambahkan bahwa para pelaku mudah memperoleh keuntungan karena bisnis narkoba merupakan bisnis yang menjanjikan banyak uang. Harga narkoba yang mahal membuat para pengedar bisa mendapatkan uang yang sangat banyak hanya dalam satu hari. Dalam cerpen tersebut pelaku juga menyebutkan bahwa ia tertarik untuk menjadi pengedar narkoba karena merasa pekerjaan tersebut adalah pekerjaan yang cukup mudah untuk dilakukan dan dapat menghasilkan upah yang banyak. Ia bahkan tidak tahu tentang ancaman hukuman yang akan ia hadapi jika mengedarkan narkoba.

Kurangnya Kasih Sayang dan Ketidakharmonisan Keluarga

Pada dasarnya, bagian terkecil dari seluruh kehidupan bersosial adalah keluarga (Kurniawan, 2020). Menurut Murdianto (2019), tahap perkembangan seorang anak juga dapat dipengaruhi oleh keluarga. Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa keluarga merupakan kelompok paling kecil dari sistem sosial yang ada di masyarakat dan mempengaruhi proses pertumbuhan anak.

Keluarga memiliki pengaruh yang besar terhadap pembentukan kepribadian anak. Suasana keluarga yang kondusif dan harmonis tentunya dapat membentuk kepribadian yang baik untuk anak. Perceraian atau permasalahan keluarga lainnya dapat membuat fungsi keluarga tidak bekerja dan menimbulkan kesulitan bagi anak (Burlian, 2016). Ketidakseimbangan fungsi keluarga dapat menjadi faktor penyebab anak untuk melakukan tindakan yang melanggar norma masyarakat. Hal tersebut dapat berupa penyakit sosial yang dapat dilihat dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan sebagai berikut.

“Aku lahir di Singkawang pada tahun 1992. Aku lahir di sebuah keluarga kecil. Aku adalah anak kedua, sekaligus menjadi anak paling bungsu di keluargaku. Aku dan kakak perempuanku dibesarkan dengan penuh kasih sayang tetapi juga dengan kekerasan. Tentu saja, aku yang paling dimanja. Aku yang sering dimanja membuat aku menjadi seseorang yang cengeng.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa keluarga dari tokoh aku membesarkannya dengan penuh kasih sayang tetapi disertai dengan kekerasan. Orang tuanya pun sering memanjakannya karena ia adalah anak bungsu di keluarga mereka. Hal tersebut membuatnya menjadi pribadi cengeng. Ia hanya tinggal bersamanya Papanya karena Mamanya berada di Taiwan untuk bekerja. Selain itu, papanya pun tidak terlalu mempedulikannya dan beberapa kali melakukan kekerasan kepadanya. Hal tersebut membuatnya mencari kebahagiaan lain di luar dan bergaul dengan temannya yang rata-rata adalah anak laki-laki. Ketika ia berusia 17 tahun, ia pun memutuskan untuk menikah dengan orang yang lebih tua 27 tahun dari usianya.

Pola pengasuhan yang tidak seimbang membuat tokoh aku dalam cerpen dua ini tidak menerima kasih sayang dari orang tuanya secara utuh. Mamanya yang berada di Taiwan dan Papanya yang tidak mempedulikannya, membuat ia mencari kebahagiaan yang tidak didapatkan di rumah. Ia pun memutuskan untuk menikah dini karena ia ingin lepas dari sosok papanya yang sering melakukan kekerasan padanya. Perbedaan jarak usia yang jauh dengan suaminya dapat diartikan bahwa ia memilih sosok yang jauh lebih dewasa darinya karena ia ingin mendapat kasih sayang dari sosok laki-laki yang tidak bisa ia dapatkan dari sosok Papanya.

Tanpa ia ketahui, suaminya tersebut adalah seorang pengedar narkoba dan pada akhirnya ia pun mengikuti jejak suaminya untuk mengedarkan narkoba. Menurut Muammar (2019), seorang anak memiliki potensi untuk melakukan tindak kejahatan seperti menjadi pengedar narkoba, karena kurang pekanya orang tua, serta kurangnya pengawasan dan perhatian dari orangtuanya. Oleh sebab itu, faktor keluarga dapat menjadi penyebab terjadinya patologi sosial yang dilakukan oleh anak.

Selain itu, faktor terjadinya patologi sosial yang disebabkan pengaruh lingkungan keluarga juga terlihat pada cerpen tiga. Tokoh saya dalam cerpen tiga menjadi seorang bandar narkoba karena kurang mendapat kasih sayang orang tua sejak kecil. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut.

“Asal-muasal kenapa waktu remaja saya jarang ada di rumah, Itu karena dari kecil tidak pernah ada orang tua di rumah. Adanya bibi dan adik saya yang juga sibuk sekolah. Dulu waktu SD, ibu guru pernah bertanya, “Kamu kalau besar mau jadi apa?”. Saya menjawab, “Jadi pramugari seperti mama. tapi mama jarang ada di rumah waktu saya kecil. Saya selalu sama bibi.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa tokoh saya teringat bahwa alasannya sering kali jarang pulang ke rumah adalah karena sejak kecil ia sering ditinggal sendiri oleh kedua orangtuanya. Ia hanya di rumah bersama bibinya dan adiknya yang juga sibuk sekolah. Ketika duduk di bangku SD, Ibu guru pernah bertanya ingin jadi apa ketika sudah besar nanti. Tokoh saya menjawab ia ingin menjadi pramugari seperti mamanya, namun ia juga merasa cukup

sedih dan berkata bahwa ketika mamanya menjadi pramugari, mamanya jarang di rumah dan ia selalu bersama bibi.

Hal tersebut berlanjut hingga ia berada pada bangku SMP. Ketika ia mendapat pertanyaan yang serupa, jawabannya seketika berubah. Jika dulu pada saat SD ia menjawab ingin menjadi pramugari, pada saat SMP ia menjawab ingin menjadi pengusaha sukses. Ketika ditanya mengapa ia tidak bercita-cita sebagai pramugari seperti mamanya, ia hanya menggelengkan kepalanya. Ia melakukan hal itu karena menyadari bahwa semakin dewasa ia tidak ingin menjadi pramugari seperti mamanya karena ia tidak ingin ditinggal di rumah sendirian seperti yang pernah mamanya lakukan. Hal tersebut juga berdampak pada psikisnya, ia menjadi pribadi yang egois dan sulit dinasehati orang tua. Padahal pada saat itu mamanya berjuang dengan keras untuk mempertahankan keluarganya karena kesalahan yang dibuat oleh papanya. Mamanya berusaha untuk menutupi keretakan rumah tangganya tersebut karena tidak ingin melihat anak-anaknya sedih.

“Nyatanya pada saat itu, mama sedang terpuruk dan sedang berjuang keras untuk mempertahankan keluarga karena kesalahan yang papa saya buat.”
(Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa Mamanya berusaha untuk menutupi permasalahan rumah tangganya atas kesalahan yang Papanya buat. Menurut Goode (2007), setiap orang memiliki kemungkinan untuk mengalami berbagai permasalahan keluarga. Permasalahan keluarga tersebut bisa jadi perceraian orang tua, atau bahkan seorang anak yang menyadari bahwa orang tuanya hanya berpura-pura rukun di depan anak-anaknya dan menyembunyikan fakta bahwa mereka sudah tidak saling mencintai. Pernyataan tersebut senada dengan kisah pada cerpen tiga. Mama dari tokoh saya merupakan seorang pramugari yang jarang berada di rumah. Ia terpaksa bekerja dengan begitu keras demi mencukupi keperluan keluarga, dan ia pun harus menutupi keretakan rumah tangganya agar anak-anaknya tidak resah. Tanpa ia sadari, keadaan yang terjadi pada keluarganya tersebut membuat anaknya tumbuh menjadi pribadi yang egois dan tidak bisa dinasehati. Lingkungan keluarga yang tidak harmonis tersebut pada akhirnya membuat anaknya terjerat kasus pengedaran narkoba.

Pergaulan dalam Lingkungan Sosial

Muammar (2019) berpendapat bahwa sebagai makhluk sosial, lingkungan sosial menduduki posisi kedua setelah lingkungan keluarga. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak terlepas dari lingkungan masyarakat sekitarnya, sehingga proses pertumbuhannya juga dipengaruhi dan terbentuk oleh masyarakat sekitarnya. Faktor lingkungan sosial yang mempengaruhi terbentuknya patologi sosial dalam bentuk narkoba dapat dilihat pada kutipan dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan berikut ini.

“Kalau saja saya tidak mau ketemu sama orang itu (si temen yang nunjuk saya biar tenggelam). Dia minta tolong kepada saya dan menitipkan sebuah amplop, yang ternyata berisi sabu. Dia menyuruh saya menunggu untuk ‘pakai’ sabu bareng. Setelah ditungguin, dia malah gak tahu kemana. Yang datang justru polisi.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa tokoh aku memiliki seorang teman pengguna narkoba. Ia pun berniat menggunakan sabu bersama dengan temannya tersebut. Dapat dilihat bahwa lingkungan pertemanan sangat berpengaruh bagi kehidupan. Ridwan dan

Kader (2019) juga berpendapat bahwa lingkungan masyarakat merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam kehidupan seseorang. Misalnya orang yang hidup di lingkungan penjudi maka cenderung dapat ikut berjudi. Ia berteman dengan seorang pengguna narkoba, maka memungkinkan bahwa ia juga terjerumus dalam narkoba juga. Burlian (2016) berpendapat bahwa dari pandangan sosiologi, perilaku menyimpang terjadi akibat adanya proses sosialiasi. Hal ini juga menjelaskan bahwa perbuatan seseorang yang menyalahi norma dapat dipengaruhi oleh lingkungan sosial.

Psikis Pembawaan Remaja

Faktor ini berkaitan dengan pola pikir pribadi tertentu atau suatu masyarakat yang berhubungan dengan tatanan kehidupan sosial yang ada (Jamaludin, 2016). Dalam kumpulan cerpen ini, faktor psikologis menjadi penyebab terjadinya patologi sosial dalam bentuk kenakalan remaja. Kartono (2014) berpendapat bahwa masalah psikis remaja berpengaruh terhadap timbulnya kenakalan remaja. Faktor psikologis yang menyebabkan terjadinya kenakalan remaja dapat dilihat pada data berikut.

“Aku dari kecil sudah banyak mau. Sampai remaja pun aku malah lebih banyak kemauan. Apa yang diinginkan pokoknya harus didapatkan, bagaimanapun caranya. Suatu kali, waktu aku SMA, aku ketahuan punya sebungkus Marlboro Menthol di tasku.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa tokoh aku sejak kecil merupakan anak yang memiliki banyak kemauan. Hal tersebut terus terjadi hingga ia memasuki masa remaja. Segala sesuatu yang ia inginkan harus terpenuhi atau ia dapatkan, walaupun dengan berbagai macam cara. Ketika memasuki masa SMA, ia pun ketahuan menyimpan sebungkus rokok *Marlboro Menthol* di tasnya. Kenakalan yang lain seperti membolos dan membantah orang tua juga berasal dari psikisnya sendiri yang pada saat itu adalah seorang remaja. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan di bawah ini.

“Aku ini orang yang keras kepala, egois, dan terlalu mudah percaya dengan orang lain. Ya, itu aku. Tapi dulu, ketika aku tidak pernah mendengarkan orang tua. Ketika disuruh sekolah, aku justru bolos.” (Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, 2019)

Data di atas juga menunjukkan bahwa tokoh aku menyadari jika dirinya merupakan seseorang yang egois, terlalu percaya dengan perkataan orang lain, dan keras kepala. Selain menyimpan rokok dalam tas, tokoh aku juga tidak pernah mendengarkan perkataan orang tua dan gemar membolos sekolah. Tokoh aku merupakan sosok yang berada pada lingkungan keluarga yang harmonis. Perbuatannya yang tergolong dalam penyakit sosial murni berasal dari psikisnya. Remaja pada dasarnya mempunyai pandangan moral tersendiri, serta tidak memperhatikan norma-norma moral yang berlaku di kehidupan bersosial (Jamaludin, 2016).

3.3. Pemanfaatan Kumpulan Cerpen Karya Narapidana Perempuan sebagai Alternatif Sumber Bahan Ajar Apresiasi Pembelajaran Sastra di SMA

Prastika (2018) menjelaskan bahwa ada empat hal utama yang harus ditekankan dan dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran sastra, yakni (1) memiliki hubungan langsung dengan pengalaman kehidupan masyarakat; (2) dapat mengembangkan keterbukaan pikiran, kemampuan untuk bersosialisasi dan belajar dari cerita hidup orang lain, serta menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik; (3) pembelajaran sastra harus bisa mengembangkan

kemampuan berwawasan, beranalisis, serta kritik; dan (4) teknik pembelajaran harus dilengkapi dengan metodologi yang menyenangkan atau kreatif. Untuk situasi ini, peserta didik diharapkan dapat mengapresiasi, menghargai, dan mencermati sendiri secara menyeluruh dan utuh setiap karya yang ada.

Kumpulan cerpen ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran apresiasi sastra sebagai referensi pemilihan materi pembelajaran pada jenjang SMA kelas XI. Salah satu materi pembelajaran sastra di SMA kelas XI adalah materi teks cerita pendek. Kumpulan cerpen ini dapat digunakan sebagai bahan ajar pada kompetensi dasar 3.8, yaitu mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca.

Pemilihan kumpulan cerpen karya narapidana perempuan berdasarkan isi kumpulan cerpen yang mengangkat keadaan sosial masyarakat. Penggambaran keadaan sosial yang nyata dialami oleh para perempuan yang pada akhirnya menjadi narapidana, menjadikan pembaca dapat merasakan keadaan sosial yang telah dialami oleh para narapidana perempuan. Ariesandi (2018) berpendapat bahwa kriteria yang dapat dipertimbangkan dalam memilih sumber bahan ajar sastra di sekolah, yaitu aspek latar sosial budaya, aspek psikologis, dan aspek kebahasaan.

- 1) Aspek latar sosial budaya dalam kumpulan cerpen narapidana perempuan ini mengarah pada ciri khas masyarakat Indonesia dengan segala macamnya yang meliputi: norma, adat istiadat, tradisi, moral, kepercayaan, agama, cara berpikir, etika, dan sebagainya. Bahan ajar sastra akan mudah diterima oleh peserta didik jika karya sastra yang dipilih memiliki latar belakang yang dekat dengan dunianya. Bentuk patologi sosial dalam kumpulan cerpen, seperti kenakalan remaja merupakan latar belakang yang dekat dengan dunia peserta didik.
- 2) Aspek psikologis merupakan aspek yang perlu diperhatikan dalam pemilihan sumber bahan ajar karena karya sastra yang digunakan perlu disesuaikan dengan fase perkembangan psikologis peserta didik. Apabila sumber bahan ajar yang digunakan sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik, maka pembelajaran tersebut kemungkinan besar dapat diminati oleh para peserta didik. Sebaliknya, apabila sumber bahan ajar yang digunakan tidak sesuai dengan tingkat perkembangan psikologis peserta didik, akan sulit bagi mereka untuk tertarik mengikuti pembelajaran apresiasi sastra.

Aspek psikologis perlu diperhatikan karena berhubungan dengan perkembangan psikologis peserta didik yang dapat berpengaruh terhadap daya penalaran, memahami kondisi lingkungan, dan memecahkan permasalahan. Peserta didik pada jenjang SMA yang memiliki rata-rata usia 16 tahun ke atas dinilai mampu menanggapi permasalahan dan menentukan keputusan yang berkaitan dengan moral. Oleh sebab itu, macam karya yang disuguhkan dapat bertema apa saja, seperti sumber bahan ajar yang bertema kritik sosial, romansa, budaya, dan toleransi agama. Kumpulan cerpen ini sesuai dengan aspek psikologis peserta didik karena tema yang diangkat sudah dapat diterima oleh anak-anak seusianya.

- 3) Berdasarkan aspek kebahasaannya, gaya bahasa yang digunakan dalam kumpulan cerpen ini mudah dipahami. Para narapidana perempuan yang menulis cerpen tersebut

menggunakan bahasa sehari-hari sehingga mempermudah peserta didik untuk mencerna isi bacaan.

Sesuai dengan kompetensi dasar 3.8, yaitu mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca. Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan dapat digunakan sebagai sumber bahan ajar karena mengandung nilai-nilai kehidupan, seperti nilai moral, nilai sosial dan nilai religi. Peserta didik dalam bangku SMA khususnya kelas XI tergolong dalam masa remaja dan dalam pencarian jati diri. Para remaja memasuki masa yang rentan terpengaruh oleh lingkungan sosial. Selama proses pencarian jati diri tersebut, remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar dan cenderung menentang norma yang telah berlaku.

Pemilihan kumpulan cerpen karya narapidana tersebut bertujuan untuk menyadarkan peserta didik bahwa perilaku yang telah dilakukan oleh para narapidana merupakan perilaku yang tidak patut untuk dicontoh, sehingga peserta didik dapat bertindak sesuai dengan aturan adat yang berlaku di masyarakat. Penelitian ini mengarahkan pembaca untuk tidak terinspirasi melakukan tindakan menyimpang yang dilakukan oleh para narapidana, namun membantu pembaca untuk merefleksikan diri dan mengambil nilai-nilai kehidupan yang ada dalam cerpen. Oleh sebab itu, nilai-nilai yang terkandung dalam kumpulan cerpen narapidana perempuan ini dapat digunakan sebagai pembelajaran bagi peserta didik untuk selalu mematuhi norma yang berlaku dan menghindari perilaku yang menyimpang.

4. Simpulan

Berdasarkan analisis kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, dapat disimpulkan bahwa terdapat bentuk-bentuk patologi sosial yang tergambar dari perilaku para tokohnya. Bentuk-bentuk patologi sosial tersebut antara lain kriminalitas, perjudian, narkoba, dan kenakalan remaja. Selanjutnya, faktor penyebab terjadinya patologi sosial dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan, yaitu faktor ekonomi, faktor keluarga, faktor lingkungan sosial, dan faktor psikologis.

Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan ini juga dapat dijadikan sebagai alternatif sumber bahan ajar karena memenuhi kriteria pemilihan bahan pembelajaran yang sesuai dengan aspek latar sosial budaya, aspek psikologis, dan aspek keahsaannya. Dalam hal ini, patologi sosial yang tampak dalam penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai refleksi diri agar tidak terjerumus dalam tindakan menyimpang.

Daftar Rujukan

- Ariesandi, D. (2018). Analisis unsur penokohan dan pesan moral dalam novel Sang Pemimpi karya Andrea Hirata sebagai upaya pemilihan bahan ajar apresiasi sastra di SMA. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 2(1), 20–41. Retrieved from <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/dl/article/view/523>
- Basri, M.H., Mustamar, S., & Ningsih, S. (2013). Analisis patologi sosial dalam novel Mimi Lan Mintuna karya Remy Sylado. *Publika Budaya*, 1(1), 1–16. Retrieved from <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/60656>
- Burlian, P. (2016). *Patologi sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyanto, B.P. (2018). Pencegahan dan pemberantasan peredaran narkoba di Indonesia. *Jurnal Daulat Hukum*, 1(1), 201–210. doi: <http://dx.doi.org/10.30659/jdh.v1i1.2634>

- Ilmih, A.A. (2017). Analisis kebijakan keimigrasian dalam upaya pencegahan penyelundupan orang dan imigran gelap di Indonesia. *Law Research Review Quarterly*, 3(2), 135–148. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/snh/article/view/20931>
- Jamaludin, A.N. (2016). Dasar-dasar patologi sosial. *Bandung: CV Pustaka Setia*.
- Kumpulan cerpen karya narapidana perempuan. (2019). *Jurnal Perempuan*. Retrieved June 7, 2021, from <http://www.jurnalperempuan.org/cerpenpuisi-feminis>
- Ridwan & Kader, A. (2019). Patologi sosial masyarakat (studi kasus di kecamatan Wera-Ambalawi). *Sangaji: Jurnal Pemikiran Syariah dan Hukum*, 3(2), 300–322. doi: <https://doi.org/10.52266/sangaji.v3i2.486>
- Kartono, K. (2011). *Patologi sosial* (vol. 1). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kartono, K. (2014). *Patologi sosial 2: Kenakalan remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawan, F. (2020). *Keluarga dan budaya dalam tinjauan sosiologis* (vol. 3). Jakarta: G4 Publishing.
- Lusiana, L., Cahyono, B.E.H., & Winarsih, E. (2014). Patologi sosial dalam novel Ken Dedes Sang Penggoda karya Wawan Susetya. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1–13. Retrieved from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/widyabastra/article/view/2088/0>
- Muammar, M. (2019). Kajian kriminologi peredaran narkoba (sebuah studi di Kabupaten Aceh Timur). *Jurnal Al-Ijtima'iyyah*, 5(1), 35–58. doi: <http://dx.doi.org/10.22373/al-ijtima'iyyah.v5i1.5133>
- Murdianto. (2019). *Patologi sosial: Konsep, teori dan aplikasi*. Lombok: CV Al-Hikam Press.
- Nasution, H. (2019). Aksi pencegahan lebih utama dalam mengatasi penyakit sosial. *Buletin Taqwa Universitas Medan Area Periode September 2019*. Retrieved from <http://repository.uma.ac.id/handle/123456789/12481>
- Pramana, A.D., Mariati, S., & Maslikatin, T. (2013). Analisis patologi sosial novel Batas karya Akmal Nasery Basral. *Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa 2013, Universitas Jember*. Retrieved from <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/61615>
- Prastika, T. (2018). *Penerapan model jigsaw berbasis literasi informasi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa kelas IV: Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IV MIN I Kota Bandung*. (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung). Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/13035/>
- Wahyuningtyas, S., & Santosa, W.H. (2011). *Sastra: Teori dan implementasinya*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Goode, W.J. (2007). *Sosiologi keluarga* (L. Hasyim, Trans.). Jakarta: Bumi Aksara.



Developing Digital Comic as Media for Learning *Maharah Qira'ah* of Arabic for Grade X Students of MA Almaarif Singosari

Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab *Maharah Qira'ah* untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari

Meladia Aqidatul Izzah, Ali Ma'sum*

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

*Penulis korespondensi, Surel: ali.masum.fs@um.ac.id

Paper received: 02-08-2021; revised: 14-08-2021; accepted: 30-08-2021

Abstract

The development of digital comic media is encouraged by creative and innovative learning media that have not been developed yet in learning Arabic of Almaarif Singosari Islamic Senior High School (MA). In addition, teachers have not maximized the use of technology as a learning medium. In the learning process the teacher still uses the media used in general, such as laptops, projectors, books, and blackboards. In *qira'ah* learning the teacher more often uses books from the ministry of religion and powerpoint as learning media. This research aims to develop a product of digital comics in Arabic as a medium for learning Arabic subjects regarding *Maharah Qira'ah* for grade X of Almaarif Singosari Islamic Senior High School (MA) students. After the product has been developed, it is then validated by material experts, media experts, teachers, and students to understand the feasibility of the digital comic media. The method used in this research was *Research and Development* using the ADDIE model. As for the results of validation by material experts, media experts, teachers, and students as a whole obtained a percentage 83,9%. From this percentage it can be concluded that digital comic media is stated to be very valid or suitable to use as a medium for learning Arabic related to *Maharah Qira'ah* for grade X of Islamic Senior High School (MA) students.

Keywords: comic, Arabic, *qira'ah*, learning media

Abstrak

Pengembangan media komik digital ini dilatarbelakangi oleh belum dikembangkannya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab di MA Almaarif Singosari. Di samping itu, guru belum memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media yang monoton, seperti laptop, proyektor, buku, dan papan tulis. Pada pembelajaran *qira'ah* guru lebih sering menggunakan buku dari KEMENAG serta *powerpoint* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa komik digital berbahasa Arab sebagai media pembelajaran bahasa Arab untuk *maharah qira'ah* kelas X MA Almaarif Singosari. Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa untuk mengetahui kelayakan media komik digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun hasil validasi produk oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 83,9%. Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa produk komik digital berbahasa Arab dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab *maharah qira'ah* untuk siswa kelas X MA Almaarif Singosari.

Kata kunci: komik, bahasa Arab, *qira'ah*, media pembelajaran

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik. Dengan kata lain, guru memberikan suatu bantuan pembelajaran kepada siswa agar memperoleh ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suardi (2018) yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan membantu peserta didik supaya belajar dengan baik. Pendidikan merupakan hal yang esensial dalam memberikan dan mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar anak. Keberhasilan proses pendidikan saat ini menjadi dasar bagi proses pendidikan menjadi dasar bagi proses pendidikan selanjutnya (Hidayati, 2020).

Bahasa adalah alat untuk mengutarakan sesuatu yang terdapat dalam hati dan pikiran seseorang kepada lawan bicarannya. Menurut Nababan (1991) dalam Devianty (2017) bahasa adalah salah satu ciri yang dimiliki seseorang yang dapat membedakannya dari makhluk lain. Bahasa yang dimiliki oleh setiap orang di dunia berbeda-beda. Oleh karena itu, penting bagi seseorang untuk meningkatkan kemampuan berbahasanya agar memudahkan mereka dalam berinteraksi dengan orang yang berasal dari wilayah atau negara lain. Dengan demikian, pembelajaran bahasa adalah proses mengajar bahasa baik bahasa ibu atau bahasa asing yang diajarkan oleh guru kepada siswa agar memperoleh ilmu dan pengetahuan serta kemahiran berbahasa yang baik. Selain itu, mempelajari bahasa asing harus disertai dengan memahami kebudayaannya (Fauzi & Anindiati, 2020).

Saat ini di Indonesia tidak hanya bahasa ibu saja yang diajarkan, tetapi juga bahasa asing mulai dipelajari dimana-mana salah satunya yaitu bahasa Arab. Di Indonesia bahasa Arab dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran wajib maupun khusus di sekolah tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Hal ini menimbulkan segudang masalah bahwa pelajaran bahasa Arab adalah salah satu pelajaran wajib menurut kurikulum pembelajaran Indonesia tahun 2013 (Afifah et al., 2020) dan diajarkan sejak tingkat sekolah dasar, menengah, dan lanjut hingga perguruan tinggi (Madaniah, Murtadho, & Nurhidayati, 2020). Tujuan pokok dari mempelajari bahasa Arab yaitu mampu berkomunikasi dengan bahasa Arab secara lancar dan mampu menggunakan 4 keterampilan berbahasa Arab yang terdiri atas mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dengan baik dan benar. Tujuan tersebut secara singkat dapat disimpulkan bahwa belajar bahasa Arab perlu menguasai bahasa lisan dan tulis (Anisa, Marlina, & Wahyudin, 2020; Layyinah, 2019).

Dalam bahasa Arab keterampilan membaca disebut dengan *maharah qira'ah*. Pembelajaran *qira'ah* di sekolah memiliki beberapa tujuan, yaitu untuk memahami informasi dari sumber tertulis yang dinyatakan baik secara implisit maupun eksplisit, dapat menemukan ide pokok, topik dari sebuah bacaan, serta dapat menyimpulkan apa yang dibaca. Di samping itu, tujuan lain dari pembelajaran *qira'ah* yaitu agar peserta didik terampil membaca teks atau buku berbahasa Arab dengan lancar dan tepat sesuai dengan *makhrajnya*. Namun, masih ada beberapa sekolah yang siswanya kesulitan dalam memahami teks bahasa Arab, bahkan minat peserta didik terhadap pembelajaran *qira'ah* ini sangat rendah. Hal ini dikarenakan beberapa faktor diantaranya dalam pembelajaran *maharah qira'ah* guru menggunakan metode yang kurang tepat, dan kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Arab kelas X MA Almaarif Singosari pada tanggal 6 Oktober 2020 diperoleh beberapa informasi bahwa kegiatan pembelajaran di

kelas berjalan dengan cukup baik. Namun pada pelaksanaannya masih terdapat berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Salah satu kendala yang sering dihadapi yaitu kemampuan siswa yang tidak sama dikarenakan mereka berasal dari latar belakang yang berbeda, ada yang dari pondok pesantren dan lulusan SMP negeri yang mana mereka belum mempunyai kemampuan untuk berbahasa Arab. Khusus untuk *maharah qira'ah* kendala yang sering ditemui oleh guru yaitu siswa kesulitan membaca teks bahasa Arab sesuai *lahjah* dan membaca dengan tepat sesuai harakatnya.

Berdasarkan hasil observasi, guru dalam menyampaikan materi masih terlihat monoton dan siswa kurang tertarik mendengarkannya. Hal ini dikarenakan guru kurang memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru lebih sering menggunakan buku yang diterbitkan oleh kemenag, laptop, proyektor, dan papan tulis. Namun penggunaan media tersebut masih memiliki beberapa kekurangan, diantaranya kurang menarik perhatian siswa dikarenakan LKS khususnya pada materi *qira'ah* hanya berisi tulisan dan sedikit gambar. Hal tersebut akan membuat siswa merasa bosan dan siswa yang lulusan dari SMP akan merasa kesulitan untuk memahami isi bacaan.

Salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai fungsi dan peran sangat penting dan dapat membantu berjalannya kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran. Haryoko (2012) dalam Layyinah (2019) mengatakan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan media di dalamnya dinilai lebih baik dan efisien daripada pembelajaran tanpa menggunakan media. Selain itu, proses pembelajaran akan terlihat sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Aqib (2015:51) dalam Layyinah (2019) bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu memperbaiki penyampaian materi pelajaran, membentuk proses pembelajaran yang menarik, dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran pesan yang disampaikan guru tidak disalah tafsirkan oleh siswa dan dapat diterima siswa dengan baik.

Media pembelajaran memiliki banyak ragam dan jenisnya di antaranya yaitu, media cetak seperti buku, LKS, dan poster. Kemudian ada juga media berbasis audio, video, multimedia, televisi, grafis, komputer, dan sebagainya. Semua jenis media tersebut sangat bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Komik digital merupakan salah satu jenis media grafis yang sangat menarik dan guru dapat menjadikannya sebagai alternatif media pembelajaran *maharah qira'ah*.

Daryanto (2015) menafsirkan komik sebagai rangkaian cerita yang tersusun atas gambar dan karakter dalam bentuk kartun dengan tujuan agar pembaca merasa terhibur ketika membacanya. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa komik adalah bacaan yang terdiri atas susunan gambar dan balon teks yang menggambarkan sebuah alur cerita dengan tujuan memberikan hiburan kepada pembacanya. Kehadiran komik digital sebagai media pembelajaran dinilai mempunyai daya tarik yang tinggi. Komik merupakan cerita yang dikemas sangat menarik karena disajikan dalam bentuk gambar, sehingga seolah-olah siswa bisa merasakan kejadian yang terjadi dalam cerita. Selain itu, dengan media komik siswa lebih mudah memahami isi cerita, karena informasi yang dikemas dalam bentuk gambar akan mudah difahami dan dicerna daripada informasi yang dikemas dalam bentuk teks yang

panjang. Terlebih dalam situasi pandemi Covid-19, pengajaran bahasa Arab memerlukan suatu inovasi (Fauzi, et al., 2020).

Penulis memilih mengembangkan komik digital karena komik digital memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan komik cetak di antaranya yaitu, komik digital tidak membutuhkan biaya yang banyak, karena komik digital tidak perlu dicetak. Komik digital juga mudah didapatkan, karena penyebarannya mudah hanya melalui *flashdisk* atau link *google drive* setelah itu siswa bisa membukanya di laptop melalui web browser. Selain itu, gambar atau warna komik digital lebih jelas daripada komik cetak karena komik digital tidak mengurangi resolusi dari gambar tersebut.

Media pembelajaran berupa komik digital telah dikembangkan oleh peneliti-peneliti terdahulu, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Agsaenanda (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa komik strip sebagai media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman dinyatakan valid dan layak digunakan dengan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 95%.

Selain itu, penelitian lain juga pernah dilakukan oleh Panggabean (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,1%, oleh ahli bahasa memperoleh nilai 82,5%, dan ahli desain memperoleh nilai 83,3%. Sedangkan uji coba di lapangan yang terdiri dari uji coba individu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan terbatas memperoleh nilai rata-rata 84,9%. Skor rata-rata pretest 45 dan post test 78. Hal ini menunjukkan bahwa media komik berbasis CTL layak dan efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD.

Penelitian terkait pengembangan komik juga pernah dilakukan oleh Nasukha (2018) yang dikembangkan berupa komik *line webtoon* berbahasa Arab *online* dan *offline (e-book)* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media valid dan layak digunakan. Dengan perolehan hasil validasi sebesar 71,1% dari ahli media, 57,1% dari ahli materi, dan 78,5 % dari uji coba lapangan.

Fadjerin (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Komik (Comics) Berbahasa Arab sebagai Materi Pembelajaran Kalam di MTs Malang II menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan, dengan hasil validasi secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 69,5%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Agsaenanda (2020), Panggabean (2020), Nasukha (2018), dan Fadjerin (2017) terletak pada objek yang dikembangkan, yaitu mengembangkan media pembelajaran komik. Persamaan berikutnya dengan penelitian Agsaenanda (2020) terletak pada subjek dan materi yang sama yaitu untuk kemahiran membaca kelas X, serta persamaan dengan penelitian Nasukha (2018) dan Fadjerin (2017) terletak pada materi dan subjek yang sama yaitu materi pelajaran bahasa Arab dengan subjek coba kelas X.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada bentuk objek yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Agsaenanda (2020), Panggabean (2020), dan Fadjerin (2017) mengembangkan objek komik berbentuk cetak, penelitian oleh Nasukha (2018) mengembangkan komik berbentuk *webtoon*. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh peneliti objek yang dikembangkan yaitu komik digital berbasis *flipbook*. Perbedaan

selanjutnya terletak pada materi yang dimuat dalam komik. Agsaenanda (2020) komik yang dikembangkan memuat materi keterampilan membaca Bahasa Jerman, Panggabean (2020) komik yang dikembangkan memuat materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SD, Nasukha (2018) memuat materi Bahasa Arab *maharah kalam* kelas X, dan Fadjerin (2017) memuat materi Bahasa Arab *maharah kalam* untuk siswa MTs. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berisi materi tentang pembelajaran Bahasa Arab *maharah qira'ah* untuk kelas X MA.

Penelitian dan pengembangan ini memiliki 2 tujuan utama. Tujuan pertama penelitian dan pengembangan ini yaitu mengembangkan produk komik digital sebagai media pembelajaran bahasa Arab *maharah qira'ah* untuk siswa kelas X MA. Adapun tujuan yang kedua yaitu, mengetahui kelayakan komik bahasa Arab berbasis digital sebagai media pembelajaran bahasa Arab *maharah qira'ah* untuk siswa kelas X MA. Kelayakan komik digital dapat diketahui dari angket penilaian produk oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *research and development*. Menurut Sudaryono (2013:15) penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang dapat memproduksi suatu produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Adapun produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu komik digital untuk mata pelajaran bahasa Arab *maharah qira'ah* kelas X MA. Dalam mengembangkan produk komik digital, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an (Sutarti dkk, 2017:15). Langkah-langkah pengembangan model ADDIE ini terdiri dari (1) tahap analisis, pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa dan analisis materi yang dilakukan dengan wawancara terhadap guru bahasa Arab; (2) tahap desain, yaitu tahap perancangan produk yang meliputi perancangan media dan perancangan materi; (3) tahap pengembangan, yang terdiri dari 3 langkah penting yaitu: merealisasikan desain produk menjadi sebuah produk nyata, validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, dan revisi produk; (4) tahap implementasi, yaitu uji coba produk di lapangan secara terbatas terhadap guru bahasa Arab dan siswa kelas X IBB I yang berjumlah 12 siswa, (5) tahap evaluasi, peneliti menggunakan jenis evaluasi formatif. Tujuan evaluasi formatif adalah untuk memperbaiki produk.

Penelitian ini dilakukan di MA Almaarif Singosari yang bertempat di Jalan Ronggolawe No 7 Pagentan, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang pada bulan Oktober 2020 – April 2021. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu, dosen Sastra Arab UM Dr. Muhammad Alfian, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi, Dr. Mohammad Ahsanuddin, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media, guru bahasa Arab, dan siswa kelas X IBB 1 yang berjumlah 12 siswa.

Terdapat 2 jenis data dalam penelitian pengembangan ini yaitu, data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu data berupa angka yang didapatkan dari angket uji validitas komik, sedangkan data kualitatif atau data yang berupa non angka didapatkan dari hasil wawancara dengan guru bahasa Arab serta komentar dan saran dari para ahli, guru, dan siswa. Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu wawancara dan angket.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu analisis deskriptif. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik digital. Data yang akan dianalisis yaitu angket yang berisi nilai kelayakan produk oleh ahli materi, ahli

media, dan siswa. Data tersebut berisi tanggapan mengenai produk dengan sebuah pernyataan (sangat baik-baik-cukup-kurang-sangat kurang), setiap pernyataan mempunyai skor yang berbeda-beda. Berikut tabel kriteria untuk penilaian produk.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Dari data penskoran yang diperoleh, kemudian dihitung nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}}$$

Setelah nilai rata-rata diperoleh, Langkah selanjutnya yaitu mengkonversi nilai rata-rata tersebut menjadi data kualitatif. Dengan menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut.

Tabel 2. Pedoman Penilaian

No.	Rentang Nilai	Tingkat Validitas
1.	81.00 % - 100.00 %	Sangat valid
2.	61.00 % - 80.00 %	Cukup Valid
3.	41.00 % - 60.00 %	Kurang Valid
4.	21.00 % - 40.00 %	Tidak Valid
5.	00.00 % - 20.00 %	Sangat Tidak Valid

(sumber: Akbar, 2013:82).

3. Hasil dan Pembahasan

Beberapa hal yang diuraikan pada bagian ini yaitu, (1) produk pengembangan komik digital, dan (2) kelayakan komik digital.

3.1 Produk Pengembangan Komik Digital

Pengembangan produk komik digital ini dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun hasil dari tahap penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tahap Analyze

1) Analisis Kebutuhan Siswa

Untuk mengetahui permasalahan yang sering terjadi serta apa saja kebutuhan siswa dilakukan wawancara dengan guru bahasa Arab MA Almaarif Singosari. Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa sumber belajar yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar yaitu buku bahasa Arab umum kurikulum KMA No. 183 tahun 2019, serta berbagai referensi dari internet. Adapun media yang sering digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi diantaranya, laptop, proyektor, PPT, papan tulis, dan speaker. Adapun permasalahan yang dihadapi pada saat pembelajaran *maharah qira'ah*

adalah siswa kesulitan membaca teks bahasa Arab sesuai harakat yang benar dan siswa kurang tertarik dalam membaca teks berbahasa Arab karena dalam bacaan tersebut berisi sedikit gambar dan lebih banyak teks.

2) Analisis Materi

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, diperoleh informasi bahwa di sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013. Khusus untuk mata pelajaran agama dan bahasa Arab menggunakan kurikulum terbaru yaitu KMA No. 183 tahun 2019. Adapun materi pelajaran bahasa Arab yang dimuat dalam media komik digital adalah materi kelas X yang terdiri dari 6 BAB. Kompetensi Dasar (KD) yang dipakai, disesuaikan dengan pokok bahasan yang dipilih yaitu *qira'ah*.

Tahap Design

1) Perancangan Media

Pada tahap ini peneliti membuat *story board*. *Story board* tersebut meliputi pembuatan desain cover, petunjuk penggunaan, pembuatan karakter cerita, tampilan cerita, serta desain untuk latihan soal.

2) Perancangan Materi

Dalam media komik digital terdapat 6 judul cerita, yang materinya diambil dari buku Bahasa Arab kelas X MA kurikulum terbaru, yakni KMA No 183 Tahun 2019. Materi yang disampaikan hanya materi *qira'ah* saja, peneliti mengambil teks *qira'ah* dari buku tersebut kemudian teksnya diubah dalam bentuk percakapan dan bahasa yang digunakan adalah bahasa yang umum atau sederhana agar siswa mudah memahaminya. Pada setiap BAB diberikan latihan soal untuk dijadikan alat evaluasi dan melihat sampai mana pemahaman siswa terhadap materi sebelumnya.

Tahap Development

Pada tahap ini terdapat 3 langkah penting yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya yaitu: pengembangan produk komik digital, validasi, dan revisi produk. Berikut penjelasan ketiga langkah tersebut.

1) Pengembangan Produk Komik Digital

Media komik digital dibuat menggunakan aplikasi Flip PDF Professional. *Story board* yang dibuat pada tahap desain kemudian dijadikan file PDF dan di import ke aplikasi Flip PDF Professional untuk ditambahkan tombol, audio, dan kuis. Setelah itu, file komik yang awalnya berformat PDF disimpan menjadi *flip book* dengan format .html dan bisa diakses melalui laptop atau komputer.

2) Validasi Produk

Sebelum produk diujicobakan ke lapangan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan layak digunakan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam proses validasi terdapat 2 jenis data yang diperoleh melalui angket, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut data hasil validasi para ahli.

a) Validasi Ahli Materi

Data hasil validasi diperoleh melalui angket penilaian produk yang mencakup 2 aspek penilaian, yaitu aspek materi dan aspek bahasa. Berikut data kuantitatif hasil validasi oleh ahli materi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Aspek Materi			
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	4	5
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5
3.	Materi yang disajikan jelas	5	5
4.	Cerita yang disajikan menarik	4	5
5.	Alur cerita runtut dan jelas	5	5
6.	Kesesuaian latihan soal dengan materi	4	5
7.	Materi sesuai untuk pembelajaran <i>qira'ah</i>	5	5
8.	Materi disajikan secara singkat, padat, dan mudah dipahami	5	5
9.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa	4	5
Aspek Bahasa			
10.	Kalimat yang digunakan mudah untuk dipahami	4	5
11.	Bahasa yang digunakan sederhana	5	5
12.	Penggunaan bahasa yang baik dan tidak menimbulkan makna ganda atau ambigu	4	5
13.	Tingkat kesulitan bahasa sesuai dengan kemampuan siswa	4	5
14.	Pola kalimat yang digunakan benar sesuai dengan kaidah	3	5
Jumlah		60	70

Dari hasil validasi ahli materi tersebut, maka dapat dihitung total nilai keseluruhan dari semua aspek dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\frac{60}{70} \times 100\% = \frac{6000}{70} = 85,7\%$$

Dari perhitungan data secara keseluruhan di atas, diketahui bahwa media komik digital berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapat nilai persentase 85,7%. Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik digital termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan. Selain data kuantitatif juga diperoleh data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli materi, di antaranya yaitu: 1) Produk komik secara keseluruhan sudah bagus dan sesuai untuk mendukung pembelajaran Qira'ah, 2) di samping itu, bahasanya sederhana. Ceritanya cukup pendek dan jelas sehingga dapat dijadikan media pembelajaran bahasa Arab, 3) dari aspek penggunaan bahasa berdasarkan kaidah gramatika perlu perbaikan atau revisi pada beberapa kata di beberapa halaman, dan 4) lebih baik dicantumkan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran sebelum masuk pada materi.

b) Validasi Ahli Media

Selain media divalidasi oleh ahli materi, media juga divalidasi oleh ahli media. Berikut data hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Aspek Tampilan			
1.	Desain cover komik menarik	2	5
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan media komik	3	5
3.	Kerapian tata letak atau panel cerita	3	5
4.	Kesesuaian jenis dan ukuran font yang digunakan	3	5
5.	Gambar atau ilustrasi disajikan dengan jelas	3	5
6.	Keseimbangan proporsi gambar dan teks	4	5
7.	Komposisi warna yang sesuai	5	5
8.	Ketepatan peletakan balon kata	4	5
9.	Teks mudah dibaca	3	5
10.	Kemenarikan desain komik	4	5
Aspek Pengoperasian			
11.	Komik mudah dioperasikan atau digunakan	4	5
12.	Tombol dan link berfungsi dengan baik	4	5
13.	Latihan soal dapat dioperasikan dengan baik	5	5
14.	Media tidak lambat ketika dioperasikan	4	5
15.	Media sesuai dengan perkembangan teknologi	5	5
Aspek Pembelajaran			
16.	Media komik sesuai dengan karakteristik siswa	4	5
17.	Media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada <i>maharah qira'ah</i>	4	5
Jumlah		64	85

Berdasarkan hasil validasi di atas, maka dapat dihitung total nilai secara keseluruhan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\frac{64}{85} \times 100\% = \frac{6400}{85} = 75,3\%$$

Dari hasil perhitungan nilai secara keseluruhan di atas, diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli media mendapatkan total nilai 64 dan dalam bentuk persentase yaitu 75,3%. Maka, dapat disimpulkan bahwa media komik digital termasuk dalam kategori cukup valid dan dapat digunakan di sekolah, namun perlu dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli media.

Adapun komentar dan saran yang diberikan ahli media untuk perbaikan produk komik digital, yaitu: 1) font yang digunakan menyebabkan beberapa tulisan menjadi gandeng, 2) perhatikan kesalahan penulisan, 3) perhatikan kesalahan *tarkib*, 4) cover harus diberi judul, dan 5) petunjuk penggunaan harus dimulai dari awal, misalnya klik arabico.html.

3) Revisi Produk

Peneliti melakukan perbaikan terhadap produk berdasarkan data kualitatif yang berbentuk saran dan komentar dari ahli materi dan ahli yang didapatkan dari angket penilaian. Sebelum produk diimplementasikan, terlebih dahulu produk diperbaiki baik dari aspek materi maupun media. Hal tersebut bertujuan agar media yang dikembangkan memiliki kualitas dan fungsi yang baik serta layak untuk digunakan di lapangan.

Dari segi materi, peneliti melakukan revisi terhadap beberapa hal yaitu penambahan KD dan tujuan pembelajaran sebelum materi disajikan, memperbaiki beberapa kesalahan penulisan dan kesalahan *tarkib* atau gramatikal. Sedangkan, dari segi media hal-hal yang perlu diperbaiki yaitu, penambahan judul pada cover, perbaikan pada jenis huruf, melengkapi petunjuk penggunaan, serta perbaikan terhadap beberapa kesalahan penulisan.

Tahap Implementation

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk di lapangan yang dilakukan di MA Almaarif Singosari pada tanggal 20 April 2021. Uji coba ini melibatkan satu guru bahasa Arab serta siswa kelas X IBB 1 dengan jumlah siswa sebanyak 12 siswa. Berikut data hasil uji coba.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini berupa skor yang diperoleh dari angket uji coba produk di lapangan. Berdasarkan uji coba yang dilakukan terhadap guru bahasa Arab dan siswa kelas 10 MA Almaarif Singosari yang berjumlah 12 siswa pada tanggal 20 April 2021 diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Guru Bahasa Arab

No.	Indikator	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Materi sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran	5	5
2.	Materi yang disajikan runtut dan jelas	5	5
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	5	5
4.	Pola kalimat yang digunakan benar sesuai kaidah kebahasaan	5	5
5.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi yang disajikan	5	5
6.	Tingkat kesulitan latihan soal sesuai dengan kemampuan siswa	5	5
7.	Desain media komik digital sangat menarik	5	5
8.	Gambar yang disajikan menarik dan sesuai dengan materi	5	5
9.	Pemilihan jenis dan ukuran font tepat dan mudah dibaca	5	5
10.	Kombinasi warna dan background sesuai	5	5
11.	Ukuran panel, balon kata, dan gambar sesuai	5	5
12.	Media komik digital mudah digunakan	4	5
13.	Media sesuai dengan karakteristik siswa	5	5
14.	Media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	5	5
15.	Media sesuai untuk pembelajaran bahasa Arab <i>maharah qira'ah</i>	5	5
Jumlah		74	75

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa hasil uji coba produk komik digital oleh guru bahasa Arab mendapatkan total nilai 74 dari nilai maksimal 75. Dari data tersebut, kemudian diolah ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\frac{74}{75} \times 100\% = \frac{7400}{75} = 98,6\%$$

Dari perhitungan di atas, diperoleh nilai persentase sebesar 98,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Siswa

No.	Indikator	X	χ_i	P
1.	Media pembelajaran komik digital mudah saya gunakan	46	60	77%
2.	Media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar saya	46	60	77%
3.	Media komik digital memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran bahasa Arab khususnya <i>qira'ah</i>	50	60	83%
4.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah saya pahami	44	60	73%
5.	Desain media komik digital sangat menarik	47	60	78%
6.	Jenis dan ukuran font yang digunakan jelas dan mudah dibaca	40	60	67%
7.	Materi yang disajikan jelas dan mudah dimengerti	44	60	73%
8.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam komik sesuai dengan materi	48	60	80%
9.	Tingkat kesulitan latihan soal sesuai dengan kemampuan saya	43	60	72%
10.	Media komik digital sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran	46	60	77%
Total		454	600	76%

Keterangan:

- X : Jumlah skor yang diperoleh dari pengguna
 χ_i : Jumlah skor maksimal dari indikator penilaian
 P : Presentase

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa jumlah nilai yang diperoleh dari angket uji coba oleh 12 siswa berjumlah 454 dari jumlah nilai maksimal 600. Jika nilai tersebut dikonversikan dalam bentuk persentase menjadi 76%. Dari presentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital termasuk dalam kategori cukup valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab di kelas.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa komentar dan saran dari guru dan siswa yang diperoleh melalui angket. Dari data kualitatif tersebut dapat diketahui kelebihan dan kekurangan produk komik digital. Berikut masukan dan saran dari guru dan siswa terhadap produk komik digital.

Tabel 7. Data Kualitatif Uji Coba Lapangan

	Komentar	Saran
Guru	Media pembelajaran komik digital sudah sangat bagus.	Media komik digital perlu dikembangkan pada Kompetensi Dasar (KD) yang lain atau pada jenjang berikutnya.
Siswa	<ol style="list-style-type: none"> Media pembelajaran komik digital mudah untuk dipahami dan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran komik digital mudah digunakan. Komik digital sangat menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Desain media komik digital menarik dan berwarna. Bahasanya tidak asing di telinga dan mudah dipahami. Desain cover media komik digital kurang menarik. Suara dalam media kurang jelas. 	<ol style="list-style-type: none"> Harakat di dalam dialog lebih ditata agar pembaca mudah untuk memahami. Tokoh Sulaiman pada BAB 5 sebaiknya ditampilkan juga.

Tahap Evaluation

Jenis evaluasi yang digunakan oleh peneliti adalah evaluasi formatif. Evaluasi ini dilakukan untuk menilai produk yang dikembangkan, memperbaiki produk serta mengetahui kualitas produk komik digital berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media memperoleh rata-rata sebesar 80,5% atau produk komik digital termasuk kategori sangat valid. Data kualitatif yang berupa komentar dan saran dari para ahli akan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk komik digital. Sedangkan, hasil uji coba lapangan terhadap guru dan siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,3% dan termasuk kategori sangat valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

Pertumbuhan komik digital untuk pembelajaran sangat pesat. Hal ini memungkinkan kecerdasan teknologi untuk mengenali elemen kunci yang ada dalam cerita komik dan menganalisis cerita komik. Hal ini merupakan hal yang kompleks karena berisi gambar dan teks yang disematkan di halaman komik dan elemen-elemen ini dianggap sebagai komponen utama sebuah komik. Transisi di era digital membuat orang memiliki pendekatan yang berbeda dalam belajar melalui komik dengan dunia yang bergerak menuju otomatisasi (Devi, Fathima, & Baskaran, 2020). Dengan komik digital, materi pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik karena belajar dikemas dengan konsep yang berbeda dan menyenangkan.

Belajar bahasa Arab melalui komik mampu meningkatkan minat peserta didik. Komik digital berisi sebuah alur cerita dan dikemas dengan bahasa pengantar bahasa Arab. Dengan demikian, hal ini akan menuntut siswa mengaktifkan banyak kemahiran berbahasa dan rasa penasaran saat menjumpai kesulitan dalam memahami cerita pada komik digital. Thang et al (2014) menyatakan belajar dengan media komik digital mampu membentuk *digital storytelling* (DST) dan melibatkan integrasi teknologi dan penggunaan media interaktif seperti audio digital, video, film, buku komik digital, dan gambar multimedia. Hal ini mirip dengan konsep bercerita secara konvensional karena merupakan latihan dalam komunikasi dan proses kreatif yang mengharuskan peserta untuk memvisualisasikan dan menggunakan imajinasi mereka. Ini dapat membantu membangun keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan dalam angkatan kerja modern dengan memungkinkan siswa memperoleh kompetensi dalam keterampilan yang dianggap sebagai bagian penting dari kurikulum belajar. Maldonado dan Yuan (2011) menyatakan bahwa komik digital mampu membangun pemahaman siswa tentang unsur cerita yang dibangun dengan memberitahu mereka struktur dan seni komik. Suwardi, Pan, dan Seow (2013) menyatakan bahwa bercerita dengan komik adalah seni yang mencakup banyak peradaban dan budaya, dan terus menjadi bagian utama dari kehidupan modern. Bercerita telah menjadi digital dengan kemajuan teknologi dan konektivitas. Pendidik juga telah menemukan kembali bagaimana bercerita dengan komik dapat menjadi aspek pedagogis pengajaran yang efektif untuk pembelajaran siswa yang terlibat. Sebuah cerita digital dapat melibatkan indera visual dan pendengaran siswa dengan cara yang tidak bisa dilakukan oleh kata-kata tertulis saja.

4. Simpulan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu komik digital bahasa Arab. Komik ini berbentuk *flipbook* yang dapat diakses secara *offline* di laptop melalui web browser. Penggunaan *flip book* sebagai media pembelajaran menjadikan dapat menjadikan

proses pembelajaran lebih menarik, karena tampilan media lebih bervariasi tidak hanya berisi teks dan gambar saja, tetapi juga bisa disisipkan audio, video, maupun kuis (Mulyaningsih & Saraswati, 2017). Media komik digital dikembangkan menggunakan *software* Flip PDF *Professional* yang mampu mengubah file berbentuk PDF menjadi *e-book* atau buku digital.

Adapun isi atau komponen dari media komik digital terdiri atas cover, petunjuk penggunaan, kata pengantar, daftar isi, KD dan tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh cerita, materi Bahasa Arab untuk *maharah qira'ah* kelas X yang terdiri atas 6 BAB, dan latihan soal yang berbentuk pilihan ganda, *shohih-khoto'*, dan uraian. Media komik digital yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa keterbatasan diantaranya yaitu, 1) media hanya memuat 1 Kompetensi Dasar (KD) saja yaitu *maharah qira'ah* untuk kelas X, 2) media hanya dapat digunakan di laptop dan komputer, 3) latihan soal yang berbentuk uraian tidak dapat dikerjakan langsung di media, dan 4) dalam media tidak terdapat suara dan video.

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan uji coba lapangan secara terbatas memperoleh nilai rata-rata sebesar 84%. Hal ini menunjukkan bahwa produk komik digital termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab untuk *maharah qira'ah*. Diharapkan media komik digital dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pengguna.

Daftar Rujukan

- Afifah, N., Sunarto, S., Fauzi, M. F., Anindiati, I., & Nurdianto, T. (2020). The implementation of mimicry memorization method for novice students in learning Arabic mufradat. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 12(2), 263-280. <https://doi.org/10.24042/albayan.v12i2.5953>
- Agsaenanda, I. (2020). Pengembangan media komik strip sebagai media pembelajaran keterampilan membaca siswa kelas X SMA Negeri 1 Krian. *Laterne Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*, 9(1), 1–14.
- Anisa, A., Marlina, L., & Wahyudin, D. (2020). Istikhdamu bithaqati al-wasaili al-bashariyyati" pop-up" fi ta'limi al-lughati al-'Arabiyyati bi maddati al-chiwari wa atsaruhu fi qudrati al-talamidzi'alaihi. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, 4(1), 75-90. <http://dx.doi.org/10.17977/um056v4i1p75-90>
- Daryanto. (2015). *Media pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Devi, M. K., Fathima, S., & Baskaran, R. (2020). CBCS-Comic Book Cover Synopsis: Generating synopsis of a comic book with unsupervised abstractive dialogue. *Procedia Computer Science*, 172, 701-708. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.100>
- Fadjerin, M.C. (2017). *Pengembangan media komik (comics) berbahasa Arab sebagai materi pembelajaran kalam di MTs Malang II*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from http://mulok.library.um.ac.id/home.php?s_data=Skripsi&id=79867&mod=b&cat=5#
- Fauzi, M. F., & Anindiati, I. 2020. *E-learning pembelajaran bahasa Arab*. Malang: UMM Press.
- Fauzi, M. F., Murdiono, M., Anindiati, I., Nada, A. L. I., Khakim, R. R., Mauludiyah, L., & Thoifah, I. (2020). Developing Arabic language instructional content in Canvas LMS for the era and post Covid-19 pandemic. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 3(3), 161-180. <https://doi.org/10.22219/jiz.v3i3.15017>
- Hidayati, N. (2020). Designing the Arabic Crossword Puzzles for the First, Second, and Third Grade of the "Mambaul Ulum" Islamic Elementary School Malang. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, 4(2), 245-258. <http://dx.doi.org/10.17977/um056v4i2p245-258>
- Layyinah, M. (2019). Musykil âti ta'lim al-lughahi al-arabiyyati f î madrasati eakkapapsasanawich al-islamiyyati biThailand wakhîyârâti al-hululi'alaiha. *Al-Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pengajarannya*, 3(1), 70-82. <http://dx.doi.org/10.17977/um056v3i1p70-82>

- Madaniah, M., Murtadho, N., & Nurhidayati, N. (2020). Developing the Digital and Non-Digital (Arabic-Indonesian) Bilingual Dictionary to Improve the Vocabulary Proficiency of Islamic Elementary School Students/تطوير المعجم ثنائي اللغة (عربية-إندونيسية) الرقمي وغير الرقمي لتلاميذ المدرسة الابتدائية. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, 4(2), 182-202. <http://dx.doi.org/10.17977/um056v4i2p182-202>
- Maldonado, N., & Yuan, T. (2011). Technology in the classroom: from Ponyo to “My Garfield Story”: using digital comics as an alternative pathway to literary composition. *Childhood Education*, 87(4), 297-301. <https://doi.org/10.1080/00094056.2011.10523197>
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika (JPF)*, 5(1), 25–32. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/741>
- Nababan, P.W.J. (1991). *Sosiolinguistik suatu pengantar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Cited in: Devianty, R. (2017). Bahasa sebagai cermin kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, 24(2), 226–245. <http://dx.doi.org/10.30829/tar.v24i2.167>
- Nasukha, S. (2018). *Pengembangan komik “Line Webtoon” berbahasa Arab sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara kelas X Madrasah Aliyah (MA)*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastraarab/article/view/73049>
- Panggabean, D.S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran komik berbasis CTL (Contextual Teaching Learning) untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di kelas III SD Swasta Nurul Hasanah*. (Master's thesis, Universitas Negeri Medan). Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/40724/>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suwardy, T., Pan, G., & Seow, P. S. (2013). Using digital storytelling to engage student learning. *Accounting Education*, 22(2), 109-124. <https://doi.org/10.1080/00094056.2011.10523197>
- Thang, S. M., Sim, L. Y., Mahmud, N., Lin, L. K., Zabidi, N. A., & Ismail, K. (2014). Enhancing 21st century learning skills via digital storytelling: Voices of Malaysian teachers and undergraduates. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 118, 489-494. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.02.067>

The Aesthetics of *Mok-Ramok* Batik Motif from Pamekasan District

Estetika Motif Batik *Mok-Ramok* Kabupaten Pamekasan

Cindy Pramesti Melyana Ar, AAG Rai Arimbawa*, Lisa Sidiyawati
Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia
*Penulis korespondensi, Surel: anak.agung.fs@um.ac.id

Paper received: 02-08-2021; revised: 14-08-2021; accepted: 30-08-2021

Abstract

Batik is an Indonesian cultural heritage in the form of various decorative patterns on a garment in a traditional way, passing the imprinting technique using batik wax to produce a motif. One of the motifs that is particularly interesting to be studied is the mok-ramok motif, which is derived from the word ramok that means 'root'. This motif is unique because the root motif is actually not root-shaped, and it tends to have tiny and detailed root sizes. This is what underlies this research with the aim of analyzing the aesthetics of the mok-ramok batik motif, because essentially batik do not only have economic value but also beauty value. The aesthetic value contained in this motif is divided into two, namely extrinsic and intrinsic. Mok-ramok motifs have a lot of varieties, however, this study only focused on analyzing the three of them. They are the mok-ramok kembang motif, the mok-ramok engser motif, and the mok-ramok kates motif. The data collection methods in this research were observation, interviews, and documentation. The results discover the aesthetic value of the mok-ramok kembang motif, the mok-ramok engser motif, and the mok-ramok kates motif in terms of extrinsic and intrinsic values.

Keywords: batik, batik motifs, mok-ramok, aesthetics

Abstrak

Batik merupakan warisan budaya Indonesia dengan corak ragam hias yang dituangkan pada satu kain dengan cara tradisional, dengan melewati teknik percantingan menggunakan lilin batik sehingga menghasilkan suatu motif. Salah satu motif yang menarik perhatian untuk diteliti adalah motif mok-ramok yang memiliki arti 'akar' dari kata ramok. Motif ini memiliki banyak peminat dan memiliki keunikan yaitu motif akar yang tidak berbentuk akar dan cenderung memiliki ukuran akar yang sangat kecil dan detail. Hal tersebutlah yang melandasi penelitian ini dengan tujuan menganalisis estetika motif batik mok-ramok karena pada dasarnya karya batik tidak hanya memiliki nilai ekonomis tetapi juga memiliki nilai keindahan. Nilai estetika yang terkandung dalam motif mok-ramok terbagi menjadi dua yaitu nilai ekstrinsik dan nilai intrinsik. Motif mok-ramok memiliki jenis yang cukup banyak, akan tetapi dalam penelitian ini hanya menganalisis tiga motif yaitu motif mok-ramok kembang, motif mok-ramok engser, dan motif mok-ramok kates. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini dapat diketahui nilai estetika pada motif mok-ramok kembang, motif mok-ramok engser, dan motif mok-ramok kates yang ditinjau dari nilai ekstrinsik dan nilai intrinsik.

Kata kunci: batik, motif batik, mok-ramok, estetika

1. Pendahuluan

Pamekasan adalah salah satu kabupaten di Pulau Madura yang secara administrasi terletak di Jawa Timur. Istilah Pamekasan pun baru dikenal sekitar sepertiga abad ke-16 saat Ronggosukowati memindahkan pusat pemerintahannya (Tim Teknis Diskominfo Kabupaten Pamekasan, n.d.). Kemudian pada tahun 1858, Pamekasan merupakan ibukota dari Madura dibawah kepemimpinan Belanda pada saat itu. Madura dibagi menjadi tiga bagian, Bangkalan

daerah barat, Pamekasan daerah tengah, dan Sumenep daerah timur, sehingga banyak tersebar bangunan kolonial di daerah Pamekasan yang menjadi warisan budaya. Di Madura sendiri tentunya memiliki banyak kebudayaan termasuk di Pamekasan, seperti keris yang masih menjadi benda sakral sampai saat ini, Kerapan Sapi dan Sapi Sono' yang menjadi tradisi tahunan, Roket Tase' yang bertujuan untuk keselamatan para nelayan, hingga batik yang masih dijaga sampai saat ini (Puribahesa, 2017). Batik merupakan suatu kain yang dibuat secara tradisional dengan beragam corak hias dan pola yang pembuatannya menggunakan teknik celup dengan lilin batik sebagai perintang warna (Tedy, 2021).

Kadarisman Sastrodiwirjo (dalam Alwiyah, 2017) menuturkan bahwa meskipun Pamekasan tidak dianggap sebagai pelopor batik di Madura, tetapi Pamekasan merupakan satu-satunya kabupaten yang diberi julukan Kota Batik di Madura. Hal tersebut terjadi tak luput dari hasil karya sang pengrajin yang memiliki keberanian dalam penggunaan warna yang menjadi daya tarik penikmatnya, serta keberanian untuk terus berinovasi. Bupati Pamekasan Drs. K. H. Kholilurrahman, SH, M. Si juga berpendapat bahwa batik merupakan ikon budaya Pamekasan. Tidak hanya ikon budaya Pamekasan saja, tetapi batik merupakan ekspresi ikon budaya kebanggaan bangsa.

Industri batik di Pamekasan merupakan usaha kerajinan rumah tangga yang dilakukan sebagai usaha sampingan. Membatik merupakan keterampilan yang dimiliki oleh pengrajin yang didapatkan dari warisan turun temurun dari generasi ke generasi. Hal tersebutlah yang melatarbelakangi munculnya motif-motif yang beraneka ragam di setiap daerah, begitu pula dengan batik di Pamekasan. Kadarisman Sastrodiwirjo (2010) menuturkan salah satu narasumbernya yang merupakan seorang pengrajin batik mengatakan bahwa pada dasarnya jenis batik terdiri dari batik tradisional dan batik kontemporer. Motif tradisional seperti sekar jagat, mok-ramok, tanah oleng, dll. Sedangkan motif kontemporer berasal dari imajinasi pengrajin dengan memodifikasi batik untuk mengembangkan desain-desain motif. Selain motif, pengisian isen-isen juga sangat penting untuk memperindah batik dengan mengisi kekosongan pada ornamen. Macam isen-isen yang dipakai pada umumnya adalah titik, garis lurus, garis bengkok kecil, lingkaran kecil-kecil, dan sebagainya. (Samsi, 2011)

Salah satu sentra batik yang terkenal di Pamekasan adalah Desa Klampar yang dinobatkan sebagai satu-satunya Desa Batik (Prasetyaningrum & Trilaksana, 2020). Seperti di desa lainnya, Desa Klampar juga memiliki ciri khas terutama pada motifnya. Ciri khas batik Pamekasan adalah perpaduan motif dengan kain abstrak, gunung dan lawasan, serta bergambarkan garis-garis pada umumnya (Alwiyah, 2017). Ciri khas motif batik tersebut dapat dilihat dari keterampilan, sifat, selera hingga letak geografis sang pengrajin (Nugroho, 2020-). Dalam menciptakan berbagai konsep motif, pengrajin sangat dipengaruhi oleh lingkungan internal seperti karakteristik masyarakat di desa tersebut. Selain karakteristik, flora dan fauna sekitar juga memengaruhi motif batik di Desa Klampar. Salah satu motif yang memiliki banyak peminat adalah motif mok-ramok yang memiliki arti 'akar' dari kata ramok. Selain itu motif mok-ramok memiliki keunikan yaitu motif akar yang tidak berbentuk akar dan cenderung memiliki ukuran akar yang sangat kecil dan detail. Adanya fakta bahwa motif mok-ramok memiliki banyak peminat dan memiliki keunikan tersebutlah yang melandasi penelitian ini dengan menganalisis estetika motif batik mok-ramok. Karena pada dasarnya karya batik tidak hanya memiliki nilai ekonomis tetapi juga memiliki nilai keindahan.

Estetika motif mok-ramok terbagi menjadi dua yaitu ekstrinsik dan intrinsik. Pemilihan tersebut dilakukan karena pada observasi awal dilakukan, ditemukan nilai simbolis pada motif mok-ramok yang terdiri dari unsur-unsur rupa serta tersusun dari motif utama, motif pendukung, ornamen, dan isen-isen yang menjadi dasar terbentuknya nilai ekstrinsik dan nilai intrinsik. Hal tersebut juga ditunjukkan dalam penelitian “Kajian Estetik dan Simbolik Batik Banyumas” yang ditulis oleh Krisnawan (2015) mahasiswa Universitas Semarang. Adanya penelitian tersebut yang menjadi pendorong untuk menganalisis estetika motif mok-ramok dibagi menjadi dua permasalahan. Selain itu, peneliti belum menemukan penelitian lain yang membahas mengenai estetika motif mok-ramok, sehingga penelitian ini mengangkat judul “Estetika Motif Batik Mok-ramok Kabupaten Pamekasan”.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan deskriptif kualitatif karena penulis berusaha menelusuri, memahami, dan menjelaskan gejala yang berkaitan dengan yang diteliti. Penelitian ini dilakukan di sentra batik tulis Madura “Aneka” yang terletak di Dusun Banyumas, Desa Klampar, Kecamatan Proppo, Kabupaten Pamekasan.

Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder, sumber data primer diperoleh dari narasumber yaitu pemilik sentra batik tulis Madura “Aneka” dan pengrajin batik. Sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen yang bersangkutan dengan penelitian, yaitu data daftar motif batik, foto batik, buku, jurnal, dan artikel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan secara online untuk mendapatkan dan melengkapi keabsahan data dengan menyiapkan lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar dokumentasi.

Proses analisis data dilakukan dengan menelaah seluruh data penelitian yang telah diperoleh. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam menganalisa data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Ahmadi pada tanggal 1 Maret 2020, Sentra batik tulis Madura “Aneka” telah didirikan pada tahun 2001 oleh Bapak Ahmadi dengan mengarahkan beberapa pengrajin batik di daerah Desa Klampar. Dari usahanya tersebut beliau sukses menarik minat pasar masyarakat Pamekasan untuk membeli batik. Selain itu industri batik “Aneka” sering mengikuti acara yang diadakan di Pamekasan dan luar Madura serta sering dikunjungi oleh para pejabat. Hal ini semakin menjadikan industri batik “Aneka” dikenal di kalangan masyarakat Pamekasan, bahkan dari luar Madura.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, penulis menemukan 3 macam motif batik Mok-ramok. Motif tersebut yaitu, Batik Motif Mok-ramok Kembang, Batik Motif Mok-ramok Engser, dan Batik Motif Mok-ramok Kates. Batik tersebut tentunya memiliki aspek pembentuk yang nantinya akan menimbulkan nilai indah atau disebut nilai estetik. Aspek pembentuk yang dimaksud yaitu struktur bentuk yang terdiri dari motif utama, pendukung serta isen-isen. Serta pemakaian ragam hias geometris dan non geometris. Ragam hias geometris menggunakan garis seperti spiral, lurus, dan igag (Ragam hias geometris, 2021). Sedangkan garis non-

geometris memiliki susunan yang tidak teratur (Motif batik geometris, 2017). Selain aspek pembentuk tersebut terdapat juga nilai-nilai yang terkandung atau makna di balik terciptanya unsur pembentuk batik tersebut.

3.1. Struktur Motif Batik

3.1.1. Motif Mok-ramok Kembang



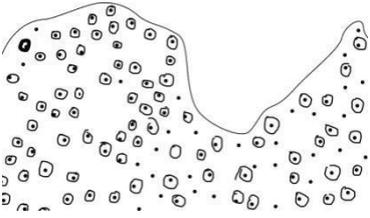
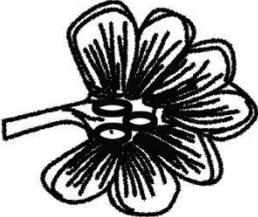
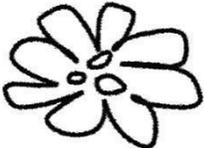
Gambar 1. Motif Mok-ramok Kembang

Motif Mok-ramok Kembang merupakan motif batik yang tergolong dari jenis motif flora yaitu tumbuh-tumbuhan yang terdiri dari bunga dan dedaunan. Arti dari kembang adalah bunga, karena bentuk akar menyerupai bunga mekar. Akar tersebut disusun sangat rapi dan teliti layaknya bunga berkelopak tipis dengan ukuran mok ramok yang sangat kecil berukuran 0,1 mm. Motif pendukung lainnya adalah gunung yang disusun dibawah motif utama. Berdasarkan kerumitan batik motif ini, pengrajin mengatakan bahwa satu kain batik tersebut membutuhkan 5 bulan pengerjaan dengan proses pewarnaan berulang-ulang.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat bagian dari motif mok-ramok yang terdiri dari motif utama, motif pendukung, dan isen-isen. Deskripsi dari motif mok-ramok kembang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Motif mok-ramok kembang

No	Gambar	Keterangan
1.		Motif akar merupakan motif utama yang memiliki ukuran 0,1 mm dengan warna putih. Motif ini mengalami banyak penularan dan tersebar di seluruh kain batik.

2.		Motif gunung merupakan motif yang terletak dibawah berwarna coklat dan terdapat isen-isen gringsing.
3.		Ornamen bunga disusun secara menyebar dengan ukuran yang berbeda-beda. Ukuran terbesarnya 10 cm sedangkan ukuran terkecilnya 7cm. Ornamen ini terdapat dua warna yaitu biru dan hijau dan terdapat isen-isen cecek sawut.
4.		Ornamen bunga ini terletak di bagian motif gunung dengan warna merah. Ukuran terbesar dari kembang ini adalah 11 cm, sedangkan ukuran terkecil 9 cm.
5.		Ornamen bunga ini tidak banyak mengalami pengayaan. Ukuran bunga tersebut hanya 5 cm dengan dua warna yaitu kuning dan merah
6.		Ornamen daun tersebut disusun secara menyebar dengan banyak perulangan. Ukuran terbesar dari ornamen tersebut adalah 7cm dan ukuran terkecilnya 5 cm dan terdapat isen-isen cecek sawut dan cecek.

3.1.2 Motif Mok-ramok Engser

Motif Mok-ramok Engser merupakan motif batik yang tergolong dari jenis motif fauna yaitu kupu-kupu yang telah mengalami pengayaan dan motif hias flora yaitu bunga dan dedaunan. Penamaan engser pada motif batik tersebut karena motif Mok-ramok disusun secara bersekad-sekad berbentuk kotak. Batik disusun sangat teliti dengan ukuran ramok yang

sangat kecil berukuran 0,1 mm. Walaupun ramok dibentuk di dalam sekad berbentuk kotak, tetapi ramok tersebut disusun seperti kembang wajik dengan perulangan secara menyeluruh.

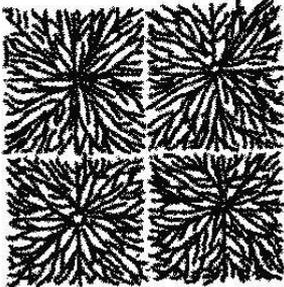


Gambar 2. Motif Mok-Ramok Engser

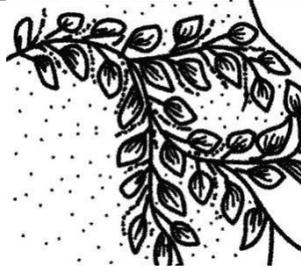
Batik tersebut merupakan batik yang indah dengan motif utama ramok dan memiliki ornamen-ornamen pendukung lainnya berupa flora dan fauna yang beragam, rumit, serta memiliki warna yang khas. Hal tersebut terjadi karena proses yang dilakukan oleh pembatik untuk menghasilkan batik yang bernilai dan juga bermakna. Satu kain batik tersebut pembatik membutuhkan 6 bulan pengerjaan dan proses pewarnaan berulang-ulang. Selain itu sebelum membatik kain yang digunakan harus melalui proses penguncian kain untuk menghilangkan pori-pori kain dengan tujuan untuk menghasilkan kain batik yang lebih halus dan mempermudah pengrajin dalam membatik karena motif yang digunakan sangatlah kecil.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat bagian dari motif mok-ramok yang terdiri dari motif utama, motif pendukung, dan isen-isen. Deskripsi dari motif mok-ramok engser dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Motif mok-ramok engser

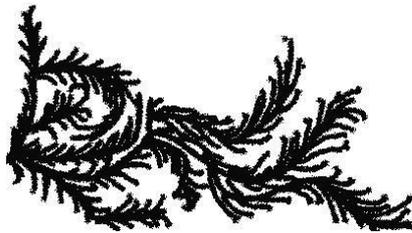
No	Gambar	Keterangan
1.		Motif akar merupakan motif utama yang memiliki ukuran 0,1 mm dengan warna putih. Motif ini mengalami banyak penularan dan tersebar di seluruh kain batik yang disusun secara bersekad-sekad berbentuk kotak.

2.



Motif pendukung pertama adalah plong camplong, plong camplong pada motif ini menyerupai sulur dengan dedaunan yang berukuran kecil dan warna yang bermacam-macam. Dalam plong-camplong tersebut terdapat isen-isen yang sangatlah kecil, tepatnya di dalam dedaunan kecil yaitu cecek sawut. Sedangkan sulur yang terdapat di plong-camplong mengalami proses pengayaan yang terletak pada garis yang digunakan, yaitu garis bergerigi di setiap ujung sulur. Pada bagian plong-camplong juga terdapat isen-isen cecek untuk mengisi bagian kosong.

3.



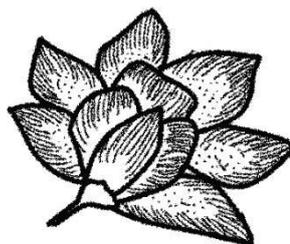
Motif pendukung kedua adalah car cenah, bentuk dari car cenah hampir sama dengan plong camplong. Untuk plong camplong sulur dilengkapi dengan dedaunan kecil, sedangkan sulur di car cenah hanya dilengkapi dedaunan yang berbentuk garis la'ola' (ulat-ulat) dan menutupi seluruh sulur (Susanto, Valgian, Virginia, & Proboyekti, n.d.). Untuk letak dari motif tersebut, terletak di paling luar dari keseluruhan motif.

4.



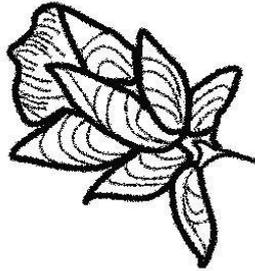
Pertama ornamen kupu-kupu, proses pengayaan tersebut terletak pada badan dan sayap yang telah menyerupai daun dengan tambahan isen-isen. Pada sayap terdapat isen cecek dan cecek sawut, sedangkan di badan pada setiap kupu-kupu isen rawan. Sayap kupu-kupu memiliki 3 daun berukuran besar dan 7 daun berukuran kecil dengan warna ukuran dan warna yang berbeda-beda.

5.



Bunga pertama yaitu bunga mekar dengan 6-7 mahkota dan di dalamnya terdapat mahkota lainnya. Ukuran terkecil dari bunga tersebut 10 cm dan ukuran terbesar 12 cm. Isen-isen pada ornamen tersebut yaitu isen cecek dan cecek sawut daun.

6.



Bunga kedua yaitu bunga dengan 7 mahkota tertutup dan disusun secara memanjang dengan ukuran panjang 6-8 cm dan lebar 5 cm.

7.



Bunga ketiga dengan bunga 12 mahkota tertutup yang disusun secara melebar dengan ukuran panjang 6-8 cm dan lebar 12-15 cm, serta isen cecek-cecek.

8.



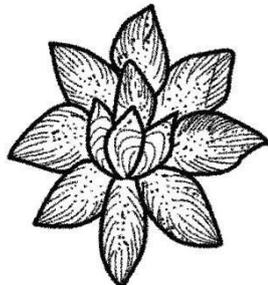
Bunga keempat dengan mahkota tertutup dan memiliki benang sari, ukuran terkecil dari bentuk bunga ini 3 cm dan ukuran terbesarnya 6 cm.

9.

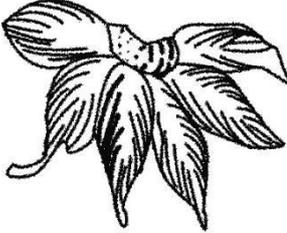


Bunga kelima yaitu bunga mekar dengan 9 mahkota berbentuk hati dengan ukuran terkecil 9 cm dan ukuran terbesarnya 11 cm. Isen-isen yang terdapat pada ornamen tersebut yaitu cecek dan cecek sawut.

10.



Bunga keenam yaitu bunga mekar dengan 8 mahkota yang menyerupai bunga teratai dengan ukuran terkecil 9 cm dan ukuran terbesarnya 11 cm. Isen-isen pada ornamen tersebut yaitu cecek dan cecek sawut.

11.		Bunga ketujuh yaitu bunga yang menyerupai bunga tulip dengan 3 mahkota dan terletak diujung.
12.		Bunga kedelapan yang menyerupai tulip tetapi memiliki benang sari dengan 4 mahkota dan terdapat isen cecek sawut.
13.		Terakhir bunga yang menyerupai mahkota dengan 6 mahkota dan terdapat putik didalamnya dengan ukuran 7 cm, letak dari ornamen bunga ini terletak pada motif car cenah yang menjadi pembatas antara motif car cenah dengan motif lainnya. Sedangkan isen-isen pada ornamen ini yaitu cecek dan cecek sawut daun.
14.		Terakhir yaitu daun, di dalam batik motif ini hanya terdapat 1 jenis daun tetapi dengan ukuran yang bermacam-macam. Ornamen daun juga telah mengalami proses pengayaan yang terletak pada garis yang digunakan, yaitu garis bergelombang dengan tulang daun yang diganti dengan isen-isen sehingga terlihat lebih indah. Selain itu, ornamen daun disusun secara menyebar di sekitar ornamen bunga. Isen-isen pada ornamen tersebut yaitu la'ola' dan cecek-cecek.

3.1.2 Motif Mok-ramok Kates

Motif mok-ramok Kates merupakan motif batik yang tergolong dari jenis motif flora yaitu tumbuh-tumbuhan. Penamaan kates pada motif ini karena akar dan dedaunan terinspirasi dari pepaya. Di balik motif utama ramok, terdapat keindahan motif lain yang tidak terlalu mencolok yaitu motif serat kayu berwarna coklat karamel. Motif tersebut menyebar di seluruh kain di balik motif mok ramok dengan ukuran lebih kecil dan teliti, ukurannya yaitu 0,1 sampai 0,2 mm. Selain itu memiliki warna yang khas untuk jenis batik pamekasan. Untuk

satu kain batik ini pembatik membutuhkan 1 bulan pengerjaan dan proses pewarnaan berulang-ulang.

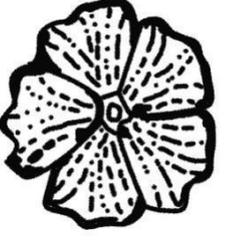
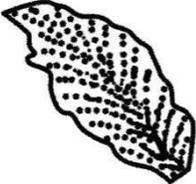


Gambar 3:Motif Mok-ramok Kates.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat bagian dari motif mok-ramok yang terdiri dari motif utama, motif pendukung, dan isen-isen. Deskripsi dari motif mok-ramok kates dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Motif mok-ramok Kates

No	Gambar	Deskripsi
1		Motif utama dari batik ini adalah akar yang visualnya seperti akar asli, yaitu akar pepaya dengan ukuran 0,4mm berwarna sogan (coklat).
2.		Motif kedua merupakan gunungan yang terletak di bagian bawah batik, dengan sentuhan bunga dan sulur di bagian pinggir motif, yang dapat terlihat seperti pembatas antara motif tersebut dengan motif ramok, serta terdapat isen cecek di dalamnya.
3.		Bunga pertama dengan 5 kelopak bunga berbentuk mahkota yang telah mengalami proses pengayaan, pengayaan tersebut terdapat pada kelopak yang menyerupai daun disertai isen-isen, yaitu cecek dan cecek sawut. Bunga tersebut disusun secara menyebar dan mengalami banyak perularangan dengan ukuran 10cm.

4.		Bunga kedua dengan 3 mahkota dengan ukuran 7cm serta terdapat putik dan isen cecek sawut.
5.		Bunga ketiga adalah bunga pepaya dengan 5 mahkota dan terdapat putik di dalamnya serta isen cecek-cecek.
6.		Ornamen daun pepaya yang telah mengalami proses pengayaan yang terdapat pada garis yang digunakan yaitu garis bergelombang dan terdapat garis daun yang menyerupai sulur, serta terdapat 2 jenis isen-isen yang digunakan cecek dan cecek sawut. Ornamen tersebut disusun secara menyebar dengan banyak perulangan, ukuran yang digunakan 10 cm terkecil dan 12 cm terbesar
7.		Daun kedua tidak banyak mengalami perubahan dengan bentuk asli, perubahan tersebut hanya terletak pada tulang daun yang diganti dengan isen cecek.
8.		Daun keempat memiliki tiga helai yang di dalamnya terdapat isen cecek sawut.

3.2 Estetika Motif Batik Mok-ramok

Estetika adalah cabang filsafat yang membahas keindahan, bagaimana karya terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya. Eric Newton (dalam Riyan & Kurniawan, 2016) menjelaskan bahwa keindahan pada suatu karya bersumber pada pemahaman budi manusia terhadap alam semesta. Sehingga keindahan bukan diciptakan oleh seniman, tetapi menangkap hubungan-hubungan dalam alam dengan emosinya yang kemudian diungkapkan kembali kedalam bentuk perseptual. Pada tataran perseptual keindahan tidak bisa diukur, maka yang dicari dalam seni adalah nilai, dan disebut sebagai nilai estetik. Dalam teori objektif,

nilai estetik adalah sifat yang tercermin dalam suatu benda, terlepas dari pengamatannya. Kemudian ada yang membedakan nilai estetik dari sudut nilai ekstrinsik (ekstra estetik) dan nilai intrinsik (intra estetik) (Dharsono,, 2007).

Nilai ekstrinsik menurut Dharsono dan Sunarmi (2007) adalah susunan dari arti dalam (makna dalam) dan susunan makna kulit yang menampung dari makna dalam. Nilai ekstrinsik dapat pula disebut dengan nilai simbolis, maksudnya karya seni sebagai simbol yang didalamnya memiliki makna, pesan, atau harapan diluar bentuk fisiknya. Batik motif Mok-ramok bukan sekedar ekspresi seni semata tetapi memiliki makna yang menunjukkan pemikiran dan kehidupan sehari-hari orang Madura. Arti ramok adalah ‘akar’, bagi masyarakat Madura akar melambangkan keuletan. Keuletan yang dimaksud adalah etos kerja yang tinggi di kalangan masyarakat Madura, yang disebabkan karena harga diri dan kereligiusan. Kebanyakan dari pengrajin batik akan membuat motif Mok-ramok dengan jenis akar serabut dibandingkan akar tunggang, selain karena lebih indah akar serabut memiliki arti yang mendalam, yaitu pemikiran orang madura yang detail. Semakin serabut motif yang dipakai maka semakin detail orang tersebut, selain itu akar serabut memiliki arti persaudaraan yang kuat antar masyarakat Madura. Sedangkan akar tunggang memiliki arti ‘sendiri’, yang sangat bertolak belakang. Selain motif, warna yang dipakai juga memiliki arti, seperti warna yang banyak dipakai yaitu merah yang artinya berani dan kedamaian. Warna hijau biasa digunakan untuk melambangkan keislaman dan kesuburan. Warna biru melambangkan ekspresi daerah kepulauan, karena Madura dikelilingi oleh laut biru nan luas. Sedangkan warna kuning memiliki makna pertanian (Alwiyah, 2017). Sedangkan nilai intrinsik adalah nilai dari pembentukan fisik suatu karya, yaitu kualitas yang menimbulkan rasa atau kesan indah. Aspek fisik yang terdapat pada nilai intrinsik meliputi unsur-unsur rupa seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, bidang, dan cahaya (Riyan & Kurniawan, 2016)

3.2.1 Motif Mok-ramok Kembang

Nilai ekstrinsik pada motif ini adalah keseimbangan antara keindahan alam dan kesuburan atas kerja keras yang dilakukan oleh masyarakat. Sebagian besar masyarakat Madura adalah petani, sehingga warna hijau dan warna kuning pada motif ini memiliki makna keberhasilan pertanian atas kerja keras yang dilakukan, serta warna merah melambangkan kedamaian. Selain itu ornamen tumbuh-tumbuhan yang dipakai adalah jenis tumbuhan yang biasa dijumpai oleh sang pengrajin dan memiliki arti keindahan alam yang dimiliki. Warna biru pada warna dasar kain memiliki arti bahwa Madura dikelilingi oleh lautan yang luas dengan keragaman flora dan fauna di dalamnya.

Nilai intrinsik dalam motif mok-ramok kembang yang pertama adalah kesatuan (unity) dengan menggunakan garis non-geometris yaitu garis lengkung pada setiap ornamen dengan motif utama ramok yang disusun secara diagonal berbentuk lingkaran yang memiliki kesan tersusun secara baik dan rapi sehingga menghasilkan nilai kesatuan. Serta ornamen-ornamen flora dan isen-isen yang saling berkesinambungan. Nilai kedua yang dimiliki yaitu kerumitan (complexity) yang dapat dilihat dari proses pembuatannya terutama pada motif utama ramok karena penggunaan tarikan garis yang begitu kecil, sehingga tidak monoton. Nilai ketiga yaitu kesungguhan (intensity) yaitu ornamen tumbuh-tumbuhan dan penggunaan warna biru yang lebih menonjol dibandingkan motif utama ramok, sehingga memiliki kualitas yang ditonjolkan. Kemudian kualitas yang dikandungnya dapat dilihat dari suasana yang didapat yaitu suasana

damai, tenang dan tenang yang dihasilkan dari penggunaan warna dingin dan persamaan bentuk serta jarak penempatan ornamen pada motif.

3.2.2 Motif Mok-ramok Engser

Nilai ekstrinsik pada motif ini mengandung keharmonisan dan saling bergantungnya antara makhluk hidup dengan adanya ornamen flora dan fauna. Hewan yang membutuhkan tumbuh-tumbuhan, tumbuh-tumbuhan yang juga membutuhkan hewan, serta manusia yang membutuhkan ketersediaan isi alam dan hubungannya dengan tuhan. Selain itu kupu-kupu dalam batik tersebut memiliki simbol cinta abadi, sehingga motif ini sering dipakai dalam acara pernikahan dengan maksud agar cinta mereka abadi. Warna biru dengan dikelilingi ornamen car cenah dengan maksud daerah pulau yang dikelilingi alam nan subur dan indah. Warna dasar pada batik yaitu merah kecoklatan melambangkan tanah keberanian, maksudnya orang Madura yang penuh keberanian dan semangat untuk bekerja keras untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Nilai intrinsik dalam motif mok-ramok engser yang pertama adalah kesatuan (unity) dengan penggunaan ragam hias geometris yang terletak pada motif ramok dan disusun secara memanjang bersekad-sekad dan saling terhubung antara sekad satu dan sekad lainnya. Sedangkan ragam gias non-geometris terletak pada ornamen flora dan fauna. Kesatuan tersebut juga dapat dilihat dari perpaduan motif utama dan pendukung yang saling terhubung dengan ornamen-ornamen flora fauna dan juga isen-isen, sehingga menghasilkan nilai kesatuan yang indah. Nilai kedua yaitu kerumitan (complexity) yang dapat dilihat dari proses pembuatannya terutama pada motif utama ramok karena penggunaan tarikan garis yang begitu kecil dan bersekad, sehingga terkesan tidak monoton. Selain itu motif car cenah yang berada pada pinggir kain berukuran sangat kecil dan disusun secara memanjang mengikuti panjang kain. Nilai ketiga yaitu kesungguhan (intensity) yang dapat dilihat pada ornamen tumbuh-tumbuhan dan kupu-kupu yang lebih menonjol dibandingkan motif utama ramok, sehingga memiliki kualitas yang ditonjolkan. Kemudian kualitas yang dikandungnya dapat dilihat dari nilai yang dimiliki yaitu suasana ramai dan gembira yang muncul karena penggunaan warna dasar dan perpaduan antar motif pada satu kain.

3.2.2 Motif Mok-ramok Kates

Nilai ekstrinsik pada motif ini adalah harmonis dan keselarasan, hal tersebut karena pemakaian ornamen yang selaras antara dedaunan dan bunga. Motif batik ini cenderung memakai ornamen yang dominan dari kates, hal tersebut dilatarbelakangi karena tumbuh-tumbuhan yang ada disekitar sang pengrajin. Sedangkan motif utamanya adalah akar yang memiliki arti keuletan dalam bekerja keras, serta pemakaian garis yang tegas pada akar. Sehingga sangat mengacu pada orang madura yang memiliki etos kerja dan watak tegas yang dimiliki. Ditinjau dari warna, warna yang dipakai adalah warna batik klasik yaitu warna kecoklatan yang biasa dipakai dalam warna keraton dan terdapat sentuhan warna biru. Makna dari warna kecoklatan adalah kerendahan hati, dengan maksud sesama manusia saling membantu dan saling menghargai

Nilai intrinsik dalam motif mok-ramok kates yang pertama adalah kesatuan (unity) dengan menggunakan ragam hias non-geometris karena motif disusun secara tidak teratur dan menyebar. Akan tetapi, kesatuan dapat dilihat dari perpaduan motif utama dan pendukung yang saling terhubung satu sama lain yaitu perpaduan dedaunan di atas motif ramok. Sehingga

menghasilkan kesatuan yang indah. Kedua adalah kerumitan (complexity) yang dapat dilihat pada proses pembuatannya seperti pada motif ramok, jika perhatikan terdapat motif lain yang tersembunyi berwarna coklat karamel tetapi tidak merusak visual motif utama ramok. Nilai ketiga yaitu kesungguhan (intensity) yaitu ukuran motif ramok yang lebih besar dari pada umumnya, sehingga memiliki kualitas yang ditonjolkan. Kemudian kualitas yang dikandungnya dapat dilihat dari suasana yang didapat yaitu suasana harmonis dan keselarasan yang dihasilkan dari perpaduan motif dan jarak penempatan ornamen pada motif utama ramok.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa semua motif Mok-ramok tersebut tersusun dari aspek pembentuk yaitu struktur bentuk yang terdiri dari motif utama, pendukung serta isen-isen. Tiga motif mok-ramok tersebut mengandung nilai estetika baik ditinjau dari nilai ekstrinsik yang mengandung makna dan simbol mengenai suatu pesan dalam bekerja dan ikatan persaudaraan yang harus terus dijaga antar semoga golongan masyarakat. Sedangkan nilai intrinsik yang terdiri dari kesatuan (unity) yang terbentuk dari keseluruhan motif, kerumitan (complexity) yang terbentuk dari kerumitan pada prosesnya dan kesungguhan (intensity) yang terbentuk dari kualitas yang dimiliki.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak AAG Rai Arimbawa dan Ibu Lisa Sidaywati atas bimbingannya, serta seluruh pihak yang membantu dan memberi semangat selama pelaksanaan penelitian ini, sehingga penelitian berjalan dengan baik dan lancar.

Daftar Rujukan

- Alwiyah. (2017). *Batik Madura: Sejarah jati diri dan motif*. Sumenep: Universitas Wiraraja Sumenep.
- Nugroho, Hadi (2020). Pengertian batik dan filosofinya. https://bbkb.kemenperin.go.id/index.php/post/read/pengertian_motif_batik_dan_filosofinya_0. Diakses pada tanggal 1 Juli 2021 pukul 14 ; 25 WIB
- Riyan, H., & Kurniawan, A. (2016). *Eстетika seni*. Yogyakarta : Arttex.
- Kartika, D.S., Dharsono, S.K., & Sunarmi. (2007). *Eстетika seni rupa nusantara*. Surakarta: ISI Pres.
- Dharsono, S.K. (2007). *Eстетika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Krisnawan, A. (2015). *Kajian estetika dan simbolik batik Banyumas*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Semarang). Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/22686/1/2401410005.pdf>
- Motif batik geometris dan non geometris. (2017, Aug 30). *Fitinline*. Retrieved from <https://fitinline.com/article/read/motif-batik-geometris-dan-non-geometris/>
- Nugroho, H. (2020). Pengertian batik dan filosofinya. *Balai Besar Kerajinan dan Batik (BBKB)*. Retrieved from https://bbkb.kemenperin.go.id/index.php/post/read/pengertian_motif_batik_dan_filosofinya_0
- Prasetyaningrum, M.E., & Trilaksana, A. (2020). Perkembangan batik tulis di Desa Klampar Kabupaten Pamekasan tahun 2009-2017. *Avatara: E-Journal Pendidikan Sejarah 2020*, 8(1). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/32036>
- Puribahesa, S.B. (2017). *Budaya dan ciri khas daerah Pamekasan* [Blog post]. Retrieved from <https://samanthabellapuribahesa.wordpress.com/2017/08/09/budaya-dan-ciri-khas-daerah-pamekasan/>
- Ragam hias geometris dan macam. (2021, March 29). *detikEdu*. Retrieved from <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5511974/ragam-hias-geometris-dan-macam-ciri-serta-contoh>
- Samsi, S.S (2011). *Teknik dan ragam hias batik Yogya & Solo*. Jakarta : Yayasan Titian Masa Depan (Titian Foundation)

- Riyan, H., & Kurniawan, A. (2016). *Estetika seni*. Yogyakarta: Arttex.
- Samsi, S.S (2011). *Teknik dan ragam hias batik Yogya & Solo*. Jakarta: Yayasan Titian Masa Depan (Titian Foundation).
- Sastrodiwirjo, K. (2010). *Pamekasan membatik*. Pamekasan: CV Barokah
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Susanto, B., Valgian, B., Virginia, G., & Proboyekti, U. (n.d.). Hiasan. *Alun-Alun Project*. Retrieved from <https://alunalun.info/batik/hiasancontent.php?id=Laola>
- Tedy. (2021, July 12). Seni Batik. *Milenialjoss*. Retrieved from <https://milenialjoss.com/seni-batik/>
- Tim Teknis Diskominfo Kabupaten Pamekasan. (n.d.). *Sejarah Pamekasan*. Retrieved from <http://pamekasankab.go.id/sejarah>



Cultural Contents for Basic Communication for Foreign Learners in the Book of *Sahabatku Indonesia Tingkat A1*

Muatan Budaya untuk Kebutuhan Komunikasi Dasar Pelajar Asing yang Disajikan dalam Buku *Sahabatku Indonesia Tingkat A1*

Selviana Rahayu

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

*Penulis korespondensi, Surel: iselrahayu@gmail.com

Paper received: 02-08-2021; revised: 14-08-2021; accepted: 30-08-2021

Abstract

BIPA learning is critically important when considering the increasing global position of BIPA, that is to foster the internationalization of Indonesian. The main purpose of developing BIPA reflected in its programs is to improve communication skills. Here, basic communication becomes the foundation of foreign learners in social interaction. Several important topics containing Indonesian cultures are pursued along with the learning of communication. The purpose of this study is therefore to analyze the cultural contents presented in the book 'Sahabatku Indonesia Tingkat A1' to help foreign students improve their basic communication needs. The method used is descriptive qualitative which means that the analysis is based on the researcher's interpretation. This study is carried out in three stages, namely data reduction which functions as data collection, followed by data presentation and analysis, and conclusion drawing. The results of the analysis demonstrated that there are two main cultural contents found in the book: familiarity and politeness. Familiarity and politeness are primarily what have characterized Indonesian people.

Keywords: learning; culture; communication

Abstrak

Pembelajaran BIPA sangat penting dipelajari karena mengingat posisi BIPA yang semakin mendunia hal tersebut akan terus memupuk internasionalisasi bahasa Indonesia. Tujuan utama pengembangan pembelajaran BIPA melalui program yang telah tersedia umumnya memiliki tujuan sebagai alat komunikasi. Komunikasi dasar yang menjadi pondasi pelajar asing dalam berinteraksi sosial. Topik-topik penting yang mengandung muatan budaya Indonesia secara langsung dipelajari dalam pembelajaran komunikasi. Tujuan dalam penelitian ini adalah menganalisis muatan budaya untuk kebutuhan komunikasi dasar pelajar asing yang disajikan dalam buku 'Sahabatku Indonesia Tingkat A1' Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang berarti berdasarkan hasil paparan analisis peneliti sendiri. Penelitian ini melewati tiga tahap yaitu reduksi data yang berfungsi sebagai pengumpulan data, dilanjutkan dengan pemaparan serta analisis data, dan dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan. Muatan budaya dalam buku 'Sahabatku Indonesia Tingkat A1' ditemukan sebanyak dua poin yaitu keakraban dan kesantunan. Keakraban dan kesantunan menjadi ciri khas masyarakat Indonesia yang menjunjung tinggi nilai budaya melalui kedua hal tersebut.

Kata kunci: pembelajaran, budaya, komunikasi

1. Pendahuluan

Bahasa adalah hal yang tidak terlepas dalam kehidupan manusia, dengan berbahasa segala hal dapat dilakukan. Bahasa mempengaruhi seluruh kehidupan manusia. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang

lain, baik secara lisan maupun secara tulis. Bahasa yang digunakan di Indonesia adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa Melayu yang dijadikan sebagai bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia diresmikan penggunaannya setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, tepatnya sehari sesudahnya, bersamaan dengan mulai berlakunya konstitusi. Bahasa Indonesia saat ini dipelajari tidak hanya di negara Indonesia, namun juga dipelajari oleh beberapa negara seperti China, Ukraina, Thailand, Afghanistan dan lain-lain. Dalam perkembangan ilmu bahasa, kita mengenal ada istilah yang dinamakan dengan BIPA. BIPA merupakan Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing, bahasa Indonesia kemudian digunakan sebagai alat komunikasi oleh yang pertama adalah Penutur Indonesia sendiri (BIPI) dan yang kedua adalah oleh Penutur Asing (BIPA). Pebelajar asing yang memiliki tidak latar belakang belajar bahasa Indonesia tentu harus belajar Bahasa Indonesia agar dapat berkomunikasi dengan baik, sedangkan BIPA sendiri juga harus mengalami proses pembelajaran yang intensif oleh pemelajar BIPA.

Karakteristik pembelajaran BIPA ada beberapa hal, yang utama yaitu berhubungan erat dengan pelajar, sehingga dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran BIPA. Pandangan dalam pembelajaran BIPA yakni menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi, juga menunjukkan bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa yang mudah dipelajari. BIPA juga masih terus dikembangkan dengan banyak hal yang mendukungnya, serta multidimensional dan fleksibel untuk pelajar asing. Menurut Koentjaraningrat (dalam Rushkan, 2007) ada beberapa hal yang digunakan dalam penyajian materi BIPA yaitu sistem peralatan dan perlengkapan hidup, sistem mata pencaharian, sistem, bahasa, kesenian, pengetahuan dan religi.

Pengembangan program-program BIPA yang sukses membuat semakin banyak pelajar asing yang tertarik pada program yang diselenggarakan di lembaga atau universitas. Upaya internasionalisasi bahasa Indonesia menjadi tanggung jawab seluruh masyarakat Indonesia, salah satunya melalui pengajaran BIPA dalam universitas-universitas di dalam maupun luar negeri. Menurut Muliastuti (2016), internasionalisasi bahasa Indonesia dapat dikembangkan melalui pengajaran BIPA, hal tersebut memberi dampak baik seperti meningkatnya jumlah penutur bahasa Indonesia serta peningkatan penggunaan bahasa Indonesia dalam beberapa wilayah maupun negara lain. Pengembangan pembelajaran BIPA melalui program yang telah tersedia umumnya memiliki tujuan umum yaitu sebagai alat komunikasi.

Dalam sebuah program BIPA, pelajar asing yang datang pastinya memiliki latar belakang budaya yang berbeda-beda, serta memiliki karakteristik yang berbeda. Hal tersebut harus diperhatikan karena pelajar asing seringkali kesulitan mempelajari bahasa Indonesia karena terkendala oleh permasalahan tersebut. Dalam pembelajaran BIPA pastinya diajar oleh pengajar BIPA, sedangkan pelajar asing biasanya didampingi oleh satu sampai dua orang tutor yang membantu jika ada kesulitan di dalam maupun di luar kelas. Peran tutor dinilai penting karena biasanya pelajar asing dapat menumbuhkan semangat belajar melalui tutor yang mampu mengemas pembelajaran yang menyenangkan. Pengembangan materi ajar BIPA haruslah disesuaikan dengan beban pembelajaran yang akan dilakukan. Hal yang mendasar yang dapat dijadikan patokan untuk pemilihan materi ajar BIPA yang sesuai telah ditetapkan menjadi enam yaitu (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) materi ajar BIPA sesuai dengan tingkat kemampuan pelajar asing, (3) materi ajar BIPA harus dikembangkan untuk meningkatkan semangat belajar serta sesuai dengan latar belakang pelajar asing, (4) materi ajar BIPA harus dikembangkan untuk meningkatkan pola pikir pelajar asing melalui

keterlibatan dalam pembelajaran, (5) materi ajar BIPA disesuaikan dengan metode pembelajaran yang telah ditetapkan, (6) contoh-contoh yang ada dalam materi ajar BIPA didasarkan pada contoh nyata kebahasaan atau fakta-fakta kebahasaan yang dipakai secara nyata (Suyitno, 2006)

Komunikasi memang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan berkomunikasi maka penutur mampu berinteraksi satu dengan yang lainnya. Menurut West dan Turner (2008), komunikasi diinterpretasikan sebagai komunikasi sosial (*social*) yang melibatkan manusia dan berinteraksi, selalu melibatkan pengirim dan penerima pesan. Komunikasi yang dipandang sebagai proses sosial yang saat berinteraksi manusia tersebut memiliki niat, motivasi dan kemampuan. Melalui komunikasi tercermin budaya yang dipegang teguh oleh penuturnya. Muatan budaya pada setiap penutur berbeda-beda tergantung negara asal juga budaya yang dipegang teguh oleh pelajar. Pada pembelajaran BIPA ini setiap pelajar dari berbagai negara belajar mengenai budaya dalam komunikasi bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan memaparkan bentuk-bentuk muatan budaya dalam komunikasi dalam buku 'Sahabatku Indonesia Tingkat A1'.

Dalam pembelajaran BIPA pastinya memiliki tujuan dalam pembelajarannya, pengajaran BIPA dapat dibedakan berdasarkan dengan tujuan yang akan dicapai, menurut Soewandi (dalam Suyitno, 2004) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran BIPA ada dua yaitu untuk berkomunikasi sehari-hari dan untuk mempelajari budaya Indonesia. Untuk tujuan pertama seringkali disebut tujuan umum, hal tersebut digunakan untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari seperti menyapa, menawar, menolak, mengucapkan terima kasih, berkenalan, berpamitan dan lain-lain. Tujuan umum ini memiliki ciri-ciri seperti menggunakan bahasa tidak formal dan kosakata tidak baku, tidak menggunakan imbuhan, serta menggunakan pola kalimat yang sederhana. Untuk tujuan kedua yang disebut dengan tujuan khusus, memiliki ciri menggunakan bahasa formal yang menggunakan kosakata baku, memiliki imbuhan, pola kalimat yang digunakan lebih rumit serta mengikuti pola penulisan sesuai kaidah yang benar.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian tentang BIPA yakni Hasanah, Thenaya, Ghusmalia, dan Rahmawati (2018) dengan berjudul Muatan Kearifan Lokal dalam Buku Ajar BIPA 'Sahabatku Indonesia'. Penelitian terdahulu fokus meneliti tentang muatan kearifan lokal dalam buku serta mendeskripsikan persepsi mahasiswa asing terhadap muatan budaya dalam buku 'Sahabatku Indonesia Tingkat A1'. Sedangkan dalam penelitian ini meneliti tentang muatan budaya komunikasi dasar yang ada dalam buku ajar BIPA 'Sahabatku Indonesia Tingkat A1'.

Penelitian lain yang meneliti tentang BIPA yakni Saputri (2018) Muatan Budaya Indonesia dalam Buku Ajar BIPA 'Sahabatku Indonesia A1'. Perbedaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada topik yang diteliti. Penelitian terdahulu terfokus pada muatan budaya dan model pemaparan materi budaya, sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang muatan budaya untuk komunikasi dalam buku ajar BIPA 'Sahabatku Indonesia Tingkat A1'.

2. Metode

Penelitian ini menjelaskan mengenai muatan pengetahuan budaya untuk kebutuhan komunikasi dasar pelajar asing dalam buku ajar BIPA 'Sahabatku Indonesia Tingkat A1', pendekatan yang dipakai yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dimaksudkan untuk

memperoleh data yang lebih mendalam, untuk mengembangkan teori, dan untuk mendeskripsikan realitas serta kompleksitas fenomena yang diteliti. Pada penelitian kualitatif peneliti sebagai instrumen utamanya, hasil analisis murni berasal dari analisis data yang telah diambil. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif, yakni akan dijelaskan tentang muatan budaya untuk kebutuhan komunikasi dasar pelajar asing. Data kualitatif yang muncul bersumber dari buku ajar BIPA ‘Sahabatku Indonesia Tingkat A1’.

Instrumen penelitian yakni peneliti sebagai instrumen kunci. Peneliti sendiri yang mengumpulkan data, menganalisis data serta menyimpulkan data yang telah diperoleh. Peneliti dibantu dengan alat bantu penelitian yang berupa studi dokumen cetak buku ajar BIPA ‘Sahabatku Indonesia Tingkat A1’. Data yang tersedia dianalisis mulai dari unit 1 sampai dengan unit 10 secara rinci dan teliti. Data yang ditemukan di analisis berdasarkan fokus yang akan diteliti. Untuk mempermudah dalam penelitian, maka penelitian ini dibantu oleh panduan pengumpulan data dan panduan analisis data.

Tabel 1. Panduan pengumpulan data

No.	Aspek	Indikator	Keterangan
1.	Muatan budaya untuk kebutuhan komunikasi	a. keakraban b. kesantunan	Bentuk muatan budaya dalam kesopanan seperti sikap keakraban dan kesantunan.

Tabel 2. Panduan analisis data

No	Bentuk Budaya		Wujud Data	Kode Data
	Keakraban	Kesantunan		

Analisis data pada penelitian ini mengadaptasi dari model alir Miles dan Huberman (2007). Analisis data kualitatif melalui tiga tahap yaitu reduksi data, menyajikan data, dan menyimpulkan data. Pertama peneliti harus melewati reduksi data yang selanjutnya akan dilaksanakan identifikasi, klasifikasi, dan kodifikasi. Data yang dikumpulkan mengenai kebutuhan komunikasi dasar dalam buku, selanjutnya diidentifikasi serta diklasifikasikan sesuai fokus penelitian yaitu muatan pengetahuan budaya, karakteristik kosa kata dan kalimat serta model pelatihan keterampilan berbahasa. Ketiga fokus penelitian tersebut digunakan untuk kebutuhan komunikasi dasar, data diambil berdasarkan materi setiap unit dalam buku ‘Sahabatku Indonesia Tingkat A1’, setelah itu masing-masing data dikodifikasikan. Tahap kedua analisis data dengan menjelaskan mengenai ketiga fokus penelitian. Dalam tahap ini dianalisis per bagian serta diberi penjelasan dalam bentuk paragraf rinci mengenai hal yang dibahas. Tahap ketiga yaitu kesimpulan, berisi simpulan secara keseluruhan pembahasan yang dipaparkan melalui paragraf secara runtut. Selanjutnya, peneliti memverifikasi atau memeriksa kembali data yang telah disimpulkan, serta bila perlu mencocokkan kembali dengan data mentah untuk mengurangi kesalahan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kebutuhan komunikasi memang tidak pernah terlepas dengan bahasa. Dalam pembelajaran bahasa, kita mengetahui adanya sebutan bahasa pertama maupun bahasa kedua. Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2009) berdasarkan urutan pemerolehannya bahasa

ibu disebut dengan bahasa pertama (B1), hal tersebut menunjukkan bahwa bahasa pertama adalah bahasa yang digunakan di tempat tinggalnya. Bahasa lain yang dipelajari setelah bahasa pertama disebut bahasa kedua (B2). Keterampilan bahasa yang dikuasai seseorang bergantung pada sering atau tidaknya seseorang itu menggunakan bahasa, B1 pasti lebih dinilai berkuasa dalam penggunaan bahasa seseorang karena jelas terlihat bahwa lingkungannya menggunakan bahasa tersebut. Namun, apabila bahasa kedua dipelajari secara maksimal maka tidak menutup kemungkinan jika bahasa kedua juga akan dikuasainya dengan baik. Dalam proses komunikasi pelajar asing, mereka umumnya menggunakan bahasa Indonesia dalam kelas. Hal tersebut berarti menggunakan komunikasi dalam akademik. Menurut Kasim (2004), interaksi yang terjadi dalam kelas digunakan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi serta digunakan untuk pemerolehan bahasa. Interaksi yang ada dalam kelas dapat mengembangkan proses komunikasi pelajar asing secara lebih baik, bahasa Indonesia yang dipelajari dengan baik oleh pelajar dikuasai secara efektif dengan intensitas komunikasi pelajar dan pengajar, maupun teman sebaya dalam kelas.

Mempelajari dan mengkaji bahasa pada hakikatnya adalah mempelajari dan mengkaji budaya. Dalam hal ini, bahasa merupakan sumber budaya, sedangkan berbahasa sebagai praktik budaya. Duranti (1997) berpendapat bahwa kajian bahasa sebagai sumber budaya dan bertutur sebagai praktik budaya. Ini mengisyaratkan bahwa paparan bahasa memuat pesan-pesan budaya dan sekaligus mencerminkan budaya masyarakat penuturnya. Sementara, berbahasa dipandang sebagai aktivitas penyampaian pesan-pesan budaya kepada masyarakat pendengarnya. Menurut Mulyana dan Rakhmat (2009), budaya adalah suatu konsep atau tatanan pengetahuan, nilai, sikap, peranan, konsep ruang dan alam dari waktu ke waktu dalam beberapa generasi. Budaya berada pada pola bahasa dalam bentuk-bentuk komunikasi sebagai model tindakan penyesuaian diri dan gaya komunikasi yang memungkinan pada sebuah kelompok besar. Menurut Aw (2010) untuk mewariskan budaya dapat dilakukan dengan tiga cara seperti membiasakan, pengajaran serta keteladanan. Manusia memang yang dapat mengajarkan budaya pada keturunannya. Menurut Nababan, dalam Wibawa (2013) menyebutkan fungsi bahasa yaitu kebudayaan, kemasyarakatan, perorangan, dan pendidikan. Fungsi kebudayaan dalam bahasa yaitu melestarikan budaya, mengembangkan budaya, dan termasuk inventarisasi budaya. Fungsi lain yaitu fungsi kemasyarakatan berhubungan dengan ruang lingkup dan tingkat pemakaian. Fungsi perorangan yaitu berfungsi sebagai instrumen, kepribadian, khayalan, informatif, dan solusi permasalahan. Fungsi terakhir yakni fungsi pendidikan yaitu fungsi integratif, instrumental, kultural, dan penalaran.

BIPA adalah pembelajaran bahasa Indonesia dengan siswanya yaitu pelajar asing. Pelajar asing adalah pelajar yang berasal dari berbagai negara dengan berbagai bahasa yang berbeda. Tujuan pelajar asing untuk belajar bahasa Indonesia sangat berbeda-beda (Wojowasito, 1976). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ningrum, Waluyo, dan Winarni (2017) pembelajaran BIPA memiliki pembelajar yang memiliki bahasa serta latar belakang yang berbeda, tujuan pembelajarannya juga berbeda. Dalam pembelajaran BIPA tidak hanya mempelajari bahasa tapi juga mempelajari tentang budaya Indonesia karena kedua hal tersebut memiliki ikatan yang tak terpisahkan

Komunikasi sosial penting untuk membangun konsep serta aktualisasi diri untuk kelangsungan hidup, melalui komunikasi kita dapat bekerja sama dengan masyarakat satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Budaya dan komunikasi memanglah memiliki timbal balik karena budaya adalah bagian dari perilaku komunikasi untuk menentukan dalam

memelihara atau mewariskan budaya. Rangsangan komunikasi memang dipersepsi secara berbeda oleh setiap individu yang memiliki kultur yang beragam, toleransi menjadi tolak ukur kematangan budaya tersebut (Mulyana, 2005).

Nilai sosial budaya yang seringkali kita jumpai dalam kehidupan seperti etika, kejujuran, tanggung jawab, menghormati aturan dan hukum yang berlaku, menghormati satu sama lain, menyukai pekerjaan, menabung, kerja keras serta tepat waktu. Untuk mewariskan bahasa seperti pada penjelasan di atas, maka perlu dibiasakan penggunaan bahasa sebagai sebuah pengajaran yang berisi keteladanan kepada keturunannya. Menurut Liliweri (2003) komunikasi antarbudaya adalah proses komunikasi manusia dengan manusia lain yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda-beda, sehingga pada proses komunikasi tersebut disertai kehati-hatian serta penjelasan yang baik karena terdapat berbagai perbedaan pengetahuan, ambiguitas kalimat, kebermanfaatannya dan lain sebagainya.

3.1.1. Keakraban

Keakraban antar manusia terjadi apabila setiap manusia mampu mengenal satu sama lain, hal tersebut lumrah terjadi karena setiap individu itu seringkali bertemu atau berbincang. Keakraban antar manusia biasanya dilakukan secara kolektif, prinsip utama adalah kedekatan yang menambah frekuensi untuk melakukan kontak sosial. Hal ini dibumbui dengan nilai kultural yaitu kerukunan (Wahyudi, 2006). Berikut ini paparan data mengenai keakraban.

(1) Percakapan 1 (Simakan 1.1.)

Santi : “Selamat pagi, Beni. Apa kabar?”

Beni : “Pagi, Santi. Kabar saya baik. Terima kasih. Bagaimana dengan Anda?”

Santi : “Saya juga baik.”

Percakapan 2 (Simakan 1.2.)

Harnita : “Halo, Mandra. Apa kabar?”

Mandra : “Baik, Harnita. Bagaimana kabarmu?”

Harnita : “Kabar saya baik, terima kasih.”

Mandra : “Maaf, Harnita, saya harus pergi.”

Harnita : “Tidak apa-apa, Mandra. Selamat tinggal.”

(Novianti & Nurlaelawati, 2016)

(2) Bacalah percakapan di bawah ini!

Sarah bertemu Lia di depan gedung Badan Bahasa.

Sarah : “Selamat sore, Lia!”

Lia : “Sore, Sarah. Apa kabar?”

Sarah : “Baik. Terima kasih. Bagaimana dengan Anda?”

Lia : “Saya juga baik. Terima kasih.”

Sarah : “Anda belum pulang?”

Lia : “Saya sedang menunggu taksi.”

Sarah : “Oh, begitu. Maaf, saya pamit dulu. Sampai bertemu besok. Semoga taksinya cepat datang.”

Lia : “Terima kasih. Sampai jumpa.”

(Novianti & Nurlaelawati, 2016)

(3) Praktikkanlah percakapan Sarah dan Santi berikut ini!

Sarah : “Maaf, boleh bertanya?”

Santi : “Silakan.”

Sarah : “Itu foto siapa?”

Santi : “Oh, itu foto teman saya.”

Sarah : “Siapa namanya?”

Santi : “Namanya Lia.”

Sarah : “Dia berasal dari mana?”
Santi : “Dia dari Yogyakarta.”
Sarah : “Dia tinggal di mana?”
Santi : “Dia tinggal di Jakarta.”
Sarah : “Apa pekerjaan dia?”
Santi : “Sama dengan saya, dia guru BIPA.”

(Novianti & Nurlaelawati, 2016)

- (4) Simaklah percakapan antara Sarah dan Santi berikut ini, jawablah pertanyaan-pertanyaannya! (Simakan 3.1)

Sarah melihat foto keluarga Santi, lalu bertanya pada Santi siapa saja orang-orang yang ada di foto keluarga itu.

Sarah : “Santi, apakah ini foto keluargamu?”

Santi : “Iya, betul. Semua orang yang ada di foto itu anggota keluargaku.”

Sarah : “Oh begitu. Siapa saja mereka?”

Santi : “Ini ibu saya, namanya Siti Aminah. Yang ini ayah saya, namanya Aris.”

Sarah : “Oh, kalau yang ini?”

Santi : “Itu kakak perempuan saya, namanya Eni. Dia anak sulung. Lalu, ini adik laki-laki saya, namanya Hari. Dia anak bungsu di keluarga kami.”

Sarah : “Oh, jadi kamu anak kedua, ya?”

Santi : “Iya, saya anak tengah. Bagaimana dengan kamu, Sarah.”

Sarah : “Oh, saya tidak punya kakak atau adik.”

Santi : “Berarti kamu anak tunggal.”

(Novianti & Nurlaelawati, 2016)

Data (1) adalah percakapan yang dilakukan oleh dua orang yang sudah kenal. Percakapan tersebut telah menjadi salah satu bentuk keakraban satu sama lain ditandai dengan menanyakan kabar, kalimat yang menunjukkan bentuk keakraban pada data (1) yaitu pada kalimat yang diucapkan oleh tokoh Santi yang berbunyi “*Selamat pagi, Beni. Apa kabar?*”. Kemudian dijawab oleh tokoh Beni “*Pagi, Santi. Kabar saya baik. Terimakasih. Bagaimana dengan Anda?*”. Data (1) pada percakapan 2 ditandai dengan kalimat yang diucapkan oleh Harnita yaitu “*Halo, Mandra. Apa kabar?*”, kemudian dijawab oleh tokoh Mandra yang berbunyi “*Baik, Harnita. Bagaimana kabarmu?*”.

Pada data (2) juga terlihat sebuah keakraban dengan menanyakan kabar yang diucapkan oleh tokoh Lia yang berbunyi “*Sore, Sarah. Apa kabar?*”. Kemudian dijawab oleh tokoh Sarah “*Baik. Terimakasih. Bagaimana dengan Anda?*”. Kesimpulan yang dapat diambil pada data (1) dan (2) yaitu menanyakan kabar termasuk dengan muatan budaya dalam bentuk keakraban. Keakraban seperti ini juga seringkali ditemui dalam komunikasi dalam masyarakat. Keakraban memang tumbuh sesuai dengan waktu yang telah dijalani melalui interaksi satu sama lain, dukungan serta penerimaan satu sama lain. Rasa hangat dalam hubungan tersebut menjadi jalinan keakraban secara psikologis (Scharf & Maysless, 2001).

Data (3) merupakan percakapan dua orang yang sudah mengenal kemudian menanyakan topik yang belum diketahui oleh lawan bicaranya. Terlihat pada dialog yang diucapkan oleh Sarah yang berbunyi “*Itu foto siapa?*”, kemudian dijawab oleh Santi “*Oh, itu foto teman saya*”. Pada data (3) topik dalam percakapan tersebut adalah percakapan Sarah yang menanyakan tentang teman Santi. Data (4) terlihat keakraban antara Sarah dan Santi, dialog yang muncul yaitu Sarah yang menanyakan tentang keluarga Santi. Dialog diucapkan oleh Sarah yang berbunyi “*Santi, apakah ini foto keluargamu?*”. Kemudian dijawab oleh Santi “*Iya, betul. Semua orang yang ada dalam foto itu anggota keluargaku*”. Pada percakapan tersebut Santi menjelaskan anggota keluarga yang ada dalam foto. Kesimpulan yang dapat diambil data (3) dan (4) termasuk muatan budaya dalam bentuk keakraban. Kedekatan antarpribadi dapat

dinilai dengan beberapa hal seperti mengenali satu sama lain, berbagi informasi satu sama lain, aturan-aturan yang berlaku yang dapat menumbuhkan sikap kebersamaan serta keakraban (Aw, 2011).

3.1.2. Keakraban

Dalam budaya Indonesia yang telah turun temurun digunakan, kesantunan merupakan salah satu bagian penting. Kesantunan mencakup beberapa hal seperti bahasanya maupun tingkah laku terhadap manusia lain. Menurut Mislikhah (2014) apabila seseorang berbicara dan dapat menggunakannya dengan baik maka tercermin kesantunan dalam tutur katanya. Kesantunan perilaku manusia lebih mudah dinilai karena perilaku merupakan hal pertama yang dilihat dengan mata telanjang. Kesantunan perilaku biasanya mencerminkan pula pribadi manusia itu. Berikut ini paparan data mengenai kesantunan.

(1)



Gambar 1. Melambaikan tangan

(2)



Gambar 2. Bersalaman

(3) **Praktikkanlah percakapan antara Santi dan Sarah!**

Santi : “Selamat pagi, kenalkan nama saya Santi. Siapa nama Anda?”

Sarah : “Pagi, nama saya Sarah.”

Santi : “Sarah, Anda berasal dari mana?”

Sarah : “Saya berasal dari Amerika. Bagaimana dengan Santi?”

Santi : “Saya asli Indonesia. Anda tinggal di mana?”

Sarah : “Saya tinggal di Jakarta. Bagaimana dengan Santi?”

Santi : “Saya juga tinggal di Jakarta.”

Sarah : “Apa pekerjaan Anda?”

Santi : “Saya mahasiswa.”

Sarah : “Oh, begitu. Saya juga mahasiswa”

Santi : “Senang bertemu dengan Anda.”

Sarah : “Saya juga.”

Santi : “Sampai jumpa.”

Sarah : “Sampai jumpa.”

(Novianti & Nurlaelawati, 2016)

Data (1) dan data (2) adalah gambar yang menunjukkan kesantunan dalam perilaku. Data (1) merupakan gambar sedang menyapa orang lain dengan lambaian tangan. Data (2)

gambar orang yang sedang bersalaman, bersalaman termasuk kesantunan dalam perilaku. Bersalaman biasanya identik dengan budaya Indonesia. Biasanya dilakukan saat berkenalan dengan orang lain ataupun bertemu orang lain. Menurut Mislikhah (2014), kesantunan dalam berperilaku adalah tindakan ketika bersikap dalam situasi tertentu. Kesantunan saat bertemu dengan orang lain, mengantri, berbicara dengan orang lain dan perilaku-perilaku yang lain memiliki tata cara yang berbeda-beda.

Data (3) adalah percakapan dua orang yang belum mengenal. Mereka berkenalan secara sengaja di suatu tempat. Percakapan ini terjadi dengan faktor ketertarikan untuk mengenal satu sama lain, percakapan dimulai oleh tokoh Santi "Selamat pagi, kenalkan nama saya Santi. Siapa nama Anda?". Kemudian dijawab oleh tokoh Sarah, "Pagi, nama saya Sarah.". Percakapan tersebut berlanjut hingga mengarah pada pekerjaan satu sama lain. Pada percakapan ini termasuk dalam kesantunan dalam hal komunikasi interpersonal, komunikasi interpersonal adalah komunikasi dengan proses berkembang, yang diawali dengan pengenalan secara singkat kemudian diteruskan dengan topik yang mendalam (Hardjana, 2007). Faktanya dalam kehidupan bermasyarakat, juga seringkali ditemui contoh kesantunan seperti dalam data (3). Biasanya terjadi apabila dua orang yang berada dalam satu situasi, percakapan tersebut dibangun dengan unsur kesantunan juga agar tidak ada kecanggungan pada situasi tersebut.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa muatan budaya untuk kebutuhan komunikasi dasar pelajar asing yang disajikan dalam buku 'Sahabatku Indonesia Tingkat A1' terdiri atas dua aspek yaitu kesantunan dan keakraban. Dalam analisis tentang keakraban ditemukan empat data yang ditemukan pada unit 1 dan unit 2. Pada analisis tentang kesantunan ditemukan dua data yang ditemukan pada unit 1 dan unit 2. Topik pada unit 1 adalah menyapa, unit 2 membahas tentang berkenalan. Bahasan mengenai keakraban dan kesantunan sesuai dengan topik yang ada pada unit 1 dan unit 2. Kesantunan dan keakraban secara tidak langsung menjadi inti muatan budaya dalam berkomunikasi. Hal tersebut juga didukung oleh intonasi saat berkomunikasi dengan mitra tutur. Sikap kesantunan dan keakraban antar sesama menjadi penentu tingkat kesopanan manusia.

Daftar Rujukan

- Aw, S. (2010). *Komunikasi sosial budaya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Duranti, A. (1997). *Linguistic anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hardjana, A.M. (2007). *Komunikasi intrapersonal dan interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hasanah, S.K., Thenaya, N.A.I.S., Ghusmalia, V., & Rahmawati, L.E. (2018). Muatan kearifan lokal dalam buku ajar BIPA "Sahabatku Indonesia". *Proceedings of Seminar Nasional Sastra, Pedagogik, dan Bahasa (SAGA)*, 1(1), 170–178. Retrieved from <http://seminar.uad.ac.id/index.php/saga/article/view/130>
- Iskandarwassid & Sunendar, D. (2009). *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: Pascasarjana UPI dan PT Remaja Rosdakarya.
- Kasim, U. (2004). Classroom interaction in the English Department speaking class at State University of Malang. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 11(3), 1–12. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/101>
- Liliweri, A.L. (2003). *Makna budaya dalam komunikasi antarbudaya*. Yogyakarta: LKIS Yogyakarta.
- Miles, B.M. & Huberman, A.M. (2007). *Analisis data kualitatif: Buku sumber metode-metode baru*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mislikhah, St. (2014). Kesantunan berbahasa. *Ar-Raniry: International Journal of Islamic Studies*, 1(2), 285–296. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/jar/article/view/7384>

- Muliastuti, L. (2016). *BIPA pendukung internasionalisasi bahasa Indonesia*. Paper presented at Seminar Nasional Politik Bahasa di Universitas Tidar Magelang, 19 October 2016.
- Mulyana, D. & Rakhmat, J. (2009). *Komunikasi antarbudaya: Panduan berkomunikasi dengan orang-orang berbeda budaya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, R.K., Waluyo, H.J., & Winarni, R. (2017). BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) sebagai upaya internasionalisasi universitas di Indonesia. *Proceedings of The 1st Education and Language International Conference*, 1(1), 726-732. Retrieved from <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1294>
- Novianti, N., & Nurlaelawati, I. (2016). *Buku Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Sahabatku Indonesia Tingkat A1*. Jakarta: Pusat Pengembangan Strategi dan Diplomasi Kebahasaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Rushkan, A. (2007). *Pemanfaatan keberagaman budaya Indonesia dalam pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)*. Paper presented at Seminar Pengajaran Bahasa Indonesia Pertemuan Asosiasi Jepang-Indonesia di Nanzan Gakuen Training Center, Nagoya, Jepang, 10-11 November 2007.
- Saputri, S. (2018). *Muatan budaya Indonesia dalam buku ajar BIPA Sahabatku Indonesia A1*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-indonesia/article/view/71370>
- Scharf, M., & Maysel, O. (2001). The capacity for romantic intimacy: Exploring the contribution of best friends and marital and parental relationships. *Journal Of Adolescence*, 24(3), 379–399. doi: 10.1006/jado.2001.0405
- Suyitno, I. (2004). *Pengetahuan dasar BIPA: Pandangan teoritis belajar bahasa*. Yogyakarta: CV Grafika Indah.
- Suyitno, I. (2006). *Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (Teori, strategi dan aplikasi pembelajarannya)*. Yogyakarta: CV Grafika Indah
- Wahyudi, I. (2006). Hubungan antara kepadatan, toleransi sosial, keakraban dengan rasa sesak di pemukiman padat perkotaan. *Jurnal Psikologi*, 2(1), 1–11. Retrieved from <https://ejournal.up45.ac.id/index.php/psikologi/article/view/46>
- Wibawa, S. (2013). *Mengukuhkan pembelajaran bahasa, sastra, dan budaya daerah sebagai muatan lokal*. Sukoharjo: Paper presented at Konferensi Internasional Budaya Daerah III, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo, 7-8 December 2013.
- West, R., & Turner L.H. (2008). *Pengantar teori komunikasi (analisis dan aplikasi)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Wojowasito, S. (1976). *Perkembangan ilmu bahasa (Linguistik) abad 20*. Bandung: Shinta Dharma.



Sacrifice - Loyalty – Love: Phenomenological Portrait in The Case Study of Lagon Dharma Kasetyan

Ludira – Setya – Tresna: Potret Fenomenologi dalam Studi Kasus Lagon Dharma Kasetyan

Lutfi Zibahnul Aziz, Teguh Tri Wahyudi*

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

*Penulis korespondensi, Surel: teguh.tri.fs@um.ac.id

Paper received: 02-08-2021; revised: 14-08-2021; accepted: 30-08-2021

Abstract

Descriptively formulated three objectives in this article consisted of: (1) Portrait of the ludira fragment in the lyrics of the Dharma Kasetyan song, (2) Portrait of the setya fragment in the Dharma Kasetyan song, and (3) The portrait of the Tresna fragment in the Dharma Kasetyan song. A qualitative descriptive research method was used with the data collection techniques for the document studies in the form of compositions of poetry and recordings of performances on the youtube page. The collected data was then dissected using a phenomenological approach that focuses on portraits of Ludira, Setya and Tresna. Based on the data findings and discussion, three conclusions can be drawn. First, the whole fragment contains about dharma (good behavior performed by humans) and loyalty (setya); Second, it is an act of human sacrifice that pours out everything until it bleeds (ludira); and Third, consciously to suffer for love (tresna). The story of loyalty and dharma in life is not only a love story between two lovebirds, a man and a woman, but also the loyalty and love of parents for their children, as well as how loyal they are in keeping their promises.

Keywords: dharma kasetyan, phenomenology, ludira, setya, tresna

Abstrak

Secara deskriptif dirumuskan tiga hal yang dijadikan tujuan dalam artikel ini terdiri dari: (1) Potret fragmen ludira pada syair lagu Dharma Kasetyan, (2) Potret fragmen setya pada syair lagu Dharma Kasetyan, dan (3) Potret fragmen tresna pada syair lagu Dharma Kasetyan. Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan dengan teknik pengumpulan data studi dokumen berupa komposisi syair dan rekaman pementasan di laman youtube. Data terkumpul selanjutnya dibedah dengan pendekatan fenomenologi yang difokuskan pada potret ludira, setya dan tresna. Berdasarkan temuan data dan pembahasan dapat disimpulkan tiga rumusan. Pertama, keseluruhan fragmennya berisi mengenai dharma (perilaku baik yang dilakukan oleh manusia) dan kesetiaan (setya); Kedua, merupakan tindakan pengorbanan manusia yang mencurahkan segalanya sampai berdarah-darah (ludira); dan Ketiga, dengan sadar untuk menderita karena cinta (tresna). Kisah kesetiaan dan dharma dalam kehidupan tidak hanya cerita cinta antara dua sejoli lelaki dan perempuan, namun juga kesetiaan dan cinta orang tua terhadap anaknya, juga bagaimana kesetiaan dalam memegang teguh pada janji.

Kata kunci: dharma kasetyan, fenomenologi, ludira, setya, tresna.

1. Pendahuluan

Laku dharma kasetyan, kala kalaning agesang.

Anut lakuning jantra, lelakon kang sinandhang.

(Lagu Dharma Kasetyan, Teguh Tri Wahyudi)

Sebuah kutipan yang menggambarkan jalan dharma perjalanan hidup manusia dengan segala pergulatan, salah satunya adalah pergulatan romantisme. Pergulatan romantisme sebagai salah satu yang sering ditemukan sebagai pokok pikiran dalam berbagai karya sastra, baik prosa atau puisi. Fakta pergulatan romantisme inilah selanjutnya dijadikan objek dalam penelitian ini.

Terdapat 6 fakta tentang romantisme sebagai berikut: *Pertama*, Romeo and Juliet, yang menceritakan perjuangan dua sejoli mempertahankan kesetiaan dan cinta di tengah konflik antar keluarga (Mahliatussikah, 2017); *Kedua*, Sangkuriang yang menceritakan tentang kisah asmara Sangkuriang sebagai anak kepada Dayang Sumbi sebagai ibunya (Supriadi, 2016); *Ketiga*, kisah Malin Kundang, muatan cerita kesetiaan yang tidak hanya dalam hubungan asmara pria dan wanita, namun juga hubungan antar anak dan orang tua yang berakhir dengan kutukan menjadi batu sebagai anak durhaka (Budiman, 2011); *Keempat*, Cerita Layla Majnun yang menceritakan tentang rasa cinta Majnun kepada Layla menyebabkan dia gila dan setiap waktu setia menyenandungkan syair – syair cinta kepada Layla (Asmarani, 2012); *Kelima*, cerita Ramayana yang menceritakan kesetiaan Prabu Rama dalam membawa kembali cintanya Dewi Sinta (Nurdiyantoro, 2003); *Keenam*, cerita dari Dewa Brata yang teguh setia dalam dharma sebagai kesatria Hastinapura dan kesetiannya kepada kekasihnya, Dewi Amba (Suwarna, 2011).

Berdasarkan enam fakta karya sastra sebelumnya, timbullah pertanyaan tentang pengumpulan romantisme dalam bentuk karya sastra musikal. Karya sastra musikal dipahami sebagai suatu hasil proses alih wahana sastra dari bentuk cerpen, novel, puisi atau yang lain menjadi bentuk musik (Dandes, 2021). Salah satu contohnya adalah produk alih wahana puisi “*Bunga dan Tembok*” karya Widji Tukul menjadi media bercerita melalui musik. Hal tersebut sudah merupakan karya sastra musikal (Fitriyanto, 2018). Selain dalam bahasa Indonesia, dalam bahasa Jawa-pun banyak juga ditemui karya sastra musikal. Sebut saja salah satu contoh dalam bentuk suatu gendhing yang cakepan/ liriknya merupakan salah satu tembang macapat, tengahan, ataupun sekar ageng (Handayani, 2019).

Berdasarkan pelacakan <https://um.ac.id/berita/langen-swara-dulgambes-dolan-gamelan-besi-jamus-kuning/>, ada sebuah pementasan menarik, yaitu pagelaran Langen Swara Dulgambes yang disajikan oleh mahasiswa paket Jawa Jurusan Sastra Indonesia Universitas Negeri Malang. Konser tersebut merupakan konser yang menyajikan 10 hasil karya sastra musikal berbahasa Jawa dan Indonesia. Ternyata setelah ditelusuri juga di laman Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=S7Lk47ouTmg&t=8239s>, ditemukan sajian berbagai karya lagon yang diciptakan oleh Teguh Tri Wahyudi, seorang akademis Universitas Negeri Malang di Jurusan Sastra Indonesia. Salah satu yang menarik adalah lelagon Dharma Kasetyan. Lelagon selanjutnya ditetapkan sebagai objek material dalam penelitian ini.

Identifikasi masalah di dalam lagon Dharma Kasetyan, meliputi unsur kesetiaan yang terkait atas fenomena *ludira* (pengorbanan), *setya* (kesetiaan), dan *tresna* (cinta). Adapun pokok pembahasan difokuskan pada: (1) Potret fragmen *ludira* pada syair lagu Dharma Kasetyan, (2) Potret fragmen *setya* pada syair lagu Dharma Kasetyan, dan (3) Potret fragmen *tresna* pada syair lagu Dharma Kasetyan.

2. Metode

Metode deskriptif kualitatif diterapkan dengan teknik pengumpulan data berupa studi dokumen. Pemilihan topik penelitian yang berupa teks syair Lagon Dharma Kasetyan. Proses

analisis data sebagai berikut: Pertama, reduksi data berupa tahap penyederhanaan, penggolongan, dan pembuangan data yang tidak relevan; Kedua display data (penyusunan data secara sistematis); dan Ketiga kesimpulan verifikasi berupa pencarian korelasi signifikansi dan diferensiasi makna data terkumpul sebagai bahan penarikan kesimpulan (Rijali, 2019).

Objek formal dari penelitian ini adalah ilmu fenomenologi. Fenomenologi dipahami sebagai studi tentang pengalaman dan bagaimana pembentukan pengalaman tersebut. Pengalaman yang dimaksud adalah pengalaman subjektif dan intensionalitasnya (Rahardjo, 2018). Fenomenologi dianggap sebagai aliran tentang pembicaraan fenomena atau segala sesuatu penampakkan diri (Vivi, Anathasia, & -Mohammad, 2019). Sebuah tradisi pengkajian untuk mengeksplorasi pengalaman manusia (Nindito, 2005; Rahardjo, 2018). Asumsi dasarnya adalah keaktifan manusia dalam pemahaman dunia sekelilingnya yang terwujud sebagai pengalaman hidup dan partisipasi aktif interpretasi pengalaman tersebut (Ahimsa-putra, 2012). Objek penelitiannya adalah peristiwa dalam syair lagu Dharma Kasetyan yang berisi cuplikan cerita Malin Kundang, Sangkuriang, Rama-Shinta, dan Bhisma Dewabrata. Keseluruhan cerita yang berisi fenomena pengorbanan, kesetiaan dan cinta.

3. Hasil dan Pembahasan

Dharma Kasetyan merupakan salah satu lagu yang diimplementasikan pada gamelan dan digarap dalam bentuk gendhing lagon. Lagu ini, terdiri dari empat fragmen yaitu: Pertama, kisah Malin Kundang dengan ibunya; Kedua, kisah Sangkuriang; Ketiga, kisah Rama dan Shinta; dan keempat, cerita Dewabrata dan Dewi Amba. Berikut ini uraian lebih lanjut berbagai fragmen dan cuplikan syair dalam lagu Dharma Kasetyan.

DHARMA KASETYAN

*Laku dharma kasetyan, kala kalaning agesang.
Anut lakuning jantra, lelakon kang sinandhang.*

*Yen dadi anak kudu bekti mring rama ibu.
Amituhu marang dhawuh aja tumindhak rusuh.
Dha elingana lelakone malin kundang, nglali wong tuwa nora setya.
Sinebda dadi reca anak duraka.*

*Wong tuwa marang putra abot laku kadharman.
Aja tumindak nistha ngrusak tata pranatan.
Dha elingana lelakone sangkuriang, dharma wong tuwa marang putra.
Senadyan kebanjur tresna wurung bebrayan.*

*Yen laku jejodhoan abot laku kasetyan.
Tresna kang tanpa sarat sarananing bebrayan.
Dha elingana lelakone rama sinta, kesurang-surang jro bebrayan.
Senadyan totohan nyawa manggih nugraha.*

*Yen ngucap janji kudu abot sanggane iku.
Netepi jroning laku solaha kudu patut.
Dha elingana lelakone dewa brata, sumpah prasetya laku wadat.
Bebungah sang dewi amba prapteng pralaya.*

Dari kutipan syair lagu dharma kasetyan tersebut ditemukan empat fragmen cerita yang bertemakan pengorbanan, kesetiaan, dan cinta. Dengan ringkasan cerita sebagai berikut.

a. Malin Kundang

Maling Kundang adalah cerita rakyat populer dengan alur kisah penceritaan fenomena pengorbanan, kesetiaan, dan cinta seorang ibu kepada anaknya. Cerita ini disajikan dalam fragmen satu di dalam lagon Dharma Kasetyan. Dalam penelitian Ronidin (Ronidin, 2011). Narasi singkatnya berawal dari pengalaman hidup Mandeh Rubayah dan Malin Kundang. Hubungan ibu dan anak dari kampung nelayan Pantai Air Manis di wilayah Padang Sumatera Barat. Ibu yang sayang pada anaknya dengan sifat penurut dan rajin membantu. Keseharian ibu sebagai penjual kayu penunjang tercukupinya hidup mereka berdua. Saat Malin Kundang dewasa, pilihan merantau seperti tradisi masyarakat Padang juga dilakukannya. Dalam perantauan inilah Malin Kundang mengalami kesuksesan.

Pada suatu waktu ia memutuskan pulang ke kampung Pantai Air Manis menggunakan perahu besar miliknya. Pakaian mewah dan anak buah yang banyak membuktikannya sebagai saudagar yang sukses. Saat kapal berlabuh di Pantai Air Manis, masyarakat nelayan takjub melihatnya. Mereka melihat Malin Kundang yang berpakaian mewah. Namun, mereka hafal kalau itu wajah Malin Kundang. Salah seorang diantara mereka segera memberikan kabar Mandeh Rubayah, anaknya yang merantau sekarang sudah pulang.

Penantian dan doa seorang ibu selama bertahun-tahun sudah terkabulkan. Anaknya yang lama hidup di perantauan sekarang sudah pulang. Ia pun segera pergi ke pantai menjumpai anaknya yang telah lama meninggalkan kampung halaman. Namun, saat menjumpai anaknya ternyata ada tanggapan berbeda dari si Malin Kundang. Karena rasa malu mengakui orang tuanya, dan ia sekarang sudah bersanding dengan perempuan cantik jelita ia lupa dengan asal usulnya. Meski ibunya mengiba dan mengingatkan jika Malin Kundang adalah anaknya, ternyata Malin Kundang tetap tidak mengakui ibunya.

Memang ibunya sekarang sudah tua dan compang camping. Tapi sebagai seorang ibu tidak akan lupa dengan anaknya. Beragam umpatan dan tindakan kasar anaknya membuatnya marah. Kemarahannya berujung pada kutukan anak durhaka. Saat kata diucapkan saat itu pula Malin Kundang berusaha bersimpuh memohon ampunan. Sumpah terlanjur diucapkan dan tidak bisa dicabut. Malin Kundang terpenjara di arca batu akibat kedurhakaan yang ia perbuat.

b. Sangkuriang

Kisah Sangkuriang secara singkat disarikan berdasarkan sajian dalam penelitian Haliza dan Kuntarto (2020). Narasi singkat dimulai tokoh Dayang Sumbi putri Raja Sumbing Prabangkara yang sangat cantik menawan tersiar penjuru jadi rebutan. Ia terpaksa disembunyikan oleh ayahnya di tengah hutan dan hanya ditemani seekor anjing bernama Tumang. Ia gemar menenun. Saat ia menenun, alat tenunnya jatuh, lalu ia berucap "Siapa yang dapat mengambilkan alat tenunku, jika laki-laki akan kujadikan suami, jika perempuan akan kujadikan adik". Tanpa diketahui Dayang Sumbi, si Tumang sudah mengambil alat tenun dan membawa kehadapannya. Sementara Dayang Sumbi sudah terlanjur berucap, sebuah sumpah yang tidak dapat ditarik kembali. Ia pun harus menikahi si Tumang, dan menjadikannya sebagai suami, meskipun berwujud binatang.

Si Tumang sebenarnya adalah dewa yang menjalani hukuman, ketika purnama ia berubah menjadi manusia. Akibat pernikahannya dengan Dayang Sumbi, mereka dikarunia seorang anak. Saat terlahir berwujud manusia utuh dan diberi nama Sangkuriang. Saat tumbuh

menjadi anak-anak, Sangkuriang selalu menyakiti si Tumang. Ia tidak tahu jika itu sebenarnya adalah ayahnya. Suatu ketika, saat ibunya memasak, Sangkuriang menumpahkan bejana untuk menanak nasi. Ibunya marah dan langsung memukul kepala Sangkuriang dengan centong. Kepalanya terluka dan ia juga diusir oleh ibunya.

Setelah sekian lama berselang, Sangkuriang semakin tampan dan gagah perkasa. Suatu ketika ia menemui wanita cantik jelita. Ia sangat terpesona dan ingin menikahnya. Namun ia tak mengetahui bahwa wanita tersebut merupakan Dayang Sumbi ibunya. Dayang Sumbi yang juga jatuh cinta kepada Sangkuriang tahu bahwa ia merupakan anaknya ketika memegang kepalanya dan terdapat bekas luka, seketika ia ingat bahwa ini merupakan anaknya. Dengan terpaksa, untuk menggagalkan pernikahan tersebut, Dayang Sumbi minta syarat untuk dibuatkan danau dengan perahunya dalam semalam. Sangkuriang menyanggupinya segera ia mengerahkan kuriang untuk membantunya. Setengah malam berlalu sangkuriang hampir menyelesaikan perahunya. Dayang Sumbi mengetahui hal tersebut bersiasat untuk membangunkan ayam dan berkokok selayaknya hari sudah pagi. Mendengar kokok ayam tersebut, kuriang kuriang segera lari dan sangkuriang sangat marah karena pekerjaannya belum selesai. Segera ia menendang keras perahunya menjadi gunung tangkuban perahu dan mengejar dayang sumbi hingga sampai ke gunung putri sampai menjelma menjadi bunga jaksi. Sangkuriang tetap mencari hingga tersesat ke alam gaib.

c. Ramayana

Ramayana adalah sebuah epos yang dikisahkan oleh Walmiki (Griffith, 1873). Wiracarita kisah percintaan tokoh Rama, Sinta, dan Rahwana. Narasi singkat diawali fragmen sayembara kerajaan Manthili. Pemenang sayembara berhak menjadi suami Sinta putri raja Manthili. Rama yang dalam pengembaraannya turut di sayembara, dan ia memenangkan sayembara tersebut. Sementara Rahwana dating terlambat datang di sayembara. Rahwana menganggap Sinta titisan Widowati (istri Rahwana). Tapi ia sudah kalah dengan Rama dalam memperebutkan Sinta. Rahwana selalu berusaha mendapatkan Sinta. Saat di hutan Dandaka, ia bersiasat menculik Sinta. Dengan bantuan Kalarica ia berhasil menculik Sinta dan membawanya ke Alengka. Sinta ditempatkan di Taman Argasoka.

Rama yang mengetahui istrinya diculik, berusaha mencari Sinta. Informasi dari Jatayu yang melihat Rahwana membawa Sinta. Saat Jatayu berusaha merebutnya, ia kalah dalam peperangan melawan Rahwana. Rama seketika menjadi orang linglung karena ditinggal istrinya. Ia berusaha mencari istrinya kemana-mana. Saat sampai di wilayah Kiskenda, ia dimintai pertolongan oleh Sugriwa untuk melawan Subali kakaknya. Atas bantuan Rama, Subali dapat dikalahkan dan Sugriwa bertahta menjadi raja di Kiskenda. Sebagai wujud balas budi, Sugriwa dan pasukannya bersedia membantu Rama menemukan Sinta.

Anoman senopati kerajaan Kiskenda sanggup mencari Sinta yang diculik Rahwana. Dalam sekejap mata, ia sudah sampai di Alengka. Saat ia mengetahui Sinta di Taman Argasoka, ia segera memberikan pesan Rama kepada Sinta. Setelah itu, Anoman membuat kerusuhan di Alengka dan ditangkap oleh pasukan Rahwana. Anoman mampu membakar istana Alengka. Setelah itu Anoman kembali menemui Rama. Saat bertemu Rama, Anoman menceritakan kerajaan Alengka. Rama dan pasukan Kiskenda segera bersiap berperang melawan Rahwana. Dalam peperang itu Rahwana dikalahkan. Dan Rama bersatu kembali bersama Sinta.

d. Dewabrata Bhisma

Dewabrata atau Bhisma adalah salah satu tokoh sentral dalam wiracarita Mahabharata (Mahardika, 2020). Dewabrata merupakan putra Raja Sentanu dengan Dewi Gangga di Hastinapura. Dewi Gangga adalah putri dari kahyangan dan ia tidak bisa merawat Dewabrata. Masa balita Dewabrata disusui oleh Setyawati. Karena ia mampu menyusui Dewabrata, ia diangkat menjadi permaisuri. Perkawinan Setyawati dengan Raja Sentanu melahirkan dua orang anak Citragada dan Citrawirya. Setyawati menginginkan anaknya sebagai pengganti raja di Hastinapura. Dewabrata bersedia untuk tidak menjadi raja dan bersumpah tidak akan menikah serta ia akan mengabdikan hidupnya menjadi benteng di kerajaan Hastina.

Citragada meninggal di usia muda dan Citrawirya berhak menjadi raja. Saat ada sayembara di kerajaan Kasi, Dewabrata menjadi wakil Citrawirya dalam sayembara. Dewabrata mampu memenangkan sayembara dengan hadiah tiga orang putri bernama Amba, Ambika, dan Ambalika. Saat ketiga putri ini tahu akan dinikahkan dengan Citrawirya, Dewi Amba menolak. Ia bersikukuh menjadi istri Dewabrata sebagai pemenang sayembara. Setelah beberapa lama bersitegang, Dewabrata yang telah bersumpah tidak akan menikah, menolak Dewi Amba. Sementara Dewi Amba bersikukuh menjadi istri Dewabrata atau menemui kematian. Hal yang tak terduga terjadi. Saat Dewabrata mengusir Dewi Amba dengan senjatanya, Dewi Amba menusukkan tubuhnya ke senjata tersebut. Sebelum meninggal, ia bersumpah akan menuntut balas melalui titisannya. Dewabrata bersedia memenuhi sumpah yang diucapkan Dewi Amba.

Dalam perang Baratayuda, Dewi Amba menitis ke tokoh Srikandi. Ketika Dewabrata yang sudah berganti nama menjadi Bisma, berhadapan dengan Srikandi di medan laga ia pun meletakkan senjatanya dan menanggalkan perisainya. Saat itu pula anak panah Arjuna menembus tubuh Bisma. Bisma sudah menepati sumpah yang diucapkannya pada saat kematian Dewi Amba.

3.1. Potret Fenomena Ludira

Potret fenomena ludira dipahami sebagai pengorbanan di dalam kehidupan. Ludira berarti darah (getih) yang berasal dari bahasa kawi dan memiliki padanan kata rudira (Poerwadarminta, 1993). Dalam kebudayaan jawa kata ludira tidak hanya bermakna wantah darah, namun juga bermakna pengorbanan. Karena penggambaran orang jawa pengorbanan itu selalu berdarah darah (kuthah ludira). Maka kata ludira saya gunakan untuk menggambarkan potret pengorbanan dalam tembang Dharma Kasetyan.

Cinta ada hubungannya dengan alam mimpi, alam bawah sadar maupun alam sadar dan bersinggungan dengan segala perjuangan, pengorbanan, dan penderitaan. Tanpa mengalami tragedi, perasaan cinta kurang membekas, kurang mendalam, dan kurang berpengalaman. Cinta juga penuh rasa kasmaran yang membawa emosi ke dalam kehidupan yang indah dan mengasyikkan. Seseorang dapat tersenyum dan tertawa karena cinta, namun juga bisa menangis dan merintih karenanya (Buntari, 2003). Seseorang akan berkepribadian baik, halus, dan santun karena cinta, namun dapat juga ia bersikap buruk, kasar, dan brutal karena cinta. Pengorbanan berupa pertukaran segala rasa yang terkadang menyakitkan, memalukan, mencemaskan, dan menuntut kondisi mental dan fisik (Rahayu, Adelina, Kamal, Widayanto, & Hadi, 2019). Pengorbanan terkadang mengarah pada perilaku relasi positif dan negatif yang menyita waktu, tenaga, dan harta. Pengorbanan dikenali dengan delapan jenis meliputi: rasa

cemburu, kebersamaan, pertikaian, rasa cemas, waktu, karakter egois terhadap pasangan, penderitaan, kemalasan, dan sakit hati (Vivi et al., 2019). Berikut disajikan kutipan lagu Dharma Kasetyan fragmen 1

Data 1: Fragmen 1 lagon Dharma Kasetyan tentang “Malin Kundang”.

Syair	Terjemahan
<i>Yen dadi anak kudu bekti mring rama ibu.</i>	Kalau menjadi seorang anak harus patuh kepada bapak dan ibu
<i>Amituhu marang dhawuh aja tumindhak rusuh.</i>	Menurut kepada ucapannya jangan sampai bertindak nakal
<i>Dha elingana lelakone malin kundang, nglali wong tuwa nora setya.</i>	Ingatlah kisah malin kundang, melupakan orang tua tidak setia
<i>Sinebda dadi reca anak duraka.</i>	Terkutuklah menjadi batu anak durhaka

Pada data 1 digambarkan dalam fragmen 1 fenomena pengorbanan seorang ibu kepada anaknya. Ibu malin yang sangat sayang terhadap anaknya, sang ibu berkorban untuk rela ditinggal jauh anaknya merantau. Karena faktanya, fenomena yang terjadi di masyarakat dewasa ini ketika seorang orang tua yang ditinggal pergi jauh akan berkorban perasaan berkorban untuk tidak bersama maka timbullah rasa rindu. Begitu juga dengan ibu malin. Ketika malin merantau ibu malin merasa tersiksa ketika ditinggal oleh anaknya. Selain itu, untuk memberi pelajaran kepada anaknya ibu malin juga berkorban mengutuk anaknya menjadi batu.

Pada data 2 digambarkan dalam fragmen 2 tentang pengorbanan anak kepada orang tua. Namun dalam cerita Sangkuriang ini, sebenarnya pengorbanan cinta antara sosok lelaki dan perempuan.

Data 2: Fragmen 2 lagon Dharma Kasetyan tentang “Sangkuriang”.

Syair	Terjemahan
<i>Wong tuwa marang putra abot laku kadharman.</i>	Orang tua kepada anak sangat berat laku darmanya
<i>Aja tumindak nistha ngrusak tata pranatan.</i>	Jangan berbuat nista merusak tata aturan
<i>Dha elingana lelakone sangkuriang, dharma wong tuwa marang putra.</i>	Ingatlah kisah sangkuriang, darma orang tua kepada anak
<i>Senadyan kebanjur tresna wurung bebrayan.</i>	Walaupun terlanjur cinta namun tidak jadi menjalin hubungan.

Karena ketidaktahuan Sangkuriang bahwa Dayang Sumbi adalah ibunya dan sebaliknya Dayang Sumbi juga tidak mengetahui bahwa Sangkuriang adalah anaknya. Maka terjalinlah hubungan cinta, dan ketika mengetahui bahwa Sangkuriang adalah anak dari Dayang Sumbi, dia memutuskan untuk tidak melanjutkan hubungan. Dalam fenomena ini dayang sumbi

berkorban tidak menjadikan Sangkuriang sebagai suaminya, manun mengembalikan hubungan yang semestinya yaitu hubungan ibu dengan anak. Di sisi lain, Sangkuriang juga penuh dengan pengorbanan. Ketika disebut diatas Dayang Sumbi mengetahui bahwa Sangkuriang adalah anaknya, untuk membatalkan lamaran Sangkuriang dengan cara Dayang Sumbi mengajukan sebuah permintaan. Yaitu Sangkuriang bisa memperistri Dayang Sumbi ketika sudah mampu membuat sebuah perahu yang sangat besar dalam waktu semalam saja sebelum ayam berkokok. Dilaksanakanlah permintaan itu. Namun sampai ayam berkokok, perahu itu belum selesai. Maka gagal perjuangan dari Sangkuriang dan mengakui kesalahan bahwa Dayang Sumbi adalah orang tuanya.

Pada data 3 digambarkan dalam fragmen 3 tentang pengorbanan dalam kisah Ramayana. Sebenarnya potret fenomena pengorbanan dalam kisah ini adalah sangat kompleks. Karena menceritakan potret pengorbanan dari Rama, pengorbanan Shinta, dan Pengorbanan Rahwana. Namun dalam tembang Dharma Kasetyan ini hanya membahas tentang kisah Rama dan Shinta. Sudah sangat jelas pengorbanan dari seorang Rama dan Shinta. Demi mempertahankan cintanya, Shinta rela untuk menjalani hukuman di taman Argasoka ketika diculik oleh Rahwana.

Data 3: Fragmen 3 lagon Dharma Kasetyan tentang “Rama dan Shinta”

Syair	Terjemahan
<i>Yen laku jejodhoan abot laku kasetyan.</i>	Kalau dalam perjodohan, sangat berat menjalankan kesetiaan.
<i>Tresna kang tanpa sarat saraning bebrayan.</i>	Cinta yang tanpa sarat sarana kehidupan
<i>Dha elingana lelakone rama sinta, kesurang-surang jro bebrayan.</i>	Ingatlah kisah rama dan sinta, menjalani kehidupan yang sangat sengsara
<i>Senadyan totohan nyawa manggih nugraha.</i>	Meskipun nyawa menjadi taruhannya, namun mencapai anugrah.

Dibalik Shinta yang diculik oleh Rahwana, sebenarnya ada alasan lain mengapa shinta berada di taman Soka. Hal tersebut terjadi karena sumpah shinta ketika sayembara gandhewa di negeri Manthili. Shinta bersumpah ia rela menderita selama 12 tahun asalkan ia dapat diperistri oleh Rama (Griffith, 1873). Maka ketika berada di taman Arga Soka itu, merupakan sarana pengorbanan penebusan sumpah Shinta.

Di sisi seorang Rama, ketika ingin mengambil kembali istrinya dari cengkraman Rahwana, ia sampai mengorbankan jiwa dan raganya mengerahkan seluruh kekuatannya untuk menggempur Alengka dan membawa Shinta kembali ke Pancawati. Dalam pengorbanan Rama ini relevan dengan keadaan sekarang, ketika seorang laki laki mencintai seorang wanita maka apapun miliknya akan dikerahkan akan dikorbankan asalkan mampu hidup bersama dengan wanita yang ia kasihi dan dicintai.

Pada data 4 digambarkan dalam fragmen 4 tentang potret fenomena pengorbanan dari Dewi Amba dan Raden Dewabrata.

Data 4: Fragmen 4 lagon Dharma Kasetyan tentang “Dewabrata”.

Syair	Terjemahan
<i>Yen ngucap janji kudu abot sanggane iku.</i>	Ketika mengucapkan janji, beratlah tanggung jawabnya
<i>Netepi jroning laku solahé kudu patut.</i>	Menetapi dalam perilaku yang sesuai
<i>Dha elingana lelakone Dewabrata, sumpah prasetya laku wadat.</i>	Ingatlah kisah Dewabrata, bersumpah untuk hidup wadat (membujang tidak beristri)
<i>Bebungah sang dewi amba prapteng pralaya.</i>	Mendapat anugrah dewi amba di penghujung kematiannya.

Rasa cinta yang menjerat keduanya menyebabkan keduanya harus berkorban. Karena Dewabrata sudah bersumpah untuk hidup sebagai brahmacari maka secara otomatis ia hidup wadat, yaitu tidak menikah. Namun, ketika ia bertemu dengan Dewi Amba dia tertarik denganya. Tapi apalah daya sumpah sudah terucap. Begitupun dengan Dewi Amba, ia sangat mencintai Dewabrata dan kemana Dewabrata pergi ia selalu mengikuti. Pada akhirnya, Amba mati ditangan Dewabrata dan ia bersumpah akan menjemput ketika ajalnya tiba. Begitu juga Dewabrata, ketika perang Baratayuda tertancap seribu panah memenuhi tubuhnya ketika berperang melawan Srikandi dan dijemput oleh Dewi Amba untuk hidup bersama di Nirwana.

3.2. Potret Fragmen Setya

Potret fenomena setya dipahami sebagai kesetiaan karena dasar rasa cinta diciptakan pengarang sebagai inti pada lagu ini. Kata Setya (-tuhu) berarti tansah mantêp ing pasuwitane, ora gêlêm nglungani bêtendarane lsp. sênadyana wis ora ana pamrihe (ana bêbaya lsp); disêtyani: 1 dituhoni; 2 dijanjèni, disaguhi; sêtyan(-an) ak: sêmayan, kênعان. (Poerwadarminta, 1939) Yaitu tetap teguh dengan apa yang menjadi pengabdianya, tidak ingin meninggalkan tuannya, walaupun sudah tidak ada pamrih dan meskipun ada bahaya yang menerpa. Setya juga bisa berarti janji (prasetya). Berikut merupakan potret fenomena kesetiaan yang ada dalam fragmen lagon Dharma Kasetyan.

Pada fragmen 1, cerita Malin Kundang

Syair	Terjemahan
<i>Yen dadi anak kudu bekti mring rama ibu.</i>	Kalau menjadi seorang anak harus patuh kepada bapak dan ibu
<i>Amituhu marang dhawuh aja tumindhak rusuh.</i>	Menurut kepada ucapannya jangan sampai bertindak nakal

Dari pengertian ini sudah jelas bahwa Malin Kundang tidak setia dengan orang tuanya, ketika ia pergi merantau dan sukses ia lupa akan janjinya (prasetya) yang akan membahagiakan ibunya. Maka cerita ini adalah potret fenomena kedurhakaan dan ketidaksetiaan seorang anak terhadap orang tuanya.

Pada fragmen 2, cerita Sangkuriang

Syair	Terjemahan
<i>Wong tuwa marang putra abot laku kadharman.</i>	Orang tua kepada anak sangat berat laku darmanya

Sudah jelas dalam cerita tersebut Dayang Sumbi tidak mau menerima cinta Sangkuriang yang jelas itu anaknya dan tetap setia menjadi ibu dari seorang sangkuriang bukan menjadi istri dari Sangkuriang.

Pada fragmen 3, cerita Rama dan Shinta,

Syair	Terjemahan
<i>Yen laku jejodhoan abot laku kasetyan.</i>	Kalau dalam perjodohan, sangat berat menjalankan kesetiaan.
<i>Tresna kang tanpa sarat sarananing bebrayan.</i>	Cinta yang tanpa sarat sarana kehidupan

Berdasarkan kutipan tersebut, Fenomena potret kesetiaan dalam bait ini adalah kesetiaan Dewi Shinta yang menanti datangnya Prabu Sri Rama ke Alengka untuk membebaskannya dari cengkraman Rahwana. Shinta tetap setia kepada rama tidak mau memegang lelaki lain kecuali Rama itu sendiri. Kesetiaan Dewi Shinta kepada suaminya sangatlah terlihat ketika Sang Dewi berada di dalam taman Soka, Dewi Shinta yang sangat mencintai suaminya, merasa menderita hingga tubuhnya menjadi kurus kering tidak terurus tidak pernah makan, dan selalu tidur di lantai istana, tak pernah bersolek atau menyisir rambutnya, senantiasa menangis karena teringat kepada suaminya Prabu Rama (Pudjiastuti, 1983). Di sisi Rama, mampu saja mencari pengganti istrinya. Namun ia selalu setia, ia tidak mau memiliki istri selain Shinta. Dewi Shinta merupakan simbol perempuan utama yang banyak dikagumi orang karena keteguhan hati dan kesetiaannya.

Pada fragmen 4, cerita Bhisma Dewabrata dan Amba,

Syair	Terjemahan
<i>Yen ngucap janji kudu abot sanggane iku.</i>	Ketika mengucapkan janji, beratlah tanggung jawabnya
<i>Netepi jroning laku solahe kudu patut.</i>	Menetapi dalam perilaku yang sesuai

Konteks setya dalam potret fenomena Dewabrata lebih tepatnya adalah prasetya (janji) ia harus setia terhadap janjinya sebagai brahmachari yang harus hidup wadat. Ketika ia beringkar dengan janjinya maka gugurlah seluruh lelakunya didalam menjalani hidup sebagai brahmana wadat. Selain kesetiaan Bhisma, kesetiaan Amba juga sangatlah mengagumkan. Untuk bisa hidup bersama di dalam keabadian bersama kekasihnya, ia menanti di alam nantara (kata lain dari pralaya alam setelah kematian) sampai ia datang.

3.3. Potret Fragmen *Tresna*

Potret fenomena *tresna* dipahami sebagai rasa cinta. *Tresna* bermakna kn. 1 asih, mulunging ati marang liyan (tanpa hawa-nafsu); 2 ([x] marang) sênêng marang; ditrêsni. disihi. katrêsnan. mulunging ati marang liyan (Poerwadarminta, 1993). Dalam bahasa Indonesia *tresna* disebut cinta, atau dalam bahasa Inggris disebut love, dalam bahasa Arab disebut dengan mahabbah. Jadi *tresna* merupakan suatu rasa cinta, tanpa mementingkan hawa nafsu, hanya atas dasar rasa dari hati ke hati dalam diri manusia.

Cinta sebenarnya memiliki makna yang sangat luas. Rasa cinta itu tidak hanya cinta lelaki dan perempuan saja. Namun, cinta dapat berupa cinta kepada orang tua, cinta terhadap sesama teman, cinta kepada alam, cinta lelaki dan perempuan yang berujung pada jenjang pernikahan, dan yang melebihi segalanya adalah cinta Tuhan kepada hambanya (Qomariah, 2015). Banyak perspektif orang mengatakan bahwa cinta itu sulit untuk dijelaskan. Tetapi ada dasar yang sangat kuat, yaitu kata dari para leluhur Jawa:

“Witing tresna, jalaran saka kulina. Tuwuhing tresna sayekti wiwiting saka weteng munggah, banjur weteng mudhun, yen wis tinemu iku yekti tresna tanpa wangenan. Wangenane mung rasa kang padha gathuk”

Tumbuhnya rasa cinta itu karena terbiasa. Dan tumbuhnya cinta itu ketika melihat lawan jenis dari bagian perut naik, yang kedua melihat dari perut turun. Ketika hal tersebut sudah dilalui, maka cinta yang tumbuh adalah cinta yang tanpa batasan. Batasannya adalah hanya rasa yang saling memiliki.

Dan ketika cinta sudah dicapai maka akan membangun suatu suasana, yaitu suasana romantis., romantic /ro•man•tis/ bersifat seperti dalam cerita roman (percintaan); bersifat mesra; mengasyikkan; dengan arti ketika cinta telah tercapai isinya hanyalah hal ikhwal yang sangat mengasyikkan. Berikut adalah potret fenomena *tresna* dalam lagu Dharma Kasetyan:

Pada fragmen 1, penantian dari ibu malin adalah pengejawantahan dari rasa cintanya terhadap malin kundang. Ketika tidak ada rasa cinta yang tumbuh kepada anaknya, tidak mungkin hal tersebut terjadi. Fenomena yang terjadi tidak mungkin kalau seorang ibu tidak memiliki rasa cinta dan kasih terhadap anaknya. Namun dapat dikatakan cinta ini adalah cinta yang bertepuk sebelah tangan, malin sebagai seorang anak tidak membalas cinta ibunya namun, ia malah mengingkarinya maka timbullah istilah durhaka kepada orang tuanya.

Pada fragmen 2, sebenarnya ada dua potret fenomena *tresna* (cinta) dalam cerita Sangkuriang. Dayang Sumbi sebelum mengusir Sangkuriang mencintai anaknya selayaknya cinta seorang ibu dengan anaknya. Namun ketika setelah lama Sangkuriang pergi dan kembali ke Dayang Sumbi dengan keadaan yang sama, rasa cinta itu berubah menjadi cinta antara laki – laki dan perempuan. Hal ini sebenarnya, dua potret cinta yang dialami oleh keduanya Dayang Sumbi dan Sangkuriang.

Pada fragmen 3, potret fenomena *tresna* yang tergambar yaitu cinta Rama dan Shinta yang sangat melegenda. Cinta yang tanpa ukuran dan sangat sempurna. Semua yang mereka lakukan adalah untuk melabuh dan membangun cinta mereka.

Begitu pula pada fragmen 4 cerita Dewabrata, ada tiga potret fenomena *tresna* yang tersurat dan tersirat dalam cerita tersebut. (1) Cinta Dewabrata terhadap Amba, terbukti

ketika cintanya harus dibayar dengan kematiannya. (2) Cinta Dewi Amba pada Dewabrata, yang juga harus dibayar dengan nyawa. Dan (3) cinta Dewabrata pada Negara Hastinapura. Ia membayar cinta kepada bumi tanah air tumpah darahnya dengan nyawa sebagai tumbalnya.

4. Simpulan

Berdasarkan temuan data dan pembahasan dapat disimpulkan tiga rumusan. Pertama, keseluruhan fragmennya berisi mengenai *dharma* (perilaku baik yang dilakukan oleh manusia) dan kesetiaan (*setya*) merupakan tindakan pengorbanan manusia yang mencurahkan segalanya sampai berdarah-darah (*ludira*) atau dengan sadar untuk menderita karena cinta (*tresna*).

Pada potret fenomena *ludira*: Pertama, Sang ibu berkorban untuk rela ditinggal jauh anaknya merantau dan ketika dia durhaka, berkorban mengutuk anaknya menjadi batu; Kedua, Dayang Sumbi berkorban tidak menjadikan Sangkuriang sebagai suaminya. Dan Sangkuriang berkorban demi cintanya; Ketiga, Penderitaan Shinta selama 12 tahun di Taman Soka merupakan sarana pengorbanan penebusan sumpahnya. Dan Rama mengorbankan jiwa dan raganya mengerahkan seluruh kekuatannya untuk menggempur Alengka dan membawa Shinta kembali ke Pancawati; Keempat, Dewi Amba rela mati meninggalkan bumi demi cintanya terhadap Dewabrata. Dan dewabrata juga rela mati di medan perang demi bertemu dengan kekasihnya, Dewi Amba.

Pada potret fenomena *setya*: Pertama, Malin kundang tidak setia dengan orang tuanya, ketika ia pergi merantau dan sukses ia lupa akan janjinya (*prasetya*) yang akan membahagiakan ibunya; Kedua, Dayang Sumbi tetap setia menjadi ibu dari seorang Sangkuriang bukan menjadi istri dari Sangkuriang; Ketiga, Dewi Shinta tetap setia kepada Prabu Rama tidak mau memegang lelaki lain kecuali Prabu Rama itu sendiri. Di sisi Prabu Rama, mampu saja mencari pengganti istrinya. Namun ia selalu setia, ia tidak mau memiliki istri selain Dewi Shinta; Keempat, Raden Dewabrata lebih tepatnya adalah *prasetya* (janji) ia harus setia terhadap janjinya sebagai brahmacari kesetiaan Dewi Amba juga sangatlah mengagumkan. Untuk bisa hidup bersama di dalam keabadian bersama kekasihnya, ia menanti di *alam nantara*.

Pada potret fenomena *tresna*: Pertama, Penantian dari ibu Malin adalah pengejawantahan dari rasa cintanya terhadap Malin Kundang; Kedua, Cinta Dayang Sumbi kepada Sangkuriang kembali menjadi cinta seorang ibu kepada anaknya; Ketiga, Cinta Prabu Rama dan Dewi Shinta yang tanpa ukuran dan sangat sempurna. Semua yang mereka lakukan adalah untuk melabuh dan membangun cinta mereka; dan Keempat, Raden Dewabrata membayar cinta kepada bumi tanah air tumpah darahnya Negara Astinapura dengan nyawa sebagai tumbalnya.

Kisah kesetiaan dan dharma dalam kehidupan tidak hanya cerita cinta antara dua sejoli lelaki dan perempuan, namun juga kesetiaan dan cinta orang tua terhadap anaknya, juga bagaimana kesetiaan dalam memegang teguh pada janji. Semoga sumbangan tulisan saya bermanfaat sebagai penambah wawasan pengetahuan sastra Jawa dan referensi pembelajaran di segala jenjang.

Daftar Rujukan

- Ahimsa-putra, H.S. (2012). Fenomenologi agama: Pendekatan Fenomenologi untuk memahami agama. *Walisongo*, 20 (November 2012), 271–304. Retrieved from <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/walisongo/article/view/200>
- Asmarani, R. (2012). Pendekatan feminis dekonstruktif-kultural terhadap Anna and the King. *Kajian Sastra*, 32(1), 17–30. Retrieved from <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kajiansastra/article/view/2701>
- Budiman, A. (2011). *Tafsir amanat dalam cerita legenda Sangkuriang*. Retrieved from http://a-research.upi.edu/artikelview.php?no_artikel=104
- Buntari, T.A. (2003). *Aspek pengorbanan dalam tiga novel berbahasa Jawa karya Any Asmara (sebuah pendekatan struktur naratif dan semiotik)* (Undergraduate thesis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta). Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/5761/Aspek-pengorbanan-dalam-tiga-novel-berbahasa-Jawa-karya-Any-Asmara-sebuah-pendekatan-struktur-naratif-dan-semiotik>
- Dandes, S. (2021). Mangaji: Reinterpretasi sastra lisan dalam komposisi musik. *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 3(1), 28. doi: <https://doi.org/10.51804/ijds.v3i1.866>
- Fitriyanto, C. (2018). Studi penggunaan puisi Bunga dan Tembok. *Sorai Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 11(1), 37–55. Retrieved from <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/SOR/article/download/2346/2164>
- Valmiki. (1873). *The Ramayan of Valmiki IV* (R.T.H. Griffith, Trans.). London: Trubner and co.
- Handayani, N. (2019). Proses penciptaan musik suara sindhen: Interpretasi Gendhing Ginonjing karya Nur Handayani. *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, 16(1), 111–118. doi: <https://doi.org/10.33153/glr.v16i1.2344>
- Jurusan Sastra Indonesia UM. (2021, April 7). Langen Swara Dolgambes "JAMUS KUNING" [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=S7Lk47ouTmg&t=8239s>
- Mardika, M. (2020). Nilai-Nilai kepemimpinan Hindu dalam Kitab Bisma Parwa. *Jurnal Pangkaja*, 23(2), 1–8. Retrieved from <https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PJAH/article/view/2073>
- Unit Hubungan Masyarakat. (2021, April 13). Langen Swara Dulgambes (Dolanan Gamelan Besi) "Jamus Kuning". *Berita Terkini um.ac.id*. Retrieved from <https://um.ac.id/berita/langen-swara-dulgambes-dolanan-gamelan-besi-jamus-kuning/>
- Mahliatussikah, H. (2017). Kritik sastra feminis dan intertekstualitas dalam kisah Laylâ Majnûn dan Romeo Juliet. *Proceedings of Konferensi Nasional Bahasa Arab III*, 501–514. Retrieved from <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/159>
- Nindito, S. (2005). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang konstruksi makna dan realitas dalam ilmu sosial. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 2, 79–95. doi: <https://doi.org/10.24002/jik.v2i1.254>
- Riswandi, B., & Sumiyadi. (2020). Manifestasi nilai didaktis cerita rakyat Sangkuriang dalam novel "Supata Sangkuriang" karya Alexandria Wibawa. *Jurnal Metabasa*, 2, 38–50. Retrieved from <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/mbsi/article/view/2494>
- Nurgiyantoro, B. (2003). Wayang dalam fiksi Indonesia. *HUMANIORA*, 15(1), 1–14. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/769>
- Poerwadarminta, W. (1939). *Baoesastra Djawa*. Batavia: JB. Wolters Uitgevers Maatschappij n.v.
- Pudjiastuti, T. (1983). Sita: Perempuan dalam Ramayana kakawin Jawa kuna. *Jumantara*, 1(2), 81–96. Retrieved from <https://ejournal.perpusnas.go.id/jm/article/view/00100220106>
- Qomariah, S. (2015). Intersubjektivitas, cinta dan kesetiaan dalam film Habibie & Ainun (perspektif eksistensialisme Gabriel Marcel). *Jurnal Studia Insania*, 3(2), 139–156. doi: <http://dx.doi.org/10.18592/jsi.v3i2.1121>
- Rahardjo, M. (2018). *Studi fenomenologi itu apa?* Retrieved from repository.uin-malang.ac.id/2417

- Rahayu, P., Adelina, F., Kamal, S., Widayanto, W.N., & Hadi, C. (2019). Belas kasih diri (self-compassion) dan pengorbanan (altruism) pada suku Tengger. *Fenomena*, 28(1), 30–38. <https://doi.org/10.30996/fn.v28i1.2443>
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. doi: <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Ronidin, R. (2011). Malin Kundang, ibunya durhaka: Suatu pendekatan genetik. *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa*, 4(2), 114. <https://doi.org/10.24036/ld.v4i2.1262>
- Supriadi, A. (2016). Kearifan lokal cerita Sangkuriang: Menuju ketahanan bangsa (Local wisdom of Sangkuriang story: Toward the endurance of nation). *METASASTRA: Jurnal Penelitian Sastra*, 5(1), 1. doi: <https://doi.org/10.26610/metasastra.2012.v5i1.1-10>
- Suwarna. (2011). *Estetika pagelaran wayang: Tinjauan etnopuitika*. Retrieved from <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131808332/etnopuitika%20PEGELARAN%20WAYANG.pdf>
- Imawati, A.V., Citra, A., & Shihab, M. (2019). Penghargaan dan pengorbanan dalam hubungan asmara pada fase tumbuh dewasa. *Expose: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 12. doi: <https://doi.org/10.33021/exp.v2i1.753>

Developing a Mobile Application to Improve User's Understanding of Traffic Signs

Pengembangan Aplikasi *Mobile* sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Masyarakat tentang Rambu-Rambu Lalu Lintas

Fajrian Alviano, Andy Pramono*, Mitra Istiar Wardhana

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

*Penulis korespondensi, Surel: andy.pramono.fs@um.ac.id

Paper received: 02-08-2021; revised: 14-08-2021; accepted: 30-08-2021

Abstract

As a large country, means of transportation are essential to travel long distances in Indonesia. However, the large number of private vehicles also brings about negative effects such as the increased risk of accidents. A form of safety riding is obeying the rules of road signs when driving on the road. But still, many people do not comply or do not understand the information about traffic signs. Currently mobile phone technology has developed rapidly. Its technology has become advanced, easier and cheaper. Therefore, many people in Indonesia have used smartphones every day. This study uses a research design that consists of data collection and analysis, design, development and implementation to the evaluation stage. This study produces an alternative media as an information companion for the community, especially teenagers to adults about traffic signs. The resulting media is an Android-based smartphone application with an APK extension that can run on Android version 5.0 lollipop as a basic requirement.

Keywords: Mobile app, traffic sign, animation, android, transportation

Abstrak

Sebagai negara yang luas, sarana transportasi sangatlah penting untuk perjalanan jarak jauh di Indonesia. Tetapi, banyaknya jumlah kendaraan pribadi yang beredar juga membawa dampak meningkatnya risiko kecelakaan. Mematuhi peraturan rambu petunjuk di jalan raya merupakan salah satu bentuk *safety riding* dalam berkendara di jalan, namun masih banyak masyarakat yang kurang mematuhi atau bahkan tidak memahami informasi seputar rambu-rambu lalu lintas. Saat ini teknologi telepon pintar telah berkembang begitu pesat, telepon pintar juga menjadi lebih mudah dan lebih murah untuk digunakan. Sehingga, sebagian besar masyarakat Indonesia telah menggunakan telepon pintar sebagai alat yang digunakan sehari-hari. Hal inilah yang menjadi dasar dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan model penelitian perancangan yang meliputi pengumpulan dan analisis data, perancangan, pengembangan dan implementasi hingga tahap evaluasi. Penelitian ini menghasilkan sebuah media alternatif sebagai pendamping informasi bagi masyarakat khususnya remaja hingga dewasa tentang rambu-rambu lalu lintas. Media yang dihasilkan berupa aplikasi berbasis android dengan ekstensi APK yang dapat dijalankan dengan sistem android minimal versi 5.0 *lollipop*.

Kata kunci: aplikasi telepon pintar; rambu lalu lintas, animasi, android, transportasi

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara dengan wilayah yang cukup luas, dengan luasnya wilayah yang dimiliki negara ini maka sudah semestinya masyarakat memerlukan transportasi. Menurut Adisasmita (2012), transportasi merupakan kegiatan memindahkan atau mengangkut muatan baik barang maupun manusia dari suatu tempat ke tempat lain, dari suatu tempat asal (origin) ke tempat tujuan (destination). Menurut Andriansyah (2015), transportasi

memiliki fungsi untuk menunjang perkembangan perekonomian dengan membuat keseimbangan antara penyedia dan permintaan transportasi. Sehingga transportasi dapat menjadi sarana penunjang untuk kebutuhan dalam aktivitas ekonomi serta sosial, oleh banyak masyarakat yang memiliki kendaraan pribadi sebagai sarana kebutuhan sehari-hari.

Namun, ada dua hal yang bisa dikatakan menjadi masalah di Indonesia. Masalah pertama yaitu Indonesia memiliki jumlah penduduk yang sangat banyak. Bahkan menurut pemaparan Badan Pusat Statistik (2017), Indonesia adalah negara dengan jumlah penduduk terpadat keempat di dunia. Lalu masalah kedua adalah kurangnya fasilitas transportasi umum. Berbeda dengan kebanyakan negara maju di Eropa dan Asia Timur, Indonesia belum memiliki fasilitas berupa transportasi umum yang memadai dan merata di banyak daerah. Hal tersebut membuat masyarakat memilih memiliki kendaraan pribadi dibandingkan dengan menaiki kendaraan umum yang telah tersedia. Akibatnya, hal tersebut menyebabkan tuntutan akan kebutuhan transportasi terutama terhadap kendaraan pribadi menjadi begitu tinggi. Pengguna kendaraan pribadi terus meningkat setiap tahunnya sehingga membuat jalan-jalan dipenuhi dengan kendaraan pribadi. Menurut Badan Pusat Statistik (2017), jumlah kendaraan bermotor di Indonesia sudah setengah dari populasi warga di Indonesia yaitu mencapai 138,55 juta unit. Dari angka tersebut, yang paling banyak adalah sepeda motor dengan jumlah 113,03 juta unit (81,58 persen), diikuti mobil penumpang dengan jumlah 15,49 juta unit (11,18 persen), kemudian diikuti mobil barang dengan jumlah 7,52 juta unit (5,43 persen), serta mobil bus dengan jumlah 2,5 juta unit (1,81 persen) dari jumlah total kendaraan.

Banyaknya kendaraan pribadi yang ada memungkinkan meningkatnya risiko kecelakaan menjadi. Mematuhi peraturan rambu petunjuk di jalan raya merupakan salah satu bentuk safety riding dalam berkendara di jalan. Rambu petunjuk sendiri memiliki arti yaitu berupa rambu lalu lintas yang membantu pengemudi mencapai tujuan mereka dengan mudah, cepat, dan nyaman sehingga meningkatkan efisiensi sistem transportasi (Mina, dkk., 2013). Namun sayangnya, hal itu masih belum mampu mengurangi terjadinya pelanggaran di Indonesia. Sosialisasi akan pentingnya rambu lalu lintas dari pemerintah selama ini masih sangat kurang. Masyarakat berkendara dengan batas pengetahuan mereka masing-masing. Akibatnya, banyak terjadi kecelakaan lalu lintas yang disebabkan karena pelanggaran rambu lalu lintas. Menurut data statistik, pada tahun 2013 terjadi 5,79 juta pelanggaran lalu lintas dan meningkat pada tahun 2014 menjadi 6,23 juta pelanggaran. Jumlah ini terus meningkat hingga hampir 2 kali lipat di tahun 2015 dengan jumlah hingga 12 juta pelanggaran lalu lintas, lalu turun drastis di tahun 2016 menjadi 7,96 juta pelanggaran. Namun pada tahun 2017 kembali terjadi peningkatan hingga 8,49 juta pelanggaran.

Penggunaan rambu petunjuk di jalan raya diharapkan mampu mengurangi jumlah pelanggaran di Indonesia. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan media berbasis telepon pintar. Sawyer dan Williams (2011) menyatakan bahwa smartphone adalah telepon pintar yang dilengkapi dengan prosesor mikro, memori, tampilan layar dan modem built-in. Telepon pintar adalah kombinasi fungsi dari personal digital assistant (PDA) atau pocket personal computer (pocket PC) dengan telepon. Selain membuat panggilan telepon, penggunaannya bisa memainkan gim, chat dengan pengguna telepon pintar lain, menggunakan sistem messenger, akses ke layanan web (seperti blog, homepage, jaringan sosial) dan pencarian berbagai informasi (Lee, Ahn, & Choi, 2014).

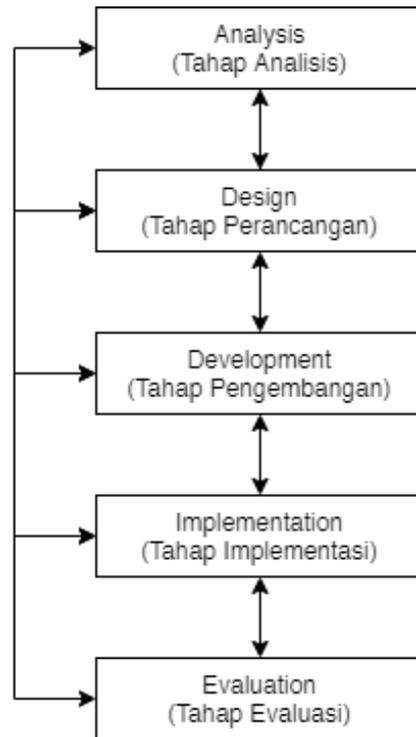
Telepon pintar yang semakin canggih dan juga penggunaan yang efisien dan dapat dibawa ke mana-mana membuat pengguna telepon pintar terus meningkat. Penggunaan telepon pintar sudah menjadi barang penting dan gaya hidup di masyarakat Indonesia. Dari tahun ke tahun pengguna telepon pintar makin berkembang. Pada tahun 2019, terdapat 92 juta penduduk menggunakan telepon pintar. Seiring berjalannya waktu, penggunaan telepon pintar semakin meningkat hingga mengakibatkan fenomena yang disebut dengan kecanduan telepon pintar. Kecanduan smartphone bisa dianggap sebagai bentuk kecanduan teknologi (Puspasari dkk., 2019; Yu-Hsuan Lin dkk., 2015). Bukan hanya secara perangkat keras, perangkat lunak dan aplikasi telepon pintar pun semakin berkembang dan bervariasi. Para vendor atau pembuat aplikasi banyak menelurkan aplikasi-aplikasi yang semakin beragam sehingga membuat penggunaan telepon pintar jauh lebih ringkas lagi. Sebab itu penulis akan mengembangkan sebuah aplikasi yang akan berjalan di telepon pintar berbasis Android yang merupakan adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi (Safaat, 2012). Menurut Kasman (2013), "Android adalah sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (touchscreen) yang berbasis linux".

Penelitian mengenai penggunaan aplikasi android untuk pembelajaran telah banyak dilakukan. Misalnya, Pramono dan Pujiyanto (2019) mengembangkan aplikasi pembelajaran tematik. Selanjutnya Efendi (2015) meneliti penggunaan Augmented Reality untuk mengenalkan rambu-rambu lalu lintas. Sedangkan Hidayat dkk. (2019) menemukan bahwa penggunaan animasi dalam media pembelajaran lebih mudah dipahami dibandingkan hanya dengan menggunakan teks atau gambar diam. Penelitian Pramono terkait aplikasi augmented juga menjadi implementasi UI (Pramono dkk., 2020). Penelitian-penelitian tersebut mendorong penulis untuk menambahkan animasi ke dalam aplikasi ini.

Animasi sendiri berasal dari Bahasa latin, *animae* atau to bring life (memberi hidup). Kata tersebut kemudian diubah ke dalam bahasa Inggris menjadi animation yang berarti suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Secara teknis, animasi didefinisikan sebagai suatu benda mati yang diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi yang dapat bergerak dan hidup atau hanya terkesan hidup (Djaali, 2006). Pembuat animasi akhirnya berkembang dan memiliki banyak jenis dan metode yang digunakan. Menurut (Munir, 2013), ada beberapa jenis animasi, yaitu: (1) Animasi Stop Motion; (2) Animasi 2D; (3) Animasi 3D. Tujuan penelitian ini adalah pengembangan aplikasi untuk dapat menjadi media pendamping bagi semua kalangan dalam memahami dan mempelajari setiap rambu-rambu petunjuk dengan lebih menarik dan mudah. Dengan tambahan animasi dalam aplikasi yang dihasilkan diharapkan dapat membuat pengguna lebih memahami materi yang disampaikan.

2. Metode

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE. Model penelitian ini dikembangkan oleh (Dick, Carrey, & Carrey 1996) untuk menjadi pedoman dalam pengembangan dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif. Model ini menggunakan 5 tahap yaitu tahap Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), and Evaluation (evaluasi). Berikut adalah alur dari penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE:



Gambar 1. Diagram alur model pengembangan ADDIE

Tahap awal dimulai dengan tahap Analisis. Menurut Komariah dan Satori (2014), analisis adalah usaha untuk mengurai suatu masalah menjadi bagian-bagian sehingga susunan yang dimaksud tampak jelas dan kemudian bisa ditangkap maknanya atau dimengerti duduk perkaranya. Tahap analisis dilakukan oleh pengembang untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pada tahap analisis ini peneliti mengumpulkan data yang meliputi penggunaan lalu lintas, penyebab terjadinya pelanggaran lalu lintas, dan juga penggunaan telepon pintar dalam hal penggunaan aplikasi seluler yang menunjang penggunaan lalu lintas seperti aplikasi berupa peta digital (GPS).

Tahap selanjutnya penulis akan melakukan perancangan media berdasarkan hasil dari tahap analisis yang telah didapatkan. Tahap awal perancangan adalah pembuatan flowchart, yaitu diagram alur pengembangan yang memberikan gambaran akhir dari suatu tampilan yang dituangkan ke dalam naskah media. Tahap selanjutnya adalah menentukan isi dari data yang dibutuhkan. Tahap terakhir adalah melakukan perancangan pada tampilan antarmuka, meliputi desain tampilan dan menentukan menu-menu yang dapat dipilih dan diisi. Lalu, dari hasil yang didapatkan dari tahap perancangan dikembangkan menjadi sebuah aplikasi peta digital yang dapat menampilkan rambu-rambu lalu lintas.

Setelah itu akan dilakukan proses validasi dan uji coba. Proses validasi ini dilakukan oleh pengamat yang berpengalaman di bidang visual dan komunikasi sehingga dapat diketahui apakah aplikasi tersebut layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Proses tersebut memerlukan revisi sehingga aplikasi tersebut siap untuk masuk ke dalam proses uji coba secara umum. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan revisi terhadap aplikasi tersebut. Produk akhir yang dihasilkan berupa aplikasi Android yang dapat diinstall di perangkat

android dan siap digunakan. Tahap akhir adalah tahap evaluasi. Tahap ini tidak dijalankan karena penelitian ini hanya berfokus pada uji kelayakan aplikasi saja.

Teknik atau metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data utama atau data pokok yang digunakan dalam penelitian. Data pokok dapat dideskripsikan sebagai jenis data yang diperoleh langsung dari pihak pertama subjek penelitian atau narasumber. Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan subjek penelitian dan dengan observasi atau pengamatan langsung di lapangan (Sugiyono, 2016).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan proses wawancara di lokasi penelitian. Wawancara yang penulis lakukan adalah wawancara dengan calon audience yang menggunakan sarana transportasi baik itu transportasi pribadi dan/atau transportasi umum serta orang-orang yang menggunakan sarana dan prasarana lalu lintas. Wawancara yang dilakukan bersama mereka akan lebih terfokus kepada wawancara tentang pengetahuan-pengetahuan mereka tentang rambu-rambu lalu lintas. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data dari audience sehingga dapat mengembangkan media penyampaian pesan apa yang tepat untuk mereka.

Selain pengumpulan data melalui wawancara, peneliti juga akan melakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Sugiyono, 2016). Pertanyaan diberikan melalui kuesioner terbuka dimana responden dapat memberikan jawaban berupa pengalaman perihal aturan rambu-rambu lalu lintas dan berkendara.

Lalu ada pula pengumpulan data secara observasi yang mempunyai ciri spesifik berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak begitu besar (Sugiyono, 2016). Observasi dilakukan di Kabupaten Mojokerto, dengan tujuan untuk memperoleh data dari pengguna lalu lintas. Secara khusus, observasi akan dilakukan di daerah yang memiliki kepadatan pengguna lalu lintas di sekitar Kabupaten Mojokerto. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengumpulkan data dari kebiasaan pengguna lalu lintas baik itu pejalan kaki maupun pengguna transportasi umum dan/atau pribadi.

Selain data primer untuk memperoleh data, diperlukan data tambahan berupa data sekunder. Data Sekunder merupakan suatu data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain yang bukan oleh periset itu sendiri untuk tujuan yang lain, artinya data diperoleh oleh pihak kedua.

Jenis data yang digunakan penulis ada data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil angket yang dibagikan kepada subjek uji coba meliputi ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Data yang diperoleh selanjutnya dikumpulkan menjadi hasil akhir untuk mengetahui media pembelajaran yang dibuat telah layak. Data kualitatif merupakan data yang didapat dari wawancara analisis kebutuhan, saran evaluasi maupun kritik dari hasil validasi produk.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Tahap Analisis

Sebelum memasuki tahap perancangan dan pengembangan aplikasi dibutuhkan sebuah data untuk mencapai sebuah kesimpulan, pengembangan aplikasi ini membutuhkan sumber informasi yang disebut dengan data. Data adalah fakta atau gambaran yang nantinya akan dikumpulkan oleh peneliti untuk diolah sehingga menghasilkan informasi yang berguna bagi penelitian dan pengembangan aplikasi nantinya. Informasi inilah yang akan digunakan untuk pengambilan keputusan.

Analisis pertama dilakukan terhadap hasil wawancara dengan dua orang di daerah Kabupaten Mojokerto sebagai pengguna lalu lintas. Wawancara pertama dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2020 dengan narasumber bernama Yunus. Yunus mengatakan bahwa sosialisasi yang dilakukan oleh pihak kepolisian masih sangat minim dan kurang menyeluruh, sehingga masih banyak aturan lalu lintas yang masih sulit dipahami. Yunus berpendapat bahwa materi yang ia terima perihal aturan lalu lintas hanya saat ia duduk di bangku sekolah, dan ia sangat menyayangkan bahwa masih banyak pengguna lalu lintas yang lain tidak mendapatkan sedikit pun materi tentang aturan lalu lintas.

Wawancara kedua dilaksanakan pada tanggal 23 Desember 2020 dengan narasumber bernama Silvia Putri. Silvia mengatakan bahwa ketika ia melaksanakan ujian untuk membuat Surat Izin Mengemudi (SIM), Silvia sempat gagal sekali dalam tes tulis disebabkan sulitnya pertanyaan yang harus dijawab. Padahal, hampir tidak ada materi tentang aturan rambu-rambu lalu lintas yang lengkap di sekolah. Jika ingin menggunakan jasa les mengemudi, biaya yang diperlukan tidaklah sedikit. Silvia juga menambahkan bahwa sehari setelah dia gagal ujian mengemudi ia segera mungkin mencari materi tentang rambu-rambu lalu lintas di internet. Menurutnya, untuk mendapatkan informasi tentang rambu-rambu lalu lintas maka internet adalah tempat yang lengkap dan mudah diakses daripada mengikuti les mengemudi atau bahkan bertanya langsung kepada petugas atau lembaga lalu lintas setempat.

Selain pengumpulan data melalui wawancara, penulis juga melakukan pengumpulan data melalui kuesioner guna menjangkau audience yang lebih luas lagi. Kuesioner dibagikan melalui Google Form dan menghasilkan 30 tanggapan. Berikut ada hasil kuesioner yang telah penulis rangkum.



Gambar 1. Hasil Kuesioner pertanyaan 1

Dari hasil masukan dari sejumlah 30 (tiga puluh) responden yang telah mengisi kuesioner dapat dilihat hasilnya pada Gambar 1. 29 orang (97%) adalah pengguna lalu lintas, sedangkan 1 orang (3%) mengatakan bukan pengguna lalu lintas.

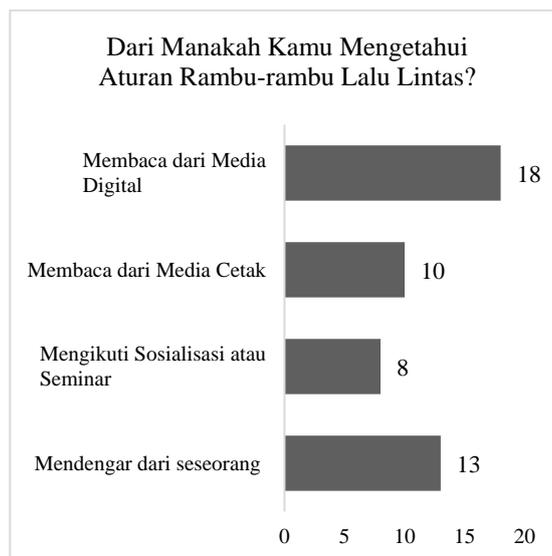
Tabel 1. Hasil Kuesioner pertanyaan 2

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Apakah Kamu Mengetahui Seluruh Aturan Lalu Lintas?	6	20	4	1
2	Apakah Kamu Pernah Mengikuti Sosialisasi atau Seminar Perihal Aturan Lalu Lintas?	4	15	11	1
3	Menurutmu Apakah pengenalan perihal Rambu Lalu Lintas dapat dengan mudah dipahami?	7	20	3	1
4	Apakah dengan diberikannya Rambu Lalu Lintas dapat Meningkatkan Ketertiban Berkendara dan Lalu Lintas Menjadi Lebih Baik?	13	14	2	2
Total		30	69	20	5

Pertanyaan kedua dalam kuesioner disebutkan dalam Tabel 1 dengan menggunakan 5 nilai variabel yang diuraikan sebagai berikut:

- TS = Tidak Setuju,
- KS = Kurang Setuju,
- CS = Cukup Setuju,
- S = Setuju,
- SS = Sangat Setuju.

Dari hasil yang terlihat (Tabel 1) diambil kesimpulan bahwa 24% orang sangat setuju dengan pertanyaan yang penulis ungkapkan, 56% setuju, 16% kurang setuju dan 4% menjawab tidak setuju.



Gambar 2. Hasil Kuesioner pertanyaan 3

Gambar 2 menunjukkan hasil kuesioner mengenai bagaimana responden mengetahui aturan rambu-rambu lalu lintas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa 18 orang (60%)

menggunakan media digital seperti lewat internet, aplikasi, dan lain sebagainya sebagai cara untuk mengetahui rambu-rambu lalu lintas. Hasil ini diikuti dengan mendengar dari seseorang (dari mulut ke mulut) sebanyak 13 orang (43,3%). Setelah itu dengan membaca media cetak sebanyak 10 orang (33,3%). Terakhir dengan mengikuti sosialisasi atau seminar sebanyak 8 orang (26,7%). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa banyak orang-orang memilih untuk mencari tahu tentang aturan rambu-rambu lalu lintas menggunakan media digital karena informasi yang didapatkan akan lebih mudah dan lebih cepat didapatkan.

Observasi yang penulis lakukan adalah dengan mengamati kebiasaan atau perilaku pengendara baik roda dua maupun roda empat. Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak pengendara motor yang tidak mematuhi rambu-rambu lalu lintas, seperti memarkirkan motornya di tempat yang sembarangan (tidak ada rambu petunjuk parkir) sehingga memenuhi sebagian jalan dan menyebabkan ketidaktertiban dan kemacetan panjang pada jam-jam sibuk. Selain itu masih banyak kendaraan bermotor yang masih melanggar rambu-rambu lalu lintas yang sudah ada, seperti memaksa untuk melewati rel kereta api yang sudah ada peringatan bahwa kereta akan segera lewat. Perilaku ini sangat berbahaya dan dapat menyebabkan risiko kecelakaan. Juga masih banyak rambu-rambu lalu lintas yang masih rusak, dicoret-coret hingga terhalang oleh benda lain seperti pohon.



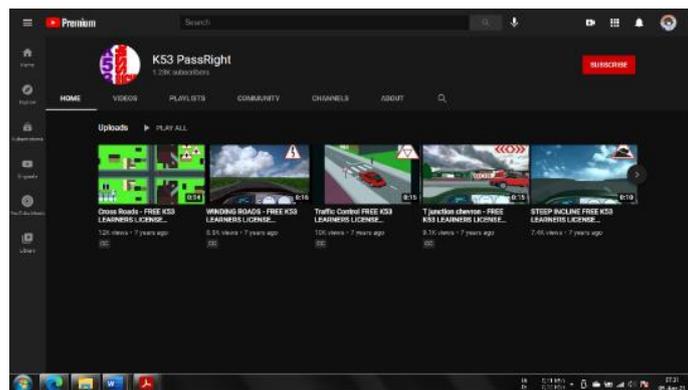
Gambar 3. Salah satu penampakan rambu lalu lintas yang sudah rusak



Gambar 4. Tampilan aplikasi *Traffic Signs for Android*

Dalam proses pengembangan aplikasi ini, penulis menemukan banyak media komunikasi yang menjadikan rambu lalu lintas sebagai media utamanya. Berikut adalah beberapa media informasi terkait rambu lalu lintas. *Traffic Signs for Android* merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Murat Şahinoğlu dan dirilis pada tahun 2018. Aplikasi ini berisi informasi tentang rambu-rambu lalu lintas. Bukan hanya soal rambu, di dalam aplikasi tersebut terdapat informasi dari isyarat yang diberikan oleh pengemudi atau polisi, jenis atau tipe dari jalan, dan juga quiz seputar tentang aturan lalu lintas. Kekurangan dari aplikasi tersebut adalah informasi yang diberikan hanya dalam bentuk text dan gambar diam, sehingga kurang menarik untuk dilihat.

K53 PassRight adalah kanal YouTube yang berisi pengenalan rambu lalu lintas dalam bentuk animasi dan telah diunggah dari tahun 2013. K53 PassRight memiliki jumlah video yang sangat banyak yaitu 67 video yang sudah diunggah ke kanal tersebut. Sehingga informasi mengenai rambu-rambu lalu lintas melalui kanal ini terbilang lengkap. Kekurangan yang ada dalam video tersebut adalah penggunaan Bahasa Inggris. Juga, untuk akses kita harus menontonnya di YouTube, sehingga pengguna akan menghabiskan kuota internet yang begitu besar jika ingin menonton semua animasi tersebut. Kekurangan selanjutnya tidak ada text yang jelas sehingga kita hanya dapat mengetahui informasi dari animasi yang disajikan saja.



Gambar 5. Tampilan halaman kanal YouTube *K53 PassRight*

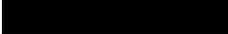
3.2 Tahap Perancangan

Tahap kedua yaitu tahap perancangan. Pada tahap perancangan ini, peneliti melakukan pemetaan yang diperoleh dari hasil analisa yang akan dijadikan acuan dalam melakukan brainstorming terhadap isi visual dan verbal yang nantinya akan disajikan dalam bentuk aplikasi. Konsep dari perancangan aplikasi ini akan menggunakan desain antarmuka yang flat. Hal ini dilakukan agar aplikasi ini dapat dimengerti dan digunakan, khususnya untuk audience dengan rentang umur 16 tahun hingga 40 tahun. Sehingga diperlukan bahasa desain yang terlihat sederhana namun juga memiliki tampilan yang menarik.

Karena aplikasi ini diperuntukkan untuk audience remaja hingga dewasa, penggunaan warna pada aplikasi ini menggunakan warna yang tidak terlalu mencolok. Oleh sebab itu penulis akan menggunakan warna-warna gelap untuk latar belakang. Penulis sendiri memilih warna ungu gelap, karena warna ungu termasuk warna yang elegan namun tidak mengganggu gambar atau tulisan yang akan disajikan. Penggunaan warna pada font akan menggunakan

warna putih sehingga tulisan dapat dibaca dengan jelas. Berikut paparan warna yang peneliti gunakan untuk tampilan antar-muka aplikasi ini dengan menggunakan nilai RGB dan Hex:

Tabel 2. Daftar warna

Warna	RGB	Hex	PeleTte
Ungu gelap	37, 38, 59	#25263B	
Hitam	0, 0, 0	#000000	
Putih	255, 255, 255	#FFFFFF	

Pemilihan jenis huruf pada tampilan antar-muka di aplikasi dan pada animasi akan menggunakan jenis huruf yang memiliki kesan modern, elegan dan tentunya dapat dengan mudah dibaca. Berikut beberapa alternatif tipografi yang digunakan antara lain:

Comfortaa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 -+ = ; , ' " . / ? ! # < > * & @ \$ %

SF Pro Text

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 -+ = ; , ' " . / ? ! # < > * & @ \$ %

Bauer

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

-+ = ; , ' " . / ? ! # < > * & @ \$ %

Selain perancangan untuk tampilan antarmuka, penulis juga memilah rambu-rambu apa saja yang nantinya akan dimasukkan ke dalam aplikasi tersebut. Di sini penulis memilih 6 rambu yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi tersebut. Berikut adalah daftar rambu-rambu yang akan tersedia:

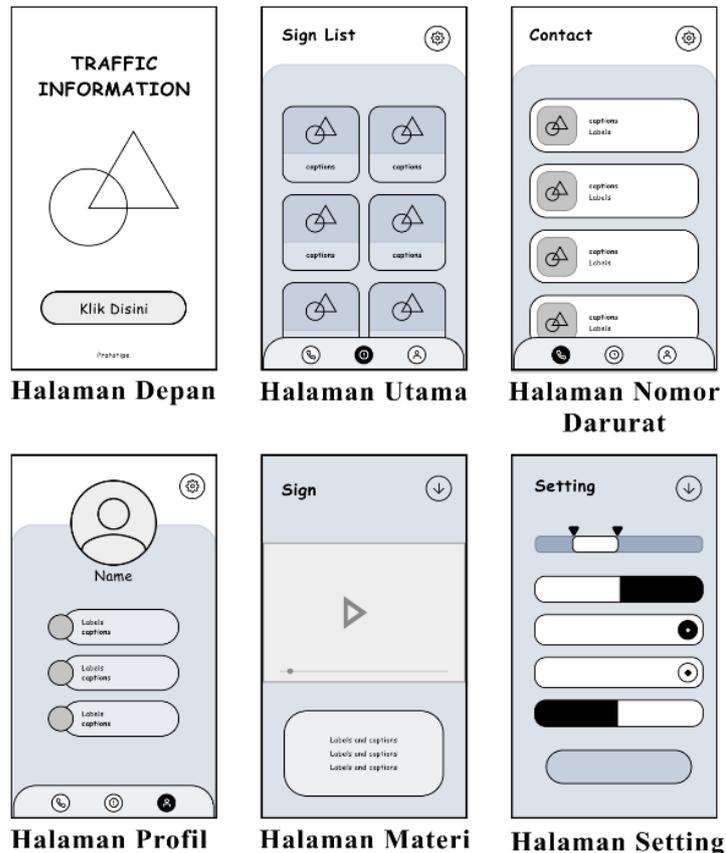
Tabel 3. Daftar rambu-rambu lalu lintas

No	Simbol	Warna	Keterangan
1		Biru, Putih	Petunjuk lokasi fasilitas parkir
2		Biru, Putih	Petunjuk lokasi SPBU
3		Kuning, Hitam	Peringatan perlintasan sebidang kereta api
4		Kuning, Hitam	Peringatan pekerjaan di jalan
5		Kuning, Hitam	Peringatan persimpangan tiga
6		Kuning, Hitam	Peringatan simpang empat

Pesan verbal pada pengembangan aplikasi ini akan disampaikan melalui informasi berupa pengertian dari rambu tersebut. Dengan demikian, pengguna dapat mengerti apa yang dimaksud dari gambar tersebut. Dalam pengembangan aplikasi ini, pesan visual diberikan dalam bentuk animasi. Pemberian animasi pada setiap halaman informasi rambu dimaksudkan untuk memberikan gambaran dari hal yang harus pengguna lalu lintas lakukan saat terdapat rambu tersebut. Dengan demikian diharapkan para pengguna dapat memahami informasi dengan lebih mudah. Untuk pemilihan logo dan tampilan antarmuka akan menggunakan tampilan yang gelap karena tampilan ini sedang digandrungi oleh kebanyakan pengguna telepon pintar saat ini.

3.3 Tahap Perancangan

Tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa layout yang akan menggambarkan aplikasi untuk menentukan tata letak yang sesuai dengan mempertimbangkan komposisi estetika dan kemudahan dalam menjangkau tombol yang ada. Pada Gambar 5 merupakan contoh konsep desain layout antarmuka aplikasi.



Gambar 6. Contoh dari *layout* tampilan antarmuka

Tahap selanjutnya adalah pembuatan animasi yang bertujuan untuk memberikan penggambaran yang mudah dipahami tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas. Di sini penulis memasukkan 6 rambu lalu lintas dalam aplikasi tersebut. Sehingga akan ada 6 animasi yang berdurasi pendek, yaitu sekitar 15-20 detik yang bertujuan untuk mengurangi ukuran aplikasi tersebut. Selain itu animasi ini menggunakan resolusi 720 dp x 960 dp yang memiliki aspek rasio 3:4 mengikuti media yang dipilih yaitu perangkat seluler yang memiliki tampilan panjang ke atas (portrait). Animasi ini akan menggunakan animasi 3D yang menggunakan bentuk polygon dan warna yang cukup cerah agar enak dipandang dan mudah dipahami. Gambar 7 adalah contoh dari tampilan animasi aplikasi ini.

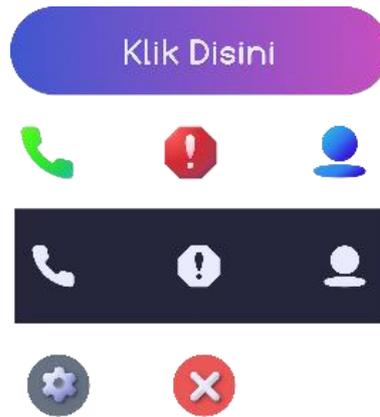


Gambar 7. Contoh dari hasil render animasi 3D

Penulis juga memerlukan sebuah logo yang digunakan sebagai identitas visual dan icon yang nantinya akan muncul saat aplikasi telah terpasang di perangkat telepon pintar. Selain merancang logo, penulis juga perlu membuat tampilan button (tombol) sebagai bagian dari tampilan antarmuka aplikasi tersebut. Button perlu dibuat semenarik mungkin dengan menambahkan text atau icon dalam komponennya. Tahap pembuatan dan hasil logo dan button dapat dilihat pada gambar berikut.

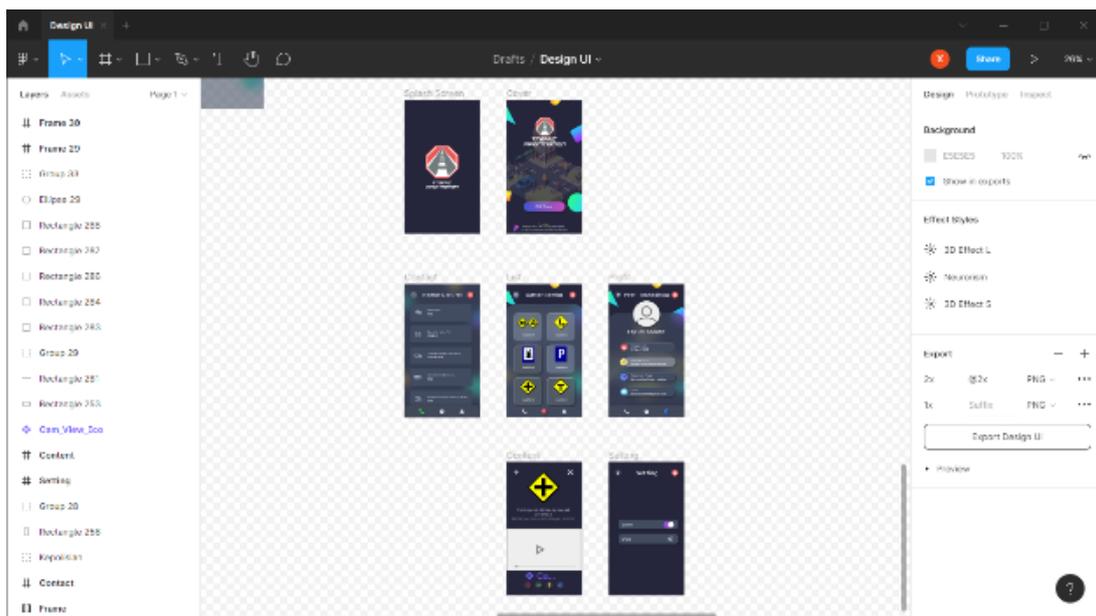


Gambar 8. Hasil logo



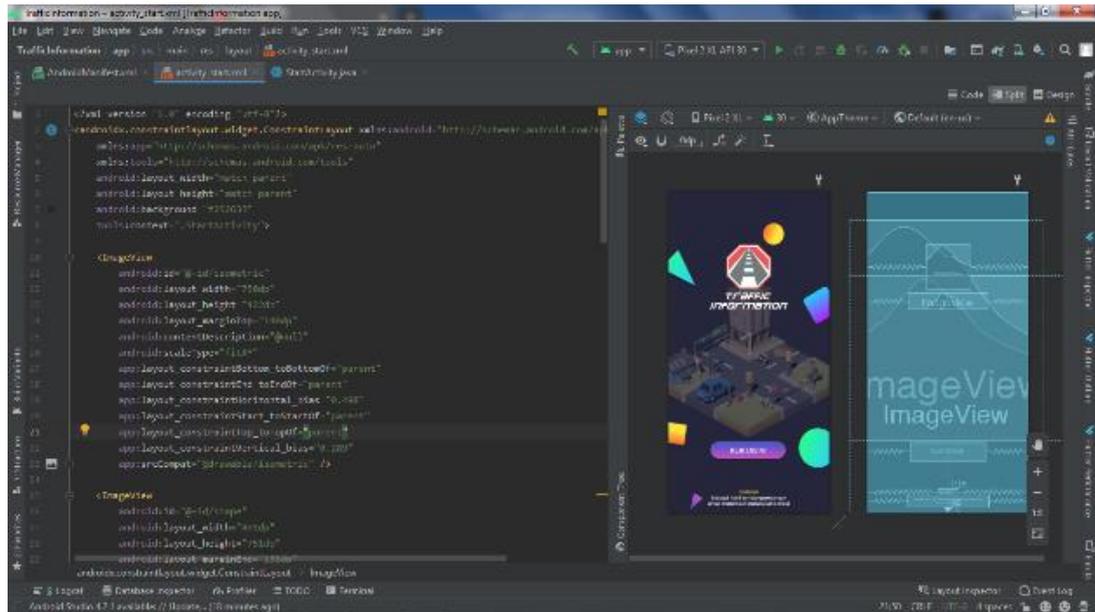
Gambar 9. Hasil button

Setelah merancang sketsa untuk tampilan dan tata letak antarmuka dari aplikasi, menentukan style, warna, dan font yang akan digunakan, membuat logo dan button yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi, langkah selanjutnya adalah membuat desain yang nantinya akan digunakan dalam aplikasi tersebut. Proses perancangan tampilan antarmuka dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 10. Proses perancangan tampilan antarmuka

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan aplikasi pengembangan aplikasi android yaitu Android Studio dengan menggunakan bahasa pemrograman bernama Java. Pengembangan tersebut menghasilkan aplikasi seluler yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang rambu-rambu lalu lintas. Aplikasi ini hanya dapat berjalan di operasi android dengan minimal versi Lollipop 5.0 dan mendapatkan ukuran sebesar 45 MB (Megabyte).



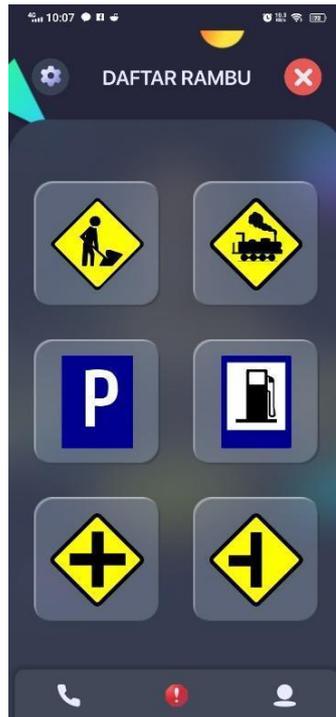
Gambar 11. Proses perancangan aplikasi menggunakan Android Studio

Halaman awal dilengkapi identitas berupa logo aplikasi pengenalan rambu lalu lintas. Tampilan halaman Login ditampilkan pada Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan halaman awal

Gambar 12 menunjukkan halaman utama dari aplikasi pengenalan rambu lalu lintas. Halaman beranda menampilkan beberapa menu navigator yang berisi 3 tombol untuk menuju halaman yang dituju, yaitu (1) home; (2) contact; (3) profil, dan memiliki enam button yang berisi 6 rambu. Tampilan halaman beranda ditampilkan pada Gambar 13.



Gambar 13. Tampilan halaman materi

Halaman daftar nomor darurat berisikan daftar dari nomor darurat yang dibutuhkan pengguna saat berada di jalanan, yaitu (1) nomor kepolisian; (2) nomor jalan tol; (3) nomor SPBU; (4) nomor pemadam kebakaran; (5) nomor ambulans; (6) nomor posko bantuan bencana. Adapun tampilan halaman daftar nomor darurat dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Tampilan halaman daftar nomor darurat

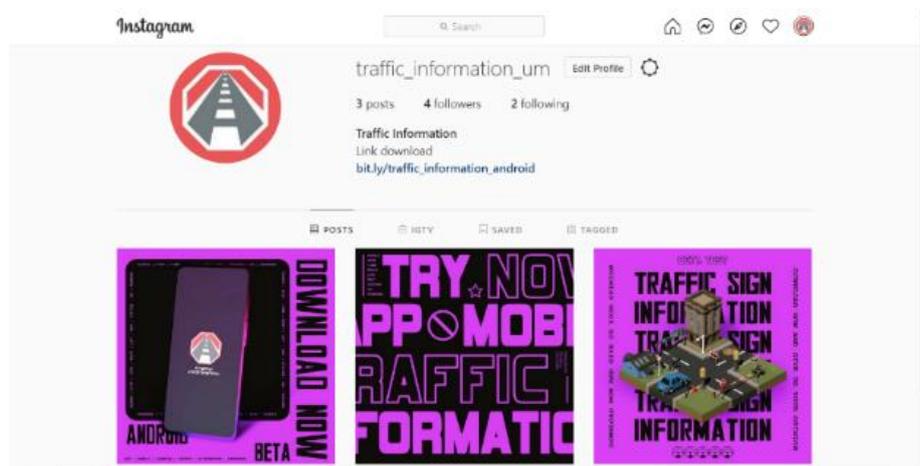
Halaman materi berisikan informasi mengenai pengenalan rambu lalu lintas terdiri dari text informasi dan animasi.



Gambar 15. Tampilan halaman materi

3.4 Tahap Perancangan

Sebagai bagian dalam tahap evaluasi, diperlukan sebuah media publikasi yang bertujuan sebagai salah satu cara agar aplikasi ini dapat dicoba langsung oleh audience yang lebih luas. Maka diperlukan media promosi yang digunakan untuk menarik perhatian audience sehingga tahap uji coba ini mampu mendapatkan jumlah audience yang lebih banyak lagi. Berikut daftar dan hasil media pendukung yang penulis ciptakan sebagai bahan promosi dari aplikasi Traffic Information, sebagai berikut:



Gambar 15. halaman media sosial sebagai salah satu media promosi

Tabel 4. Daftar media pendukung

No	Media	Deskripsi	Spesifikasi
1	Poster	Sebagai media promosi. Berisi tampilan halaman dari aplikasi <i>Traffic Information</i> dan juga dicantumkan tautan media sosial dan tautan untuk mendapatkan aplikasi tersebut.	Ukuran Kertas : A4 Jenis Kertas Glossy Photo Paper
2	X-Banner	Sebagai media promosi. Berisi tampilan halaman dari aplikasi <i>Traffic Information</i> dan juga dicantumkan tautan media sosial dan tautan untuk mendapatkan aplikasi tersebut.	Ukuran 60x160 cm. Jenis Kertas Albatros
3	Kaos	Sebagai media publikasi. Berisi Logo dan Typo <i>Traffic Information</i> di bagian depan dan Text <i>Traffic Information</i> di bagian belakang.	Ukuran : M, L, dan XL. Warna : Hitam. Bahan : Kain Katun.
4	Stiker	Sebagai media publikasi. Berisi Logo <i>Traffic Information</i> .	Jenis Kertas Vinyl. Ukuran : 10x5 cm.
5	Gantungan Kunci	Sebagai media publikasi. Berisi Logo <i>Traffic Information</i> .	Permukaan Laminasi Glossy. Ukuran diameter 45mm.
6	Instagram	Halaman Instagram yang berisi logo, media promosi seperti poster, dan tampilan dari halaman aplikasi <i>Traffic Information</i> .	Nama Halaman Instagram @traffic_information_u m.



Gambar 16. Poster sebagai salah satu media promosi



Gambar 17. X-Banner sebagai salah satu media promosi



Gambar 18. Kaos sebagai salah satu media promosi



Gambar 19. Gantungan kunci sebagai salah satu media promosi



Gambar 20. Stiker sebagai salah satu media promosi

3.5 Hasil Uji Coba

Pada tahap ini penulis melakukan uji coba terhadap aplikasi telepon pintar mengenai pengenalan rambu-rambu lalu lintas yang dilakukan secara umum dan secara daring. Penulis membagikan aplikasi tersebut melalui Google Drive dan membuat angket di Google Form tentang aplikasi tersebut. Kemudian, para responden akan mendapatkan aplikasi tersebut melalui tautan yang ada di halaman media sosial Traffic Information atau membagikannya langsung kepada kenalan pengguna yang lain meng-klik tombol share yang ada pada halaman

option di aplikasi tersebut. Selain itu para pengguna dapat berpartisipasi dengan menekan tombol penilaian yang ada pada halaman option.

Data kuantitatif didapatkan dari nilai kuesioner koresponden yang dilakukan oleh 22 orang yang telah mencoba aplikasi tersebut. Peneliti menggunakan Skala Likert sebagai pedoman dalam pemberian skala jawaban. Penilaian dilakukan berdasarkan pengukuran dengan Skala Likert oleh Sugiyono (2016) yang bertujuan untuk mengantisipasi penilaian yang netral atau ragu-ragu. Berikut penjelasan tingkat penilaian ditujukan pada Tabel 5.

Tabel 5. Tingkat Penilaian

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik/Sangat Lengkap/Sangat Tepat/Sangat Sesuai/Sangat Setuju
4	Baik/Lengkap/Tepat/Sesuai/Setuju
3	Ragu-ragu/Netral
2	Kurang Baik/ Kurang Lengkap/ Kurang Tepat/Kurang Sesuai/Kurang Setuju
1	Tidak Baik/ Tidak Lengkap/ Tidak Tepat/ Tidak Sesuai/ Tidak Setuju

Rumus menentukan persentase data tunggal per butir soal

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Rumus menentukan persentase data keseluruhan

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor yang di dapat}}{\text{Jumlah keseluruhan skor maksimum}} \times 100\%$$

Persentase keseluruhan yang didapatkan akan menentukan kelayakan dari aplikasi mobile pengenalan rambu-rambu lalu lintas yang telah penulis kembangkan. Berikut adalah tabel kriteria tingkat kelayakan menurut Arikunto (1996):

Tabel 6. Kriteria kelayakan

Persentase	Pertanyaan	Skor Maksimum
75 - 100	Layak	Tidak perlu revisi
50 - 74	Cukup layak	Tidak perlu revisi/sedikit revisi
25 - 49	Kurang layak	Revisi sebagian
<25	Tidak layak	Revisi total

Berikut adalah beberapa pertanyaan dan persentase jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan:

Tabel 7. Persentase jawaban dari pertanyaan yang diberikan.

No	Pertanyaan	Skor Maksimum	Skor yang didapat	Persentase
1	Pengoperasian aplikasi <i>mobile Traffic Information</i> berjalan dengan baik di perangkat pengguna.	110	91	91%
2	Pengoperasian aplikasi <i>mobile Traffic Information</i> dapat dengan mudah digunakan.	110	92	92%
3	Perpindahan menu pada aplikasi berjalan lancar / tidak macet	110	88	88%
4	Aplikasi ini memiliki tampilan antarmuka yang menarik.	110	92	92%
5	Pengaturan tata letak seimbang dan tidak tumpang tindih	110	92	92%
6	Penggunaan <i>font</i> (jenis, ukuran, warna huruf) jelas dan sesuai.	110	87	87%
7	Materi tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas disajikan dengan jelas.	110	93	85%
8	Tampilan warna yang digunakan menarik dan sesuai.	110	89	89%
9	Bahasa yang digunakan pada aplikasi tersebut mudah dimengerti.	110	90	90%
10	Animasi yang disajikan memiliki tampilan yang baik	110	90	90%
11	Animasi yang disajikan mampu mengenalkan aturan rambu-rambu lalu lintas dengan baik.	110	90	90%
Jumlah		1100	986	89.64%

Dari data kuesioner yang telah didapatkan, uji coba aplikasi yang dilakukan secara terbuka memperoleh skor keseluruhan sebesar 90%. Dari perolehan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile* mengenai pengenalan rambu-rambu lalu lintas dapat dikategorikan sebagai aplikasi yang valid. Sedangkan untuk data kualitatif sendiri akan diperoleh melalui kritik dan saran yang diberikan responden pada kuesioner Google Form yang diberikan. Adapun kritik/saran yang diberikan saat uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Persentase jawaban dari pertanyaan yang diberikan

No	Kritik dan Saran
1	Menambahkan konten rambu-rambu lalu lintas
2	Diberikan audio dan musik ke dalam video dan aplikasi agar lebih menarik.
3	Ditambahkan petunjuk berupa <i>motion graphic</i> ke dalam video animasi, agar lebih jelas dalam memahami materi yang dimaksud
4	Pada menu nomor darurat, diberi penjelasan lebih banyak, agar lebih baik lagi.

Dari daftar kritik dan saran pada tabel diatas, banyak dari audience berharap agar materi konten diperbanyak lebih dari 6 buah sehingga informasi yang diberikan lebih lengkap

dan dapat menjadi media pendamping bagi pengguna lalu lintas dalam memahami rambu-rambu lalu lintas lebih jauh lagi. Selain itu diperlukan tambahkan audio dan motion graphic di dalam animasi tersebut agar lebih mudah dipahami lagi.

4. Simpulan

Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan aplikasi *mobile* media pengenalan mengenai rambu-rambu lalu lintas. Aplikasi yang dikembangkan ditujukan sebagai media penyampaian informasi untuk perangkat *mobile* berbasis Android sehingga masyarakat sebagai pengguna tidak perlu lagi mengeluarkan biaya untuk mengaksesnya dan dapat digunakan berulang kali tanpa terbatas ruang dan waktu. Saat ini, aplikasi ini berisi materi tentang rambu-rambu lalu lintas yang berisi 6 rambu sebagai pengembangan awal. Materi yang ada dalam aplikasi mengandung *text* dan juga animasi, di mana penambahan animasi ini bertujuan agar pengguna dapat lebih mudah memahami materi yang ada. Nantinya, aplikasi ini dapat di kembangkan lebih jauh lagi, misalnya dengan menambahkan jumlah rambu. Hasil uji coba dengan *audience* menunjukkan hasil dengan persentase hingga 89,64%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata *audience* dalam uji coba ini merasa puas dan aplikasi ini dapat dinyatakan valid untuk dapat dikembangkan lagi.

Daftar Rujukan

- Dick, W. Carrey, L., & Carrey, J. O. (1996). *The systematic design of instruction*. New York: HarperCollins Publishers.
- Djaali. (2006). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Efendi, P. (2015). *Perancangan diorama dan animasi 3D dengan teknologi augmented reality mengenai pengenalan rambu lalu lintas*. (Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Negeri Malang). Diunduh dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/seni-desain/article/view/44813>
- Hidayat, I. K., Wardhana, M. I., & Rini, D. R. (2019). Animation as an educational media to learn colors and shapes for toddlers. *Journal of Arts, Design, Art Education and Culture Studies*, 1(1), 183–187. <https://doi.org/10.2991/icade-18.2019.42>
- Kasman, A. D. (2013). *Kolaborasi dahsyat android dengan PHP dan mysql*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Komariah, A., & Satori, D. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Lee, H., Ahn, H., & Choi, S. (2014). The SAMS: Smartphone addiction management system and verification. *Journal of Medical Systems*, 1(1), 38. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10916-013-0001-1>
- Mina, L. I., Min, H., Zhongming, N. I. U., & Minglei, R. A. O. (2013). Deployment model for urban guide signs based on road network topology. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 96, 1631–1639. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.08.185>
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan aplikasinya dalam pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Pramono, A., & Pujiyanto. (2019). Improved asset design for educational asynchronous games @KAR with visual concept of Malang city. *KnE Social Sciences*, 3(10), 435–443. <https://doi.org/https://doi.org/10.18502/kss.v3i10.3928>
- Pramono, A., Rahayuningtyas, W., Puspasari, B. D., & Ismail, A. I. (2020). Development educational material topeng malang with the augmented reality for supporting characters. *KnE Social Sciences*, 4(12), 631–639. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7637>
- Puspasari, B. D., Ardani, H. A., Stephanus, P., & Pramono, A. (2019). E-counseling for handling the selection majors problem for senior high school students in web-based using backward chaining method. *Asian Journal of Behavioural Sciences*, 1(1), 33–42.
- Safaat, N. H. (2012). *Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC berbasis android*. Bandung: Informatika Bandung.

- Sawyer, S. C., & Williams, B. K. (2011). *Using information technology: A practical introduction to computers and communications* (Ed. 9th). New York: The McGraw-Hill Companies Inc.
- Badan Pusat Statistik. (2017). *Data kependudukan*. Diunduh dari www.bps.go.id
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yu-Hsuan Lin, Lin, Y.-C., Lee, Y.-H., Lin, P.-H., Lin, S.-H., Chang, L.-R., Kuo, T. B. J. (2015). Time distortion associated with smartphone addiction: Identifying smartphone addiction via a mobile application (App). *Journal of Psychiatric Research*, 65, 139-145. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2015.04.003>
- De Vaus, D. A. (2014). *Surveys in social research*. Sydney, Australia: Allen & Unwin.



Arabic Vocabulary: The Concept of Augmented Reality-Based Application to Improve Arabic Vocabulary Mastery

Arabic Vocabulary: Konsep Aplikasi Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Aisyah Cahyani, Moh. Fauzan*, Kurniawati Aprilia Rusdiana Putri, Ariyani Dwi Larasati, Nurrotu Halimatus Sakdiyah, Annas Tohuri

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

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

Paper received: 02-08-2021; revised: 14-08-2021; accepted: 30-08-2021

Abstract

Language is a communication tool used by everyone to express their desires. Many languages exist in the world, one of which is Arabic. In Indonesia, Arabic is one of the subjects taught at the kindergarten (TK) level with students being introduced to Arabic vocabulary as it is the key language component in order for learners to be able to use the language. However, previous studies found that learning Arabic vocabularies is very challenging for so many people. For this underlying reason, the researcher initiated a breakthrough to develop an Arabic vocabulary application to improve the vocabulary mastery. This breakthrough is in the form of an Augmented Reality-based application with its development using ADDIE method. This research was carried out in class X MAN Kota Batu with the data collection instruments including expert validation instruments and student assessments with the help of a Likert scale. In its implementation, the results were very feasible in all aspects, which included aspects of content, language, and presentation as well as in the media aspect. In this case, the same results were obtained between experts and students. It can be concluded that the development of this Arabic Vocabulary application is necessary to help optimize the learning of Arabic.

Keywords: Arabic language, vocabulary, augmented reality.

Abstrak

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh setiap orang untuk mengungkapkan keinginannya. Ada banyak bahasa yang ada di dunia, salah satunya adalah bahasa Arab. Di Indonesia, bahasa Arab merupakan salah satu pelajaran yang sudah mulai diajarkan pada tingkat Taman Kanak-kanak (TK), siswa dikenalkan mengenai kosakata bahasa Arab. Kemahiran seseorang dalam berbahasa memerlukan peran kosakata. Namun tidak jarang penulis menemui, ketika belajar bahasa Arab, banyak orang mengalami kesulitan dalam hal kosakata. Atas dasar inilah, peneliti menggagas sebuah terobosan baru dalam upaya membuat konsep aplikasi Arabic Vocabulary dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Terobosan ini berupa konsep aplikasi berbasis Augmented Reality dengan metode pengembangannya adalah ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X MAN Kota Batu dengan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen validasi ahli dan penilaian peserta didik dengan bantuan skala likert. Dalam implementasinya yang dilaksanakan di kelas X MAN Kota Batu didapatkan hasil sangat layak pada semua aspek, yang meliputi aspek isi, bahasa dan penyajian begitu juga pada aspek media didapatkan hasil yang sama pula antara para ahli dan peserta didik dalam implementasi aplikasi Arabic Vocabulary yang berbasis Augmented Reality. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kebutuhan akan aplikasi Arabic Vocabulary ini dirasa perlu ketika belajar bahasa Arab.

Kata kunci: bahasa Arab, kosakata, *augmented reality*

1. Pendahuluan

Bahasa adalah alat komunikasi yang terorganisasi dalam bentuk satuan-satuan, seperti kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulis (Wiratno & Santosa, 2014). Bahasa digunakan oleh setiap orang untuk mengungkapkan keinginannya. Bahasa tidak mungkin terpisahkan dari kehidupan manusia, karena manusialah yang menggunakan bahasa itu sendiri untuk berinteraksi (Hidayat, 2012). Dalam implementasinya, belajar bahasa perlu dimulai dengan pembelajaran kosakata. Seperti yang diungkapkan oleh (Ahsan, 2020), bahwa untuk mempersiapkan siswa dalam penguasaan kemahiran berbahasa, diperlukan terlebih dahulu penguasaan kosakata yang cukup. Menurut Noermanzah (2019), sedari kecil kita sudah menggunakan bahasa yang sederhana seperti 'oe' berkembang menjadi Mama/Papa berkembang menjadi "Cayang" berkembang menjadi "Aku Sayang Kamu" dan berkembang menjadi "Sejak aku memandangmu, bergetar jantung dan darahku dan ...". Dalam hal ini bahasa berkembang sesuai dengan perkembangan alat komunikasi, perkembangan fisik manusia (fonem, morfologi, sintaksis, dan wacana), dan perkembangan peran manusia dalam kehidupan. Sulit dibayangkan jika di dunia ini kita hidup tanpa bahasa sebagai alat komunikasi. Dalam kesempatan ini peneliti menekankan pada kemahiran berbahasa Arab (Noermanzah, 2019).

Ada banyak bahasa yang ada di dunia, salah satunya adalah bahasa Arab. Merupakan salah satu dari bahasa rumpun semit yang paling tua dan sampai sekarang tetap eksis. Bahasa Arab memiliki keistimewaan dengan bahasa lainnya, karena nilai sastra yang bermutu tinggi bagi mereka yang mendalaminya serta bahasa Arab juga ditakdirkan sebagai bahasa al-Qur'an yang mengkomunikasikan kalam Allah. Di dalamnya terdapat uslub bahasa yang mengagumkan bagi manusia dan tidak ada seorangpun yang mampu menandinginya (Hidayat, 2012). Di Indonesia, bahasa Arab merupakan salah satu pelajaran yang sudah mulai diajarkan pada tingkat Taman Kanak-kanak (TK), siswa dikenalkan mengenai kosakata bahasa Arab. Pada tingkat selanjutnya, tingkat Madrasah Ibtidaiyah atau tingkat Sekolah Dasar, siswa mulai diajarkan kemahiran berbahasa Arab. Sama halnya dengan bahasa lainnya untuk mempersiapkan siswa dalam penguasaan kemahiran berbahasa tersebut, diperlukan terlebih dahulu penguasaan kosakata yang cukup (Ahsan, 2020).

Kemahiran seseorang dalam berbahasa memerlukan peran kosakata. Namun, pembelajaran bahasa Arab sendiri kurang diminati oleh masyarakat jika dibandingkan dengan bahasa-bahasa lainnya (Ahsan, 2020). Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru dalam mengajar terkadang menggunakan suatu metode yang sulit dan rumit sehingga berujung pada pembelajaran yang monoton. Hal ini menyebabkan banyak peserta didik tidak antusias ketika belajar dan bahkan sampai tidak suka pada pembelajaran bahasa Arab. Begitu pun pembelajaran kosakata bahasa Arab yang dianggapnya sulit.

Mengingat aspek kosakata sangat penting pada bahasa Arab, maka dalam proses pembelajaran perlu menggunakan sebuah metode dengan tujuan mencapai hasil belajar sesuai harapan. Namun tidak jarang penulis menemui, ketika belajar bahasa Arab, banyak orang mengalami kesulitan dalam hal kosakata dan kemampuan dalam penyampaiannya. Saat penerapan pembelajaran bahasa Arab di sekolah pun sering dijumpai siswa yang kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Arab dan juga pengucapannya. Padahal kemampuan berbahasa Arab sangat diperlukan dalam kehidupan sekarang ini. Bahasa Arab sebagai salah satu bahasa internasional sangat sering digunakan di beberapa bidang seperti pendidikan, medis, engineering, dan bidang-bidang penting lainnya. Penggunaan bahasa internasional di

revolusi industri 4.0 mutlak diperlukan karena banyak perbedaan dalam bahasa lokal yang menyulitkan tiap orang untuk berkomunikasi bangsa yang maju adalah bangsa yang peduli akan nasib generasi penerusnya, sedangkan bahasa merupakan kunci utama bagi generasi bangsa untuk membuka jendela dunia (Khoiruddin, 2017).

Penggunaan bahasa Arab yang semakin berkembang dan masalah yang berkembang pada penerapan pembelajaran bahasa Arab membuat penelitian tentang pengembangan media pembelajaran penting dilakukan. Dalam penelitian terdahulu disebutkan bahwa penggunaan suatu media dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas, minat, motivasi serta pemahaman. Di samping itu, juga media yang digunakan dekat dengan karakteristik orang Indonesia pada era digitalisasi teknologi. Dalam kehidupan sehari-hari pasti tidak akan bisa lepas dari handphone dan internet baik untuk tujuan mencari referensi maupun untuk akses ke jejaring sosial seperti whatsapp, facebook, twitter, line dan media sosial lainnya. Sehingga sangat tepat jika media pembelajaran dalam mata kuliah bahasa Arab memanfaatkan aplikasi berbasis android (Suaibah & Rahman, 2020).

Data yang diambil dari penelitian Hakim (2019) menyebutkan multimedia interaktif yang dapat dikembangkan dengan baik untuk diterapkan pada pembelajaran. Hasil analisis perbandingan posttest terdapat perbedaan nilai penguasaan kosakata yang signifikan antara kelas eksperimen sebesar 51,83 dan kelas kontrol sebesar 41,25 dengan selisih rata-rata sebesar 10,58. Hasil uji t menunjukkan angka nilai sig. 0,004. Berdasarkan hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa secara signifikan.

Dari penelitian-penelitian terdahulu terkait kosakata bahasa Arab, peneliti terdahulu memecahkannya dengan mengembangkan berbagai media interaktif diantaranya Smart Tree Learning Media - We Can Be Based on Android For Arabic Subjects (Media Pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa Berbasis Android Untuk Mata Kuliah Bahasa Arab). Kelebihan media ini dengan media Pohon Pintar Tiga Dimensi adalah: (1) Media pembelajaran Pohon Pintar-Kita bisa didesain untuk bisa diterapkan dengan menggunakan smartphone berbasis aplikasi android, (2) Terdapat materi pembelajaran yang mencakup materi kaidah dan tata bahasa pada mata kuliah Bahasa Arab 1, (3) Media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa dapat dipergunakan secara berulang-ulang, (4) Mahasiswa dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, (5) Memungkinkan mahasiswa dapat berinteraksi dengan mahasiswa lain dan berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung, dan kelemahannya keterbatasan penelitian dan pengembangan tentang penerapan media pembelajaran Pohon Pintar-Kita bisa berbasis android untuk mata kuliah bahasa Arab, baru digunakan dua uji, yaitu uji ahli dan uji terbatas pada mahasiswa Program Studi Ekonomi Syariah Universitas Trunojoyo Madura.

Penelitian yang dilakukan Pramono dan Setiawan (2019) mengenai pemanfaatan teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran pengenalan buah-buahan. Berdasarkan hasil studi literatur, analisis perancangan, implementasi dan pengujian sistem, maka didapatkan kesimpulan seperti berikut ini telah berhasilnya dibangun aplikasi augmented reality dan dengan menggunakan teknologi augmented reality yang bersifat user friendly, pengajar dan peserta didik (users) dapat mengenalkan dan memahami buah-buahan dengan mudah.

Merujuk dari latar belakang, peneliti menggagas sebuah terobosan baru dalam upaya membuat konsep aplikasi Arabic Vocabulary dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab untuk peserta didik kelas X MAN Kota Batu. MAN Kota Batu ialah jenjang pendidikan menengah yang setara dengan sekolah menengah atas dan berada dibawah naungan Kementerian Agama RI. Terobosan konsep aplikasi Arabic Vocabulary ini berbasis Augmented Reality. Augmented Reality merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan.

Augmented Reality sering juga disebut dengan realitas tertambat. Tujuan utama dari Augmented Reality adalah menciptakan lingkungan baru dengan menggabungkan interaktivitas lingkungan nyata dan maya sehingga pengguna merasa bahwa lingkungan yang diciptakan adalah nyata. Dengan kata lain, pengguna merasa tidak ada perbedaan yang dirasakan antara AR dengan apa yang mereka lihat dan rasakan di lingkungan nyata. Dengan bantuan teknologi AR (seperti visi komputasi dan pengenalan objek) lingkungan nyata di sekitar akan dapat berintegrasi dalam bentuk digital (virtual). Informasi tentang objek dan lingkungan di sekitar kita dapat ditambahkan kedalam sistem AR yang kemudian informasi tersebut ditampilkan di atas layar dunia nyata secara real-time seolah olah informasi tersebut adalah nyata agar pemahaman penggunanya menjadi jelas (Huda & Purwaningtias, 2017). Aplikasi ini sering diterapkan dalam sebuah game (Hakim, 2018). Penggabungan dunia nyata dengan virtual dilaksanakan guna membangkitkan persepsi pengguna dalam memahami informasi dari objek yang dikenalnya (Saurina, 2003). Peneliti membuat konsep aplikasi menggunakan model pengembangan ADDIE. Peneliti berusaha memberikan terobosan-terobosan berupa fitur-fitur yang bisa digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Dengan media seperti ini, diharapkan kedua upaya tersebut dapat tercapai sehingga tidak ada anggapan lagi belajar bahasa Arab itu sulit (Firdaus & Hafidah, 2020).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE yang akan menghasilkan produk berupa aplikasi kamus online bahasa Arab yang berbasis Augmented Reality yang akan diujikan kepada peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu yang sedang belajar bahasa Arab yang bertujuan untuk mengenalkan kosakata bahasa Arab dengan cepat.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X MAN Kota Batu dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan dari aplikasi Arabic Vocabulary berbasis Augmented Reality. Penelitian ini dilakukan dari bulan Juli 2021 dengan metode daring dan luring.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen validasi ahli dan instrumen penilaian peserta didik. Validasi dilakukan dengan melibatkan ahli 1 dan ahli 2 yang bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas produk yang dikembangkan. Dalam mengumpulkan data dari peserta didik dilakukan dengan menyebar angket, agar peserta didik tersebut dapat dengan mudah untuk menilai dan menentukan apa saja yang harus dinilai.

Penelitian ini menggunakan skala Likert, yang berfungsi untuk mengukur variabel penelitian yang mempengaruhi kelayakan suatu produk pembelajaran. Kemudian variabel yang akan diukur dijabarkan sebagai indikator variabel. Indikator yang ada menjadi titik tolak untuk menyusun item instrumen berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban dari item

instrumen diberi bobot dengan interval 1 sampai 4 dengan maksud untuk menghindari jawaban ragu-ragu atau netral. Skala Likert ditunjukkan pada Tabel 1

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Keterangan
4	Sangat menarik/sangat jelas/sangat baik/sangat mudah/sangat sesuai
3	Menarik/jelas/baik/mudah/sesuai
2	Tidak menarik/tidak jelas/tidak baik/tidak mudah/tidak sesuai
1	Sangat tidak menarik/sangat tidak jelas/sangat tidak baik/sangat tidak mudah/sangat tidak sesuai

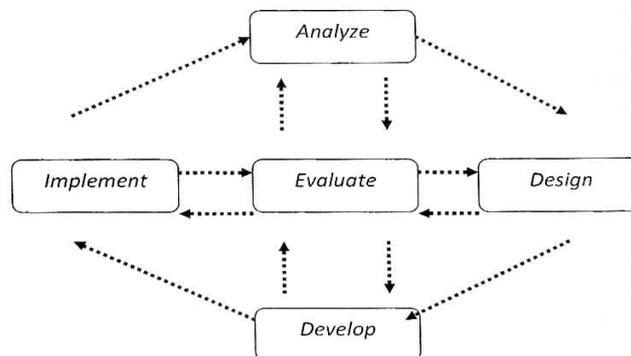
Analisis data dilakukan setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul. Seperti yang telah dijelaskan, data pada pengembangan ini diperoleh dengan menggunakan angket yang dikumpulkan dari subjek uji coba, yaitu ahli 1, ahli 2, dan peserta didik kelas X MAN Kota Batu. Proses analisis dilakukan dengan cara menghitung persentase jawaban dari angket. Hasil dari perhitungan akan menentukan tingkat validitas produk akhir. Adapun persamaan yang digunakan untuk mengolah data dari ahli 1, ahli 2, dan peserta didik menggunakan persamaan (3.1) yang diadaptasi dari (Akbar, 2013)

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \dots \dots \dots (3.1)$$

Keterangan:

- V : Validasi (ahli 1, ahli 2, peserta didik)
- TSe : Total skor empiris yang dicapai
- TSh : Total skor maksimal

Tahapan penelitian menggunakan model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Tahapan pada Model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan ADDIE Model (Sumber: Tegeh, Jampel & Pudjawan, 2015)

Analisis merupakan langkah awal dalam prosedur pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis masalah pada pembelajaran bahasa Arab dan mencari solusi-solusi dengan merujuk penelitian-penelitian terkait bahasa Arab atau penelitian tentang media pembelajaran yang interaktif. Hasil analisis masalah dan rujukan penelitian kemudian dipadukan yang nantinya menghasilkan konsep aplikasi berbasis *Augmented Reality* yang dapat meningkatkan kosakata bahasa Arab. Kemudian peneliti menganalisis kebutuhan *software* dan *hardware* yang sesuai dengan konsep yang diinginkan sehingga pengerjaan konsep lebih efisien dan tepat guna.

Desain merupakan langkah kedua dari tahapan penelitian pengembangan ADDIE. Setelah melakukan analisis dan mendapatkan data yang diinginkan dari observasi maka data yang didapatkan akan diolah sebagai landasan untuk merencanakan sebuah desain. Pada tahap desain, peneliti membuat rancangan metode dan strategi aplikasi yang mudah dipahami pengguna berdasarkan hasil analisis masalah, dan analisis kebutuhan *software* dan *hardware*. Dalam tahap pengerjaan desain, peneliti menggunakan *software* dan *hardware* sesuai kebutuhan.

Tahap Pengembangan adalah tahapan dalam mewujudkan desain menjadi kenyataan, yaitu merupakan tahap pengembangan aplikasi yang dirancang oleh peneliti dengan model ADDIE. Pengembangan aplikasi *Arabic Vocabulary* berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan membuat tampilan benda nyata yang disertai dengan nama benda dalam bahasa Arab dan bahasa Indonesia. Proses pengembangan dibagi menjadi dua tahap yaitu pengembangan aplikasi dan pengembangan instrumen uji coba. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan mengumpulkan hasil desain dan menyusun semua konsep menjadi sebuah aplikasi dengan bantuan *software* dan *hardware* untuk menciptakan efek sesuai konsep. Sedangkan pengembangan instrumen uji coba dilakukan dengan menyusun instrumen validasi ahli, dan instrumen uji coba berdasarkan sumber relevan. Instrumen validasi yang telah disusun kemudian divalidasi oleh ahli.

Setelah aplikasi dianggap selesai dan instrumen telah divalidasi, maka proses selanjutnya adalah uji validasi ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen validasi yang telah dirancang sebelumnya. Apabila aplikasi dinyatakan *valid*, maka aplikasi siap untuk diuji coba.

Tahap implementasi dilaksanakan dengan uji coba lapangan untuk mengukur dan mengidentifikasi sejauh mana keberhasilan aplikasi *Arabic Vocabulary*. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu. Implementasi aplikasi dilakukan dengan membagikan instrumen uji coba dan menampilkan aplikasi kepada subjek uji coba. Kemudian subjek uji coba menggunakan aplikasi dan menilainya sesuai butir pertanyaan pada instrumen uji coba. Hasil implementasi dianalisis untuk menentukan aplikasi dianggap layak atau tidaknya oleh subjek.

Evaluasi dilakukan untuk melakukan perbaikan atau revisi setiap langkah tahapan penelitian. Evaluasi dilakukan setelah setiap tahapan penelitian dilaksanakan setelah melihat hasil analisis implementasi. Evaluasi dari masing-masing tahap tersebut yaitu dilakukan dengan cara: (1) tahap analisis, melakukan analisis data yang diperoleh dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan, serta konsultasi kepada dosen pembimbing, (2) tahap desain, melakukan analisis data kualitatif dari desain produk yang dilakukan, serta konsultasi kepada ahli, (3) tahap pengembangan, melakukan analisis data dari angket review ahli dan uji coba

kelompok kecil, serta uji coba lapangan, (4) tahap pengembangan, melakukan analisis data dari hasil uji coba terhadap mahasiswa, dan (5) tahap evaluasi, dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang benar-benar valid dan layak.

3. Hasil dan Pembahasan

Merujuk pada penelitian serupa yang dilakukan Saurina (2003) tentang pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan AR. Penelitian ini mengajak anak-anak KBIT Wildani 2 Surabaya sebagai responden hasil uji coba aplikasi yang telah dibangun. Hasil uji coba menjelaskan bahwa 93% anak dapat mengenali objek binatang dari lingkungan hidupnya, sebesar 100 % menyatakan anak dapat mengulang ejaan nama dari hewan dengan bahasa Indonesia yang diperagakan dengan *augmented reality*, sebesar 95% anak dapat mengulang ejaan nama dari hewan dengan bahasa Inggris yang diperagakan dengan *augmented reality*, sebesar 95% anak dapat menyebutkan ciri-ciri binatang dengan memilih salah satu bagian tubuh dari binatang yang dipilih, dan sebesar 100% menyatakan anak lebih tertarik menggunakan AR daripada menggunakan Alat Peraga Edukasi (APE) sebagai media pembelajaran, selanjutnya pada penelitian tentang aplikasi *Arabic Vocabulary* yang berbasis *Augmented Reality* ini hasil dan pembahasannya dilakukan dengan beberapa tahapan, tahapan yang dilakukan dalam penelitian tentang aplikasi *Arabic Vocabulary* yang berbasis *Augmented Reality* menggunakan tahapan pengembangan ADDIE yakni:

3.1 Tahapan Analisis

Dalam rangka mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* ini beberapa hal yang dapat diperoleh sebagai berikut:

Kebutuhan Sistem

Aplikasi *Arabic Vocabulary* diharapkan mampu menjadi sebuah kamus berbasis *Augmented Reality* yang mampu membantu pengguna dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab, memberikan pengalaman serta pengetahuan mengenai bahasa Arab.

a) *Kebutuhan software:*

- Unity 3D

Merupakan aplikasi yang digunakan dalam rangka mengembangkan *game multiplatform* yang didesain agar mudah dalam penggunaan. Pada unity ini terdapat grafis yang dibuat dengan tingkat tinggi. Format file apapun dapat digunakan dengan unity. Fitur-fitur yang terdapat dalam unity 3D meliputi *rendering*, *asset tracking*, *asset store*, *platform* dan *physics*. Penggunaan unity kelebihanannya adalah gratis, sangat *user friendly*. Namun dalam penggunaan unity ini perlu penyesuaian yang mengikuti gaya *component based*.

- Blender 3D

Blender 3D ini adalah sebuah aplikasi grafik komputer yang digunakan untuk memproduksi animasi dengan kualitas tinggi. Blender 3D ini berbeda dengan yang lain adalah adanya proyek open source. Karakteristik dalam open source adalah sifatnya yang terbuka. Blender 3D dapat digunakan untuk *modelling*, *texturing*, *raster graphic*, *camera tracking* serta untuk membuat interaktif 3D.

- Android SDK

Merupakan sebuah *tools* bagi para pengembang aplikasi yang ingin mengembangkan aplikasi berbasis google android. Berisi alat pengembangan yang cukup komprehensif. Dalam android SDK berisi *debugger*, *libraries*, *handset emulator*, dan *tutorial*.

- Vuforia SDK

Vuforia SDK digunakan untuk mempermudah para pengembang dalam membuat aplikasi berbasis augmented reality. Dalam Vuforia SDK terdapat beberapa tools yang digunakan yaitu Android Studio dan Unity 3D seperti yang dijelaskan di poin atas. Vuforia SDK hanya dapat digunakan untuk iOS dan android.

b) *Kebutuhan hardware*

Tentunya dalam mengembangkan sebuah aplikasi juga memerlukan adanya kebutuhan hardware agar nantinya aplikasi yang dikembangkan tepat guna dan efektif. Dalam pengembangan aplikasi *Arabic Vocabulary* menggunakan beberapa alat pendukung yaitu :

- Laptop dengan spesifikasi Intel Core i5
- VGA 2GB
- RAM 8GB

Permasalahan

Bagaimana membuat konsep pengembangan *Arabic Vocabulary* dengan konsep aplikasi berbasis *Augmented Reality* mampu meningkatkan kosakata bahasa Arab bagi pengguna, mampu memberikan pengalaman, tidak membuat pengguna merasa jenuh dan bosan dalam segi penyajian fitur, serta bagaimana membuat sistem yang dapat digunakan oleh siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu dan bahkan dapat digunakan oleh segala rentang umur. Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah:

- membuat kamus bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* yang mampu memberi pengetahuan,
- membuat tampilan yang menarik, mudah digunakan,
- sistem mampu bekerja dengan baik.

Tugas

Ada beberapa tugas yang akan diimplementasikan ke dalam aplikasi yaitu :

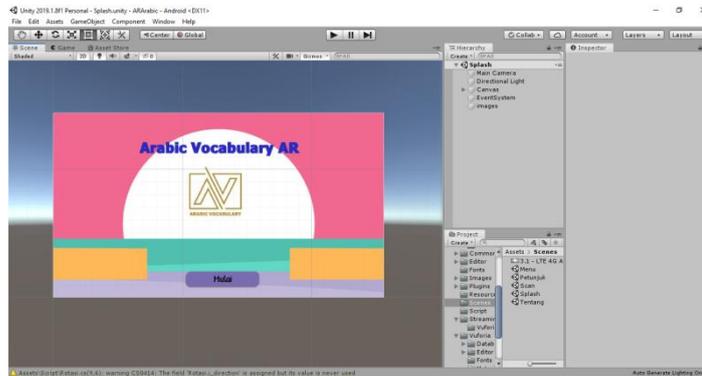
- sistem mampu mendeteksi benda yang sudah diberi tanda
- sistem menentukan terjemahan bahasa Arab yang sesuai
- sistem mampu menyebutkan contoh pelafalan bahasa Arab
- sistem mampu memberikan fitur materi gramatikal bahasa Arab
- sistem mampu memberikan fitur latihan gramatikal bahasa Arab

3.2 Tahap Desain

Tahapan desain dilaksanakan sebelum tahapan pengembangan sistem. Hasil akhir tahapan ini adalah rancangan aplikasi yang mampu menjawab permasalahan dari proses

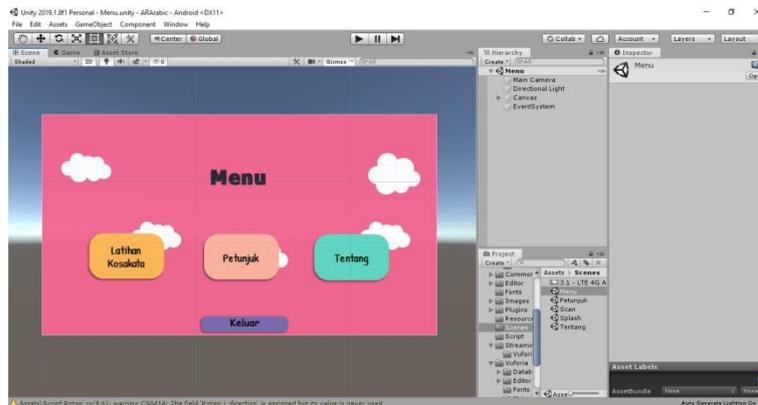
analisis dan memiliki rencana terkait pengalaman belajar yang akan diperoleh pengguna aplikasi. Dalam tahap desain terdapat beberapa tampilan seperti yang akan dijelaskan dibawah:

- *Desain Splash Screen*, di dalam *splash screen* terdapat tombol button “Mulai”. Button ini berfungsi untuk memulai semua fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *Arabic Vocabulary*. Seperti terlihat pada gambar 2.

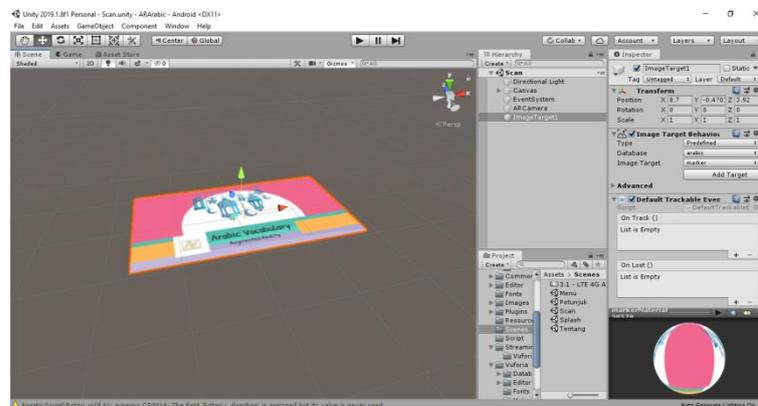


Gambar 2. Desain *Splash Screen*

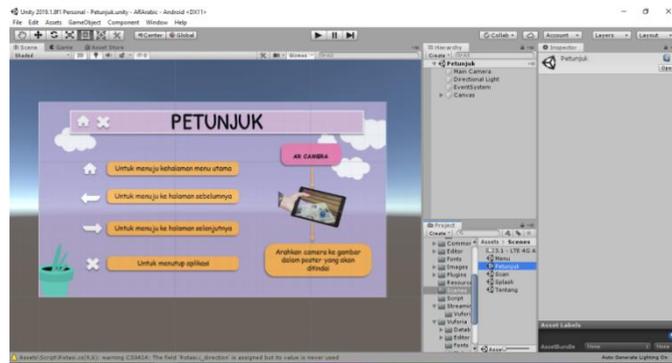
- *Desain halaman utama*, di dalam halaman utama terdapat fitur-fitur menu yang berisi fitur latihan kosakata, petunjuk, tentang aplikasi dan button keluar, seperti yang terlihat pada gambar 3, 5, 6, dan 7.



Gambar 3. Desain halaman utama



Gambar 4. Latihan Kosakata

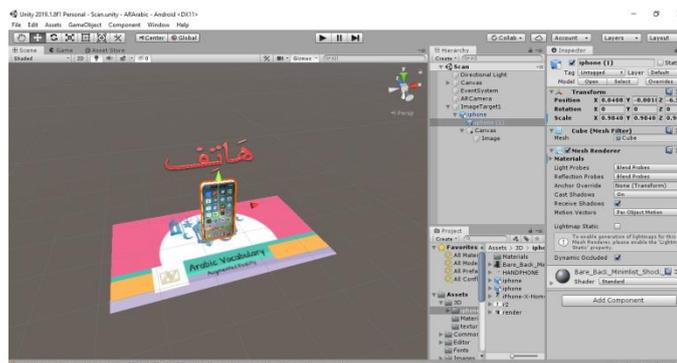


Gambar 5. Petunjuk Aplikasi



Gambar 6. Tentang Aplikasi

- Desain halaman tampilan AR, dalam halaman fitur ini nantinya akan muncul penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan sesuai apa yang diinginkan pengguna aplikasi, seperti terlihat pada gambar 7 :



Gambar 7. Desain halaman tampilan AR

3.2 Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan hasil pengembangan desain dibuat untuk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media. Hasil akhir tahapan ini adalah rancangan aplikasi yang sesuai dengan aturan pengembangan sistem informasi perangkat lunak yang nanti diimplementasikan pada tahapan selanjutnya. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa

aplikasi Arabic Vocabulary dinyatakan sangat valid dengan persentase ditunjukkan pada Tabel 2

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1	Kelayakan isi	89%	Sangat Valid
2	Kelayakan Bahasa	92%	Sangat Valid
3	Kelayakan Penyajian	94%	Sangat Valid

Kemudian hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aplikasi Arabic Vocabulary dinyatakan sangat valid dengan persentase ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1	Kelayakan Penyajian	94%	Sangat Valid
2	Kelayakan Bahasa	100%	Sangat Valid
3	Kelayakan Kegrafikan	94%	Sangat Valid

Dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa aplikasi Arabic Vocabulary dinyatakan sangat valid dan siap untuk diimplementasikan pada subjek uji coba.

3.3 Tahap Implementasi

Implementasi dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu dengan subjek uji coba kelas X. Implementasi dilaksanakan dengan mekanisme membagikan instrumen uji coba dan aplikasi Arabic Vocabulary. Kemudian subjek uji coba mengisi instrumen dan mencoba aplikasi Arabic Vocabulary.

Hasil implementasi dengan rincian hasil validasi aspek materi dan aspek media ditampilkan pada Tabel 4 dan Tabel 5.

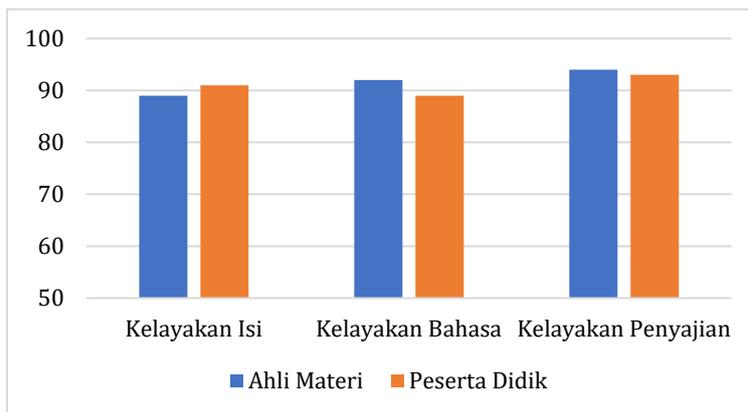
Tabel 4. Hasil validasi aspek materi

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1	Kelayakan isi	91%	Sangat Valid
2	Kelayakan Bahasa	89%	Sangat Valid
3	Kelayakan Penyajian	93%	Sangat Valid

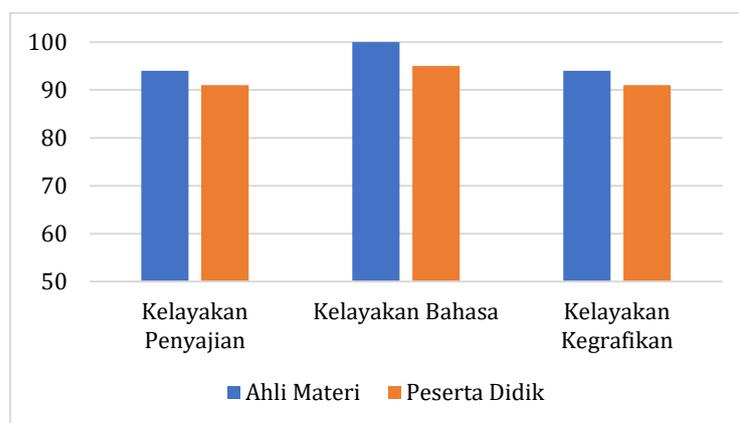
Tabel 5. Hasil validasi aspek media

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1	Kelayakan Penyajian	91%	Sangat Valid
2	Kelayakan Bahasa	95%	Sangat Valid
3	Kelayakan Kegrafikan	91%	Sangat Valid

Dari hasil implementasi dapat dilihat bahwa semua aspek pada instrumen menunjukkan bahwa aplikasi Arabic Vocabulary dinyatakan sangat valid. Perbandingan hasil validasi aspek materi dan aspek media oleh ahli dan subjek uji coba menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan dalam penilaiannya. Detail perbandingan ditunjukkan pada Gambar 2, dan Gambar 3



Gambar 8. Grafik hasil analisis hasil materi



Gambar 9. Grafik hasil analisis media

3.4 Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi setelah uji coba aplikasi. Pada praktiknya, tahap evaluasi dilaksanakan sebelum uji coba dilakukan, yaitu pada tahap pengembangan. Setelah tahap uji coba dilakukan evaluasi berdasarkan lembar penilaian oleh ahli materi. Evaluasi bertujuan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna sehingga dibuat sesuai kebutuhan yang belum terpenuhi.

4. Simpulan

Kebutuhan akan aplikasi *Arabic Vocabulary* yang berbasis *Augmented Reality* dirasa perlu mengingat ketika belajar bahasa Arab, banyak orang mengalami kesulitan dalam hal kosakata dan kemampuan dalam penyampaiannya. Perancangan desain *Arabic Vocabulary* dapat direalisasikan guna mempercepat dalam memahami kosakata bahasa Arab. Sistem ini mampu mendeteksi benda yang sudah diberi tanda, sistem menentukan terjemahan bahasa Arab yang sesuai, mampu menyebutkan contoh pelafalan bahasa Arab, mampu memberikan fitur materi gramatikal bahasa Arab, mampu memberikan fitur latihan gramatikal bahasa Arab. Produk aplikasi *Arabic Vocabulary* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang telah melalui proses yang panjang. Komponen dalam aplikasi terdiri dari halaman *splash screen*, halaman utama dan halaman tampilan AR. Penelitian ini perlu dilakukan pengembangan lanjutan dengan menentukan device yang tepat, komputasi yang lebih detail dan pembuatan aplikasi atau *website* sebagai *interface* antara *user* dengan *main database* (Atmajaya, 2017).

Daftar Rujukan

- Ahsan, N.S. (2020). Penggunaan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan penguasaan kosa kata. *Proceedings of Semnasbama IV UM Jilid 1*, 130–141. Retrieved from <https://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/585>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi augmented reality untuk pembelajaran interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227–232. doi: <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>
- Firdaus, S., & Hafidah, S. (2020). Mnemonik : Solusi kreatif untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata bahasa Arab siswi Madrasah Aliyah Nurul Jadid. *Palapa*, 8(1), 81–96. doi: <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.700>
- Hakim, L. (2018). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis augmented reality. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 21(1), 59–72. Retrieved from http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/59-72
- Hakim, M.L. (2019). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII SMP IT Al-Huda Wonogiri*. (Undergraduate thesis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta). Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/74462/Mzg4MzA0/Pengembangan-Multimedia-Interaktif-Berbasis-Adobe-Flash-untuk-Meningkatkan-Penguasaan-Kosakata-Bahasa-Arab-Siswa-Kelas-VIII-SMP-IT-Al-Huda-Wonogiri-abstrak.pdf>
- Hidayat, N.S. (2012). Problematika pembelajaran bahasa Arab. *An-Nida': Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 82–88. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/315/298>
- Huda, N., & Purwaningtias, F. (2017). Perancangan aplikasi pembelajaran pengenalan huruf dan angka berbasis augmented reality. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)* 6(2), 116–20. doi: <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v6i2.257>
- Khoiruddin,. (2017). Pengenalan bahasa Arab melalui nyanyian pada anak usia prasekolah di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum Puncu Kediri Jatim. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 12–18. doi: <http://10.31004/obsesi.v1i1.27>.
- Pramono, A., & Setiawan, M.D. (2019). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran pengenalan buah-buahan. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 54–68. doi: <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i1.12573>
- Noermanzah. (2019). Bahasa sebagai alat komunikasi, citra pikiran, dan kepribadian. *Proceedings of Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra 2019*, 306–319. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/11151>
- Saurina, N. (2003). Pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan augmented reality. *Jurnal IPTEK*, 19(2), 49–58. doi: <https://doi.org/10.31284/j.ipitek.2015.v19i2.9>
- Suaibah, L. and Rahman, T. (2020). Smart tree learning media - we can be based on android for Arabic subjects/media pembelajaran pohon pintar - kita bisa berbasis android untuk mata kuliah Bahasa Arab. *Ijaz Arabi: Journal of Arabic Learning*, 3(1), 89–106. doi: 10.18860/ijazarabi.v3i1.8215.
- Tegeh, I.M., Jampel, I.N., Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Proceedings of Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216. Retrieved from <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/507/352/>
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Bahasa, fungsi bahasa, dan konteks sosial. In *Modul Pengantar Linguistik Umum* (pp. 1–19). Retrieved from <http://repository.ut.ac.id/4240/>

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