



JoLLA

Journal of
Language,
Literature, and
Arts

Students' Perspectives in Using *XReading* as an Extensive Reading Platform for Higher Education Students (1627-1643)

Keke Febrian Harimurti, Nunung Suryati, Utari Praba Astuti

Penerapan Teknik *Dictogloss* pada Keterampilan Menyimak Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Lintas Minat Mandarin SMAN 2 Malang (1644-1657)

Widya Qolizah, Lilis Afifah, Karina Fefi Laksana Sakti

Pengembangan Media 一起学习汉语 Berbasis Aplikasi TikTok pada Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin HSK 2 SMA 2 Malang (1658-1674)

Ummi Jadidatul Izza, Dewi Kartika Ardiyani, Amira Eza Febrian Putri

Penjara di Luar Penjara: Film Pendek dengan Animasi *Compositing* untuk Mengurangi Stigma Negatif terhadap Mantan Napi (1675-1687)

Ridwan Bayu Ahmadi, Mitra Istiar Wardhana, Joko Samodra

Penerapan Model Literasi Informasi *Big Six* dalam Pembelajaran Daring di Era Pandemi (Studi SMAK St. Albertus Malang) (1688-1709)

Rani Nuraini, Martutik, Adi Prasetyawan

Pre-service English Teachers' Perceptions Towards Grammar Translation Method for Teaching English in High School (1710-1723)

Rosa Dianovita Sari, Utami Widiati, Siti Muniroh

Analisis Vladimir Propp terhadap Sansana Bandar Dayak Ngaju Kalimantan Tengah (1724-1733)

Titik Wijanarti, Bani Sudardi, Mahendra Wijaya, Sri Kusumo Habsari

Pengaruh Model Pembelajaran *Probing-Prompting* terhadap Kemampuan Tata Bahasa 的 (De), 得 (De), 地 (De) Mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin Angkatan 2018 Universitas Negeri Malang (1734-1746)

Chika Septya Qhomariah, Primardiana Hermilia Wijayati, Karina Fefi Laksana Sakti

Perancangan Media Promosi Brand "Raishin Apparel" untuk Memperluas Target Pasar (1747-1764)

Yurianza Irawan, Pujiyanto, Joni Agung Sudarmanto

Students Perception' toward The Role of YouTube Video in Improving Their Speaking Skills (1765-1774)

Saraswati, Rahmati Putri Yanafari, Niamika El Khoiri



Scan QR Code for JoLLA 1(12) 2021

<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/86>

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.

Students' Perspectives in Using *XReading* as an Extensive Reading Platform for Higher Education Students

Perspektif Mahasiswa dalam Menggunakan *XReading* sebagai Platform *Extensive Reading* untuk Mahasiswa Perguruan Tinggi

Keke Febrian Harimurti, Nunung Suryati*, Utari Praba Astuti

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

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

Paper received: 03-11-2021; revised: 11-12-2021; accepted: 13-12-2021

Abstract

This study investigated students' perspectives in using *XReading* website in an Extensive Reading course during the pandemic era of Covid-19. The method employed in the study was a mixed method research design used to describe the quantitative and qualitative data integrated in a single survey of students' perspective on the use of *XReading* as an Extensive Reading platform for higher education students. A questionnaire and an interview guide were utilized as the instrument of this study. The results of the questionnaire were calculated in the form of frequency distribution and percentages which were then combined with the result of the interview and being elaborated into sentences in the form of narrative. The participants showed positive responses toward the use of *XReading* in an Extensive Reading course. They also claimed that the website is an adequate online source that is not only providing reading materials, but also allowing students with opportunities to develop their English language skills such as reading ability as well as vocabulary acquisition and listening skills.

Keywords: students' perspective, *XReading*, extensive reading

Abstrak

Penelitian ini meneliti perspektif mahasiswa dalam menggunakan situs web *XReading* untuk program Extensive Reading yang mereka lakukan di era pandemi Covid-19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian metode campuran yang didefinisikan untuk menggambarkan data kuantitatif dan kualitatif yang tergabung dalam sebuah survei mengenai perspektif mahasiswa tentang penggunaan *XReading* sebagai platform Membaca untuk mahasiswa pendidikan tinggi. Kuesioner dan wawancara digunakan sebagai instrumen pada penelitian ini. Hasil angket dihitung dalam bentuk distribusi frekuensi dan persentase yang dijabarkan ke dalam kalimat dalam bentuk format naratif. Peserta yang mengikuti penelitian ini menunjukkan respon positif terhadap penggunaan program *XReading* for Extensive Reading. Mereka juga berpendapat bahwa situs web tersebut merupakan sumber online yang memadai yang tidak hanya menyediakan bahan bacaan, tetapi juga memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris mereka seperti kemampuan membaca serta penguasaan kosa kata dan keterampilan mendengarkan.

Kata kunci: perspektif mahasiswa, *XReading*, extensive reading

1. Introduction

Extensive Reading is one of the approaches utilized in language teaching for EFL (English Foreign Language) learners. Kelly (cited in Day & Bamford, 1998) claimed that Extensive Reading is firstly used by Harold Palmer and in his point of view, students read a great deal and quickly for both language study and real experiences (i.e., pleasure and information). Moreover, based on Day and Bamford (1998), Extensive Reading is a reading activity where

students read the second language and like it. In reading extensively, students can freely choose kinds of reading materials that they enjoy reading with a suitable reading level. However, not all students will have the same level of interest in their reading activity. According to a study in Indonesia, it is stated that with a proportion of 70%, instructors have the greatest influence on learners' reading habit (Erdem, 2015). Furthermore, Renandya & Jacobs (2016) stated that enjoyable and easy materials are also needed in order to encourage students to read. Hence, providing a reading program will engage students in having kinds of reading activity which is beneficial for them in having a language input by gather the information they need as well as strengthen their English language proficiency.

Different kinds of reading activities have a diverse focus on its implementation. As we know that reading approaches are categorized into two types which are intensive and extensive, the major focus on those two activities is different. Ghanbari and Marzban (2014) stated that intensive reading focuses on students' practice in specific reading abilities, whereas extensive reading focuses on the number of reading materials that students read. During the implementation of intensive reading, students will be guided by the teacher to focus and understand a certain context of materials in the classroom. Muni (cited in Hedge, 1985: 7) defined an intensive reading activity as a "skill training". In other words, students' attention is drawn to nearly every grammatical structure, word, cultural fact, and other reading components. In order to comprehend the reading text, students enhance their reading skills by having lots of reading practices. Meanwhile, Extensive Reading focuses on the reading activity for pleasure or enjoyment. Students was provided with an Extensive Reading course where they can explore their ability in reading independently and it emphasizes the number of reading materials.

Extensive Reading, according to Day and Bamford (1998), offers students with a large number of easily intelligible English literature of diverse genres which allows them to enjoy the learning process while simultaneously enhancing their competencies. In a certain period of the implementation of the Extensive Reading, it will give considerable benefits to the students. According to Stoller (2015), Extensive Reading enhances reading fluency because students read a large number of books at an appropriate level of difficulty, resulting in few interferences in reading and the development of fluency. After reading a lot of books or reading materials, students will adapt how to perceive the information that is contained in reading materials, and they will be accustomed to the repetition of words within the books. Liu and Zhang (2018) stated that Extensive Reading can help students develop their reading habits, expand their vocabulary, and improve their reading attitudes. This, in many ways, could be valuable components which encourage students to participate in the Extensive Reading program.

Learners could readily access numerous online sources for doing Extensive Reading. One of the well-known sources is *XReading* website. *XReading* website is an online library that has been used by people around the world since 2014. This website provides some aspects that beneficial for users. E-book, audiobook, Learner Management System (LMS), and quizzes are some features that are offered by *XReading*. Students can easily subscribe to the website and have access to it. Institutional discount up to 80% are available for subscriptions starting at \$5.00 per month (about *XReading*). There are many benefits that could be gained by using *XReading*. For students, they can access the website as a learning tool to support their learning process. Meanwhile, the benefits given for teacher are more likely to monitor students' progress for the extensive reading activity.

XReading website offers excellent deals and benefits to students. As the primary purpose of this website is to provide a large number of reading materials as well as several interesting features, it can be a good recommendation source to encourage students in doing Extensive Reading. After having the registered and subscribed *XReading* account, they are not restricted to choose what kinds of reading materials that they want to read. Based on *XReading*, it provides 1366 books ranging from beginner to advanced levels. As it has already been provided on the website, it is easier for students to find the kind of reading materials that they find interesting. By having an accessible website like *XReading*, students can simply access the website anytime by using their personal devices. And, they can utilize the features maximally in order to make the reading session enjoyable while still performing well in their Extensive Reading program. One of the features that helps students enjoy reading is the audio-book feature. Milliner (2019) stated that Reading While Listening (RWL) can help students improve both reading and listening fluency and it may be useful for students in the first year of university level who are in the pre-intermediate or intermediate level. Moreover, it also provides a kind of option that is used to change the audio speed that allows students to choose at what level of speed is appropriate for them.

In the past few years, some studies are conducted based on the implementation of Extensive Reading by utilizing online-based learning activities. Cote and Milliner (2014) conducted research entitled “Extensive reading on mobile devices: is it a worthwhile strategy?”. This study aims to discover about the learners’ attitude and their reading ability in learning digitally. The result showed that 70% of the learners would rather read a paperback book rather than an E-book. Moreover, since it was the first time they used a mobile-based learning activity, the researcher found the difference in their reading speed of the learners when they read a printed book and an e-book. Even though the result of students’ reading test has a slight difference in their average reading time, having a kind of mobile based Extensive Reading is proven in helping students to reduce their reading time. Furthermore, Cote and Milliner (2015) also conducted another research entitled “Mobile-based Extensive Reading: An investigation into reluctant readers”. This study investigates the challenges faced by learners while they use mobile-based features for their Extensive Reading. The results of this study revealed that the challenges faced by learners are insufficient software training, technical problems with the software, and a lack of understanding about Extensive Reading principles including the practice of reading extensively which affect students who could not achieve the words target. Due to those factors, the implementation of the Extensive Reading program was being less effective.

Following up on the previous study, the researcher attempts to conduct research that aims to investigate students’ perspectives toward the implementation of *XReading* website as an Extensive Reading platform in higher education, particularly in the pandemic era of Covid-19 when students are required to complete an Extensive Reading course that can only be done online. This research is undertaken as the preference in choosing an appropriate source from students’ point of view in doing an online-based Extensive Reading course, especially for freshman students of English Education of Universitas Negeri Malang. This research is conducted to collect the data related to the following research question “What are the perspectives of ELT UM students in using *XReading* as an Extensive Reading platform?” and it focused on students’ perspectives regarding the use, how is the students’ performance, and the improvement of their English proficiency by having an online Extensive Reading program

using *XReading*. Furthermore, this study only perceived students' perspectives on *XReading* and other aspects, such writing skills, were not analyzed in this study.

2. Methods

The research design that is utilized in this study is mixed methods research design. According to Greene and Caracelli (1997) mixed methods are defined to describe the quantitative and qualitative data integrated in a single survey which complement each other by combining their strength. The researcher combined quantitative and qualitative data by employing an explanatory sequential technique, in which the data is added after the other. The first data that is used by the researcher is a questionnaire, which was counted in percentages and frequencies. Furthermore, the researcher employed an interview session as the second data to find out the reason underlying their choices in the questionnaire. The respondents of this study were college students who learned in the English Department of Universitas Negeri Malang, especially ELT students who had passed their Extensive Reading course. In this case, there are 4 classes in ELT of cohort 2020. According to Suharsimi Arikunto (2010), the large group about which generalization is made is called population and the small group that is observed is called sample. Based on her point of view, if the respondents are less than 100 people, the researcher should take all the respondents and the research conducted is a population study. Based on Arikunto's theory, the researcher used a quota sampling and took half of the overall population, or 60 subjects, as the respondents of this study from a total of 112 students.

The researcher used an online survey through google forms questionnaire and an interview to get the data from the respondents. The questionnaire and the interview guide were adapted from Kartika's (2020) study entitled "Students' perceptions toward the implementation of Extensive Reading program using *XReading*". The changes that the researcher did in the questionnaire is accustomed to the course profile that is used in this Extensive Reading course. The questionnaire is used to gather students' perspectives regarding the use of *XReading* website as an extensive reading platform and it consists of 21 statements. The variables that are used in the questionnaire are the practical usage of *XReading*, students' perspective in using *XReading*, students' preferences of the length of the reading materials, and students' perspective of the skills improvement. The researcher used the likert scale and provided four options; strongly disagree, disagree, agree, and strongly agree in the questionnaire. Before distributing the final form of the questionnaire, the researcher did the try-out stage to know whether the questionnaire includes all the aspects that are needed in this study or not. The researcher distributed the questionnaire to the 7th semester of ELT 2017 of Universitas Negeri Malang. After having a try-out stage, the researcher asked the students who filled the questionnaire whether they found difficulties or inappropriate parts in the questionnaire. Afterwards, the final version of the questionnaire was distributed through Whatsapp and students responded based on their experience in using *XReading* as their platform in the Extensive Reading program.

In the interview section, the researcher used 9 follow-up questions that focus on the reason underlying their answer in the questionnaire. The results of the interview allowed the researcher to have clear and further explanation or information from the respondents based on their experience in using *XReading* website. The respondents that were being interviewed were the representative respondent. Based on the intensity of the use of *XReading* website, it will be divided into three parts which are high, middle, and low. As it revealed in the result of

the questionnaire, the high group accessed the website for more than twice a week, the middle group accessed the website for twice a week, and the low group accessed the website once a week. The researcher chose 3 respondents for each part to be interviewed. The total number of the respondents that were being interviewed are 9 students and the interview section was conducted through google meet.

From the data acquired, the researcher compiled all the responses from students who filled the questionnaire and coding students' answers in the interview session. The result of the questionnaire was counted in the form frequencies and percentages. By having those data, the findings are also being supported by the result of the interview which is followed up by doing content analysis. By combining those two data, the explanation of the result in this study could be better understood by the readers.

3. Findings and Discussions

The data analysis and interpretation discussed in this study are described in this section. Some variables are used in the instrument of this study. The variables are students' practical usage in using *XReading* website, students' perspective, and skill improvement after using *XReading* website. Those three variables were divided into several indicators.

The data analysis and interpretation discussed in this study are described in this section. Some variables are used in the instrument of this study. The variables are students' practical usage in using *XReading* website, students' perspective, and skill improvement after using *XReading* website. Those three variables were divided into several indicators.

3.1 Frequency of *XReading* Use

Table 1a. Result of Students' Intensity in Using *XReading*

Item Description	Attitude					
	Once	%	Twice	%	>Twice	%
I read any kind of English reading material on <i>XReading</i> ... in a week.	23	38.3	12	20.0	25	41.7

The first indicator that is used is the students' frequency in using the *XReading* website in a week. As Table 1 shows, nearly half of all students for this statement (41.7%) indicated that they read any kind of reading materials through the *XReading* website more than twice a week. This finding was supported by the result of the interview which revealed that the respondents were reading extensively through *XReading* more than twice in a week.

I used it twice or three times a week. I use it for academic purposes at first, but at the end of the semester I often use it for my personal needs. (Students 8)

Table 1b. Result of Students' Intensity in Using *XReading*

Item Description	Attitude					
	One	%	Two	%	>Two	%
I read for ... hour(s) every time I use <i>XReading</i> .	27	45.3	19	31.7	14	23.3

The following point was used to know how many hours the students spent when they were doing Extensive Reading through *XReading*. As Table 1 showed, around 23.3% of the respondents spent more than two hours in a week to complete their Extensive Reading course.

This finding was also supported by the students' response in the interview session which claimed that they spent several hours when they were accessing the website.

I can spend several hours reading the stories on it. My main purpose of using this website is for academic purposes because I have to achieve the goals that the lecturer gives. (Students 2)

3.2 Students' Opinion on the Accessibility of *XReading*

Table 2a. Result of Students' Accessibility in Using *XReading*

Item Description	Attitude			
	Positive		Negative	
	f	%	f	%
I can easily sign in to my own <i>XReading</i> account.	53	88.4	7	11.6
I like to use my mobile phone to access the <i>XReading</i> website.	35	58.4	15	41.6
I feel more comfortable using my PC or laptop to access the <i>XReading</i> website.	42	70.0	18	30.0

Table 2 showed the result of students' accessibility in using *XReading*. This section was related to the appliances that were used while they were assessing *XReading* websites such as mobile devices, dictionaries, and internet data. This finding was supported by the students' response in the interview session which revealed that they could easily access the website using both mobile phone and PC.

I think both are easy to use. I am comfortable using either a mobile phone or PC. (Students 5)

Table 2b. Result of Students' Accessibility in Using *XReading*

Item Description	Attitude			
	Positive		Negative	
	f	%	f	%
I feel it is more convenient to use a dictionary while reading on the <i>XReading</i> Website.	36	60.0	24	40.0

Around 60% of the students claimed that it was convenient to use the dictionary while accessing the website. This finding was also supported by the student's answer in the interview session.

I tend to look up the meaning of words I don't know on google or the dictionary. But after reading many times in *XReading*, I am accustomed to the words of the reading materials itself. (Student 2)

Table 2c. Result of Students' Accessibility in Using *XReading*

Item Description	Attitude			
	Positive		Negative	
	f	%	f	%
I enjoy reading on <i>XReading</i> website for my personal satisfaction	53	88.3	7	11.7
I only use the <i>XReading</i> website for doing my weekly Extensive Reading program.	51	85.0	9	15.0

This finding showed that students did not only use the website for completing their Extensive Reading course, but also for their personal needs. The interviewees also claimed the same point related to those statements.

I use website *XReading* for academic purposes and personal needs. I can complete the target words and do my hobby as well. (Student 4)

Table 2d. Result of Students' Accessibility in Using *XReading*

Item Description	Attitude			
	Positive		Negative	
	f	%	f	%
I often missed the Extensive Reading program due to the internet connection.	28	46.7	32	53.3
I do not like to use the <i>XReading</i> website because it consumes a lot of internet data.	58	96.6	2	3.3

The use of internet data is the important part in accessing the website. Students claimed that they did not need to provide a big amount of internet data, but they needed to provide a stable internet connection to access it.

The problem I encountered when using *XReading* was poor internet connection, so it took a long time to access the website. (Student 5)

3.3 Students' Perspective on the Features of *XReading*

Table 3a. Students' opinion about *XReading*.

Item Description	Attitude			
	Positive		Negative	
	f	%	f	%
I never find any internet or programming problem due to the use of <i>XReading</i> website	36	60.0	24	40.0
I think it is easier to have an Extensive Reading program through the <i>XReading</i> website.	59	99.3	1	1.7
The <i>XReading</i> website helps me to learn English virtually.	60	100	0	0
I like an online Extensive Reading program rather than a face-to-face program.	36	76.7	14	23.3

The next part showed the data analysis of students' perspectives after experiencing the *XReading* website for their Extensive Reading course. As it is shown in table 3, this finding revealed that it is easier for students to have an online-based Extensive Reading course through *XReading*. Students also explained further through the interview session.

I think *XReading* was so effective and enjoyable. It is suitable for extensive reading program, because we don't need to bring some books when we want to read. It helps me to keep reading wherever and whenever I want. (Student 3)

Table 3b. Students' opinion about XReading.

Item Description	Attitude			
	Positive		Negative	
	f	%	f	%
The audio-book feature in <i>XReading</i> website helps me to understand the reading materials better.	55	91.6	5	8.4

This finding revealed that the feature in *XReading*, which is audiobook, assisted them in understanding the reading materials better. In the interview session, four students also confirmed their answer related to the statement in the questionnaire.

I like to use the listening section. It's a complete package for improving my vocabulary, reading comprehension and my listening skills. (Student 7)

Table 3c. Students' opinion about XReading.

Item Description	Attitude			
	Positive		Negative	
	f	%	f	%
The LMS (Learning Management System) in <i>XReading</i> website makes the Extensive Reading program more effective and efficient.	59	99.3	1	1.7

The system used in *XReading* allowed students to have effective Extensive Reading activity. Since the students could monitor their own progress, it helped them in finding which part of their performance needed additional support.

The *XReading* website is very suitable for an Extensive Reading program because it shows our progress. *XReading* tells the speed and time we spend reading materials. So, we could know our own progress that maybe needs to be improved. (Student 8)

Table 3d. Students' opinion about XReading.

Item Description	Attitude			
	Positive		Negative	
	f	%	f	%
I think the materials in the <i>XReading</i> website are suitable for early college students.	57	95.0	3	5.0

This finding is related to the reading materials provided by *XReading*. Almost all of the students claimed that the reading materials are suitable for early college students. It is also supported by the result from the interview.

In my opinion, the *XReading* website is very suitable as a medium for doing Extensive Reading courses. The books have been grouped according to difficulty level, book genre, publisher, type, and book format. It helps me to find the suitable reading materials based on my reading ability. (Student 4)

3.4 Students' Preferences on the Length of the Reading Materials

This section revealed that almost all the participants (93.3%) agreed that they read more than 5000 words in a week through *XReading*. As they read more than 5000 words in a week, it means that they exceeded their requirement to read a minimum of 75.000 words that is

written in the course profile of their Extensive Reading program. From the data that the researcher got, the average of words that 60 participants read is 150.000 words which indicates that the word target that is appointed in the requirement is successfully achieved by students.

Table 4. Total words read

Item Description	Attitude			
	Positive		Negative	
	f	%	f	%
I read more than 5000 words in a week.	56	93.3	4	6.7

As it is stated in the requirement in the course profile of this course, students need to complete a minimum 120.000 target words. This finding showed that 93.3% of the students read more than 5000 words in a week to complete their target words. From the data that the researcher got, the average target words from 60 respondents were 150.000 words.

3.5 Students' Perspectives in the English Language Acquisition Improvement

Table 5a. Students' skills improve after using *XReading*.

Item Description	Attitude			
	Positive		Negative	
	f	%	f	%
My reading skills (reading comprehension, reading fluency, reading speed, etc) has improved since I have an Extensive Reading program using <i>XReading</i> .	59	99.3	1	1.7

Based on Table 5, around 99.3% of the participants agreed that their reading skills have improved after doing Extensive Reading courses through *XReading*. The students also claimed that they felt the improvement especially in reading speed and comprehension.

I found my English skill improved especially in my reading comprehension because I am accustomed to reading regularly. (Student 6)

Table 5b. Students' skills improve after using *XReading*.

Item Description	Attitude			
	Positive		Negative	
	f	%	f	%
My vocabulary acquisition has improved after doing an Extensive Reading program using <i>XReading</i> .	59	99.3	1	1.7

Students also claimed that doing Extensive Reading courses through *XReading* reinforced their vocabulary acquisition. As revealed in the interview session, students stated that they found the improvement on their vocabulary acquisition as well as their reading comprehension.

What stands out the most or can be seen in my language skills after doing extensive reading using *XReading* is in my vocabulary acquisition. I try to take notes of unfamiliar words, and it helps me to remember the new vocabulary that I found and can really understand the meaning of each word. So that, indirectly, my reading comprehension also improves. (Student 9)

Table 5c. Students' skills improve after using *XReading*.

Item Description	Attitude			
	Positive		Negative	
	f	%	f	%
My performance in listening skill has improved after using the audio-book feature in <i>XReading</i>	48	80.0	12	20.0

This finding showed that students also claimed that their performance in listening skill has improved after utilizing the audiobook provided by *XReading*. Besides, students also claimed that the audio-book feature helped them in understanding the reading materials better.

The feature that I like the most is the text-reading voice feature. I always use this feature to help me get used in reading English books. It helped me improve my reading comprehension as well as listening skill. (Student 3)

3.6 Students' Perspective after Using *XReading*

The following section is used as the discussion section after having the data analysis above. It consists of three points which are the students' perspective after using *XReading* website, students' perspective toward the features in *XReading*, and students' language skill improvement after having an Extensive Reading program using *XReading* website.

The questionnaire that is distributed to the first year of college students showed positive responses that are being shown in the data analysis session. The first variable of the questionnaire is the students' practical usage of the *XReading* website as a platform for the Extensive Reading program. It is divided into two indicators which are the intensity or frequency and the students' accessibility in using the *XReading* website. From the data analysis, most of the participants revealed that they completed their Extensive Reading program twice a week with an average time of one to two hours every time they accessed the website.

The second point about students' accessibility in using the *XReading* website also revealed favorable feedback. In fact, leveraging technology is a technique to excite students' interest in actively participating in the Extensive Reading program. As Hett (2012) said that the usage of technology is an area where there is room for expansion. In a study of Japanese university EFL students who read extensively on mobile devices conducted by Mesureur (2013), more than three-quarters of the students said they would engage in Extensive Reading if they had access to e-book or online libraries. Moreover, according to Cote and Milliner (2015), students do not need to physically visit the library since the online materials are convenient to carry with smartphones. The ease in accessing the website at any time and from any location establishes the participants prefer to use a mobile phone to read extensively through *XReading* because it is more effective than carrying a hardcopy. Furthermore, some participants stated that the physical form of a mobile phone is smaller and easy to hold. By scrolling up the phone, they may simply read the reading contents. Meanwhile, some of the participants prefer to use a PC or laptop since it has a larger screen which allows them to see the words properly.

In addition to the use of devices, students also use another tool like a dictionary while they were assessing *XReading* website. As shown in Table 6, around 60% of the participants agreed that it was convenient for them to access *XReading* website while utilizing a dictionary.

Basically, the students were encouraged to utilize a dictionary less frequently while they were reading extensively through *XReading*. According to Siregar (2019), by reading extensively, students become actively engaged in the discovery of new word meanings and find additional useful reading skills. Students are supposed to use this idea to assist them learn vocabulary and comprehend the text by doing contextual guessing. Contextual guessing is one of the most frequently used technique in Vocabulary Learning Strategy (VLS). In using contextual guessing, according to Clarke and Nation (1980), students must evaluate and interpret the available data, predict the next event, and seek confirmation of the forecast. In this case, students need to comprehend the text without any assistance, including the use of dictionary. The contextual guessing technique did not only assist students in improving their vocabulary size, but also encouraged them in improving their reading efficiency by saving time and allowing students to continue reading without interruptions. Thus overall, the students responded positively to the use of the *XReading* as a Learning Management System (LMS) for an Extensive Reading course.

The next point is discussed about the effect of internet data when the participants access *XReading* website. Based on the data analysis in table 2, the percentages of the participants who showed agreement and disagreement with the ninth statement only has a slight difference. There are 28 participants (46.7%) who revealed that they disagree with the statement. Meanwhile, about the majority of the participants agreed that their internet connection caused them to miss their Extensive Reading program through *XReading*. Since it is an online-based Extensive Reading program, the implementation of the program could be more challenging. According to Zhong (2020), some factors like the insufficient access, the availability of the internet, and the lack of technology can all have a significant impact on the implementation of online learning. The students come from various locations, including distant areas, which could have an impact on the stability of the internet connection. Aside from that, practically the majority of the participants agreed that they do not need to provide a large amount of internet data for assessing *XReading* websites. The good deal of *XReading* is that students do not need to use a large amount of internet data but still can access the website. Students can still access the website even if they only have a limited amount of internet data. Students still can access *XReading* by opening the e-book, but other features such as audiobooks may use up more internet data.

According to the questionnaire, most of the participants agreed that they utilize the *XReading* website for completing their Extensive Reading program. However, several participants also agreed that they use the *XReading* website for their personal satisfaction. In line with Milliner and Cote (2015), offering a reliable online source has the greatest impact on students' preference for reading online is the fact that they have the access and are free to read whenever they want to read. In addition, some participants who were interviewed claimed that they enjoy reading on the *XReading* website in their spare time for entertaining themselves. They have access to explore numerous kinds of reading materials such as based on the specific topics, discover variety of the content, broaden cultural knowledge, and select the reading materials based on their interest. Those advantages encouraged them to keep up the reading habit through *XReading* even when they did not have the schedule for an Extensive Reading program. Students are accustomed to read extensively in order to satisfy their urge to read their favorite reading materials as their hobby or reading habit. This process improves students' vocabulary acquisition and reading comprehension (Whittingham, Huffman, Christensen, & McAllister 2013). From having an Extensive Reading program, students can get

the benefits in terms of improving their English skills as well as having some reading time for personal enjoyment.

3.7 Students' perspective of the features in *XReading*

During the implementation of the Extensive Reading program using *XReading*, some of the participants faced some trouble or disturbance while they were accessing the website. Since it is an online-based library, the programming issue is frequently discovered by the participants. Based on the result of data analysis that is gained from the questionnaire, some of the participants (40%) revealed that they encountered issues related to the poor internet connection and from the website itself. According to some of the participants who were interviewed, the most common challenges that they find when they access *XReading* websites are the stability of the internet connection that is used for login to the website (delayed log in) and the website maintenance. To join up with the website, students need to provide reliable internet connection. It not only affects when they are signing up to the website, but sometimes it also interferes with the data when they were taking the quizzes and they need to retake the quizzes again in order to complete their record in LMS. Moreover, students found a kind of announcement about the website maintenance when they were accessing it. It cannot be accessible during particular hours, so that they have to wait until the website maintenance period is through to access it. However, the majority of the participants (60%) agreed that they had no internet and programming concerns while accessing the website.

The second point in this section is the students' perceptions toward the *XReading* website as an online source for them to complete their Extensive Reading program. Almost all of the participants (99.3%) agreed that the *XReading* website is adequate for doing the Extensive Reading program. Since it has a wide range of reading materials with different kinds, genres, and graded levels, students can freely choose and focus on what sort of reading materials that they want to read based on their reading interest and personal level. In line with the previous statement concerning the agreeability of students toward *XReading* as the online source for undertaking Extensive Reading, all of the participants believed that *XReading* website assists them in learning English virtually. Because it is an online-based library, it caters to different types of learning styles. The convenience of using an online-based source like *XReading* allows students to access the source whenever and wherever it is needed. Wager (2016) stated that students at diverse skill levels can benefit from customized technology-infused literacy approaches. By having the kind of approaches that used an online website as the source of Extensive Reading program, the students could experience a new method to engage their involvement in the Extensive reading program by utilizing an online library like *XReading*.

The audio-book option on *XReading* is the next feature to be considered. According to the data analysis, it revealed around 91.7% of the participants acknowledged that audiobook that is provided by *XReading* website assists them in better understanding to the reading materials. The pleasure audiobook offers is the feelings of listening obtained by segmented people as audiobook allows people into an improved literacy experience that replaces the clear representation of written words with the auditory understanding of written (spoken) words (Larson, 2015). Some of the participants said that they enjoy listening to help them in understanding the reading material itself and boost their reading comprehension. It also affects both listening and speaking skill in terms of the pronunciation from the audiobook in *XReading*.

Meanwhile, around 8.4% of the participants disagreed that audiobooks on *XReading* helps them to understand the reading materials better. According to Imawan and Ashadi (2019), it is acceptable if people could not enjoy audiobooks since they have their choice of reading books. The issue stems from the fact that they need to be able to focus only on the reading materials without being distracted. So that they do not require any additional features to comprehend the reading materials.

Another significant aspect of the *XReading* website is the Learning Management System (LMS). The LMS that is provided by the *XReading* website records the reading process of the users. Milliner and Cote (2015) stated that the LMS enables for tracking students' progress, covering words-per-minute (wpm), total number of books and words read, total reading time, and the result of reading comprehension through quizzes. The reading comprehension that is shown by the quiz result proved that students did not only read the materials but also grasped the degree of the reading material itself. Furthermore, according to Brown (2012), students can properly track their reading progress by receiving kinds of feedback and identifying individuals who require additional support with their reading growth is concise and prompt. Having a kind of LMS system will provide opportunities for students to monitor their reading progress in terms of achieving their target in completing an Extensive Reading program using *XReading*.

Regarding the reading materials that are provided by *XReading*, 95% of the participants agreed that the reading materials provided by *XReading* are suitable for early college students who are in pre-intermediate or intermediate level. According to Wager (2019), reading multiple types of reading materials or texts is widely acknowledged as a beneficial method in promoting comprehension in second language learning. Students can preserve the primary goal of doing Extensive Reading as reading for pleasure as well as improving their reading comprehension. They can easily access the multiple choices of E-book with specific topics that they like. The website also provides an option as a recommendation tool for students to read the same topic or substance of reading materials that they have already read before. So that they can effortlessly discover other reading materials or needs.

The last point in this part also received positive responses from the respondents. Based on the result of the data analysis, around 77% of the participants prefer to use the *XReading* website for their Extensive Reading program rather than attending a face-to-face class of Extensive Reading session. The flexibility on the use of online-based programs made students focus more on reading extensively at their own pace and time rather than having to go to a conventional class as it should be. In the meantime, around 23% of the participants disagreed with the assertion. The disagreement derives from the fact that they are required to read on electronic screens. According to Mangen, Walgermo, and Brønnick (2013), light-emitting screens, such as those found in mobile technologies, are known to cause visual fatigue and more specifically computer vision syndrome. The uncomfortable condition due to the tired eyes because of having lots of online classes make the participants prefer to have face-to-face Extensive Reading class.

3.8 Students' perspective of their English Skill Improvement

As the Extensive Reading program was implemented using *XReading* website, students who were participating in this study are expected to improve their English skills especially in reading ability, vocabulary size, and listening skill. As it showed in the data analysis, the total

number of words that are being read by the participants exceeded the minimum words that are written in the requirement. By having high total words that are being read by students, the responses of the English skill improvement were also showing positive results.

The first skill that is expected to improve after enrolling in an Extensive Reading program using *XReading* is the participants' reading ability. The reading skill components that are intended to increase are the improvement of reading speed, total number of words that students read, and reading comprehension. According to Cote and Milliner (2015), the success of an Extensive Reading program depends equally both on the students and their commitment to the strategy. As students could monitor their progress through the LMS feature, they could easily determine which part of the reading component needed to be improved. Students' reading skills improved significantly as the result of the implementation of an Extensive Reading program that was undertaken for one semester. Based on the interview session, some participants claimed that their reading speed and reading comprehension have improved. Since they are required to take the quizzes after finishing the reading materials, students must recall or rely on their memory of the text to complete the quizzes. The quizzes are designed to determine their reading comprehension based on the reading materials that they read. The more time students spend interacting with reading materials, the more improvement that they gain in their reading ability.

The second English skill improvement that is being discussed is students' vocabulary acquisition. Alqahtani (2015) states vocabulary is frequently seen as a crucial part for second language learners. This theory is due to the fact that vocabulary is employed as a tool for communicating with others. The fluency in learning languages would be affected by a lack of vocabulary size. Moreover, Extensive Reading is believed to be the way that is used to promote vocabulary skill in English language acquisition.

As the data analysis revealed, around 98% of the participants agreed that their vocabulary size has increased after doing the Extensive Reading program using *XReading*. As Suk (2016) stated that extensive reading is believed as a way to help students' vocabulary acquisition. When students read a lot, it assists them in gaining the improvement on their vocabulary acquisition by understanding new words which in turn helps them to improve their reading comprehension and expand their vocabulary size. Furthermore, students will not obtain a complete sense of the meaning and the value of words until they understand the rhythm and necessary expressiveness of the text (Bakhtiari, Greenberg, Patton-Terry, & Nightingale, 2015). The frequency of having a kind of Extensive Reading program made them read a great amount of commonly used words in every reading material or book. According to their claims in the interview session, some participants used to look up at the dictionary to find the meaning of words that they are not familiar with. After having some exercises and weekly extensive reading, they are accustomed to the words on the reading materials that they read. As a result, they considered that their vocabulary size has increased since they completed the Extensive Reading program through *XReading*. Moreover, some students also stated that they frequently took notes of difficult words that they discovered while they were reading the materials. It is necessary that they keep a vocabulary notebook to help them in memorizing new words (Hidayat & Rohati, 2020). By taking notes on words, they are not familiar with, students can easily look up to their notebooks and strengthen their vocabulary knowledge.

The last English skill improvement that is being discussed in this study is students' listening skill. As previously stated, that *XReading* website provides a feature named audiobook, students are able to use it while reading on *XReading*. Students can use the feature to assist them both in understanding the reading materials better and as a form of practice for strengthening their listening skills. Based on the result of the survey, around 80% of the participants agreed that they got the improvement in listening skill after undertaking an Extensive Reading program utilizing *XReading*. Hett (2012) found that audiobooks provide more time for students to read, model language or oral fluency, and encourage reluctant readers. However, it could be enjoyable for students by listening to the audio book. They also can develop a strong understanding of the reading materials and the pronunciation of every word by listening to the audio in the text that they find interesting.

In addition, the *XReading* website is one of the best options for learners in doing their Extensive Reading independently. Aside from being used as an English reading source, there are an abundance of researchers who conducted their research in order to prove that the *XReading* website is one of the effective techniques for encouraging students' motivation in reading and enhancing their English language skills. According to Cote and Milliner (2014), the anytime or anywhere features of mobile devices combined with a virtual system enabled students to read significantly more than those who are reading hardcopies. The ease in using the *XReading* website assisted them to have a chance to read more books. Moreover, it also helps them to be independent and autonomous readers to read extensively through online based sources.

4. Conclusion

From students' point of view, *XReading* is an appropriate source for an Extensive Reading course. The ease of accessing the website motivated students to read as many as they can. The implementation of an online-based Extensive Reading course through *XReading* is effective to be implemented since it provides numerous types of reading materials with different levels that can be chosen based on the students' preferences and abilities. It is also equipped with various appealing and useful features that grant good benefits for the students to get the finest result after reading extensively. By combining mobile devices and a virtual system for reading that is provided by *XReading*, students' reading desire is raised and it is clearly shown by the total number of words read by students. Almost all of the students who participated in this study read 150.000 words instead of the 120.000 words required by the program. By using *XReading* as the Extensive Reading platform, around 90% of the students including the interviewees claimed that *XReading* website assisted them to enhance their reading ability as well as vocabulary acquisition and listening skills.

References

- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, 3(3), 21–34. doi: <https://doi.org/10.20472/te.2015.3.3.002>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek. (edisi revisi V)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bakhtiari, D., Greenberg, D., Patton-Terry, N., & Nightingale, E (2015). Spoken oral language and adult struggling readers. *Journal of Research and Practice for Adult Literacy, Secondary, and Basic Education*, 4(1), 9–20. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1059231>
- Brown, D. (2012). Online support systems for Extensive Reading: Managing the tension between autonomy and institutional education. *The Language Teacher*, 36(2), 11–16. doi: <https://doi.org/10.37546/jalttl36.2-2>

- Clarke, D. F., & Nation, I. S. P. (1980). Guessing the meanings of words from context: Strategy and techniques. *System*, 8(3), 211–220. doi: [https://doi.org/10.1016/0346-251x\(80\)90003-2](https://doi.org/10.1016/0346-251x(80)90003-2)
- Cote, T., & Milliner, B. (2014). Extensive reading on mobile devices: Is it a worthwhile strategy? *Proceedings from the 12th Asia TEFL International Conference and 23rd MELTA International Conference 2014*, 979–990. doi: 10.13140/2.1.3812.2885
- Cote, T., & Milliner, B. (2015). Implementing and managing online extensive reading. *IALLT Journal of Language Learning Technologies*, 45(1), 70–90. doi: <https://doi.org/10.17161/iallt.v45i1.8550>
- Day, R. R. & Bamford, J, (1998). *Extensive reading in the second language classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Erdem, A. (2015). A research on reading habits of university students: (Sample of Ankara University and Erciyes University). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 3983–3990. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.1145>
- Ghanbari, M., & Marzban, A. (2014). Effect of extensive reading on incidental vocabulary retention. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 3854–3858. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.854>
- Greene, J. C., Caracelli, V. J., & Graham, W. F. (1997). Toward a Conceptual Framework for Mixed-Method Evaluation Designs. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 11(3), 255–274. <https://doi.org/10.3102/01623737011003255>
- Hedge, T. (1985). *Using readers in language teaching*. London: Macmillan Publishers Ltd.
- Hett, K. (2012). Technology support literacy in the classroom: Using audiobooks and digital storytelling to enhance literacy instruction. *Illinois Reading Council Journal*, 40(3), 3–13.
- Hidayat, D., & Rohati, T. D. (2020). The effect of Extensive Reading on students reading comprehension. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(1), 58–64. doi: <https://doi.org/10.31294/w.v12i1.7519>
- Imawan, M. R., & Ashadi, A. (2019). Audiobooks for assisting EFL Students in reading independently. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 4(1), 77–86. doi: <https://doi.org/10.21462/jeltl.v4i1.198>
- Kartika, A. C. (2020). Students' perceptions toward the implementation of extensive reading program using *XReading*. *Retain*, 8(3), 80–90. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/retain/article/view/33494/30785>
- Larson, L. C. (2015). E-books and audiobooks: Extending the digital reading experience. *The Reading Teacher*, 69(2), 169–177. doi: <https://doi.org/10.1002/trtr.1371>
- Liu, J., & Zhang J. (2018). The effects of extensive reading on English vocabulary learning: A meta-analysis. *English Language Teaching*, 11(6). doi: <http://doi.org/10.5539/elt.v11n6p1>
- Mangen, A., Walgermo, B. R., & Brønnick, K. (2013). Reading linear texts on paper versus computer screen: Effects on reading comprehension. *International Journal of Educational Research*, 58, 61–68. doi: <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2012.12.002>
- Mesureur, G. (2013). An evaluation of ESL reading efficiency and motivation using e-book vs. printed book. *Proceedings of Extensive Reading World Congress 2013*, 280–290. Retrieved from <https://erfoundation.org/ERWC2-Proceedings.pdf>
- Milliner, B., & Cote, T. (2015). Mobile-based extensive reading: An investigation into reluctant readers. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 5(4), 1–15. doi: <https://doi.org/10.4018/ijcallt.2015100101>
- Milliner, B. (2019). Comparing extensive reading to extensive reading-while-listening on smartphones: Impacts on listening and reading performance for beginning students. *The Reading Matrix: An International Online Journal*, 19(1), 1–19. Retrieved from <http://www.readingmatrix.com/files/20-81br6g10.pdf>

- Renandya, W. A., & Jacobs, G. M. (2016). Extensive reading and listening in the L2 classroom. In W. A. Renandya, & Handoyo, P. (Eds.), *English language teaching today* (pp. 97-110). New York, NY: Routledge.
- Siregar, S. D. (2019). Contextual guessing technique in reading. *English Education: English Journal for Teaching and Learning*, 7(1), 29–44. doi: <https://doi.org/10.24952/ee.v7i01.1650>
- Stoller, F. L. (2017). Viewing extensive reading from different vantage points. *Reading in a Foreign Language* 27(1), 152–159. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1059733>
- Suk, N. (2016). The effects of extensive reading on reading comprehension, reading rate, and vocabulary acquisition. *Reading Research Quarterly*, 52(1), 73–89. doi: <https://doi.org/10.1002/rrq.152>
- Whittingham, J., Huffman, S., Christensen, R., & McAllister, T. (2013). Use of audiobooks in a school library and positive effects on struggling readers' participation in a library-sponsored audiobook club. *Research Journal of the American Association of School Librarians*, 16, 1-17. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1012831>
- Zhong, R. (2020, March 17). The coronavirus exposes education's digital divide. *The New York Times*. Retrieved from <https://www.nytimes.com/2020/03/17/technology/china-schools-coronavirus.html>



Implementation of Dictogloss Technique on Mandarin Listening Skill of Students of Class XI Lintas Minat Mandarin SMAN 2 Malang

Penerapan Teknik *Dictogloss* pada Keterampilan Menyimak Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Lintas Minat Mandarin SMAN 2 Malang

Widya Qolizah, Lilis Afifah*, Karina Fefi Laksana Sakti

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

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

Paper received: 11-10-2021; revised: 24-11-2021; accepted: 29-11-2021

Abstract

The dictogloss technique is a learning technique that can be applied to Mandarin listening skills. This research aims to describe the application of the dictogloss technique for Mandarin listening skill of students in the class XI Lintas Minat Mandarin SMAN 2 Malang and describe the responses of the students towards the dictogloss technique. This research used a qualitative approach and descriptive research type. The data of this research are based on the observation of three observers, and questionnaires were distributed to the students. The study shows that the application of dictogloss technique went smoothly by following the lesson plan. Students can listen to the discourse well, although there are students who face internet network problems when reconstructing discourse with a group. Based on the results of the questionnaire, it can be seen that dictogloss technique is a fun and exciting technique to be implemented in the learning of Mandarin listening skill. The application of dictogloss techniques can also train their Mandarin listening skill. In addition, students are able to learn to cooperate with groups in reconstructing discourse.

Keywords: learning technique; dictogloss technique; listening skill; Mandarin language

Abstrak

Teknik *dictogloss* adalah suatu teknik pembelajaran yang dapat diterapkan pada keterampilan menyimak bahasa Mandarin. Terdapat empat tahap dalam penerapan teknik *dictogloss* yakni persiapan, dikte, rekonstruksi, dan analisis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan teknik dictogloss pada keterampilan menyimak bahasa Mandarin siswa kelas XI Lintas Minat Mandarin SMAN 2 Malang dan mendeskripsikan respons siswa terhadap penerapan teknik tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data penelitian bersumber dari hasil observasi yang dilakukan tiga *observer* dan angket yang dibagikan kepada siswa. Hasil observasi menunjukkan, penerapan teknik *dictogloss* berlangsung lancar dengan mengikuti rencana pelaksanaan pembelajaran. Siswa mampu menyimak wacana dengan baik, meskipun terdapat siswa yang mengalami masalah jaringan internet saat melakukan rekonstruksi wacana dengan kelompok. Berdasarkan hasil angket, dapat diketahui bahwa teknik *dictogloss* menarik dan menyenangkan untuk diterapkan pada pembelajaran menyimak bahasa Mandarin. Melalui teknik *dictogloss*, siswa tidak hanya dapat melatih keterampilan menyimak bahasa Mandarin, tetapi juga bisa membuat siswa bekerjasama dengan kelompok dalam merekonstruksi wacana.

Kata kunci: teknik pembelajaran; teknik *dictogloss*; keterampilan menyimak; bahasa Mandarin

1. Pendahuluan

Keterampilan berbahasa asing menjadi salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu di era modern yang semakin berkembang. Bahasa asing yang banyak dipelajari

oleh pembelajar adalah bahasa Inggris, sehingga bahasa itu disebut sebagai *lingua franca*. Seiring dengan perkembangan ekonomi Tiongkok yang begitu pesat dan banyaknya jumlah penutur bahasa Mandarin di seluruh penjuru dunia, bahasa Mandarin juga perlu dikuasai guna memenuhi kebutuhan dalam dunia kerja dan pendidikan. Elisabeth (2019) menyebutkan jumlah penutur bahasa Mandarin di dunia sekitar 1/5 penduduk dunia, lebih banyak dibandingkan dengan penutur bahasa Inggris. Bahasa Mandarin juga merupakan bahasa resmi yang digunakan pada forum Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) (Ayuningtias, Pujiono, Nasution, Nasution, 2019). Hal tersebut menguatkan pentingnya bahasa Mandarin untuk dipelajari.

Di Indonesia, bahasa Mandarin telah diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) negeri atau swasta sebagai mata pelajaran peminatan bahasa asing. Adapun sekolah negeri di Malang yang menyelenggarakan pembelajaran bahasa Mandarin yaitu SMAN 1, SMAN 2, SMAN 5, SMAN 6, dan SMAN 10. Selain itu, ada pula SMA swasta seperti SMA Laboratorium UM, SMAK Santa Maria, SMA Kolese Santo Yusup, dan SMA Al-Azhar. Pembelajaran bahasa Mandarin di tingkat SMA telah diatur melalui silabus yang di dalamnya berisi Kompetensi Dasar (KD) terkait pengetahuan kebahasaan, kemampuan berbahasa serta pemahaman budaya yang terdapat dalam teks tulis maupun lisan (Permendikbud, 2016).

Seperti bahasa-bahasa yang lain, dalam pembelajaran bahasa Mandarin juga terdapat empat komponen keterampilan berbahasa yang penting dikuasai antara lain keterampilan menyimak 听力 [*tīnglǐ*], keterampilan berbicara 口语 [*kǒuyǔ*], keterampilan membaca 阅读 [*yuèdú*] dan keterampilan menulis 写作 [*xiězuò*]. Keempat keterampilan berbahasa tersebut dikelompokkan menjadi dua jenis, yakni keterampilan reseptif dan keterampilan produktif. Keterampilan reseptif merupakan keterampilan menerima informasi yang mencakup keterampilan menyimak dan membaca, sedangkan keterampilan produktif merupakan keterampilan memproduksi informasi. Keterampilan ini mencakup keterampilan berbicara dan menulis (Sakinah, Arianti, & Putri, 2021). Semua keterampilan di atas mempunyai pertalian yang erat antara satu sama lain. Sementara itu, penguasaan kosakata dan tata bahasa termasuk aspek yang selalu ada dalam keempat keterampilan tersebut.

Keterampilan menyimak menjadi keterampilan berbahasa pertama yang diajarkan kepada siswa sebelum melanjutkan keterampilan yang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Putri (2018) yang mengungkapkan bahwa keterampilan menyimak menjadi keterampilan yang penting untuk dipelajari oleh siswa. Menyimak tidak hanya kegiatan mendengarkan saja, melainkan juga kegiatan memahami makna yang disampaikan dengan penuh perhatian dan konsentrasi. Melalui menyimak, siswa dapat memperoleh berbagai informasi dari orang lain, mengetahui pelafalan huruf dengan benar dan menambah perbendaharaan kosakata. Meskipun demikian, menyimak termasuk keterampilan yang sulit bagi pembelajar (Goh & Aryadoust, 2016). Beberapa hal yang membuat keterampilan tersebut sulit yakni aksentuasi penutur, kosakata baru, dan kecepatan berbicara penutur (Gilakjani & Sabouri, 2016).

Hasil observasi yang dilakukan peneliti saat melaksanakan Kajian Praktik Lapangan (KPL) di SMAN 2 Malang menunjukkan bahwa siswa kelas XI Lintas Minat Mandarin mengalami kesulitan dalam menyimak bahan simakan. Setelah selesai membacakan atau memperdengarkan dialog, guru langsung memberikan pertanyaan mengenai dialog, namun sebagian siswa tidak mengerti apa yang disampaikan dalam dialog tersebut dan tidak bisa menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru. Selama ini guru belum menggunakan teknik

khusus untuk keterampilan menyimak, sehingga siswa merasa kurang tertarik dan bosan ikut serta dalam pembelajaran. Berkaitan dengan masalah tersebut, diperlukan teknik pembelajaran yang tepat agar guru dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran menyimak dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Asih (2016), dalam melaksanakan pembelajaran guru dapat menggunakan teknik pembelajaran sebagai langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru perlu memperhatikan kondisi kelas, siswa, dan lingkungan untuk menentukan teknik pembelajaran (Wibowo, 2020). Selain itu, Iskandarwassid dan Sunendar (2013) menganggap kemampuan guru dalam menentukan teknik pembelajaran juga merupakan hal yang penting. Apabila guru tidak memiliki pengetahuan dan penguasaan mengenai teknik-teknik pembelajaran, maka guru akan terus menerus menggunakan teknik yang sama. Dengan demikian, proses pembelajaran akan menjadi tidak menarik dan membosankan. Lebih lanjut Iskandarwassid dan Sunendar (2013) menjelaskan teknik pembelajaran keterampilan menyimak bagi pemula dapat dilakukan dengan (1) demonstrasi, (2) dikte, (3) permainan kartu kata, (4) wawancara, (5) permainan memori, (6) biografi, (7) manajemen kelas, (8) kisah diri, dan (9) permainan telepon. Teknik dikte menjadi dasar lahirnya teknik *dictogloss* dan dapat digunakan guru saat pembelajaran menyimak terutama bahasa Mandarin. Teknik ini diterapkan pada siswa SMA yang masih tergolong pemula belajar bahasa Mandarin.

Wibowo (2012) mengungkapkan bahwa teknik *dictogloss* sebagai teknik menyimak yang mudah dipahami. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Ruth Wajnryb pada tahun 1990. Dalam teknik ini, guru membacakan atau memperdengarkan sebuah wacana kepada siswa, lalu siswa menulis kata-kata kunci, kemudian siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk merekonstruksi wacana (Pingak, 2020). Siswa dapat bekerjasama merekonstruksi wacana dengan kelompok agar dapat memahami isi wacana. Sejalan dengan pendapat (Yulianti, Djatmika, & Santoso, 2016) kerjasama dapat dilaksanakan oleh sekelompok orang yang berusaha menyatukan gagasan di dalam kegiatan pembelajaran demi tercapainya kepentingan bersama. Siswa berkemampuan lebih dapat membantu siswa yang kemampuannya kurang. Dengan bekerjasama, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lancar dan tujuan pembelajaran akan tercapai (Baslini & Hadiwinarto, 2020).

Dalam penerapan teknik *dictogloss* terdapat empat tahapan yang mesti dilalui oleh siswa. Empat tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut (1) persiapan, guru dapat memberikan pertanyaan, membahas kosakata, menjelaskan gambar sebagai upaya dalam menyiapkan siswa mendengarkan wacana, agar siswa mengerti apa yang akan dilakukan dan berada di kelompok yang mana. (2) Dikte, kegiatan dikte dilakukan sebanyak dua kali. Pertama, siswa mendengarkan dan memahami isi dari wacana yang dibacakan atau diperdengarkan oleh guru. Kedua, siswa mencatat kata-kata kunci dari wacana tersebut. (3) Rekonstruksi, siswa mengumpulkan catatan-catatan dan mulai merekonstruksi wacana dengan kelompok. Guru tidak membantu siswa dalam merekonstruksi wacana. (4) Analisis dan koreksi, tahap terakhir yang bisa dilakukan dengan berbagai cara. Pertama, hasil rekonstruksi wacana siswa dapat ditampilkan menggunakan alat proyektor atau dituliskan di papan tulis. Kedua, hasil rekonstruksi siswa dapat dibagikan ke siswa lain untuk dianalisis dan dikoreksi. Ketiga, siswa dapat membandingkan hasil rekonstruksi wacana yang dibuat dengan wacana asli (Aziez, 2015).

Kajian mengenai teknik *dictogloss* dalam pembelajaran sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Wibowo pada tahun 2012 telah melakukan penelitian yang diberi judul “Penerapan Teknik *Dictogloss* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri”. Penelitian dengan desain penelitian tindakan kelas tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Arab siswa menggunakan teknik *dictogloss*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak bahasa Arab siswa kelas X MAN 1 kota Magelang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes dan non tes yang dilakukan pada dua siklus.

Penelitian kedua dilakukan oleh Rukmana (2019) dengan judul “Penggunaan Teknik *Dictogloss* untuk Keterampilan Menyimak pada Mata Kuliah *Comprehension Orale Elementaire*”. Hasil penelitian itu membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar bahasa Perancis mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan teknik *dictogloss*. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata mahasiswa pada pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pada pre-test sebesar 51,81 termasuk kategori “kurang” dan post-test sebesar 73,41 sudah termasuk kategori “baik”.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Teknik *Dictogloss* pada Keterampilan Menyimak Bahasa Mandarin Kelas XI Lintas Minat Mandarin SMAN 2 Malang”. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI semester genap dengan tema kehidupan sehari-hari. Kompetensi dasar (KD) yang akan diulas dalam penelitian ini adalah kompetensi dasar (KD) 3.6 dan 4.6. Dalam kompetensi dasar (KD) tersebut, keterampilan menyimak menjadi satu di antara sekian keterampilan yang ada. Kompetensi dasar (KD) 3.6 dan 4.6 berisi materi tentang menyatakan hubungan perbandingan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan teknik *dictogloss* pada keterampilan menyimak bahasa Mandarin dan mendeskripsikan respons siswa terhadap teknik *dictogloss* pada keterampilan menyimak bahasa Mandarin.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sukmadinata (2013) menguraikan penelitian jenis ini biasanya dimaksudkan untuk menggambarkan dan menelaah peristiwa, fenomena, perilaku, keyakinan serta pendapat seseorang secara mandiri atau kelompok. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis fenomena atau peristiwa yang terjadi saat teknik *dictogloss* diterapkan pada keterampilan menyimak bahasa Mandarin. Diamati dari jenis datanya, penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif karena menjabarkan hasil temuan dengan kata-kata. Lebih lanjut, Hermawan (2019) berpendapat bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang berupaya menjelaskan kegiatan penelitian dengan sistematis dan jelas pada subjek tertentu. Alasan yang mendasari peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif karena relevan dengan tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan penerapan teknik *dictogloss* pada keterampilan menyimak bahasa Mandarin dan mendeskripsikan respons siswa terhadap teknik *dictogloss* pada keterampilan menyimak bahasa Mandarin.

Data diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh tiga *observer* saat teknik *dictogloss* diterapkan pada pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Mandarin. Peneliti menghadirkan dua orang teman sejawat dari Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin dan guru bahasa Mandarin SMAN 2 Malang untuk melakukan pengamatan dan mengisi lembar observasi yang dibagikan. Selain data hasil observasi, terdapat data hasil angket yang berisikan respons siswa mengenai penerapan teknik *dictogloss*. Penggunaan lembar angket sebagai instrumen

penelitian ini adalah untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan teknik *dictogloss* pada keterampilan menyimak. Lembar angket dikirimkan kepada siswa selaku responden melalui *Google Form* setelah pembelajaran berakhir. Hal tersebut dikarenakan kegiatan belajar mengajar di SMAN 2 Malang dilakukan secara daring. Siswa mengisi lembar angket sesuai dengan pendapat pribadi. Angket yang digunakan peneliti berbentuk angket tertutup. Siswa kelas XI Lintas Minat Mandarin SMAN 2 Malang yang berjumlah 9 orang menjadi sumber data pada penelitian ini.

Kehadiran peneliti memegang peranan penting dalam penelitian kualitatif. Peneliti menjadi instrumen atau alat pengumpul data utama. Dengan memanfaatkan peneliti sebagai instrumen atau alat penelitian, peneliti dapat menyesuaikan diri pada fakta-fakta yang terjadi di lapangan. Peneliti melakukan seluruh kegiatan penelitian dari merencanakan penelitian, menjadi guru model, menyusun instrumen, menyusun perangkat pembelajaran, mengumpulkan data, menganalisis data hingga melaporkan hasil penelitian. Selain peneliti, instrumen lain juga digunakan, tetapi fungsinya sebagai instrumen pendukung. Adapun instrumen pendukung yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar angket sebagaimana telah disinggung di atas.

Setelah selesai mengumpulkan data hasil observasi dan hasil angket, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya yakni analisis data. Data dianalisis dengan mengikuti prosedur pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket. Langkah-langkah analisis data observasi terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) memeriksa kelengkapan lembar observasi dari tiga orang *observer*, (2) membaca dan memahami hasil data lembar observasi, (3) menganalisis data hasil observasi, dan (4) menyimpulkan data dalam bentuk deskriptif. Langkah-langkah mengolah atau menganalisis data pada angket meliputi: (1) mengecek kelengkapan data responden dan jawaban pada angket, (2) mengelompokkan jawaban dari responden, (3) menyajikan data secara deskriptif, dan (4) menarik kesimpulan dari hasil angket secara deskriptif.

Pengecekan keabsahan data dilakukan agar tidak ditemukan kesalahan data dalam penelitian. Peneliti menggunakan teknik triangulasi guna memeriksa kebenaran data. Dikatakan oleh Moleong (2015), triangulasi ialah sebuah teknik pengecekan kesahihan data yang memerlukan sesuatu di luar data sebagai pembanding data tersebut. Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan data sebagai triangulator. Triangulasi data tersebut dilakukan dengan cara membandingkan data hasil observasi dengan hasil angket.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pembelajaran menggunakan teknik *dictogloss* diadakan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Senin, tanggal 24 Mei 2021. Penelitian ini dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *zoom* dan grup *whatsapp*. Siswa kelas XI Lintas Minat Mandarin berjumlah 26 orang, akan tetapi siswa yang hadir pada hari penelitian berjumlah 9 orang. Tujuh belas siswa tidak dapat menghadiri pembelajaran, satu orang izin membantu orang tua, satu orang izin mengikuti ulangan harian mata pelajaran lain, dan lima belas orang lainnya tidak ada keterangan. Mengenai jumlah informan dalam penelitian kualitatif, peneliti menggunakan syarat kecukupan informasi seperti yang dikemukakan oleh Heryana (2018), yaitu bahwa jumlah informan dapat dikurangi apabila informasi yang diberikan sudah mencukupi. Seperti dijelaskan sebelumnya, penelitian ini melibatkan 9 siswa yang bisa hadir karena dirasa sudah cukup memberikan informasi yang diperlukan.

Awalnya alokasi waktu yang ditetapkan 2 x 45 menit pukul 13.00 WIB sampai dengan pukul 14.25 WIB, namun pada pelaksanaannya penelitian baru dimulai pukul 13.20 WIB karena menunggu siswa yang belum bergabung ke *zoom*. Waktu penelitian berakhir pada pukul 14.50 WIB. Selama pengambilan data berlangsung, peneliti berperan sebagai guru model yang melaksanakan pembelajaran. Di samping itu, peneliti dibantu oleh guru bahasa Mandarin SMAN 2 Malang, Fitri Tyas Rachmawati, S.Pd dan dua orang teman mahasiswa dari Prodi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang yang menjadi *observer* penelitian.

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) supaya pembelajaran dapat berproses secara sistematis. Materi yang digunakan mengacu pada silabus mata pelajaran bahasa Mandarin kurikulum 2013 kelas XI SMA yakni Kompetensi Dasar (KD) 3.6 dan 4.6 dengan materi hubungan perbandingan.

3.1. Penerapan Teknik *Dictogloss* pada Keterampilan Menyimak Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Lintas Minat Mandarin SMAN 2 Malang

Kegiatan pembelajaran yang tercantum dalam RPP terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut ini uraian mengenai kegiatan pembelajaran yang bersumber pada hasil observasi tiga *observer*.

Pada kegiatan pendahuluan, guru model, siswa dan ketiga *observer* telah memasuki ruang *zoom*. Kondisi kelas daring berjalan tertib dan tenang sebagaimana terungkap pada pernyataan pertama hasil observasi (lihat Tabel 1). Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru model mengucapkan salam pembuka dalam bahasa Mandarin 大家好! [*dàjiā hǎo!*] lalu siswa menjawab 老师好! [*lǎoshī hǎo!*]. Berdasarkan hasil observasi pernyataan kedua, *observer* 3 menyatakan ada sebagian siswa yang tidak menjawab salam dan sebagian siswa yang menjawab salam. Guru mempersilahkan seluruh siswa berdoa sesuai dengan keyakinan yang dianut sebelum memulai pelajaran. Berikutnya, guru melakukan presensi dengan menyebutkan nama siswa satu persatu untuk memastikan kehadiran mereka, namun sebagian siswa ada yang tidak menjawab ketika namanya dipanggil oleh guru. Hal tersebut selaras dengan pernyataan ketiga dari *observer* 3. Kemudian guru menayangkan sebuah video singkat berdurasi kurang lebih dua menit mengenai materi yang akan dipelajari menggunakan fitur *share screen zoom* sebagai bentuk apersepsi. Setelah tayangan video selesai, guru meminta siswa untuk menebak materi yang dijelaskan dalam video tersebut. Siswa dapat menebak materi dengan benar, tetapi menurut pernyataan keempat dari *observer* 3 ada beberapa siswa yang tidak merespon apersepsi dari guru.

Pada kegiatan inti, guru menampilkan *slide powerpoint* yang berisi penjelasan terkait penelitian yang dilakukan yakni tentang penerapan teknik *dictogloss*. Guru menjelaskan teknik *dictogloss* sebagai suatu teknik untuk keterampilan menyimak. Selain itu, tahap-tahap teknik *dictogloss* juga dijelaskan secara detail oleh guru. Seluruh *observer* sepakat pada pernyataan kelima lembar observasi, siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai teknik *dictogloss*. Setelah selesai menjelaskan tahap-tahap teknik tersebut, guru bertanya kepada siswa apakah telah memahami semua tahapan teknik yang akan diterapkan, siswa menjawab “iya” dan tidak ada yang mengajukan pertanyaan.

Tabel 1. Data Hasil Lembar Observasi

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan				
1.	Kondisi kelas daring tertib dan tenang	√ 01 02 03		
2.	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran	√ 01 02	√ 03	03: Sebagian siswa menjawab dan sebagian siswa tidak menjawab.
3.	Siswa menjawab saat guru melakukan presensi	√ 01 02	√ 03	03: Sebagian siswa menjawab dan sebagian siswa tidak menjawab.
4.	Siswa merespon apersepsi terkait materi yang akan diberikan	√ 01 02	√ 03	03: Beberapa siswa tidak merespon.

Setelah itu peneliti menampilkan *slide powerpoint* berikutnya. Di dalam *slide*, terdapat sejumlah kosakata yang berhubungan dengan materi. Kosakata tersebut disajikan guru dalam bentuk hanzi dan pinyin serta arti kosakata dalam bahasa Indonesia. Guru menyebutkan pelafalan masing-masing kosakata dan maknanya. Hasil observasi pernyataan keenam, *observer* menyebutkan siswa memperhatikan penjelasan materi yang ditampilkan melalui *powerpoint*. Kemudian siswa diminta melafalkan kosakata sebanyak satu kali setelah guru melafalkan kosakata satu kali. Siswa menyalakan *microphone* dan melafalkan kosakata dengan lantang. Pada pernyataan ketujuh, diketahui siswa dapat melafalkan kosakata terkait dengan materi. Selanjutnya, guru menampilkan *slide powerpoint* tentang penjelasan beberapa kosakata. Ada kosakata yang dijelaskan dengan menggunakan contoh kalimat atau gambar ilustrasi. Hal tersebut bertujuan agar siswa lebih mengerti dan mengingat kosakata. Kosakata yang dipelajari siswa merupakan kosakata yang terdapat dalam wacana. Berikutnya guru melanjutkan *slide powerpoint* terkait tata bahasa hubungan perbandingan, lalu guru memperbolehkan siswa untuk bertanya mengenai kosakata atau tata bahasa dan siswa menjawab sudah paham.

Kegiatan selanjutnya, guru menyiapkan beberapa pertanyaan mengenai kosakata. Pertanyaan tersebut dikemas menjadi *quiz* menebak kata berdasarkan lima gambar ilustrasi. Hasil observasi pernyataan kedelapan menunjukkan sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat. *Observer 2* menyebutkan, ada lima orang siswa yang menjawab pertanyaan dengan aktif dan tepat. Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti telah membuat nama anggota kelompok siswa kelas XI Lintas Minat Mandarin. Akan tetapi karena siswa yang hadir kurang dari 26 orang. Peneliti membuat kembali nama anggota kelompok sesuai dengan jumlah siswa yang hadir. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok dengan masing-masing beranggotakan 3 orang. Lalu guru mengirimkan *file* nama anggota kelompok ke grup *whatsapp*. Berdasarkan pernyataan kesembilan lembar observasi, ketiga *observer* setuju bahwa siswa menerima *file* nama kelompok yang dikirim guru melalui grup *whatsapp*.

Setelah siswa mengetahui nama anggota kelompok, guru bersiap untuk membacakan wacana tentang materi hubungan perbandingan. Peneliti mengingatkan siswa bahwa wacana hanya dibacakan dua kali. Siswa diminta untuk menyimak baik-baik wacana tersebut. Wacana memuat judul dan isi wacana. Guru mulai membacakan wacana untuk yang pertama kali. Dari tabel lembar observasi pada pernyataan kesepuluh, baik *observer 1*, *observer 2* maupun

observer 3 memaparkan bahwa siswa fokus menyimak wacana yang dibacakan oleh guru. Selanjutnya, guru membacakan wacana yang kedua kali. Siswa dipersilahkan untuk mencatat kata-kata kunci dari wacana yang dibacakan. Siswa yang sudah selesai mencatat dapat mengirimkan catatannya ke grup *whatsapp* dengan cara mengetikkan pinyin. Observer 2 menambahkan keterangan pada pernyataan kesebelas, siswa sedikit terlambat dalam mengirimkan catatan kata kunci sehingga membutuhkan waktu tambahan.

Tabel 2. Data Hasil Lembar Observasi

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
Kegiatan Inti				
5.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai teknik <i>dictogloss</i> via <i>zoom</i>	√ 01 02 03		
6.	Siswa memperhatikan penjelasan materi yang ditampilkan melalui ppt	√ 01 02 03		
7.	Siswa dapat melafalkan kosakata terkait dengan materi	√ 01 02 03		
8.	Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	√ 01 02 03		02: 5 orang siswa menjawab pertanyaan dengan aktif dan tepat.
9.	Siswa menerima <i>file</i> nama kelompok yang dikirim guru melalui grup <i>whatsapp</i>	√ 01 02 03		
10.	Siswa fokus menyimak wacana yang dibacakan guru	√ 01 02 03		
11.	Siswa mencatat kata-kata kunci berdasarkan wacana lalu dikirimkan ke grup <i>whatsapp</i>	√ 01 02 03		02: Siswa sedikit terlambat dalam mengirimkan catatan kata kunci.
12.	Siswa mencocokkan catatan dan merekonstruksi wacana dengan kelompok	√ 01 03	√ 02	02: Ada 1 kelompok yang mengalami kendala saat berdiskusi dikarenakan 2 orang anggota keluar dari <i>zoom</i> .
13.	Siswa dapat bekerjasama dengan baik saat merekonstruksi wacana bersama kelompok	√ 01 02	√ 03	03: Ada 1 kelompok yang kesulitan dalam berdiskusi karena beberapa anggota keluar dari <i>zoom</i> .
14.	Setiap kelompok mengirimkan hasil rekonstruksi wacana ke grup <i>whatsapp</i>	√ 01 02 03		
15.	Siswa menanggapi hasil rekonstruksi wacana kelompok lain yang ditampilkan melalui ppt	√ 01 02 03		03: Beberapa siswa bisa menanggapi hasil rekonstruksi wacana.

Berikutnya, siswa mencocokkan catatan dan merekonstruksi wacana dengan kelompok. Guru menggunakan fitur *breakout zoom* untuk membuat *room* masing-masing kelompok. Fitur ini dapat memudahkan siswa bekerjasama dengan kelompok dalam merekonstruksi wacana. Peneliti dan *observer* juga bisa masuk atau pindah ke *room* kelompok yang ingin diamati. Pada pernyataan ke-12, *observer* 2 menuliskan ada satu kelompok yang mengalami kendala saat berdiskusi karena dua orang anggota kelompok keluar dari *zoom*. Sejalan dengan pendapat *observer* 2, hasil observasi pernyataan ke-13 *observer* 3 menjelaskan terdapat satu kelompok yang kesulitan dalam berdiskusi karena beberapa anggota keluar dari *zoom*. Hal tersebut terjadi karena jaringan internet siswa yang tidak stabil. Kelompok yang anggotanya tidak lengkap, diminta untuk menghubungi anggota yang keluar *zoom* dan mencocokkan catatan kata kunci yang telah dikirimkan agar tetap bisa mengerjakan tugas secara berkelompok.

Pada pernyataan ke-14 semua *observer* mengungkapkan bahwa setiap kelompok mengirimkan hasil rekonstruksi wacana ke grup *whatsapp*. Kelompok yang pertama kali mengumpulkan hasil rekonstruksi wacana adalah kelompok 2, kemudian disusul dengan kelompok 1 dan terakhir oleh kelompok 3. Setelah semua kelompok mengumpulkan hasil rekonstruksi wacana, siswa diminta menanggapi hasil rekonstruksi wacana kelompok lain. Hasil rekonstruksi wacana setiap kelompok ditampilkan guru melalui *powerpoint*. Data tersebut sesuai dengan hasil observasi pernyataan ke-15 dari *observer* 1 dan *observer* 2 sedangkan *observer* 3 menyampaikan beberapa siswa bisa menanggapi hasil rekonstruksi wacana. Terlihat dari hasil rekonstruksi wacana yang dikirim oleh masing-masing kelompok, sebagian besar kelompok telah memahami isi wacana walaupun masih ada beberapa kesalahan yang dilakukan seperti salah menuliskan pinyin, beberapa kosakata yang tidak sesuai, dan lupa menuliskan judul wacana.

Kegiatan penutup dilakukan dengan pemberian kesimpulan. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait materi yang sudah dipelajari dan siswa dapat menyimpulkan materi sebagaimana diminta oleh pernyataan ke-16 yang tertera pada Tabel 3. Setelah itu, peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan siswa kelas XI Lintas Minat Mandarin mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan salam penutup menggunakan bahasa Mandarin 再见! [zàijiàn!] dan siswa menjawab salam dengan bahasa Mandarin 老师再见! [lǎoshī zàijiàn!] seperti pada pernyataan ke-17.

Tabel 3. Data Hasil Lembar Observasi

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
Kegiatan Penutup				
16.	Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari	√ 01 02 03		
17.	Siswa menjawab salam penutup dari guru	√ 01 02 03		

Berdasarkan data hasil observasi, dapat diketahui bahwa kondisi kelas selama pembelajaran bahasa Mandarin berlangsung dengan tertib dan tenang. Beberapa siswa terlihat tidak merespon ketika guru melakukan presensi, tetapi guru dapat mengecek kehadiran siswa dengan melihat nama siswa yang muncul di layar *zoom*. Siswa lebih memahami materi yang

dijelaskan guru dengan bantuan contoh kalimat atau gambar ilustrasi. Terbukti pada saat guru memberikan pertanyaan terkait kosakata, sebagian besar siswa mampu menanggapi pertanyaan dengan benar. Sebagian besar siswa juga dapat melakukan tahap-tahap teknik *dictogloss* dengan baik meskipun terdapat satu kelompok yang mengalami kendala saat merekonstruksi wacana. Beberapa siswa keluar dari *zoom* karena koneksi internet yang buruk. Kelompok tersebut diminta untuk menghubungi anggota kelompok yang keluar *zoom* dan mencocokkan hasil catatan kata kunci yang telah dikirim anggota kelompok ke grup *whatsapp* agar tetap bisa merekonstruksi wacana.

3.2. Respons Siswa Kelas XI Lintas Minat Mandarin SMAN 2 Malang terhadap Penerapan Teknik *Dictogloss* pada Keterampilan Menyimak Bahasa Mandarin

Respons siswa terhadap teknik *dictogloss* dapat diketahui dari hasil angket yang telah disebarakan melalui *google form*. Peneliti mengirimkan tautan *google form* kepada siswa ke grup *whatsapp* setelah pembelajaran bahasa Mandarin selesai. Berikut hasil angket siswa dapat dilihat pada tabel 4. di bawah ini.

Tabel 4. Data Hasil Lembar Angket

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	Keterangan
1.	Saya merasa teknik <i>dictogloss</i> menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran menyimak bahasa Mandarin	8	1			
2.	Teknik <i>dictogloss</i> membuat saya belajar bekerjasama dengan kelompok	6	3			
3.	Saya dapat memahami tahap-tahap teknik <i>dictogloss</i> dengan jelas	3	5	1		
4.	Teknik <i>dictogloss</i> dapat membantu saya memahami isi bahan simakan	2	7			
5.	Teknik <i>dictogloss</i> dapat melatih keterampilan menyimak saya menjadi lebih baik	5	4			
6.	Pengetahuan awal kosakata saya dapat memudahkan dalam menyimak wacana	5	4			
7.	Teknik <i>dictogloss</i> membuat saya lebih berkonsentrasi menyimak wacana yang dibacakan guru	6	3			
8.	Kata-kata kunci yang ditulis dapat memudahkan dalam merekonstruksi wacana	4	5			
9.	Saya tidak mengalami kesulitan selama belajar menggunakan teknik <i>dictogloss</i>	2	5	2		

Angket menyajikan sembilan pernyataan terkait penggunaan teknik *dictogloss*. Setiap pernyataan dilengkapi dengan pilihan jawaban seperti sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS). Siswa dapat memilih jawaban berdasarkan pendapatnya mengenai pembelajaran menggunakan teknik *dictogloss*.

Berdasarkan tabel 4 di atas pada pernyataan pertama, siswa merasa teknik *dictogloss* menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran menyimak bahasa Mandarin. Hal ini dibuktikan dengan delapan siswa yang menyatakan sangat setuju (SS) dan satu siswa yang menyatakan setuju (S). Pernyataan kedua membahas mengenai teknik *dictogloss* membuat siswa belajar bekerjasama dengan kelompok. Enam siswa memilih sangat

setuju (SS) dan tiga siswa lainnya memilih setuju (S). Berkenaan dengan tahap ketiga teknik *dictogloss*, siswa harus bekerjasama dengan kelompok agar dapat merekonstruksi wacana.

Selanjutnya pernyataan ketiga, siswa dapat memahami tahap-tahap teknik *dictogloss* dengan jelas. Tiga siswa menyatakan sangat setuju (SS), lima siswa menyatakan setuju (S), sedangkan satu siswa menyatakan kurang setuju (KS) dengan pernyataan tersebut. Pada pernyataan keempat, terdapat dua siswa yang menjawab sangat setuju (SS) dan tujuh siswa di antaranya menjawab setuju (S) bahwa teknik *dictogloss* dapat membantu memahami isi bahan simakan.

Dalam pernyataan kelima, lima siswa menyatakan sangat setuju (SS) dan empat siswa menyatakan setuju (S) bahwa teknik *dictogloss* dapat melatih keterampilan menyimak menjadi lebih baik. Sama halnya dengan pernyataan kelima, pernyataan keenam terdapat lima siswa menjawab sangat setuju (SS) dan empat siswa menjawab setuju (S). Pernyataan keenam berbunyi pengetahuan awal kosakata siswa dapat memudahkan mereka dalam menyimak wacana.

Pernyataan ketujuh menyebutkan teknik *dictogloss* membuat siswa lebih berkonsentrasi menyimak wacana yang dibacakan guru. Enam siswa memberi jawaban sangat setuju (SS) dan tiga siswa memberi jawaban setuju (S). Pada saat guru membacakan wacana, siswa harus berkonsentrasi supaya bisa memahami isi wacana yang disimak.

Berikutnya pernyataan delapan menjelaskan bahwa kata-kata kunci yang ditulis dapat memudahkan dalam merekonstruksi wacana. Dari pernyataan tersebut, empat siswa sangat setuju (SS) dan lima siswa setuju (S). Pada pernyataan terakhir, dua siswa memilih jawaban sangat setuju (SS) dan lima siswa memilih jawaban setuju (S), namun dua siswa memilih jawaban kurang setuju (KS) dengan pernyataan “Saya tidak mengalami kesulitan selama belajar menggunakan teknik *dictogloss*”.

Berdasarkan hasil angket, siswa merasa penerapan teknik *dictogloss* dalam pembelajaran menyimak bahasa Mandarin menarik dan menyenangkan karena teknik ini belum pernah diterapkan sebelumnya oleh guru bahasa Mandarin. Sebagian besar siswa dapat memahami tahap-tahap teknik *dictogloss* dengan jelas meskipun satu siswa dari sembilan siswa mengaku belum memahami tahap-tahap teknik *dictogloss* dengan jelas. Teknik *dictogloss* juga dapat membantu siswa memahami isi bahan simakan. Hal tersebut tampak pada tahap rekonstruksi dan tahap analisis dan koreksi. Pada tahap rekonstruksi, siswa saling mencocokkan catatan kata kunci dan menyampaikan pendapat terkait isi wacana. Adapun pada tahap analisis dan koreksi, siswa mengoreksi hasil rekonstruksi wacana kelompok lain dan membetulkan jawaban yang salah. Dari kedua tahap teknik *dictogloss* tersebut, siswa dapat memahami isi wacana dengan baik.

Penggunaan suatu teknik pembelajaran dapat diamati secara langsung. Teknik pembelajaran berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Pemilihan metode, model dan teknik yang tepat dapat memberikan hasil yang baik pada kegiatan pembelajaran (Rahayu, Rasna, & Artawan, 2013). Peneliti menerapkan teknik *dictogloss* pada keterampilan menyimak bahasa Mandarin siswa kelas XI lintas minat Mandarin SMAN 2 Malang. Teknik *dictogloss* dalam penelitian ini digunakan untuk membantu siswa memahami wacana yang disimak. Hanik (2017) menyatakan teknik *dictogloss* melatih siswa untuk mendengarkan, memahami, menginterpretasikan, serta merespon informasi yang disimak.

Penerapan teknik *dictogloss* ini dilakukan dengan mengikuti tahap-tahap yang tertulis pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP menjadi pedoman atau acuan dalam melaksanakan pembelajaran (Jayadipura, 2018). Tahap-tahap teknik *dictogloss* diterapkan sesuai dengan teori Aziez yang membagi teknik *dictogloss* dalam empat tahapan yaitu persiapan, dikte, rekonstruksi, analisis dan koreksi.

Berdasarkan hasil observasi mengenai penerapan teknik *dictogloss* diketahui bahwa, siswa dapat memahami materi kosakata dan tata bahasa yang disampaikan oleh guru. *Observer* menyebutkan sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan terkait materi dengan benar. Hal ini dibuktikan dengan siswa menghidupkan *microphone* lalu menyebutkan jawaban dari pertanyaan yang diberikan. *Observer* menyebutkan sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan terkait materi dengan benar. Point ini dapat dilihat dari data dalam tabel 2 yang mengungkapkan bahwa lima orang siswa menjawab pertanyaan dengan aktif dan tepat. Siswa menghidupkan *microphone*, lalu menyebutkan jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan tersebut berupa quiz menebak kata berdasarkan lima gambar ilustrasi.

Sesuai dengan hasil observasi, siswa telah menunjukkan keterampilan menyimak wacana dengan cukup baik. Terbukti dari hasil rekonstruksi wacana yang dikirim oleh masing-masing kelompok, sebagian besar kelompok dapat memahami isi wacana. Setelah menyimak wacana yang dibacakan guru, siswa mampu menuliskan kata-kata kunci yang ada dalam wacana. Siswa menggunakan kata-kata kunci tersebut untuk merekonstruksi wacana. Selama tahap rekonstruksi wacana berlangsung, siswa menyusun kembali wacana dengan kelompok. Selesai merekonstruksi wacana, siswa menanggapi hasil rekonstruksi wacana kelompok lain. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil observasi dari *observer* yang menyatakan beberapa siswa bisa menanggapi hasil rekonstruksi wacana. Meskipun dalam pelaksanaannya, ada satu kelompok yang mendapati kendala saat merekonstruksi wacana. Beberapa siswa keluar dari *zoom* karena mengalami jaringan internet yang buruk. Dalam kondisi yang demikian, gangguan koneksi internet dapat menghambat proses pembelajaran jarak jauh atau daring (Hidayah, Adawiyah, & Mahanani, 2020).

Siswa memberikan respons positif terhadap penerapan teknik *dictogloss* melalui angket. Hasil angket mengungkapkan bahwa, siswa merasa teknik *dictogloss* menarik dan menyenangkan untuk diterapkan pada pembelajaran menyimak bahasa Mandarin. Hasil angket pada poin pertama menunjukkan delapan siswa memilih sangat setuju (SS) dan satu siswa memilih setuju (S) teknik *dictogloss* menarik dan menyenangkan untuk diterapkan pada pembelajaran menyimak bahasa Mandarin. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan siswa memperhatikan dengan seksama saat guru menjelaskan penggunaan teknik *dictogloss* serta materi mengenai hubungan perbandingan. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan siswa ikut terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran. Siswa saling menyampaikan ide atau gagasan dengan kelompok. Selain itu, siswa memusatkan perhatian secara penuh pada kegiatan pembelajaran sehingga penerapan teknik *dictogloss* dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapannya.

Teknik *dictogloss* diterapkan pada keterampilan menyimak agar siswa dapat memahami isi bahan simakan, dalam hal ini wacana mengenai hubungan perbandingan. Siswa yang terampil menyimak akan menangkap dan memahami bahan simakan dengan baik (Adawiyah, 2016). Teori ini didukung oleh pendapat siswa yang dinyatakan melalui angket, mereka mengungkapkan teknik *dictogloss* dapat melatih keterampilan menyimak menjadi lebih baik.

Hasil dari rekonstruksi siswa dengan kelompok juga dapat dijadikan tolak ukur bahwa siswa mampu menyimak bahan simakan. Pada penerapannya, teknik *dictogloss* menekankan kerjasama kelompok dalam menyusun kembali wacana. Melalui kerjasama, siswa secara bersama-sama menyelesaikan tugas yang diberikan (Ningrum, Slameto, & Widyanti, 2018). Siswa saling membantu satu sama lain agar hasil rekonstruksi wacana dapat terselesaikan dan tentunya siswa mampu memahami isi wacana.

4. Simpulan

Penerapan teknik *dictogloss* pada keterampilan menyimak bahasa Mandarin di kelas XI Lintas Minat Mandarin SMAN 2 Malang berlangsung dengan mengikuti tahapan-tahapan yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tahapan dalam teknik *dictogloss* terdiri dari tahap persiapan, dikte, rekonstruksi, analisis dan koreksi. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa teknik *dictogloss* tepat digunakan sebagai teknik menyimak dalam bahasa Mandarin. Materi tentang kosakata dan tata bahasa dapat dimengerti oleh siswa. Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar. Siswa telah menunjukkan keterampilan menyimak wacana dengan baik meskipun terdapat kendala pada jaringan internet ketika siswa merekonstruksi wacana bersama kelompok. Hal tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya.

Dilihat dari hasil angket, penerapan teknik *dictogloss* mendapatkan respons positif dari siswa. Siswa mengungkapkan bahwa teknik *dictogloss* yang diterapkan pada pembelajaran menyimak menarik dan menyenangkan. Teknik *dictogloss* juga dapat melatih keterampilan menyimak bahasa Mandarin siswa. Di samping itu, siswa mampu belajar bekerjasama merekonstruksi wacana dengan kelompok.

Daftar Rujukan

- Adawiyah, R. (2016). Peran pembelajaran keterampilan berbahasa reseptif dalam upaya peningkatan keterampilan berbahasa produktif. *Media Bina Ilmiah*, 10(1), 29–32.
- Asih. (2016). *Strategi pembelajaran bahasa Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ayuningtias, N., Pujiono, M., Nasution, V. A., & Nasution, E. H. (2019). The learning of Mandarin to early childhood at Ar-Rahmah Islamic Education School. *Logista Jurnal*, 3(2), 105–113. Retrieved from <https://talenta.usu.ac.id/abdimas/article/view/4141>
- Aziez, F. (2015). *Pengajaran bahasa komunikatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baslini, & Hadiwinarto. (2020). Evaluasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar (studi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas XII di SMA Negeri 2 Lahat). *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 155–160.
- Elisabeth. (2019). 印尼大学汉语教学方法调查分析 —— 以彼德拉大学中文 系为例. *Century*, 07(02), 13–28. <https://doi.org/10.9744/century.7.2>.
- Gilakjani, A. P., & Sabouri, N. B. (2016). Learners' listening comprehension difficulties in English Language learning: A literature review. *English Language Teaching*, 9(6), 123–133. doi: <https://doi.org/10.5539/elt.v9n6p123>
- Goh, C. C. M., & Aryadoust, V. (2016). Learner listening: New insights and directions from empirical studies. *International Journal of Listening*, 30(1–2), 1–7. doi: <https://doi.org/10.1080/10904018.2016.1138689>
- Hanik, U. (2017). Penerapan strategi Dictogloss untuk meningkatkan kemampuan menceritakan kembali peristiwa sejarah bagi siswa Sekolah Dasar. *Widyagogik*, 5(1), 11–30.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan mixed methods*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.

- Heryana, A. (2018). Informan dan pemilihan informan dalam penelitian kualitatif (Teaching material, Universitas Esa Unggul, Jakarta).
- Hidayah, A. A. F., Adawiyah, R. Al, & Mahanani, P. A. R. (2020). Efektivitas pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 21(September), 53–56. Retrieved from <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2013). *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jayadipura, Y. (2018). Inhouse training untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun RPP. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2), 260–268. doi: <https://doi.org/10.24252/idaarah.v2i2.6808>
- Moleong, L. J. (2015). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, M. F. C. P., Slameto, & Widyanti, E. (2018). Upaya meningkatkan keterampilan kerjasama siswa pada bidang studi IPA melalui penerapan model group investigation bagi siswa kelas 5 SDN Kumpulrejo 2. *Wahana Kreativitas Pendidik*, 1(3), 7–13. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/WKP/article/view/127>
- Permendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Retrieved from https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud_24_16.pdf
- Pingak, J. D. (2020). Meningkatkan kemampuan listening pada materi Airport Announcement dengan teknik Dictogloss siswa kelas XI IPA SMAN 1 Lobalain semester I tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 4(8), 569–582. Retrieved from <http://www.e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/737/473>
- Putri, D. (2018). Penerapan metode game “Bisik Berantai” dalam meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Basic Education*, 1, 215–219. Retrieved from <https://e-jurnal.stkiprokania.ac.id/index.php/IJOBE/article/view/209>
- Rahayu, S., Rasna, I. W., & Artawan, G. (2013). Penerapan model pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran menulis pada siswa kelas XII SMKN 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 2, 1–13. Retrieved from https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/583
- Rukmana, E. I. (2020). *Penggunaan teknik Dictogloss untuk keterampilan menyimak pada mata kuliah Comprehension Orale Elementaire* (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Semarang). Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/36181/>
- Sakinah, Arianti, R., & Putri, D. (2021). Peningkatan keterampilan menulis teks prosedur kompleks melalui model take and give pada siswa kelas X TKJ SMK Pemdes Ujungbatu. *Jurnal AKRAB JUARA*, 6(1), 190–202. Retrieved from <https://akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1363>
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, H. (2020). *Model dan teknik pembelajaran bahasa Indonesia*. Depok: Puri Cipta Media.
- Wibowo, M. A. W. (2012). Penerapan teknik Dictogloss untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri. *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 1(1). doi: <https://doi.org/10.15294/la.v1i1.285>
- Yulianti, S. D., Djatmika, E. T., & Santoso, A. (2016). Pendidikan karakter kerja sama dalam pembelajaran siswa Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 33–38. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um022v1i12016p033%0A%0A>

Developing media一起学习汉语 Based on *TikTok* Application on Mastering Chinese Vocabulary HSK 2 at 2th Senior High School of Malang

Pengembangan Media 一起学习汉语 Berbasis Aplikasi *TikTok* pada Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin HSK 2 SMA 2 Malang

Ummi Jadidatul Izza, Dewi Kartika Ardiyani*, Amira Eza Febrian Putri

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

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

Paper received: 19-10-2021; revised: 23-11-2021; accepted: 29-11-2021

Abstract

The purpose of this research and development is to develop a learning video based on the *TikTok* application on the mastery of Chinese HSK 2 vocabulary by adjusting the Chinese language learning theme for high school students in 11th grade, namely family and everyday life. This research and development uses the ADDIE model, which consists of five development steps: analysis, design, development and implementation. The subjects in this study are students in 11th-grade of 2th Senior High School of Malang. The product has been validated by media experts and has undergone small-scale trials and implementations. The data were obtained through a questionnaire validated by media experts, material experts, small-scale trials, implementation. The results proved that the video 一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (learning Mandarin together) based on the *TikTok* application could help students master Chinese vocabulary and make learning Chinese vocabulary easier and more varied. From the result of media validation, materials, student questionnaires and video observation media based on the *TikTok* application, it is appropriate to use it as a medium for learning Chinese vocabulary.

Keywords: development; media; video; *TikTok*; vocabulary

Abstrak

Tujuan penelitian dan pengembangan ini ialah untuk mengembangkan suatu media video pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* pada penguasaan kosakata bahasa Mandarin HSK 2 dengan menyesuaikan tema pembelajaran bahasa Mandarin kelas XI SMA yaitu keluarga dan kehidupan sehari-hari. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa lintas minat bahasa Mandarin SMA 2 Malang kelas XI. Produk telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta telah melalui uji coba skala kecil dan implementasi. Data diperoleh melalui angket validasi ahli media, ahli materi, uji coba skala kecil, implementasi dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video 一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) berbasis aplikasi *TikTok* dapat membantu siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin serta pembelajaran kosakata bahasa Mandarin lebih mudah dan bervariasi. Dari hasil validasi media, materi, angket siswa dan observasi media video berbasis aplikasi *TikTok* ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Kata kunci: pengembangan; media; video; *TikTok*; kosakata

1. Pendahuluan

Generasi saat ini cenderung menyukai belajar menggunakan *smartphone* maupun laptop, yang terhubung dengan jaringan internet. Menurut Fraja (2019) siswa lebih suka memanfaatkan teknologi untuk mencari semua bahan pembelajaran melalui internet dan *google*. Menurut Ganggi (2018) internet memiliki layanan media sosial yang banyak diakses oleh para pengguna internet. Media sosial dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Siswa cenderung lebih senang membaca melalui *smartphone* dari pada buku (Diplan, 2019). Selain itu Media sosial tersebut diantaranya *facebook*, *twitter*, *youtube*, *TikTok* dan lain-lain. Media sosial memberikan pengaruh kepada siapapun yang tertarik untuk bergabung dan berpartisipasi dengan memberikan umpan baik secara terbuka, yaitu dengan memberi komentar serta informasi dalam waktu yang cepat dan tidak terbatas (Putri, Nurwati, & Budiarti, 2016). Pesatnya fenomena media sosial yang tanpa batas inilah yang mengubah sistem kehidupan masyarakat di segala aspek terutama pada dunia pendidikan. Ketika menggunakan media sosial siswa lebih tertarik dalam mempelajari bahasa Mandarin, karena materi sederhana, menarik, dan pembelajaran yang menyenangkan dilengkapi dengan *background*, gambar dan *filter edit*. Selain itu video juga dikemas dengan unik sehingga siswa mendapatkan tambahan kosakata sekaligus juga mendapatkan hiburan (Warini, Dewi, Susanto, & Dewi, 2020).

Pembelajaran bahasa Mandarin memiliki empat aspek keterampilan yaitu, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Setiap keterampilan memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya, hal tersebut sangat penting diperhatikan dalam pembelajaran berbahasa. Keempat keterampilan tersebut akan tercapai apabila didukung oleh penguasaan unsur-unsur bahasa. Unsur yang paling ditekankan pada pengajaran bahasa Mandarin adalah kosakata (Nursila, 2016). Menurut (Muliani, Saud, & Junaeny, 2020) bahasa Mandarin adalah kosakata yang disebut dengan 词汇 (*cí huì*). Muliani dkk. juga menjelaskan bahwa kosakata memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu bahasa, karena bahasa apapun yang dipelajari pasti membutuhkan kosakata. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Rachmadhani (2020) *cí huì* (词汇) atau kosakata menjadi satu komponen penting guna membantu kelancaran berbahasa baik secara pelafalan maupun tulisan. Adapun menurut Semita (2013) kata dalam bahasa Mandarin ialah bagian terkecil yang mempunyai makna dan dapat berdiri sendiri. Selanjutnya Semita membagi jenis kata dalam bahasa Mandarin berdasarkan maknanya yaitu kata konkret atau 实词 [*shí cí*] dan kata partikel atau 虚词 [*xū cí*]. Kata kongkret terdiri atas tujuh jenis yaitu 名词 [*míng cí*] kata benda, 动词 [*dòng cí*] kata kerja, 助动词 [*zhù dòng cí*] kata kerja bantu, 形容词 [*xíng róng cí*] kata sifat, 数词 [*Shù cí*] kata bilangan, 量词 [*liàng cí*] kata bantu bilangan, 代词 [*dài cí*] promina atau kata ganti. Kata partikel terbagi menjadi enam yaitu 副词 [*fù cí*], kata keterangan 介词 [*jiè cí*], kata depan 连词 [*lián cí*], kata sambung 助词 [*zhù cí*], partikel 叹词 [*tàn cí*], kata seru 象声词 [*xiàng shēng cí*] kata tiruan bunyi. Dalam mempelajari bahasa, kosakata berperan penting dalam kelancaran berbahasa. Seseorang dengan tingkat perbendaharaan kosakata yang tinggi mampu memilih kosakata secara tepat untuk mengungkapkan ide atau gagasan yang dimaksud (Nurjannah, 2016). Semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin besar kemungkinan dalam menguasai kosakata tersebut. Oleh karena itu, seseorang harus mampu memahami kosakata dengan baik, karena kosakata merupakan landasan dasar

seseorang untuk dapat membuat kalimat dan percakapan. Menguasai kosakata dapat dilakukan melalui pendidikan formal maupun informal.

Pendidikan formal pembelajaran bahasa Mandarin dapat dilakukan di TK, SD, SMP, SMA dan Universitas, sedangkan pendidikan informal dapat dilakukan melalui lembaga kursus *online* maupun *offline*. Pembelajaran formal dan informal terdapat kendala dalam proses pembelajaran, salah satu contoh kendalanya adalah saat peneliti melakukan KPL (Kajian Praktik Lapangan) di SMA 2 Malang yang telah dilaksanakan pada bulan Agustus 2020, siswa merasa kesulitan untuk mengingat kosakata bahasa Mandarin sehingga mereka tidak bisa membuat kalimat atau mengerjakan soal bahasa Mandarin. Selain itu media yang digunakan di SMA 2 Malang sangat terbatas. Menurut Susila dan Riyana (2011) media pembelajaran segala sesuatu yang berhubungan dengan perangkat keras dan perangkat lunak atau *hardware* dan *software* dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar dari sumber pembelajaran kepada individu atau kelompok yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan metode pembelajaran sehingga proses pembelajaran di dalam atau di luar kelas menjadi efektif. Pembelajaran di SMAN 2 Malang menggunakan buku dan modul yang termasuk media konvensional. Selain media konvensional SMA 2 Malang menggunakan media PPT. Hal tersebut dapat membuat pembelajaran bahasa Mandarin terlihat monoton dan kurang menarik dalam proses pembelajaran. Selain media konvensional terdapat juga media digital. Media digital dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif (Umam, 2013).

Pada era industri 4.0, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Pada saat ini dengan menggunakan media digital dapat mempermudah dan menarik siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran bahasa Mandarin yaitu video pembelajaran 一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] menggunakan aplikasi *TikTok* untuk dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran bahasa Mandarin.

TikTok adalah aplikasi yang paling populer dan diminati di dunia. Menurut Kusuma (2020) perusahaan asal Tiongkok. *ByteDance* pertama kali meluncurkan aplikasi yang memiliki durasi pendek yang bernama 抖音 [dǒu yīn] yang sering disebut *TikTok*. *TikTok* menjadi aplikasi IOS yang banyak diunduh di dunia selama tahun 2018. *TikTok* adalah Aplikasi dengan pertumbuhan tercepat, memiliki 1,5 miliar pengguna aktif, kebanyakan anak-anak dan remaja (Weimann & Masri, 2020). Aplikasi *TikTok* adalah media sosial yang mengalami perkembangan pesat sehingga menjadi budaya populer di Indonesia (Hasiholan dkk., 2020). Aplikasi *TikTok* menjadi unggul, digemari dan menarik minat para milenial, yang mayoritas anak usia sekolah. Menurut Warini dkk. (2020) *TikTok* merupakan salah satu *platform* media sosial yang pada saat ini diminati oleh seluruh kalangan di tahun 2020. *TikTok* ialah aplikasi asal Cina yang diluncurkan pada September 2016. Kebanyakan pengguna aplikasi *TikTok* merupakan generasi milenial serta Gen-Z. Aplikasi ini berupa *creating and sharing* konten video ke sesama pengguna *TikTok*. Aplikasi *TikTok* memiliki banyak konten video yang dapat diakses atau diunduh oleh banyak orang. Video yang diunggah dalam aplikasi *TikTok* tersebut biasanya berisikan tentang video edukasi, bisnis, dakwah, hiburan, tutorial, pendidikan dan lain-lain. *TikTok* dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa (Aji & Setiyadi 2020).

Penelitian menggunakan *TikTok* sebagai media pembelajaran pernah diterapkan oleh (Aji, 2018) dengan judul “Aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia”. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *TikTok* dapat dimanfaatkan sebagai media yang interaktif untuk pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan aplikasi yang sama yaitu aplikasi *TikTok*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Nugroho Aji yaitu menganalisis video dalam aplikasi *TikTok*, apakah efektif atau tidak sebagai media pembelajaran, sedangkan dalam penelitian ini peneliti membuat video penguasaan kosakata HSK 2 yang diupload ke dalam aplikasi *TikTok*, dengan nama akun 一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ]. Peneliti mengembangkan video menggunakan kosakata HSK 2 dengan total 300 kosakata sebagai acuan dalam penguasaan kosakata SMA. Namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan 97 kosakata dari total 300 kosakata. Hal ini dikarenakan peneliti menyesuaikan dengan tema “keluarga” dan “kehidupan sehari-hari” siswa kelas XI SMA 2 Malang. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan Media 一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] Berbasis Aplikasi *TikTok* Pada Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin HSK 2 SMA 2 Malang.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk video pembelajaran kosakata bahasa Mandarin untuk kelas XI SMA. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Peneliti menggunakan proses penelitian dan pengembangan model addie yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda diantaranya: (1) Analisa (*Analysis*), (2) Rancangan (*Desain*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*) (Panggabean, 2020). Pada tahap Analisis (*Analysis*) ini peneliti melakukan analisis masalah, analisis kebutuhan dan analisis fitur aplikasi *TikTok*. Pada tahap rancangan peneliti merumuskan konsep dasar yang meliputi rancangan materi dan penyajian menggunakan aplikasi *TikTok* pada media video pembelajaran 一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ]. Tahap ini media video 一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) dibuat sesuai dengan rancangan peneliti, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi serta revisi.

Validasi ahli media dilakukan dengan memperhatikan aspek desain pada media yang dikembangkan. Validasi ini dibantu oleh bapak Robby Yunia Irawan, S.Pd, M.Pd. selaku dosen media pembelajaran sastra Jerman Universitas Negeri Malang, selanjutnya validasi materi dilakukan untuk menilai kelayakan materi dan kesesuaian materi pada media pembelajaran video 一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama), proses validasi ini dibantu oleh dosen ahli materi bahasa Mandarin jurusan sastra Jerman Universitas Negeri Malang yaitu ibu Sunarti, S.Pd., MTCSOL. Tahap implementasi peneliti melakukan dua kali uji coba yaitu uji coba skala kecil atau uji coba kelompok dan uji coba skala besar atau uji coba lapangan. Peneliti melakukan uji coba kelompok total 5-10 orang siswa kelas XI siswa lintas minat bahasa Mandarin SMA 2 Malang. Subjek uji coba dipilih secara acak, hanya dilakukan satu kali uji coba. Setelah uji coba skala kecil dilakukan, selanjutnya peneliti melakukan revisi jika ada yang perlu direvisi. Kemudian peneliti melakukan uji lapangan yaitu di kelas, uji lapangan dilakukan 10-30 orang siswa kelas XI SMA. Tahap terakhir pada model ADDIE yaitu Evaluasi (*Evaluation*) tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif karena jenis evaluasi ini sesuai dengan tahapan pengembangan yaitu untuk memperbaiki produk pengembangan.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer yang diolah menjadi data deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari pengisian angket ahli media dan ahli materi, kemudian dikategorikan menurut aspek penilaian, selanjutnya data dianalisis dengan menjabarkan data dan merumuskan kesimpulan. Adapun hasil data observasi dan angket siswa dianalisis melalui empat langkah. Pada tahap analisis observasi pertama peneliti mengumpulkan data hasil observasi dari setiap observer, kedua peneliti mengelompokkan data sesuai dengan aspek penilaian, ketiga menguraikan data, keempat merumuskan kesimpulan. Adapun tahap analisis data angket siswa ialah peneliti mengumpulkan data hasil angket siswa dari setiap siswa, kedua peneliti mengelompokkan data sesuai dengan aspek penilaian. Ketiga peneliti menguraikan data, keempat merumuskan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis masalah, analisis kebutuhan dan analisis fitur pada fitur *TikTok*. Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan, melalui kegiatan KPL yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Agustus. Hasil analisis masalah tersebut pembelajaran di SMA 2 Malang dilakukan secara luring dan daring, pada saat pembelajaran berlangsung siswa merasa kesulitan menghafal kosakata dan membuat kalimat dalam bahasa Mandarin. Selain itu pembelajaran daring di SMA 2 Malang menggunakan *ebook*, dan PPT disajikan dengan aksara *hanzi* dengan terjemahan bahasa Inggris. Hal tersebut salah satu pemicu siswa kesusahan dalam menghafal dan menguasai kosakata. Hal ini dikarenakan tidak semua siswa mahir dalam menerjemahkan dan menguasai kosakata bahasa Inggris. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media, kemampuan siswa dalam menggunakan media. Hasil analisis kebutuhan media ini sesuai dengan kemampuan siswa karena mudah digunakan dan dapat digunakan melalui pengguna IOS dan Android. Selain itu peneliti juga melakukan analisis fitur pada aplikasi *TikTok*. Hasil analisis terhadap aplikasi *TikTok* yaitu fitur Pertama kolom komentar, fitur ini dapat dimanfaatkan untuk berdiskusi terkait jawaban soal latihan pada video. Fitur kedua yaitu fitur berbagi, fitur ini dapat dimanfaatkan untuk membagikan video kepada pengguna lain sehingga dapat berdiskusi secara personal melalui *chat* atau *direct message*. Selain itu juga dapat dibagikan kepada aplikasi seperti *Whatsapp*, *Telegram*, *Instagram*, *SMS*, *Email*, *Twitter*, *Facebook* salin *Link* dan lain lain, sehingga setiap orang dapat kesempatan untuk melihat dan mengakses video. Fitur ketiga ialah fitur simpan video, fitur ini dapat dimanfaatkan untuk menyimpan video sehingga pengguna dapat mengakses video kapanpun dimanapun tanpa membuka kembali aplikasi *TikTok*. Fitur keempat ialah fitur simpan arsip video, pengguna dapat menyimpan video dalam akunnya sehingga mempermudah pengguna jika kesulitan dalam mencari video yang telah ditonton sebelumnya.

Hasil Desain produk

Pada tahap desain peneliti merancang produk media video pembelajaran 一起学习汉语 [*yīqǐ xuéxí hànyǔ*]. Peneliti membagi dua tahap desain yaitu desain materi dan desain tampilan produk menggunakan aplikasi *TikTok* yang dipaparkan sebagai berikut:

(1) Desain materi

Dalam media video pembelajaran一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] peneliti menentukan kosakata apa saja yang dipilih, peneliti menggunakan kosakata HSK 2 total 300 kata. Kemudian peneliti menyesuaikan kosakata HSK 2 sesuai dengan silabus bahasa Mandarin revisi 2016 dengan tema kelas XI pembelajaran bahasa Mandarin yaitu "keluarga dan kehidupan sehari-hari". Kosakata, contoh kalimat dan latihan soal serta kunci jawaban yang dipilih mengacu pada buku Standar Kemampuan bahasa Mandarin Internasional yang ditetapkan oleh *hanban* dalam buku panduan persiapan HSK 2 (2013) yang disesuaikan dengan tema kelas dengan total 92 kosakata.

(2) Desain produk

Dalam media video pembelajaran一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] peneliti menentukan desain media pembelajaran video yang akan diunggah di aplikasi *TikTok* total 18 video. Isi dari video tersebut berisikan tentang cover kosakata dan pelafalannya yang akan dibahas pada satu video tersebut. Kemudian terdapat kosakata, pinyin arti beserta pelafalannya, selanjutnya contoh kalimat, pinyin, arti dan contoh pelafalannya. di akhir video terdapat latihan soal dan cover belakang penutup video, dalam satu video terdapat *background music*. Setiap video berukuran 1080 x 1920 piksel, rasio 9:16 atau 1:1 dengan bilah sisi, durasi video 2 sampai 3 menit. Untuk dapat menggunakan media ini, siswa harus mempunyai aplikasi dan akun *TikTok*. Jika siswa sudah memiliki aplikasi dan akun, siswa dapat langsung melakukan penelusuran akun一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) melalui opsi temukan yang terletak pada sisi sebelah bawah di samping beranda. Setelah akun ditemukan siswa dapat mengikuti akun一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) dan melakukan pembelajaran. Siswa dapat berkomentar, mengunduh, membagikan video, dan menyimpan video serta melihat kunci jawaban.

Hasil pengembangan

Pada tahap ini media video一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) dibuat sesuai dengan rancangan peneliti. Kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi serta revisi. Produk dibuat menggunakan aplikasi *canva* menghasilkan video singkat dengan format mp4 berdurasi 6 detik. Peneliti juga menggunakan aplikasi *inshot* guna untuk menggabungkan video singkat, menambahkan *backsound* serta *sound* contoh pengucapan kosakata dan contoh kalimat yang menghasilkan video berukuran 1080x1920 piksel, rasio 9:16 atau 1:1 dengan durasi video 2 sampai 3 menit. Kemudian peneliti melakukan validasi yang diberikan pada ahli media dan ahli materi.

(1) Validasi media

Hasil Validasi ahli media diperoleh melalui lembar angket yang terdiri dari indikator kemudahan penggunaan, kemanfaatan, hubungan antar pribadi dan sosial, relevansi dan desain komponen. Mengacu pada hasil validasi ahli media dapat diketahui bahwa berdasarkan indikator kemudahan penggunaan, fitur-fitur *TikTok* mudah digunakan, *TikTok* mudah diakses dari berbagai perangkat, dan internet browser, *TikTok* mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja. Pada indikator pemanfaatan media, pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* dapat digunakan jangka panjang. Kemudian pada indikator hubungan antar pribadi dan sosial,

tersedia fitur untuk saling berdiskusi tentang kosakata. Pada indikator relevansi, media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* sesuai dengan kegemaran siswa mengakses media sosial serta media pembelajaran aplikasi *TikTok* sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Merujuk pada indikator desain komponen, desain logo, desain setiap slide kosakata dalam video, desain setiap slide contoh kalimat dalam video, desain setiap slide latihan soal dalam video menarik. Adapun pemilihan warna sudah sesuai. Kemudian *font*, ukuran *font*, spasi kurang sesuai, ahli media memberikan saran dan perbaikan bahwa variasi *font* terlalu banyak, serta pengaturan spasi pada beberapa bagian perlu diperbaiki. Selanjutnya penempatan tulisan aksara *hanzi* dan *pinyin* pada setiap postingan video sudah sesuai. Kemudian ketersediaan *voice over* untuk pelafalan kosakata, kalimat, contoh kalimat, *background music*, contoh gambar, elemen, animasi, petunjuk teknis pada video. Durasi pada video sudah sesuai yaitu 2 sampai 3 menit. Ahli media memberikan saran dan komentar bahwa pengaturan *layout* perlu diperhatikan “*white space*” perlu disediakan untuk pemusatan materi. Kemudian jenis *font* yang kurang tepat perlu diperbaiki, serta bagian yang salah ketik perlu diperbaiki. Ahli media menyimpulkan bahwa media video 一起学习汉语 [*yīqǐ xuéxí hànyǔ*] (Belajar Mandarin Bersama) layak digunakan dengan revisi.

Gambar 1 menunjukkan tidak ada *white space* sehingga pusat materi kurang terlihat. Setelah mendapat saran dari ahli media untuk menambahkan *white space*, pusat materi lebih terlihat. Selain itu warna dan animasi direvisi menjadi lebih terang agar terlihat lebih menarik.

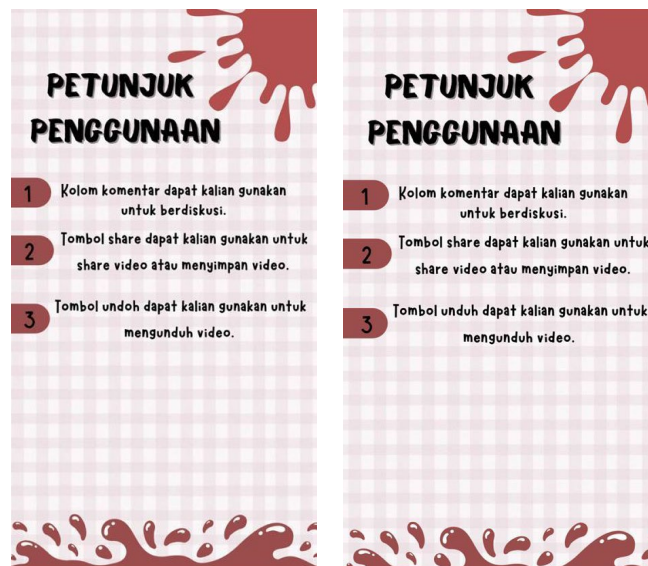
Gambar 2 terlihat bahwa *font* pada *pinyin* tidak sama sehingga ahli media memberikan saran agar menggunakan *font* yang sama dan tidak terlalu banyak. Sebelum revisi *font* yang digunakan ialah “*bryndan write*” sehingga *font* pada *pinyin* terlihat kurang sesuai, setelah revisi *font* yang digunakan ialah “*汉仪李政恩小楷*”. Setelah direvisi *font* menjadi lebih mudah dibaca dan terlihat lebih menarik. Kemudian gambar 3 ahli media menyarankan untuk memperbaiki kata yang salah pada petunjuk penggunaan yaitu nomor 2 pada kata undoh menjadi unduh.



Gambar 1. Tampilan *white space* sebelum dan sesudah revisi



Gambar 2. Tampilan font sebelum dan sesudah revisi



Gambar 3. Tampilan font salah penulisan sebelum dan sesudah di revisi

(2) Validasi Materi

Proses validasi menggunakan instrumen angket yang nantinya berguna untuk membantu peneliti saat proses revisi produk. Hasil validasi ahli materi diperoleh melalui angket penilaian produk yang mencakup 4 indikator penilaian yaitu kesesuaian materi, kebenaran materi, kejelasan bahasa, dan aktivitas pembelajaran. Merujuk pada indikator kesesuaian materi, kosakata yang dipilih sesuai dengan kosakata HSK 2, kosakata sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas XI SMA, kosakata sesuai dengan tema kelas bahasa Mandarin yaitu “keluarga dan kehidupan sehari-hari” pemilihan gambar sesuai dengan kosakata, contoh kalimat, dan latihan soal. Kemudian merujuk pada indikator kebenaran materi bahwa pengelompokan kosakata, contoh kalimat dan artinya benar. Kosakata, arti kosakata, penulisan *hanzi* dan *pinyin* benar namun, ahli materi memberikan saran dan perbaikan bahwa ada beberapa terjemahan yang kurang tepat dan penulisan *hanzi* dan *pinyin* yang perlu diperbaiki. Pada indikator kejelasan bahasa, bahwa penjelasan dalam petunjuk penggunaan sudah jelas. Kemudian pada indikator aktivitas pembelajaran, video一起学习 汉

语[yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) membantu siswa dalam pembelajaran mandiri. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) layak dengan revisi.



Gambar 4. Tampilan pinyin sebelum dan sesudah direvisi

Gambar 4 terlihat bahwa terdapat kesalahan pada tampilan kosakata pada penulisan *pinyin*. Sebelum revisi terlihat bahwa penulisan *pinyin* menggunakan nada empat dan satu ialah *zhàngfū*. Setelah dilakukan revisi *pinyin* sesuai dengan kebenaran bahasa Mandarin yaitu menggunakan nada empat tanpa menggunakan nada satu yaitu *zhāngfū*.



Gambar 5. Tampilan kalimat sebelum dan sesudah direvisi

Gambar 5 menjelaskan tentang perubahan kalimat yang kurang tepat. Revisi diberikan pada kosakata *nián* yang diganti *diǎn*. Sebelum direvisi terlihat bahwa contoh kalimat dan arti kurang tepat. Setelah direvisi contoh kalimat dan arti telah sesuai dengan kebenaran ilmu bahasa Mandarin.

Uji coba skala kecil

Setelah melakukan validasi ahli media dan materi, peneliti melakukan uji coba skala kecil yang bertujuan untuk memantapkan produk sebelum diimplementasikan, selain itu untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media video一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama). Uji coba dilakukan pada siswa secara acak total 6 siswa dengan diamati dua observer. Proses uji coba skala kecil dilakukan secara daring dengan menggunakan zoom serta lembar angket menggunakan google form yang diujicobakan pada siswa lintas minat bahasa Mandarin SMA 2 Malang.

Merujuk pada angket siswa terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah pada indikator desain komponen seluruh siswa memberikan jawaban “ya” pada butiran pertanyaan desain setiap video menarik, pemilihan warna sesuai, ketersediaan *voice over* untuk penjelasan kosakata dan contoh kalimat, durasi video menarik, konsep video menarik. Pada butiran pertanyaan pertama siswa memberikan keterangan bahwa tampilan yang menarik untuk dijadikan bahan ajar. Namun pada butiran nomor 3 *font*, ukuran *font* dan spasi 6 siswa menjawab “ya” dengan keterangan *font* tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Sedangkan satu siswa menjawab “tidak” karena sebagian gaya font terlihat tidak begitu jelas. Mengacu pada indikator kesesuaian materi terjadi persamaan respon terhadap 6 siswa uji coba yaitu Kosakata sesuai dengan tema kelas XI “keluarga dan kehidupan sehari-hari”, kosakata dan contoh kalimat mudah dimengerti, ketersediaan *Pinyin* pada kosakata, contoh kalimat dan latihan soal, siswa memberikan keterangan bahwa kosakata tidak terlalu berbelit dan kosakata sangat sesuai dengan tema kelas XI “keluarga dan kehidupan sehari-hari”.

Pada indikator kemudahan penggunaan media terjadi perbedaan dan persamaan pada respon siswa. Persamaan yaitu 6 siswa menjawab “ya” pada butiran pertanyaan fitur aplikasi *TikTok* mudah digunakan, *TikTok* mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja, Video一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) dapat digunakan secara mandiri. Siswa memberikan keterangan bahwa Video一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) dapat digunakan secara mandiri karena mudah dipahami. Selain itu siswa juga memberikan keterangan bahwa *TikTok* mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja karena aplikasi *TikTok* terdapat di *handphone*. Namun, satu siswa mengatakan bahwa *TikTok* harus menginstal dari playstore. Sementara itu siswa lainnya menjawab “ya” bahwa *TikTok* mudah di akses dari berbagai perangkat, dan internet browser. Merujuk pada indikator pemanfaatan media, semua siswa menyatakan bahwa Video一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) meningkatkan semangat belajar kosakata bahasa Mandarin dan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin lebih menarik. Siswa juga memberikan keterangan bahwa semua video sangat menarik.

Media video一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) ini mendapatkan respon yang positif dari subjek uji coba skala kecil. Tanggapan siswa terhadap produk diantaranya (1) Pembelajaran Mandarin menjadi lebih menyenangkan menggunakan *TikTok*, materi menggunakan gambar yang menarik sehingga tidak bosan, (2) Video belajar Mandarin bersama di *TikTok* sangat menarik sehingga dapat meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. (3) Semua video bagus, simpel, jelas dan mudah dipahami. Adapun saran yang diberikan oleh siswa bahwa *font hanzi* pada cover video membuat siswa

kebingungan dalam membaca aksara *hanzi*. Peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dari subjek uji coba skala kecil sebelum melakukan implementasi.



Gambar 6. Revisi jenis font sebelum dan sesudah direvisi

Berdasarkan Gambar 6 jenis *font* yang digunakan ialah "汉仪曾峰体" *font* sebelumnya dinilai kurang dalam keterbacaannya, peneliti melakukan revisi dengan memilih *font* yang tingkat keterbacaannya lebih baik dan tetap menarik. Peneliti memutuskan untuk mengganti jenis *font* "站酷快乐" untuk *cover* video. Setelah direvisi *font* menjadi lebih mudah dibaca dan terlihat lebih menarik.

Observasi pada uji coba skala kecil dilakukan oleh dua orang teman sejawat jurusan pendidikan bahasa Mandarin. Merujuk pada hasil kedua observer, terbukti bahwa berdasarkan indikator kondisi kelas, suasana kelas kondusif pada saat pemutaran video serta siswa memperhatikan video dengan seksama. Mengacu pada indikator partisipasi siswa, kedua observer mengatakan bahwa siswa tertarik terhadap media video 一起学习汉语 [*lǚqí xuéxí hànyǔ*] (Belajar Mandarin Bersama). Pada indikator proses penggunaan video, kedua observer memberikan jawaban "tidak" pada butiran pertanyaan siswa merasa terganggu saat mendengarkan *background music*, siswa mengalami kendala saat mendengarkan *pinyin*, arti kosakata, dan siswa merasa kesulitan terhadap contoh kalimat, serta siswa mengalami kesulitan pada saat mengerjakan soal latihan. Pada butiran pertanyaan siswa dapat menggunakan media sesuai dengan petunjuk dan menggunakan media secara mandiri kedua observer memberikan jawaban "ya". Observer 1 memberikan komentar sebaiknya menanyakan kepada siswa apakah ada kesulitan dalam mengaplikasi video yang diberikan adapun komentar yang diberikan oleh observer 2 yaitu guru hanya memberikan arahan tetapi tidak dipraktekkan secara langsung. Sebaiknya siswa diberitahu cara mengunduh dan membagikan video di aplikasi *TikTok*.

Hasil Implementasi

Setelah melakukan uji coba, dan melakukan revisi terhadap media berdasarkan saran subjek uji coba peneliti melakukan kegiatan implementasi. Kegiatan implementasi dilakukan

daring menggunakan aplikasi *zoom* pada siswa lintas minat bahasa Mandarin SMA 2 Malang total 11 siswa. Berikut adalah data hasil angket siswa indikator desain komponen.

Tabel 1. Data Hasil Angket Siswa Indikator Desain Komponen

Indikator	No	Pertanyaan	Jawaban siswa		Keterangan
			Ya	Tidak	
Desain Komponen	1	Desain setiap video menarik.	11		• Desainnya menarik untuk siswa, merasa tidak bosan. • Desain videonya sudah cukup menarik dan lebih membantu untuk mempelajari kosa kata Mandarin lebih mudah • Menarik, singkat, dan jelas • Karena dijelaskan dengan gambar maupun suara, jadi lebih bisa dipahami
	2	Pemilihan warna sesuai	11		• Pemilihan warna pun sangat tepat sehingga tidak jenuh untuk dilihat • Pemilihan warna sudah bagus • Pemilihan warnanya sangat sesuai dengan saya
	3	Font, ukuran font dan spasi sesuai	11		• Tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil • Sangat sesuai dengan ukuran tersebut • Sudah sesuai dan pas menurut saya • Sudah sesuai
	4	Ketersediaan <i>voice over</i> untuk penjelasan kosakata dan contoh kalimat	11		• Sudah jelas • Sudah ada dan jelas • Mudah dipahami dan ditiru • Dengan adanya <i>voice</i> bisa paham apa yang dijelaskan dan apa yang disampaikan
	5	Durasi video sesuai	11		• Video singkat dan Tidak terlalu panjang • Sangat singkat dan jelas • Sesuai dan pas karena tidak terlalu lama. Dikhawatirkan kalau lama akan bosan. • Sesuai dan tidak terlalu panjang
	6	Konsep video menarik	11		• Video sangat menarik • Cukup menarik • Memang menarik sekali • Menarik karena ada pertanyaan juga supaya mengasah kemampuan siswa

Merujuk pada data hasil implementasi siswa, seluruh siswa memberikan pernyataan “ya” pada indikator pertanyaan desain komponen. Siswa mengatakan bahwa setiap desain pada video menarik, siswa menyampaikan bahwa desain video menarik, singkat, dan jelas untuk siswa. Selain itu siswa menyatakan bahwa video dijelaskan dengan menggunakan gambar maupun suara jadi mudah dipahami dan lebih membantu dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin. Butir pertanyaan kedua siswa menyatakan bahwa pemilihan warna pada

video sangat tepat sehingga tidak jenuh untuk dilihat. Siswa juga menyatakan bahwa pemilihan warna sudah sesuai. Selain itu 11 siswa menyatakan bahwa *font*, ukuran *font* dan spasi sesuai. Siswa juga memberikan keterangan bahwa *font* yang disajikan tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Selanjutnya pada butiran ketersediaan *voice over* untuk penjelasan kosakata dan contoh kalimat siswa mengatakan bahwa dengan adanya *voice over* dapat memahami apa yang dijelaskan dan apa yang disampaikan, kemudian siswa juga menyatakan bahwa *voice over* jelas, mudah dipahami dan ditiru. Sebanyak 11 siswa menyatakan bahwa durasi video sesuai. Siswa memberikan keterangan bahwa video sangat singkat, tidak terlalu panjang. Pada soal nomor 6 siswa menyatakan bahwa konsep video sangat menarik karena terdapat latihan soal yang bisa mengasah kemampuan siswa. Pada indikator kesesuaian materi seluruh siswa menjawab “iya”.

Tabel 2. Data Hasil Angket Siswa Indikator Kesesuaian Materi

Indikator	No	Pertanyaan	Jawaban siswa		Keterangan
			Ya	Tidak	
Kesesuaian materi	1	Kosakata sesuai dengan tema kelas XI “keluarga dan kehidupan sehari-hari”	11		• Sangat sesuai • Sesuai dengan apa yang kita pelajari
	2	Kosa kata dan contoh kalimat mudah dimengerti	11		• Kosa kata sangat dimengerti • Kosakata yang dipakai kosakata sehari-hari sehingga mudah dimengerti
	3	Ketersediaan <i>Pinyin</i> pada kosa kata, contoh kalimat dan latihan soal	11		• Terdapat <i>pinyin</i> sehingga dapat mudah dipahami • Dapat mengetahui <i>pinyin</i> yang sesuai • Saya mudah memahami ketika mendapat contoh kalimat, jadi bisa bernalar • Ada dan mudah saya mengerti

Pada indikator kesesuaian materi semua siswa menjawab “ya” bahwa kosakata sudah sesuai dengan tema kelas XI keluarga dan kehidupan sehari-hari. Siswa juga menyatakan kosakata dan contoh kalimat yang disajikan mudah dimengerti serta terdapat *pinyin* pada kosakata, contoh kalimat dan latihan soal. Siswa menyatakan bahwa terdapat *pinyin* dan contoh kalimat pada video memudahkan siswa untuk memahami kosakata.

Pada indikator kemudahan penggunaan media, sebanyak 10 siswa mengatakan “ya” bahwa fitur aplikasi *TikTok* mudah digunakan, namun ada 1 siswa yang menyatakan bahwa fitur aplikasi *TikTok* tidak mudah digunakan karena tidak semua orang bisa atau terbiasa menggunakannya. Kemudian seluruh siswa menjawab “ya” bahwa *TikTok* mudah di akses dari berbagai perangkat dan internet browser. Selain itu siswa juga menyatakan “ya” bahwa *TikTok* mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja hal tersebut sesuai dengan pendapat Bulele dan Wibowo (2020) aplikasi *TikTok* mudah digunakan dimana saja dan kapan saja. Siswa juga menyatakan bahwa *TikTok* dapat digunakan dimana saja dan kapanpun, serta dengan adanya *TikTok* bisa mempelajari bahasa Mandarin lebih mudah dan bervariasi. Kemudian semua siswa menyatakan bahwa Video 一起学习汉语 [*yīqǐ xuéxí hànyǔ*] (Belajar Mandarin Bersama) dapat digunakan secara mandiri karena penjelasannya yang sangat jelas sehingga bisa digunakan kembali serta mandiri. Hal tersebut sesuai dengan Batubara dan

Batubara (2020) bahwa video dapat meningkatkan pemahaman dan digunakan secara mandiri.

Tabel 3. Data Hasil Angket Siswa Indikator Kemudahan Penggunaan Media

Indikator	No	Pertanyaan	Jawaban siswa		Keterangan
			Ya	Tidak	
Kemudahan penggunaan media	1	Fitur aplikasi <i>TikTok</i> mudah digunakan	10	1	• <i>TikTok</i> memang sangat mudah digunakan • Mudah digunakan • Karena tidak semua orang bisa atau terbiasa menggunakannya
	2	<i>TikTok</i> mudah di akses dari berbagai perangkat, dan internet browser	11		• Mudah dan tidak ribet bagi yang tidak punya aplikasinya • <i>TikTok</i> tersedia di semua perangkat • Tersedia dalam bentuk aplikasi dan web secara terbuka
	3	<i>TikTok</i> mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja	10	1	• Sangat mudah karena <i>TikTok</i> terdapat di handphone • Tidak mengenal tempat untuk menggunakan <i>TikTok</i> • Betul, dengan adanya <i>TikTok</i> bisa mempelajari bahasa Mandarin lebih mudah dan bervariasi
	4	Video 一起学习汉语 [yīqǐ Xuéxí Hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) dapat digunakan secara mandiri	11		• Bisa dan mudah untuk belajar ulang • Karena penjelasannya sangat jelas sehingga dapat digunakan secara mandiri

Tabel 4. data hasil angket siswa indikator Kemanfaatan media

Indikator	No	Pertanyaan	Jawaban Siswa		Keterangan
			Ya	Tidak	
Kemanfaatan media	14	Video 一起学习汉语 [yīqǐ Xuéxí Hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) meningkatkan semangat belajar kosa kata bahasa Mandarin	11		• Karena videonya menarik • Meningkatkan semangat saya belajar bahasa mandarin • Dapat mengetahui lebih tentang kosakata yang belum diketahui
	15	Video 一起学习汉语 [yīqǐ Xuéxí Hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) pembelajaran kosa kata bahasa Mandarin lebih menarik	11		• Menarik

Merujuk pada indikator kemanfaatan media. Semua siswa mengatakan Video一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) dapat meningkatkan semangat belajar kosakata bahasa Mandarin, serta pembelajaran kosakata bahasa Mandarin lebih menarik. Ria (2014) juga mengatakan bahwa dengan menggunakan video pada pembelajaran dapat meningkatkan kosakata pada anak. Siswa juga memberikan keterangan bahwa dengan menggunakan video一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) siswa dapat mengetahui lebih tentang kosakata yang belum diketahui.

Hasil observasi pada tahap implementasi kedua observer, menyatakan bahwa berdasarkan indikator kondisi kelas, suasana kelas kondusif pada saat pemutaran video serta siswa memperhatikan video dengan seksama. Mengacu pada indikator partisipasi siswa, kedua observer mengatakan bahwa siswa tertarik terhadap media video 一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama). Pada indikator proses penggunaan video, kedua observer memberikan jawaban “tidak” pada butiran pertanyaan siswa merasa terganggu saat mendengarkan *background music*, siswa mengalami kendala saat mendengarkan *pinyin*, arti kosakata, dan siswa merasa kesulitan terhadap contoh kalimat, serta siswa mengalami kesulitan pada saat mengerjakan soal latihan. Pada butiran pertanyaan siswa dapat menggunakan media sesuai dengan petunjuk dan menggunakan media secara mandiri observer kedua memberikan jawaban “ya” namun observer pertama memberikan jawaban “tidak” serta memberikan keterangan bahwa terdapat satu siswa yang mengalami kesulitan pada saat membuka aplikasi *TikTok*. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa media video 一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) berbasis aplikasi *TikTok* mudah digunakan serta dapat digunakan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Kemudian dengan menggunakan video 一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) dapat membantu siswa untuk belajar kosakata secara mandiri serta siswa dapat dengan mudah mendapatkan kosakata bahasa Mandarin.

Hasil Evaluasi

Hasil evaluasi berdasarkan tujuan pengembangan produk, media video 一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) membantu siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin, serta mendapat respon positif oleh subjek implementasi. Siswa menilai bahwa pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan *TikTok* lebih mudah dan bervariasi. Selain itu dapat meningkatkan semangat belajar, serta dapat mengetahui lebih tentang kosakata bahasa Mandarin yang belum diketahui.

4. Simpulan

Media yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah media video berbasis aplikasi *TikTok* dengan total 18 video berdurasi 2 sampai 3 menit. Video berisikan kosakata HSK 2 yang disesuaikan dengan tema pembelajaran bahasa Mandarin kelas XI. Penggunaan video 一起学习汉语 [yīqǐ xuéxí hànyǔ] (Belajar Mandarin Bersama) dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bervariasi, karena tampilan pada video yang lebih bervariasi berisikan kosakata, contoh kalimat, latihan soal serta pelafalannya.

Produk video pembelajaran 一起学习汉语 [yīqǐ xuéí hànǔ] (Belajar Mandarin Bersama) ini telah melewati proses validasi ahli media, ahli materi, uji coba skala kecil, implementasi serta observasi. Subjek uji coba dan implementasi ialah siswa SMA 2 Malang kelas XI. Hasil dari proses tersebut dapat di rumuskan kesimpulan bahwa media video pembelajaran 一起学习汉语 [yīqǐ xuéí hànǔ] (Belajar Mandarin Bersama) berbasis aplikasi *TikTok* ini mudah digunakan serta dapat melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Hasil uji coba skala kecil dan implementasi menunjukkan adanya kelebihan maupun kekurangan terhadap media video 一起学习汉语 [yīqǐ xuéí hànǔ] (Belajar Mandarin Bersama). Kelebihan media video ini adalah (1) media video berbasis aplikasi *TikTok* sehingga sangat mudah digunakan saat pembelajaran daring serta mudah diakses dimanapun dan kapanpun (2) memiliki tampilan yang menarik (3) video tidak terlalu panjang dan tidak terlalu singkat (4) dilengkapi latihan soal untuk membantu siswa memahami kosakata (5) video dapat diunduh. Adapun kekurangan dalam media ini ialah (1) diperlukan kuota internet untuk mengakses dan mengunduh video melalui aplikasi *TikTok*. Saran pengembangan dan penelitian ini peneliti selanjutnya membuat video menggunakan kosakata dan tata bahasa pada pembelajaran bahasa Mandarin SMA.

Daftar Rujukan

- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2020). Aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran keterampilan bersastra. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra* 6(1), 147–157. doi: 10.30595/MTF.V6I1.7824
- Aji, W. N. (2018). Aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Proceedings of Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia* 40, 431–440. Retrieved from <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/pibsi40/article/view/114>
- Batubara, H. H & and Delila, S. B. (2020). Penggunaan video tutorial untuk mendukung pembelajaran daring di masa pandemi virus corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74–84. doi: 10.31602/MUALLIMUNA.V5I2.2950
- Bulele, Y. N., & Wibowo, T. (2020). Analisis fenomena sosial media dan kaum milenial: Studi kasus *TikTok*. *Proceedings of Conference Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1(1), 565–572. Retrieved from <https://journal.uib.ac.id/index.php/cbsit/article/view/1463>
- Diplan. (2019). Tantangan pendidik di era digital. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 14(02), 41–47. doi: <https://doi.org/10.33654/jpl.v14i2.888>
- Fraja, D., Heiriyah, A., & Hamzah. (2019). Peran guru bimbingan dan konseling dalam menerapkan minat membaca pada siswa di SMP Negeri 31 Banjarmasin. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur*. Retrieved from <https://repository.uniska-bjm.ac.id/519/1/12220194.pdf>
- Ganggi, R. I. P. (2018). Materi pokok dalam literasi media sosial sebagai salah satu upaya mewujudkan masyarakat yang kritis dalam bermedia sosial. *Anuva* 2(4), 338–45. doi: 10.14710/anuva.2.4.337-345
- Hasiholan, T.P., Pratami, R., & Wahid, U. (2020). Pemanfaatan media sosial *TikTok* sebagai media kampanye gerakan cuci tangan di Indonesia untuk mencegah covid-19. *Communiverse: Jurnal Ilmu Komunikasi* 5(2), 70–80. doi: 10.36341/CMV.V5I2.1278
- Kusuma, P.W. (February 25, 2020). Di balik fenomena ramainya *TikTok* di Indonesia. *Kompas*. Retrieved from <https://tekno.kompas.com/read/2020/02/25/11180077/di-balik-fenomena-ramainya-TikTok-di-indonesia?page=all>
- Muliani., Saud, S., & Junaeny, A. (2021). Penerapan metode dikte 听写 (Tīngxiě) dalam peningkatan kosakata bahasa Mandarin. *Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 27–33. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/INTERFERENCE/article/view/19153/10136>
- Nurjannah. (2016). Peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui kartu huruf bergambar siswa kelas II SDN 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(8), 290–313.

- Nursila, S. (2016). Keefektifan media amplop bergambar terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XII MAN Mojosari Mojokerto tahun ajaran 2016/2017. *Jurnal Mandarin UNESA*, 2(2). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/20351>
- Panggabean, N. H., & Danis, A. (2020). *Desain pengembangan bahan ajar berbasis sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Putrawangsa, S., & Uswatun, H. (2018). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di era industri 4.0. *Jurnal Tatsqif* 16(1), 42–54. doi: 10.20414/JTQ.V16I1.203
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & Budiarti S.,M. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. *Proceedings of Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(1), 47–51. doi: 10.24198/jppm.v3i1.13625
- Rachmadhani, F, R. (2020). Pengaruh permainan charade dengan media gambar terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–7. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/31978>
- Sari, R. P. (2014). Meningkatkan kosakata anak usia 4-5 tahun melalui media video di PAUD AL-Mujadid Lubuk Linggau (Undergraduate thesis, Universitas Bengkulu). Retrieved from <http://repository.unib.ac.id/8692/1/I%20II%20II%20II-14-ria.FK.pdf>
- Semita, M, D. (2013). *Buku pintar Hanyu Yufa tata bahasa Mandarin*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Susilana, R., & Cepi, R. (2011). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Umam, K. (2013). Penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik kelas X SMA Negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 100–105. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/246793-penerapan-media-digital-dalam-pembelajar-2cae37c2.pdf>
- Warini, N, L., Dewi, N. P. E. S., Susanto, P. C., & Dewi, P. C. (2020). Daya tarik *TikTok* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris online. *Proceedings of Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA) 2020*, 27–34. Retrieved from <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/sintesa/article/view/1230>
- Weimann, G., & Masri, N. (2020). Research note: Spreading hate on *TikTok*. *Taylor Francis Online*. doi: 10.1080/1057610X.2020.1780027

Penjara di Luar Penjara: Short Film with Compositing Animation to Reduce Negative Stigma to Ex-Prisoners

Penjara di Luar Penjara: Film Pendek dengan Animasi Compositing untuk Mengurangi Stigma Negatif terhadap Mantan Napi

Ridwan Bayu Ahmadi*, Mitra Istiar Wardhana, Joko Samodra

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

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

Paper received: 28-09-2021; revised: 22-11-2021; accepted: 29-11-2021

Abstract

Short film called *Penjara di Luar Penjara* is the sign for how important humanity for ex-prisoners that are expelled from public and being a public enemy. Citizens who expel and discriminate ex-prisoners look like they want to bring them into criminalization opportunity again. Live shot type of short film could be public relatable and so close to send the message about this reality and gain the right audience. The design of this short film is focused on storyline and video compositing. With interesting and relatable public story, society should understand some little things like this and with the support of good compositing can make this short film so close to the reality. Compositing effect will decrease the production boundaries and make the production possible. In compositing, some effects will be added like gun muzzle flashes, blood, prison, and many more. The result of this short film is expected to be an encouragement for the public to see ex-prisoners as normal people and make them be better people instead of make them resort back to crime.

Keywords: ex-prisoners, short film, compositing

Abstrak

Film pendek berjudul *Penjara di Luar Penjara* ini adalah bentuk dari ungkapan akan pentingnya rasa kemanusiaan terhadap mantan napi yang terkucilkan dari masyarakat. Masyarakat yang mendiskriminasi mantan napi seakan-akan malah memberikan kesempatan kedua bagi mantan napi untuk kembali ke tindak kriminal. Film pendek jenis live shot dirasa cocok untuk menyampaikan pesan ini karena adegan di dalam film jenis ini lebih bisa dekat dengan kejadian sehingga pesan dapat tersampaikan kepada audience yang sesuai. Dalam perancangannya, film pendek ini menitik beratkan pada cerita dan compositing agar videonya dapat menarik masyarakat luas untuk menonton. Dengan cerita yang menarik dan dekat dengan masyarakat, diharapkan lebih bisa membuat masyarakat tersadar beberapa hal kecil seperti ini dan dengan bantuan compositing yang baik juga dapat membuat film lebih hidup dan dekat dengan realita sebenarnya. Efek compositing akan mengurangi keterbatasan saat syuting menjadi memungkinkan misalnya efek tembakan, darah, penjara dan lain-lain. Hasil dari perancangan film pendek ini diharapkan dapat membuat masyarakat tidak mendiskriminasi mantan napi agar ia tidak kembali kepada tindak kriminal tersebut dan dapat hidup dengan cara yang benar.

Kata kunci: mantan narapidana, film pendek, *compositing*

1. Pendahuluan

Kejahatan adalah tindakan dari ekspresi dan emosi yang tidak stabil, penjahat tidak dapat mengendalikan emosinya, dan atas kejahatan yang telah dilakukan tersebut para pelaku kejahatan harus dikenakan sanksi atas perbuatan yang dia lakukan di Lembaga Pemasyarakatan (Mahmudah, 2017). Mantan narapidana kerap dipandang sebelah mata oleh masyarakat dan tidak sedikit masyarakat memandangnya buruk permanen. Padahal, hukuman

di dalam sel sudah cukup membuktikan bahwa mantan narapidana tersebut sudah membayar kesalahannya. Namun, yang didapat oleh mantan narapidana setelah keluar sel adalah hukuman tambahan yang diberikan oleh masyarakat kita, mulai dari penolakan pergaulan, pekerjaan dan lainnya.

Stigma atau yang menurut KBBI (Stigma, 2021) adalah “ciri negatif” yang melekat kepada mantan narapidana tidak harus dihilangkan sepenuhnya, untuk berjaga-jaga memang harus melakukan hal tersebut, tetapi bukan berarti masyarakat harus mengabaikan kehidupan mantan narapidana hanya karena pernah melakukan suatu kesalahan. Kekhawatiran masyarakat itu seharusnya bisa menjadi latar belakang kenapa mantan narapidana tidak boleh dikucilkan agar tidak mengulangi tindakan kriminal. Dengan demikian, seharusnya ia dapat hidup normal tanpa penolakan masyarakat. Cara ini dapat menjadi motivasi mantan narapidana untuk menjauhi tindakan dan pergaulan yang akan menjerumuskannya kembali ke tindak kriminal.

Masyarakat sebaiknya tidak mendiskriminasi mantan narapidana karena, bisa saja ia dapat bekerja dengan baik dan dapat melakukan tindakan yang baik. Sebagai contoh, pengalaman lelaki 48 tahun bernama Adhe awalnya kerap dikucilkan dari lingkungan pernah terjerumus kasus narkoba. Adhe juga sudah melamar pekerjaan tetapi, latar belakang Adhe membuatnya ditolak. Namun, Adhe tidak berputus asa walaupun banyak catatan merah yang membuat dirinya ditolak di pekerjaan ataupun lingkungan. Adhe dengan kreativitas dan hobi melukisnya membuat produk berupa lampion hias dari paralon bekas yang dinamainya Lampion Paralon. Usahanya memang belum berkembang pesat tetapi, Adhe juga mengajak teman senasibnya yaitu mantan narapidana untuk bekerja bersama jika ada banyak pesanan. Adhe siap melatih warga apabila tertarik dengan keahliannya. Ia pun mengajak mantan narapidana lainnya untuk datang ke rumahnya dan berlatih (Permadi, 2019).

Memberikan pemahaman kepada masyarakat jika mantan narapidana tidak diterima di tempat yang baik maka, ia akan kembali ke tempat yang buruk sangatlah penting. Agar mendapatkan *audience* yang luas dan tentunya sesuai kualifikasi umur yaitu 17 tahun keatas, maka film pendek merupakan media yang cocok untuk mengangkat kisah mantan narapidana yang tidak diterima di masyarakat. Film pendek adalah bentuk film yang sederhana juga kompleks berdurasi kurang dari 60 menit, bahkan ada juga yang hanya 60 detik tergantung konsep dan ide (Erlyana & Bonjoni, 2014). Untuk menambah esensi dari kuliah *Game* dan Animasi yang telah dijalani, maka penambahan efek *compositing* pada tahap pasca produksi berupa *visual effect*, *color grading*, dan jenis *compositing* lainnya juga diperlukan. Ardiyan (2012) berpendapat bahwa *Compositing* adalah proses penggabungan beberapa elemen visual seperti gambar atau video yang terkadang menimbulkan ilusi dalam sebuah *scene*.

Tahapan pembuatan film pendek dilakukan secara 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam tahap pra produksi yang dilakukan adalah penulisan naskah/*screenplay*, membuat storyboard, *recce*/penentuan lokasi, jenis lensa, dan koreografi. Setelah tahap pra produksi selesai maka dilakukan proses syuting adegan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan pada storyboard dan naskah. Yang terakhir pada tahap pasca produksi, *footage*/rekaman yang sudah diambil akan melewati tahap terpenting yaitu *compositing* dan *editing*. Adapun beberapa aspek *compositing* yang akan digunakan dalam film ini, yaitu:

(1) Color grading

Menurut Arundale dan Trieu (2015) *Color Grading* adalah proses manipulasi warna diaplikasikan pada video atau film agar *mood* dan suasana terbangun sesuai dengan tujuan film.

(2) Warp stabilizer

Software video editing *Adobe Premiere Pro* dan *After Effect* menyediakan preset bernama *Warp Stabilizer* yang dapat memperbaiki video yang bergoyang-goyang atau tidak mulus menjadi mulus.

(3) Motion tracking

Motion Tracking adalah proses melacak titik dari sebuah video dengan aturan sumbu atau axis world 3d yang nantinya akan dihasilkan sebuah kamera virtual 3d (Barnea, Suyanto, & Fatta, 2018).

(4) Noise reduction

Noise adalah kotoran di sebuah video yang minim cahaya. Pada umumnya, masalah ini muncul setelah merekam video di kondisi yang redup cahaya (Azzam, 2018). Beberapa kamera tidak dapat melakukan pengambilan gambar di tempat gelap karena batasan teknologi yang dimiliki oleh kamera tidak dapat meredam *noise*. Masalah ini harus diatasi agar gambar pada video tetap enak untuk dipandang. Maka, dengan masalah tersebut *noise* harus dikurangi melalui *compositing* dengan *preset* yang terdapat pada *software premiere pro* bernama *neat video noise reduction* yang dapat di beli di website *neat*.

(5) Green screen/Chroma key

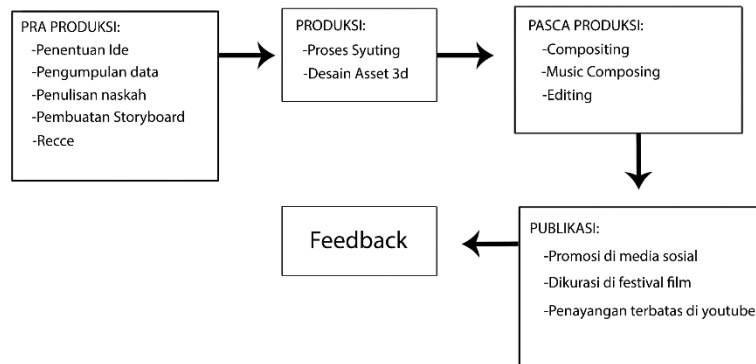
Efek *Green screen/Chroma key* ini dapat menghilangkan background yang sewarna sehingga objek dapat diletakkan pada background lain. Sederhananya adegan *green screen/chroma key* dibuat dengan selembur kain berwarna biru atau hijau di belakang objek (Pradhana & Fatta, 2016).

(6) Rendering

Setelah semua efek *compositing* telah diberikan pada video maka dilakukan yang namanya *rendering*. Maharani dan Hotami (2018) mengatakan proses *rendering* merupakan proses untuk mengubah file project *Adobe After Effect* menjadi video. Dalam sebuah animasi, proses *rendering* dilakukan *Frame-by-frame*. Setelah sebuah *composition* di *render*, maka program akan mengubah *frame-frame* yang telah di *render* tersebut menjadi sebuah file, setelah itu di dalam pasca produksi terdapat juga proses *Editing*, dan *Music Composing*.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis dalam Tugas Akhir ini membuat film pendek *compositing* berjudul *Penjara di Luar Penjara* untuk mengurangi stigma negatif terhadap mantan narapidana di masyarakat. Untuk *jobdesc* utama, Ridwan Bayu Ahmadi sebagai sutradara, penulis naskah, editor, dan *compositor*, Eri Febrian sebagai *3D asset*, Hermawan sebagai *director of photography*.

2. Metode



Gambar 1. Skema Penelitian

Dalam Gambar 1, menjelaskan perancangan film pendek *Penjara di Luar Penjara* yang dilakukan dalam beberapa proses sehingga dapat menjadi film seutuhnya. Proses dibagi dalam tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi serta terdapat proses publikasi dan menunggu feedback dari responden terkait karyanya. Dalam Tahap Pra Produksi penentuan ide, pengumpulan data, penulisan naskah dilakukan. Dalam produksi, Proses syuting dan desain asset 3d dikerjakan sesuai dengan konsep yang sudah diselesaikan pada pra produksi. Setelah produksi selesai, maka maju ke tahap pasca produksi berupa Compositing, Music Composing, serta Editing. Selanjutnya, film yang sudah *final* akan di promosikan di Instagram dan akan di kurasikan di festival film serta akan ditayangkan di youtube. Setelah rangkaian selesai, penulis akan memberikan formulir kepada responden yang sudah menonton film pendek secara fullnya.

Perancangan Film Pendek

a. Pra Produksi

(1) Penentuan ide

Ide atau masalah ditentukan dari pandangan dan keresahan penulis terhadap mantan napi yang akan mengulangi tindak kriminal jika dikucilkan.

(2) Pengumpulan data

Data dikumpulkan melalui studi dokumen dengan membaca artikel dan berita melalui internet yang berhubungan dengan judul.

(3) Penulisan naskah

Naskah atau *screenplay* ditulis secara fiktif berdasarkan data-data yang didapatkan.

(4) Pembuatan *Storyboard*

Storyboard dibuat berdasarkan naskah yang sudah ditulis dan sebagai acuan proses syuting agar proses produksi dapat berjalan lancar.

(5) *Recce*

Recce atau survey lokasi dilakukan agar mengetahui kecocokan lokasi dengan adegan yang sudah divisualisasikan pada storyboard. Menurut Natawigena (2019) pada proses ini semua tim inti bertugas menentukan apakah lokasi yang didatangi sesuai dengan naskah yang sudah ditulis.

b. Produksi

(1) Proses Syuting

Proses Syuting dilakukan setelah semua tahap dalam pra produksi sudah siap

(2) Desain Asset 3D

Desain Asset 3D yang dilakukan adalah desain 3D untuk penjara yang persis seperti di lapas Malang, dengan warna dan tekstur yang berbeda sebagai pemanis dan menunjang keindahan gambar pada film.

c. Pasca Produksi

(1) *Compositing*

Proses ini dilakukan tepat setelah bahan-bahan atau *footage* dari tahap produksi sudah siap. *Compositing* adalah proses penggabungan beberapa elemen visual seperti gambar atau video yang terkadang menimbulkan ilusi dalam sebuah *scene*.

(2) *Music Composing*

Music berjudul Stay yang dibuat oleh penata musik Faris Mahekal dibuat untuk mendukung emosi dari film *Penjara di Luar Penjara*.

(3) *Editing*

Setelah proses *Compositing* pada film pendek telah dilakukan, maka selanjutnya akan maju ke tahap penyuntingan film. Imanto (2007) berpendapat Hasil dari pengambilan gambar dan *compositing* yang sudah siap kemudian disambungkan dari shot yang satu dengan shot yang lain sehingga terjadi kesinambungan cerita,

Metode Analisis Data

Menurut Arizal (2021) dibutuhkan cara analisa data yang tepat untuk merancang suatu media, dalam hal ini metode analisis data memakai strategi metode Analisa 5W+1H *What* (apa), *Who*(siapa), *Where*(di mana), *When* (kapan), *Why* (kenapa), *How* (bagaimana).

(1) *What* (Apa)

Dilihat dari latar belakang masalah yang terdapat di masyarakat, sebagian masyarakat masih mendiskriminasi mantan narapidana dan cenderung kurang peduli terhadap mereka. Hal itu tentu dapat membuat mantan narapidana tersebut kembali melakukan tindak kriminal jika masyarakat tidak menerima mereka kembali ke masyarakat.

(2) *Who* (Siapa)

Target primer pada perancangan film pendek ini adalah masyarakat Indonesia, diharapkan mengingatkan kita bahwa mantan narapidana adalah manusia juga yang memiliki hati nurani. Tentunya targetnya adalah masyarakat yang sudah cukup dewasa untuk membedakan kebaikan dan kejahatan agar tidak salah penilaian kepada mantan narapidana yang memang harus dihindari contohnya yang tidak ada kapoknya walau setelah keluar dari penjara.

(3) *Where* (Di mana)

Karya ini utamanya ditujukan untuk masyarakat yang berada di Indonesia, karena data-data yang diambil adalah data-data yang berasal dari Indonesia. Film ini juga menggunakan dialog dengan 60% bahasa Indonesia dan 40% bahasa Jawa yang cocok untuk masyarakat

Indonesia. Film pendek ini juga menyediakan *subtitle* berbahasa Inggris untuk memungkinkan jika film pendek ini akan ditonton di pertontonkan di negara lain.

(4) *When* (Kapan)

Film pendek ini dibuat untuk mengingatkan masyarakat agar kejadian sedari dulu hingga sekarang yang berhubungan dengan mantan narapidana yang dikucilkan. Film pendek ini akan mulai dikurasi pada bulan Agustus untuk mendapatkan nominasi di festival film pendek di beberapa festival film dalam negeri dan luar negeri.

(5) *Why* (Kenapa)

Perlakuan masyarakat kepada mantan narapidana memang tidak terlalu mempengaruhi pola pikir para mantan narapidana, namun dapat mengurangi kesempatan mereka mengulangi tindak kriminal. Karena alasan itulah film pendek dengan tema ini dibuat untuk mengurangi stigma negatif tersebut.

(6) *How* (Bagaimana)

Upaya penyampaian informasi ini adalah melalui cerita fiksi pendek yang pesannya baiknya dapat diambil oleh masyarakat. Film pendek ini adalah upaya mengurangi stigma negatif terhadap mantan napi agar masyarakat dapat menilai terlebih dahulu pribadi dari mantan narapidana tersebut dan tidak langsung melihat dari sisi negatifnya saja.

Dari analisa di atas, maka dapat disimpulkan bahwa film pendek *Penjara di Luar Penjara* dibuat secara fiksi dengan merujuk pada data yang ada di masyarakat khususnya yang berada di Indonesia karena itulah film pendek ini dibuat dengan dialog berbahasa Indonesia dan Jawa. Film ini diharapkan dapat menjadi pengingat untuk tetap berpikir lebih jauh sebelum menghakimi seseorang. Harapannya film pendek ini bisa mendapatkan nominasi atau penghargaan dari dalam negeri maupun luar negeri.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari perancangan ini adalah film pendek bergenre drama/kriminal, film drama adalah film yang sebagian besar ceritanya menitik beratkan pada pengembangan karakter yang sifatnya realistis (Saputri, 2019). Sedangkan yang di maksud genre kriminal adalah film yang menceritakan tentang hubungan antara karakter dan tindak kejahatan. Durasi dari film pendek ini adalah 8 menit 40 detik dengan rating 17 tahun keatas dan akan di ikut sertakan dalam kurasi beberapa festival film di dalam negeri dan luar negeri. Dalam proses perancangan, terdapat tiga tahap yang sudah dijelaskan pada bab metode.

Dalam prosesnya terdapat 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi dalam bab hasil dan pembahasan ini akan di *breakdown* proses-proses dari setiap tahapnya. Berikut adalah *breakdownnya*:

3.1. Pra Produksi

Dalam tahap ini dilakukan beberapa proses dan penyusunan sebelum karya dibuat di lapangan. Pra Produksi adalah tahap perencanaan. Umumnya, tahap ini merupakan persiapan sebelum memulai proses produksi syuting film atau video (Urbani & Purnama, 2011).

Penentuan Ide

Dalam proses ini ide ditentukan karena penulis memiliki banyak kegemaran membuat dan menonton film bergenre kriminal/*crime*. Ide membuat film pendek bertema mantan

narapidana ini berangkat dari keresahan juga, keresahan akan meningkatnya angka kriminal di tengah masyarakat Indonesia.

Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumen, atau membaca artikel dan berita yang berkaitan dengan ditolaknya mantan narapidana di masyarakat khususnya di Indonesia. Berdasarkan artikel penelitian yang diterbitkan oleh jurnal JOM FISIP dari Universitas Riau berjudul Interaksi mantan narapidana di tengah masyarakat (studi tentang mantan narapidana di desa Batu Langkah Kecil Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar, didapatkan beberapa kesimpulan dan saran, yaitu:

1. Kepada para mantan narapidana setelah bebas apabila ingin diterima kehadirannya di tengah masyarakat perlu usaha untuk tidak mengulangi kejahatannya dan benar-benar berubah jika tidak ingin di cap sebagai penjahat.
2. Kepada masyarakat ketika kembali hidup berdampingan dengan mantan narapidana sebaiknya tidak menjauhi, mengucilnya, dan melontarkan perkataan kasar karena dapat membuat mantan narapidana tertekan, dan justru membuat mantan narapidana bisa berbuat kejahatan kembali kerana walaupun tidak melakukan kejahatan tetapi masyarakat menganggap dirinya sebagai penjahat (Mahmudah, 2017).

Dari data lain yang didapat dari media berita *online* kompas, didapatkan juga kesimpulan bahwa mantan narapidana tidak harus bekerja di kantor tetapi bisa juga dihargai sebagai seniman. Dalam kasus berita ini, mantan narapidana bernama Adhe memiliki hobi melukis yang akhirnya dihargai oleh masyarakat sebagai pengrajin lampion. Fakta bahwa mantan narapidana dapat berbuat baik.



Gambar 2. Kisah narapidana

Dalam Gambar 2, menjelaskan tentang cerita mantan narapidana bernama Adhe yang berhasil keluar dari jeratan kriminal dengan menggeluti usaha kerajinan lampion.

Penulisan Naskah

Naskah ini dibuat berdasarkan data yang sudah didapat dari berita dan artikel yang sudah dibaca, lalu cerita dapat ditulis secara fiksi dengan plot *non-linear*. Menurut Wahyuni, Darma, dan Saaduddin (2021) plot ini memanipulasi urutan kejadian sehingga mengubah urutan alur dan membuat cerita menjadi tidak jelas jika tidak mengikutinya dari awal hingga

akhir. *Ending* pada film pendek ini akan menggunakan jenis *open ending*, ini akan membuat penonton berpikir dengan nalarnya sendiri setelah film berakhir. *Ending* ini juga dapat menjadi simbol bahwa masyarakat harus berpikir kembali jika mendapati di lingkungannya terdapat mantan narapidana.

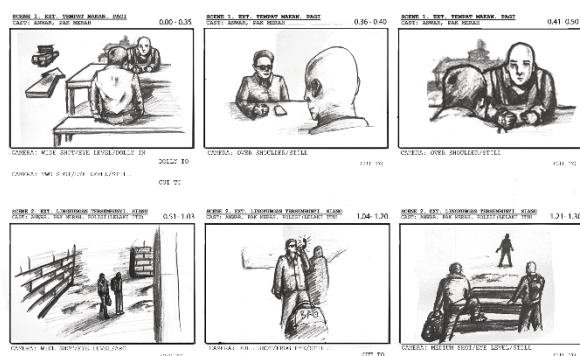


Gambar 3. Naskah

Gambar 3 adalah potongan halaman naskah dari film pendek *Penjara di Luar Penjara* yang di tulis oleh Ridwan Bayu Ahmadi. Naskah dari Film pendek ini terdiri dari 13 halaman.

Pembuatan Storyboard

Dalam pembuatan *storyboard*, semua yang sudah ditulis pada naskah atau *screenplay* diterjemahkan ke dalam gambar sederhana untuk memperlancar proses produksinya.



Gambar 4. Storyboard

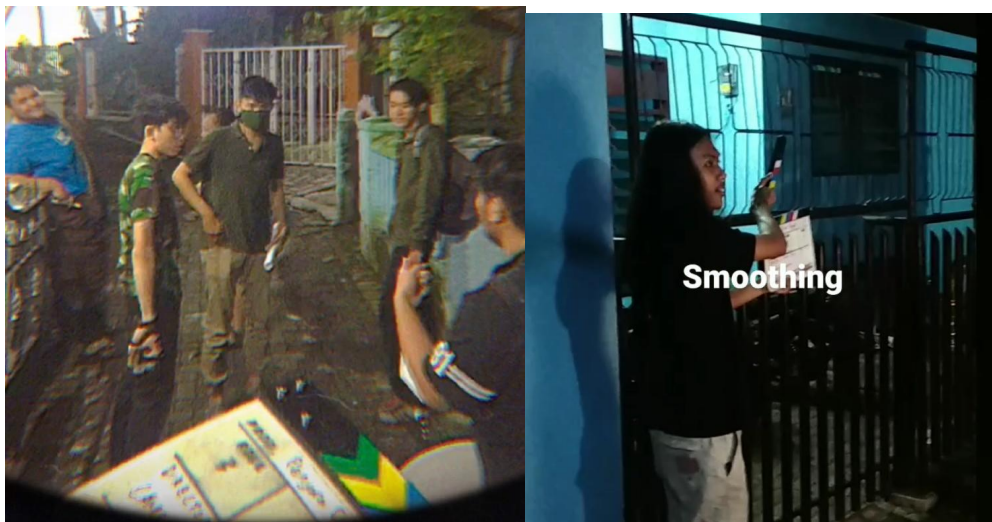
Gambar 4 adalah storyboard dari film pendek *Penjara di Luar Penjara*, pada storyboard ini semua hasil tulisan pada naskah di terjemahkan ke dalam bentuk gambar sebagai patokan saat di lokasi shooting.

Recce

Proses ini juga sering disebut penentuan lokasi syuting atau survey lokasi syuting. Teknis juga di diskusikan Bersama tim inti pembuatan di dalam proses ini sehingga tim dapat mengetahui lokasi cocok atau tidak untuk cerita yang sudah dibuat. Teknis yang dibahas adalah jenis lensa/kamera, tata cahaya, suara dan lain-lain.

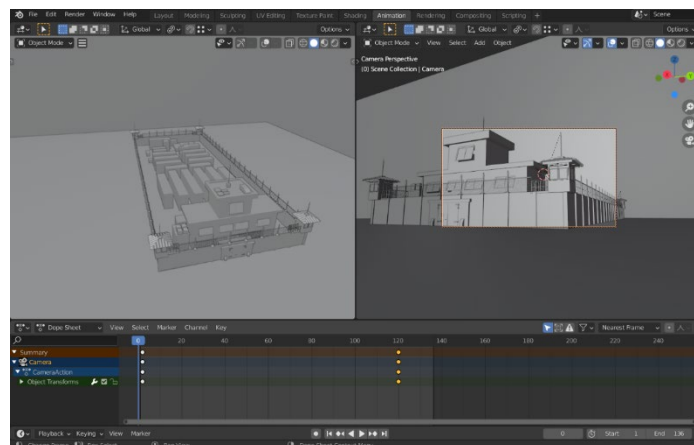
3.2. Produksi

Pada tahap ini, dilakukan proses syuting di lapangan dan beberapa teknis yang sudah didiskusikan pada tahap pra produksi dapat berubah tergantung kondisi pada saat itu. Desain asset 3D juga dibuat berdasarkan konsep awal dari penjara yang sudah didiskusikan. Proses pemodelan desain asset 3D menggunakan software Blender 3D. Santoso (2017) berpendapat produksi adalah pengambilan gambar atau syuting dan kegiatan kolektif sutradara bersama kru.



Gambar 5. Shooting

Gambar 5 adalah proses shooting dari film pendek *Penjara di Luar Penjara*, proses syuting dilakukan berdasarkan storyboard dan naskah yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 6. Modelling 3D

Pada Gambar 6 menunjukkan proses modelling 3D dari penjara yang digunakan sebagai background dari compositing di dalam film. Model penjara mengambil referensi dari Lembaga pemasyarakatan yang berada di Malang.

3.3. Pasca Produksi

Dalam tahap pasca produksi, proses yang sudah dihasilkan saat produksi di dimajukan ke tahap pra produksi. Semua bahan atau *footage* harus sudah siap pada tahap produksi agar pada tahap ini tidak terdapat kendala. Menurut Siswanta, Triharyanto, dan Sekarwangi (2016), pada proses ini bahan dirakit atau dijahit oleh editor. Shot film diedit, dialog juga diedit, music dibuat. Pada tahap ini terdapat beberapa proses yang dikerjakan yaitu:

Compositing

Pada proses ini semua bahan yang sudah dihasilkan pada tahap produksi dipoles dengan tambahan efek visual, *chroma key*, *color grading* dan lain-lain. Efek visual yang ditambahkan berupa efek *muzzle flashes* atau efek percikan api saat menembakkan senjata api, efek darah dan memanipulasi adegan seperti di penjara besar. Untuk beberapa efek pendukung lainnya yang digunakan yaitu; *warp stabilizer* untuk membuat gerakan video menjadi lebih halus, *noise reduction* untuk menghilangkan noise pada *footage*, *chroma key* untuk menghilangkan latar belakang *greenscreen* agar objek dapat diletakkan pada latar penjara. Efek *silhouette* juga dibuat pada tahap ini agar jalan cerita dapat dibuat lebih dramatis. Software yang digunakan untuk melakukan proses tersebut adalah Adobe After Effect dan Sebagian dikerjakan di Adobe Premiere Pro.

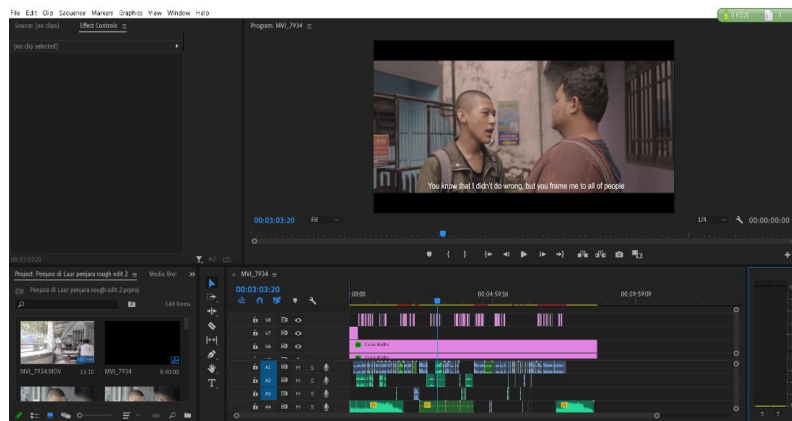


Gambar 7. Compositing

Gambar 7 merupakan proses dari compositing berupa VFX serta color grading, dalam tahap ini semua rekaman yang sudah diambil di tahap produksi diolah dan diperindah sesuai dengan konsep pada pra produksi.

Editing dan Music Composing

Proses ini dilakukan dengan cara memilih shot yang paling baik untuk dimasukkan ke timeline software editing Adobe Premiere Pro dan memotong adegan yang tidak perlu, sehingga kesinambungan cerita berdasarkan tahap pra produksi dapat terpenuhi. Setelah film pendek dijahit menjadi satu kesatuan yang utuh, maka selanjutnya akan diberikan *preview*-nya kepada penggubah music. Penggubahan musik atau *music composing* dilakukan dengan cara menyesuaikan konsep utuh film dengan music yang akan dibuat. Pada proses ini dihasilkan *OST* atau *original soundtrack* berjudul *Stay* sebagai pengiring film pendek *Penjara di Luar Penjara*. *Original soundtrack* juga dapat menjadi identitas dari sebuah film (Ismail & Wenerda, 2021).

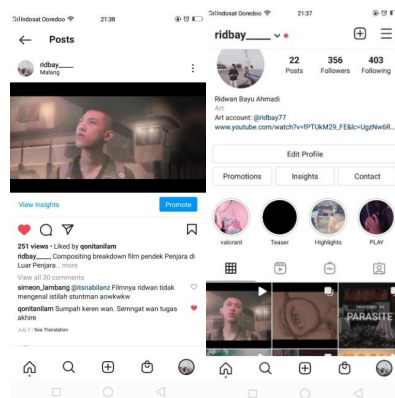


Gambar 8. Editing

Gambar 8 adalah tahap dari editing film pendek *Penjara di Luar Penjara* secara utuhnya sehingga cerita dijahit dan berjalan sesuai rencana pada rencana dan konsep awal.

3.4. Media Promosi

Untuk membuat film pendek dapat diketahui banyak orang, maka perlu promosi di media sosial seperti di Instagram. Untuk tahap produksi, promosi melalui Instagram dilakukan dengan unggahan *Instagram story* saat proses syuting oleh para pemain dan kru. Saat film pendek selesai tahap pasca-produksi, promosi di unggah melalui akun Instagram pribadi sutradara dengan mengunggah *compositing breakdown* sebagai daya tarik utama dari film ini. Setelah film di rilis di platform streaming, studio Lenson film akan mengunggah trailer dan link pada akun instagramnya.



Gambar 9. Publikasi dan Promosi

Pada Gambar 9 merupakan publikasi atau promosi yang dilakukan di media sosial tepatnya di Instagram. Proses promosi ini dilakukan pada dua akun, yaitu di ridbay_ untuk proses compositingnya dan full trailer serta link filmnya di promosikan pada akun Instagram Lenson Film.

4. Simpulan

Dalam perancangan ini dihasilkan film pendek yang bercerita tentang mantan narapidana yang kembali ke tindak kejahatan secara tidak sengaja karena dikucilkan dari masyarakat dan keluarga. Film pendek berdurasi 8 menit 40 detik ini dibalut dengan compositing berupa efek visual sebagai nilai tambahnya. Dapat dikatakan film ini adalah pengingat kepada masyarakat agar tidak menghakimi mantan narapidana, dan film ini juga dapat mengingatkan mantan narapidana itu sendiri untuk tidak mudah terjerumus kembali pada tindak kriminal. Film pendek ini diharapkan dapat mengurangi stigma negatif masyarakat terhadap mantan narapidana, sehingga mantan narapidana tidak kembali kepada tindak kejahatan. Dengan karya film pendek sederhana ini diharapkan juga dapat menekan angka kriminalitas yang khususnya berada di Indonesia.

Daftar Rujukan

- Ardiyan. (2012). Video tracking dalam digital compositing untuk paska produksi video. *Jurnal Humaniora*, 3(1), 1–9 doi: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i1.3227>
- Arizal, W. A. (2021). Etnofotografi kesenian wayang krucil. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(4), 474–491. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i42021p474-491>
- Arundale, S., & Trieu, T. (2015). *Modern post: Workflows and techniques for digital filmmakers*. Burlington: Focal Press.
- Azzam, I. R. (2018). Noise pada video dan cara menghilangkannya. *Takatik*. Retrieved from <https://takatik.com/cara-menghilangkan-noise-video/>
- Barnea, S., Suyanto, M & Fatta. H.A. (2018). *Penentuan marker untuk mempermudah motion tracking dalam video*. *Jurnal SAINTEKOM*, 8(1), 1–14. doi: 10.33020/saintekom.v8i1.55
- Erlyana, Y., & Bonjoni, M. (2014). Perancangan film pendek “Tanya Sama Dengan”. *Jurnal Rupa-rupa*, 4(1), 129–138. Retrieved from <https://journal.ubm.ac.id/index.php/rupa-rupa/article/view/161>
- Ismail, T., & Wenerda, I. (2021). Resepsi mahasiswa terhadap lagu Boneka Abdi soundtrack film Danur. *Jurnal SIGNAL*, 9(1), 89–100. Retrieved from <http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Signal/article/view/3514>
- Imanto, T. (2007). Film sebagai proses kreatif dalam bahasa gambar. *Jurnal Komunikasi*. 4(1), 22–34. Retrieved from <https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/35>
- Maharani, D., & Hotami, M. (2018). Rendering video advertising dengan adobe after effect dan photoshop. *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer*, 2(2), 105–111. doi: 10.31227/osf.io/3nehj
- Mahmudah, R. (2017). Interaksi mantan narapidana di tengah masyarakat (studi tentang mantan narapidana di desa Batu Langkah Kecil Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar). *JOM FISIP*, 4(1), 1–13. Retrieved from <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFISIP/article/view/13038>
- Natawigena, R.R. (2019). *Kehidupan dan kegiatan beragama Ustaz Trio Agus Kumawanto sebagai penyandang disabilitas tuna netra dalam film dokumenter sebagai sutradara* (Undergraduate thesis, Universitas Pasundan, Bandung). Retrieved from <http://repository.unpas.ac.id/43585/>
- Permadi, A. (November 3, 2019). Cerita Adhe, mantan napi yang ubah stigma negatif dengan keindahan lampion paralon. *Kompas.com*. Retrieved from <https://regional.kompas.com/read/2019/11/03/07050001/cerita-adhe-mantan-napi-yang-ubah-stigma-negatif-dengan-keindahan-lampion>.

- Pradhana, F. R. & Fatta, H. A. (2016). Optimalisasi penggunaan efek chroma key pada video editing menggunakan metode half circle layer green screen. *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, 5(9), 65. Retrieved from <http://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/view/39>
- Saputri, A. P. (2019). *Bentuk-bentuk penyimpangan prinsip kerjasama dalam film Dilan 1990 karya Fajar Bustomi* (Undergraduate thesis, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta). Retrieved from <http://eprints.uad.ac.id/15013/>
- Santoso, V. (2017). Kapital dan strategi Garin Nugroho dalam proses produksi film. *Journal of Urban Society's Arts*, 4(1), 11–18. doi: <https://doi.org/10.24821/jousa.v4i1.1492>
- Siswanta, Triharyanto, A., & Sekarwangi, M. (2016). Produksi indie film tutorial Tari Gambyong Pareanom. *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan*, 16(4), 450–457. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/95891-ID-none.pdf>
- Stigma. (2021). In E. Setiawan (Ed.), *KBBI Online* (2.8 ver.). Retrieved from <https://kbbi.web.id/stigma>
- Urbani, Y. H., & Purnama, B. E. (2011). Produksi film indie “Aku Cinta Indonesia-Generation” Berbasis Multimedia. *Journal Speed- Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 3(3), 1–10. Retrieved from <https://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/927>
- Wahyuni, S.W., Darma, S., & Saduddin. (2021). Penciptaan film fiksi “Dibalik Sungai Ular” menggunakan alur non-linear. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 45–55. doi: <https://doi.org/10.24114/gr.v10i1.22018>

Implementation of the Big Six Information Literacy Model in Online Learning during the Pandemic Era (A Study at SMAK St. Albertus Malang)

Penerapan Model Literasi Informasi *Big Six* dalam Pembelajaran Daring di Era Pandemi (Studi SMAK St. Albertus Malang)

Rani Nuraini, Martutik*, Adi Prasetyawan

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

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

Paper received: 22-10-2021; revised: 07-12-2021; accepted: 13-12-2021

Abstract

The outbreak of the corona virus pandemic in Indonesia has forced the government to act decisively by implementing various policies. One of them is the closure of crowded places, including schools. In order for teaching and learning activities to continue, an online learning system is implemented. Which requires habituation, especially in terms of processing information in accordance with the information literacy abilities of each student. One of the schools affected by this is SMAK St. Albertus Malang. This study aims to determine the application of the Big Six information literacy model at SMAK St. Albertus Malang in online learning during the pandemic. The descriptive qualitative research method uses unstructured observations, semi-structured interviews, and literature studies. The research results show that a) students can identify problems and the information they need; b) students know which sources of information are quality and reliable; c) students can easily access information sources, but only part of the information is fulfilled; d) students know how to make summaries; e) only part of the summary used by students and presenting it through the media that has been determined; and f) students feel quite efficient, effective and satisfied with the results obtained.

Keywords: literacy information; big six skills model; online learning

Abstrak

Mewabahnya pandemi virus corona di Indonesia membuat pemerintah harus bertindak tegas dengan menerapkan berbagai kebijakan. Salah satunya penutupan tempat ramai, tidak terkecuali sekolah. Agar kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung, maka diberlakukannya sistem pembelajaran daring. Dimana perlu adanya pembiasaan terutama dalam hal mengolah informasi sesuai dengan kemampuan literasi informasi masing-masing siswa. Salah satu sekolah yang terkena dampak terkait hal ini adalah SMAK St. Albertus Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dari model literasi informasi *Big Six* di SMAK St. Albertus Malang dalam pembelajaran daring selama pandemi. Dengan metode penelitian kualitatif deskriptif menggunakan observasi tak terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan studi literatur. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa a) siswa dapat mengidentifikasi masalah dan informasi yang dibutuhkan; b) siswa tahu sumber informasi mana yang berkualitas dan terpercaya; c) siswa dapat dengan mudah mengakses sumber informasi, namun hanya sebagian informasi yang terpenuhi; d) siswa tahu untuk membuat rangkuman; e) hanya sebagian rangkuman yang digunakan siswa dan mempresentasikannya melalui media yang telah ditentukan; dan f) siswa merasa cukup efisien, efektif dan puas dengan hasil yang didapatkan.

Kata kunci: literasi informasi; *big six skills model*; pembelajaran daring

1. Pendahuluan

Sejak awal bulan Maret tahun 2020 lalu, pandemi virus corona mulai mewabah di Indonesia. Penyebaran dari virus ini sangatlah cepat, sehingga pemerintah perlu bertindak tegas dengan cara membuat beberapa kebijakan. Salah satunya dengan menutup berbagai tempat ramai, seperti mall, pasar, tempat hiburan, dan tidak terkecuali sekolah. Melansir dari BBC News Indonesia, tertanggal 16 Maret sampai 29 Maret 2020 berbagai lembaga pendidikan di Indonesia resmi merumahkan seluruh siswanya, mulai dari PAUD hingga Universitas. Namun, sampai tulisan ini dibuat masih belum ada kepastian kapan sekolah akan dibuka kembali ("Virus corona", 2020). Agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan dengan baik, maka diberlakukanlah sistem pembelajaran daring. Yang mana sudah diterapkan sejak tahun 2014 lalu. Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) atau lebih dikenal dengan istilah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan implementasi dari UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; UU RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; dan Permendikbud No. 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi. Berlakunya sistem pembelajaran daring ini tentunya mempengaruhi pola belajar siswa, terutama dalam hal menerima dan mengolah informasi dengan memanfaatkan teknologi. Belum lagi tuntutan tugas yang lebih banyak dibandingkan saat pembelajaran biasa.

Berdasarkan survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terhadap 1.700 siswa dari jenjang TK hingga SMA di 20 provinsi dan 54 kabupaten/kota pada 13-20 April 2020 lalu, sekitar 76,7% diantaranya mengaku tidak senang mengikuti pembelajaran daring dan hanya 23,3% responden yang menganggap pembelajaran daring mengesankan (Mediana, 2020). Ini disebabkan karena sebanyak 77,8% responden mengaku bahwa tugas yang menumpuk merupakan kesulitan utama mereka; 37,1% responden mengaku sulit beristirahat karena waktu pengerjaan yang terbilang singkat; dan 42,2% responden mengaku kesusahan kuota internet; serta 15,6% sisanya mengaku tidak memiliki peralatan yang dibutuhkan. Tugas yang tidak disukai siswa, diantaranya 55,5% membuat video; 44,5% menjawab soal; 39,4% merangkum materi; dan 25,6% menuliskan soal yang ada di buku cetak ("Survei KPAI", 2020). Bagi tingkat mahasiswa kebijakan ini sudah dianggap hal yang biasa, namun berbeda dengan siswa di jenjang pendidikan lainnya, seperti SD yang masih perlu adanya pembiasaan dan bimbingan. Pembiasaan ini harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan literasi informasinya. Literasi informasi diartikan sebagai suatu kemampuan individu dalam mengenali dan memahami kebutuhan informasinya hingga proses pencarian, analisis, dan pengimplementasiannya guna memenuhi dan menyelesaikan berbagai persoalan yang sedang dihadapinya serta meningkatkan kualitas hidup. Konsep ini pertama kali dikenal pada tahun 1974 di Amerika oleh Paul Zurkowski yang berpendapat bahwa literasi informasi adalah kemampuan atau teknik yang terlatih untuk dapat menggunakan berbagai sumber informasi dalam penyelesaian tugas mereka (Septiyantono, 2014). Berawal dari pendapat ini kemudian konsep literasi informasi terus berevolusi dengan berbagai kriteria, bidang dan paradigma. Salah satunya paradigma teknologi, yaitu *Big Six Skills Model* temuan dari Michael B. Eisenberg dan Robert E. Berkowitz pada tahun 1990.

Big Six Skills Model ini didefinisikan sebagai pendekatan yang dapat digunakan setiap kali individu dihadapkan dengan suatu permasalahan maupun pengambilan keputusan yang didasarkan pada informasi tertentu. Dirumuskan juga untuk memandu, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan dalam pembelajaran dengan tersedianya spesialis media perpustakaan sekolah, siswa dan guru kelas dengan model yang dapat digunakan dalam berbagai pengaturan untuk berbagai aktivitas (Wolf, 2003). Dengan 6 tahapan, diantaranya :

Task Definition, berfokus pada pendefinisian masalah dan pengidentifikasian kebutuhan informasi melalui proses perumusan, pengklasifikasian hingga identifikasi kebutuhan informasi dari permasalahan yang sedang dihadapi. Dengan menekankan pada penggunaan ADIKSIMBA (Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana) untuk mengetahui kebutuhan informasinya. Katz, Gurevitch, dan Haas (1973) menyebutkan ada 5 dorongan kebutuhan informasi individu, yaitu :

- Kebutuhan kognitif (*cognitive needs*), berkaitan dengan penguatan pengetahuan dan keinginan untuk memahami serta menguasai lingkungan sekitar;
- Kebutuhan afektif (*affective needs*), berkaitan dengan penguatan estetis dan pengalaman emosional;
- Kebutuhan integrasi personal (*personal needs of integration*), berkaitan dengan penguatan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan pencarian harga diri;
- Kebutuhan integrasi sosial (*social integration needs*), berkaitan dengan penguatan hubungan keluarga, teman dan orang lain;
- Kebutuhan berkhayal (*the needs of imagining*), berkaitan dengan kebutuhan pengalihan, hiburan dan melepaskan ketegangan (Pertiwi, 2015).
- *Information Seeking Strategy*, berfokus pada penentuan dan penyeleksian sumber informasi yang baik, berkualitas dan terpercaya. Dengan menekankan pada proses penyeleksian sumber informasi terbaik. (Wang & Strong, 1996) menyebutkan ada 4 kriteria sumber informasi yang dapat dikatakan berkualitas, diantaranya :
- Intrinsik, penggunaan suatu produk atau jasa meliputi akurasi, objektivitas, kepercayaan, dan reputasi;
- Kontekstual, makna isi informasi meliputi relevansi, nilai tambah, reliabilitas, kelengkapan, jumlah, dan ketepatan waktu atau usianya;
- Aksesibilitas, kemudahan akses dan keamanannya;
- Penyajian, interpretasi, pemahaman, keringkasan penyajian, dan konsistensi penyajian (Almira, 2017).

Access and Location, berfokus pada kemudahan akses dan kelengkapan informasi di dalam sumber informasi, seperti *open access*, *closed access*, *full text*, *abstract*, *summary*, dan sebagainya. Dalam hal ini dibutuhkan kemampuan, kecepatan, kemudahan, dan keterampilan serta pemanfaatan alat bantu pencarian, seperti *search engine*, katalog online, indeks berkala dan lainnya untuk mengakses dan memperoleh informasi tersebut (Eisenberg, 2003).

Use Information, berfokus pada penggunaan, pengekstrakan dan pemilahan informasi yang relevan melalui proses membaca, mendengar, melihat, dan sejenisnya guna memenuhi dan menyelesaikan masalah yang ada. Termasuk kegiatan mendownload, *compress* file, *copy-and-paste*, serta kutipan. Dengan cara membuat catatan kecil atau rangkuman untuk menampung informasi penting yang bisa digunakan sebagai tambahan dalam proses penggabungan informasi.

Synthesis, berfokus pada penggabungan informasi yang sudah dipilah melalui proses analisis dan interpretasi individu menjadi 1 informasi utuh untuk mengambil keputusan,

menyelesaikan masalah dan pemenuhan kebutuhan. Dengan menggunakan alat bantu presentasi dan publikasi, seperti Microsoft Word, Excel, Grafik, Google Mail, website publikasi dan sebagainya.

Evaluation, berfokus pada pengambilan kesimpulan dengan melakukan evaluasi dari segi efektifitas hasil dan efisiensi prosesnya. terselesaikan tidaknya, sesuai tidaknya, dan terpenuhi tidaknya informasi yang telah dihasilkan.

Big Six Skills Model ini sudah digunakan dalam beberapa penelitian sebelumnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Dhama Gustiar Baskoro dengan judul '*Big6 dan Implementasinya dalam "Information Literacy Program" bagi Guru Pustakawan di Perpustakaan Sekolah K-12*', menunjukkan bahwa terdapat beberapa hal yang patut kita ingat sebagai seorang pustakawan ialah a) *Information Literacy* merupakan tanggung jawab pustakawan dan *teacher library* (guru pustakawan); b) diperlukannya waktu untuk mengaplikasikan metode ini agar bisa "*blend*" dengan kurikulum; c) buatlah diri kita memiliki nilai lebih dari hanya sekedar menjadi pustakawan menawarkan diri dalam program ini; dan d) belajarliah untuk menjadi lebih kreatif setiap hari (Baskoro, 2005).

Penelitian terkait juga dilakukan dengan judul '*Model Literasi Informasi Pengajar dalam Mengembangkan Model Kecerdasan Ruang Visual (Spatial Intelligence) : Studi pada Para Peserta Bimbingan Belajar Villa Merah Bandung Yunus*'. Menunjukkan bahwa pandangan pengajar di bimbingan belajar Villa Merah Bandung masih kurang tepat dalam memahami apa yang sebenarnya dimaksud dengan literasi. Sedangkan, pola literasi jika dikaitkan dengan tahapan penelusuran informasi berdasarkan model Big Six (perumusan masalah, penyusunan strategi, penentuan lokasi dan akses, penggunaan, penyeleksian, penggabungan informasi, dan evaluasi), pada umumnya para pengajar dalam mencari informasi telah mampu melakukan tahapan penelusuran informasi tersebut (Winoto, Aufa, & Anwar, 2020).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah a) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model literasi informasi *Big Six* dalam pembelajaran daring di era pandemi dengan studi di SMAK St. Albertus Malang; b) menggunakan teori *Big Six Skills Model* dari Eisenberg dan Berkowitz (1990) dan didukung dengan teori pembelajaran daring; serta c) menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui *kuesioner* dalam bentuk *google form*. Dan persamaannya ialah sama-sama meneliti terkait model literasi informasi di bidang pendidikan dari segi paradigma teknologi. Berkembangnya teknologi dan didukung dengan kondisi pandemi saat ini, diharapkan sistem pembelajaran daring dapat berjalan dengan baik dan menjadi awal perubahan dari pembelajaran tekstual menjadi kontekstual. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (Priyanto, 2020) menyebutkan ada beberapa prinsip dalam proses pembelajaran daring, yaitu *Pertama*, dari siswa ke siswa lainnya. *Kedua*, dari guru sebagai satu sumber belajar menjadi aneka sumber belajar. *Ketiga*, dari pendekatan tekstual menjadi pendekatan ilmiah. *Keempat*, dari pembelajaran konten (materi) menjadi pembelajaran kompetensi (materi dan praktik). *Kelima*, dari pembelajaran parsial (terpisah) menjadi pembelajaran terpadu. *Keenam*, dari jawaban tunggal menjadi multi dimensi (jawaban yang memiliki berbagai sudut pandang). *Ketujuh*, dari pembelajaran verbal (lisan dan satu arah) menjadi pembelajaran aplikatif (dapat diterapkan dan 2 arah). *Kedelapan*, peningkatan dan penyeimbangan *hard skills-soft skills*. *Kesembilan*, mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*). *Kesepuluh*, menerapkan nilai *ing*

ngarsa sung tuladha (di depan, seorang guru harus memberi teladan atau contoh tindakan yang baik), *ing madya mangun karsa* (di tengah atau di antara murid, guru harus menciptakan prakarsa dan ide), *tut wuri handayani* (dari belakang seorang guru harus bisa memberikan dorongan dan arahan). *Kesebelas*, dapat dilangsungkan di rumah, sekolah, maupun masyarakat. *Kedua belas*, penerapan pemahaman 'siapa pun bisa menjadi guru, siswa dan di mana pun bisa menjadi ruang kelas'. *Ketigabelas*, memanfaatkan TIK dalam peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. *Keempat belas*, menyadari dan mengaku adanya perbedaan individual dan latar belakang dari masing-masing siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran daring diharapkan mampu membangun dan mengasah kemampuan kompetensi siswa yang bisa diterapkan dan memiliki gambaran jelas terkait praktik di lapangannya.

Pembelajaran daring sendiri diartikan sebagai interaksi antara pengajar dan pembelajar yang dibangun dalam jaringan melalui komputer atau alat elektronik lain, yang dapat dilakukan secara *synchronous* (tatap muka melalui perangkat elektronik) atau *asynchronous* (tidak ada interaksi secara langsung antara siswa dan guru) (Trisnadewi & Muliani, 2020). Dengan beberapa metode pembelajaran yang bisa digunakan, seperti :

- Ceramah, pembelajaran melalui penuturan lisan dan penjelasan langsung kepada siswa;
- Diskusi, pembelajaran melalui penghadapan masalah pada siswa berupa pertanyaan maupun pernyataan yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama;
- Demonstrasi, pembelajaran dengan memperagakan barang, kejadian aturan dan urutan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui media pengajaran yang relevan;
- Resitasi, pembelajaran melalui pemberian tugas tertentu dan perlu adanya pertanggungjawaban kepada guru;
- Pemecahan masalah, pembelajaran melalui penyelesaian masalah yang ditekankan pada penggunaan nalar;
- *Discovery*, pembelajaran aktif dengan menemukan dan menyelidiki sendiri;
- *Inquiry*, pembelajaran memaksimalkan kemampuan siswa melalui proses pencarian dan penyelidikan secara sistematis, kritis, logis, analisis untuk merumuskan penemuannya dengan percaya diri.

Tantangan yang mungkin akan dihadapi dalam pembelajaran daring, ialah i) kejahatan cyber; ii) koneksi internet yang kurang; iii) kurang pemahaman teknologi; iv) susah mengukur pemahaman dan kemampuan siswa; v) standarisasi dan efektivitas pembelajaran; dan vi) kurangnya interaksi dalam pembelajaran (Trisnadewi & Muliani, 2020). Selain itu, kendala terkait kuota internet, perangkat yang kurang memadai, miskomunikasi antara siswa dan guru, serta banyaknya tugas dengan tenggat waktu yang singkat juga perlu diperhatikan. Hal ini haruslah diatasi bersama-sama tanpa berpangku tangan pada salah satu pihak. Sehingga keterlibatan dan bantuan dari pihak lainnya sangat diperlukan agar pembelajaran daring dapat berlangsung dengan baik. Dalam hal ini pemerintah memberikan sumbangsih berupa bantuan kuota belajar dan media pembelajaran yang bisa diakses secara gratis untuk siswa dan guru. (Adit, 2020) menyebutkan ada 12 media pembelajaran yang bisa diakses dengan kuota belajar, diantaranya:

- Rumah belajar, disediakan sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0 yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dari pendidikan anak usia dini (PAUD);
- Meja Kita, disediakan materi pembelajaran dari tingkat SD hingga SMA dengan fitur, seperti diskusi PR, *try out*, berbagi catatan, SBMPTN, belajar bersama, dan rumus;
- Icando, disediakan permainan motivasi belajar anak untuk pendidikan anak usia dini (PAUD);
- IndonesiaX, disediakan kursus gratis berkualitas dengan pengajar di seluruh Indonesia untuk masyarakat luas;
- *Google for Education*, disediakan untuk pembelajaran virtual dengan koneksi internet yang rendah;
- Kelas Pintar, disediakan materi pembelajaran dengan 3 pendekatan (*learn, practice, dan test*) melalui berbagai konten multimedia menarik;
- Microsoft Office 365, disediakan fitur gratis, seperti Word, Excel, Onenote, dan fitur ruang kelas lainnya;
- Quipper School, disediakan materi untuk kelas 9 hingga 12, video pembelajaran, kumpulan soal, *try out online*, dan video pelatihan untuk guru;
- Ruangguru, disediakan materi dalam bentuk video, latihan soal, *try out*, rangkuman dan raport belajar;
- Sekolahmu, disediakan untuk sistem *blended learning*;
- Zenius, disediakan untuk menumbuhkan rasa cinta akan belajar;
- Cisco Webex, disediakan untuk *conference* dengan peserta 100 orang.

Salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran daring ini ialah SMAK St. Albertus Malang, yang berlokasi di Jalan Talang No. 1, Oro-oro Dowo, Kec. Klojen, Kota Malang. Melansir dari website resminya, yaitu <https://st-albertus.sch.id/>, semua tenaga kerja di SMA ini menyambut dengan tanggap sistem pembelajaran daring dengan memanfaatkan semua media yang ada, seperti *Google Meet*, *Google Classroom*, Youtube, Zoom dan sebagainya. Dijelaskan juga adanya penambahan menu agar staf pendidik, siswa dan orang tua dapat berinteraksi dengan baik selama proses pembelajaran daring masih diterapkan (Ajeng, 2020). Selain itu, staf pendidik juga aktif dalam menyampaikan berbagai informasi terbaru terkait pembelajaran daring guna memudahkan siswa selama proses berlangsung. Dari hal ini terlihat bahwa kegiatan pembelajaran daring di SMAK St. Albertus Malang ini berjalan dengan sangat baik. Semakin baik pembelajaran daring berlangsung, maka literasi informasi siswa juga pasti baik pula. Ditambah dengan kondisi staf pendidik, siswa dan orang tua yang saling mendukung selama proses pembelajaran daring berlangsung membuat kemungkinan keberhasilannya meningkat. Selain itu, topik terkait model literasi informasi yang berfokus pada pembelajaran daring di era pandemi ini masihlah terbilang sedikit. Sehingga peneliti merasa penting mengangkat judul tentang “Penerapan Model Literasi Informasi *Big Six* dalam Pembelajaran Daring di Era Pandemi (Studi SMAK St. Albertus Malang)”.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan dari model literasi informasi siswa SMAK St. Albertus Malang dalam pembelajaran daring selama pandemi yang

dilandaskan pada teori *Big Six Skills Model* temuan dari Eisenberg dan Berkowitz (1990). Peneliti berharap penelitian ini dapat dimanfaatkan a) sebagai salah satu karya tulis ilmiah untuk mengembangkan bidang keilmuan Ilmu Perpustakaan dan Sains Informasi; b) dapat mengasah dan menambah pemahaman serta pengalaman, baik itu peneliti maupun siswa SMAK St. Albertus Malang terkait model literasi informasi dalam pembelajaran daring selama pandemi; dan c) menjadi salah satu bahan rujukan untuk penelitian serupa di masa mendatang.

2. Metode

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Dengan tujuan untuk mendeskripsikan secara jelas dan rinci serta memperoleh data agar bisa menjawab permasalahan yang diangkat, yaitu penerapan model literasi informasi *Big Six* dalam menggunakan teknologi selama proses pembelajaran daring di era pandemi dengan studi di SMAK St. Albertus Malang.

Berlokasi di Jalan Talang No.1, Oro-oro Dowo, Kec. Klojen, Kota Malang, SMAK St. Albertus Malang merupakan SMA Katolik pertama yang didirikan di Malang dan dikelola oleh Yayasan Sancta Maria, milik serikat para imam dan biarawan ordo Karmel. Dengan 3 jurusan, yaitu IPA, IPS, dan Bahasa. Sampai tulisan ini dibuat SMAK St. Albertus Malang sudah memiliki 1.200 prestasi akademik, 1.056 siswa yang terdaftar dalam 34 kelas yang dibimbing oleh 124 pendidik dan karyawan. Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu lebih kurang 3 bulan, mulai dari Bulan Januari-Maret 2021.

Sasaran dari penelitian ini ialah siswa kelas X, XI, dan XII SMAK St. Albertus Malang. Dengan subjek penelitiannya ialah perwakilan 1 kelas siswa dari masing-masing jenjang kelas sebagai sampel penelitian. Yang kemudian akan dipilih 6 narasumber terbaik. Dan didukung oleh beberapa dokumen atau literatur terkait. Prosedur penelitian yang digunakan ialah a) observasi tak terstruktur; b) wawancara semistruktur; dan c) studi literatur atau dokumen. Dengan instrumen penelitian yang digunakan ialah a) peneliti sendiri; b) pedoman rambu pengamatan; c) pedoman pertanyaan *questioner*; dan d) pedoman studi literatur atau dokumen. Dianalisis dengan teknik analisis temuan dari Miles dan Huberman (1984), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta divalidasi menggunakan peningkatan ketekunan dan penggunaan bahan referensi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Task Definition

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian masalah dan kebutuhan informasi. Kebutuhan informasi dapat terjadi apabila individu merasakan adanya kesenjangan antara informasi yang dimilikinya dengan kondisi maupun permasalahan yang sedang dihadapi. Dari kesenjangan inilah biasanya individu mendapatkan dorongan untuk mencari informasi lebih banyak dan dalam terkait permasalahan tersebut. Siswa SMAK St. Albertus Malang sendiri merasa informasi dasar yang paling dibutuhkannya, ialah :

- Pendidikan, berkaitan dengan sekolah, tugas, mata pelajaran yang disukai (matematika, olahraga atau kesehatan, kerajinan), lomba akademis perkuliahan (menulis atau membaca puisi, cerita pendek, menulis cerita bersama), perkuliahan, universitas terdekat atau terbaik, jurusan yang paling diminati atau yang sesuai dengan bakat minat, jadwal pendaftaran snmptn-sbmptn-mandiri, pendaftaran beasiswa tertentu dan sejenisnya;

- Pekerjaan, berkaitan dengan lowongan pekerjaan terdekat atau yang sesuai bidang diminati, inovasi pekerjaan baru, persyaratan atau ketentuan diterima di instansi tertentu, dan sejenisnya;
- Sosial, berkaitan dengan hubungan lingkungan sekitar, adat, tradisi, cara menjalin pertemanan maupun relasi yang baik, toleransi dalam bermasyarakat, dan sebagainya;
- Hiburan, berkaitan dengan penyegaran diri, seperti bermain media sosial, menonton film, mendengarkan lagu, bergosip, membaca buku, menekuni bakat yang dimiliki dan sebagainya;
- *Update* informasi terkini, biasanya berkaitan dengan hal-hal yang terjadi disekitarnya, seperti situasi terkini, perkembangan covid-19 di Indonesia, promo atau diskon terbaru di *ecommerce* maupun swalayan, kebijakan pembelajaran baru dinas pendidikan, tips and trick menjaga kesehatan di rumah, himbauan untuk tidak keluar rumah atau mudik dan sebagainya.

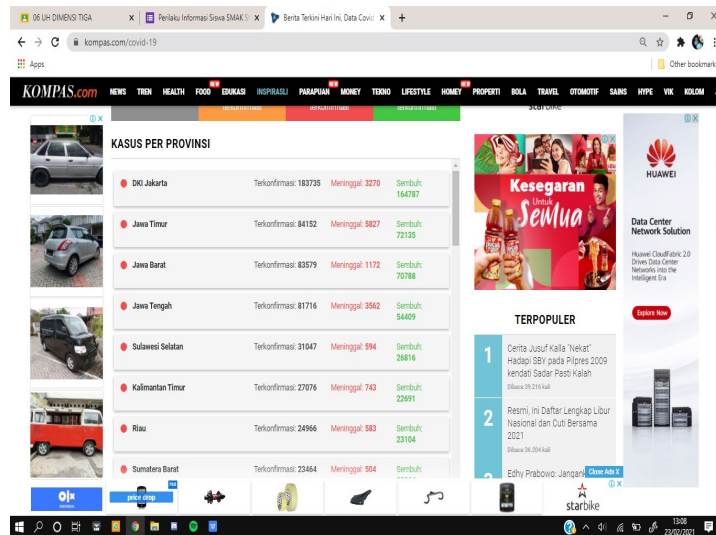
Ke-5 informasi dasar ini dirasa sangat dibutuhkan oleh siswa, baik itu kelas X, XI maupun XII. Karena nantinya informasi tersebut akan digunakan siswa untuk merancang langkah selanjutnya dalam pengambilan keputusan di masa depan nanti. Misalnya, bidang atau prestasi apa saja yang bisa menjadi bahan pertimbangan, baik di dunia perkuliahan maupun pekerjaan? Setelah lulus SMA nanti apakah akan melanjutkan pendidikan atau bekerja? Jika, bekerja maka akan bekerja dimana? Dan jika ingin kuliah, akan mengambil jurusan apa? Bagaimana membangun relasi dengan baik? *Skill* atau kemampuan apa yang perlu dikembangkan dan sebagainya. Selain itu, informasi yang mereka miliki terkait 5 topik tersebut sangatlah terbatas dan selalu berkembang setiap waktu. Sehingga perlu dilakukannya pembaharuan terkait informasi tersebut.



Gambar 1. Salah Satu Siswa Mencari Informasi terkait Beasiswa S1 di Korea

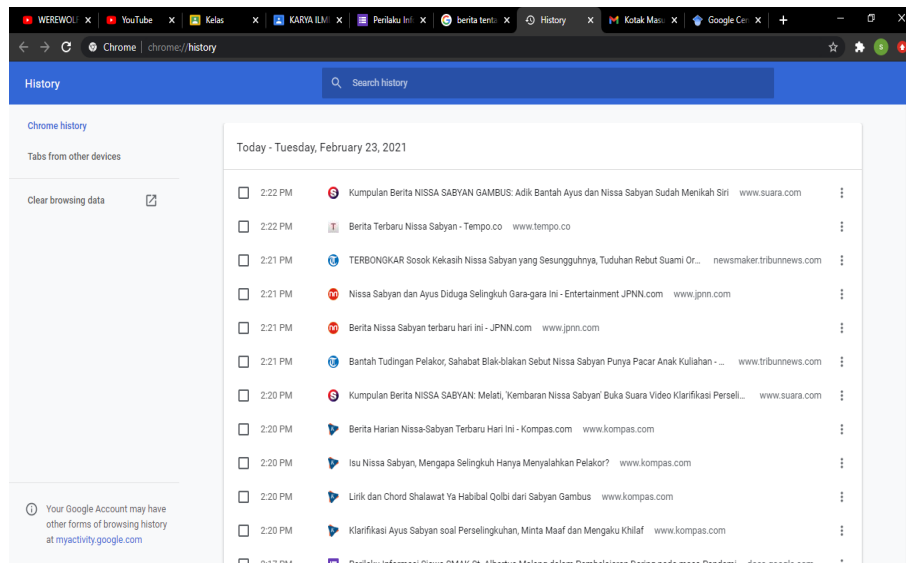
Gambar diatas merupakan salah satu contoh dari hasil pencarian informasi yang dibutuhkan siswa dalam penentuan langkah selanjutnya setelah mereka lulus SMA. Pada dasarnya, ke-5 kebutuhan informasi diatas adalah kebutuhan informasi dasar bagi setiap orang agar bisa mengembangkan diri mereka. Pendidikan, untuk mengembangkan pola pikir dan sudut pandang individu dalam menghadapi suatu permasalahan, baik secara teori maupun

praktis. Pekerjaan, untuk bisa melangsungkan dan memenuhi kebutuhan hidup secara finansial. Sosial, untuk menjalin relasi, ikatan dan berinteraksi dengan orang sekitar, baik dengan 1 minat yang sama maupun berbeda. Hiburan, untuk mengalihkan perhatian individu dan mengurangi stress serta rasa bosan. Dan, *update* informasi untuk mengikuti perkembangan sekitar, baik itu terkait apa yang diminatinya maupun mengembangkan serta meningkatkan potensi diri yang dimiliki. Seperti bakat minat, bidang yang diminati dan sebagainya.



Gambar 2. Salah Satu Siswa Mengikuti Perkembangan Covid-19

Gambar diatas menunjukkan hasil pencarian yang dilakukan siswa agar bisa terus mengikuti perkembangan dari kasus covid-19 di Indonesia. Kebutuhan akan informasi tersebut biasanya timbul dikarenakan adanya dorongan dalam diri siswa untuk mengembangkan potensi maupun memperluas pandangan, wawasan, dan pengetahuan mereka terkait topik-topik tertentu. Dorongan ini berupa rasa ingin tahu yang tinggi, keinginan untuk bersosial, hiburan, dan tuntutan tugas dari sekolah. Katz dkk. (1973) menyebutkan ada 5 dorongan kebutuhan informasi individu, 2 diantaranya adalah kebutuhan kognitif (*cognitive needs*) dan kebutuhan integrasi sosial (*social integration needs*). Kedua dorongan kebutuhan inilah yang biasanya paling mendominasi kebutuhan informasi siswa SMAK St. Albertus Malang. Dimana kebutuhan kognitifnya muncul dikarenakan rasa ingin tahu yang tinggi, tuntutan tugas, dan keinginan untuk mempelajari sesuatu guna menambah serta memperluas pengetahuan dan wawasan yang dimiliki oleh siswa. Sedangkan, kebutuhan integrasi sosial muncul dikarenakan keinginan untuk bersosialisasi dan menjalin suatu ikatan atau hubungan dengan orang lain, seperti menjalin pertemanan, kekeluargaan maupun persaudaraan. Selain itu, kebutuhan afektif (*affective needs*) dan kebutuhan berkhayal (*the needs of imagining*) juga menjadi salah satu faktor pendorong lainnya. Di mana kedua dorongan kebutuhan ini muncul dikarenakan keinginan untuk melepaskan rasa bosan, jenuh, stress maupun tekanan lainnya terkait suatu hal. Seperti ketika siswa sudah lelah menjalani aktivitas pembelajaran daring, mereka membuka media sosial Instagram, WhatsApp, Facebook maupun YouTube dan menonton konten-konten menarik sesuai dengan minat mereka. Sehingga siswa dapat menghibur diri dan sejenak mengalihkan perhatiannya serta mengurangi perasaan negatif tersebut.



Gambar 3. History Pencarian Siswa terkait Hiburan

Seperti gambar diatas yang menunjukkan riwayat pencarian siswa untuk menghibur diri sekaligus mengikuti isu yang sedang hangat. Umumnya ke-5 kebutuhan informasi tadi akan digunakan siswa untuk 1) menjawab pertanyaan, baik itu tugas dari guru maupun karena rasa ingin tahu terkait sesuatu, seperti terkait dunia perkuliahan maupun pekerjaan; 2) mengikuti perkembangan atau *update* informasi terkini, seperti perkembangan covid-19 atau kondisi di sekitar mereka, pembelajaran daring, bersosial, perlombaan maupun potongan harga dari produk yang sedang dibutuhkan; 3) mendalami minat bakat yang dimiliki, seperti game, olahraga, hobi maupun hal yang diminati lainnya; dan 4) menstimulasi maupun merangsang ide baru, termasuk menambah referensi materi belajar.

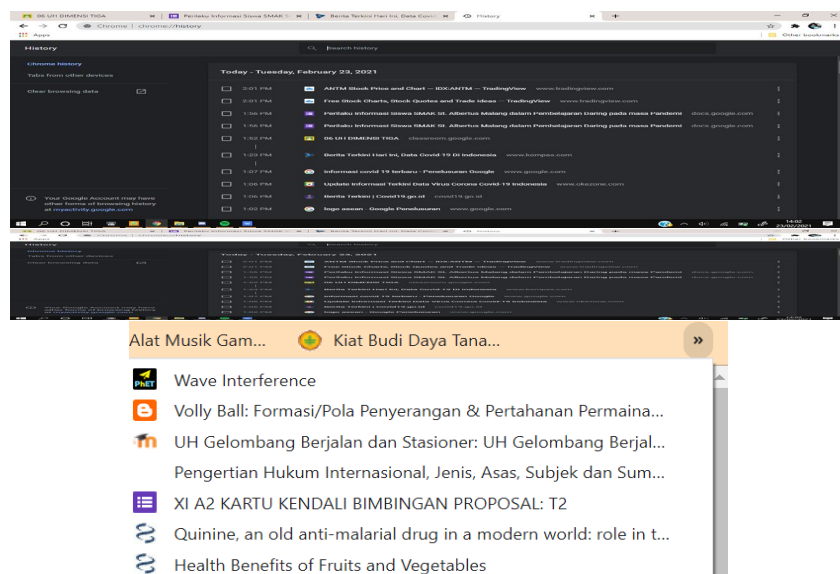
3.2 Information Seeking Strategy

Pada tahap ini siswa SMAK St. Albertus Malang mulai mencari dan menyeleksi sumber informasi mana yang akan digunakannya. Berdasarkan data yang ditemukan, siswa biasanya menggunakan sumber informasi online atau sumber informasi yang berbasis internet, baik dengan kondisi pandemi seperti sekarang ini maupun seperti biasanya, diantaranya :

- Berita online, seperti edukasi.kompas.com, tirto.id, m-merdeka.com, kabarmalang.com, detik.com, malangtimes.com, m-liputan6.com, dan sebagainya;
- Website lembaga tertentu, seperti kominfo.go.id, malangkota.go.id, um.ac.id, dispendik.malangkab.go.id, dikbud.malangkota.go.id, machung.ac.id, dan sebagainya;
- Website Tanya jawab, seperti quipper.com, quora.com, policies.yahoo.com (Yahoo! Answer), kelaspintar.id, brainly.co.id, ruangguru.com, dan sebagainya;
- Artikel jurnal online, seperti Nature, Springer Link, Elsevier, Academia, dan sebagainya;
- Artikel opini, seperti kompasiana.com, indosiana.com, idntimes.com, dan sebagainya; serta
- *Repository* perpustakaan online, seperti lib.um.ac.id, scholar.google.com, onesearch.id, e-resources.perpusnas.go.id, dan sebagainya.

Beberapa diantara sumber informasi tersebut merupakan referensi sumber yang diberikan oleh guru untuk memudahkan siswanya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan,

seperti ebook, video pembelajaran YouTube, artikel jurnal, dan sebagainya. Sayangnya, tidak banyak guru yang memberikan bantuan referensi, hanya beberapa guru saja dan itu pun untuk siswa kelas X saja. Tidak berlaku bagi kelas XI dan XII, kecuali memang dibutuhkan. Ini dikarenakan siswa kelas X masih perlu pembiasaan dalam mencari dan menentukan sumber informasi yang relevan bagi mereka. Dan untuk menentukan sumber informasi mana yang boleh dan tidak untuk digunakan dalam menyelesaikan tugas maupun persoalannya, biasanya siswa membuat bahan pertimbangan dari beberapa sisi. Seperti dari segi kejelasan sumber, kualitas informasi, tingkat keakuratan informasinya, kemudahan akses, kevalidan, dapat tidaknya dipercaya dan pertanggung-jawabannya. Sehingga dari hal itu, ditemukan sumber informasi online yang tidak boleh dan digunakan siswa, seperti Wikipedia, Blogspot, Wordpress, dan blog pribadi lainnya. Karena bagi mereka informasi yang disajikan dalam sumber informasi tersebut biasanya kurang akurat, lengkap, belum tentu dapat dipertanggungjawabkan maupun dibuktikan kebenarannya dan bisa dipercaya. Kecuali untuk situasi tertentu, seperti masih sedikitnya sumber yang relevan dan hanya ada sumber tersebut yang menjelaskannya. Sehingga siswa harus menggunakan sumber tersebut sebagai bahan acuan untuk mencari sumber yang lebih relevan.



Gambar 4. History Pencarian dan Penggunaan Sumber Informasi Siswa

Seperti gambar diatas yang menunjukkan riwayat pencarian dan sumber mana saja yang digunakan oleh siswa. Siswa merasa sumber informasi yang dipilih atau biasanya digunakan merupakan sumber informasi yang berkualitas dan dapat dipercaya. Ini dikarenakan sumber informasi tersebut sudah sesuai dengan bahan pertimbangan sebelumnya, yaitu :

- *Up to date*, informasi yang disajikan terus diperbarui sesuai dengan perkembangan isu atau topik yang diangkat. Misalnya jumlah terkonfirmasi covid-19, kebijakan dalam pembelajaran daring, pendaftaran peserta didik, dan sebagainya;
- Jelas, baik dari segi penulisnya, informasi yang disajikan, referensi sumber yang digunakan, portal website yang digunakan, apakah resmi atau tidak, dan sebagainya;
- Tepat, akurat, terverifikasi, dan dapat dipertanggungjawabkan, informasi yang disajikan sesuai dengan isu atau topik yang sedang berkembang dan diperhatikan oleh masyarakat serta data yang disajikan sesuai dengan yang terjadi di lapangan dan telah dibuktikan oleh

ahli dalam bidangnya. Misalnya perkembangan covid-19, pemberlakuan pembelajaran daring, ekonomi yang terus menurun karena pandemi, dan sebagainya.

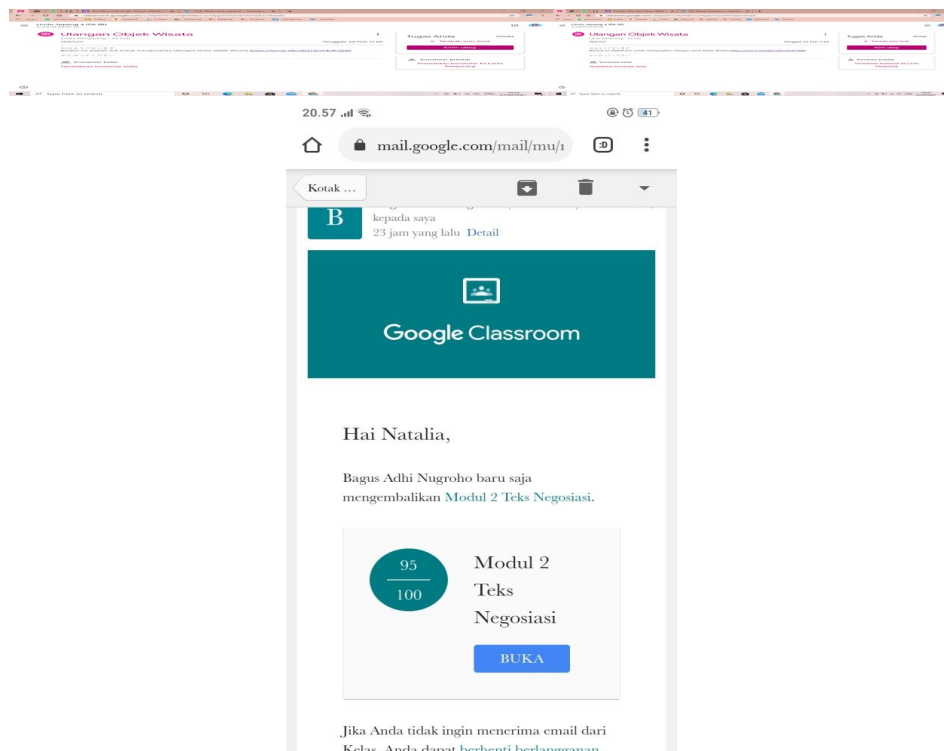
- Menggunakan istilah atau kalimat yang mudah dipahami untuk masyarakat luas, namun bisa saja disesuaikan dengan topik yang diangkat. Apabila perlu menggunakan istilah asing biasanya perlu ada istilah lain yang lebih mudah diingat dan dimengerti oleh masyarakat. Seperti istilah *Aloevera* untuk lidah buaya, pembelajaran daring untuk sekolah online atau belajar di rumah, dan sebagainya;
- Mudah diakses kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja atau terbuka untuk umum.

Wang dan Strong (1996) menjelaskan bahwa ada beberapa kriteria dalam memilih sumber informasi yang berkualitas, diantaranya dilihat dari segi intrinsiknya (reputasi atau *review* dari pengguna sumber tersebut), kontektualnya (makna dari informasi itu sendiri), aksesibilitasnya (akses dan keamanannya), maupun penyajian dari informasi tersebut. Bagi beberapa siswa yang sudah terbiasa berinteraksi dengan sumber informasi online, tidak sulit menentukan informasi mana yang boleh atau patut untuk digunakan sebagai bahan rujukan maupun tidak. Selain sumber informasi online, terkadang siswa juga menggunakan sumber informasi lainnya, seperti bertukar informasi dengan orang lain, seperti teman, orang tua maupun guru dan memanfaatkan fasilitas serta koleksi yang tersedia di perpustakaan. Jika biasanya siswa berdiskusi secara tatap muka langsung, dengan kondisi pandemi seperti sekarang ini, maka siswa harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

Siswa biasanya berdiskusi maupun bertukar informasi dengan lainnya melalui berbagai aplikasi pendukung, seperti WhatsApp, Instagram, Google Mail, Google Meet, Google Classroom dan sebagainya. Beberapa aplikasi tersebut juga sering digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi terbaru terkait tugas maupun pembelajaran daring yang akan berlangsung. Bahkan diantaranya ada pula yang menggunakan aplikasi Zoom dan YouTube sebagai media pembelajaran serta aplikasi lainnya yang dapat diakses dengan kuota belajar dari pemerintah. Adit (2020) menyebutkan ada 12 aplikasi pembelajaran yang bisa diakses, salah satunya Ruangguru, *Google for Education* dan Zenius. Aplikasi tersebut dipilih berdasarkan dengan efektifitas, efisiensi, kemudahan akses, dan metode pembelajaran yang akan digunakan oleh guru. Jika aplikasi yang dipilih tidak sesuai dengan 4 poin tadi, maka kemungkinan pembelajaran menjadi kurang nyaman. Karena tujuan awal dari penggunaan aplikasi tersebut adalah agar pembelajaran dapat tetap berlangsung dengan lancar dan nyaman serta siswa mampu menguasai materi yang diberikan.

Gambar 5 menunjukkan beberapa aplikasi yang digunakan siswa dalam pembelajaran daring beserta contoh notifikasinya. Trisnadewi dan Muliani (2020) menyebutkan ada 7 metode pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru selama proses pembelajaran daring berlangsung, 3 diantaranya ialah metode ceramah, diskusi, dan pemecahan masalah. Metode pembelajaran ceramah memfokuskan pada penjelasan secara langsung kepada siswa atau dapat dikatakan hanya berjalan 1 arah saja. Metode pembelajaran diskusi berfokus pada penyampaian pendapat terkait suatu hal yang dibahas secara bersama. Dalam metode ini terjadi interaksi 2 arah antara guru dan siswa. Sedangkan, metode pembelajaran pemecahan masalah difokuskan pada penyelesaian suatu masalah tertentu dengan ditekankan pada poin-poin tertentu. Biasanya dalam menerapkan metode ini, guru akan membagi siswanya dalam beberapa kelompok dan memberikan 1 permasalahan yang harus diselesaikan di masing-masing kelompok tersebut sesuai dengan instruksi yang ada. Sebenarnya metode diskusi dan

pemecahan masalah ini sedikit sama dan terkadang dilakukan secara bersamaan, baik itu secara sadar maupun tidak. Hanya saja yang membedakan ialah fokus atau penekanan pada topik tertentu. Apakah topik tersebut memang harus ada penyelesaian akhirnya atau sekedar meluruskan sudut pandang yang digunakan. Karena saat berdiskusi tidak selalu dapat menyelesaikan suatu permasalahan, tapi masih dapat menarik kesimpulan terkait topik yang diambil. Meski begitu, ketiga metode ini seringkali digunakan di berbagai institusi pendidikan, baik itu sekolah dasar, menengah, maupun perguruan tinggi. Karena a) efisien dan efektif; b) dapat diterapkan di segala jenis topik atau materi pembelajaran; c) bisa membangun komunikasi 2 arah; d) dapat dikombinasikan; serta e) siswa sudah terbiasa belajar dengan ketiga metode tersebut. Kebiasaan ini timbul karena sudah sangat seringnya siswa mendapatkan metode tersebut mulai dari sekolah dasar sampai menengah atas ini.



Gambar 5. Bookmark dan Tampilan Notifikasi Google Classroom di Google Mail Siswa

3.3 Access and Location

Pada tahap ini siswa SMAK St. Albertus Malang mulai mengakses sumber informasi terpilih dan mencari informasi yang dibutuhkan didalamnya. Yang mana sebagian besar siswa mengaku dapat mengakses sumber informasi tersebut dengan mudah dikarenakan :

- Kata kunci yang digunakan tepat, misalnya A ingin mencari informasi terkait pandemi, maka kata kunci yang bisa digunakan ialah 'covid-19' atau 'pandemi', bisa juga ditambahkan kata lainnya jika ingin lebih spesifik, seperti 'pandemi di Indonesia', 'jumlah terkonfirmasi covid di Jawa Timur', dan sebagainya;
- Kestabilan dan kecepatan jaringan internet, di era sekarang kestabilan dan kecepatan jaringan yang digunakan cukup mempengaruhi penyampaian informasi. Informasi yang dikirim dengan jaringan 4G jauh lebih cepat tersampaikan ke penerima dibandingkan informasi yang dikirim dengan jaring 2G atau 3G.

- Sumber informasi *open access* atau dapat diakses oleh umum dan gratis, seperti website berita online (kompas.com, detik.com, tirto.id), artikel jurnal (Elsevier, Academia), *repository*, website universitas, dan sebagainya.

Eisenberg dan Berkowitz (1990) menyebutkan bahwa diperlukan kemampuan, kecepatan dan keterampilan dalam mengakses suatu sumber informasi serta tahu di mana individu tersebut bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkannya secara lengkap dan jelas. Karena tanpa kemampuan tersebut, individu hanya akan semakin bingung dalam memenuhi kebutuhan informasinya dan mengambil informasi yang salah.

Bobo.id - Apa teman-teman tahu apa makna [Pancasila sebagai sumber nilai](#) ?

[Pancasila sebagai sumber nilai](#) berkaitan dengan Pancasila sebagai dasar negara dan pedoman hidup bangsa, teman-teman.

Yuk, kita cari tahu makna [Pancasila sebagai sumber nilai](#) dan nilai dalam Pancasila sila 1 sampai 5!

[Pancasila sebagai Sumber Nilai](#)

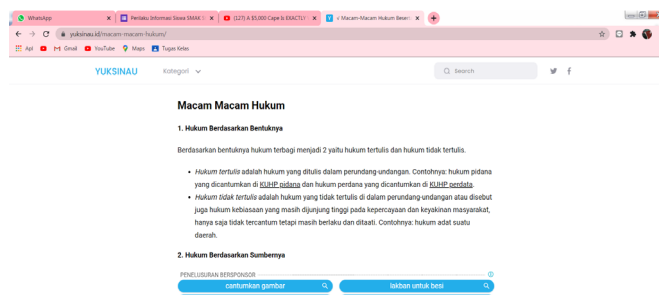
Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, nilai memiliki banyak arti. Salah satunya, nilai adalah sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan.

[Pancasila sebagai sumber nilai](#) berarti seluruh nilai-nilai dalam kehidupan masyarakat Indonesia bersumber dari Pancasila, teman-teman.

Kemudian [Pancasila sebagai sumber nilai](#) juga berarti Pancasila menjadi sumber moral yang menjadi tolak ukur setiap tindakan kita.

Sehingga, dalam kehidupan sehari-hari, kita perlu berpedoman pada nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Lalu, apa saja nilai dalam Pancasila itu, ya?



Gambar 6. Tampilan Sumber Informasi yang Berhasil Diakses dan Informasi yang Disajikan

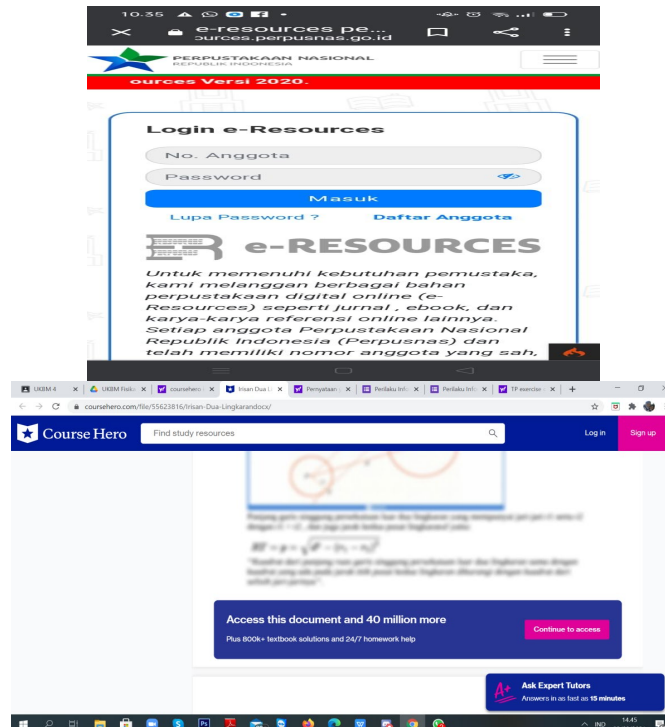
Gambar diatas menampilkan informasi yang didapatkan siswa dari sumber informasi yang telah mereka pilih dan berhasil diakses dengan mudah. Meski begitu, sayangnya informasi yang dibutuhkan oleh siswa hanya tersaji sebagiannya saja. Bahkan beberapa ditemukan dalam bentuk ringkasan dari informasi aslinya. Sehingga siswa masih harus mencari kelanjutan atau kelengkapan informasi tersebut di sumber informasi lainnya. Eisenberg dan Berkowitz (1990) menyebutkan untuk menemukan lokasi informasi yang dibutuhkan perlu menggunakan alat bantu, seperti katalog online, *search engine* maupun menu *search* lainnya. Bahkan dengan alat bantu yang sudah disebutkan, siswa tetap tidak dapat menemukan informasi yang mereka butuhkan secara lengkap atau utuh. Siswa merasa ini terjadi dikarenakan :

- Informasi yang dicari masih tergolong topik baru, belum banyak diteliti atau dipublikasikan maupun jarang diminati masyarakat. Sehingga hanya sedikit referensi sumber yang memuatnya;
- Kebanyakan sumber informasi lebih memilih dimuat secara ringkas dan padat daripada dijelaskan secara mendetail, kecuali untuk poin tertentu yang cukup penting sehingga tidak bisa diringkas;
- Sudut pandang atau fokus penjelasan topik di satu sumber dengan sumber lainnya berbeda. Misalnya sumber A berfokus menjelaskan tentang ‘apa yang terjadi’, sedangkan sumber B berfokus menjelaskan ‘bagaimana hal itu bisa terjadi’;

- Istilah yang digunakan dalam sumber informasi tertentu kurang dikenal atau masih asing di ingatan masyarakat pada umumnya dan sebagainya.

Terutama bagi siswa yang masih belum terbiasa dalam mengakses sumber informasi tertentu merasa sedikit kesulitan mencari sumber informasi lainnya yang relevan. Serta masih sedikitnya kosakata yang dipahami. Selain itu, adapun kendala lainnya yang sering dialami oleh siswa dalam mengakses sumber informasi terpilih, ialah i) informasi yang tersedia tidak sesuai dengan judul atau *highlight* website yang muncul di hasil pencarian; ii) website *error* atau *cooldown*, tapi masih muncul di list teratas hasil pencarian; iii) tidak *open access* atau harus bayar serta login terlebih dahulu (*closed access*), ini biasanya terdapat di website tertentu, seperti *e-journal*; dan iv) terlalu banyak iklan. Di sini siswa merasa kendala tersebut dapat terjadi karena masih kurang cermatnya siswa dalam memilih sumber informasi, jaringan internet yang kurang stabil, tidak adanya keinginan untuk berlangganan maupun mendaftar di situs website terkait serta masih sedikitnya pengetahuan siswa terkait sumber mana saja yang bisa diakses dengan mudah dan lengkap.

Belum lagi dari dalam proses pembelajaran daringnya sendiri terdapat hambatannya masing-masing. Seperti minimnya kuota internet yang dimiliki, kesehatan menurun, sulit berkonsentrasi, tidak semua siswa punya perangkat elektronik dan sebagainya. Trisnadewi dan Muliani (2020) menyebutkan bahwa adanya tantangan dan hambatan lainnya yang perlu dihadapi, seperti susahnya mengukur pemahaman dan kemampuan siswa, koneksi internet yang tidak stabil, standarisasi dan efektivitas selama proses pembelajaran. Sehingga masih perlu adanya tinjauan ulang terkait strategi, baik dalam proses pembelajaran daring maupun pencarian informasi.



Gambar 7. Tampilan Website yang *Closed Access*

Gambar diatas menunjukkan perbedaan tampilan dari informasi yang tidak bisa diakses, yang mana siswa harus *log in* atau membayar terlebih dahulu. Pada tahap sumber informasi

dan akses-lokasi inilah biasanya membutuhkan waktu yang cukup lama. Karena siswa harus berhati-hati dalam memilih sumber informasi dan tidak semua sumber informasi yang ditampilkan bisa diakses dengan mudah serta menyajikan informasi yang dibutuhkannya. Sehingga diperlukan kehati-hatian dan kecermatan dalam memilih sumber informasi dan informasi yang tersaji.

3.4 Use Information

Pada tahap ini siswa SMAK St. Albertus Malang mulai mengambil dan memilah informasi yang didapatkannya untuk kemudian digunakan dalam menjawab persoalan maupun pemenuhan kebutuhan informasinya. Yang mana sebagian besar siswa akan langsung merangkum informasi yang didapatkannya dibandingkan mencatatnya terlebih dahulu. Siswa mengaku dengan langsung merangkum informasi tersebut, maka akan lebih praktis, menghemat lebih banyak waktu, efisien, efektif, dan informasi lebih mudah dipahami. Terutama jika dirangkum dengan bahasa sendiri, sehingga informasi lebih mudah diingat dan bertahan lama. Bahkan beberapa diantaranya dibuat *main map* atau peta konsep, agar lebih sederhana, runtut dan mudah dimengerti. Meskipun siswa lainnya lebih memilih untuk mencatat poin pentingnya terlebih dahulu maupun langsung mengingat informasi tersebut. Karena dalam tahap ini, biasanya dilakukan skimming atau scanning untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkannya, sehingga perlu disesuaikan dengan tingkat dan cara belajar masing-masing siswa.

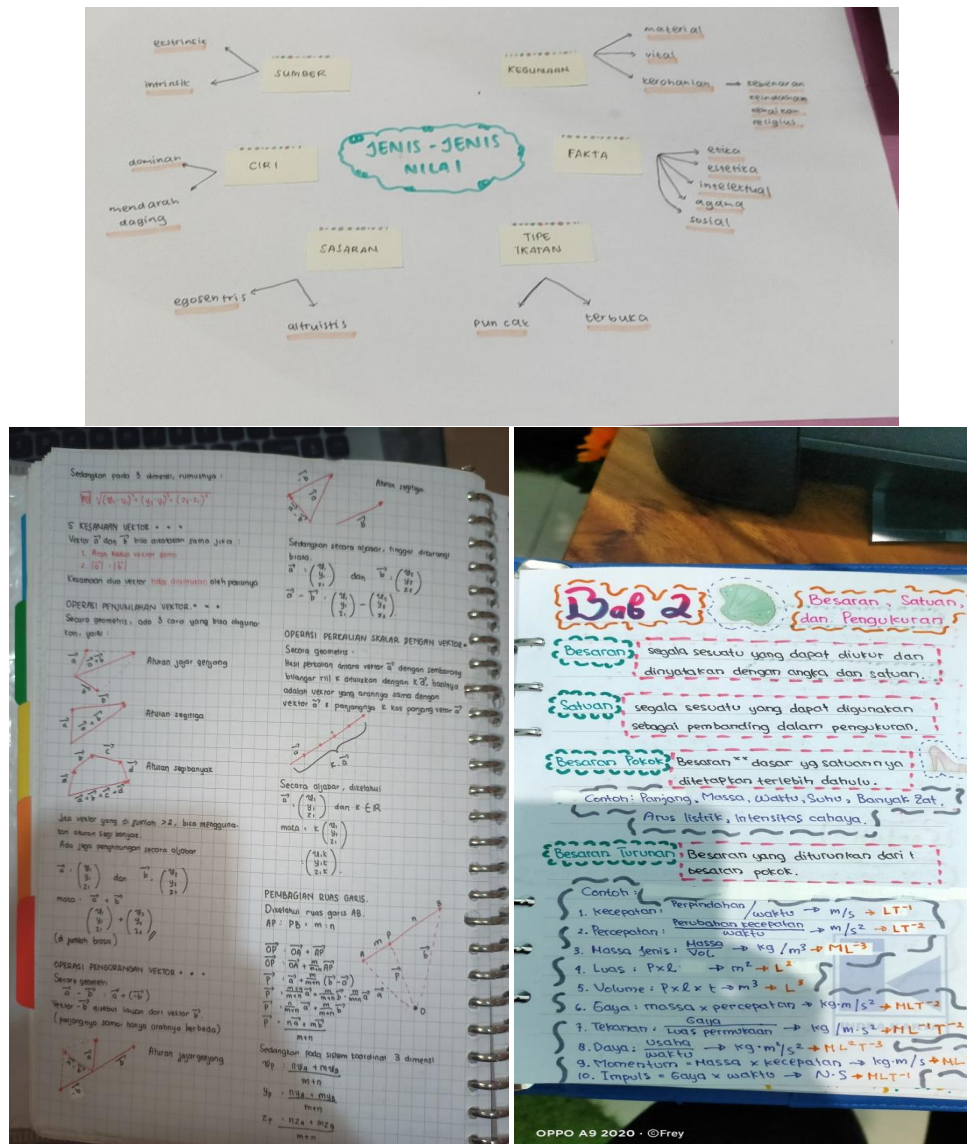
Eisenberg dan Berkowitz (1990) menyebutkan bahwa individu perlu membuat catatan kecil ataupun rangkuman untuk menyimpan informasi penting yang nantinya dapat digunakan maupun ditambahkan dalam penggabungan informasi untuk menjawab persoalan yang sedang dihadapi. Sehingga dari hal ini dapat terlihat bahwa secara tidak langsung dengan dibuatnya catatan atau rangkuman terkait informasi yang dibutuhkan siswa, dapat membantu dalam proses pembelajaran dan pemahaman siswa terkait materi tersebut. Terutama untuk materi yang berkaitan dengan angka, hubungan sebab-akibat maupun alur suatu peristiwa.

Gambar 8 merupakan salah satu contoh dari rangkuman yang dibuat siswa agar lebih mudah dipahami. Selama proses pencarian informasi itu sendiri, siswa juga mengaku lebih menyukai informasi berbentuk tulisan (*e-book*, artikel, jurnal) dan audio-visual (YouTube). Karena terkadang informasi yang dibutuhkan siswa tidak hanya sebatas kalimat penjelas saja, tetapi bisa saja berupa 2 atau 3 kata penegas, gambar, kesimpulan, *quote*, *headlines*, dan sebagainya. Selain itu, bentuk informasi ini dipilih berdasarkan jenis informasi yang dibutuhkan, cara belajar dan tingkat pemahaman siswa dalam mengolah informasi, serta jenis tugas yang didapatkan. Apabila siswa sudah seringkali berinteraksi dengan bentuk tersebut, maka akan menjadi suatu kebiasaan dan menimbulkan perasaan nyaman dalam menggunakan bentuk informasi seperti itu. Terlebih lagi, tugas yang seringkali diterima oleh siswa selama pembelajaran daring ini memang mengharuskan untuk berinteraksi dengan 2 bentuk informasi tersebut, yaitu:

- Membuat video, diperlukan persiapan materi dan konsep yang matang untuk membuat video yang baik dan sesuai dengan topik yang diangkat. Misalnya siswa harus membuat video presentasi terkait 'bagaimana suatu penyakit dapat diturunkan secara genetik', maka tentu siswa harus mencari informasi tentang penyakit apa saja yang bisa diturunkan melalui genetik, contoh kasus, sebab-akibatnya, dan sebagainya. Atau video presentasi terkait 'masa penjajahan Belanda-Jepang' dan sebagainya. Di sini juga, siswa dapat

menambahkan berbagai video animasi lainnya agar video mereka lebih menarik, Berbeda bila siswa hanya diminta untuk memperagakan sesuatu, seperti gerakan senam, tarian, maupun praktik untuk membuat suatu produk tertentu;

- Mengerjakan soal di buku teks atau aplikasi tertentu, seperti Google Form dan Google Classroom. Tugas ini biasanya diberikan untuk mengulang materi yang sudah disampaikan oleh guru. Dan seringkali digunakan oleh hampir semua guru karena mudah, cepat serta cukup efektif;
- Membuat essay, misalnya essay terkait rekayasa genetika, proses terbentuknya bumi atau daratan benua, proses terjadinya pemanasan global, hubungan sebab-akibat suatu peristiwa atau isu tertentu dan sebagainya ; serta
- Merangkum materi, misalnya merangkum materi terkait pewarisan sifat monohybrid-intermediet-dihybrid, gelombang bunyi-suara, besaran-satuan-pengukuran, macam-macam optic, dan sebagainya.



Gambar 8. Contoh Rangkuman Siswa

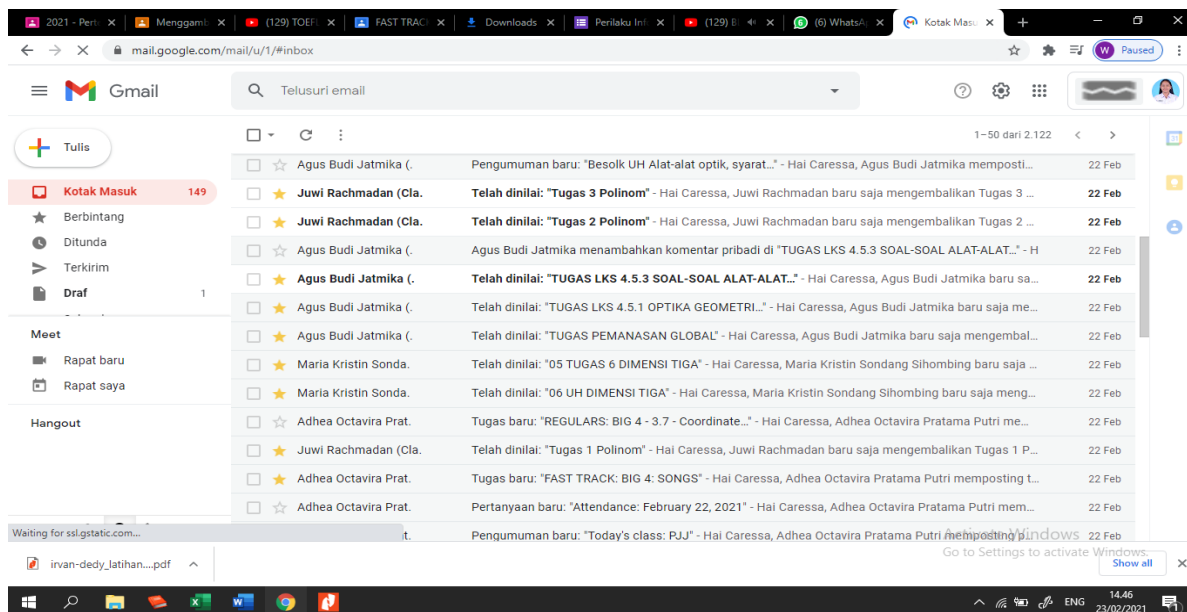
Pernyataan ini sesuai dengan hasil survei KPAI yang dimuat dalam berita online CNN Indonesia ("Survei KPAI", 2020). Yang mana tugas tersebut tidaklah disukai oleh siswa. Namun meski begitu, siswa tetap mengerjakannya dengan baik, bahkan merasa dengan diberikannya tugas tersebut siswa diharapkan untuk a) bisa lebih memahami materi mata pelajaran terkait; b) melatih dan meningkatkan kemampuan analitik serta kognitifnya; dan c) mampu meningkatkan kreativitasnya. Dengan batas waktu yang terbilang cukup singkat, yaitu lebih kurang 3 hari sampai 2 minggu, tergantung dengan jenis dan bobot tugasnya. Ditambah biasanya tugas diberikan hampir bersamaan dengan batas waktu yang singkat. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut, siswa harus bisa membuat prioritas, tugas manakah yang akan dikerjakan terlebih dahulu. Dalam hal ini siswa biasanya melihat dari segi tugas manakah yang paling mudah dikerjakan, tingkat kejelasan jawabannya, waktu pengerjaannya yang dibutuhkan, apakah cepat atau lama dan yang paling mendekati *deadline* pengumpulan. Misalnya, siswa akan mendahulukan mengerjakan tugas menjawab soal dan membuat rangkuman materi dibandingkan membuat esay maupun video. Karena dalam membuat essay dan video ini diperlukan pencarian informasi yang lebih dalam dan masih belum pasti akan jawabannya. Berbeda dengan menjawab soal dan rangkuman yang sudah pasti jawabannya terdapat didalam buku teks atau sumber informasi tersebut.

3.5 Synthesis

Pada tahap ini siswa SMAK St. Albertus Malang mulai menggabungkan berbagai informasi yang sudah didapatkan menjadi 1 jawaban utuh untuk menjawab maupun menyelesaikan persoalan yang ada. Siswa mengaku dalam menentukan informasi mana yang akan digunakannya untuk menyelesaikan permasalahan maupun pemenuhan kebutuhan diperlukan beberapa pertimbangan, seperti :

- Keakuratan informasi yang disediakan di masing-masing sumber informasi, seperti waktu update informasinya, kevalidan informasinya, kelogisannya, kualitas informasi yang disajikan, referensi sumber dan narasumbernya, dan sebagainya;
- Kelengkapan dan kejelasan penyajian informasi, merujuk pada pemaparan dalam menjelaskan topik tersebut sesuai dengan perkembangan yang ada dan sedikit mengulas dari perkembangan terakhir; serta
- Penanggungjawaban informasi tersebut, dapat dipercaya atau tidak, asli atau hoax, fakta atau opini, dan sebagainya.

Dengan pertimbangan tersebut siswa berharap bisa memberikan jawaban yang logis, ilmiah, tepat dan bisa dipertanggungjawabkan. Terutama untuk menjawab maupun menyelesaikan tugas dari pembelajaran daring. Sehingga dari semua sumber informasi yang siswa akses, hanya sebagian besar sumber dan rangkuman informasi yang benar-benar digunakan oleh siswa dalam menyelesaikan permasalahan maupun tugasnya. Eisenberg dan Berkowitz (1990) menyebutkan dalam tahap sintesis individu atau siswa diharapkan menggunakan alat bantu, seperti database, Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Grafik agar lebih mudah. Serta dilakukannya publikasi hasil di media elektronik, seperti google mail. Sayangnya pendapat ini tidak terlalu sejalan atau sesuai, karena di sini siswa sebatas menggunakan Microsoft Word, Google Drive dan Foto atau Google Foto untuk menampung jawaban maupun hasil yang telah dibuat. Yang kemudian nantinya akan diunggah di aplikasi yang sudah ditentukan oleh guru, seperti Google Classroom yang sudah tersinkronisasi dengan google mail siswa.



Gambar 9. Tampilan Notifikasi dari Google Classroom di Google Mail Siswa

Seperti gambar diatas yang menampilkan kotak masuk dari salah satu email siswa yang berisikan notifikasi dari Google Classroom. Secara prakteknya, penerapan dalam tahap ini terlalu kentara dan terjadi begitu cepat. Karena biasanya dalam proses ini siswa dengan cepat langsung memproses informasi yang didapatkannya. Terutama ketika siswa sudah mencapai tahap penggunaan informasi (*use information*), siswa akan langsung menggabungkan informasi yang 'sudah' didapatkannya dengan informasi yang 'baru saja' didapatkannya. Sehingga proses penyelesaian masalah dapat dilakukan secara cepat dan tepat. Namun proses ini bisa terjadi tergantung dengan jenis maupun tingkat permasalahan yang dihadapi. Apabila siswa hanya diminta untuk menjawab soal tertentu, maka proses penyelesaiannya akan cepat. Berbeda apabila siswa diminta untuk menyusun laporan, video dan sebagainya yang membutuhkan pencarian informasi lebih dalam, maka proses pengerjaannya membutuhkan waktu yang sedikit lama. Karena perlu dilakukannya riset atau peninjauan ulang terkait topik atau informasi yang akan dijelaskan.

3.6 Evaluation

Tahap terakhir, siswa SMAK St. Albertus Malang mulai mengambil keputusan secara final. Yang mana perlu dilakukannya evaluasi atau peninjauan ulang terkait proses dan hasil yang telah didapat. Dari segi prosesnya, siswa merasa sudah cukup efisien dalam menyelesaikan permasalahan maupun tugas yang ada. Di mana selama pencarian informasi dan pembelajaran daring dilakukan, siswa dapat mengatasi kendala yang dihadapi serta dapat memenuhi kebutuhan informasinya. Baik itu dalam efisiensi waktu pengerjaan atau penyelesaian masalah, proses mendapatkan informasi jawaban, maupun untuk memproses informasi yang didapatkan. Sedangkan dari segi hasilnya, siswa merasa sudah cukup efektif dalam menjawab atau menyelesaikan persoalan yang ada. Yang mana informasi yang mereka hasilkan telah mampu menjawab dan memenuhi kebutuhannya dengan baik. Baik itu dari segi keakuratan jawaban maupun dapat tidaknya hasil tersebut dipercaya dan dipertanggungjawabkan. Hal ini dapat terlihat dari hasil penilaian yang didapatkan oleh siswa, baik dalam raport maupun nilai harian.

No.	Mata Pelajaran	Bahan (B)	Pengetahuan		Keterampilan		Rata-rata (N)	N x B
			Nilai	Predikat	Nilai	Predikat		
Kelompok A								
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti 3	3	95	A	98	A	96.5	289.5
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan 3	2	90	A	89	B	89.5	179.0
3	Bahasa Indonesia 3	4	92	A	92	A	92.0	368.0
4	Matematika 3	4	100	A	100	A	100.0	400.0
5	Sejarah Indonesia 3	2	92	A	95	A	93.5	187.0
6	Bahasa Inggris 3	2	88	B	96	A	92.0	184.0
Kelompok B								
1	Seni Budaya 3 Olah Vokal	2	96	A	92	A	94.0	188.0
2	Pendidikan Jasmani,Olahraga dan Kesehatan 3	3	89	B	87	B	88.0	264.0
3	Prakarya dan Kewirausahaan 3 Pengolahan	2	95	A	93	A	94.0	188.0
4	TOEFL Preparation 3	2	87	B	95	A	91.0	182.0
Kelompok C								
1	Matematika Peminatan 3	4	98	A	99	A	98.5	394.0
2	Biologi 3	4	99	A	99	A	99.0	396.0
3	Fisika 3	4	99	A	89	B	94.0	376.0
4	Kimia 3	4	95	A	95	A	95.0	380.0
Kelompok D								
1	Lintas Minat 3 Bahasa Perancis	2	99	A	98	A	98.5	197.0
Jumlah		44					4172.5	
IP Semester		94.83						
			KKM					
			Predikat					
			D	C	B	A		
			75	60-74	75-89	90-100		

15:27	Michelle Angelina Ira...	UH Alat-Alat Optik Due today @ 1	Turned in	15:27	Michelle Angelina Ira...	UH Alat-Alat Optik Due today @ 1	Turned in
		TUGAS PEMANASAN GLOBAL Due today @ 1	85/100			TUGAS PEMANASAN GLOBAL Due today @ 1	85/100
		LKS PRAKTIKUM HUKUM SNELLIUS Due yesterday @ 2	90/90			LKS PRAKTIKUM HUKUM SNELLIUS Due yesterday @ 2	90/90
		TUGAS LKS 4.5.3 SOAL-SOAL ALAT... Due Feb 20 @ 1	100/100			TUGAS LKS 4.5.3 SOAL-SOAL ALAT... Due Feb 20 @ 1	100/100
		TUGAS LKS 4.5.1 OPTIKA GEOMET... Due Feb 20 @ 1	100/100			TUGAS LKS 4.5.1 OPTIKA GEOMET... Due Feb 20 @ 1	100/100
		TUGAS LKS 4.5.2 ALAT-ALAT OPTIK Due Feb 20 @ 1	Turned in			TUGAS LKS 4.5.2 ALAT-ALAT OPTIK Due Feb 20 @ 1	Turned in
		UH Gelombang Bunyi dan Cahaya Due Feb 16 @ 2	88/100			UH Gelombang Bunyi dan Cahaya Due Feb 16 @ 2	88/100
		LKS PRAKTIKUM EFEK DOPPLER Due Feb 20 @ 2	86/90			LKS PRAKTIKUM EFEK DOPPLER Due Feb 20 @ 2	86/90
		Tugas LKS Gelombang Cahaya Due Feb 16 @ 2	90/100			Tugas LKS Gelombang Cahaya Due Feb 16 @ 2	90/100

Gambar 10. Tampilan Salinan Report dan Pengumpulan Tugas

Seperti gambar diatas menampilkan hasil report dan daftar nilai tugas yang didapat oleh siswa menunjukkan bahwa siswa sudah menyelesaikan tugas mereka dengan baik. Eisenberg dan Berkowitz (1990) menyebutkan bahwa untuk melihat apakah proses pencarian informasi sudah dilakukan dengan baik atau tidak dapat dilihat dari seberapa efisien dan efektifnya proses serta hasil yang didapatkan oleh individu. Sehingga individu dapat mengetahui apakah permasalahan mereka sudah terselesaikan dengan baik atau tidak. Berdasarkan pernyataan ini, siswa merasa sudah mampu menyelesaikan permasalahan dan tugas yang ada dengan baik

serta timbul perasaan puas dengan hasil yang didapatkan. Sayangnya, tidak semua siswa merasa cukup yakin dengan pernyataan tersebut. Ditemukan beberapa siswa masih merasa ragu dengan hasil yang mereka dapatkan. Hal ini dirasa dapat terjadi dikarenakan :

- Siswa merasa sudah menjadi tugas dan kewajiban mereka untuk mencari informasi tersebut sebagai bahan evaluasi pembelajaran dan mengasah kemampuan siswa dalam menganalisis serta memahami sejauh mana siswa dapat memecahkan suatu persoalan;
- Informasi yang didapatkan sesuai dengan kata kunci atau pertanyaan yang diajukan dan menjawab kebutuhan informasi pada saat itu;
- Informasi yang didapatkan sudah lengkap dan cukup memenuhi kebutuhan informasinya, sehingga siswa merasa tidak ada celah untuk mengajukan pertanyaan lainnya maupun menggali informasi lebih dalam terkait topik tersebut; serta
- Sumber informasi yang dipilih merupakan sumber informasi yang sudah terpercaya, terverifikasi, cepat, mudah diakses, dan sudah terbukti kebenarannya.

Terlebih lagi, sebagian siswa merasa masih harus mencocokkan jawaban atau hasil yang mereka dapatkan dengan jawaban siswa lainnya sebelum dikumpulkan ke guru. Ini dilakukan agar siswa merasa lebih yakin lagi dengan jawaban mereka dan memastikan apakah jawaban tersebut sudah benar atau masih adakah kekurangan lainnya. Tidak hanya dengan siswa lainnya saja, terkadang guru juga membantu untuk meninjau ulang pemahaman siswa terkait tugas yang diberikan. Biasanya ini dilakukan diakhir pembelajaran dan setelah tugas selesai dikumpulkan maupun dikoreksi. *Review* ini sangatlah diperlukan agar siswa dapat lebih memahami bagaimana tingkat pemahaman mereka baik itu terkait materi maupun tugas yang diberikan.

4. Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model literasi Big Six di SMAK St. Albertus Malang dalam pembelajaran daring selama pandemic ini sudah berjalan dengan baik, cepat, dan tepat. Terlihat dari a) siswa dapat mendefinisikan dan mengidentifikasi masalah serta informasi kebutuhannya; b) siswa tahu sumber informasi mana saja yang dapat dipercaya dan berkualitas; c) siswa dapat dengan mudah mengakses sumber informasi terpilih, namun hanya sebagian informasi saja yang memenuhi; d) siswa tahu untuk membuat rangkuman dari informasi yang telah diduplikatnya; e) sayangnya hanya sebagian rangkuman saja yang digunakan siswa dan mempresentasikannya melalui media yang telah ditentukan; dan f) meski sempat ragu, tapi siswa sudah merasa sudah cukup efisien, efektif dan puas dengan hasil yang diduplikatnya.

Daftar Rujukan

- Adit, A. (2020, Maret 22). 12 Aplikasi Pembelajaran Daring Kerjasama Kemendikbud, Gratis! *Kompas*. Retrieved from <https://edukasi.kompas.com/read/2020/03/22/123204571/12-aplikasi-pembelajaran-daring-kerjasama-kemendikbud-gratis?page=all>
- Almira, T. D. (2017). Analisis kualitas informasi konten website repositori perpustakaan Universitas Airlangga (studi deskriptif tentang kualitas informasi konten situs web repository Universitas Airlangga bagi pengguna berdasarkan pendekatan dimensi kualitas informasi). Retrieved from <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-ln84f27bed94full.pdf>

- Baskoro, D. G. (2005). Big6 dan implementasinya dalam “Information Literacy Program” bagi guru pustakawan di perpustakaan sekolah K-12. Retrieved from http://eprints.rclis.org/3946/1/Dhama_Gustiar-IL_Big6.pdf
- Virus corona: Sekolah, universitas meniadakan kelas, pemerintah indonesia belum resmi liburkan sekolah. (2020, Maret 6). *BBC News Indonesia*. Retrieved from <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-51769074>
- Survei KPAI: Guru tak interaktif selama belajar dari rumah. (2020, April 27). *CNN Indonesia*. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200427160228-20-497716/survei-kpai-guru-tak-interaktif-selama-belajar-dari-rumah>
- Eisenberg, M. B. (2003). Information problem-solving: The big six skills approach. *School Library Monthly*, 8(August), 1–16.
- Eisenberg, M. B., & Berkowitz, R. E. (1990). *Information problem solving: The big six skills approach to library & information skills instruction*. Norwood: Ablex Publishing Corporation.
- Ajeng. (2020). Mengulik pelaksanaan pembelajaran daring di SMA Katolik St. Albertus Malang. *SMAS Katolik Santo Albertus Malang*. Retrieved from <https://st-albertus.sch.id/mengulik-pelaksanaan-pembelajaran-daring-di-sma-katolik-st-albertus-malang/>
- Mediana. (2020, April 27). Survei KPAI: Siswa tidak bahagia dengan pembelajaran jarak jauh. *Kompas*. Retrieved from <https://bebas.kompas.id/baca/bebas-akses/2020/04/27/survei-kpai-siswa-tidak-bahagia-dengan-pembelajaran-jarak-jauh/>
- Miles, M .B., & Huberman A. M. (1984). Analisis data kualitatif (Tjetjep Rohendi Rohidi, Trans.). Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Pertiwi, M. P. (2015). *Perilaku pencarian informasi anak homeschooling di Semarang dan Yogyakarta* (Undergraduate thesis, Universitas Diponegoro, Semarang). Retrieved from <http://eprints.undip.ac.id/44990/>
- Priyanto, A. (2020, Agustus 12). Efektifitas pembelajaran daring dalam kegiatan belajar dan mengajar untuk mencapai tujuan keterampilan abad 21. *Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI*. Retrieved from <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektifitas-pembelajaran-daring-dalam-kegiatan-belajar-dan-mengajar-untuk-mencapai-tujuan-keterampilan-abad-21>
- Septiyantono, T. (2014). *Modul 1: Konsep dasar literasi informasi*. Retrieved from <http://repository.ut.ac.id/4198/1/PUST4314-M1.pdf>
- Trisnadewi, K., & Muliani, N. M. (2020). Pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. In *COVID-19: Perspektif Pendidikan* (1st ed., pp. v–220). Denpasar: Yayasan Kita Menulis. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/L_Ketut_Sudarsana2/publication/344436067_COVID-19_Perspektif_Pendidikan/links/5f753796299bf1b53e032656/COVID-19-Perspektif-Pendidikan.pdf#page=46
- Wang, R. Y., & Strong, D. M. (1996). Beyond accuracy: What data quality means to data consumers. *Journal of Management Information System*, 12(4), 5–33. doi: <https://doi.org/10.1080/07421222.1996.11518099>
- Winoto, Y., Aufa, N., & Anwar, R. K. (2020). Model literasi informasi pengajar dalam mengembangkan model kecerdasan ruang visual (spatial intelligence): Studi pada para peserta bimbingan belajar Villa Merah Bandung. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 4(1), 59–78. doi: <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v4i1.59-78>
- Wolf, S. (2003). The big six information skills as a metacognitive scaffold: A case study. *School Library Media Research*, 6, 1–24.

Pre-service English Teachers' Perceptions Towards Grammar Translation Method for Teaching English in High School

Persepsi Guru KPL Bahasa Inggris dalam Penggunaan Metode *Grammar Translation* untuk Mengajar Bahasa Inggris di Sekolah Menengah

Rosa Dianovita Sari, Utami Widiati*, Siti Muniroh

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

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

Paper received: 28-09-2021; revised: 28-11-2021; accepted: 21-12-2021

Abstract

The Grammar Translation Method (GTM) is an effective classical method for teaching English as a foreign language (EFL) in Indonesia since it makes students understand better that leads them to have better learning outcomes. However, limited information is found regarding the practice of GTM done by the pre-service teachers (PET). Most of the research on GTM focused on the benefits of this method when an in-service English teacher is utilizing this method. Therefore, this mixed-method study aimed to investigate how PET from Universitas Negeri Malang perceived GTM for teaching EFL during their internship. To enrich this study, the researcher also explored PET opinions about students' attitudes toward GTM, and how effective the method is to assist the students in EFL learning. This study discovered that the majority of the respondents believed that the GTM was considered useful in helping PET in improving students' English skills. This is also supported by the positive response of students since they felt more comfortable while learning. Although, GTM has a shortcoming in terms of student-teacher interactions, thus this study recommends that PET should combine GTM and with other methods to make the learning process more effective and in line with the Curriculum 2013 regulations.

Keywords: the Grammar Translation Method, pre-service English teacher, perception.

Abstrak

Grammar Translation Method (GTM) merupakan metode klasik yang efektif untuk pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) di Indonesia karena mampu mempermudah pemahaman siswa yang membuat mereka memiliki pencapaian yang lebih baik. Namun, hanya terdapat sedikit informasi mengenai praktik GTM yang dilakukan oleh para calon guru bahasa Inggris (PET). Sebagian besar penelitian tentang GTM hanya berfokus pada manfaat metode ini ketika guru Bahasa Inggris dalam jabatan menggunakan metode ini. Oleh karena itu, Penelitian metode campuran ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara pandang PET dari Universitas Negeri Malang terhadap GTM sebagai metode pengajaran EFL kepada siswa sekolah menengah selama kegiatan magang mereka. Untuk memperkaya hasil penelitian ini, peneliti juga menggali pendapat PET tentang respon siswa terhadap GTM, serta seberapa efektif metode ini untuk membantu siswa sekolah menengah dalam pembelajaran EFL. Studi ini menemukan bahwa mayoritas PET menganggap bahwa GTM berguna dalam membantu PET untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Hal ini juga didukung oleh respon positif siswa karena mereka merasa lebih nyaman saat belajar. Meskipun demikian, GTM memiliki kekurangan dalam hal interaksi siswa dan guru, oleh karena itu penelitian ini merekomendasikan agar PET menggabungkan GTM dengan metode-metode terbaru agar proses pembelajaran lebih efektif dan sejalan dengan peraturan Kurikulum 2013.

Kata Kunci: metode *Grammar Translation*, calon guru bahasa Inggris, persepsi.

1. Introduction

Teachers in Indonesia have implemented many interesting teaching methods so that students can effectively learn English. From several existing methods, there is a method that seems very popular among English teachers in Indonesia, namely the Grammar Translation Method (GTM). GTM is a traditional method that was first known as the Prussian Method in the United States. Johann Seidenstucker, Karl Plotz, and H.S. Ollendorf later developed this approach, which became known as the GTM (Mijan, 2018). GTM focused on detailed explanation of grammar since it is a set of principles for constructing sentences, memorizing vocabulary by using vocabulary lists, using declination and conjunctions, and writing activities (Brown, 2015). Furthermore, GTM emphasized translating drills to translate unconnected phrases from the target language to the mother tongue, and since the mother tongue is still employed in GTM, students can develop their high-level reading skills (Brown, 2015). However, since the text is being used as a grammatical analysis exercise, little attention is paid to the content and pronunciation (Brown, 2015).

Despite being a traditional method, GTM is considered a method that is often used by EFL teachers in Indonesia. Suprijadi (2014) found that the GTM is widely used in senior high schools in Bandung, for about 58.82% of the teachers used GTM. In another region of Indonesia, Elmayantie (2015) also found that the English teachers in SMP Negeri 1 Palangka Raya still used GTM for teaching. Moreover, another method that is widely used for teaching English for elementary students is GTM and Direct Method, as reported by Anabokay and Suryasa (2019), who conducted a study involving EFL teachers of elementary schools in Indonesia.

There are some reasons why EFL teachers in Indonesia are fond of using GTM. Among others, GTM helps teachers to make students have a better understanding of the material, especially if students still lack in English. This method is appropriate for use when students have a basic English level so they can understand the lesson better (Liu, 2019). It also can be used successfully if the teachers employ the appropriate assistant resources that allow teachers to resolve the GTM's limitations (Liu, 2019).

Furthermore, employing GTM can provide teachers with various benefits. According to Khan and Manshoor (2016), students can understand abstract words or terms better, as well as complicated sentences. Furthermore, students are aware of grammatical rules so that they can comprehend content while reading a text and also write grammatically correct sentences, allowing them to examine and solve problems (Khan and Manshoor, 2016). Khan and Manshoor (2016) go on to claim that GTM is beneficial to teachers since it requires less work from the teacher, making it easier for teachers who do not speak English fluently to improve their teaching and save time.

From this, we can see that GTM focuses on accuracy and is taught in the student's mother tongue to improve comprehension (Prastyo, 2015). Therefore, this method is often known to be an effective approach for making students understand the content of a text because the text is translated into the mother tongue. GTM also has a significant impact on students' reading results. This is in line with Afiah's (2014) finding who discovered that the GTM can help students improve their reading skills. Afiah's findings reveal that students' test scores improve from pre-test (60) to post-test 1 (80) and continue to rise to 95 in post-test 2. This strategy can help students in improving their reading skills. She also mentioned that utilizing GTM can make students feel more challenged and encourage them to try reading more challenging texts along

with motivating them to read more frequently. Besides helping in reading, GTM is also helping to improve students' writing abilities since reading and writing are the major focus of this method (Richards & Rodgers, 2002). This is compatible with recent research conducted by Maru'ao (2018) who argued that GTM helps in the development of student's writing skills by allowing them to produce brief paragraphs.

Furthermore, based on the researcher's experience in using GTM during the teaching practicum or KPL program as a pre-service teacher, the researcher also realized that the secondary school student's level of English is still low. This is supported by a study by Dezmalina and Septiani (2018), who discovered that many junior high school students in English class performed poorly in terms of vocabulary, pronunciation, and grammar. Students were confused when the researcher used only English during the learning process, causing them to lose focus of what they were learning at the time. Looking at the students' attitudes, the researcher chose to use GTM. After applying this method, there was a significant change felt by the researcher. This significant change has also been proven by several researchers who have examined directly into a class. Chang (2011) found that the experimental group taught using GTM showed a higher score than the control group which was not taught using GTM. For that, the researcher realized that students had better scores because they understood the material well.

The process of learning became smoother and effective because the students were more communicative with the researcher who was teaching. The reason why they became more communicative than before was that they can understand what the researcher was saying during the learning process. Students also became easier to talk to as they used their mother tongue to communicate with each other in class (Khan & Mansoor, 2016) that led students to have better motivation in learning. Guerra (2014) claimed that students have a good attitude about the use of translation because it increased their desire to learn English and their comprehension level. This is in line with Mart (2013) who also stated that the use of translation in English learning had a significant impact because it made learning activities more meaningful and the learning process more clear that allowed students to master English.

The GTM Method also can boost students' confidence since this method can make students answer questions correctly both in oral and written exams (Aqel, 2013). The students were not ashamed to ask questions because the researcher did not pressure them to use English in asking questions. They had more courage in asking questions after previously only choosing to be silent during the learning process rather than asking a question in English. Besides, GTM was also very helpful for the researcher in making daily assignments because teachers would find it easier to teach using GTM since the assessment was very objective so that it was easier for teachers to teach or create a challenge for students (Brown, 2015).

Despite its many benefits, GTM has several limitations that should never be ignored (Khan & Mansoor, 2016), including the fact that it is still teacher-centered and it reverses the language learning process, which should begin with listening but instead begins with reading. Also, some sentences cannot be translated exactly from one language to another. It proved that there is no such thing as a perfect method since each method has its own set of benefits and drawbacks (Syuhudi, 2016). As a result, combining GTM with the recent approaches for enhancing students' creativity and critical thinking abilities is highly suggested.

As may be seen, the benefits of GTM are widely recognized in the research literature. However, limited information is found regarding the practice of GTM done by the pre-service teachers. Most of the research on GTM focused on the benefits of this method when an in-service English teacher is utilizing this method. Therefore, this study is conducted to investigate how pre-service English teachers of the 2017 batch (PET2017) from Universitas Negeri Malang perceived GTM for teaching EFL to secondary school students during their teaching internship. To enrich this study, the researcher also explored PET2017s opinions about students' attitudes toward GTM, and how effective is the method to be applied to assist secondary school students in EFL learning.

2. Methods

The researcher employed a mixed-methods design; explanatory sequences where the data was gathered using questionnaires and interviews, which were conducted in stages (Creswell & Clark, 2011). By combining the two types of data, the result became more comprehensive, valid, reliable, and objective, making it easier to meet the research's objectives (Sugiyono, 2016). The subject studied in this research is the pre-service English teachers of the 2017 batch (PET2017) from Universitas Negeri Malang since they have completed their teaching internship and they have taken the TEFL course in which they learned various teaching methods.

The researcher decided to collect 60 %, or 70 respondents, out of 116 PET2017 respondents, using the Quota sampling process (Arikunto, 2010), in which the researcher collects data from samples with specific characteristics until the desired number of quotas is reached. Meanwhile, for the interview, the researcher employed criterion sampling (Arikunto, 2010), in which she selects 11 questionnaires' respondents who met the criteria determined by the researcher.

The research procedure started with developing both the questionnaire and the interview questions. The questionnaire was adapted based on the questionnaire from a journal by Resmini (2019) and a journal by Payne and Contreras (2019) because the statements listed from both journal articles were related to the topic of this research which explained how big the role of the GTM in the learning process. The researcher selected several examples of relevant questions and then adjusted the subject to match the research topic so the questionnaire can be used as an instrument to gather data to answer the research questions in this study. The questionnaire consisted of 17 statements with four answer options, namely strongly agree, agree, disagree, and strongly disagree. This online questionnaire later will be distributed online through the WhatsApp group which contains all of the ELT students from the 2017 batch and also private chats.

Meanwhile, the interview questions were adapted from a journal by Anabokay and Suryasa (2019) that was related to the information needed for this research. The adaptation of the interview questions began with sorting out the appropriate questions and then adjusting them to the subject. The interviews were carried out online via WhatsApp call. Interviews were conducted after obtaining the approval of willingness to attend interviews on WhatsApp calls from the respondents. The researcher asked 10 questions related to the topic for a depth of knowledge about their perceptions in using the GTM during the learning process.

Both instruments have been validated by two expert validators with the help of validation sheets that have been prepared by the researcher. Following that, the researcher

plotted the questionnaire with several PET2016 that had almost the same characteristics as PET2017 to ensure that it was ready to be distributed.

The researcher then began to gather the necessary data. First, the researcher distributed the google form questionnaire via WhatsApp. The data was then compiled in Excel and analyzed in SPSS to determine the percentage of each question. Next, it was converted into tables that explained the overall total of each choice selected in each question. Following the completion of the data collection process through the questionnaire, the researcher conducted interviews with 11 respondents who met the given criteria to obtain deeper information about this topic. The data were then transcribed and analyzed using narrative analysis.

The researcher interpreted the results of the questionnaire with the help of additional information obtained from the interviews. The outcomes of the data analysis can be used to answer the research objectives.

3. Findings and Discussions

This section contains the result of the data analysis that was collected through the questionnaire, which includes the data's interpretation, which is supported by the results of interviews conducted to obtain more in-depth information for research purposes. The information in this section is intended to answer the objectives.

3.1 The English Pre-service Teachers' Attitudes Toward the GTM.

To begin, the researcher analyzed the PET2017 Attitudes towards GTM. According to the questionnaire results, 74.3% or 52 of the respondents agreed that they had fully learned about GTM in the previous semester. After that, followed by the second-highest percentage, 20% or 14 of them strongly agreed with the statement. The rest, on the other hand, decided to disagree with the first statement. However, this showed that the majority of English Pre-service Teachers from class 2017 were already familiar with the GTM.

Next, 64.3% or 45 respondents were strongly agreeing that they used GTM during the KPL program. Along with it, 5.7% or 4 of them were agreeing with the statement. In contrast, only one person, or 1.4% was not aware if he was using GTM. This showed how often GTM was used by PET2017. Moreover, 60% or 42 of them firmly believe that GTM was more comfortable to be used for teaching EFL. Only 1.4% or only one person chose the opposite. It showed that almost all of the PET2017 were more comfortable using GTM in teaching EFL for secondary school students. See Table 1.

GTM is often recognized as a primary method to use in teaching EFL language (Khan & Mansoor, 2016). As a result, GTM is considered to be a well-known method to be used during the English learning process in Indonesia. Based on the results of the questionnaire, many PET2017 utilized GTM throughout their internships since it was a convenient method to use. This is supported by the findings of interviews, which revealed that all PET2017 participants felt comfortable while using GTM because it made the learning process more efficient. One of the respondents, respondent 5, said that using GTM helped her deliver the lesson better. Then, according to respondent 8, employing GTM can boost their confidence when teaching. Other respondents, respondents 2 and 9, mentioned that speaking using both languages helps student-teacher interaction since misunderstandings rarely happen. Moreover, all of the interviewees agreed that GTM can help students understand better since students' English

levels were mostly still low. This proved that both parties felt more at ease when they used GTM since PET2017 can teach effectively and students understand the lesson better. This finding was in line with Eggleston (1977) who stated that teacher decision-making involves fine judgments of the students' levels, the determinations of their needs, and their evaluation of their achievements. Ur (2013) further asserted that the nature of the learner, stakeholder demands, future examinations or assessment procedures, and individual teachers' preferences, strengths, and weaknesses all play a role in teacher decisions.

Table 1. The Results of Pre-Service English Teacher 2017 Attitudes Toward GTM

Statements	SA	%	A	%	D	%	SD	%
1. I have fully learned about the GTM.	14	20%	52	74.3%	4	5.7%	0	0%
2. I am aware that I am using the GTM while teaching English as a foreign language for secondary school students.	20	28.6%	45	64.3%	4	5.7%	1	1.4%
4. I feel more comfortable using GTM while teaching English as a foreign language.	42	60%	27	38.6%	0	0%	1	1.4%

*SA: Strongly Agree; A: Agree; D: Disagree; SD: Strongly Disagree

3.2 The English Pre-service Teachers' Opinion About Students' Attitudes Toward the GTM.

3.2.1 The English Pre-service Teachers' Opinion About Students' Responses.

The next statement revealed how the students' response if the teacher used only English in teaching. 55.7% or 39 of them strongly agreed that students tend to lose their focus if the teacher were using only English in explaining the lesson. The percentage strongly agreed was then followed by 42.9% or 30 of them who agreed with this statement. On the other hand, only 1.4% or one person strongly disagreed with this statement. It showed that almost all of the PET2017 agreed that the students tend to lose focus if the teacher used full English, therefore they should use the GTM.

Then, 88.6% or 62 respondents disagreed or even strongly disagreed with the statement that stated the teacher's habit of using a mixed language in teaching English made students become less confident in their speaking ability. Only 11.4% or 8 respondents stated otherwise. According to the findings, it can be seen that the use of mixed language hardly affects the students' confidence level in speaking English in the classroom. Supporting the previous statement, 98.6% of the respondents agreed or even strongly agreed that by using GTM, students became more confident in expressing their ideas in an English class. Meanwhile, only 1.4% or one respondent stated otherwise. It can be said that employing bahasa Indonesia in this activity had a significant impact on students' confidence during the lesson.

Furthermore, almost all of the PET2017 agreed that students appeared to be more active during the learning process, according to 98.6% or 69 of the PET2017 respondents. Students also felt more motivated during the learning process. 47.1% or 33 and 48.6% or 34 respondents agreed on the statement which stated that students felt more motivated in learning if the teacher used mixed languages. And only 4.3% or 3 respondents chose the disagree option. It showed that most of the students had a high motivation when the teacher used GTM during their learning process. See Table 2.

Table 2. The Results of Pre-Service English Teacher 2017 Opinions about Students' Responses

Statements	SA	%	A	%	D	%	SD	%
4. I feel like if I explain the lesson in 100% English, the students tend to lose focus on the subject.	39	55.7%	30	42.9%	0	0%	1	1.4%
5. The teacher's habit of using a mixed language in teaching makes students feel less confident in speaking English.	1	1.4%	7	10%	51	72.9%	11	15.7%
6. The students become more confident when using bahasa Indonesia to express their ideas or raise questions in class.	34	48.6%	35	50%	1	1.4%	0	0%
7. The students participated actively during the lesson when the teacher used GTM in teaching English as a foreign language.	29	41.5%	40	57.1%	1	1.4%	0	0%
8. The students feel more motivated in learning English as a foreign language if the teacher used the GTM.	33	47.1%	34	48.6%	3	4.3%	0	0%

*SA: Strongly Agree; A: Agree; D: Disagree; SD: Strongly Disagree

Students' interests had an impact on how focused they were in class. As a result, student interest was a crucial factor in motivating them to pay attention and enjoy a class activity (Slameto, 2010). One of the respondents, respondent 7, claimed that when he utilized GTM to explain the material, the students became more engaged in studying English. He stated that students were more interested in studying English since the lessons were more enjoyable as they understood what the teacher said in front of the class. Then, respondent 1 mentioned that GTM helped her in capturing students' attention because students seemed to pay more attention when she used GTM. Respondent 6 further stated that students tended to lose focus and frequently ignored the lecture if a teacher only used English in front of the class. This proved that using GTM can help students become more focused for long periods.

GTM also boosted students' confidence during the lesson since they can raise their ideas using their language. Ozfidan (2017) stated that speaking using mother tongue in school can increase self-confidence. In line with this, respondent 8 stated that students were braver to raise their ideas when she was using both languages rather than only English. Next, respondents 2 and 6 also stated that students became more confident in voicing their ideas and answering some questions during the lesson if they used both languages. From this, we can conclude that using both languages can make the students gain more confidence in their English skills. As a result of this, students will become more receptive during the learning process.

It was also revealed by respondent 7 who said students were more enthusiastic when she utilized GTM. He claimed that students became more comfortable talking with him. This showed that students were more likely to participate actively in the learning process if they can communicate in both languages rather than just English. Another respondent, respondent 4, also stated that the students seemed more comfortable and can follow the explanation well. It showed that students were not burdened by the lesson if PET2017 utilized GTM. This method can make students feel that they can participate willingly without being forced to do so. As a

result, the students felt more at ease during the class, making it easier for them to follow the lesson. This was in line with Siregar (2018) who stated that the use of GTM can lead the students to be more responsive during the lesson.

Students' motivations in learning English increased as they got a better understanding of the lesson. It was proven by respondent 3 who claimed that GTM made the students understand better and became more motivated during the learning activity since the teacher was not scolding them harshly if their English was not perfect. Regarding this statement, it was believed that students were more motivated to learn English because they understood the lesson better, and PET2017 was aware that students were still learning English to improve their skills. If the teacher only used the target language to deliver the lesson, it can cause mental inconvenience to the students since there will be a lack of understanding, and English will become a phobia for them (Khan & Mansoor, 2016).

3.2.2 The English Pre-service Teachers' Opinion About Students' Achievements.

All of the PET2017 agreed that students understood better when the teacher explained English material using GTM. A total of 70% or 49 people strongly agreed and 30% or 21 people chose to agree with the statement. In line with the previous statement, 60% or 42 and 40% or 28 respondents strongly agreed and agreed that students had a better comprehension if the teacher used GTM when teaching reading. We discovered that using a mother language in the classroom had a significant role in a student's English learning.

Furthermore, there were 94.3% or 66 respondents that agreed or even strongly agreed with the statement which stated that students had better scores if the teacher used GTM. Meanwhile, only 5.7% or 4 respondents stated otherwise. This showed the efficiency of GTM in the classroom. See Table 3.

Table 3. The Results of Pre-Service English Teacher 2017 Opinions about Students' Achievements

Statements	SA	%	A	%	D	%	SD	%
9. The students had a better understanding when I explained the material using the GTM.	49	70%	21	30%	0	0%	0	0%
10. The students had better reading comprehension when I used the GTM.	42	60%	28	40%	0	0%	0	0%
11. The students have better scores when teachers are implementing the GTM.	13	18.6%	53	75.7%	4	5.7%	0	0%

*SA: Strongly Agree; A: Agree; D: Disagree; SD: Strongly Disagree

The finding showed that GTM was effective to improve students' achievement, especially in their reading skills. Respondent 6 claimed that students' reading skills were improved since students understand the content of the text. Then, the other, respondent 3, also had the same opinion, she reported that students' reading skills were also developed well if the teacher used GTM. This revealed that when students understood the meaning of a reading text, they became more engaged in the content of the reading, leading to a greater willingness to pay attention to the lesson to improve their reading skills. In line with this, Kurniawan (2020) argued in his recent study that teaching reading using GTM was more effective in enhancing students' reading comprehension than teaching reading without GTM. Students' reading comprehension

improved as a result of their understanding of the reading material as a whole, making it easier for students to understand questions provided by the teacher in a reading activity.

Furthermore, three of the PET2017, in interviews, claimed that GTM also enhanced students' vocabulary. Vocabulary is an important component of reading comprehension (Pan, 2017), therefore, the improvement of students' reading ability must be followed by their vocabulary knowledge. If students had limited knowledge about vocabulary, then it will be more difficult for the students to comprehend a text (Silva & Cain, 2014). Based on the PET2017 interview, respondent 10 used a vocabulary list in a reading text, which is a characteristic of teaching vocabulary with the GTM (Setiyadi, 2020) because it was simple and easy to memorize. It showed that teaching vocabulary through GTM is thought to be very beneficial in that it allows the teacher to introduce a load of new words to students in a simple way, allowing the students to enhance their vocabulary.

Then, it was discovered that using GTM to explain the foreign terms mentioned by the teacher during the lesson made it easier for students to learn the grammar. Respondent 6 stated that GTM helped students to get used to learning grammar. Another respondent, respondent 10, mentioned that GTM made students aware of the teacher's correction since the teacher corrected them in a language they understand. Debata (2013) argued that grammar will assist students in correcting errors and improving their written work. It showed that by mastering grammar, students will be greatly helped in the process of improving their writing skills since they will have a better understanding of the grammar rules that they must employ in a sentence as well as the various tenses they can use in a text. This of course will lead students to be capable of writing a good simple text. Respondent 3 even stated in the interview that after teaching with GTM, her students had improved their ability to write so that they can write a short text well.

All of the benefits of GTM had resulted in increased students' accomplishments because their level of understanding was improved along with their scores. Students' achievement improved when the teacher used GTM since they were more eager to learn English, according to Respondent 9. Respondents 2 and 5 also reported that after using GTM, students had improved their scores. This highlighted the value of GTM in terms of student achievement.

3.3 The English Pre-service Teachers' Perceptions About the Effectiveness of the GTM.

A total of 68.6% or 48 respondents were agreeing that they can maximize their time in teaching if they were using GTM, even 20% or 14 respondents were strongly agreeing with this statement. Then the rest, 11.4% or 8 respondents disagreed with the statement. This revealed that GTM is still relevant and we can still utilize it nowadays. Following that, most of the PET2017 were agreed that GTM is still appropriate to use in Indonesian education. As can be seen, respondents who chose to agree and strongly agree on this statement dominated the proportion, with 68.6% or 48 respondents choosing to agree and 25.7% or 18 respondents strongly agreeing. Furthermore, 5.7% of respondents, or 4 respondents, chose the disagree option. This indicated that, although being a classic method, the majority of the respondents still agreed that this method was still appropriate for use in Indonesia.

Next, 65.7% or 46 respondents indicated that they want to use GTM for their students when they become teachers in the future. This was followed by 27.2% or 19 respondents, who responded that they were very interested in employing GTM to teach their future students.

Meanwhile, 7.1% of respondents, or 5 people, said they would not use this method in the future. From this, we can see PET2017's enthusiasm to use this method in the future after examining the advantages and disadvantages of the GTM that they experienced through their internship programs.

Moreover, 94.3% or 66 of respondents chose to Agree and Strongly Agree with the statement that stated GTM gave them lots of advantages. Meanwhile, only 5.7% of respondents, or 4 out of 70, disagreed with this statement. With this percentage comparison, we can conclude that, rather than being a negative impact, this method has been shown to have benefits that can lead students in a positive way. In line with the previous statements, 71.4% or 50 of the respondents decided to agree with the statement that they would recommend the GTM to somebody who will teach English in Indonesia. Then followed by the percentage of respondents who strongly agreed, which is 22.9% or 16 respondents. The disagreement choice had the least number, at 5.7% or 4 respondents. This revealed how, after evaluating the effectiveness of the GTM, PET2017 placed a high consideration in using GTM.

Table 4. The Results of Pre-Service English Teacher 2017 Perceptions about the Effectiveness of the GTM

Statements	SA	%	A	%	D	%	SD	%
12. I can maximize my time in teaching and learning using the GTM.	14	20%	48	68.6%	8	11.4%	0	0%
13. I think that the GTM is an appropriate method to be implemented in Indonesia.	18	25.7%	48	68.6%	4	5.7%	0	0%
14. I want to teach my future students using the GTM.	19	27.2%	46	65.7%	5	7.1%	0	0%
15. I got so many advantages when I am using the GTM in a classroom.	14	20%	52	74.3%	4	5.7%	0	0%
16. I recommend the GTM for teaching English in Indonesia.	16	22.9%	50	71.4%	4	5.7%	0	0%
17. I combine other methods with the GTM in teaching English as a foreign language.	15	21.4%	25	35.8%	15	21.4%	15	21.4%

*SA: Strongly Agree; A: Agree; D: Disagree; SD: Strongly Disagree

Then, the last statement indicated how they utilized the GTM in the classroom, and whether they believed it was sufficient to employ this method alone or to combine this method with other methods to help the learning process in the classroom. The percentage findings from this statement were nearly balanced; as shown in Table 17, 42.8% or 30 respondents believed that using the GTM alone can fulfill all learning requirements. Meanwhile, 57.2% or 40 respondents said they combined the GTM with other methods to improve the traditional method. More than half of the PET2017 preferred to combine this method with other methods after considering many aspects in the classroom to maximize each method used during the learning process, according to the percentage. See Table 4.

Despite being an old method, GTM was considered as a method that could be used to deal with the problems faced by PET2017 during the learning process in their teaching practicum. It was because the method was considered comfortable to use and made the learning process effective since the learning process became more efficient, based on respondent 7. This was compatible with Zulprianto's (2014) statement who stated that in

Indonesian education, the GTM had never been ignored. He stated that it was because many Indonesian teachers were still struggling in teaching EFL since they were not native speakers. As a result, as long as the method facilitated a better learning process, this approach was still appropriate to be applied in Indonesia because it can be used at any time to get an efficient learning process.

According to a study conducted by Setiyadi (2020), GTM had several disadvantages, one of which was its inefficiency in the use of time, which was still lacking. However, in the learning process carried out by the PET2017 during their practice, it stated otherwise. Some of the respondents, respondents 4 and 11, argued that using the GTM would allow them to maximize their teaching time. They mentioned that many students, in their case, did not understand the explanation provided when the teacher utilized only English, causing them to frequently seek a re-explain of the material, and if the teacher continued to explain in a language that they did not understand, almost all students will stop paying attention to the teacher's lesson because they will believe that no matter how many times the material was explained, they will still be unable to comprehend the meaning of the explanation. This was considered ineffective since this situation also required a large amount of time during the teaching process. As a result, the GTM was valued to be more effective in the learning process conducted by the PET2017 during their internship since learning objectives can be achieved in a shorter length of time. Based on the findings, it can be concluded that including the mother tongue in learning activities had a major impact on students since this method made the learning process more efficient in time management.

There was one more disadvantage that cannot be ignored so that PET2017 must face this problem. The problem was that the implementation of the GTM was still teacher-centered because of the minimal interaction between students and teachers during the learning process (Khan & Mansoor, 2016). Based on the Curriculum 2013, students were expected to be more active than teachers during the learning process since student-centered learning was required in Curriculum 2013. Even so, most of the PET2017 still chose this method after considering all aspects in the classroom. In addition, respondent 9 even stated that his teacher supervisor who was assisting him during their practicum also suggested this method even though this method was not a method that required lots of student activities.

To make this method compatible with the regulations set by the government in the Curriculum 2013, among the eleventh of respondents in interviews, eight respondents stated that they chose to combine the GTM with a variety of modern methods to make the learning process more effective. Then most of them, five respondents, chose Communicative Language Teaching (CLT) as the modern method since it was believed to be able to increase student involvement in the classroom. In line with PET2017's opinions in the interview, this study also suggests a combination of GTM and CLT because when these two methods were used together, student and teacher interactions occurred more frequently that made the learning process more interactive. This statement is compatible with a study from Na Kong (2011) who found that the GTM helped students to understand language rules and master the listening, reading, speaking, and writing skills in a better way. However, she stated that GTM needs to cover its shortcomings by combining it with the communicative method so that the interactions between teachers and students were not lacking. It showed that we did not always have to use only one method in teaching, we should combine several methods since we can cover the shortcomings of one method with other methods so that learning becomes more effective.

4. Conclusion

Every study has limitations, and this research is no exception. Unfortunately, due to the difficulty of reaching the entire population during a pandemic, researchers were only able to acquire 60% of the total population of PET2017 and the data collection can only be done online. Therefore, the researcher hopes that future studies with a larger sample size will be conducted in the future to acquire further information on the topic. Another limitation of this study is that the researchers only used primary data that she had personally collected because it is more accurate and current. Gathering all of the necessary data, on the other hand, takes a long time. As a result, the researcher hopes that future researchers will be able to cut down the data collection time by combining the two types of data, primary and secondary data.

Despite the limitations, based on the data analysis, it still can be concluded that the majority of pre-service English teachers batch 2017 (PET2017) showed a positive response to the GTM. The results of this research discovered that The GTM is proven to be a method that is still frequently used by PET2017 because it is still considered useful or effective to be employed in learning activities during their teaching internships or KPL programs. Students, according to the PET2017, also show great responses toward this method. Therefore, this method is considered to be an effective method to utilize since it helps to establish a comfortable learning environment because students become more responsive and relax since students understand better. The misunderstandings are also unlikely to happen because the teacher and students communicate in class using their mother tongue. The PET2017 also discovered that positive student responses contributed to improving students' English skills, especially their reading, vocabulary, and even writing skills because by utilizing the GTM, students were able to grasp the lesson better.

According to the data analysis, the GTM has a shortcoming that has to be addressed, namely the low amount of student engagement with the teacher during the learning process. To increase the student-teacher interactions in the classroom, most of the PET2017 decided to combine the implementation of the GTM with another approach, namely CLT, so that the lesson can be more student-centered and per Curriculum 2013 regulations. Therefore, this study suggests that GTM should be combined with modern methods that are aligned with the 2013 Curriculum to increase student activity, creativity, and critical thinking, as well as increase the challenges for teachers in the twenty-first century to make the learning process more effective. Of course, CLT can still be employed, but there is a recent and better method that teachers can utilize to meet the objectives of Curriculum 2013, namely the scientific learning approach. The scientific learning approach, according to Andariyani and Nurhajati (2016), is a method that requires students to be more active in the learning process by observing, developing problems, submitting hypotheses, collecting data, analyzing results, drawing conclusions, and expressing ideas in front of the class. This is, of course, an excellent way to solve GTM's shortcomings, which are mostly centered on student comprehension only.

References

- Afiah, D. S. S. (2014). Improving students' reading ability using GTM. *Journal of English Language and Learning*, 2(1), 223–229. doi: 10.33603/perspective.v2i1.1624
- Anabokay, Y. M., & Suryasa, I. W. (2019). TEFL methods in Indonesia. *International Journal of Linguistics, Literature, and Culture*, 5(2), 13–24. doi: 10.21744/ijllc.v5n2.612

- Andariyani, N., & Nurhajati, D. (2016). The implementation of teaching English based on Curriculum 2013 applied by an English teacher of junior high school. *English Education: Journal of English and Research*, 1(2), 9. doi: <https://doi.org/10.29407/jetar.v1i2.480>
- Aqel, I. M. (2013). The effect of using grammar-translation method on acquiring English as a foreign language. *International Journal of Asian Social Science*, 3(12), 2469–2476. Retrieved from <https://archive.aessweb.com/index.php/5007/article/view/2596>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek* (edisi revisi V). Jakarta: Rineka Cipta.
- Brown, H. D. (2015). *Teaching by principles* (4th ed.). New York: Pearson Education. Retrieved from <https://pdfcoffee.com/2015-teaching-by-principles-by-h-douglas-brown-an-interactive-approach-to-language-pedagogy-4th-edition-pearson-education-esl-pdf-free.html#20892+PDF>
- Chang, S. (2011). A contrastive study of GTM and communicative approach in teaching English grammar. *Journal of English Language Teaching*, 4(2), 13–24. doi: 10.5539/elt.v4n2p13
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2018). *Designing and conducting mixed method research* (3rd ed.). Los Angeles: Sage Publications. Retrieved from <http://pdfcoffee.com/qdownload/creswell-john-w-clark-vicki-l-plano-designing-and-conducting-mixed-methods-research-sage-publications-2018pdf-pdf-free.html>
- Debata, P. K. (2013). The importance of grammar in English language teaching - A reassessment. *Language in India*, 13 (5), 482–486. Retrieved from <http://www.languageinindia.com/may2013/pradeepgrammarfinal.pdf>
- Eggleston, J. (1977). Making decisions in the classroom. *Cambridge Journal of Education* 7(1), 5–11. doi: <https://doi.org/10.1080/0305764770070102>
- Elmayantie, C. (2015). The use of GTM in teaching English. *Journal on English as a Foreign Language*, 5(2), 125–132. doi: <https://doi.org/10.23971/jeft.v5i2.372>
- Guerra, A. F. (2014). The usefulness of translation in foreign language learning: Students' attitudes. *International Journal of English Language and Translation Studies*, 2(1), 153–170. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/261641087>
- Khan, A. B., & Mansoor, H. S. (2016). The effectiveness of GTM in teaching and learning of English language at intermediate level. *International Journal of Institutional & Industrial Research*, 1(1), 22–25. Retrieved from <http://www.iiir.co.in/ijiir/vol1issue1/IJIIR-01-01-06>
- Kong, N. (2011). Establishing a comprehensive English teaching pattern combining the communicative teaching method and the grammar-translation method. *Journal of English Language Teaching*, 4(1). doi: 10.5539/elt.v4n1p76
- Kurniawan, R., Miftah, M. Z. & Qamariyah, Z. (2020). Grammar-translation method affects students' reading comprehension and motivation. *International Journal of Research on English Teaching and Applied Linguistics*, 1(1), 7–15. Retrieved from <https://www.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ijretal/article/view/1194>
- Liu, T. (2019). GTM can be optimized when associated with online English learning tools. *International Conference on Education, Management, and Social Science*, 3, 92–96. Retrieved from <https://www.clausiuspress.com/conference/article/artId/1962.html>
- Mart, C. T. (2013). The grammar-translation method and the use of translation to facilitate learning in ESL classes. *Journal of Advances in English Language Teaching*, 1(4), 103–105. Retrieved from <http://www.european-science.com/jaelt>
- Maru'ao, N. (2018). Developing students' ability in writing sentences in short paragraph through GTM at 11 grade of SMAN 1 Sirombu. *Jurnal Ilmiah Diklatik IKIP Gunungsitoli* 12(2), 2152–2160. Retrieved from <https://ojs.ikipgunungsitoli.ac.id/index.php/dk/article/view/17>
- Mijan, A. A. (2018). The efficaciousness of the grammar-translation method at undergrad level in Bangladesh. *Bangladesh Research Foundation Journal*, 7(2), 33–45.

- Ozfidan, B. (2017). Right of knowing and using mother tongue: A mixed method study. *English Language Teaching*, 10(12), 15–23. doi: 10.5539/elt.v10n12p15
- Pan, Y-C. (2017). Teaching vocabulary to improve reading comprehension. *Studies in Literature and Language*, 15(4), 38–40. doi: <http://dx.doi.org/10.3968/10013>
- Payne, M., & Contreras, J. (2019). Ecuadorian students' perception on the use of translation in the EFL classroom. *Studies in English Language and Education*, 6(1), 61–70. doi: <https://doi.org/10.24815/siele.v6i1.12072>
- Penny Ur, (2013) Language-teaching method revisited, *ELT Journal*, 67(4), 468–474, doi: <https://doi.org/10.1093/elt/cct041>
- Prastyo, H. (2015). The implementation of GTM (GTM) and communicative language teaching (CLT) in teaching integrated English. *Indonesian EFL Journal*, 1(2), 170–182. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/index.php/efi>
- Resmini, S. (2019). EFL students' perception towards the use of bahasa Indonesia in an English classroom. *Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 7(1), 12–22. doi: 10.22460/eltin.v7i1.p12-22
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. 2001. *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). United Kingdom: Cambridge University Press. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=HrhkAwAAQBAJ&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- Setiyadi, B. (2020). *Teaching English as a foreign language* (2nd ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu. Retrieved from <http://repository.lppm.unila.ac.id/23179/>
- Silva, M. & Cain, K. (2014). The relations between lower and higher level comprehension skills and their role in prediction of early reading comprehension. *Journal of Educational Psychology*, 107(2), 321–331. doi: <https://doi.org/10.1037/a0037769>
- Siregar, R. (2018). Grammar based translation method in translation teaching. *International Journal of English Language & Translation Studies*, 6(2), 148–154. Retrieved from: <https://www.semanticscholar.org/paper/Grammar-Based-Translation-Method-in-Translation-Pp-Siregar>
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta. Retrieved from <https://adoc.pub/slameto-belajar-dan-faktor-faktor-yang-mempengaruhinya-jakar.html>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Cetakan ke-24)*. Bandung: PT Alfabet. Retrieved from: <https://edoc.tips/download/sugiyono-metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d.pdf>
- Suprijadi, D. (2014). Method to post-method pedagogy administered by a classroom teacher in the teaching of English. *Jurnal Ilmiah STIKIP Siliwangi Bandung*, 8(1), 40–61. Retrieved from <http://ejournal.stikipsiliwangi.ac.id/index.php/didaktik/article/view/154/130>
- Syuhudi, A. R. (2016). Pemilihan metode pengajaran bahasa Arab yang efektif. *Jurnal Intelegensia*, 4(1), 62–75. Retrieved from <https://ejournal.unisnu.ac.id/JI/article/view/1356>
- Zulprianto. (2012). Looking on the bright side of grammar-translation method. *Indonesian Journal of English Language Teaching*, 8(1). doi: <https://doi.org/10.25170/ijelt.v8i2.1527>

Vladimir Propp Analysis of Sansana Bandar Dayak Ngaju Central Kalimantan

Analisis *Vladimir Propp* terhadap Sansana Bandar Dayak Ngaju Kalimantan Tengah

Titik Wijanarti ^{a*}, Bani Sudardi ^b, Mahendra Wijaya ^b, Sri Kusumo Habsari ^b

^aBalai Bahasa Provinsi Kalimantan Selatan Jl. Ahmad Yani No.KM,32, Loktabat Utara,
Kec. Banjarbaru Utara, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan 70712, Indonesia

^bUniversitas Sembilan Maret Jl. Ir. Sutami 36A, Surakarta 57126, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: titik.wijanarti@kemdikbud.go.id

Paper received: 05-12-2021; revised: 12-12-2021; accepted: 23-12-2021

Abstract

The Bandar story told in Sansana Bandar is one of the oral traditions of the Ngaju Dayak people of Central Kalimantan. It contains a story about the life of a character named Bandar from birth to adulthood. This research article aims to describe the results of a study of one of the Bandar stories told in Sansana Bandar. This research data was obtained from the recording of one of the Sansana Bandar shows, namely Sansana Bandar Busu Hanyut. This research method is descriptive qualitative. The theoretical framework used in this research is the analysis of the function of actors in the style of Vladimir Propp. Based on the application of Propp's concept to the text of Sansana Bandar Busu Hanyut, it can be found that not all functions of the actors proposed by Propp can be found in the text. This is because the text of Sansana Bandar Busu Hanyut has different characteristics from the stories analyzed by Propp. Some of these differences are the absence of a royal life background, the absence of evil characters, and the absence of violent events in Bandar's story.

Keywords: oral tradition, *Sansana Bandar*, Dayak Ngaju, Vladimir Propp

Abstrak

Cerita Bandar yang dituturkan dalam *Sansana Bandar* merupakan salah satu tradisi lisan masyarakat Dayak Ngaju Kalimantan Tengah. Ia berisi cerita tentang kehidupan seorang tokoh bernama Bandar dari lahir hingga dewasa. Artikel penelitian ini bertujuan untuk memaparkan hasil kajian terhadap salah satu cerita Bandar yang dituturkan dalam *sansana Bandar*. Data penelitian ini diperoleh dari hasil rekaman terhadap salah satu pertunjukan acara *sansana Bandar* yaitu *Sansana Bandar Busu Hanyut*. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Kerangka teori yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah analisis fungsi pelaku ala Vladimir Propp. Berdasarkan penerapan konsep Propp terhadap teks *sansana Bandar Busu Hanyut* tersebut dapat ditemukan bahwa tidak semua fungsi pelaku yang dikemukakan oleh Propp dapat ditemukan di dalam teks. Hal itu disebabkan karena teks *Sansana Bandar Busu Hanyut* memiliki perbedaan karakteristik dengan cerita-cerita yang dianalisis oleh Propp. Beberapa perbedaan tersebut adalah tidak adanya latar kehidupan kerajaan, tidak adanya tokoh jahat, dan tidak adanya peristiwa kekerasan di dalam cerita Bandar.

Keywords: tradisi lisan, *sansana Bandar*, Dayak Ngaju, Vladimir Propp

1. Pendahuluan

Pengertian tradisi lisan atau folklor selama ini dimaknai sebagai segala sesuatu yang tersebar secara lisan dalam masyarakat tradisional. Tradisi lisan dapat ditemukan dalam berbagai komunikasi nonformal (Gray, 1984; Sims & Stephens, 2005:2) Selanjutnya, folklor ada bermacam-macam dan penggolongan folklor antara lain telah dilakukan oleh Brunvard (dikutip dalam Danandjaja, 1994). Brunvard menggolongkan folklor menjadi tiga kelompok

besar. Penggolongan tersebut didasarkan pada bentuk dan tipe folklor. Tiga kelompok besar yang dimaksud adalah: (1) folklor lisan (*verbal folklore*) adalah folklor yang bentuknya murni lisan; (2) folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*); dan (3) folklor bukan lisan (*nonverbal folklore*) adalah folklor yang bentuknya bukan lisan. Folklor lisan antara lain berupa dongeng, legenda, pantun, dan syair. Folklor sebagian lisan dapat berupa permainan atau sandiwara. Adapun folklor bukan lisan dapat berupa pakaian, model arsitektur bangunan, makanan, dan minuman. Berdasarkan penggolongan tersebut, sastra lisan dapat dimasukkan sebagai bagian dari folklor lisan seperti yang dinyatakan oleh UNESCO (Ratna, 2011).

Artikel penelitian ini bertujuan untuk memaparkan hasil kajian terhadap salah satu tradisi lisan masyarakat Dayak ngaju Kalimantan Tengah yaitu cerita Bandar yang dituturkan dalam *sansana Bandar*. *Sansana* memiliki makna sebagai dongeng suku, hikayat, epik, wiracarita yang didendangkan layaknya *karungut* dan bersifat legendaris (Mihing, 1977; Bingan & Ibrahim, 2005). Terdapat beberapa jenis *sansana* yang lahir dan berkembang dalam kehidupan masyarakat Dayak Ngaju. *Sansana Bandar* adalah jenis *sansana* yang paling terkenal dan masih dapat ditemukan dalam kehidupan masyarakat Dayak Ngaju pada masa sekarang. Kisah kehidupan Bandar yang dituturkan oleh *panyansana* (penutur cerita) dalam *sansana Bandar* dilakukan dalam bentuk murni tuturan lisan tanpa iringan alat musik dan gerakan tertentu. Pelaksanaan acara *sansana Bandar* dilengkapi dengan berbagai macam benda sebagai sesajen. Kisah kehidupan tokoh Bandar pada umumnya diceritakan sejak Bandar lahir hingga dewasa.

Kerangka teori yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah analisis fungsi pelaku ala Vladimir Propp. Propp (1895–1970) merupakan seorang tokoh formalis Rusia yang melakukan analisis terhadap struktur cerita rakyat. Penelitian yang dilakukan Propp adalah usaha untuk menemukan pola umum alur dongeng pada umumnya. Pada tahun 1928 Propp melakukan penelitian terhadap seratus dongeng Rusia. Berdasarkan penelitian yang dilakukannya tersebut, Propp menyimpulkan bahwa semua cerita yang diteliti memiliki struktur yang sama. Kesamaan struktur yang dimaksudkan Propp bahwa dalam sebuah cerita para pelaku dan sifat-sifatnya dapat berubah. Meskipun pelaku dan sifatnya berubah, perbuatan dan peran-perannya tetap sama. Propp memiliki pandangan bahwa hal yang penting dalam struktur naratif bukan tokoh melainkan aksi tokoh yang selanjutnya disebut dengan istilah fungsi. Unsur yang dianalisis adalah motif (elemen) yang merupakan satuan unit terkecil yang membentuk tema (Propp, 1968; Taum, 2011).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukannya, Propp menyimpulkan adanya 31 fungsi yang terkandung dalam dongeng dan dapat dikelompokkan ke dalam tujuh ruang tindakan atau peranan, yaitu: (1) penjahat, (2) donor, (3) penolong, (4) putri dan ayahnya, (5) orang yang menyuruh, (6) pahlawan, dan (7) pahlawan palsu. Hasil penelitian Propp kemudian dibukukan dengan judul *The Morphology of The Folktales*. Pemikiran dalam buku tersebut sangat memengaruhi para pemikir dalam bidang folklor (Taum, 2011: 123–124). Banyak studi terhadap cerita lisan yang menerapkan gagasan atau pemikiran Propp tersebut. Propp dalam analisis morfologi menerangkan adanya 31 fungsi pelaku di dalam cerita yang terbagi dalam empat lingkaran (*sphere*) satuan naratif. Keempat lingkaran satuan naratif tersebut adalah: (1) lingkaran pengenalan; (2) lingkaran isi cerita; (3) lingkaran rangkaian donor, dan (4) lingkaran kembalinya sang pahlawan. Adapun yang dimaksud ‘fungsi’ dalam konsep Propp adalah tindakan tokoh yang dibatasi dari sisi makna untuk jalan lakonnya (Propp, 1968); Taum, 2011). Secara lebih terperinci, pada lingkaran yang pertama, Propp

menerangkan adanya 7 situasi dan tindakan tokoh. Ketujuh tindakan atau fungsi tersebut adalah: (1) meninggalkan rumah (*absention*); (2) larangan (*interdiction*); (3) pelanggaran terhadap larangan (*violation of interdiction*); (4) memata-matai (*reconnaissance*); (5) penyampaian (*delivery*); (6) penipuan (*trickery*), dan kompleksitas (*complicity*). Berikut dipaparkan situasi dan tindakan tokoh yang dapat ditemukan dalam teks *sansana Bandar Busu Hanyut*.

Beberapa studi sebelumnya yang menggunakan analisis Propp antara lain adalah (Hakim, 2015; Darajat & Badruzzaman, 2020; Trisari, 2021). Beberapa penelitian tersebut tidak hanya berupa penerapan analisis Propp terhadap cerita atau mitos tetapi juga berupa penelitian terhadap analisis Propp secara konseptual.

2. Metode

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data utama adalah cerita Bandar. Cerita tentang kehidupan tokoh Bandar yang menjadi data utama penelitian ini berjudul *sansana Bandar Busu Hanyut* yang telah direkam pada tanggal 3 Maret 2018 di Kabupaten Kapuas Kalimantan Tengah dengan *panyansana* (penutur cerita) Bapak Sulatin. Sumber data lainnya berupa sumber tertulis yaitu segala tulisan yang terkait dengan tradisi lisan masyarakat Dayak Ngaju Kalimantan Tengah dan segala tulisan yang terkait dengan cerita Bandar. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kritis dengan memanfaatkan teori yang telah dipilih yaitu analisis fungsi pelaku ala Vladimir Propp.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Tradisi Lisan dalam Kehidupan Masyarakat Dayak Ngaju Kalimantan Tengah

Tradisi lisan merupakan salah satu kekayaan kultural masyarakat Dayak Kalimantan Tengah. Tidak adanya tradisi tulis di masa lalu antara lain ditandai dengan adanya *totok bakaka* (huruf Dayak) yaitu berupa serangkaian simbol atau kode sebagai alat untuk berkomunikasi. Riwut (2007) menjelaskan ada beberapa *totok bakaka* yang secara umum berlaku dan dipahami oleh masyarakat Dayak secara umum. *Totok bakaka* sebagai bentuk komunikasi antarwarga masyarakat antara lain berupa tombak yang diikat rotan merah berarti bahwa si pengirim menyatakan *asang* (perang: bahasa Dayak Ngaju) kepada orang atau warga masyarakat yang dikirim tombak tersebut.

Bentuk *totok bakaka* lainnya adalah seseorang yang mengirim sirih dan pinang memiliki makna bahwa si pengirim hendak melamar salah seorang gadis yang ada di dalam rumah tersebut. Sementara itu, seseorang yang mengirim *tombak bunu* (tombak yang mata tombaknya telah diberi kapur) berarti ia memohon bantuan yang besar, jika bantuan tidak segera datang maka seluruh suku akan mendapat bahaya. Selanjutnya, seseorang yang mengirim abu berarti mengirimkan kabar adanya rumah yang terbakar. Seseorang yang mengirim air dalam seruas bambu berarti memberi kabar bahwa ada keluaraga yang telah mati tenggelam (*buseng*). Dalam proses komunikasi tersebut, nama korban tidak boleh disebutkan.

Masyarakat Dayak Kalimantan Tengah juga mengenal *tetek tatum* yaitu tradisi lisan yang terkait erat dengan sejarah asal-usul nama pulau dan nenek moyang suku Dayak. *Tetek tatum* adalah salah satu kesusastraan Dayak asli yang artinya ‘ratap tangis sejati’. *Tetek tatum* adalah cerita yang dinyanyikan seperti lagu dan sangat digemari oleh nenek moyang masyarakat Dayak. *Tetek tatum* berisi cerita tentang keadaan Kalimantan pada masa lampau,

kehidupan para dewa, kehidupan pada masa perang, dan juga cerita yang berkaitan dengan silsilah atau asal-usul suku Dayak. Nama “Kalimantan” menurut *tetek tatum* disebut dengan beberapa nama lain yaitu *Pulau Goyang* dan *Bagawan Bawi Lewu Telo* yang dalam bahasa Dayak Sangen (bahasa Dayak kuno) artinya ‘goyang suci’ dan ‘negeri tempat tiga puteri’ (Riwut, 2007). *Tetek tatum* juga dapat diartikan sebagai cerita tentang kehidupan para dewa dari orang tua kepada anaknya yang dilakukan secara turun temurun.

Secara sistem kepercayaan, masyarakat Dayak Ngaju pada awalnya adalah pemeluk *Kaharingan*. Dalam perkembangan selanjutnya banyak warga masyarakat Dayak Ngaju yang beralih ke agama lain seiring dengan masuknya beberapa agama baru ke wilayah Kalimantan Tengah. *Kaharingan* memiliki keyakinan bahwa manusia merupakan ciptaan Tuhan (*Ranying Hatalla*) dan pada suatu saat manusia akan kembali apabila Tuhan (*Ranying Hatalla*) menghendakinya. Hal tersebut menjadi falsafah hidup sejak nenek moyang mereka. Kecintaan terhadap alam semesta dan keyakinan tentang adanya hukum yang digerakkan oleh kekuatan alam gaib mendorong mereka agar melakukan berbagai ritual sebagai bentuk penghormatan dan sarana komunikasi dengan dunia alam gaib dan roh para leluhurnya. Berdasarkan pandangan tersebut, keyakinan masyarakat *Kaharingan* terhadap para dewa dituangkan dalam bentuk simbol antara lain berupa *batang garing*. Pemberian simbol tersebut merupakan hasil konvensi atau kesepakatan masyarakat sesuai dengan makna yang terkandung dalam simbol *batang garing*. *Batang garing* merupakan simbol alam para dewa (raja) yang berkuasa atas ketiga lapisan alam. *Batang garing* diyakini merupakan awal terjadinya ciptaan di dunia oleh para dewa-dewa (Sukiada, 2015). *Batang garing* berbentuk pohon yang biasa juga disebut dengan istilah pohon kehidupan.

Batang garing juga dapat ditemukan dalam cerita rakyat Kalimantan Tengah (Santosa & Djamari (2015) menyebutkan bahwa cerita “*Batang Garing*” merupakan cerita rakyat Kalimantan Tengah yang mengandung kisah asal-usul penciptaan alam semesta beserta isinya. Awalnya cerita “*Batang Garing*” disampaikan secara lisan oleh nenek moyang suku Dayak Ngaju di Kalimantan Tengah secara turun temurun dalam Bahasa Sangiang (bahasa Dayak kuno) yang kemudian dibukukan dalam kitab Panaturan, kitab suci pemeluk agama Hindu Kaharingan. Cerita “batang garing” tidak hanya mengandung sejarah asal-usul penciptaan alam semesta dan manusia semata, tetapi juga mengandung falsafah hidup masyarakat suku Dayak Ngaju di Kalimantan Tengah untuk menyeimbangkan pandangan antara dunia atas (langit, dunia spiritual) dan dunia bawah (bumi, dunia material).

Uraian tersebut memperlihatkan bahwa tradisi lisan merupakan bagian yang penting dalam kehidupan masyarakat Dayak Ngaju. Tradisi lisan tidak hanya memuat sistem komunikasi masyarakat, nilai-nilai sejarah, dan juga sistem adat yang dapat digunakan dalam kehidupan sosial sehari-hari. Lebih dari semua itu, tradisi lisan juga memuat sistem kepercayaan masyarakat. Hal itu membuktikan bahwa tradisi lisan dapat ditemukan pada hampir seluruh aktivitas kehidupan masyarakat Dayak Ngaju Kalimantan Tengah.

Tradisi lisan, khususnya yang berupa sastra lisan masyarakat Dayak Kalimantan Tengah juga ditemukan dalam berbagai *genre* baik berupa prosa maupun puisi. Mihing (1977) menyebutkan adanya puisi lisan tradisional yang paling digemari masyarakat yaitu *karungut*. Iringan alat musik tradisional Dayak yaitu *kecapi* biasanya mengiringi penampilan *karungut*. Syair-syair dalam *karungut* disampaikan oleh seorang pencerita dan berisi cerita atau keinginan tertentu. Jenis puisi lisan tradisional lainnya yang juga terkenal dalam

kehidupan masyarakat Dayak Ngaju adalah *deder*. *Deder* adalah bentuk puisi yang mirip dengan pantun yang disampaikan secara berbalas-balasan. *Deder* pada umumnya dilakukan oleh anak-anak muda yang sedang berkumpul. Masyarakat Dayak Ngaju Kalimantan Tengah juga mengenal *karunya* yaitu ungkapan cerita dan puji-pujian terhadap tamu yang datang. *Karunya* bisanya diiringi dengan alat musik khas Kalimantan yang disebut *katambung*. Selanjutnya, Riwut (2003) juga menyebutkan bentuk-bentuk sastra lisan masyarakat Dayak Kalimantan Tengah secara lebih lengkap. Berbagai macam bentuk sastra lisan tersebut antara lain adalah *karungut*, *mansana kayau*, *mohing asang*, *ngendau*, *kalalai*, *-lalai*, *natum*, *natum pang pangal*, *dodoi*, *dondong*, *marung*, *ngandan*, *mansana*, *bandar*, *karunya*, *baratabe*, dan *kandan*. Kalimantan Tengah juga masih memiliki kekayaan sastra lisan yang lain yaitu mantra, peribahasa, ungkapan, pantun, dan pepatah.

3.2 Ringkasan Cerita Bandar

Bandar adalah anak seorang kepala kampung yang bernama Tamanggung. Tamanggung memimpin sebuah kampung bernama Lewu Luwuk Dalam Batawi. Ia diceritakan sebagai seorang pemimpin yang kaya raya dan bijaksana. Suasana rumah Tamanggung yang megah dan mewah digambarkan dengan deretan gong dan guci sebagai simbol kekayaan. Tamanggung juga diceritakan memiliki banyak uang dan toko. Meskipun Tamanggung kaya raya dan dihormati, ia memiliki kesedihan karena belum mendapat keturunan. Tamanggung kemudian meminta bantuan kepada Basir Apu Jamanang dan Bampangan Bawin Balian untuk menggelar ritual permohonan agar mendapat keturunan. Mereka kemudian mengadakan acara ritual *Balian Balaku Anak* (ritual untuk memohon mendapatkan anak).

Tidak lama setelah permohonan dipanjatkan, istri Tamanggung yang bernama Nyai hamil. Tamanggung dan Nyai sangat berbahagia menyambut calon anak mereka. Setelah Nyai mengandung sembilan bulan, lahirlah anak laki-laki mereka yang sangat tampan. Bayi laki-laki tersebut kemudian diberi nama Bandar. Ketika masa kanak-kanak, Bandar sudah memperlihatkan sifatnya yang berbeda dengan anak lain. Bandar juga memiliki budi pekerti yang baik. Ia banyak disenangi teman-temannya karena selalu mampu memberikan solusi atas berbagai persoalan yang terjadi. Beranjak dewasa, Bandar kian tumpuh menjadi pemuda yang tampan dan sangat memesonakan. Bandar banyak mendapat kepercayaan dari masyarakat luas. Ia sering dimintai bantuan untuk menyelesaikan berbagai persoalan. Bandar kemudian pergi merantau untuk mencari pengalaman dan berdagang. Ia membeli banyak hasil hutan dari kampung seperti getah karet, jelutong, rangkang, tengkawang, damar, dan rotan. Barang-barang tersebut dibawa dan dijual di tanah rantau. Bandar secara misterius diceritakan bertemu dengan seorang gadis yang bernama Sumbu Kurung. Pada pertemuan tersebut Bandar langsung melamar Sumbu Kurung. Sumbu Kurung menyampaikan beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh Bandar jika ingin memperistri dirinya. Dalam kesempatan itu ada 8 permintaan yang diajukan Sumbu Kurung kepada Bandar. Karena Bandar akan pergi merantau, maka dalam kesempatan itu Bandar dan Sumbu Kurung membuat perjanjian bahwa mereka kelak akan bersatu, perjanjian tersebut ditandai dengan pertukaran cincin mereka berdua. Setelah itu Bandar berpamitan untuk pergi merantau.

Sebelum pergi mengembara merantau Bandar mengadakan pesta perpisahan selama tujuh hari tujuh malam. Tujuan pertama Bandar adalah ke tanah Banjar. Setelah tiba di tanah Banjar, Bandar bertemu dengan saudagar Banjar. Bandar kemudian menawarkan barang-barang dagangannya tersebut kepada saudagar Banjar. Beberapa barang dibeli secara tunai

oleh saudagar Banjar menggunakan uang ringgit. Sebagian lagi ditukar dengan barang (sistem barter). Dalam pertemuan itu, saudagar Banjar juga meminta bantuan Bandar untuk ikut menyelesaikan beberapa persoalan di daerah tersebut yang belum terselesaikan. Bandar menerima tawaran tersebut. Saudagar Banjar puas dengan hasil kerja Bandar dalam menyelesaikan berbagai persoalan. Ia merasa kagum dengan kemampuan Bandar dalam menyelesaikan berbagai persoalan. Saudagar Bandar kemudian berniat meminta Bandar sebagai menantunya. Permintaan tersebut ditolak oleh Bandar karena dia telah terikat perjanjian dengan Sumbu Kurung. Banyak gadis Banjar jatuh cinta dengan Bandar dan ingin menjadi istrinya. Hal itu dapat terjadi karena Bandar tidak hanya tampan secara fisik tetapi juga memiliki karakter yang kuat sehingga banyak gadis Banjar yang terpikat. Namun semua itu ditolak oleh Bandar. Bandar kemudian pergi merantau menyeberangi laut Jawa menuju tanah Betawi. Di tanah Betawi Bandar banyak melakukan perdagangan barang dengan saudagar Betawi. Sama halnya dengan di tanah Banjar, di tanah Betawi Bandar juga mendapat kepercayaan untuk menyelesaikan berbagai persoalan. Bandar juga banyak disukai oleh gadis-gadis di tanah Betawi. Di tanah Betawi tersebut, Bandar beberapa kali melakukan ritual untuk memohon petunjuk kepada yang maha kuasa. Dalam kesempatan itu Bandar juga diceritakan didatangi 40 orang bidadari yang semuanya tertarik dengan ketampanan Bandar. Semua itu tidak ditanggapi oleh Bandar. Berdasarkan petunjuk dari sang Maha kuasa Bandar merasa telah cukup merantau dan dia kemudian memutuskan untuk pulang.

Tamanggung dan Nyai merasa sangat berbahagia karena anaknya, Bandar telah, pulang dari perantauan. Mereka kemudian menggelar pesta selama tujuh hari tujuh malam untuk menyambut Bandar yang telah pergi meninggalkan kampung selama tiga tahun dan tiga bulan. Bandar kemudian banyak melakukan ritual Magis untuk bisa memperoleh beberapa benda sebagai persyaratan untuk melamar Sumbu Kurung. Semua barang tersebut berhasil didapatkan oleh Bandar. Ketika Bandar telah sampai di kampung, Bandar berhasil memenuhi semua permintaan yang dulu pernah diminta oleh Sumbu Kurung. Sumbu Kurung kemudian melakukan penyamaran sebagai Indu Tandang. Penyamaran yang dilakukan oleh Sumbu Kurung tersebut sebenarnya tetap diketahui oleh Bandar. Ketika dalam penyamarannya Sumbu Kurung mendulang emas, semua emas yang telah ditempa menjadi berbagai bentuk perhiasan tidak bisa dikenakan oleh Sumbu Kurung. Lalu Bandar mengatakan bahwa hal itu karena dia menayamar tidak mau mengaku sebagai Sumbu kurung. Akhirnya Indu tandang mengaku bahwa sesungguhnya dia adalah Sumbu Kurung yang sedang menyamar. Setelah mengakui penyamarannya, seluruh perhiasan tadi bisa dipakai oleh Sumbu Kurung. Bandar dan Sumbu Kurung kemudian menikah dan mengadakan pesta selama tujuh hari dan tujuh malam.

3.3 Teks Cerita Bandar dalam Model Analisis Vladimir Propp

Bagian awal cerita *sansana Bandar Busu Hanyut* atau lingkaran pertama dalam istilah Propp berisi pengenalan tokoh cerita yaitu Tamanggung. Tamanggung diceritakan sebagai pemimpin sebuah kampung yang bernama Kampung Luwuk Dalam Batawi. Lingkaran pertama tersebut diawali dengan gambaran kehidupan Tamanggung sebagai seorang pemimpin yang dihormati dan kaya raya. Bagian awal cerita teks *sansana Bandar Busu Hanyut* dapat dilihat dalam kutipan berikut ini.

<i>Saritan Lewu Luwuk Dalam Batawi, Kampung Tumbang Danau Ruhai.</i>	Cerita tentang Kampung Luwuk Dalam Batawi, Kampung Tumbang Danau Ruhai. Orang asli Luwuk Dalam Batawi yang luar biasa kaya bernama Tamanggung Kapala
<i>Uluh Lewu Luwuk Dalam Batawi, tatau jandau malabien, bagare ara Tamanggung Kapala</i>	
<i>Jaka netei parung bagakumat hintan, tanjung jandau dia tau lepah.</i>	Jika menyusuri seluruh ruang rumah indah berhiaskan intan dengan berjalan satu hari saja tiada habis.
<i>Iye ampin Tamanggung Kapala uluh Lewu Luwuk Dalam Batawi, puna tutu are barang panatau, baya bagantung itung dia lalangenata junun ati Salundik Uhing pangganti diri.</i>	Keadaan tentang Tamanggung Kapala orang asli Kampung Luwuk Dalam Batawi memang benar berharta banyak sekali, cuma ia kecewa tiada tara karena belum mendapatkan seorang anak pengganti dirinya.
<i>Bagantung itung dia lalangenata bagare junun salundik uhing, bilak matei lumpung.</i>	Sakit hati yang luar biasa karena tidak memiliki keturunan layaknya mati dan punah tanpa cerita.

Kutipan teks yang berisi bagian awal cerita tersebut tidak menunjukkan adanya ketujuh tindakan atau fungsi yang diterangkan Propp dalam analisis morfologinya. Lingkaran pengenalan dalam teks *sansana Bandar Busu Hanyut* berisi pengenalan tokoh dan permasalahan yang dihadapi tokoh. Permasalahan tersebut adalah kecemasan dan kesedihan Tamanggung karena belum mendapatkan keturunan. Kesedihan tersebut merupakan permasalahan yang dihadapi tokoh dan kemudian mendorong terjadinya tindakan-tindakan selanjutnya. Berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat bahwa lingkaran pertama dalam teks *sansana Bandar Busu Hanyut* tidak memperlihatkan kesesuaian dengan 7 situasi yang dikemukakan Propp.

Selanjutnya, Propp menerangkan adanya 4 tindakan atau fungsi tokoh yang masuk dalam lingkaran kedua yaitu: (1) kejahatan (*vilianny*) dan kekurangan (*lack*); (2) mediasi (*mediation*); (3) aksi balasan dimulai (*beginning counter-action*), dan (4) kepergian (*departure*). Peristiwa cerita selanjutnya dalam teks cerita *sansana Bandar Busu Hanyut* adalah usaha Tamanggung untuk mendapatkan keturunan. Ia menyuruh anak buahnya pergi ke suatu tempat yang bernama Danau Layang untuk menemui seseorang bernama Bibi Tamanang agar menyelenggarakan acara *balian*. Peristiwa cerita tersebut menyerupai fungsi kepergian (*departure*) dalam konsep Propp. Propp menerangkan bahwa kepergian (*departure*) adalah fungsi yang menggambarkan kepergian tokoh pahlawan dari rumah akibat adanya aksi kejahatan yang diterimanya. Tokoh pahlawan akan pergi untuk mencari solusi baik berupa pencarian benda magis atau bantuan dalam bentuk yang lain Berikut kutipan teks *sansana Bandar Busu Hanyut* yang menggambarkan kepergian seorang tokoh dan menyerupai fungsi *departure* dalam konsep Propp.

<i>Iyoh kuan kutak Tamanggung Kapala, marentah jipen-tabelae, Tunggal Bakas.</i>	Ya kata Tamanggung Kepala menyuruh hamba-sahayanya, Tunggal Bakas.
<i>Iyah aken jaka Tunggal Bakas, kuae, ikau marasih papan ruhail pangun hapa manangguh Minam Tamanang melai lewu Tampang.</i>	Ya keponakanku, Tunggal Bakas katanya, kamu lekas menyiapkan perahu besar untuk mendatangi Bibimu Tamanang di Kampung Tampang.

<i>Dia lalau bahali Tunggul Bakas kuae, palus batulak hantelu mamaut danum eleh sampai eka talian batang banuang panjang Mina Tamanang</i>	Tidak begitu sulit Tunggul Bakas katanya, langsung berangkat. Tiga kali mengayuh dayung tibalah di <i>talian</i> (pelabuhan perahu) Bibi Tamanang
--	--

Kutipan tersebut memperlihatkan kepergian seorang tokoh bernama Tunggul Bakas ke sebuah tempat bernama Danau Layang. Tunggul Bakas adalah anak buah Tamanggung yang di dalam teks disebut sebagai *jipen-tabelae* (budak). Kepergian Tunggul Bakas tersebut menyerupai fungsi kepergian (*departure*) walaupun tidak menunjukkan kecocokan sepenuhnya. Tujuan kepergian Tunggul Bakas untuk meminta bantuan kepada seorang tokoh bernama Bibi Tamanang untuk memimpin ritual *balian anak*. Bantuan yang dicari tersebut bukan berupa pencarian benda magis melainkan kesediaan Bibi Tamanang untuk memimpin *balian*. Motif kepergian tersebut didorong karena adanya situasi belum adanya keturunan bukan karena ada kejahatan yang menimpa Tamanggung. Dengan demikian, fungsi kepergian (*departure*) dalam *sansana Bandar Busu Hanyut* lebih didorong oleh adanya kekurangan (*lack*) bukan karena adanya kejahatan (*villany*).

Berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat adanya beberapa hal yang menunjukkan ketidakcocokan dengan fungsi *departure* dalam konsep Propp. *Pertama*, tokoh yang pergi meninggalkan rumah adalah bukan tokoh pahlawan karena dia anak buah Tamanggung, bukan Tamanggung sendiri yang pergi meninggalkan rumah. *Kedua*, tujuan kepergian tersebut bukan diakibatkan adanya aksi kejahatan yang diterima tetapi didorong karena situasi belum adanya keturunan. *Ketiga*, tujuan kepergian tersebut ditujukan untuk meminta bantuan kepada seseorang bukan untuk mencari benda magis

Selanjutnya, pada lingkaran ketiga, Propp menerangkan adanya tindakan tokoh untuk mencari cara memecahkan masalah. Lingkaran ketiga ini berisi 8 tindakan atau fungsi yaitu : (1) fungsi pertama bantuan (*first function of the donor*); (2) reaksi pahlawan (*hero's reaction*); (3) resep benda magis (*receipt of magical agent*); (4) bimbingan (*guidance*); (5) pertempuran (*struggle*); (6) pengenalan (*branding*); (7) kemenangan (*victory*), dan (8) kegagalan pertama (*liquidation*). Peristiwa cerita selanjutnya dalam teks cerita *sansana Bandar Busu Hanyut* adalah pertemuan antara Tamanggung dan Bibi Tamanang yang membahas pelaksanaan ritual *balian anak*. Berikut Kutipan teks yang menggambarkan peristiwa cerita tersebut.

<i>Narai balian tuh nah ikau andi? kuan kutak Tamanang.</i>	Balian apa yang akan engkau laksanakan adikku? Kata Tamanang.
<i>Handak manggau salundik uhing aku, auh sarita</i>	Aku mau mencari keturunan, ya kakakku.
<i>Pama are barang panatauku te nah, jatun atun manggantung itung salundik uhing, mangganti aku melai lewu Luwuk Dalam Batawi.</i>	Biar banyak harta kekayaanku ini, tapi jika tidak memiliki anak yang menggantikan aku di kampung Luwuk Dalam Batawi.

Peristiwa selanjutnya menggambarkan kesediaan Bibi Tamanang untuk memimpin acara ritual *balian anak* sesuai permintaan Tamanggung. Pada peristiwa ini dapat dikategorikan sebagai fungsi pertama bantuan dalam konsep Propp (*first function of the donor*). Selanjutnya, diceritakan adanya kepergian rombongan Tamanggung beserta anak buahnya ke muara Sungai Kahayan untuk melaksanakan ritual tersebut. Peristiwa tersebut memiliki kemiripan dengan fungsi *guidance* dalam konsep Propp meskipun tidak menunjukkan kecocokan secara penuh. Propp menerangkan fungsi *guidance* adalah ketika

tokoh pahlawan dibimbing dan dibawa ke suatu tempat. Ritual yang dilakukan oleh Tamanggung tersebut ditujukan kepada *jatha* (penguasa alam bawah).

Selanjutnya, diceritakan *jatha* memberikan anak ketiganya kepada Tamanggung melalui simbol buah berwarna merah. Peristiwa tersebut menyerupai fungsi reaksi pahlawan (*hero's reaction*) dalam konsep Propp. Buah berwarna merah tersebut kemudian dimakan oleh Nyai, istri Tamanggung. Nyai kemudian hamil dan melahirkan seorang anak laki-laki yang diberi nama Bandar. Peristiwa kehamilan Nyai dan kelahiran Bandar tersebut menyerupai fungsi kemenangan (*victory*) dalam konsep Propp. Peristiwa tersebut dapat digolongkan sebagai kemenangan (*victory*) karena kehamilan Nyai dan kelahiran Bandar merupakan kemenangan atas usaha ritual yang telah dilakukan. Peristiwa tersebut tidak cocok sepenuhnya dalam konsep Propp karena kemenangan yang diperoleh tidak didahului dengan peristiwa pertempuran.

Lingkaran terakhir atau lingkaran keempat dalam morfologi Propp ada 12 tindakan atau fungsi, yaitu: kepulangan (*return*); pencaharian (*pursuit*); penyelamatan (*rescue*); kedatangan orang tak dikenal (*unrecognized arrival*); klaim palsu (*unfounded claims*); tugas yang sukar (*difficult task*); penyelesaian (*solution*); pengenalan (*recognition*); pembuangan (*expurse*); perubahan penampilan (*transfiguration*); penghukuman (*punishment*) dan pernikahan (*wedding*). Bagain akhir teks *sansana Bandar Busu Hanyut* menceritakan kepulangan Bandar ke kampung halamannya meskipun ia telah sukses di tempat perantauan. Bandar kemudian menikah dengan seorang gadis bernama Sumbu Kurung. Ketika akan bertemu Bandar, Sumbu Kurung sempat melakukan penyamaran tetapi penyamaran tersebut terbongkar. Bagian akhir cerita tersebut memperlihatkan adanya dua fungsi dalam konsep Propp yaitu kepulangan (*return*) dan pernikahan (*wedding*). Pernikahan dalam konsep Propp umumnya dilakukan antara pangeran dan putri kerajaan. *Sansana Bandar Busu Hanyut* tidak mengemukakan latar kerajaan sehingga tidak ditemukan fungsi pernikahan (*wedding*) yang merujuk pada pernikahan di lingkungan kerajaan.

Selain mengemukakan adanya 31 fungsi pelaku di dalam cerita, Propp juga merumuskan adanya 7 jenis pelaku dalam cerita yaitu: *the villain* (penjahat); *the donor*; *the magical helper*; *the princess and her father*; *the dispatcher*; *the hero or victim* dan *the false hero* (Taum, 2011). Ketujuh jenis tokoh yang diklasifikasikan oleh Propp tersebut tidak semuanya dapat ditemukan di dalam *sansana Bandar Busu Hanyut*. Jenis tokoh yang dapat ditemukan hanyalah *the donor* (bibit Tamanang) dan *the magical helper* yaitu *jatha* (penguasa alam bawah) yang memberikan anak ketiganya untuk menjadi anak Tamanggung.

4. Simpulan

Berdasarkan penerapan konsep Propp terhadap teks *sansana Bandar Busu Hanyut* tersebut dapat dilihat bahwa tidak semua fungsi pelaku yang dikemukakan oleh Propp dapat ditemukan di dalam teks. Hal itu disebabkan karena teks *Sansana Bandar Busu Hanyut* memiliki perbedaan karakteristik dengan cerita-cerita yang dianalisis oleh Propp. Perbedaan tersebut adalah sebagai: (1) tidak adanya latar kehidupan kerajaan baik di dalam cerita *sansana Bandar Busu Hanyut* maupun di dalam cerita-cerita Bandar lainnya, (2) tidak ditemukannya tokoh yang berperan sebagai penjahat di dalam cerita *sansana Bandar Busu Hanyut*, dan (3) tidak adanya peristiwa kekerasan dan perebutan kekuasaan di dalam *sansana Bandar Busu Hanyut* sehingga fungsi kejahatan (*villainy*), pertempuran (*struggle*),

dan kemenangan (*victory*) sebagai hasil pertempuran dalam konsep Propp tidak dapat ditemukan.

Daftar Rujukan

- Bingan, A. A., & Ibrahim, O. A. (2005). *Kamus Dwibahasa Dayak Ngaju Indonesia (Dayak Ngaju-Indonesian bilingual dictionary)*. Palangkaraya: CV Primal Indah.
- Danandjaja, J. (1994). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Temprint.
- Darajat, D. M., & Badruzzaman, M. (2020). Analisis fungsi narasi model Vladimir Propp dalam film Surat Dari Praha. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 10(2), 40–58. doi: <https://doi.org/10.35814/coverage.v10i2.1382>
- Gray, M. (1984). *A dictionary of literary terms*. Essex: Longman York Press.
- Hakim, Z. (2015). Morfologi cerita Ratu Ular: Model analisis Vladimir Propp (Morphology of Ratu Ular Folklore: Vladimir Propp Analysis Model). *Sawerigading*, 21(3), 519–528. Retrieved from <http://sawerigading.kemdikbud.go.id/index.php/sawerigading/article/view/101>
- Mihing, T. (1977). *Geografi budaya daerah Kalimantan Tengah (Cultural geography of the area of Central Kalimantan)* (Proyek Penelitian Dan Pencatatan Kebudayaan Daerah Departemen P & K). Retrieved from <http://repository.kemdikbud.go.id/id/eprint/8308>
- Propp, V. (1968). *Morfology of folktale*. Austin: University of Texas Press.
- Ratna, N. K. (2011). *Antropologi sastra: Peranan unsur-unsur kebudayaan dalam proses kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riwut, T. (2003). *Maneser Panatau Tatu Hiang menyelami kekayaan leluhur (Maneser Panatau Tatu Hiang and exploration of the ancestral wealth)*. Palangkaraya: Pusaka Lima.
- Riwut, T. (2007). *Kalimantan membangun alam dan kebudayaan*. Yogyakarta: NR Publishing.
- Santosa, P., & Djamari. (2015). Kajian historis komparatif cerita “Batang Garing” (Study historical comparative of story “Batang Garing”). *Kandai*, 11(2), 248–265. Retrieved from <https://ejournal.usd.ac.id/index.php/sintesis/article/view/913>
- Sims, M. C., & Stephens, M. (2005). *Living folklore: An introduction to the study of people and their traditions*. Logan: Utah State University Press.
- Sukiada, K. (2015). Sistem medis tradisional suku Dayak dalam kepercayaan Hindu Kaharingan di kota Palangkaraya, provinsi Kalimantan Tengah. *Dharmasmrti*, XIII (26), 52–67. doi: <https://doi.org/10.32795/ds.v14i27.47>
- Taum, Y. Y. (2011). *Studi sastra lisan: Sejarah, teori, metode, dan pendekatan disertai contoh penerapannya*. Yogyakarta: Lamalera.
- Trisari, A. (2021). Struktur naratif Vladimir Propp. *Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya Indonesia*, 3(1), 10–19. Retrieved from <https://journal.unpak.ac.id/index.php/salaka/article/view/3315>



The Effect of The *Probing-Prompting* Learning Model on Grammar Abilities 的 (DE), 得 (DE), 地 (DE) of Student in Mandarin Language Education 2018 at Universitas Negeri Malang

Pengaruh Model Pembelajaran *Probing-Prompting* terhadap Kemampuan Tata Bahasa 的 (De), 得 (De), 地 (De) Mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin Angkatan 2018 Universitas Negeri Malang

Chika Septya Qhomariah, Primardiana Hermilia Wijayati*, Karina Fefi Laksana Sakti

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

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

Paper received: 11-10-2021; revised: 20-12-2021; accepted: 23-12-2021

Abstract

This article is the result of research on the effect of the *Probing-Prompting* learning model on grammar abilities 的 (de), 得 (de), 地 (de) of student in Mandarin language education 2018 at Universitas Negeri Malang. The aims of this study to determine whether the *Probing-Prompting* learning model influenced students' grammatical abilities in 的 (de), 得 (de), 地 (de) and to determine student responses to the *Probing-Prompting* learning model. The data in the study were collected through pretest-posttest and questionnaire sheets with a total of respondents is 22 students who were conducted to be online and analyzed using experimental research methods which are included in quantitative research. The results showed that the *Probing-Prompting* learning model had a positive effect on grammar ability of 的 (de), 得 (de), 地 (de) and could help students become more active in the learning process and be able to understand and relate student knowledge so they could improve student learning outcomes on Mandarin language education in Universitas Negeri Malang. Student responses to the *Probing-Prompting* learning model generally very positive, indicated by an average percentage of 92.23%.

Keywords: *Probing-Prompting*; Mandarin language; particle grammar 的 (de), 得 (de), 地 (de)

Abstrak

Artikel ini merupakan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Probing-Prompting* terhadap kemampuan tata bahasa 的 (de), 得 (de), 地 (de) mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin Angkatan 2018 Universitas Negeri Malang. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Probing-Prompting* terhadap kemampuan tata bahasa kata bantu 的 (de), 得 (de), 地 (de) mahasiswa dan mengetahui respon mahasiswa terhadap model pembelajaran *Probing-Prompting*. Data dalam penelitian dikumpulkan melalui *pretest-posttest* dan lembar angket dengan jumlah responden sebanyak 22 mahasiswa yang dilakukan secara daring dan dianalisis menggunakan metode penelitian eksperimen yang termasuk dalam penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Probing-Prompting* berpengaruh positif terhadap kemampuan tata bahasa kata bantu 的 (de), 得 (de), 地 (de) dan dapat membantu mahasiswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat memahami dan mengaitkan pengetahuan mahasiswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pendidikan bahasa

Mandarin Universitas Negeri Malang. Respon mahasiswa pada model pembelajaran *Probing-Prompting* secara umum sangat positif, ditunjukkan dengan rata-rata presentase sebesar 92.23%.

Kata kunci: *Probing-Prompting*; bahasa Mandarin; tata bahasa kata bantu 的(de), 得(de), 地(de)

1. Pendahuluan

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Dalam penguasaan bahasa Mandarin, mahasiswa harus dapat menguasai keterampilan berbahasa yang didukung oleh pengetahuan tentang unsur kebahasaan. Salah satu unsur kebahasaan yang mendukung keterampilan berbahasa adalah tata bahasa. Pada proses pembelajaran suatu bahasa, kesalahan tata bahasa adalah hal yang sering ditemui. Hal ini disebabkan oleh pemahaman mengenai makna dan penggunaan kata yang kurang tepat, kurang menyeluruh atau kurangnya pengetahuan mengenai struktur kebahasaan kalimat (郭振华 *Guōzhènghuá* dalam Usadani, (2017). Dalam mempelajari tata bahasa Mandarin pembelajar sering menemukan penggunaan macam-macam kata bantu dalam kalimat, salah satunya adalah penggunaan kata bantu 的(de), 得(de), 地(de). Kata bantu 的(de), 得(de), 地(de) merupakan kata khusus yang digunakan untuk memunculkan suatu maksud atau arti tertentu (Guo Zhenhua dalam Sofia, 2019).

Thein (2019) menyatakan bahwa kata bantu 的(de), 得(de), 地(de) semua diucapkan [dǎ], dalam nada netral. Kata bantu tersebut tidak memiliki arti khusus serta tidak dapat digunakan sendiri, tetapi karakternya sangat berbeda, dan masing-masing memiliki kegunaan sendiri. Kata bantu 的(de) digunakan untuk kepemilikan setelah kata benda misalnya, “Ini ponsel saya (这个是我的手机, *Zhège shì wǒ de shǒujī*)”, 地(de) setelah atributif misalnya, “bekerja dengan keras (努力地工作, *Nǔlì de gōngzuò*)” dan 得(de) digunakan sebelum komplemen misalnya, “Dia berlari sangat cepat (他跑得很快, *Tā pǎo de hěn kuài*)”. Tiga tersebut digunakan untuk menyempurnakan kalimat (时明芝 *S. M*, 2012)

Kata bantu [dǎ] pertama yang paling banyak dipelajari adalah kata bantu 的(de), kata bantu ini adalah kata bantu yang paling umum dalam teks Mandarin. Dari ketiga kata bantu [dǎ], kata bantu 的(de) merupakan kata bantu yang paling mudah dipahami. Kata bantu 的(de) digunakan untuk menandai kepemilikan, dalam penggunaan kalimat, kata bantu 的(de) berada setelah pemilik dan sebelum hal yang dimiliki (左翠玲 *Z. C*, 2008). Kata bantu [dǎ] yang kedua adalah 得(de), kata bantu ini digunakan sebagai bagian dari berbagai pelengkap langsung. Kata bantu ini digunakan untuk menghubungkan kata kerja dan kata sifat (Yang, 2017). Kata bantu [dǎ] yang ketiga adalah 地(de), kata bantu ini paling jarang digunakan dibanding kedua kata bantu yang lain, tetapi kata bantu 地(de) cenderung sedikit lebih mudah bagi penutur bahasa asing untuk dimengerti. Kata bantu 地(de) digunakan untuk menghubungkan kata sifat dengan kata lanjutannya, biasanya kata lanjutan tersebut merupakan kata kerja (左翠玲 *Z. C*, 2008)

Menurut hasil penelitian Liana (2017), banyak mahasiswa di Sekolah Tinggi Bahasa Asing Persahabatan Internasional Asia (STBA-PIA) yang sering mengalami kesulitan dan melakukan kesalahan dalam menggunakan kata bantu 的(de), 得(de), 地(de), karena kesalahan dalam penempatan kata bantu tersebut. Hal serupa juga ditemukan peneliti saat melakukan wawancara mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. Peneliti menjabarkan hasil wawancara sebagai berikut : (1) Saat proses pembelajaran dosen menggunakan beberapa model pembelajaran misalnya, TSTS (*Two Stray Two Stay*, berdiskusi dan permainan), (2) Kendala mahasiswa dalam penggunaan tata bahasa kata bantu 的(de), 得(de), 地(de) terutama saat membuat kalimat dalam bahasa mandarin. Misalnya seperti, mahasiswa kesulitan saat akan menggunakan kata bantu 的(de) saat membuat kalimat, mahasiswa kurang memahami kapan kata bantu 得 dibaca [dǎ] dan dibaca [dài], kata bantu 地 dibaca [dǎ] dan dibaca [dì].

Berdasarkan hasil wawancara di atas, Dosen sudah menggunakan berbagai model pembelajaran, namun mahasiswa masih belum dapat menguasai materi yang disampaikan karena kata bantu 的(de), 得(de), 地(de) merupakan salah satu kata bantu yang memiliki banyak fungsi dan kegunaannya sehingga membuat mahasiswa kesulitan untuk membedakannya. Menurut Ardiyani (2015), pendidik dan mahasiswa harus banyak terlibat agar pendidik dapat memahami situasi yang melingkupi kegiatan belajar mahasiswa sehingga mahasiswa mampu menemukan berbagai pengetahuannya sendiri. Berdasarkan hal tersebut, pendidik membutuhkan model pembelajaran yang dapat melibatkan pendidik dan mahasiswa agar dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *Probing-Prompting*. Hasil penelitian Utami (2016) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Probing-Prompting* Dalam Pembelajaran Mengabstraksi Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas X SMA/MA” menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata antara prates dan pascatest kelas eksperimen. Saat prates, siswa memperoleh nilai rata-rata yang kecil, lalu peneliti menerapkan model pembelajaran *Probing-Prompting* di kelas tersebut. Perlakuan tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil pascates, karena terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata. Hal ini terjadi karena langkah-langkah yang dilakukan dalam model pembelajaran *Probing-Prompting* secara tidak langsung menyinggung aspek kognitif (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan) dan menstimulus siswa untuk berpikir kreatif.

Model pembelajaran *Probing-Prompting* adalah model pembelajaran yang menggunakan teknik dengan cara menyampaikan serangkaian pertanyaan yang bersifat membimbing dan menggali gagasan siswa sehingga dapat meningkatkan proses berpikir yang mampu menghubungkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari (Hamdani, 2011). Model pembelajaran *Probing-Prompting* dapat membantu mahasiswa lebih mudah mengingat apa yang telah mereka pelajari. Menurut Suherman (2008) terdapat dua kegiatan siswa yang saling terkait dalam pembelajaran teknik *Probing-Prompting*, yaitu kegiatan berpikir dan kegiatan fisik siswa yang berusaha mengkonstruksi wawasannya sendiri, dan kegiatan guru yang berusaha menuntun siswa dengan *probing-question* yang membutuhkan pemikiran tingkat rendah hingga tingkat tinggi.

Probing-Question merupakan pertanyaan yang bersifat menelaah untuk memperoleh jawaban yang lebih berkualitas sehingga dapat memperjelas jawaban berikutnya, akurat serta beralasan Suherman (2008:160). *Probing-Question* dapat membantu mahasiswa memahami masalah lebih mendalam hingga mencapai jawaban yang dituju. Dalam model pembelajaran *Probing-Prompting* tanya jawab dilakukan dengan cara menunjuk mahasiswa secara acak sehingga setiap mahasiswa mau tidak mau harus bersikap aktif, mahasiswa tidak bisa menghindar dari proses pembelajaran karena sewaktu-waktu mahasiswa bisa terlibat dalam proses tanya jawab Jannah (2018:14). Dalam hal ini kemungkinan suasana kelas akan menjadi tegang, namun bisa dilatih. Untuk mengurangi suasana yang tegang di kelas, dosen hendaknya memberikan pertanyaan dengan senyum ramah dan nada lembut. Untuk menghadapi jawaban mahasiswa yang salah harus tetap dihargai karena mereka sudah ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Ruseffendi, 2008).

Berdasarkan uraian di atas, terdapat kesenjangan antara teori dan fakta di lapangan. Pertama, fakta di lapangan menunjukkan bahwa Mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin Angkatan 2018 Universitas Negeri Malang banyak yang mengalami kesulitan dalam penggunaan tata bahasa 的(de), 得(de), dan 地(de) karena kurangnya penguasaan materi. Kedua model pembelajaran *Probing-Prompting* bisa menjadi salah satu solusi yang efektif untuk dosen mengatasi kesulitan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Kesenjangan antara teori dan fakta di lapangan tersebut sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Probing-Prompting* terhadap penguasaan tata bahasa kata bantu 的(de), 得(de), 地(de) mahasiswa dan mengetahui respon mahasiswa terhadap model pembelajaran *Probing-Prompting*.

2. Metode

Dalam penelitian ini, rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yang termasuk dalam penelitian kuantitatif. Berdasarkan tingkat kedalaman analisis, jenis penelitian ini termasuk ke dalam penelitian *pre-experiment (nondesign)* karena tidak adanya variabel kontrol. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One-group pretest-posttest design*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa prodi pendidikan bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang berjumlah 229 mahasiswa. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian yaitu mahasiswa pendidikan bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang angkatan 2018 berjumlah 45 mahasiswa yang terdiri dari 2 offering dengan rincian 23 mahasiswa di offering A dan 22 mahasiswa di offering B. Peneliti menetapkan mahasiswa angkatan 2018 sebagai sampel karena mahasiswa angkatan 2018 telah menempuh mata kuliah tata bahasa. Dengan penilaian dan kriteria yang dibuat peneliti, maka sampel dari penelitian eksperimen ini adalah mahasiswa offering B.

Prosedur eksperimen dalam penelitian terdiri dari 3 tahapan, yaitu; (1) tahap persiapan yang terdiri dari merancang penelitian pembelajaran, pembuatan instrumen serta bahan ajar dan proses validasi instrumen; (2) tahap pelaksanaan yang pembelajaran dan pengumpulan data yang terdiri dari menentukan kelas eksperimen, pemberian *pretest* dengan materi yang akan di sampaikan, pemberian perlakuan berupa model *Probing-Prompting* dalam kelas eksperimen dan pemberian *posttest*; (3) Tahap Akhir yang terdiri dari melakukan pengelolaan

hasil *pretest* dan *posttest*, melakukan uji hipotesis berupa uji t dan melakukan analisis hasil data penelitian dan pembahasan hasil penelitian serta menarik kesimpulan dan saran.

Variabel pada penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas berupa model pembelajaran *Probing-Prompting*. *Probing-Prompting* merupakan sebuah proses bantuan yang diberikan untuk memberikan perubahan variabel lain dan variabel terikat berupa kemampuan tata bahasa kata bantu 的(*de*), 得(*de*), 地(*de*). Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Malang pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 pada mahasiswa pendidikan bahasa Mandarin angkatan 2018. Penelitian ini dilakukan selama 6 kali pertemuan dengan menggunakan aplikasi *zoom*. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, mencakup *pretest* yang dilakukan pada pertemuan pertama dan *posttest* yang dilakukan pada pertemuan terakhir. Pada pertemuan kedua hingga kelima peneliti memberikan perlakuan penerapan model pembelajaran *Probing-Prompting*. Dalam masa pandemi ini data dikumpulkan dengan pemberian soal *pretest* yang diberikan pada pertemuan pertama dan *posttest* yang diberikan pada pertemuan terakhir, soal test dikerjakan melalui aplikasi *quizizz* dan linknya disebarluaskan melalui aplikasi *whatsapp*.

Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar tes dan lembar angket. Lembar tes untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Probing-Prompting* terhadap kemampuan tata bahasa kata bantu 的(*de*), 得(*de*), 地(*de*) mahasiswa dan instrumen lembar angket untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap model pembelajaran *Probing-Prompting*. Lembar tes yang berjumlah 25 soal untuk *pretest* dan *posttest*, sedangkan untuk lembar angket yang diberikan pada mahasiswa berisi pertanyaan mengenai respons mahasiswa saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Probing-Prompting* dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda maupun *check list*, dengan jawaban yang dibuat skor tertinggi (setuju) satu dan terendah (tidak setuju) nol dengan cara memberikan tanda *checklist* pada kolom yang sesuai.

Dalam penelitian ini, uji validitas yang digunakan adalah validitas isi yang dilakukan dengan cara pengujian soal tes berdasarkan pertimbangan dan penilaian para ahli serta angket mengenai pengaruh model pembelajaran *Probing-Prompting* yang disusun berdasarkan sintaks pembelajaran *Probing-Prompting*. Uji ini dilakukan dengan cara memberikan lembar validasi kepada validator dan dilakukan sebelum diberikan kepada responden.

Pengujian terhadap hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh model pembelajaran *Probing-Prompting* dilakukan menggunakan uji-t dengan penentuan pengambilan keputusan hipotesis pertama sebagai berikut:

(H_a) = model pembelajaran *Probing-Prompting* berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan tata bahasa 的(*de*), 得(*de*), 地(*de*) mahasiswa pendidikan bahasa Mandarin angkatan 2018 Universitas Negeri Malang.

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut disajikan paparan data dari pengaruh model pembelajaran *Probing-Prompting* terhadap kemampuan tata bahasa mahasiswa. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Negeri Malang Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2018 *offering* B yang berjumlah 22 mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 kali pertemuan dan dilakukan via *zoom*. Penelitian dilaksanakan 2 kali selama satu minggu, setiap hari senin

dan Kamis yang dimulai pada hari Kamis, tanggal 26 November 2020 dan diakhiri pada hari Senin, tanggal 14 Desember 2020. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan pretest terlebih dahulu untuk mengukur tingkat kemampuan mahasiswa lalu memperkenalkan model pembelajaran *Probing-Prompting* pada pertemuan kedua sampai kelima. Pada pertemuan terakhir peneliti memberikan *posttest* dan pengisian lembar angket. Setelah data dari penelitian terkumpul, kemudian data tersebut dianalisis dengan penelitian kuantitatif. Berikut paparan data dari hasil penelitian.

3.1 Data Penelitian Model Pembelajaran *Probing-Prompting*

Data pada penelitian ini meliputi data *pretest*, *posttest* dan data angket respons mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran *Probing-Prompting*.

Data Pretest (Pertemuan Pertama)

Pada pertemuan pertama mahasiswa mengerjakan test awal (*pretets*) yang berisi 25 soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa terhadap tata bahasa 的(*de*), 得(*de*), 地(*de*). Instrumen tes kemampuan tata bahasa yang digunakan untuk mengukur kemampuan tata bahasa mahasiswa pendidikan bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang berupa tes pilihan ganda yang telah divalidasi oleh dosen ahli. Berikut hasil data pretest yang diberikan di awal pertemuan.

Tabel 1. Data nilai *pretest*

Deskripsi statistik				
	Jumlah Mahasiswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata
<i>Pretest</i>	22	24	84	61,82

Pelaksanaan Probing-Prompting

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Probing-Prompting* yang bertujuan untuk memotivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran serta dapat membantu mahasiswa lebih memahami materi yang diajarkan. Pemberlakuan model pembelajaran *Probing-Prompting* diberikan pada pertemuan kedua sampai pertemuan kelima. Pelaksanaan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Probing-Prompting* dijabarkan di bawah ini.

(1) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua mahasiswa mulai menerima perlakuan model pembelajaran *Probing-Prompting*, dalam proses pembelajaran mahasiswa terbagi menjadi 7 kelompok dan masing-masing kelompok menganalisis kalimat yang disusun dengan tata bahasa kata bantu 的(*de*) dengan cara membedah dan menentukan kalimat tersebut sesuai dengan tata bahasa yang benar dengan waktu yang telah ditentukan. Setelah mahasiswa selesai mengerjakan, setiap kelompok mempresentasikan hasil dari diskusi dan mahasiswa lain memberikan tanggapan berupa pernyataan dan pertanyaan terkait materi. Pada pertemuan ini, kelas berjalan dengan lancar karena mahasiswa dapat menjawab pertanyaan berupa penggunaan kata bantu 的(*de*) dalam kalimat dengan benar dan hasil diskusi menunjukkan bahwa

mahasiswa dapat menggunakan kata bantu 的(de) sesuai dengan fungsinya sehingga diskusi tersebut disetujui oleh semua mahasiswa.

(2) Pertemuan Ketiga

Pemberian perlakuan model pembelajaran *Probing-Prompting* pada pertemuan ketiga mahasiswa menerima materi berupa kata bantu kata bantu 得(de). Dalam pertemuan ini mahasiswa masih dibagi menjadi 7 kelompok, setiap kelompok mengerjakan soal menganalisis kalimat dengan cara membedah dan menentukan kalimat tersebut sesuai dengan susunan kalimat yang benar menggunakan S+V(kata kerja) + 得(de)+Adj (kata sifat) dan waktu yang telah ditentukan yaitu 10 menit. Setelah mahasiswa selesai mengerjakan, setiap kelompok mempresentasikan hasil dari diskusi dan mahasiswa lain memberikan tanggapan. Saat proses diskusi berlangsung terjadi beberapa perbedaan pendapat antar mahasiswa dikarenakan pengucapan dan peletakan kata bantu 得(de) yang salah, selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan susulan dengan memberikan contoh kalimat lain dengan menggunakan kata bantu 得(de) yang benar seperti (唱得很好听(Chàng dé hěn hǎotīng)。画得很美(Huà dé hěn měi)。

Berdasarkan kalimat tersebut, kata bantu 得(de) terletak dimana?) untuk memancing dan mengarahkan mahasiswa untuk mendapatkan jawaban yang tepat kemudian memberikan kesimpulan tentang materi tersebut dan memberitahu mahasiswa bagaimana cara penggunaan kata bantu 得(de) sesuai susunan yang tepat. Pada pertemuan ketiga, 18 dari 22 mahasiswa masih belum memahami kata bantu 得(de) dengan baik serta masih belum memahami cara penggunaannya. Kata bantu 得(de) sendiri memiliki banyak makna, biasanya digunakan untuk pelengkap, penghubung, penekanan kalimat dan lain-lain, jadi penggunaannya dalam sebuah kalimat harus memperhatikan konteks dan kata bantu 得(de) juga bisa di baca (děi). Hal inilah yang membuat mahasiswa kesulitan.

(3) Pertemuan Keempat

Pemberian perlakuan model pembelajaran *Probing-Prompting* pada pertemuan keempat mahasiswa menerima materi kata bantu 地(de). setiap kelompok mengerjakan soal menganalisis kalimat dengan cara membedah dan menentukan kalimat tersebut sesuai dengan tata bahasa yang benar dengan waktu yang telah ditentukan. Setelah mahasiswa selesai mengerjakan, setiap kelompok mempresentasikan hasil dari diskusi dan mahasiswa lain memberikan tanggapan. Saat proses diskusi berlangsung banyak terjadi perbedaan pendapat antar mahasiswa, karena mahasiswa tidak memahami penggunaan kata bantu 地(de). Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan susulan untuk memancing dan mengarahkan mahasiswa untuk mendapatkan jawaban yang tepat, misalnya, (你受伤了, 生气地嚷道。(Nǐ shòushāngle, shēngqì de rǎng dào.) Berdasarkan kalimat tersebut, kata bantu 地(de) terletak dimana?), kemudian memberikan kesimpulan mengenai pengertian kata bantu 地(de) kapan dibaca (de) dan kapan di baca (di) serta cara penggunaannya yang benar berdasarkan tata bahasa yang tepat, yaitu Kata Sifat + 地(de) + Kata Kerja. Kata bantu 地(de) sendiri merupakan kata bantu yang tergolong sulit dan jarang digunakan namun juga merupakan kata bantu yang

sangat penting untuk dipahami. Kata bantu 地(de) sendiri juga memiliki banyak makna dan terkadang juga di baca (di). Hal tersebut yang membuat mahasiswa mengalami kesulitan dalam menggunakan kata bantu 地(de).

(4) Pertemuan Kelima

Pemberian perlakuan model pembelajaran *Probing-Prompting* pada pertemuan kelima mahasiswa menerima materi dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi terkait kata bantu 的(de), 得(de), 地(de), dalam pertemuan ini mahasiswa akan belajar bagaimana menggunakan ketiga kata bantu tersebut secara bersamaan dalam sebuah karangan cerita singkat. Dalam pertemuan ini mahasiswa dibagi menjadi 4 kelompok karena tingkat kesulitan soal yang diberikan peneliti lebih tinggi dari pertemuan sebelumnya, pembagian kelompok dilakukan secara acak menggunakan bantuan generator kelompok acak. Masing masing kelompok melengkapi kalimat rumpang dari sebuah karangan yang didalamnya berisi materi 的(de), 得(de), 地(de) dengan tema 'liburan' yang terdiri dari 200 kata. Setiap kelompok akan mempresentasikan hasil dari diskusi dan mahasiswa lain memberikan tanggapan. Saat proses berdiskusi berlangsung masih ada 5 mahasiswa yang belum memahami cara penggunaan kata bantu 得(de) dan 地(de) dengan baik, hal ini dapat diketahui saat kelima mahasiswa tersebut memberikan tanggapan yang kurang sesuai dengan materi. Tanggapan tersebut berupa salah penempatan dan persepsi dalam penggunaan kata bantu 得(de) dan 地(de). Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan susulan untuk memancing dan mengarahkan mahasiswa untuk mendapatkan jawaban yang tepat mengenai materi 的(de), 得(de), 地(de) seperti, (“我在图书馆的时候丢了两本漫画。第二天, 我看到安娜带了一本和我一样的漫画。你怎么有这部漫画呢? 然后她给我解释, 她解释得很清楚。Wǒ zài túshū guǎn de shíhòu diūle liǎng běn mànhuà. Dì èr tiān, wǒ kàn dào ānnà dài le yī běn hé wǒ yīyàng de mànhuà. Wǒ hàoqí de wèn, Nǐ zěnmē yǒu zhè bù mànhuà ne? Ránhòu tā gěi wǒ jiěshì, tā jiěshì dé hěn qīngchǔ. Aku kehilangan dua komik saat berada di perpustakaan. Besoknya, aku melihat Anna membawa komik yang mirip seperti milikku. Aku bertanya dengan penasaran, darimana kamu mendapatkan komik ini? Kemudian dia menjelaskan padaku, dia menjelaskan dengan sangat jelas.” Apa arti dari kalimat tersebut? Ada berapa (de) dalam kalimat tersebut? Bagaimana cara kalian membedakan penggunaan kata bantu (de) dalam setiap kalimat? Bagaimana kalian tahu bahwa 一样的漫画 adalah (de) untuk kepemilikan? Mengapa 好奇地问 menggunakan kata bantu (de) ketiga dan bukan kata bantu (de) pertama? Bagaimana kalian tahu bahwa 她解释得很清楚 menggunakan kata bantu (de) kedua?). Selanjutnya, peneliti memberikan kesimpulan sebagai penguat untuk memastikan bahwa materi yang diajarkan kepada mahasiswa telah tercapai, mahasiswa dapat dikatakan telah memahami materi yang ingin dicapai dengan cara mahasiswa memberi tanggapan sesuai dengan materi dan tidak ada lagi perbedaan pendapat, serta mahasiswa mampu menggunakan kata bantu 的(de), 得(de), 地(de) berdasarkan tata bahasa yang benar.

Data Posttest (Pertemuan Terakhir)

Pada pertemuan terakhir mahasiswa mengerjakan test akhir (*posttest*) yang berisi 25 soal pilihan ganda untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif mahasiswa level 2 dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan dan bertujuan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa terhadap tata bahasa kata bantu 的(*de*), 得(*de*), 地(*de*). Berikut hasil data mahasiswa diberikan di akhir pertemuan.

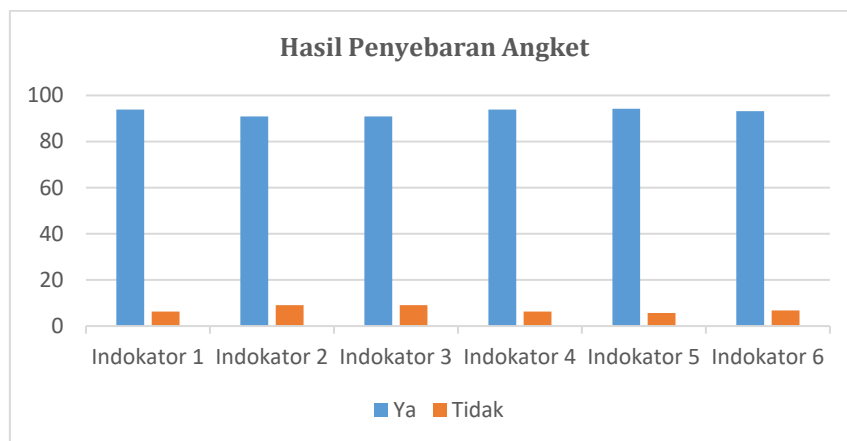
Tabel 2. Data nilai *posttest*

	Deskripsi statistic			
	Jumlah Mahasiswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata
<i>Posttest</i>	22	52	96	73,10

Berdasarkan hasil *pretets* dan *posttest* diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 61,82, sedangkan nilai *posttest* rata-rata kelas eksperimen adalah 73,10. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*.

Tanggapan Responden Terhadap Lembar Angket

Penyebaran angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap model pembelajaran *Probing-Prompting* terhadap kemampuan tata bahasa kata bantu 的(*de*), 得(*de*), 地(*de*) mahasiswa. Data pengisian angket mahasiswa terhadap model pembelajaran *Probing-Prompting* tersaji dalam Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Hasil Penyebaran Angket

Berdasarkan pendekataan kuantitatif dengan skala *Guttman* rentang skala presentase menunjukkan 50% sampai 100% sehingga disimpulkan bahwa hasil penyebaran angket adalah “mendekati setuju”. Respon mahasiswa secara umum cenderung setuju dengan penerapan model pembelajaran *Probing-Prompting*. Model pembelajaran *Probing-Prompting* membantu mahasiswa menghilangkan rasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung serta membuat mahasiswa lebih termotivasi dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Setiap mahasiswa menjadi lebih aktif dan lebih berkonsentrasi mengikuti pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan peneliti untuk menggali gagasan mahasiswa membantu mahasiswa mampu memahami dan mengaitkan pengetahuan mahasiswa sehingga

dapat mengembangkan hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *probing-promting* berpengaruh positif terhadap kemampuan tata bahasa kata bantu 的(*de*), 得(*de*), 地(*de*) mahasiswa pendidikan bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang, sehingga model pembelajaran *probing-promting* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Saat pertama kali diberikan perlakuan model pembelajaran *Probing-Prompting* 16 dari 22 mahasiswa telah memahami kata bantu 的(*de*), tata bahasa kata bantu 的(*de*) merupakan kata bantu yang paling mudah. Bahkan sebelum mendapatkan materi terkait kata bantu 的(*de*), tanpa di sadari mahasiswa telah menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Zhu Qingming (dalam Thein, 2019) menganalisis penggunaan artikel struktural (的, 地, 得) dan kata bantu 的(*de*) adalah kata bantu yang umum digunakan dalam bahasa Mandarin. Dalam pertemuan berikutnya, mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam penggunaan kata bantu 得(*de*) dan 地(*de*) karena kedua kata bantu tersebut memiliki banyak fungsi dan penggunaannya serta kosa kata dari pasangan kata bantu tersebut termasuk kosa kata dengan level yang lebih tinggi. Menurut Thein (2019) kata bantu 地(*de*) lebih jarang digunakan dalam tambahan adverbial restriktif tetapi lebih sering digunakan dalam memodifikasi, sehingga tidak banyak mahasiswa yang mengetahui kegunaannya. Untuk kata bantu 得(*de*), An (2013) mengemukakan bahwa penggunaan kata bantu tersebut lebih kompleks dan ada banyak kasus khusus mengenai fungsi penggunaannya, sehingga sering kali membuat mahasiswa yang mempelajarinya bingung.

Dalam hal ini, struktur kosa kata, frasa atau kalimat dikombinasikan menjadi lebih mudah agar mahasiswa bisa lebih memahami penggunaan kata bantu 得(*de*) dan 地(*de*) sesuai dengan kebutuhan, selangkah demi langkah, dari tingkat dasar hingga ke tingkat yang lebih tinggi. Selain itu, pada awal-awal diberikan perlakuan *Probing-Prompting* suasana kelas sedikit tegang dan mahasiswa masih malu bertanya dan belum berani mengemukakan pendapat. Hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran *Probing-Prompting* tanya jawab dilaksanakan dengan cara mahasiswa ditunjuk secara acak oleh peneliti. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Jannah (2018), dalam model pembelajaran *Probing-Prompting* tanya jawab dilakukan dengan menunjuk mahasiswa secara acak sehingga setiap mahasiswa mau tidak mau harus bersikap aktif, mahasiswa tidak dapat bisa menghindari dari proses pembelajaran karena sewaktu-waktu mahasiswa bisa terlibat dalam proses tanya jawab. Untuk mengurangi kondisi yang tegang di kelas tersebut, dalam penelitian Ruseffendi (2008) mengemukakan bahwa dosen hendaknya memberikan pertanyaan dengan senyum ramah dan nada lembut. Untuk menghadapi jawaban mahasiswa yang salah harus tetap dihargai karena mereka sudah ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Bersumber pada hasil pemantauan saat proses pembelajaran berlangsung, setelah 2 kali mahasiswa mendapat perlakuan *Probing-Prompting* mahasiswa kian aktif bertanya dan berani menyampaikan informasi yang telah diperolehnya. Perihal tersebut sesuai dengan pendapat Suyatno (2009) bahwa teknik *Probing-Prompting* memberikan motivasi untuk aktif dalam membangun dan menguasai materi yang dipelajari melalui proses berpikir secara

mandiri atau secara kerja kelompok. Perhatian mahasiswa terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari cenderung lebih fokus karena mahasiswa harus selalu mempersiapkan jawaban dan harus siap jika tiba-tiba ditunjuk oleh peneliti. Dalam hal ini, tercapainya kompetensi ditunjukkan dengan membandingkan nilai hasil belajar mahasiswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemberian perlakuan model pembelajaran *Probing-Prompting*. Nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest* dengan perbedaan nilai rata-rata selisih 11,28. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (dalam Lembang, Ardiyani, & Muyassaroh, 2020) model pembelajaran dikatakan efektif apabila nilai mahasiswa awal menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai belajar setelah pemberian perlakuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah pemberian perlakuan model pembelajaran *Probing-Prompting* yang sesuai dengan pendapat Mutmaininah, Ali, dan Napitupulu (2014), *Probing-Prompting* dapat memotivasi mahasiswa agar terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan membangun pengetahuannya sendiri.

Dalam pelaksanaan penelitian, ditemukan beberapa kelebihan dari pelaksanaan pembelajaran *Probing-Prompting*. Kelebihan dari pembelajaran ini adalah tidak perlu memberikan penjelasan, melainkan cukup menstimulus mahasiswa untuk menemukan konsep secara mandiri melalui diskusi dan tanya jawab, hal ini dapat memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga peneliti dapat menjelaskan kembali. Perbedaan pendapat antara mahasiswa dapat diarahkan pada suatu diskusi, selain itu hal ini dapat mengembangkan keberanian dan keterampilan mahasiswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat. Pertanyaan-pertanyaan terarah (*prompting-questions*) yang diajukan dalam model pembelajaran dapat menuntun mahasiswa terhadap materi yang ingin dicapai, perhatian mahasiswa saat proses pembelajaran berlangsung cenderung lebih fokus karena mahasiswa harus selalu mempersiapkan jawaban. Selain menemui beberapa kelebihan, juga ditemukan beberapa kendala, pada awal-awal diberikan perlakuan *Probing-Prompting* banyak mahasiswa yang merasa takut, dan suasana menjadi tegang. Selain itu, sulit membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berfikir serta mudah dimengerti oleh mahasiswa, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan serta mahasiswa yang ditunjuk perlu direncanakan sebelum pembelajaran. Pada saat kegiatan diskusi berlangsung, waktu sering terbuang karena dua sampai tiga mahasiswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan. Jumlah mahasiswa yang banyak dan waktu yang sedikit membuat peneliti tidak memiliki cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap mahasiswa.

Respon mahasiswa terhadap model pembelajaran *Probing-Prompting* menunjukkan bahwa secara keseluruhan mendapatkan respon yang positif. Berdasarkan hasil pengisian angket oleh mahasiswa, mahasiswa memberi tanggapan yang sangat kuat pada setiap nomor pertanyaan dengan jawaban pilihan "Ya". Model pembelajaran *Probing-Prompting* membantu mahasiswa menghilangkan rasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung serta membuat mahasiswa lebih termotivasi dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Setiap mahasiswa menjadi lebih aktif dan lebih berkonsentrasi mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suyatno (2009) yang mengatakan bahwa teknik *Probing-Prompting* memberikan motivasi untuk aktif dalam meningkatkan dan menguasai materi yang dipelajari melalui proses berpikir secara mandiri atau secara kerja kelompok.

Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan peneliti untuk menggali gagasan mahasiswa membantu mahasiswa mampu memahami dan mengaitkan pengetahuan mahasiswa sehingga

dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang sesuai dengan pendapat Hamdani (2011) yang menyatakan bahwa serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali gagasan mahasiswa dalam teknik pembelajaran *Probing-Prompting* dapat melejitkan proses berpikir yang mampu mengaitkan pengetahuan dan pengalaman mahasiswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Mahasiswa secara umum menyetujui bahwa model pembelajaran *probing- prompting* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan respons sangat positif sebesar 95,4%. Perihal ini juga terbukti dari hasil belajar mahasiswa yang meningkat setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *probing- prompting*. Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran *probing- prompting* efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran *probing- prompting* mahasiswa tidak hanya dilatih untuk berani bertanya tetapi juga dapat menyampaikan pengetahuan yang diperolehnya dan menggali pengetahuannya sendiri.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *probing-prompting* berpengaruh positif terhadap kemampuan tata bahasa kata bantu 的(de), 得(de), 地(de) mahasiswa pendidikan bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. Hal tersebut diketahui berdasarkan rata-rata nilai yang menunjukkan nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai *pretest* kelas eksperimen dengan selisih 11,28. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan pada kelas eksperimen dari *pretest* hingga *posttest*. Terkait respon mahasiswa pada model pembelajaran *Probing-Prompting* secara umum juga sangat positif, hal ini ditunjukkan dengan rata-rata presentase sebesar 92.23%.

Model pembelajaran *Probing-Prompting* dapat membantu mahasiswa sehingga menjadi lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran, *berani bertanya serta* mampu memahami dan mengaitkan pengetahuan mahasiswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Model pembelajaran *Probing-Prompting* efektif terhadap kemampuan tata bahasa kata bantu 的(de), 得(de), 地(de) mahasiswa pendidikan bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. Model pembelajaran *Probing-Prompting* dapat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan tata bahasa mandarin kata bantu 的(de), 得(de), 地(de).

Daftar Rujukan

- An, L. (2013). General error analysis and teaching mode reform in Chinese grammar teaching-with students majored in Chinese language of Yili Normal University as an example. *Proceedings of the 2013 International Conference on Applied Social Science Research (ICASSR-2013)*. doi: <https://doi.org/10.2991/icassr.2013.18>
- Ardiyani, D. K. (2015). *Metode dalam pembelajaran yang humanis: Belajar alami dan amalkan*. Malang: Penerbit AMQ. Retrieved from <http://jerman.sastra.um.ac.id/en/metode-dalam-pembelajaran-bahasa-asing-yang-humanis-belajar-alami-dan-amalkan/>
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Jannah, U. (2018). *Penerapan pembelajaran Probing-Prompting untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI di MA Tarbiyatut Tholabah Lamongan* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Lembang, Y. C., Ardiyani, D. K., & Muyassaroh, L. U. (2020). Efektivitas model pembelajaran Information Gap Activity Normalism (IG-AN) terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas X SMA. *JoLLA*, 1(3) 356–368. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i32021p356-368>

- Liana, S. (2017). *Kesalahan penggunaan kata bantu struktural “De(的)” mahasiswa STBA PA Medan* (Sekolah Tinggi Bahasa Asing Persahabatan Internasional Asia, Medan). Retrieved from <https://stbapia.ac.id/wp-content/uploads/2017/01/Contoh-Jurnal-Sherly-Liana-NEW.pdf>
- Mutmaininah, S., Ali, M., & Napitupulu, N. D. (2014). Penerapan teknik pembelajaran *Probing-Prompting* untuk meningkatkan hasil belajar Fisika pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri I Banawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online*, 2(1), 38–43. Retrieved from <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/EPFT/article/view/2767>
- Sofia, I. (2019). *Pengembangan media permainan monopoli kartu untuk melatih tata bahasa Mandarin siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batu* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Suherman, E. (2008). Model belajar dan pembelajaran berorientasi kompetensi siswa. *Educare*, 5(2), 1–31. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/62>
- Suyatno. (2009). *Menjelajah pembelajaran inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Thein, C. M. S. (2019). A comparative study of Chinese structural particles “的, 地 and 得” with their corresponding Myanmar expressions. *Mandalay University of Foreign Languages Research Journal* 2019, 10(1), 9–21. Retrieved from <https://www.mufl.edu.mm/images/pdf/Research2019/2019ChoMarSoeThein9-21.pdf>
- Usadani, G. B. (2017). *Kesalahan penggunaan kata bersinonim 合 dan 适合 oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin 2016* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Utami, D. (2016). Penerapan model pembelajaran *probing prompting* dalam pembelajaran mengabstraksi teks negosiasi pada siswa kelas SMA/MA. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(2), 151–158. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/rbsps/article/view/8978>
- Yang, D. (2017). *About Division and Mergence of “De(的)” “De(地)” and “De(得)”*. Retrieved from http://en.cnki.com.cn/article_en/cjfd_total-hwhw201703005.htm
- 左翠玲 . Z. C. (2008). 试析 “ 的 、 地 、 得 ” 在文章中的使用 . <http://cbkx.whu.edu.cn/jwk3/cbkx/cn/abstract/abstract182.html>
- 时明芝 S. M. (2012). “ 的 、 地 、 得 ” 的用法 , 山东财经大学学报 . Retrieved from <https://journal.sdufe.edu.cn/info/1008/1063.htm>

Design of “Raishin Apparel” Brand Promotional Media to Expand Market Targets

Perancangan Media Promosi *Brand* “Raishin Apparel” untuk Memperluas Target Pasar

Moch. Yurianza Irawan, Pujiyanto*, Joni Agung Sudarmanto

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

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

Paper received: 22-11-2021; revised: 19-12-2021; accepted: 23-12-2021

Abstract

Raishin Apparel is a new brand in the field of fashion or clothing with the theme of acculturating Indonesian culture with Japanese culture, which has a specific target market that greatly affects sales power, with this problem an effective promotional media is needed to solve the problem. The selection and use of effective promotional media and promotional content can influence the previously specific target market to become general or broader so that it has a positive impact on sales. Therefore, online promotion media was chosen because it has a broad reach, is easily accessible, and has many options in delivering promotional content. With the choice of online promotion media, this design uses the Design Thinking method by David Kelley and Tim Brown which consists of five stages namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test by considering online technology factors, and interactions with potential consumers so as to produce promotional media that aims to expand the target market, highlight product characteristics, and strengthen brand awareness, thereby helping to increase sales and brand recognition of Raishin Apparel.

Keyword: promotion media; design thinking; online promotion media

Abstrak

Raishin Apparel merupakan *brand* baru dibidang fesyen atau pakaian yang mengangkat tema akulturasi budaya Indonesia dengan budaya jepang, yang memiliki target pasar yang spesifik sehingga sangat mempengaruhi daya penjualan, dengan permasalahan tersebut media promosi yang efektif dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Pemilihan dan penggunaan media promosi dan konten promosi yang efektif dapat mempengaruhi target pasar yang sebelumnya spesifik menjadi umum atau lebih luas sehingga berdampak positif dalam penjualan. Oleh sebab itu media promosi *online* dipilih karena memiliki jangkauan yang luas, mudah diakses, dan memiliki banyak pilihan dalam menyampaikan konten promosi. Dengan dipilihnya media promosi *online* maka perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* oleh David Kelley dan Tim Brown yang terdiri dari lima tahapan yakni *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* dengan mempertimbangkan faktor teknologi *online*, dan interaksi pada calon konsumen sehingga menghasilkan media promosi yang bertujuan untuk memperluas target pasar, menonjolkan ciri khas produk, dan memperkuat *brand awereness*, sehingga membantu meningkatkan penjualan dan *brand recognition* dari Raishin Apparel.

Kata kunci: media promosi; *design thinking*; media promosi *online*

1. Pendahuluan

Pada saat ini *trend fashion* memiliki berbagai macam jenis yang sesuai dengan kebutuhan dan minat para konsumen. Mulai dari brand lokal dan brand internasional saling bersaing dalam mempromosikan produknya. Suatu kegiatan promosi dari brand sangat menentukan keberhasilan penjualan, apabila promosi yang dilakukan sukses kemungkinan besar selain brand tersebut akan naik, menimbulkan keuntungan yang tinggi, bahkan memperluas target pasar dari sebelumnya.

Pada bidang fesyen dengan adanya berbagai macam jenis *trend fashion* menyebabkan banyaknya usaha dibidang aparel dan konveksi karena adanya peluang besar. Terbukti dari data hasil riset dari BeKraf dalam bukunya “infografis sebaran pelaku ekonomi kreatif” tahun 2019 hampir di seluruh Indonesia pelaku ekonomi kreatif pada di bidang fashion memperingkat nomor dua setelah nomor satu pada bidang kuliner (Badan Ekonomi Kreatif, 2019).

“Raishin Apparel” merupakan *brand fashion* yang berfokus pada *trend fashion* dengan tema akulturasi budaya lokal Indonesia dengan budaya jepang yang menghasilkan gaya yang unik sebagai pembeda dengan *brand* aparel lainnya, yakni memadukan gaya ilustrasi tradisional Jepang dengan konten-konten budaya lokal yang diterapkan pada desain aparel. Pada saat ini Raishin Apparel masih memproduksi berupa kaos dan *totebag*, yang kemudian akan dikembangkan lagi ke produk pakaian yang bernuansa Jepang tetapi tetap menggunakan konten budaya lokal seperti jaket bomber sukajan, kimono modern . Dengan tema yang diangkat oleh Raishin Apparel eksklusif maka berdampak dengan target pasar yang spesifik, hanya konsumen yang mengerti atau gemar dengan tema tersebut.

Permasalahan tersebut solusi yang tepat adalah dengan menggunakan media promosi. Media promosi adalah salah satu elemen bauran pemasaran yang berfokus pada upaya memberikan informasi, membujuk, dan mengingatkan kembali konsumen akan brand dan produk perusahaan (Tjiptono, 2015). dengan definisi tersebut yang dapat disimpulkan media promosi sangat memengaruhi jangkauan atau target pasar sebagai tujuannya.

Teknologi sekarang media promosi berkembang menjadi berbagai macam, salah satunya media promosi *online*. Media promosi *online* merupakan salah satu bentuk dari *internet marketing*. Menurut Mohammed, Fisher, Jaworski, dan Paddison (2004) dalam bukunya *Internet Marketing*, mendefinisikan *internet marketing* merupakan proses dalam membangun dan mempertahankan *customer relationship* melalui aktivitas *online* yang berupa pertukaran ide, produk, jasa yang dapat memenuhi kepuasan konsumen atau pelanggan. Berdasarkan pengertian tersebut media promosi *online* yang merupakan salah satu cara *internet marketing* yang dapat memperluas calon konsumen atau target pasar.

Media promosi *online* yang akan dirancang berfokus pada media promosi *online* melalui sosial media. Sosial media dipilih dikarenakan jangkauannya yang luas dan banyak yang menggunakan. Menurut media asal inggris *We Are Social*. Bekerja sama dengan Hootsuite, keduanya merilis laporan “*Digital 2021: The Latest Insights Into The State of Digital*” yang diterbitkan pada 11 Februari 2021. Dari total penduduk Indonesia sebanyak 274,9 juta jiwa, 170 juta jiwa merupakan pengguna aktif sosial media. Yang artinya, 61,8 persen dari total populasi di Indonesia merupakan pengguna sosial media pada Januari 2021 (We Are Social, 2021). Dengan begitu dipilihnya sosial media sebagai media promosi online berbanding lurus dengan tujuan perancangan ini.

Media utama yang akan dirancang adalah konten sosial media yang juga dipakai pada konten *e-commerce* termasuk konten yang akan diiklankan, desain katalog yang berupa cetak dan *online*, *x-banner*, *booth*, dan *banner* untuk kepentingan *event offline*, dan yang terakhir desain kartu nama. Untuk media pendukung akan dirancangnya desain *packaging*, brosur sebagai pelengkap *packaging*.

Perancangan media promosi *online* Raishin Apparel bertujuan untuk menonjolkan ciri khas produk atau tema dari produk Raishin Apparel yang unik, serta meningkatkan *brand*

awereness dikarenakan *brand* tersebut masih baru, dan memperluas target pasar yang awalnya sepesifik dengan komunitas tertentu menjadi lebih umum untuk meningkatkan penjualan Raishin Apparel.

2. Metode

Teknik Pengumpulan data yang digunakan merupakan teknik pengumpulan data kualitatif, karena dengan mendapat data mentah atau asli tanpa dirubah, memungkinkan untuk disimpulkan menjadi suatu permasalahan yang tepat dan sesuai. Menurut Bogdan dan Taylor (Bogdan & Taylor, 1984) data kualitatif yang berbentuk deskriptif adalah data yang berupa kata atau kalimat lisan atau tulisan tentang tingkah laku manusia yang dapat dicermati atau diamati. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer didapat dengan cara mencari informasi dari pihak yang bersangkutan secara langsung. Sedangkan data sekunder didapatkan secara tidak langsung, yakni dengan mencari informasi melalui dokumentasi. Adapun penjelasan dari masing-masing metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

(1) Wawancara

Wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur kepada salah satu pemilik dari *brand* “Raishin Apparel” pada 7 September 2021 guna mendapatkan informasi terkait brand tersebut dan juga permasalahan yang dihadapi.

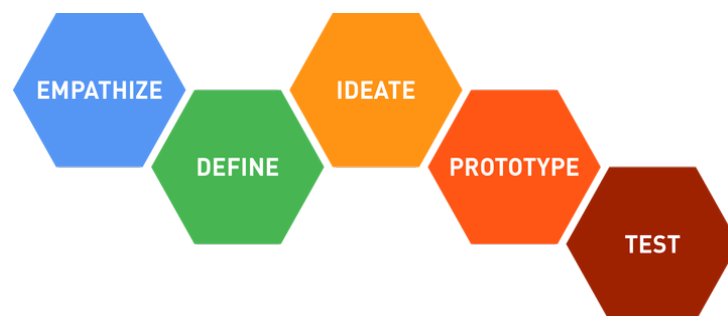
(2) Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mencari informasi dengan membagi angket berisi pertanyaan mengenai media promosi online yang diinginkan oleh calon konsumen atau audien dari “Raishin Apparel”. Angket dibuat dengan google form dan disebar melalui kontak pemilik Raishin Apparel yang biasa melakukan promosi produknya, dan berhasil diisi oleh 48 orang.

(3) Dokumen dan pustaka

Dokumentasi menjadi pendukung kelengkapan informasi seperti data berupa gambar atau foto yang berkaitan dengan “Raishin Apparel”. Sedangkan pustaka digunakan untuk sebagai pendukung data terkait ilmu-ilmu yang berhubungan dengan media promosi *online*.

Metode yang dipilih dalam perancangan media promosi Raishin Apparel adalah metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* adalah metode yang digunakan untuk menemukan solusi kreatif yang berfokus pada interaksi manusia yang dapat diterapkan pada klien dengan audien atau calon konsumen (Kelley & Brown, 2018).



Gambar 1. Metode *Design Thinking*

Terdapat 5 tahapan dalam metode design thinking seperti yang di tampilkan pada Gambar 1 yaitu:

(1) *Empathize*

Pada tahapan ini penulis melakukan pencarian data dan informasi dengan masalah yang sudah ada. Penulis melakukan wawancara terhadap salah satu pemilik “Raishin Apparel” secara langsung untuk mendapat informasi dan masalah yang dihadapi. Agar mendapat hasil yang sesuai, penulis mencari data atau informasi dengan membuat kuesioner dengan target calon konsumen atau audien dari brand “Raishin Apparel”

(2) *Define*

Informasi yang sudah didapat pada tahap Empathize akan dikelompokkan dan dianalisis untuk mendapat masalah-masalah apa yang sedang dihadapi. masalah yang sudah didapati akan dijadikan acuan sudut pandang (Point Of View) agar lebih efektif dalam membuat atau mencari ide-ide yang sesuai dalam menyelesaikan masalah yang ada.

(3) *Ideate*

Masalah-masalah yang sudah didapati pada tahap sebelumnya akan dianalisis untuk menemukan solusi. Dari hasil solusi pada tiap masalah akan disimpulkan untuk menemukan solusi terbaik dan kreatif untuk menyelesaikan masalah utama dari perancangan.

(4) *Prototype*

Tahap *prototype* merupakan tahap pengimplementasian solusi kreatif yang sudah didapat pada tahap sebelumnya dalam bentuk produk uji coba. *Prototype* digunakan untuk menguji produk atau aplikasi dari hasil solusi kreatif yang memungkinkan untuk memperbaiki dan mengevaluasi. Karena masih bersifat *prototype* atau produk sementara memungkinkan untuk adanya perbaikan untuk menghasilkan produk yang sesuai dan lebih baik.

(5) *Test*

Setelah dibuatnya produk *prototype* akan dilakukan uji coba untuk mengetahui seberapa baik *prototype* tersebut dalam menyelesaikan masalah yang ada, diuji apakah *prototype* sudah berhasil sesuai dengan tujuan perancangan. Produk *prototype* diujikan kepada calon audiens untuk mendapatkan *feedback*. *Feedback* yang didapat memungkinkan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk akhir yang sesuai dengan tujuan perancangan dan juga menjawab dari solusi yang sudah didapat pada tahap-tahap sebelumnya.

Analisis Data

Analisis data akan digunakan untuk membantu mencari permasalahan selain target pasar yang spesifik, dan juga untuk mendapatkan poin-poin yang membantu pada tahapan Define di metode Design Thinking. Analisis SWOT dipilih karena sesuai dengan perancangan media promosi yang mana faktor-faktor penting suatu usaha atau perusahaan diperlukan.

Analisis SWOT dapat digunakan sebagai alat formulasi strategi. Menurut Rangkuti (1997) bahwa Analisis SWOT adalah analisis yang mengidentifikasi strategi perusahaan dalam bentuk berbagai macam faktor secara sistematis. Analisis SWOT ini digunakan untuk mencari faktor internal dan eksternal dalam segi kekuatan (*Strengths*), peluang

(*Opportunities*), kelemahan (*Weaknesses*) dan ancaman (*Threats*). Faktor-faktor tersebut akan membantu untuk menemukan strategi pemasaran yang lebih efektif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Empathize

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pemilik *brand* “Raishin Apparel” yaitu kak Yuriza, “Raishin Apparel” masih belum memaksimalkan dalam penggunaan media promosi *online* maupun *offline* dikarenakan belum mengetahui bagaimana media promosi yang sesuai dan diinginkan calon konsumen atau *audiens*. Hal ini sangat mempengaruhi keputusan calon konsumen atau *audiens* dalam membeli produk dari “Raishin Apparel”. Kak Yuriza yang sudah menggeluti bidang bisnis aparel selama 3 tahun. Raishin Apparel sendiri sebelumnya belum memiliki tempat beroperasi yang khusus, tetapi hampir keseluruhan proses bisnisnya berjalan di rumah pemilik, yakni di Sidoarjo. Raishin Apparel muncul pada akhir tahun 2019, berawal dari bisnis *merchandise idol-idol* Jepang yang akhirnya beralih menjadi spesifik menjual aparel dengan tema akulturasi budaya lokal dengan budaya Jepang.

Apparel milik kak Yuriza ini sebelumnya bernama Jejapanisan, Jejapanisan berdiri pada 15 April 2017 yang sebelumnya hanya berjualan aparel *merchandise idol-idol* Jepang yang menyesuaikan kebutuhan komunitas penggemar *idol-idol* Jepang tersebut. Sistem produksi dari Jejapanisan yang tidak memiliki produk sendiri akan membuat sistem polling atau pungut suara pada halaman komunitas penggemar *idol-idol* Jepang untuk desain *merchandise* apa yang akan diminati oleh penggemar *idol-idol* tersebut, bila sudah terdapat keputusan maka selanjutnya menggunakan sistem *pre-order* dalam pemesanan.

Nama brand Raishin Apparel berasal dari bahasa Jepang yakni 来 : “*rai*” yang artinya “masa mendatang”, dan 新: “*shin*” yang artinya “baru”, kemudian nama brand yang didapat dari dua kata tersebut yang dapat disimpulkan merupakan “Inovasi” atau “Terobosan” yang diharapkan brand ini selalu memiliki inovasi baru. “Raishin” dalam bahasa Jawa yang diplesetkan menjadi “*ra isin*” atau “*Ora Isin*” yang artinya tidak malu, yang menunjukkan bahwa konten lokal juga bisa bersaing tanpa harus malu.

Ciri khas produk dari Raishin Apparel terletak pada desain ilustrasi pada setiap produknya, yakni gaya ilustrasi tradisional Jepang yang biasanya digunakan pada kesenian *woodblock* tradisional dan juga tato tradisional Jepang kemudian gaya ilustrasi tersebut diterapkan pada konten-konten budaya lokal, seperti wayang, mitologi lokal, tarian, dan masih banyak lagi.

Karena *brand* Raishin Apparel masih baru, masih hanya menjual kaos dan *totebag* saja. Untuk awal dari *brand* ini, Raishin Apparel masih menggunakan sistem *pre-order* dalam penjualan atau pemasarannya, sistem *pre-order* ini dipilih oleh pemilik karena minim resiko, dikarenakan akan hanya memproduksi produk bila ada pesanan.

Hasil Kuesioner

Dari hasil kuesioner jawaban para responden yang berjumlah 48 orang yang merupakan calon konsumen atau *audiens* dari *brand* Raishin Apparel lebih sering menemukan iklan pakaian atau baju pada sosial media Instagram dengan persentase 64,6%. Calon konsumen lebih memilih berbelanja *online* dibandingkan dengan berbelanja *offline*

dengan persentase 58,3%. Calon konsumen biasa menggunakan *platform e-commerce* seperti tokopedia, shopee, lazada dan lain-lain, untuk mencari informasi baju atau pakaian yang ingin dibeli dengan persentase 56,3%. Calon konsumen sebanyak 43,8% sering berbelanja secara *online*. Calon konsumen yang menganggap sistem *pre-order* rumit sebanyak 41,7% dengan 10 jawaban paling banyak beralasan “lama menunggu”. Menurut calon konsumen penggunaan media sosial sebagai media promosi sesuai atau efektif dengan persentase 70,8%. Dalam pemasaran, media sosial dan akun *e-commerce* sudah cukup, akan tetapi dengan menambah website dan gerai untuk pemasaran *offline* akan menambah kepercayaan, keprofesionalan dan menyediakan pilihan, dipilih calon konsumen dengan persentase 31,3%.

Kesimpulan hasil jawaban para responden calon konsumen atau *audiens* dari *brand* Raishin Apparel dalam segi konten iklan adalah calon konsumen memberi jawaban untuk sebuah iklan produk pakaian selain menggunakan foto produk yang bagus dan menunjukkan detail produk, perlunya model yang memperagakan produk pakaian tersebut dengan persentase 66,7%. Sebanyak 60,4% merespon jawaban, untuk iklan produk pakaian atau baju perlunya informasi yang jelas bahkan perlu ditambah testimoni untuk meyakinkan calon konsumen. *Single* produk atau produk satuan menjadi pilihan utama dari pada produk *bundle* dengan persentase 58,3% dengan paling banyak 12 jawaban ingin fokus pada satu produk.

Segmentasi, Target, Positioning

(1) Segmentasi

Dilihat dari rincian segmentasi terdapat 4 bagian yakni Demografis, Geografis, Psikografis, dan Behavior. Demografisnya merupakan laki-laki dan perempuan dengan rentan umur 17-40 tahun, bekerja dengan kemampuan ekonomi (SES) ditingkat A2 (tingkat pengeluaran per bulan Rp 2.000.000-Rp 3.000.000) dan ditingkat B (tingkat pengeluaran per bulan Rp1.250.000-1.750.000).

Lalu dari segmentasi Geografisnya dikarenakan pemasaran dan promosinya banyak akan dilakukan secara online atau menggunakan sosial media maka target konsumen sudah sangat dekat dengan kehidupan internet yakni tinggal di kota besar atau kota modern. Kemudian dari segi segmentasi Psikografisnya target konsumen memiliki gaya hidup yang bisa dibidang konsumtif (gaya hidup modern yang mengutamakan keinginan membeli barang atau jasa secara berlebihan diluar kebutuhan) dan narsis (Kualitas kepribadian meliputi berpikir sangat tinggi terhadap diri sendiri, memerlukan kekaguman, sulit percaya orang lain, dan kurang empati terhadap orang lain.)

Yang terakhir dari segmentasi *Behavior* atau kebiasaan target konsumen yakni sadar akan cara berpakaian, ingin menonjolkan kepribadian atau mengapresiasi diri dengan cara berpakaian, ingin menunjukkan identitas diri dengan cara berpakaian.

(2) Target

Untuk target utama dari produk ini merupakan komunitas Jejepangan (Penyuka Budaya Jepang) yang menyukai gaya fashion yang berbau budaya Jepang, yang nantinya berkembang menjadi remaja atau dewasa yang gemar budaya Jepang atau sesuatu berbau Jepang dan sangat memperhatikan cara berpakaian atau ingin menunjukkan jati diri dengan cara berpakaian.

Kemudian target sekunder dari produk ini merupakan laki-laki dan perempuan yang sangat memperhatikan cara berpakaian atau ingin menunjukkan jati diri dengan cara berpakaian dan menggemari *trend fashion streetwear*.

(3) Positioning

Positioning Raishin Apparel memposisikan *brand* mereka sebagai *fashion* pertama dengan konsep akulturasi budaya lokal dengan budaya Jepang yang lebih spesifik mengangkat budaya lokal dengan dikemas secara budaya Jepang.

Analisis Data

Analisis SWOT digunakan untuk mencari informasi tentang faktor internal maupun eksternal penting yang mempengaruhi strategi pemasaran atau strategi perusahaan untuk membantu dalam perancangan media promosi yang tepat dan sesuai.

(1) Kekuatan (*Strength*)

Kelebihan yang dimiliki produk dari Raishin Apparel adalah konsep desain yang digunakan merupakan akulturasi dari budaya ilustrasi Jepang dengan budaya lokal Indonesia, menggunakan gaya desain atau ilustrasi tersebut sebagai ciri khas dan daya tarik tersendiri dari produk Raishin Apparel.

(2) Kekurangan (*Weakness*)

Kelemahan Raishin Apparel ada pada sistem pemesanan yang masih bersifat *pre-order*, kemudian kurangnya pengalaman dalam mengelola bisnis apparel dikarenakan bisnis tersebut masih baru. Penggunaan media promosi sangat belum optimal sehingga *brand* tersebut belum berkembang.

(3) Peluang (*Opportunity*)

Peluang yang dimiliki Raishin Apparel adalah meningkatnya penikmat budaya Jepang dan juga meningkatnya minat dengan *fashion streetwear* di Indonesia yang sangat cocok dengan target konsumen Raishin Apparel. Kemudian hampir desain yang dimiliki Raishin Apparel merupakan original dari brandnya sendiri, sedangkan banyak di pasaran Indonesia yang masih memakai desain yang jelas keasliannya dipertanyakan.

(4) Ancaman (*Treath*)

Ancaman yang dimiliki oleh Raishin Apparel adalah banyaknya *brand fashion streetwear* yang hanya berteman Jepang di Indonesia yang memiliki keunggulan mulai dari ketersediaan produk, macam-macam produk, dan harga yang bisa lebih bersaing di pasaran.

3.2. Define

Pada tahap ini informasi dan data yang sudah didapat pada tahap *Empathize* yang beragam akan disimpulkan untuk menemukan inti masalah dan kebutuhan *brand* “Raishin Apparel”.

Kelengkapan *brand* dalam menggunakan media promosi *online* atau pemasaran *online* sangat penting, faktor ini menjadi tingkat kepercayaan calon konsumen atau *audiens* bahwa brand tersebut serius dalam berbisnis. Testimoni adalah salah satu daya ukur calon konsumen atau audien dalam menentukan keputusan membeli atau tidaknya produk.

Fleksibelnya strategi penjualan yang memberikan calon konsumen atau *audiens* kebebasan berbelanja online maupun *offline*. Bagaimana cara iklan pada media sosial yang akan digunakan menjangkau lebih luas dari target yang sebelumnya. Karena *brand* terbilang baru, kurang *brand awareness* juga menjadi salah satu faktor untuk memperluas target pasar.

3.3. Ideate

Dari poin-poin masalah yang ditemukan pada tahap *define* maka akan dicari solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah-masalah. Solusi didapat dengan cara melakukan *brainstroming* pada poin-poin penting yang berhubungan dengan masalah yang dimiliki Raishin Apparel. Pada tahapan *ideate* perancangan menggunakan proses desain milik Nigel Cross yakni *problem identification*, *brainstorming/thumbnail sket*, *rough layout*, *finished rough/comprehensive layout*, dan *final design* (Cross, 2001)

Metode *brainstorming* adalah metode kelompok atau individu untuk menemukan solusi dan menciptakan ide baru (Kearney, Hisrich, & Roche, 2008). Dengan begitu *brainstorming* dapat diartikan merupakan metode untuk mendapat ide atau kata kunci dari individu ataupun kelompok dengan waktu yang singkat. Dari ide-ide yang sudah didapatkan pada *brainstroming* kemudian akan disimpulkan untuk mendapat ide, masalah, atau solusi yang tepat.

Perancangan media promosi akan berupa desain yang mempromosikan salah satu produk dari Raishi Apparel, dan juga desain secara keseluruhan akan mengikuti kesesuaian dengan produk yang akan dipromosikan, tetapi akan ada *master* desain sebagai acuan peletakan atau layout pada desain yang dibuat.

Menurut Rustan (2013), *layout* merupakan tataletak atau susunan elemen-elemen desain sebagai pendukung konsep/pesan pada suatu media. Proses *layouting/* *melayout* sering kali dikatakan sebagai mendesain.



Gambar 2. Brainstroming Pemilihan Media dan Sosial Media

Menurut Gunelius (2010) dalam penggunaan sosial media memiliki tujuan dan manfaat paling umum, yakni:

- (1) Membangun hubungan, sosial media yang melakukan pemasaran dapat membentuk hubungan tanpa harus bertatap muka dengan konsumen secara aktif.

- (2) Interaksi sosial media yang digunakan untuk membangun *brand* atau merek, meningkatkan *brand awareness*, dan meningkatkan loyalitas konsumen terhadap *brand*.
- (3) Sosial media sebagai sarana publikasi untuk berbagi informasi penting dan juga sebagai sarana klarifikasi persepsi publik mengenai perusahaan atau *brand*.
- (4) Sosial media sebagai media promosi yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai promo diskon. Adanya peluang untuk terjadinya *consumer engagement*, yang membuat konsumen merasa diistimewakan atau khusus yang juga bisa menimbulkan pemasaran secara WOM (*Word of Mouth*) atau pemasaran mulut ke mulut.
- (5) Sosial media memiliki fitur untuk mempermudah dalam melakukan riset pasar, fitur pada sosial media dapat mempelajari segmentasi audiens atau calon konsumen, memahami kompetitor, mencari informasi tentang kebutuhan dan keinginan konsumen.

Beberapa keuntungan menggunakan media *e-commerce* adalah *e-commerce* yang menggunakan internet mempermudah untuk konsumen dapat dijangkau secara cepat dan luas. Dengan begitu usaha yang menggunakan *e-commerce* dapat menampilkan informasi, detail produk, dan prosedur pembelian pada *virtual shop* yang dibuat atau diatur dan dapat diakses *nonstop* selama 24 jam secara *online* di internet. Dengan tampilan grafis yang menarik akan memanjakan calon konsumen yang dapat berupa gambar, video, dan animasi (Achjari, 2000). E-commerce sebagai perantara dalam transaksi antara penjual atau usaha dengan konsumen akan berperan sebagai jasa *web trust* atau pihak *certification authority* yakni lembaga yang mensertifikasi keaslian transaksi di e-commerce. Dengan begitu e-commerce yang berperan sebagai pihak ketiga akan menjamin keamanan, yang memungkinkan meningkatnya kepercayaan dalam bertransaksi (Achjari, 2000).

Sosial media Instagram dipilih karena sesuai dengan kebutuhan yang dibuktikan bahwa 80% pengguna sosial media Instagram setidaknya mengikuti satu akun usaha atau bisnis menurut *Country Director* Facebook Indonesia, Sri Widowati. Ini menjadi salah satu alasan juga pemilihan sosial media Instagram digunakan sebagai media promosi utama. Kemudian untuk *e-commerce* yang akan dipilih merupakan *e-commerce* Tokopedia dan Shopee atas kemauan pemilik *brand*, dikarenakan merupakan *e-commerce* yang terkenal di Indonesia dan juga sudah banyak digunakan dan bahkan menyediakan fitur *pre-order* pada penjualannya.

Sosial media Instagram memungkinkan terjadinya pembelian terencana atau *impulse buying*. Impulse buying merupakan pembelian secara mendadak atau pembelian yang tidak direncanakan. Kegiatan *impulse buying* sering dilakukan oleh pengguna *online*. Penelitian menunjukkan bahwa pembeli secara impulsif terjadi hampir pada semua barang (Kacen & Lee, 2002). *Impulse buying* ini pada Instagram disebabkan oleh faktor visual atau tampilan, foto, video dan iklan. *Impulse buying* ini juga merupakan salah satu bentuk untuk memperluas target pasar dan juga meningkatkan *brand awareness* Raishin Apparel.

Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan adalah ilustrasi bergaya tradisional *woodblock* Jepang yang digabungkan dengan gaya desain *asian vintage*, gaya desain ini dipilih karena menyesuaikan produk dari Raishin Apparel yang memang menggunakan gaya ilustrasi tradisional Jepang. Dengan dipilihnya gaya ilustrasi Jepang. Konsep ini diharapkan selain

menunjukkan ciri khas dari produk *brand* juga, menjadi daya tarik tersendiri pada media promosi yang digunakan.



Gambar 3. *Style* Desain yang digunakan

Warna

Perancangan konten media promosi ini didominasi warna primer dan warna tersier. Warna primer diharapkan memiliki kesan mencolok dan warna tersier memiliki kesan elegan dan eksklusif (Zharandont, 2015). Dengan pemilihan warna tersebut diharapkan melambangkan keunikan dari produk *brand* Raishin Apparel. Warna juga akan dipilih menyesuaikan kebutuhan produk yang dipromosikan, tetapi tetap ada warna yang menjadi *master* atau inti disetiap desain.



Gambar 4. Color Palette

Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah dua *family font* serif yakni Cinzel dan Radley. Menurut Rustan (Suriyanto, 2010) pemilihan font harus mempertimbangkan dua faktor yakni tingkat kejelasan (*legibility*) dan keterbacaan (*readability*) dari masing-masing jenis font seperti jarak antar huruf, ketebalan, atau gaya huruf sehingga *audiens* tidak akan kesulitan untuk memahami ataupun membaca tulisan tersebut. Font serif dipilih untuk menunjukkan kesan elegan dan lampau, menyesuaikan tema dari *brand* Raishin Apparel yakni akulturasi budaya Indonesia dan Jepang.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890? !@#

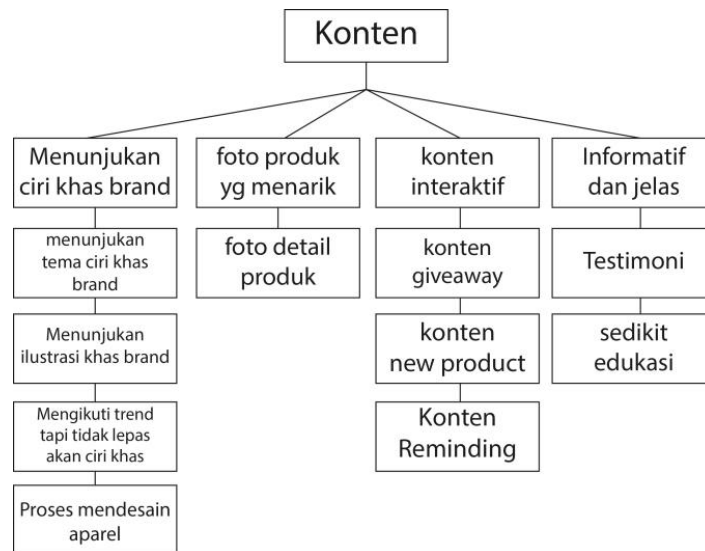
Gambar 5. Font Cinzel

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890?!.@#

Gambar 6. Font Radley

Konsep Konten

Salah satu faktor penting setelah pemilihan media yang akan digunakan adalah konten. Konten akan digunakan atau diterapkan pada sosial media Instagram dan juga *e-commerce* yang sudah dipilih, Tokopedia dan Shopee. Konten disini sangat harus diperhatikan, harus sesuai dengan tujuan yakni memperluas target pasar sekaligus meningkatkan *brand awareness*. Maka dari itu akan dilakukannya *brainstroming* untuk menentukan poin-poin konten yang bagaimana yang akan dibuat.



Gambar 7. Brainstroming Isi Konten

Menurut Luarn (Luarn, Lin, & Chiu, 2015) *like* dan komentar mewakili *online engagement* yang merupakan salah satu bentuk dampak dari konten *post*. Suatu *brand* dapat menjalin interaksi dengan konsumen melalui konten *post*. Konsumen yang setia membeli atau menggunakan produk dari suatu brand karena interaksi yang baik merupakan salah satu bentuk *online engagement* yang berdampak pada brand loyalty. Konten *post* yang berisi tentang promosi merupakan hal yang menarik bagi konsumen, dengan meningkatkan jenis *post* tersebut dapat meningkatkan *online engagement* (Santoso, 2017). Semakin banyak jumlah *like* dan komentar pada suatu konten atau *post* yang bukan konten promosi juga akan menimbulkan peningkatan *brand awereness* dan juga memperluas target atau jangkauan.

Konten-konten tersebut akan dibagi menjadi berbagai macam, yakni konten promosi, konten produk, konten produk yang akan rilis, konten ensiklopedia, dan konten harian atau sapaan, konten untuk hari besar. Konten tersebut di rancang untuk menimbulkan *online engagement* sekaligus sebagai media promosi. *Online engagement* dapat diartikan keikutsertaan, aktif berperan, pengalaman kokreatif audiens pada suatu objek atau brand sebagai kondisi psikologis dari audiens (Bonsón & Ratkai, 2013).

(1) Konten Iklan atau Promosi

Promosi bertujuan untuk menginformasikan suatu produk pada konsumen, informasi tersebut dapat berupa kualitas, harga, persyaratan pembeli, fungsi, keistimewaan produk, dan berbagai macam hal (Rangkuti, 2009). Dengan tujuan tersebut maka konten iklan akan berisikan *post* gambar ataupun video yang mempromosikan produk. Konten ini akan menggunakan fitur *ads* dalam Instagram yang akan disebarluaskan menyesuaikan pengaturan dari pengelola Instagram Raishin Apparel. Ditargetkan dalam 3 bulan sekali Raishin Apparel menggunakan fitur *ads* ini untuk mempromosikan salah satu produk baru maupun produk unggulan.

(2) Konten Produk

Konten produk berisikan tentang unggahan foto-foto produk yang sudah didesain dengan menonjolkan keunikan produk, dan juga menjelaskan tentang makna desain dari produk yang diunggah. Pada konten ini juga menjelaskan lebih rinci informasi dari produk yang ditampilkan. Konten ini akan diunggah sekiranya 2 bulan sekali, produk yang ditampilkan dan didesain *postnya* tidak mengalami pengulangan. Bila suatu produk sudah pernah diunggah maka, diprioritaskan produk yang masih belum terunggah di sosial media Instagram

(3) Konten Produk Baru yang akan Rilis

Konten ini berisikan berupa *teaser* atau cuplikan dari produk yang akan dirilis. Konten tersebut akan diunggah pada sebulan sebelum produk akan rilis. Konten tersebut akan berisi seperti desain apa yang akan digunakan di produk, cuplikan detail produk yang tidak menunjukkan produk secara keseluruhan, berisi *post* berupa gambar dengan *tagline-tagline* atau kata-kata yang menggambarkan produk baru tersebut.

(4) Konten Ensiklopedia

Konten ini akan membahas secara umum berbagai macam budaya Indonesia dan Jepang. Tujuan konten ini selain menyesuaikan ciri khas dari produk Raishin Apparel, guna sedikit mengedukasi dan menghibur para *audiens* atau calon konsumen. Konten Ensiklopedia akan diunggah setiap 1 bulan sekali pada akhir minggu.

(5) Konten Harian atau Sapaan

Interaksi atau *engagement* dapat menghubungkan konsumen dengan *brand*. hal tersebut menjadi pemicu *online* yang mengubah calon konsumen atau konsumen potensial menjadi konsumen, kemudian konsumen menjadi pelanggan, lalu pelanggan menjadi pelanggan setia, dan pelanggan setia menjadi perekomendasi brand (Duffy Agency, 2016). maka dari itu pembuatan konten harian dibuat untuk menciptakan *Engagement* pada *brand* Raishin Apparel. Konten harian ini dalam seminggu akan dibagi menjadi 4 bagian yakni, Senin Santai, Rabu A6, Jum'at Keren, dan Libur Mantap. Semua konten ini berisi tentang sapaan atau sekedar membahas keseharian untuk membuat interaksi dengan *audiens* atau calon konsumen. Jadwal untuk mengunggah konten tersebut sesuai dengan namanya.

(6) Konten Hari besar

Konten *post* untuk hari besar untuk memperingati hari-hari besar yang berlaku di Indonesia dan beberapa hari besar Internasional, desain konten tersebut akan menyesuaikan konten hari besar yang akan ditampilkan.

3.4. Prototype

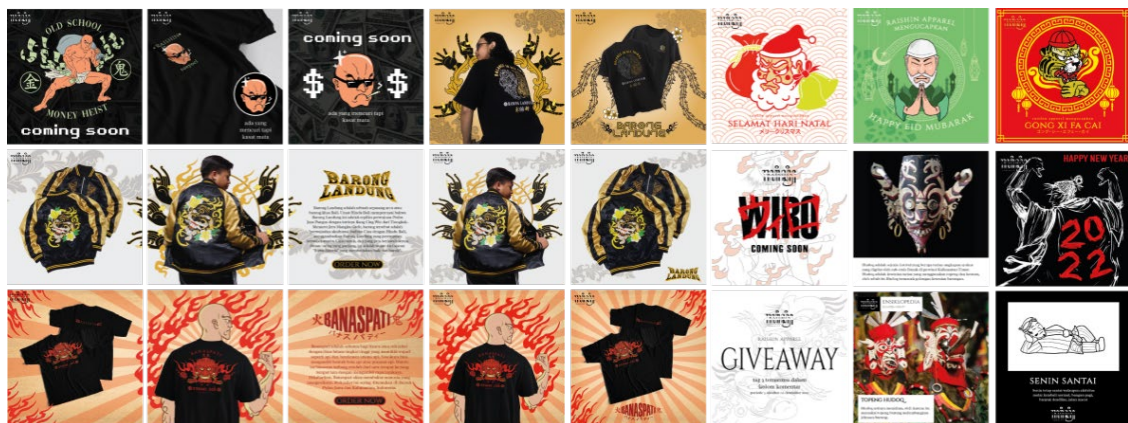
Tahap *prototype* ini dimana mulai mengimplemtasikan solusi dari tahap sebelumnya. *Prototype* yang berupa produk *dummy* dapat juga digunakan untuk pengujian sehingga hasil akhir dapat dievaluasi apakah sudah sesuai dengan solusi yang merupakan dasar dari pembuatan *prototype* dan sudah sesuaikan dengan tujuan pembuatan *prototype*. Perbaikan *prototype* akan memungkinkan untuk mendapat ide atau masukan baru untuk menjadi produk hasil akhir yang lebih baik.

Feed Instagram

Feed Instgram Utama ini akan menyesuaikan dengan produk yang ingin dipromosikan, tetapi konsep dan *master* desain yang akan digunakan adalah tetap seperti berikut. Untuk aspek rasio post 3:1 dengan ukuran 3240px X 1080px yang nantinya akan dibagi menjadi 3 post dengan ukuran 1080px X 1080px atau rasio 1:1

Post untuk Instagram Ads

Berikut adalah *master* desain untuk post yang akan digunakan dalam fitur Instagram *Ads*, warna dan bagian ilustrasi akan menyesuaikan dengan produk yang dipromosikan atau ditampilkan dalam *post* tersebut. Untuk ukuran 1080px X 1080px atau menggunakan aspek rasio 1:1. Secara keseluruhan dan penataan mengikuti *master* desain ini.



Gambar 8. Feeds Instagram

Instagram Story Ads

Untuk *master* desain Instagram *story* hampir sama dengan konsep-konsep sebelumnya, *master* desain lebih berfokus pada penggunaan font dan penataan, untuk selebihnya seperti warna dan ilustrasi akan mengikuti produk yang dipromosikan atau ditampilkan.



Gambar 9. Desain Instagram Story

Katalog Online (aplikasi website)

Katalog *online* ini yang dimaksud untuk penerapan pada *website*. *Master* desain dari katalog *online* terdapat dua bagian, tampilan utama dan tampilan responsif, tampilan responsif akan muncul bila salah satu produk pada tampilan utama ada interaksi atau diclick ataupun disentuh.

Katalog (buku)

Desain *cover* katalog ini, logo sangat ditunjukkan sebagai identitas utama, kemudian disajikan teks informasi tentang *brand*. untuk desain *cover* katalog ini hanya digunakan selama periode tahun pembuatannya. Desain *master* desain dari katalog buku ini akan diterapkan pada setiap produk yang dijual selama periode katalog, *master* desain hanya berfokus pada peletakan aset desain, nantinya desain keseluruhan akan menyesuaikan dengan produk yang ditampilkan.

Kartu Nama

Konsep dari desain kartu nama ini menggunakan tema *vintage*, maka pada *background* menggunakan gambar tekstur dan rupa kertas lama. Pada tampilan utama hanya ada logo yang diletakan ditengah, untuk bagian informasi, seperti umumnya kartu nama menyediakan informasi dan ditambah ilustrasi yang menggambarkan tema produk dari Raishin Apparel.



Gambar 10. Gambar Katalog Buku, Katalog Online, Kartu Nama

Perlengkapan event offline

Keseluruhan berikut akan dijadikan acuan atau *master* desain dari berbagai perlengkapan *event offline* seperti *banner*, *xbanner*, dan *booth* atau *stand*. Semua desain menyesuaikan dengan aset desain yang sudah dibuat pada konten-konten media promosi.



Gambar 11. Perlengkapan Event Offline

Packaging

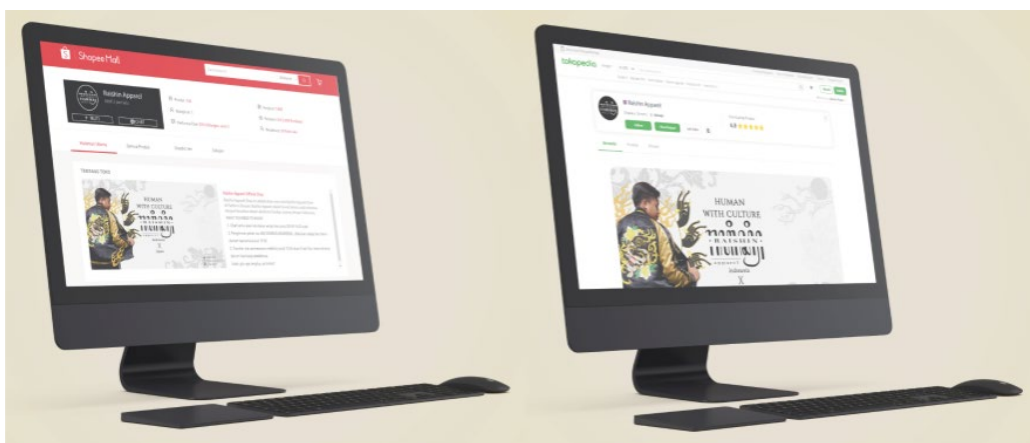
Desain *packaging* menggunakan gaya ilustrasi *outline*, sedangkan untuk warna yang digunakan adalah warna emas, warna emas dipilih dengan perpaduan warna *background* hitam agar memiliki kesan *premium* dan elegan. Secara visual struktur desain *packaging* dirancang dalam bentuk 2 dimensi sesuai dengan kerangka berdasarkan anatomi kemasan dengan memperhatikan unsur dan prinsip desain kemasan (Pujiyanto 2016). Untuk *packaging* yang akan diterapkan adalah *box* dengan tutup dan tas *pouch*. Ukuran *box* panjang 20cm, lebar 30cm, dan tinggi 5cm. Ukuran tas *pouch* panjang 21cm, lebar 28cm.

Brosur

Desain brosur menggunakan gaya desain *vintage*, sama dengan kartu nama, pada brosur menggunakan tekstur atau rupa kertas lama. Untuk bagian utama akan menjadi *master* desain, dengan *tagline* “*know your culture*” yang melambangkan tujuan awal pembuatan brosur, yakni sebagai pendamping dari *packaging* yang berupa informasi detail tentang produk dan tema apa yang sedang diangkat. Untuk pada bagian informasi, desain akan menyesuaikan dengan informasi produk yang akan disajikan.



Gambar 12. Desain Packaging dan Brosur



Gambar 13. Aplikasi Konten pada E-commerce

Penerapan Konten pada akun E-commerce

Setelah konten media promosi untuk sosial media dibuat, untuk konten pada *e-commerce* Tokopedia dan Shopee hanya menerapkan dan menggunakan foto dan desain yang sudah ada.

3.5. Test

Uji coba atau tahap *test* adalah tahap terakhir pada metode *Design Thinking*. Hasil dari media promosi yang telah dirancang akan diuji coba kepada audiens atau calon konsumen untuk mengetahui berhasil atau tidaknya dalam pembuatan media promosi tersebut. Setelah mengetahui kesimpulan atau hasil dari tahap uji coba media promosi yang sudah dirancang dapat diperbaiki atau dikembangkan kembali.

Tahap uji coba menggunakan kuesioner yang menyajikan hasil rancangan yang berupa 2 iklan untuk produk Raishin Apparel dan postingan atau unggahan untuk produk Raishin Apparel. Pertanyaan yang diajukan seputar berhasil tidaknya apa yang diharapkan dan disampaikan oleh perancang. Kuesioner ini berpartisipasi 26 responden yang merupakan audiens atau calon konsumen Raishin Apparel.

Pada Iklan produk 1 dan 2 rata-rata 90% berpendapat bahwa iklan tersebut mencerminkan ciri khas produk yang bertemakan budaya pada kedua iklan tersebut. Rata-rata 70% responden berpendapat kedua iklan tersebut berhasil menunjukkan keunikan produk yang diiklankan. Rata-rata 70% responden mungkin tertarik pada kedua iklan tersebut. Rata-rata 45% responden berpendapat informasi yang disampaikan pada kedua iklan sudah jelas. Rata-rata 70% responden berpendapat foto produk pada kedua iklan sangat menonjol. Ilustrasi yang digunakan pada kedua iklan sudah sesuai dengan persentase 92%. Warna pada kedua iklan sudah sesuai dengan produk atau brand dengan persentase 94%.

Pada *feed* postingan atau unggahan, *feed* tersebut sudah mencerminkan ciri khas produk yang bertemakan budaya dengan persentase 100%. Responden berpendapat bahwa *feed* tersebut berhasil menunjukkan keunikan produk yang ditampilkan dengan persentase 100%. sebesar 50% reseponden berpendapat kemungkinan tertarik untuk mencari informasi lebih lanjut melalui *feed* tersebut. 65% responden berpendapat *feed* tersebut sudah memberikan informasi yang jelas mengenai produk yang ditampilkan. Foto produk sebagai hal yang paling menonjol pada *feed* tersebut sebesar 50% menurut responden. Ilustrasi yang digunakan pada *feed* tersebut sudah sesuai dengan produk dengan persentase 96%. Warna yang digunakan dalam *feed* tersebut sudah sesuai dengan produk yang ditampilkan sebesar 100% menurut responden.

Kemudian dapat disimpulkan bahwa iklan tentang produk dari Raishin Apparel yang telah dirancang termasuk dalam kategori tercapai atau berhasil, dibuktikan pada hasil pertanyaan mengenai mencerminkan budaya dan menonjolkan keunikan produk yang merupakan fungsi utama dari iklan yang dirancang.

Disimpulkan bahwa *postingan* atau unggahan tentang produk dari Raishin Apparel tercapai atau berhasil, karena pada hasil pertanyaan mengenai makna desain *post*, keterjelasan informasi, dan menonjolkan keunikan produk lebih dari 60% positif, yang

berarti desain *postingan* atau unggahan yang sudah dirancang tersebut berhasil menyampaikan poin-poin penting.

4. Simpulan

Usaha atau bisnis sangat memerlukan media promosi. Promosi sendiri adalah kegiatan menginformasikan atau menawarkan suatu jasa atau produk demi tujuan tertariknya calon konsumen untuk membeli atau mengonsumsi. Kemudian media sendiri adalah cara atau perantara, yang bisa diartikan media promosi adalah sarana menginformasikan produk atau jasa bahkan brand untuk memunculkan daya tarik yang menyebabkan keputusan calon konsumen untuk membeli ataupun mengingat. Media promosi ikut berkembang mengikuti perkembangan teknologi, sehingga media yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana media promosi sangat banyak.

Raishin Apparel merupakan suatu brand yang bergerak dibidang fesyen atau pakaian yang bertema akulturasi budaya Indonesia dan budaya jepang memiliki target pasar yang spesifik, dimana juga brand tersebut masih baru. perlunya media promosi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah tersebut maka dipilihnya perancangan media promosi yang fokus pada media sosial dan e-commerce. Media promosi utama yang dirancang adalah konten sosial media Instagram dan e-commerce, keperluan event offline seperti x-banner, banner, dan booth, katalog buku, katalog online, kartu nama. Media promosi sekunder berupa packaging dengan pendamping brosur sebagai informasi tentang produk.

Perancangan media promosi menggunakan Metode Design Thinking dalam perancangan media promosi ini karena berhubungan dengan interaksi-interaksi manusia dan teknologi yang juga metode tersebut dapat memunculkan inovatif atau pemikiran kreatif baru yang bermanfaat untuk perancangan media promosi ini. Perancangan menggunakan metode Design Thinking akan melalui 5 tahapan.

Tahap pertama yakni Empathize dimana mencari seluruh data dan informasi dari brand Raishin Apparel yang dapat diolah. Data dapat berupa hasil wawancara dengan owner, dokumen penting berkaitan dengan brand Raishin Apparel dan media promosi, hasil kuesioner audiens. Tahap selanjutnya adalah tahap Define. Pada tahap ini dari informasi dan data yang sudah didapat akan disimpulkan kembali untuk menemukan permasalahan apa yang sedang dihadapi brand Raishin Apparel.

Tahap ketiga Ideate yang dilakukan untuk menyimpulkan dari masalah-masalah yang sudah didapat pada tahap sebelumnya dengan metode brainstorming. Tahap ini digunakan untuk mendapat solusi pemilihan media promosi dan isi konten media promosi yang akan dirancang. Selanjutnya tahap Prototype yakni tahap perancangan. Pada tahap ini setelah menemukan solusi apa yang perlu dirancang, maka solusi tersebut akan dirancang dengan tahapan thumbnails sketch, rough layout, comprehensive layout. Final design, dan pengaplikasian desain.

Tahapan yang terakhir adalah tahap Test atau uji coba. Pada tahap ini semua hasil desain pada tahap prototype akan diuji coba untuk menyimpulkan apakah rancangan yang sudah dibuat sudah sesuai dengan tujuan perancangan. Hasil pada tahap uji coba didapatkan pada desain media promosi iklan sudah sesuai dengan tujuan perancangan, kemudian untuk desain media promosi yang berkaitan dengan visual sudah sesuai dengan tujuan perancangan.

Daftar Rujukan

- Achjari, D. (2000). Potensi manfaat dan problem di e-commerce. *Journal of Indonesian Economy and Business*, 15(3), 388–395. Retrieved from <https://journal.ugm.ac.id/jieb/article/view/39173>
- Duffy Agency. (2016). *What is online engagement?* Retrieved from <https://duffy.agency/insight/what-is-online-engagement/>
- Bogdan, R., & Taylor, S. J. (1984). *Introduction to qualitative research methods: The search for meanings*. Hoboken: Wiley.
- Bonsón, E., & Ratkai, M. (2013). A set of metrics to assess stakeholder engagement and social legitimacy on a corporate Facebook page. *Online Information Review*, 37(5), 787–803. doi: 10.1108/OIR-03-2012-0054
- Cross, N. (2001). Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science. *Design Issues*, 17(3), 49–55. doi: <https://doi.org/10.1162/074793601750357196>
- Tjiptono, F. (2015). *Strategi pemasaran* (4th ed.). Yogyakarta: Andi.
- Gunelius, S. (2010). *30-minute social media marketing: Step-by-step techniques to spread the word about your business: Social media marketing in 30 minutes a day*. Auflage: McGraw Hill Professional.
- Kacen, J. J., & Lee, J. A. (2002). The influence of culture on consumer impulsive buying behavior. *Journal of Consumer Psychology*, 12(2), 163–176. doi: https://doi.org/10.1207/S15327663JCP1202_08
- Kearney, C., Hisrich, R., & Roche, F. (2008). A conceptual model of public sector corporate entrepreneurship. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 4(3), 295–313. doi: <https://doi.org/10.1007/s11365-007-0048-x>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to design thinking*. Stanford: Institute of Design at Stanford. doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/A000142>
- Luarn, P., Lin, Y.-F., & Chiu, Y.-P. (2015). Influence of Facebook brand-page posts on online engagement. *Online Information Review*, 39(4). doi: 10.1108/OIR-01-2015-0029
- Mohammed, R., Fisher, R. J., Jaworski, B. J., & Paddison, G. J. (2004). *Internet marketing*. Auflage: McGraw-Hill.
- Badan Ekonomi Kreatif. (2019). Infografis sebaran pelaku ekonomi kreatif. In *Direktorat Riset dan Pengembangan Ekraf* (Vol. 148). Retrieved from <https://kemenparekraf.go.id/post/infografis-sebaran-pelaku-ekonomi-kreatif>
- Pujiyanto. (2016). *Desain kemasan produk persuasif* (Pujiyanto, ed.). Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Rangkuti, F. (1997). *Riset pemasaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rangkuti, F. (2009). *Strategi promosi yang kreatif & analisis kasus integrated marketing communication*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2013). *Layout*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Santoso, A. P. (2017). *Pengaruh konten post Instagram terhadap online engagement: Studi kasus pada lima merek pakaian wanita* (Undergraduate thesis, Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya, Indonesia). Retrieved from <https://repository.its.ac.id/2450/>
- Surianto, R. (2010). *Huruf font tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- We Are Social. (2021). *Digital 2021: The latest insights into the state of digital*. Retrieved from <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/>
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. *Jurnal Ergonomi, Universitas Telkom*. Retrieved from https://www.academia.edu/19675069/JURNAL_ERGONOMI_PENGARUH_WARNA_BAGI_SUATU_PROD_UK_DAN_PSIKOLOGIS_MANUSIA



Students Perception' toward The Role of YouTube Video in Improving Their Speaking Skills

Persepsi Siswa terhadap Peran Video YouTube dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mereka

Saraswati, Rahmati Putri Yaniafari*, Niamika El Khoiri

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

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

Paper received: 02-10-2021; revised: 23-11-2021; accepted: 29-12-2021

Abstract

YouTube video is one of the media for improving students' speaking skills. This survey study aimed to explore students' perception toward the role of YouTube video in speaking skill improvement. The subject of the research is 188 students of the English department in Universitas Negeri Malang. An online questionnaire was distributed to collect data to the 2017, 2018, 2019 cohorts of English Language Teaching (ELT) in Universitas Negeri Malang. Items in the questionnaire were adapted from some questionnaires developed by Alkathiri (2019). The result demonstrated that YouTube video was an effective medium to enhance students speaking skill improvement and can be applied as an alternative media for the self-direct speaking learning process. Furthermore, students feel helped by the existence of YouTube to improve their speaking skills, such as increasing the number of new vocabularies, improving pronunciation, and helping them speak fluently. It can be concluded that the use of YouTube is able to improve students speaking skills.

Keywords: YouTube, language learning, speaking skill improvement.

Abstrak

Video YouTube adalah salah satu media untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Studi survei ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap peran video YouTube dalam peningkatan keterampilan berbicara. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Malang. Kuesioner dibagikan secara *online* untuk mengumpulkan data dari mahasiswa angkatan 2017, 2018, 2019 Prodi Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Malang. Item dalam kuesioner diadaptasi dari beberapa kuesioner yang dikembangkan oleh Alkathiri (2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa video YouTube merupakan media yang efektif untuk meningkatkan peningkatan keterampilan berbicara siswa dan dapat diterapkan sebagai media alternatif untuk proses pembelajaran berbicara mandiri. Lebih lanjut, siswa merasa terbantu dengan adanya YouTube untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka, seperti menambah jumlah kosakata baru, meningkatkan pengucapan, dan membantu mereka berbicara dengan lancar. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan YouTube mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. dalam belajar dan berlatih menulis teks naratif. Selain itu, komik dipandang berhasil meningkatkan kualitas teks naratif yang ditulis oleh siswa.

Kata kunci: YouTube, pembelajaran bahasa, peningkatan keterampilan berbicara.

1. Introduction

Speaking is a crucial point in language teaching. In the context of developing the role of English in Indonesia, speaking capacity appears to be the primary target for English learners both at the school, university, and general learner. Until now, the English language continues to be used by international community for the aspect of the language of business, tourism, science, entertainment, computer technology, and media on the worldwide level. English has attained the status of the global language and is spoken all over the world. According to Faisal (2019),

English is the language extensively used within the area of business, banking, technology and information, the internet, education, entertainment, engineering, media and newspapers, medicine, scientific research, travel, and tourism, software. Therefore, students should increase their English, especially speaking skills.

According to Aleksandrak (2011), the problem that is commonly faced by students in the process of learning speaking is inhibition, fear of making mistakes, mother tongue use, nothing to say. The students want to speak English, but sometimes they feel difficult to do that. Therefore, those problems that is commonly faced by the students must be observed to achieve success in learning to speak.

To make the learning process succeed, students need an effective medium or tool to help them achieve it. One of the media that the students can use for learning speaking is YouTube. The use of this media provides several advantages, including that it can be accessed anytime and anywhere—one of the supporting media for internet-based learning that can visualize good learning techniques and materials. Through YouTube, students can load, watch and share video clips for free. According to Riswandi (2016), to support that, YouTube is an alternative medium to enhance students' speaking skills. Therefore, YouTube in the learning process will intensify students' understanding and mastery of language.

According to Long (1989), since the 1970s, the field of adult education and adult educators have become increasingly interested in independent learning. Adult learners such as EFL students need the freedom to direct their focus alone. Barriers in adult learners like EFL students include problems with time, money, self-confidence, or curiosity, lack of information about learning opportunities, scheduling problems, and others. Thus, EFL students need to self-direct learning outside the classroom. According to Knowles (1980), Self-learning is learning in which learners have their own learning process approach that has power over all mechanical aspects.

Adults are autonomous and self-directed in being responsible for their own learning and enriching their education. They have a great deal of accumulated experience in their learning process. According to Helen W. Post (n.d.), adults need a practical approach to learning, and they want hands-on experience in things they can use now. One of the facilities available on the internet and commonly used by students is YouTube. YouTube is part of the advancement of information technology (IT) in today's era of globalization. YouTube is a website that shares various kinds of videos like video clips, short original videos, music videos, TV clips, movie trailers, and other content, namely video blogging and educational videos. It offers the students online materials in the learning process (Almurashi, 2016). It additionally gives amusing and fast access to instruction, cultural-primarily based totally videos, and language from everywhere in the all over the world (Terantino, 2011). Using YouTube both outside or within the classroom can enhance pronunciation, conversations ability and enhance authentic vocabulary development (Watkins & Wilkins, 2011). Further, using YouTube will help EFL students learn independently and take responsibility for their own learning. Therefore, YouTube is the most appropriate media for learning speaking.

Kurniawan (2018) found in his research that every student has a YouTube account, and every day, they usually use it for many things and reasons, such as watching the hot issue, listening to music, watching films, and many more. To improve students' speaking skills, it is suitable for a teacher to utilize YouTube to learn speaking. The gap of the current research is

the instrument in collecting data. This research using questionnaire and interview for collecting the data. In contrast, this research just using a questionnaire. Alkathiri (2019) additionally discovered in his research that the usage of YouTube minimize student's anxiety in the class, offer learners the delight of choosing the videos, encourage them to ask answer questions, make them sense comfortable, permit the learners to apply the appropriate grammar and vocabulary, and deliver student motivation to learn. He additionally discovered that YouTube videos allow students to arrange their concept while speaking, assist them increase the vocabulary that they learn, help them guess the unusual words that they do not know the meaning of, and assist them talk fluently. The students also felt the materials on YouTube have been authentic. Therefore, students were capable of apprehend how to speak English based totally at the real-international context. The gap of the current research is the variable. The previous research just focused on attitude toward using YouTube in improving students' motivation to speak. While this research focusing on the role of YouTube in improving student speaking skill.

Based on the studies above, this research aims to investigate students' perceptions toward the impact of YouTube videos on student speaking skills. The study's objective is to describe the student perception toward the role of YouTube video in speaking skills improvement.

2. Methods

This study used a survey a research design. The subject of this study is 188 an English language teaching (ELT) student in Universitas Negeri Malang in academic years 2017-2018-2019. The reasons why the researcher chooses these subjects. First, because most of them already know how to access video on the YouTube application and 100% of the students are internet citizens, it can help the researcher explore their experience of utilizing YouTube to speaking skill improvement, making them potential respondents for this study. Secondly, they have passed all the basic skills or intensive course, and they need media that can be more incredible their skills in the field of English, especially in speaking subject, and by obtaining data from students who have passed the intensive course, the researcher expected that the result of the study more reliable. Third, they have studied in the English department for the third semester, which makes them highly motivated to increase their speaking skill in their way of learning English.

The researcher's instrument is a questionnaire using Google Forms to obtain the data from respondents. To collect the data from student online questionnaire was used. The questionnaire was adapted from research of Alkathiri (2019), about "Students' Perspectives towards Using YouTube in Improving EFL Learners' Motivation to Speak." The researcher adopted the questionnaire because the researcher wants to adjust to this research and only makes the questionnaire in Alkathiri's journal as a reference. The questionnaire aimed to explore student perception toward the role of YouTube video in speaking ability consist of 14 items. There are two parts presented in the questionnaire. In the first part, six statements were about YouTube use in language learning. The second part eight statements were about the role of YouTube in speaking skill improvement. There are four scale options in the form of the questions: strongly agree, agree, disagree, and strongly disagree. The researcher has some procedures applied in collecting the data. The researcher arranged the questions in the form of multiple-choice to make respondents easy to choose and answer the questions. After the questionnaire is constructed, make sure that the questionnaire is clear enough and receive a

positive response from the respondents. Then, the researcher will distribute an online questionnaire to respondents with brief explanations of the purpose of the study. After the student fills out and submits the questionnaire, then the researcher will analyze it.

Researcher analyzed the data by following some steps. First, the researcher collected the data from questionnaire, then data that researcher get from the questionnaire were analyzed by using Google Forms in the form of percentage. After that, Data analysis that was collected in google form will elaborate into paragraphs. The students' response obtainable from the Likert scale was classified into two options: negative and positive responses. It is become a positive categorize if the students agree with the statement in the questionnaire. Meanwhile, it is become a negative categorize if the student disagrees with the statement in the questionnaire. The perception of the item will assess 4-3-2-1 and rated on a scale of 3-2-1. Scale 3 indicated a positive perception of the item description, which covered value 4 (strongly agree). Scale 2 indicated that they had a negative perception about the item (Disagree), and scale 1 indicated that they had a negative perception of the item description, which covered value 1 (strongly disagree).

3. Finding and Discussion

This part presents the results of the study. It indicates the results of studies pattern responses to questionnaire items. The outcome of the field study is interpreted, Base on the research question. After offering the results in the table, the findings are discussed and related to the literature and previous research that addresses the studies topic.

3.1 YouTube in language learning

Table 1. Learners' Perception Concerning YouTube in Language Learning

Items	Statement	1	2	3	4
		Strongly disagree	Disagree	Agree	Strongly agree
		frequency/percentage			
1	YouTube is a beneficial tool for language learning	0 0.0%	0 0.0%	48 25.5%	140 74.5%
2	You learn English faster and better by using YouTube	0 0.0%	6 3.0%	96 51.3%	89 45.7%
3	YouTube learning activities are very interesting and motivating	0 0.0%	5 2.5%	74 39.5%	109 58%
4	YouTube videos allow you to use the appropriate vocabulary and correct grammatical forms	1 0.5%	17 8.5%	86 46.3%	84 44.7%
5	You feel more comfortable in using YouTube to learn English	0 0.0%	7 3.5%	82 43.8%	99 52.7%
6	You enjoy choosing materials on YouTube in learning English	0 0.0%	8 4.0%	68 36.4%	112 59.6%

In the first statement, YouTube is a beneficial tool for language learning. 74.5% of students are strongly agreed with the statement; 25.5% of students agreed. Meanwhile, 0% of students disagree and strongly disagreed with the statement. It means the students perceived positive in using YouTube in English language learning. The above findings are supported by Alimemaj (2010) who suggested that YouTube videos have many benefits within the area of language learning. The identical result was shown by Meinawati, Harmoko, Rahmah, and Dewi (2020). YouTube is a powerful device which can enhance the learning experience if the

video is certainly applicable to the subject at hand. Additionally, Riswandi (2016) along with Shariff and Shah (2019) supported these findings associated with students; review in using the application YouTube; they considered it a device that assist them manage, control, and have freedom of their desire in improving their studying outcome.

The second statement aims to know whether students learn better by using YouTube videos. The number of students who chose strongly agree is 45.7%. More than half of students (51.3%) agreed by using the application YouTube students learn faster and better. However, there are 3% disagreed, and no one student strongly disagreed with this statement. It is because watching interesting videos and hearing how the speaker pronounces it will make students more motivated to practice it so that it will affect students' comprehension in learning speaking. Also, this finding corresponds with Almurashi (2016), YouTube videos combine spoken language with visual context and develop learners' ability to understand and enjoy the English lessons.

The third statement is intended to know whether learning activities on YouTube are interesting for students. The percentages of the students who strongly agreed were 58%, and 39.5% of students agreed with this statement. Meanwhile, only 2.5% disagreed, and nobody stated strongly disagreed. YouTube provides various interesting videos so that students can easily choose which speaking learning videos are suitable for them, both visuals in videos or teaching methods, American or British accents, high or medium vocabulary, and many more. This finding is supported by Alimemaj (2010) and Lee (2014) mentioning that English language teachers are interested using YouTube in their learning process since it indicates to them a new manner which they suppose goes to increase their students' English language knowledge and assist them within the academic setting.

The fourth statement talks about YouTube videos allow you to apply the proper vocabulary and accurate grammatical forms. The questionnaire presents that 44.7% of the students strongly agreed, more than half of students (46.3%) agreed with the statement. The percentage of students who disagreed is 8.5%, and 0.5% of students strongly disagreed. It shows that the students agreed that YouTube videos permit them to usage the right vocabulary and accurate grammatical forms. Riswandi (2016) supported these finding reported that watching videos on YouTube also unconsciously help the students automatically learning grammar and the nature of the video, which presents audio and picture on the equal time, is able to assist the students enrich their vocabulary, train their pronunciation, and lead them easier to find an idea in producing sentences while speaking.

The following statement of this part aims to know whether YouTube makes students feel more comfortable in learning English. 52.7% of students strongly agreed, and 43.8% agreed with this statement. Then, only 3.5% of students agreed, and nobody strongly disagreed with this statement. This indicates that students indeed feel more comfortable learning English by using YouTube. YouTube can be accessed anytime and anywhere. If students are bored with the class atmosphere, they can learn with YouTube outside the classroom, such as at home, in the park, or anywhere they feel comfortable and quickly remember and capture lessons. This finding corresponds with Balcikanli (2010), who said that learning English does not only includes classroom experience. It happened too outside the classroom where the learning takes place independently. This independent learning outside the classroom offers a wide

variety of possible online material for the learner to study and increase their ability in speaking.

The sixth statement is about students who enjoy for choosing materials on YouTube in learning English. More than half of students (59.6%) strongly agreed, 36.4% of students stated agreed with the statement. 4% of students stated disagreed, and no one strongly disagreed. It shows that students choosing the materials on YouTube just need to type in the keyword "learn English," and then the site will offer many options, including Learn English with AJ Hook, Learn English Funny, Learn English with Songs, and many more. Thus, students are very spoiled with various conveniences and can choose topics according to their needs. Students feel easy to find the learning materials on YouTube and comfortable use it in teaching English (Binmahboob, 2020). The identical result is discovered by Silvianti (2014) who mentioned that YouTube videos are a good source for learning speaking

3.2 YouTube in Speaking Skill Development

Table 2. Learners' Perception Concerning YouTube in their Speaking Skill Development

Items	Statement	1	2	3	4
		Strongly disagree	Disagree	Agree	Strongly agree
		frequency/percentage			
7	YouTube videos allow you to organize while speaking	0 0.0%	14 7.0%	90 48.3%	84 44.7%
8	YouTube videos increase the number of new words you learn	0 0.0%	12 6.0%	61 32.4%	115 61.6%
9	Your pronunciation improved when you learn via YouTube	0 0.0%	9 4.5%	75 40.2%	104 55.3%
10	YouTube videos help you guess the meaning of unfamiliar words	1 0.5%	16 8.0%	84 45.2%	87 46.3%
11	YouTube videos help you speak fluently	0 0.0%	16 8.0%	100 53.2%	72 38.8%
12	YouTube videos help you segment the stream of speech into recognizable units	1 0.5%	13 6.5%	115 61.6%	59 31.4%
13	YouTube videos prevent you from going astray while speaking	0 0.0%	13 6.5%	114 60.6%	61 32.9%
14	You better understand the material when you watch a YouTube video about it	1 0.5%	9 4.5%	84 45.2%	94 50.3%

Table 2 indicates the responses of the students to the usage of YouTube in their speaking skill development. According to data presentation, it could be seen in statement 7, 44.3% and 44.7% of students agreed and strongly agreed with the statement. Then only 7% of students disagreed, and nobody stated strongly disagree. It is because by watching videos on YouTube, students will get a little idea of what they are going to talk about so they can organize their ideas. Syafiq, Rahmawati, Anwari, and Oktaviana (2021) supported this study, reporting that YouTube videos presents audio and images; thus can help students easier to find ideas in generating sentences while speaking, practice pronunciation, and enrich their vocabulary.

In statement 8, using YouTube videos in learning can increase the students' vocabulary. The table present that 61.6% of participant stated strongly agree, 32.4% expressed agree. Meanwhile, 6% of participants stated they disagree, and no one strongly disagrees. It is shown that students feel helped by the existence of YouTube so that they can improve their speaking skills. The videos on YouTube also contain many various things such

as education, culture, economy, business, lifestyle, etc. Watching students will also vary; this makes students often listen to remember new vocabulary. Kabooha and Elyas (2018) supported this research finding by stating that most of the students found YouTube to help improve their understanding of the English vocabulary. The same result was confirmed by Terantino (2011). YouTube additionally offers the way for students to get information and education from all around the world, thus providing them an opportunity to interact meaningfully in the target language.

In statement 9 this part is to know whether the students' pronunciation improves when they are learning via YouTube videos. More than half of students (55.3%) strongly agreed with the statement, 40.2% of students are agreed that their pronunciation improved when they learned via YouTube video. However, 4.5% of the students stated they disagreed, and nobody strongly disagreed. It means that students feel their pronunciation improves when they learn via YouTube videos. Sitoresmi (2016) also stated that YouTube provides tongue twister videos that give exposure of native speaker pronunciation required by students so that students have the opportunity to listen to native speakers and to see how they transfer tongue and mouth when using tongue twisters from videos. Therefore, YouTube can increase students' pronunciation, so that they can speak fluently. The same result by Silviyanti (2014) showed that almost all of the teachers also believed that the usage of YouTube videos can solve students' pronunciation and intonation troubles through listening and see the content material of those videos that may incorporate native English speakers who probably will convey a accurate form of clearly pronounced words.

The following statement is intended to know whether YouTube videos assist students to guess the meaning of unfamiliar words. The questionnaire presents 46.3% strongly agreed, 45.2% agreed with this statement. However, 8% stated disagree, and 0.5% strongly disagreed with the statement. When watching a short video on YouTube by looking at the body language of the person in the video or the storyline on the video, students will be able to guess words that are not familiar to them. The same result was confirmed by Binmahboob (2020) who reported students responses denoted that YouTube enables students to improve their speaking skills, guides students, and YouTube videos can assist students guess the meaning of unfamiliar words.

In statement 11 is about YouTube videos help students to speak fluently. 38.8% of the students strongly agreed, more than half of students (53.2%) expressed agree. Meanwhile, only 8% expressed disagreement that YouTube videos help students speak fluently, and 0% strongly disagreed. It is because, on YouTube, there are many ways to speak fluently; if students watch the video and then practice it, it will make them fluent in speaking English. This finding is supported by Meinawati et al. (2020), who reported watching YouTube videos helped students speak more fluently and confidently. Additionally, Silviyanti (2014) along with Watkins and Wilkins (2011) said that YouTube is one of the precious strategies that may be used to expand students' speaking skills.

Statement 12 on the table is about YouTube videos can assist students to segment the stream of speech into recognizable units. 31.4% of students expressed strongly agree, more than half of students (61.6%) stated agree that YouTube videos assist them segment their speech into recognizable units. Then, only 6.5% of students stated disagree, and no one strongly disagreed. This is because many videos contain a lot of informal learning from easy to

difficult from low to high vocabulary so that students can easily understand speech that is difficult for them. Khalid and Muhammad (2012) supported these findings by stating that YouTube is more effective than textbook-based courses in overcoming learners' difficulties.

In statement 13 is aimed to know whether YouTube videos avoid the students from going astray while speaking. 32.9% of students strongly agreed with this statement, 60.6% of the students stated agreed. While only 6.5% of the students stated disagree that YouTube videos prevent them from going astray while speaking, and no one strongly disagrees with the statement. Because videos on YouTube provide visual context with spoken language and images, students can understand and enjoy learning. Therefore, students feel YouTube videos maintain them from going deviate while speaking. Deng and Yuen (2011) supported this finding by arguing that YouTube is an internet-primarily based totally instructional device that motivate students to study due to the videos and graphics it offers to the learners

The last statement is about the students will understand the material better when they watch a YouTube video. The table presents, more than half of the students (50.3%) strongly agreed with the statement, 44.7% of students agreed. Meanwhile, 4.5% of the students disagreed, and 0.5% of students stated strongly disagreed with the statement. It is because the videos on YouTube, in addition to providing explanations, also provide many examples such as how to pronounce well, practice conversation; even when they learn by watching the video, they can clearly see the position of the mouth when native speakers speak. Ghasemi, Hashemi, and Bardine (2011) who reported that the real advantage of YouTube from a language learning point of view is that it offers authentic examples of everyday English used by everyday people.

In addition, YouTube is a good medium for learning speaking, in term of interesting, motivating, comfortable, enjoyable and easy to access. YouTube also an influential medium for developing students in learning speaking in term of vocabulary, grammar, pronunciation and fluently. Furthermore, students get many positive impacts in using YouTube for improving their speaking skill and they give positive perception toward the role of YouTube in speaking ability development.

4. Conclusions and Suggestions

Students' perceptions of YouTube's role in speaking skill improvement are mostly positive. Most of the students agreed that YouTube helps their speaking much better. They agreed that learning English by using YouTube increases their vocabulary and enlarges pronunciation ability, it can be seen in the result of the questionnaire. Further, YouTube was a valuable tool for student speaking skill improvement. The weaknesses of this study, only knowing students' perceptions through a questionnaire did not do more in-depth research using interviews with respondents. It is hoped that further researcher can improve this research by collecting the data through questionnaire and interview. Besides that, this study can be used as a reference for future researcher. Also, it will give inspirations or additional meaningful information in conducting the following research related to the media in teaching speaking. This research is expected to be useful for English teacher to select the appropriate media for students in learning speaking.

Reference

- Aleksandrak, M. (2011). Problems and challenges in teaching and learning speaking at advanced level. *Glottodidactica: An International Journal of Applied Linguistics* 37, 37–48. doi: <https://doi.org/10.14746/gl.2011.37.3>
- Alimemaj, Z. (2010). YouTube, language learning and teaching techniques. *The Magazine of Global English Higher Education*, 2(3), 10–12.
- Alkathiri, L. A. (2019). Students' perspectives towards using YouTube in improving EFL Learners' motivation to speak. *Journal of Education and Culture Studies*, 3(1), 12–30. doi: <https://doi.org/10.22158/jecs.v3n1p12>
- Almurashi, W. A. (2016). The effective use of YouTube videos for teaching English language in classrooms as supplementary material at Taibah University in Alula. *International Journal of English Language and Linguistics Research*, 4(3), 32–47. Retrieved from <https://www.eajournals.org/wp-content/uploads/The-Effective-Use-of-YouTube-Videos-for-Teaching-English-Language-in-Classrooms-as-Supplementary-Material-at-Taibah-University-in-Alula.pdf>
- Balcikanli, C. (2010). Long live, YouTube: L2 stories about YouTube in language learning. *Annals of Language and Learning: Proceedings of the 2009 International Online Language Conference (IOLC 2009)*, 91–96.
- Binmahboob, T. (2020). YouTube as a learning tool to improve students' speaking skills as perceived by EFL teachers in Secondary School. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 9(6), 13–22. doi: <http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v9n.6p.13>
- Deng, L., & Yuen, A. H. K. (2011). Towards a framework for educational affordances of blogs. *Computers & Education*, 56(2), 441–451. doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.09.005>
- Faisal, K. (2019). The importance of speaking skills in English classrooms. *Alford Council of International English & Literature Journal (ACIELJ)*, 2(2), 1–12. Retrieved from <https://www.acielj.com/v2i2.html>
- Ghasemi, B., Hashemi, M., & Bardine, S. H. (2011). UTube and language learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28, 63–67. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.013>
- Post, H. W. (n.d.). *Teaching adults: What every trainer needs to know about adult learning styles*. Utah: Utah Parent Center. Retrieved from <https://www.ioaging.org/wp-content/uploads/2015/03/teachingadults-whattrainersneedtoknow-sml.pdf>
- Kabooaha, R., & Elyas, T. (2018). The effects of YouTube in multimedia instruction for vocabulary learning: Perceptions of EFL students and teachers. *English Language Teaching*, 11(2), 72–81. doi: <https://doi.org/10.5539/elt.v11n2p72>
- Khalid, A., & Muhammad, K. (2012). The use of YouTube in teaching English literature: The case of Al-Majma'ah Community College, Al-Majma'ah University (case study). *International Journal of Linguistics*, 4(4), 525–551. doi: <https://doi.org/10.5296/ijl.v4i4.2930>
- Knowles, M. S. (1980). *The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy* (revised and updated). Englewood Cliffs, NJ: Cambridge Adult Education.
- Kurniawan, I. (2018). Student's perception on the use of YouTube as a learning media to improve their speaking skill. *Proceedings of the International Seminar and Annual Meeting BKS-PTN Wilayah Barat*, 1(1), 324–329. Retrieved from <http://conference.unsri.ac.id/index.php/semirata/article/view/1130>
- Lee, S.-H. (2014). Digital literacy education for the development of digital literacy. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 5(3), 29–43. doi: <https://doi.org/10.4018/ijdlc.2014070103>
- Long, H. B. (1989). *Self-directed learning: Emerging theory & practice*. Oklahoma: Oklahoma Research Center for Continuing Professional and Higher Education, University of Oklahoma.
- Meinawati, E., Harmoko, D. D., Rahmah, N. A., & Dewi, N. (2020). Increasing English speaking skills using YouTube. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 1–13. doi: <http://dx.doi.org/10.19166/pji.v16i1.1954>

- Riswandi, D. (2016). Use of YouTube-based videos to improve students' speaking skill. *Proceeding of the International Conference on Teacher Training and Education*, 2(1), 298–306. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/ictte/article/view/8150>
- Shariff, S. B. M., & Shah, P. M. (2019). Pupils perception of using YouTube and autonomous learning. *Creative Education*, 10(13), 3509–3520. doi: <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1013270>
- Silviyanti, T. M. (2014). Looking into EFL students' perceptions in listening by using English movie videos on YouTube. *Studies in English Language and Education*, 1(1), 42–58. doi: <https://doi.org/10.24815/siele.v1i1.1119>
- Sitoresmi, U. (2016). Tongue twisters in pronunciation class. *Proceedings of International Conference on Teacher Training and Education*, 1(1) 589–592. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ictte/article/view/7673>
- Syafiq, A. N., Rahmawati, A., Anwari, A., & Oktaviana, T. (2021). Increasing speaking skill through YouTube video as English learning material during online learning in pandemic Covid-19. *Elsya : Journal of English Language Studies*, 3(1), 50–55. doi: <https://doi.org/10.31849/elsya.v3i1.6206>
- Terantino, J. M. (2011). YouTube for foreign languages: You have to see this video. *Language Learning & Technology* (15)1, 10–16. Retrieved from <https://digitalcommons.kennesaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2616&context=facpubs>
- Watkins, J., & Wilkins, M. (2011). Using YouTube in the EFL classroom. *Language Education in Asia*, 2(1), 113–119. doi: 10.5746/LEiA/11/V2/I1/A09/Watkins_Wilkins

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