



JoLLA

Journal of
Language,
Literature, and
Arts

The Correlation between EFL Students' Use of ICT Level and Their Autonomous Learning Level (1479–1493)

Devon Evita, Siti Muniroh, Nunung Suryati

Analisis Kualitas Website Resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang (1494–1507)

Rachel Bunga Ikita, Moch. Syahri, Amalia Nurma Dewi

The Problems Faced by Senior High School Students in Reading Narrative Text (1508–1522)

Mochamad Khalif Rizqon, Sri Andreani, Utari Praba Astuti

Manusia dan Plastik sebagai Sumber Ide Fotografi Digital Imaging (1523–1531)

Muhammad Ridho Taradhin, Triyono Widodo, Abdul Rahman Prasetyo

Pengembangan Media Komik Digital *Echt Spaß* dengan Tema *Schule* untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X (1532–1546)

Puji Indah Lestari, Lilis Afifah

Pandangan Hidup Masyarakat Batak Toba dalam Novel *Supernova: Gelombang Karya Dee Lestari* (1547–1561)

Muhlil Rofiki, Taufik Dermawan

Karakteristik Pembelajaran Bahasa Jerman dalam Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Kertosono Kabupaten Nganjuk (1562–1574)

Sukma Nurhayati, Lilis Afifah

Pengembangan Media Berbasis *Motion Graphic* tentang Program Sekolah Ramah Anak untuk Kelas VIII SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang (1575–1585)

Kallistus Adelgar Prasetya, Mitra Istiar Wardhana, Sumarwahyudi

***Xīhuān xuéxí hànyǔ*: Buku Ajar Bahasa Mandarin Berbasis Pendekatan Kontekstual (1586–1606)**

Nadila Puspita Indria Agustin, Primardiana Hermilia Wijayanti, Lukluk Ul Muyassaroh

Problematising Situational Irony: A Critical Study on Hardy's *An Imaginative Woman* (1607–1626)

Asmaul Qusnaini, M. Misbahul Amri, Inayatul Fariha



Scan QR Code for JoLLA 1(11) 2021

<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/85>

JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts

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

Editor in Chief

Karkono, (Scopus ID: 57681537100)

Managing Editor

Evynurul Laily Zen, (Scopus ID: 57193409705)

Editorial Board

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

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

Ike Ratnawati, (Scopus ID: 57216140934)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Yusnita Febrianti, (Scopus ID: 57195201710)

Editorial Office

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

Robby Yunia Irawan

Vira Setia Ningrum

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

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

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

This journal is published under the supervision of the Team for Journal and International Conference Acceleration of Universitas Negeri Malang (Notice of Assignment Letter Head of Institute of Research and Community Service of Universitas Negeri Malang, No 4.1.26/UN32.14/ KP/2021). **Coordinator:** Ahmad Taufiq, **Head:** Aji Prasetya Wibawa, **Vice Head:** Idris, **Expert Team:** Roni Herdianto, Hakkun Elmunsyah, Dedi Kuswandi, Imanuel Hitipeuw, **Member:** Agus Purnomo, Muh Arafik, Prihatini Retnaningsih, Eko Pramudya Laksana, Bayu Koen Anggoro, Agus Purnomo, Nia Windyaningrum, Betty Masrurroh, Prananda Anugrah, M. Faruq Ubaidillah, Lisa Ramadhani Harianti.



The Correlation between EFL Students' Use of ICT Level and Their Autonomous Learning Level

Korelasi antara Penggunaan TIK dengan Tingkat Otonomi Belajar Mahasiswa Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing

Devon Evita, Siti Muniroh*, Nunung Suryati

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

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

Paper received: 23-09-2021; revised: 07-11-2021; accepted: 21-11-2021

Abstract

Information and Communication Technology is a basic need for life nowadays, including education. Many people believe that ICT can promote students' autonomous learning. Thus, this study was conducted to find whether ICT usage and autonomous learning are correlated, and to compare the attitudes between Indonesian and Moroccan EFL students. This study used quantitative correlational design. The participants were 97 English Department students of Universitas Negeri Malang. The instrument was a questionnaire with 28 items: 14 questions for ICT usage and 14 (items/questions) for autonomous learning. The data were analyzed using Pearson Product Moment Correlation Coefficient in SPSS 25 application. The findings revealed that ICT usage and autonomous learning are correlated. The other findings are Indonesians EFL students like to have discussions with peers, while Moroccans like to look for information themselves. Moreover, Indonesians have very high self-awareness and low self-confidence, meanwhile Moroccans have very high self-effort and autonomy in planning. This study brings significance to teaching practice to inform how far ICT usage contributes to autonomous learning, especially in the Covid-19 outbreak. The researcher recommended that future researchers widen the participants' total and use the other variables outside this study's variables since ICT usage only contributes 22.1% to autonomous learning.

Keywords: ICT use; autonomous learning; EFL students.

Abstrak

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kebutuhan dasar di kehidupan jaman sekarang, termasuk pendidikan. Banyak orang percaya bahwa TIK dapat memicu otonomi belajar siswa. Maka dari itu, penelitian ini diadakan untuk menemukan korelasi antara penggunaan TIK dan otonomi belajar siswa serta membandingkan sikap mahasiswa Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing Indonesia dengan Maroko. Penelitian ini menggunakan desain korelasi kuantitatif. Pesertanya adalah 97 mahasiswa jurusan Sastra Inggris Universitas Negeri Malang. Instrumennya menggunakan kuesioner yang terdiri dari 28 item, 14 untuk penggunaan TIK dan 14 untuk otonomi belajar. Data dianalisis menggunakan Pearson Product Moment Correlation Coefficient pada aplikasi SPSS 25. Hasilnya, penggunaan TIK dan otonomi belajar saling berhubungan. Temuan lainnya yaitu mahasiswa Indonesia suka berkomunikasi dengan teman, sedangkan mahasiswa Maroko suka mencari informasi sendiri. Selain itu, mahasiswa Indonesia memiliki kesadaran diri yang sangat tinggi dan kepercayaan diri yang rendah, sedangkan mahasiswa Maroko memiliki kemandirian dan otonomi perencanaan yang sangat tinggi. Penelitian ini membawa signifikansi pada praktik mengajar karena menginformasikan sejauh mana penggunaan TIK berkontribusi terhadap belajar mandiri, terutama di masa wabah Covid-19. Peneliti merekomendasikan peneliti selanjutnya untuk memperluas total peserta dan menggunakan variabel lain di luar variabel penelitian ini karena penggunaan TIK hanya berkontribusi 22,1% terhadap belajar mandiri.

Kata kunci: penggunaan TIK; belajar mandiri; siswa bahasa Inggris sebagai bahasa asing.

1. Introduction

Information and Communication Technology (ICT) now has become a basic need in modern society. People must at least master basic skills to use technology; students and teachers are not the exceptions. According to UNESCO (n.d.), ICT is a “diverse set of technological tools and resources used to transmit, store, create, share or exchange information”. It includes computers, internet, telephone, live and recorded broadcasting technologies. In addition, according to Blurton (1999, as cited in Oussou, 2020b), ICT is defined as a “diverse set of technological tools and resources used to communicate, create, disseminate, store, and manage information”. Nowadays, students can easily search for school materials on the internet. Moreover, students can learn something new every day, and they do not need to wait for teachers to explain first. Students take control of their learning process and have more access to further information that cannot be controlled by their teachers when using technology (Gilakjani & Sabouri, 2013). In addition, students who are concerned about learning a second language through ICT as a tool can be reinforced with the skill developments of listening, understanding, reading, and writing in English (Gómez, Alcántar, Torres, Montes, & Padilla, 2018). Another thing is that their assignments mostly require ICT to be done. Meanwhile, for teachers, ICT should be used maximally to make the atmosphere of the learning and teaching process more up-to-date and relatable to students, already Generation Z and below, who are growing up and with technology (Linnes & Metcalf, 2017).

ICT is a need for education nowadays. ICT can be helpful for education because it can guide students to access digital information, promote a creative learning environment and student-centered learning, offer opportunities to develop critical thinking, improve and facilitate learning and teaching atmosphere (Chouthaiwale & Alkamel, 2018). Moreover, in EFL (English as a Foreign Language) in university context, it can help students easily learn English-speaking countries' culture, such as United States, United Kingdom, etc., and improve their language skills (Sibi, 2020).

Many people believe that ICT can promote independent learning/autonomous learning for students (Budianto, 2014; Melvina, Lengkanawati, & Wirza, 2021). Autonomous learning is a term that people usually know as independent learning or self-directed learning. Autonomous learning has been a concern in the education world, including EFL. This term was first introduced by Holec (1981, as cited in Oussou, 2020a, p. 157)). He defined autonomous learning as “the ability to take charge of one’s learning”. It implies that students can be called autonomous learners or have autonomous learning when they have been able to take full responsibility for their learning style at their own pace that they can enjoy.

As it is known, autonomous learning is essential to be applied in education because it can improve students' learning quality (Tomasouw & Marantika, 2020). One of the alternatives is by using ICT as the medium. ICT can improve students' motivation, self-engagement, and commitment, promote independent learning, improve collaboration and communication between students-students and students-teachers, and finally, it makes students' achievements improved (Ariza & Sánchez, 2013). ICT promotes effective use for students' learning, students' individualized instructions, and students' ability to find information by themselves (Falck, Mang, & Woessmann, 2018). In line with that, ICT lets students have freedom and flexibility in learning according to their own pace and ease (Ghasemi & Hashemi, 2011). Furthermore, using ICT can lead students to develop self-understanding and creativity

because it provides enjoyable and exciting ways to learn language by themselves (Ahmadi, 2018). In summary, the findings show that ICT correlates autonomous learning positively.

Some studies related to ICT use and autonomous learning have been conducted by some researchers (Ariza & Sánchez, 2013; Oussou, 2020b). Ariza and Sánchez (2013) investigated the effectiveness of ICT and activities incorporation towards students' awareness of learning autonomy in the context of *Universitaria Colombo Americana (UNICA)*, Columbia. The research was action research, focusing on students' activities such as decision making, independent practice, and the development of metacognitive processes to study English using ICT tools. Ariza and Sánchez (2013) gathered data from students' perceptions of the effectiveness of the activities, reflections, and students' performances in their English class. The result showed that the activities within the context of basic-level language learning, which used ICT tools, positively impact students' performance.

The second study was done by Oussou (2020b) from the University of Moulay Ismail, Morocco, investigating the effectiveness of EFL Students' Use of ICT in Developing their Autonomy. The research was conducted with a total of 109 EFL (English as a Foreign Language) undergraduate students who took part in the study. The result shows that the higher the level of ICTs' use of the students, the higher the degree of their autonomy is reported. Oussou (2020b) concluded that students' ICT use level is significantly related to their degree of autonomy.

In the current study, the researcher intended to replicate Oussou's (2020b) study to verify whether ICT use is significantly related to students' autonomy in an Indonesian university. The current study was conducted during the Covid-19 outbreak in which the learning was conducted online and involved ICT use highly. Thus, the researcher believed the current study brings significance to teaching practice as it informs the extent to which ICT usage can be related to autonomous learning about how far ICT usage contributes to autonomous learning since Oussou's (2020b) study did not include this finding. Following the purpose of the study, the researcher also wanted to compare the results of the current study with the results of the study conducted by Oussou (2020b) in the contexts of Moroccan EFL students. There may be some differences between how ICT usage and EFL students' autonomous learning correlate with each other in Morocco and Indonesia, although both use English as a foreign language.

2. Methods

The current study employs a correlational research design since it describes the quantitative degree to which variables are related (Latief, 2017). The variables are students' ICT use level and their autonomous learning level. The participants are English Department students (2020, 2019, and 2018 cohorts) in *Universitas Negeri Malang (UM)*. Latief (2017) stated that "the data in correlational design are analyzed using statistics resulting in correlation coefficient which shows the degree of the relationship between variables involved." The researcher would use statistics and scatter diagrams to show the scores of both variables and see the relationship between the variables involved.

The study participants were 97 English Department students of UM, and they were students of 2020, 2019, and 2018 cohorts. The researcher chose English Department UM students because the students have experienced Independent Study (a course) in their first semester, so they must be familiar with learning activities that should be done independently

with just a little lecturers' instructions in the beginning. The lecturers let the students choose whatever learning style and materials they want, which is one of the practical definitions of autonomous learning. Moreover, they were familiar with ICT since they were in an era in which ICT is a must tool to do assignments since high school, or they could be simply mentioned as digital natives.

The questionnaire was developed in Google Form to gather information about; 1) participants' self-information, 2) ICT usage that aims to measure students' use of ICT level, and 3) autonomous learning to measure students' autonomous learning level.

The first part of the questionnaire deals with demographic information of the participants, such as their gender and cohort. The second part of the questionnaire was adapted from Missoum's (2015) scale about self-improvement, peer and teaching communication, and using internet related to study. It consists of 16 questions about ICT usage in learning English. For the third part, the researcher used a different learner's autonomy scale from the previous research conducted by Orakci and Gelişli (2017). The scale's setting in Orakci and Gelişli's (2017) study is general or for normal learning situation, while this research's scale is for distance learning situation that is required to be applied in this COVID-19 pandemic. The researcher took the instrument for the second part, which is about autonomous learning adapted from Bei, Mavroidis, and Giossos' (2020) scale. It consists of 14 questions, and the questions are about students' difficulties in management, self-awareness, autonomy in action, and autonomy in planning. The researcher modified some questions so that the questions can be understood easily by the respondents. She also used the Indonesian language since a good questionnaire should be not confusing, ambiguous and should use familiar vocabulary to respondents so that the respondents have uniformity of understanding (Kabir, 2016). It is also better to use the respondents' first language, in this case, is Indonesian, because it does not need more time to translate and understand the language (Cortazzi, Pilcher, & Jin, 2011).

The researcher used Likert Scale for the answers, which consist of 4 options: strongly agree, agree, disagree, and strongly disagree. The total from the second and third part is 30 questions. If a respondent chooses number 1, which strongly disagrees, the score is 1. If a respondent chooses number 2, the score is 2, and so on. The maximum score is 120 and the minimum score is 30.

The questionnaire was shared online via messenger platforms such as WhatsApp and Line. Before that, the researcher made the questionnaire in Google Form, then shared the link through WhatsApp (private and group chats). She also explained the topic and the purpose briefly. She ensured the respondents understood every word and sentence in the questionnaire before they filled in the questionnaire by providing brief autonomous learning's definition and her e-mail address to be contacted if the respondents didn't not understand the questionnaire enough.

The instrument was tested first to see whether it is valid and reliable using SPSS 25 software. Then, the researcher conducted a normality test to see whether the data was normally distributed. The next step was regression analysis which consisted of T-test, to find whether ICT usage partially contributes to autonomous learning; F-test which ICT usage simultaneously contributes to autonomous learning; and R²-test which aims at finding how far ICT usage contributes to autonomous learning. Finally, the data were analyzed using Pearson Product Moment Correlation Coefficient formula manually and through SPSS 25 software to

analyze the correlation between two variables. Pearson Product Moment Correlation Coefficient was used because the data of both variables were in the form of quantitative scores and the data are in interval scale. According to Chee (2015), Pearson Product Moment Correlation Coefficient is used to “measure the strength, direction, and probability of the linear association between two interval or ratio variables”. In this research, it measures the strength and direction of the correlation between students’ use of ICT level with their autonomous learning level.

The formula of Pearson Product Moment Correlation Coefficient is:

$$r = \frac{n \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][n \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

r = Pearson Product Moment Correlation coefficient of X and Y variables

n = total number of the samples

X = the independent variable/the first variable mean

Y = the dependent variable/the second variable mean

In order to determine the correlation between the two variables, the current study employed a null hypothesis (H₀) and an alternative hypothesis (H_a). The researcher tested the hypothesis to find the result of the research, whether the null hypothesis is accepted or rejected. Null hypothesis (H₀) means that there is no correlation between two variables or the correlation is not significant. The hypothesis testing is done at an alpha level of 0.05. The criteria to accept, or reject the null hypothesis are defined below.

If calculated Sig. (2-tailed) < 0.05, the null hypothesis is rejected

If calculated Sig. (2-tailed) > 0.05, the null hypothesis is accepted

Alternatively, if using the variables in the current study, it would be:

*If calculated Sig. (2-tailed) < 0.05, there is **a** correlation between students’ use of ICT level and their autonomous level*

*If calculated Sig. (2-tailed) > 0.05, there is **no** correlation between students’ use of ICT level and their autonomous level*

3. Findings and Discussion

3.1. The Correlation between Students’ ICT Usage and Their Autonomous Learning Level

Before testing the correlation, the researcher conducted several tests to make sure the instrument is valid and reliable and whether the data have normal distribution or not. A validity test was conducted to know the validity of the instrument. The result is that all items of the autonomous learning part are valid. However, there are two items of ICT usage that are not valid, which are item X4 “I use computers to write my homework/papers.” with the significance of 0.078 and X12 “I read documents on screen (Smartphone/computer).” with the significance of 0.55 (for clearer data, kindly look at appendix 2). Because those two items’ significances are > 0.05, thus, the researcher deleted both invalid items from the data to not affect and spoil the following process and satisfy the construct validity criteria (Taherdoost,

2016). The researcher then re-tests the data’s validity without the invalid items, and the result of all data is valid.

Next, a reliability test was also conducted to know whether the reliability of the data. The result is presented in Tables 1 and 2 below.

Table 1. Case Processing Summary

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	97	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	97	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

At first, the planned subject total was only 90, but the respondents seemed more enthusiastic in filling the questionnaire than expected. Thus, the table above informs that the total of respondents (N) is 97 people. Since all items are filled, so the valid data is 100%.

Table 2. Reliability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.830	28

The output table of Reliability Statistics above shows that the total items of the questionnaire are 28 items, and the Cronbach’s Alpha value is 0.830. An instrument is considered reliable or consistent if the Cronbach’s Alpha is 0.70 or above (van Griethuijsen et al., 2015). Since the Cronbach’s Alpha value which is 0.830 is more than 0.70 ($0.830 > 0.70$), thus, it can be concluded that all items in the instrument are reliable or consistent.

The next test is a normality test that checks whether the data distribution is normal. The result is shown in Table 3 and Figure 1.

Table 3. The Result of Normality Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		97
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.65332962
Most Extreme Differences	Absolute	.077
	Positive	.035
	Negative	-.077
Test Statistic		.077
Asymp. Sig. (2-tailed)		.182 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

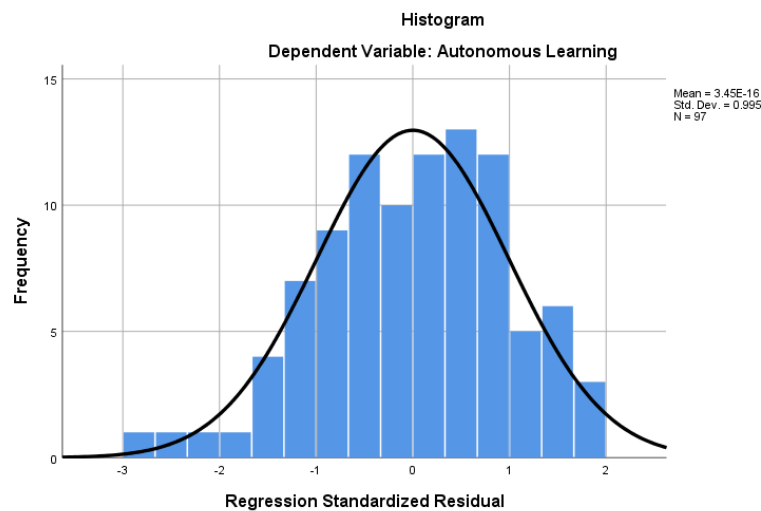


Figure 1. Histogram Graphic of Normality Test

The output table of One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test as seen in Table 3 above shows that the significance value (Sig.) of all variables is 0.182. Sig. 0.182 is more than 0.05 (0.182 > 0.05), and this indicates that all data is normally distributed (Gissane, 2015). As can be seen in Figure 1, the histogram graphic’s shape is like a bell, and this indicates that all data is normally distributed.

Next, regression analysis which consists of T-test, F-test, and R²-test was conducted. The first test was T-test which aims at finding whether ICT usage partially contributes to autonomous learning. The result is shown in Table 4 below.

Table 4. The Result of T-Test

Model		Coefficients ^a			t	Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22.488	3.938		5.71	.00
	ICT Usage	.473	.091	.470	5.19	.00

a. Dependent Variable: Autonomous Learning

From the output table of SPSS Coefficients above, the significance value is 0.000 which is less than 0.050 (< 0.050), which indicates that the null hypothesis (H₀) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Thus, there is a significant contribution of ICT usage to autonomous learning. Thus, it can be concluded that ICT usage partially and significantly contributes to autonomous learning.

It also can be seen from Table 4 above that the constant value (a) is 22.488, meanwhile, the ICT usage (b) value is 0.473. The regression formula can be written as:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 22.488 + 0.473X$$

The interpretation of the formula result of the t-test is; 1) the unstandardized coefficient value (a) is 22.488, which means if ICT usage (X) is zero (0), the consistent value of autonomous learning (Y) is 22.488. If it is inputted to the formula, it would be $22.488 + 0.473 (0) = 22.488$, and 2) the coefficient regression value (b) is 0.473, which means that any 1 value increase of ICT usage, will also increase autonomous learning (Y) equal to 0.473. For example, if the ICT usage value increases by 1, it would be $22.488 + 0.473 (1) = 22.961$. Then, if the value increases by 2, the result (22.961) just needs to be added by 0.473 ($22.961 + 0.473$), and multiples.

The second test is F-test which aims at finding whether ICT usage simultaneously contributes to autonomous learning. The result can be seen in Table 5 below.

Table 5. The Result of F-Test

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	589.720	1	589.720	26.951	.000 ^b
	Residual	2078.734	95	21.881		
	Total	2668.454	96			

a. Dependent Variable: Autonomous Learning

b. Predictors: (Constant), ICT Usage

From the output table of SPSS ANOVA above, the significance value is 0.000 which is less than 0.050 (< 0.050), indicating that the null hypothesis (H₀) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Thus, there will be a significant contribution of ICT usage to autonomous learning. Hence, it can be concluded that ICT usage simultaneously and significantly contributes to autonomous learning.

The third and the last test in regression analysis is R²-test which aims at finding how far ICT usage contributes to autonomous learning which is shown in Table 6 below.

Table 6. The Result of R²-Test

		Model Summary			
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.470 ^a	.221	.213	4.678	

a. Predictors: (Constant), ICT Usage

The output table of SPSS Model Summary above shows that the R² value is 0.221 or 22.1%. This means that ICT usage simultaneously contributes to autonomous learning to the extent of 0.221 or 22.1%. The rest (77.9%) is contributed by other factors or variables outside this regression equation or outside the variable in the current study.

After all those steps, finally, the researcher tested the correlation which aims at testing whether the variables are correlated or not. With the $\sum X$ is 4,150, $\sum Y$ is 4,166, $\sum XY$ is 179,484, $\sum X^2$ is 180,220, and $\sum Y^2$ is 181,564, the result can be seen at the formula below and Table 4.

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{97 (179,484) - (4,150) (4,166)}{\sqrt{[97 (180,220) - (4,150)^2][97 (181,564) - (4,166)^2]}}$$

$$r = \frac{17,409,948 - 17,288,900}{\sqrt{(258,840)(256,152)}}$$

$$r = \frac{121,048}{257,492.5}$$

$$r = 0.470$$

Table 7. Pearson Product Moment Correlation Coefficient

		Correlations	
		ICT Usage	Autonomous Learning
ICT Usage	Pearson Correlation	1	.470**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	97	97
Autonomous Learning	Pearson Correlation	.470**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	97	97

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

The output table of Pearson Product Moment Correlation Coefficient shows that the significance value (Sig.) is 0.000 which is less than 0.05 (0.000 < 0.05). It means that both variables are correlated. In this case, students' ICT usage level is correlated with their autonomous learning level. In addition, as can be seen in the manual formula result and the output table of Pearson Product Moment Correlation Coefficient above, the *r* value (Pearson Correlation value) result is 0.470 which is the same as shown in Table 7 above.

Table 8. Pearson Correlation "r" Value Interpretation

Absolute Magnitude of the Observed Correlation Coefficient	Interpretation
0.00–0.10	Negligible correlation
0.10–0.39	Weak correlation
0.40–0.69	Moderate correlation
0.70–0.89	Strong correlation
0.90–1.00	Very strong correlation

According to Table 8 (Schober & Schwarte, 2018) above, the *r* value, which is 0.470, of the current study correlation is moderate. Moreover, if the *r* value is 0.470, it also can be mentioned as +0.470 which means that the direction is positive or has the same direction. Figure 2 also shows that the plot dots form a straight-line pattern from the bottom left to the top right which means the direction is positive. Thus, it indicates that the more students use ICT, the more they will learn autonomously.

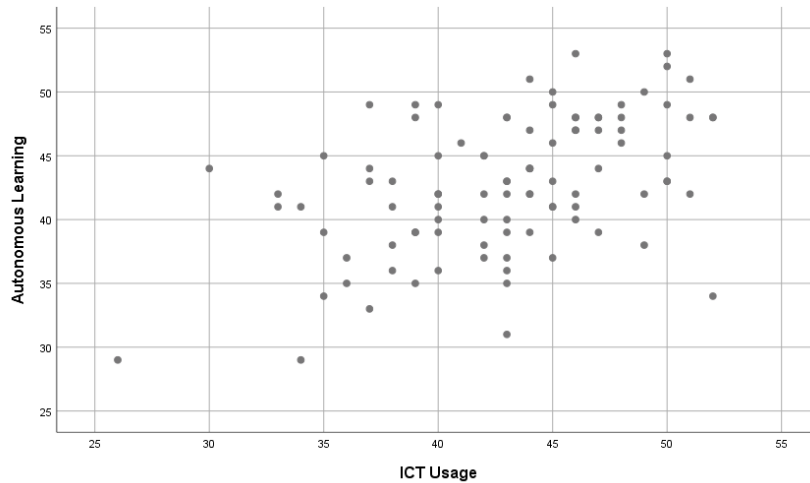


Figure 2. Scatter Diagram

3.2. Findings in The Results of The Instrument

3.2.1. The Extent of Students’ ICT Usage in Learning English

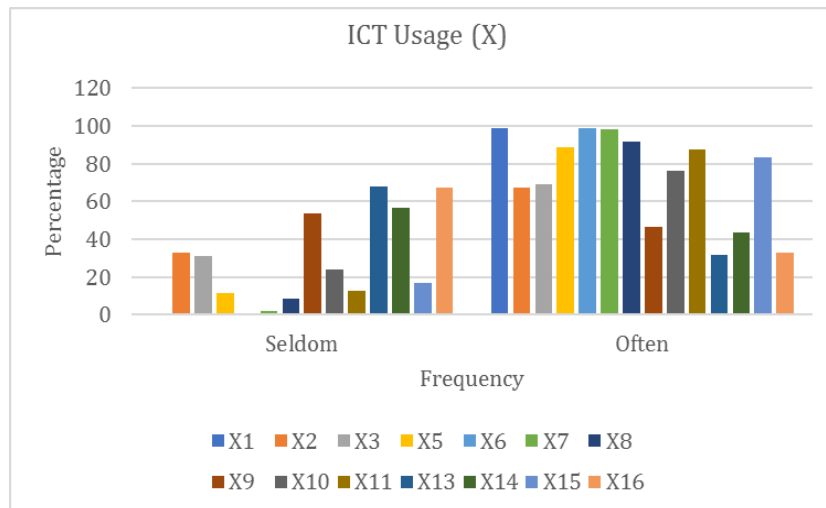


Figure 3. Graphic of ICT Usage Level in Terms of Frequency

From Figure 3 about the result of students’ ICT usage level above, X1 (item 1) which is “I use the Internet to connect with other learners for learning (sharing experiences, questions and answers, documents related to learning)” and X6 (item 6) which is “I search for / find information / documents I need on the Web” are the highest items rated that are often done by students with a percentage of 99%. Following them, the next highest rated items are X7 “I chat with other students about learning assignment, etc.”, X8 “I practice English using websites such as YouTube, British Council, etc.”, X5 “While writing on the computer, I use automatic error detection (grammar and spelling check) to correct language mistakes”, and X11 “I look up new concepts / terms in electronic dictionaries and encyclopedias” with the percentages of 97.9%, 91.8%, 88.7%, and 87.7% respectively. Meanwhile, the highest items rated that are seldom done are X13 “I record lessons / lectures and listen to them (for revision)”, X16 “I record myself (audio or video) to find out what I need to improve in my English speaking / presentation

skills”, and X14 “I ask for feedback / advice by email or official university website from my teachers and supervisors” with the percentages of 68.1%, 67%, and 56.7% respectively. The data tells that the respondents mostly prefer communicating and having discussions with peers to their teachers/lecturers.

3.2.2. The Extent of Students’ Autonomous Learning in Learning English

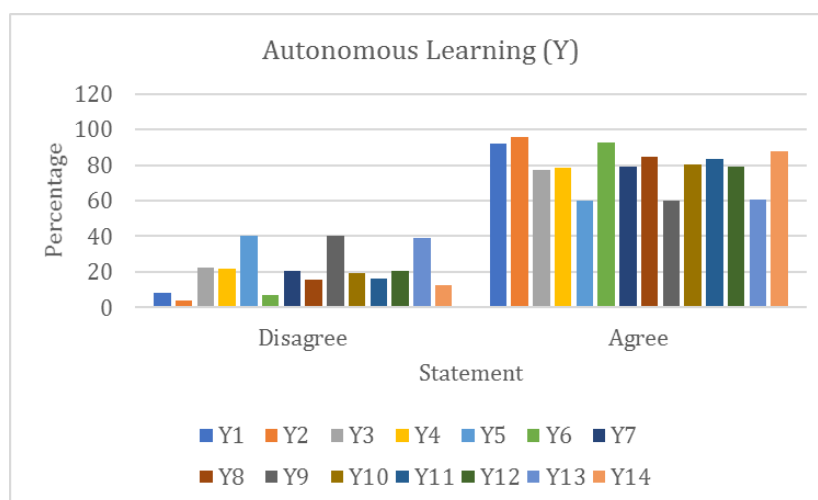


Figure 4 . Graphic of Autonomous Learning Level in Terms of Disagreement and Agreement

From Figure 4 about the result of students’ autonomous learning level, it can be inferred that the highest degree item in terms of agreement is Y2 “I am aware of my limits in relation to my English study” with a percentage of 95.9%. The following highest degree items are Y6 “I seek alternative solutions when a difficult problem emerges in my English study”, Y1 “I am aware of my abilities in relation to my English study”, Y14 “I want my tutor to let me act on my own”, and Y8 “I set realistic learning goals that meet my needs”, with the percentages of 92.8%, 91.8%, 87.6%, and 84.5% consecutively. Meanwhile, the highest degree items in term of disagreement are Y5 “I can manage any problem that may arise in my English study”, Y9 “I plan in detail the steps I should take in order to pursue my goals”, and Y13 “I can self-evaluate my learning in total”, with the percentages of 40.2%, 40.2%, and 39.2% consecutively. The data tells that the respondents have a high self-awareness, but low self-confidence.

3.3. Discussions

As showed, the result of the students’ use of ICT level and their autonomous learning level is positively and significantly correlated. Thus, this finding confirmed the previous study finding by Oussou (2020b).

Besides, the current study also aims at finding if there is something different or similar with previous studies, especially with Oussou's (2020b) study which has Moroccan background. The current study’s data result of ICT usage shows that the highest frequency in using ICT is using the internet to connect with peers to share something related to English and to search/find information/documents that students need on websites, with both having the percentages of 99%. This finding of the current study is almost the same as Oulmaati, Ezzahri, and Samadi's (2017) finding which found that their respondents use ICT the most to communicate with peers to share ideas, documents, and information related to the course.

However, Hafa and Moubtassime (2021) found that communicating with peers about course-related things is the ninth most rated activity, out of twelve activities which also means this activity has a low frequency. Although Oussou (2020b) found that the tendency of his respondents' ICT usage is directed towards YouTube videos explaining concepts related to English, the second most tendency is searching/finding information/documents that students need which are still considered as high-frequency activity, almost as high as the current study's finding. The next highest frequency activity of the current study is chatting with peers about assignments (97.9%) which means that the students like to have discussions with peers while doing their assignments because they may think that working together is easier and faster. The fourth highest frequency activity (91.8%) is practicing English using media such as YouTube and British Council which implies that EFL students often try to improve their English skills. In addition, those websites are simple, easy to be accessed anytime, and easy to operate. Although the label is English as Foreign Language (EFL) students, they are still learning how to write something with minimum errors. Thus, they also often use automatic error detection while writing their documents, which has a frequency percentage of 88.7%.

The current study's respondents seem to have big self-awareness for the autonomous learning section since the highest-rated item is about being aware of their limits in learning English, which is a good thing. Moreover, being aware of their abilities also becomes the third highest-rated item. This means that they can sense what they can improve and develop in learning English. Meanwhile, Khaidir, Tersta, and Afria (2020) found that their respondents tend to have low self-esteem. They mostly note their strengths and weaknesses and try to improve them just sometimes, while almost half of Oussou's (2020b) respondents did not try to improve their weaknesses. Next, seeking alternative solutions while studying is the second-highest-rated item (91.8%), which means that the current study's respondents tend to have high self-effort or autonomy in action. They may feel like they have a responsibility to finish their English studies, so they always try to seek alternative solutions rather than give up. They also want the freedom to act on their own learning, which has a percentage of 87.6%. This finding is in line with Ariebowo's (2021) study. This may be because the current and Ariebowo's (2020) study's respondents feel they are their own director and they know exactly what to do to pursue their objectives/goals. The other thing is while the current study found that setting learning goals is the fourth highest-rated item (84.5%), Oussou (2020b) found that it is the highest rated item (82.6%) in his study. This may mean that setting learning goals is not a priority for the current study's respondents, while Oussou's (2020b) respondents consider it as a crucial one.

On the other hand, the current study found that the three most seldom done by the respondents in using ICT are recording lecture/lesson to be re-learned and for revision, recording themselves to find where they lack in their speaking/presentation skills and asking for feedback/advice from lecturers/supervisors. Recording lectures/lessons may need quite a lot of storage, so students are reluctant to do that. They may only take notes or just listen and remember the lecture. Next, most of the respondents seldom record themselves to find where they lack in their speaking/presentation skills. Most of them may be too reluctant to re-listen to their recording or they may find it takes much time, so they choose to practice without recording it and will immediately correct themselves when they make mistakes. The respondents also seem to have very limited communication with their lecturers since they seldom ask for feedback/advice from lecturers. This finding is in line with Oulmaati, Ezzahri,

and Samadi's (2017); Oussou's (2020b); and Hafa and Moubtassime's (2021) studies which revealed that the students, indeed, rarely communicate with teachers/lecturers regarding their learning issues.

Unexpectedly, pertinent to autonomous learning, the current study also found that the respondents seem to have less self-confidence in managing problems that may arise in their study, which is the item with the most disagreement (40.2%). This percentage is the same with planning steps in detail to pursue their goals. They may not like to detail everything, but they just want to go spontaneously. This is followed by self-evaluation, which has a high disagreement. Khotimah et al. (2019) revealed that although the evaluating process is in a good category, it also means almost close to the lowest score. Moreover, Oussou (2020b) also revealed that evaluating progress has a low rate of agreement. Some people may have a hard time evaluating themselves, but they must do it to improve their self-quality. Moreover, the current study's respondents are college students who already have to take full control of their own learning.

4. Conclusion

Based on the current study's results, some conclusions are drawn. First, the current study reveals that students' ICT usage and their autonomous learning level are positively and significantly correlated. The r and significance value are 0.470 and 0.000, means that the correlation has a positive direction and moderate relationship. That is to say, the higher students' use of ICT level, the higher students' autonomous learning level is. The null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. Therefore, the current study verified the previous studies. Second, when the students use ICT more, the more they will study autonomously. It implies that students need ICT in their learning process. Not only for students, but almost all aspects in this life also need ICT as a tool to work/study.

Last, since the respondents here are only 97 and limited to English Department UM students (2018, 2019, and 2020 cohorts), the researcher was aware that the current study could not represent all Indonesian ELT students. Thus, the researcher hope the future researchers would widen the participants' total and area representing Indonesia as a whole. The additional analysis about how far the contribution of ICT usage to autonomous learning was also conducted revealed that ICT usage simultaneously contributes to autonomous learning to the extent of 22.1%. It means that the rest (77.9%) or other variables outside the current study are not included. Thus, future researchers also can identify the other variables that can contribute to autonomous learning. Since the instrument here was limited to questionnaire, the researcher also suggested that future researchers add more instruments, such as interview, to strengthen the findings. The researcher also hoped for the high school teachers and university lecturers to increase the ICT usage to promote students' autonomous learning since nowadays students are already familiar with and interested in ICT.

References

- Ahmadi, D. M. R. (2018). The use of technology in English language learning: A literature review. *International Journal of Research in English Education*, 3(2), 115–125. doi: 10.29252/ijree.3.2.115
- Ariebowo, T. (2021). Autonomous learning during Covid-19 pandemic: Students' objectives and preferences. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 6(1), 56–77. doi: 10.18196/ftl.v6i1.10079
- Ariza, A., & Sánchez, M. S. (2013). Effectiveness of the integration of ICT tools and activities to foster awareness as the first stage to reach learning autonomy. *Gist Education and Learning Research Journal*, 7(7), 154–172. Retrieved from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1102672.pdf>

- Bei, E., Mavroidis, I., & Giossos, Y. (2020). Development of a scale for measuring the learner autonomy of distance education students. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 22(2), 133–144. doi: 10.2478/eurodl-2019-0015
- Budianto, L. (2014). Promoting students' autonomous learning through ICT based learning in ICP: A case study. *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 9(2). doi: 10.18860/ling.v9i2.2734
- Chee, J. (2015). Pearson's Product Moment Correlation Coefficient (PPMCC). *Bourne Mouth University*. Retrieved from https://media3.bournemouth.ac.uk/spss/focus_pages/focus_10a.htm
- Chouthaiwale, D. S. S., & Alkamel, M. A. (2018). The positive effect of ICT on the English language learning and teaching. *Dialoguing Borders: Vital Issues in Humanities, Commerce, IT and Management*, 1(November), 1–8. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/329572075_The_positive_Effect_of_ICT_on_the_English_Language_Learning_and_Teaching
- Cortazzi, M., Pilcher, N., & Jin, L. (2011). Language choices and 'blind shadows': Investigating interviews with Chinese participants. *Qualitative Research*, 11(5), 505–535. doi: 10.1177/1468794111413225
- Falck, O., Mang, C., & Woessmann, L. (2018). Virtually no effect? Different uses of classroom computers and their effect on student achievement. *Oxford Bulletin of Economics and Statistics*, 80(1), 1–38. doi: 10.1111/obes.12192
- Ghasemi, B., & Hashemi, M. (2011). ICT: Newwave in English language learning/teaching. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 3098–3102. doi: 10.1016/j.sbspro.2011.04.252
- Gilakjani, A. P., & Sabouri, N. B. (2013). Role of Iranian EFL teachers about using pronunciation power software in the instruction of English pronunciation. *English Language Teaching*, 7(1), 139–148. doi: 10.5539/elt.v7n1p139
- Gissane, C. (2015). Is the data normally distributed? *Physiotherapy Practice and Research*, 37(1), 57–60. doi: 10.3233/PPR-150069
- Gómez, M. L. M., Alcántar, M. del R. C., Torres, C. I., Montes, J. F. C., & Padilla, A. A. J. (2018). Use of ICT for learning the English language. *IJAEDU- International E-Journal of Advances in Education*, 4(11), 192–198. doi: 10.18768/ijaedu.455621
- Hafa, H., & Moubtassime, M. (2021). The use of ICT in learning English: A study of students in Moroccan universities. *SAR Journal - Science and Research*, 4(1), 19–28. doi: 10.18421/SAR41-04
- Kabir, S. M. S. (2016). Basic guidelines for research: An introductory approach for all disciplines. In *Theoretical Economics Letters* (First). Chittagong-4203, Bangladesh: Book Zone Publication. Retrieved from https://www.scirp.org/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2789552%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/325846997_METHODS_OF_DATA_COLLECTION
- Khaidir, F., Tersta, F. W., & Afria, R. (2020). Students' perception of autonomous learning activities. *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, 7(1), 66–76. doi: 10.25299/jshmic.2020.vol7(1).4599
- Khotimah, K., Widiati, U., Mustofa, M., & Ubaidillah, M. F. (2019). Autonomous English learning: Teachers' and students' perceptions. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(2), 371–381. doi: 10.17509/ijal.v9i2.20234
- Latief, M. A. (2017). *Research Methods on Language Learning: An Introduction* (Sixth). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Linnes, C., & Metcalf, B. (2017). iGeneration and their acceptance of technology. *International Journal of Management & Information Systems (IJMIS)*, 21(2), 11–26. doi: 10.19030/ijmis.v21i2.10073
- Melvina, Lengkanawati, N. S., & Wirza, Y. (2021). The use of technology to promote learner autonomy in teaching English. *Proceedings of the Thirteenth Conference on Applied Linguistics (CONAPLIN 2020)*, 546, 315–321. doi: 10.2991/assehr.k.210427.048
- Missoum, M. (2015). *ICT use and EFL learner autonomy -student questionnaire*. doi: 10.13140/RG.2.2.11890.15047
- Orakci, Ş., & Gelişli, Y. (2017). Learner autonomy scale: A scale development study. *Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, 5(1), 25–36. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1156953>
- Oulmaati, K., Ezzahri, S., & Samadi, K. (2017). The use of ICT in the learning process among the students of History and Civilization at Abdelmalek Essaadi University, Morocco. *International Journal of Scientific*

- Engineering and Research*, 8(2), 972–979. Retrieved from <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01512370>
- Oussou, S. (2020a). Promoting learner autonomy. *International Journal of Language and Literary Studies*, 2(2), 156–167. doi: 10.36892/ijlls.v2i2.278
- Oussou, S. (2020b). The effectiveness of EFL students' use of ICT on developing their autonomy. *Journal of Studies in Language, Culture and Society (JSLCS)*, 3(1), 89–101. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/342924060_The_Effectiveness_of_EFL_Students'_Use_of_IC T_in_Developing_their_Autonomy
- Schober, P., & Schwarte, L. A. (2018). Correlation coefficients: Appropriate use and interpretation. *Anesthesia and Analgesia*, 126(5), 1763–1768. doi: 10.1213/ANE.0000000000002864
- Sibi, K. J. (2020). English language skills through ICT methods. *Sparkling International Journal of Multidisciplinary Research Studies*, 3(July), 31–36. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/343058414_ENGLISH_LANGUAGE_SKILLS_THROUGH_IC T_METHODS
- Tomasouw, J., & Marantika, J. E. R. (2020). Learner autonomy as strategy to enhance the quality of learner. *Proceedings of the 3rd International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2019)*, 397, 504–510. doi: 10.2991/assehr.k.200129.063
- UNESCO. (n.d.). *Information and communication technologies (ICT)*. Retrieved November 7, 2020, from <http://uis.unesco.org/en/glossary-term/information-and-communication-technologies-ict>
- Van Griethuijsen, R. A. L. F., van Eijck, M. W., Haste, H., den Brok, P. J., Skinner, N. C., Mansour, N., ... BouJaoude, S. (2015). Global patterns in students' views of science and interest in Science. *Research in Science Education*, 45(4), 581–603. doi: 10.1007/s11165-014-9438-6



Quality Analysis on the Official Website of Education and Culture Department of Malang City

Analisis Kualitas *Website* Resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang

Rachel Bunga Ikita, Moch. Syahri*, Amalia Nurma Dewi

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

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

Paper received: 22-10-2021; revised: 19-11-2021; accepted: 21-11-2021

Abstract

This study aims to determine the quality of the official *website* of the Education and Culture Department of Malang City in terms of features, transparency, effectiveness, efficiency and accountability. The researcher used a descriptive quantitative research approach. Collecting data using documentation and literature study. The results of this study indicate: 1) the features on the *website* get a score of 76.4% with a complete assessment, 2) the transparency of the *website* gets a fairly transparent rating with a score of 66.6%, 3) the effectiveness and efficiency gets an effective rating (100%) and quite efficient (75%), 4) *website* accountability gets a score of 33.3% with a less accountable rating, 5) *website* quality gets a score of 70.26% with a fairly high quality assessment. The application of e-government in the development of the official *website* of the Education and Culture Department of Malang City according to the stages in Presidential Instruction no. 3 of 2003 falls on the second stage. This second stage can be called the maturation stage, where the *website* already provides features to download official document files and provides e-mail as a means of communication between the community and the government.

Keywords: e-government, *website* quality

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas dari *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang dari segi fitur, transparansi, efektivitas, efisiensi serta akuntabilitas. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif deskriptif. Pengumpulan data menggunakan dokumentasi serta studi literatur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan: 1) fitur dalam *website* mendapat skor 76,4% dengan penilaian lengkap, 2) transparansi *website* mendapat penilaian cukup transparan dengan skor 66,6%, 3) efektivitas dan efisiensi mendapat penilaian efektif (100%) dan cukup efisien (75%), 4) akuntabilitas *website* mendapat skor 33,3% dengan penilaian kurang akuntabel, 5) kualitas *website* mendapat skor 70,26% dengan penilaian cukup berkualitas. Penerapan e-government dalam pengembangan *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang menurut tahapan pada Instruksi Presiden No. 3 tahun 2003 jatuh pada tahapan kedua. Tahap kedua ini bisa disebut dengan tahap pematangan, dimana *website* sudah menyediakan fitur untuk mengunduh file dokumen resmi serta menyediakan e-mail untuk menjadi sarana berkomunikasi antara masyarakat dan pemerintah.

Kata kunci: e-government, kualitas *website*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi pada era globalisasi seperti saat ini telah memberikan kesempatan dalam pertukaran data, informasi dan pengetahuan tanpa batasan jarak, waktu, dan tempat. Teknologi telah banyak membantu manusia dalam berbagai aktivitas seperti dalam komunikasi, hiburan, ekonomi, dan lain sebagainya. Selain itu teknologi juga membantu peningkatan kinerja pemerintah dalam pelayanan masyarakat dan penyediaan

informasi publik (Lubis, Kusumasari, & Hakim, 2018). Berbagai negara telah mengimplementasikan *e-government* (pemerintahan elektronik) sesuai dengan kemampuan serta karakteristik masing-masing negara (Prihanto, 2012).

E-government (pemerintahan elektronik) didefinisikan sebagai penggunaan teknologi informasi yang dilakukan oleh pemerintah dengan tujuan memberikan pelayanan dan informasi publik bagi masyarakat umum (Alshomrani, 2012). *E-government* sendiri dapat diimplementasikan pada badan legislatif, yudikatif atau administratif publik sebagai upaya dalam peningkatan efisiensi dan efektivitas internal, memberikan layanan publik dan proses pemerintahan yang demokratis (Diskominfo, 2017). Pengimplementasian *e-government* di beberapa negara maju sudah menjadi bagian penting dalam sistem pemerintahan. Salah satu pioner dalam perkembangan *e-government* adalah negara Amerika Serikat yang mengembangkan situs *website* resmi pemerintahan www.firstgov.gov pada tahun 1995.

Pemerintah Amerika Serikat juga mengimplementasikan *e-government* dengan membuat alamat e-mail president@whitehouse.gov (Budhijanto, 2010). Tujuan pengembangan alamat e-mail resmi ini adalah agar masyarakat dapat menyampaikan aspirasinya pada pemerintah Amerika Serikat secara langsung dengan bantuan teknologi informasi. Hal inilah yang akhirnya menjadi dasar bagi negara-negara lain di dunia untuk mengimplementasikan *e-government* dalam sistem pemerintahan mereka.

Pengembangan *e-government* di Indonesia sendiri diatur dalam Instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government. Pengembangan *e-government* ini merupakan salah satu upaya dalam menciptakan penyelenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik dengan tujuan peningkatan kualitas pelayanan publik dan penyediaan informasi secara efektif dan efisien (Rokhman, 2011). Dalam Instruksi Presiden No. 3 tahun 2003 juga menyebutkan bahwa berkembangnya TIK (teknologi, informasi, dan komunikasi) dengan cepat dan pemanfaatannya yang luas, dapat membuka potensi untuk memperoleh, mengelola dan menggunakan informasi dalam skala besar secara cepat dan tepat.

Pengembangan *e-government* selain meningkatkan kualitas pelayanan publik, juga akan meningkatkan keterbukaan informasi publik. Dengan pengaplikasian *e-government*, masyarakat akan lebih mudah mendapatkan akses untuk memperoleh informasi publik. Keterbukaan informasi publik sendiri memberikan berbagai dampak positif bagi suatu negara, seperti mencegah terjadinya korupsi, meningkatkan partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan pemerintahan, pengawasan, pengembangan sistem layanan publik yang profesional, kemajuan suatu bangsa serta kesejahteraan masyarakat (Dipopramono, 2017). Selain itu, keterbukaan informasi publik dapat melahirkan masyarakat informasi yang cerdas, maju, serta memiliki pribadi yang berlandaskan Pancasila (Noor, 2019).

Salah satu implementasi *e-government* yang umum dilakukan pada badan publik pemerintahan adalah pengembangan *website* resmi. Pemanfaatan *website* pemerintahan di beberapa negara dinilai telah berhasil menyediakan informasi publik dan media interaksi antara badan publik dan masyarakat. Dapat dilihat dari sebuah survei yang dilakukan oleh UN DESA tahun 2012 pada 193 negara, mayoritas telah menyediakan informasi terkait kebijakan publik dalam *website* mereka (Ventimiglia, 2013). Informasi terkait kebijakan publik yang paling banyak disediakan adalah informasi keuangan (93%), pendidikan (85%), dan informasi

lainnya (93%). Hal ini menunjukkan bahwa *website* resmi pemerintah telah banyak dimanfaatkan sebagai media untuk menyediakan berbagai informasi publik kepada masyarakat umum seperti informasi terkait keuangan, kesejahteraan, pendidikan, dan lain-lain.

Pengembangan *website* badan publik pemerintahan juga merupakan salah satu bentuk wujud sistem untuk menyediakan layanan informasi publik yang mudah, cepat serta sederhana yang sesuai dengan Undang-undang Keterbukaan Informasi Publik No. 14 tahun 2008 pada pasal 13 ayat 1b. Pengembangan *website* badan publik pemerintahan juga merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan penyediaan informasi publik serta interaksi masyarakat dengan pemerintah secara efektif dan efisien (Yohana & Yazid, 2014).

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang adalah salah satu badan publik yang telah mengembangkan *website* resmi sebagai upaya dalam pengembangan e-government. *Website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang dapat diakses pada laman dikbud.malangkota.go.id. *Website* ini memuat berita-berita seputar pendidikan, kebijakan, serta kinerja dan kegiatan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang. *Website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang merupakan salah satu *website* badan publik pemerintahan yang mendapat predikat sebagai *website* terbaik berturut-turut yakni pada tahun 2019 dan tahun 2020 sebagai juara 1 tata kelola *website* terbaik dan juara *website* favorit pada ajang AIKID (Anugerah Inovasi dan Kreativitas Informasi Digital) yang diselenggarakan oleh Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Malang. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk memilih Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang sebagai objek penelitian untuk melihat bagaimana kualitas *website* resmi mereka.

Pengembangan *website* pemerintahan yang berkualitas tentu mendukung dalam pelayanan dan penyediaan informasi publik. Standarisasi kualitas *website* menurut Dinas Kominfo Kota Malang adalah harus memiliki fitur menu yakni terdapat link ke *website* utama pemerintah kota, b) terdapat link ke *website* smart city kota, c) terdapat link ke home dari *website* tersebut, d) terdapat profil badan publik, e) terdapat informasi dan layanan badan publik, f) terdapat berita yang terbuka untuk umum, g) terdapat kontak dan pengaduan, h) terdapat link social media badan publik, i) terdapat info kontak badan publik, dan j) terdapat *disclaimer* atau aspek legal lainnya. Menurut Instruksi Presiden No.3 tahun 2003 implementasi e-government harus meningkatkan kualitas pelayanan dan informasi publik dalam hal transparansi, efektivitas dan efisiensi serta akuntabilitas pemerintahan. Jika semua kriteria tersebut terpenuhi dalam *website*, maka *website* pemerintahan dapat dikatakan berkualitas.

Beberapa penelitian terkait analisis kualitas *website* pemerintahan sudah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti. Penelitian pertama berjudul Analisis Kualitas *Website* Pemerintah Daerah Pada Kota Se-Sumatera Barat oleh Yurisdicte C. Kharisma. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2018 ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah kualitas *website* yang di Sumatera Barat masih rendah, penyebabnya adalah kurangnya sumber daya manusia yang ahli dalam teknik informatika (Kharisma, 2018). Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Dwi Martani, dkk. yang berjudul Transparansi Keuangan dan Kinerja Pada *Website* Pemerintah Daerah Kabupaten / Kota di Indonesia. Hasil dari penelitian yang dilakukan pada tahun 2013 ini adalah tingkat transparansi informasi keuangan dan kinerja adalah 15% yang menunjukkan bahwa pengembangan e-goverment pada

Pemerintah Daerah masih berada pada tahap awal yakni persiapan (Martani, Fitriyani, & Annisa, 2013).

Penelitian ini berfokus pada kualitas *website* resmi dikbud.malangkota.go.id berdasarkan unsur-unsur fitur *website*, transparansi, efektivitas, efisiensi, dan akuntabilitas. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada badan publik pemerintahan yang diteliti dan indikator yang digunakan. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang kualitas *website* pada suatu badan publik dan metode yang digunakan, yakni kuantitatif deskriptif. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana kualitas *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang dari penilaian fitur, transparansi, efektivitas, efisiensi, serta akuntabilitas?

2. Metode

Peneliti menggunakan metode dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian analisis skoring. Penelitian analisis skoring adalah salah satu metode yang dilakukan dengan cara memberikan skor atau nilai pada indikator-indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Indikator disusun berdasarkan unsur fitur, transparansi, efektivitas dan efisiensi serta akuntabilitas *website*. Pengukuran ini dilakukan pada *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang untuk mengetahui bagaimana kualitas *website* resmi tersebut.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara dokumentasi dan studi literatur. Objek dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang dan berbagai informasi yang ada di dalam *website* tersebut. Peneliti menganalisis secara langsung fitur serta konten yang ada dalam *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang pada alamat www.dikbud.malangkota.go.id. Adapun hal yang dianalisis adalah yang konten dan fitur berkaitan dengan transparansi, efektivitas dan efisiensi serta akuntabilitas pada *website* sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Pada penelitian ini, dokumen yang dipelajari adalah berbagai penelitian dengan topik serupa serta berbagai artikel ilmiah yang diperoleh dari internet.

Penilaian dilakukan dengan cara memberikan skor pada setiap indikator yang mengacu pada analisis skoring yang ada pada panduan penilaian. Perhitungan penilaian mengacu pada analisis skoring, jika indikator tersedia/ada, maka skor 1, jika tidak tersedia/tidak ada, maka skor 0. Adapun rumus untuk menghitung bobot skor penilaian pada tiap-tiap unsur adalah sebagai berikut (Sulistyo, Negara, & Firdaus, 2008):

$$\text{Bobot skor} = \frac{\text{jumlah skoring}}{\text{total skor}} \times 100\%$$

Tingkat penilaian menggunakan standarisasi unit analisis dalam menilai kualitas *website* (Kharisma. 2018) sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat penilaian kualitas *website*

Skor (%)	Fitur	Transparansi	Efektif	Efisien	Akuntabilitas	Kualitas
0-25%	Tidak lengkap	Tidak transparan	Tidak efektif	Tidak efisien	Tidak akuntabel	Tidak berkualitas
26-50%	Kurang lengkap	Kurang transparan	Kurang efektif	Kurang efisien	Kurang akuntabel	Kurang berkualitas
51-75%	Cukup lengkap	Cukup transparan	Cukup Efektif	Cukup efisien	Cukup Akuntabel	Cukup berkualitas
76-100%	Lengkap	Transparan	Efektif	Efisien	Akuntabel	Berkualitas

Setelah melakukan tahapan skoring, peneliti kemudian melanjutkan dengan mendeskripsikan hasil analisis data pada masing- masing unsur sesuai dengan unit penelitian. Kemudian peneliti menarik kesimpulan dari hasil yang telah didapatkan sebagai jawaban untuk rumusan masalah yang sudah ditentukan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Fitur

Fitur yang terdapat dalam suatu *website* merupakan salah satu penentu kualitas *website* tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hasanov dan Khalid, *website* yang berkualitas dapat dilihat berdasarkan fitur yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta menonjolkan keunggulan dari *website* tersebut (Hasanov & Khalid, 2015). Menurut Dinas Kominfo Kota Malang, terdapat standarisasi untuk menu / fitur *website* resmi badan publik pemerintahan yakni sebagai berikut: a) terdapat link ke *website* utama pemerintah kota malang, b) terdapat link ke *website* smart city kota malang, c) terdapat link ke home dari *website* tersebut, d) terdapat profil badan publik, e) terdapat informasi dan layanan badan publik, f) terdapat berita yang terbuka untuk umum, g) terdapat kontak dan pengaduan, h) terdapat link social media badan publik, i) terdapat info kontak badan publik, dan j) terdapat *disclaimer* atau aspek legal lainnya.

Berikut ini adalah hasil dari penilaian yang dilakukan terkait aspek fitur pada *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang:

Tabel 2. Penilaian fitur *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang

No.	Menu	Isi	Skor
1.	Pemerintah Kota Malang	Link menuju webite utama Pemerintah Kota Malang	1
2.	Smart City	Link menuju ke <i>website</i> smart city Kota Malang	1
3.	Beranda	Link menuju home (beranda) <i>website</i> tersbut	1
4.	Profil	- Sejarah - Visi misi - Struktur organisasi - Sumber daya manusia - Sambutan kepala dinas	1 1 1 1 1
5.	Informasi dan layanan	- Layanan publik - Informasi publik - Dokumen resmi	0 0 0
6.	Berita	- Berita/blog/artikel - Pengumuman - Kegiatan	1 1 1
7.	Kontak pengaduan	Berisikan link ke halaman <i>website</i> pengaduan online (SAMBAT ONLINE)	1
8.	Media sosial	Daftar link akun media sosial	1
9.	Kontak	Informasi kontak (nomor telepon dan alamat)	1
10.	Disclaimer	Berisi link menuju halaman disclaimer atau aspek legal lainnya	0
Jumlah			13
Presentase			76,4%
Penilaian			Lengkap

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa fitur- fitur yang tersedia dalam *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang sudah lengkap. Hampir semua menu

yang menjadi standar *website* badan publik yang dibuat oleh Dinas kominfo Kota Malang telah disediakan pada *website* tersebut. Link untuk menuju *website* utama Pemerintah Kota Malang, *website smart city*, menuju halaman home (beranda) *website* telah tersedia dan berfungsi dengan baik. Untuk profil Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang juga sudah lengkap dan dapat diakses melalui link/ menu profil.



Gambar 1. Tampilan beranda *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang juga menyediakan berbagai artikel berita yang disajikan pada halaman beranda *website*. Pada halaman beranda ini juga tersedia bagian pengumuman serta kalender untuk kegiatan- kegiatan yang akan dilaksanakan. Kontak pengaduan berisi link menuju ke halaman *website* SAMBAT ONLINE (Sistem Aplikasi Masyarakat Bertanya Terpadu Online). SAMBAT Online merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk mengirimkan kritik, saran, pertanyaan, maupun pengaduan seputar Pemerintah Kota Malang. Aplikasi ini dapat diakses melalui alamat sambat.malangkota.go.id. Instansi terkait memiliki wewenang untuk menindaklanjuti dan menanggapi aspirasi dan aduan yang diberikan oleh masyarakat lewat aplikasi ini.

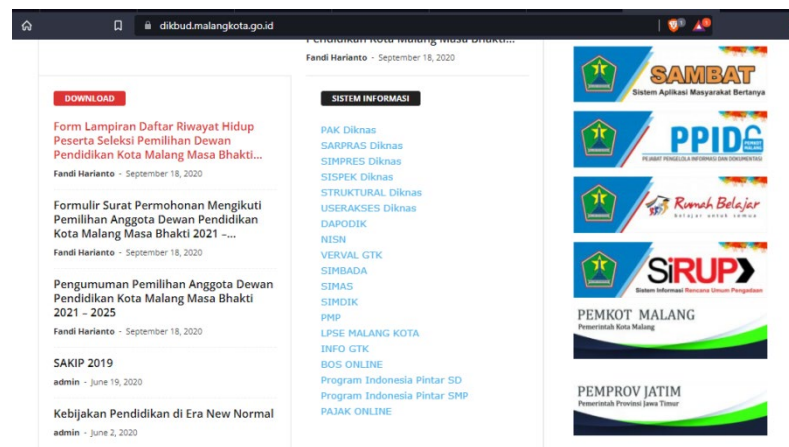
Pengembangan aplikasi SAMBAT Online merupakan hal yang tepat untuk mengelola kritik dan saran dari masyarakat di era teknologi seperti saat ini. Pengelolaan saran, kritik maupun keluhan masyarakat sangat penting dilakukan karena interaksi antara masyarakat dan pemerintah yang baik akan mempermudah proses transparansi serta pertanggungjawaban/ akuntabilitas oleh pemerintah terhadap pelayanan masyarakat yang selanjutnya akan mewujudkan *good governance* (tata kelola pemerintahan yang baik) (Dipopramono, 2017).

Selain itu pada *website* juga sudah tersedia ikon media sosial untuk mengakses akun media sosial resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang. Beberapa media sosial yang tersedia yakni instagram, facebook, youtube, dan twitter. Penggunaan media sosial untuk badan publik pemerintahan merupakan salah satu hal yang penting dilakukan di era digital seperti saat ini. Penggunaan media sosial akan memaksimalkan efektivitas dan efisiensi penyediaan/ penyebaran informasi publik yang telah diunggah ke *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang.

Penggunaan *website* dan media sosial sebagai media dalam menyebarkan informasi publik merupakan cara yang mudah pada era digital seperti saat ini. Selain itu penggunaan media elektronik (*website* dan sosial media) juga didukung oleh pasal 7 ayat 6 UU KIP, yang mana dalam upaya pemenuhan kewajiban yang dimaksud pada ayat 1 hingga 4 UU KIP, Badan Publik dapat menggunakan sarana dan/atau media nonelektronik dan elektronik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Takariani, melalui *website* dan media sosial, informasi publik dapat disebarkan secara mudah, cepat, dan murah (Takariani, 2014).

Tersedia juga informasi kontak resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang pada bagian footer *website*. Kontak yang tersedia yakni nomor telepon dan alamat kantor Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang. Juga disediakan fitur google maps untuk mempermudah masyarakat yang ingin mengunjungi lokasi kantor Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang. Sayangnya masih terdapat beberapa menu/fitur *website* yang masih belum dilengkapi, diantaranya adalah menu informasi layanan publik, informasi publik, dokumen resmi, serta *disclaimer*.

Menu informasi layanan publik sudah memiliki berbagai daftar layanan publik yang disediakan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang beserta link untuk mengakses halaman. Namun sayangnya beberapa informasi pada layanan publik masih belum lengkap, contohnya pada layanan administrasi penggantian ijazah hilang, pelayanan administrasi izin operasional sekolah baru, dan pelayanan rekomendasi penelitian dan magang. Pada menu publikasi atau informasi publik sudah terdapat link untuk mengakses halaman, namun pada saat peneliti mencoba untuk mengaksesnya, halaman tidak dapat ditampilkan (error).



Gambar 2. Bagian download dokumen resmi pada *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang

Begitu pula untuk dokumen resmi, beberapa dokumen resmi sudah ditampilkan pada halaman beranda *website* pada bagian download (gambar 2). Namun ada lebih banyak dokumen resmi yang tidak bisa diakses karena halaman yang error. Dokumen resmi dari kebijakan merupakan salah satu informasi publik yang wajib tersedia setiap saat menurut Undang-undang No. 14 tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik.

Selanjutnya untuk bagian *disclaimer* pada *website* Dinas Pendidikan hanya tersedia teks "*disclaimer*" namun tidak ada isi atau penjelasan lanjutan dari bagian ini. *Disclaimer* sendiri merupakan suatu pemberitahuan yang dapat disematkan pada *website* sebagai upaya untuk membatasi tanggung jawab pengelola *website* atas penggunaan *website* tersebut

(idcloudhost.com). *Disclaimer* ini diberikan dengan tujuan untuk melindungi pemilik *website* sebagai penyedia informasi (Kusumasari, 2011).

3.2 Transparansi

Transparansi merupakan salah satu prinsip dari tata kelola pemerintahan yang baik (*good governance*). Menurut Undang-undang Nomor 14 tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik, transparansi adalah keterbukaan dalam pelaksanaan kegiatan pengambilan keputusan dan mengemukakan informasi materiil dan relevan mengenai badan publik. Badan publik memiliki kewajiban untuk memberikan akses pada masyarakat terkait informasi publik. Kriteria suatu *website* badan publik yang transparan (Martani et al., 2013) adalah sebagai berikut: a) terdapat laporan kegiatan badan publik, b) terdapat laporan kinerja badan publik, dan c) terdapat laporan keuangan badan publik.

Berikut ini adalah hasil dari penilaian yang dilakukan terkait aspek transparansi pada *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang:

Tabel 3. Penilaian transparansi *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang

No.	Unit analisis	Skor
1.	Kegiatan pemerintah	1
2.	Laporan kinerja	1
3.	Laporan keuangan	0
	Jumlah	2
	Presentase	66,6%
	Penilaian	Cukup transparan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang sudah cukup transparan. Dari ketiga indikator transparansi *website* hanya satu indikator yang belum lengkap, yakni ketersediaan laporan keuangan. Informasi terkait kegiatan pemerintahan sudah disajikan pada *website* melalui artikel-artikel berita. Artikel-artikel berita tersebut juga diupdate secara rutin sehingga pengguna *website* dapat mengetahui berita terbaru tentang kegiatan atau kebijakan pemerintah terkait pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang telah menerapkan ayat 1 pasal 9 dari Undang-undang No. 14 tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik, yakni setiap badan publik memiliki kewajiban untuk mengumumkan informasi publik secara berkala.

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang juga telah menyediakan Laporan Kinerja Instansi Pemerintah (LKjIP) pada *website*. Laporan Kinerja ini berbentuk dokumen format pdf yang bisa diakses para pengguna *website* tanpa harus mengunduh file terlebih dahulu. Hal ini akan memudahkan pengguna *website* untuk memperoleh informasi yang mereka butuhkan. Namun laporan kinerja yang disediakan hanya terbatas pada Laporan Kinerja Instansi Pemerintah untuk tahun 2020. Tidak tersedia laporan kinerja tahun-tahun sebelumnya.

Informasi terkait laporan keuangan badan publik masih belum tersedia pada *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang. Laporan keuangan sendiri merupakan salah satu informasi publik yang termasuk kategori yang wajib disediakan dan diumumkan secara berkala menurut Undang-undang No. 14 tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik. Laporan keuangan juga merupakan salah satu informasi yang wajib dikelola dan disajikan

kepada masyarakat umum. Hal ini diatur dalam Peraturan Menteri Keuangan No. 74 tahun 2016.

3.3 Efektivitas dan Efisiensi

Efektif berarti melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang diinginkan, pekerjaan dapat dinilai efektif ketika sukses dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Rosalina, 2012). Sehingga dalam hal efektivitas, ukurannya adalah hasil yang didapatkan. Sedangkan efisien berarti tepat dalam mengerjakan sesuatu sehingga kita tidak memboroskan sumber daya seperti waktu, tenaga, dan biaya (Sedarmayanti, 2012). Ketika ditinjau dari sudut pandang informasi, prinsip efektif dan efisien mengacu pada usaha mendapatkan informasi dengan cara yang cepat dan memuaskan. Hal ini juga berkaitan dengan ketepatan waktu dalam mendapatkan informasi sehingga kita tidak membuang sumber daya secara percuma. Aspek efektivitas dan efisiensi berhubungan dengan pelayanan yang murah, kecepatan serta kemudahan dalam pengaksesan informasi oleh masyarakat dalam situs website pemerintah (Sitokdana, 2015).

Menurut Kominfo, suatu *website* dapat dikatakan efektif jika memiliki interaktivitas (alamat email, nomor telepon, dan alamat *website*) serta sistem navigasi (fitur pencarian, akun media sosial, dan statistik pengunjung *website*) yang baik (Kharisma, 2018). *Website* juga dapat dikatakan efisien jika: a) tidak memiliki halaman yang kosong; b) informasi penting terdapat pada halaman beranda; c) *website* tidak memiliki halaman perantara (Putra, 2013). Selain itu aspek bahasa yang digunakan dalam *website* juga akan mempengaruhi efisiensi dari *website* itu sendiri. Kewajiban untuk menggunakan bahasa yang baku dan baik dalam penyampaian informasi publik ini muncul dalam Undang-undang No. 14 tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik pasal 9 ayat 4.

Berikut ini adalah hasil dari penilaian yang dilakukan terkait aspek efektivitas pada *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang:

Tabel 4. Penilaian efektivitas *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang

No.	Unit analisis	Kategori	Skor
1.	Interaktivitas	Alamat email	1
		Nomor telepon	1
		Alamat <i>website</i>	1
2.	Sistem Navigasi	Fitur pencarian	1
		Akun media sosial resmi	1
		Statistik pengunjung <i>website</i>	1
		Jumlah	6
		Presentase	100%
		Penilaian	Efektif

Dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang sudah efektif. Dari segi interaktivitas dalam *website* sudah tersedia alamat email resmi, nomor telepon dinas serta alamat *website* resmi. Dari sistem navigasi sendiri juga sudah dilengkapi, tersedia fitur pencarian yang berfungsi dengan baik, akun media sosial resmi juga sudah ditampilkan pada bagian footer *website* beserta dengan link untuk menuju akun. Selain itu juga sudah tersedia statistik pengunjung *website* yang terletak pada bagian footer *website* yang menampilkan jumlah pengunjung yang sedang online, jumlah pengunjung hari ini, serta jumlah kunjungan secara total. Sistem navigasi yang baik pada suatu

website akan memudahkan pengunjung *website* untuk mencari informasi yang mereka butuhkan (Ritonga, 2017).

Hasil dari penilaian efisiensi *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Penilaian efisiensi *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang

No.	Unit analisis	Skor
1.	<i>Website</i> tidak memiliki halaman kosong	0
2.	Informasi penting tampil pada halaman utama (beranda)	1
3.	<i>Website</i> tidak memiliki halaman perantara	1
4.	Informasi disajikan dalam bahasa yang mudah dipahami	1
	Jumlah	4
	Presentase	75%
	Penilaian	Cukup efisien

Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk aspek efisiensi, *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang sudah cukup efisien. Informasi penting sudah tersedia di laman utama atau beranda *website*. Pada laman beranda ini terbagi dalam bagian-bagian seperti misalnya bagian artikel berita terbaru, bagian pengumuman, bagian untuk mendownload dokumen (form, saku, dsb.), juga terdapat bagian kalender yang menunjukkan jadwal kegiatan yang akan dilaksanakan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang. *Website* juga tidak memiliki laman perantara yang dapat mengganggu pengguna ketika mengunjungi *website*. Selain itu informasi pada *website* juga menggunakan Bahasa Indonesia yang baku sehingga mudah dipahami. Pemakaian bahasa yang sederhana dan mudah dipahami dalam *website* sejalan dengan pasal 9 ayat 4 UU KIP yang mewajibkan Badan Publik untuk menyampaikan informasi publik dengan cara yang sederhana dan mudah dijangkau serta menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami. Penggunaan bahasa yang baku serta mudah dipahami pada *website* juga akan mempermudah penyampaian informasi pada penerima dan tidak akan menimbulkan kesalahpahaman (Dewantara & Wisudariani, 2016).

Namun sayangnya masih ada beberapa halaman web yang kosong/ tidak dapat diakses. Padahal beberapa halaman kosong ini seharusnya berisikan informasi-informasi publik yang penting. Misalnya, publikasi yang harusnya berisi beberapa informasi publik seperti dalam sub menu Renstra (Rencana Strategis) yang dokumennya tidak dapat dilihat / diakses. Ketidaksediaan atau tidak dapat diaksesnya informasi-informasi publik tersebut jika tidak segera ditindaklanjuti akan menghambat pelaksanaan efektivitas dan efisiensi penyediaan informasi. Jika begitu, transparansi informasi akan gagal, dan *good government* (penyelenggaraan negara yang baik) pun tidak dapat terwujud (Dipopramono, 2017).

3.4 Akuntabilitas

Akuntabilitas menurut UU No. 14 tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik merupakan kejelasan fungsi, pelaksanaan, dan pertanggungjawaban badan publik sehingga pengelolaan badan publik terlaksana secara efektif. Akuntabilitas pada *website* pemerintahan dapat dilihat dari penyediaan laporan keuangan dan kinerja badan publik pemerintahan (Garcia-Sanchez, Frias-Aceituno, & Rodriguez-Dominguez, 2013). Selain itu akuntabilitas *website* juga dapat diwujudkan dengan penyajian laporan anggaran pendapatan belanja daerah

(APBD) (Martani et al., 2013) . Berikut ini adalah hasil dari penilaian akuntabilitas *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang:

Tabel 6. Penilaian akuntabilitas *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang

No.	Unit analisis	Skor
1.	Tersedia laporan keuangan	0
2.	Tersedia laporan kinerja	1
3.	Tersedia laporan Anggaran Pendapatan Belanja Daerah (APBD)	0
	Jumlah	1
	Presentase	33,3%
	Penilaian	Kurang akuntabel

Berdasarkan hasil penelitian di atas, *website* resmi Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kota Malang terbilang kurang dalam akuntabilitasnya. Dalam *website* sudah tersedia berita-berita terkait keuangan Dinas Pendidikan, seperti pelatihan penyusunan pelaporan dana BOSNAS. Berita tentang keuangan juga terbilang kurang update, berita terakhir terkait keuangan diupdate pada tahun 2019. Untuk laporan keuangan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang juga belum tersedia pada *webiste*. Transparansi laporan keuangan dan kinerja badan publik seharusnya dilakukan pada *website* karena biaya yang dikeluarkan ketika menggunakan teknologi ini tergolong relatif lebih murah serta efektif dibanding jika dilakukan secara konvensional (Martani et al., 2013). Dengan menggunakan *website*, informasi tersebut akan dapat diakses oleh masyarakat umum dan mendukung partisipasi masyarakat serta akuntabilitas badan publik itu sendiri.

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang telah menyediakan laporan kinerja yakni Laporan Kinerja Instansi Pemerintah (LKJIP) pada *website*. Laporan kinerja ini berbentuk dokumen pdf yang bisa diakses pengguna *website* tanpa harus mengunduh file. Hal ini memudahkan pengguna *website* untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Namun laporan kinerja yang disediakan hanya terbatas pada Laporan Kinerja Instansi Pemerintah untuk tahun 2020. Laporan kinerja ini juga merupakan salah satu informasi wajib pada UU No. 14 tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik. Penyediaan laporan kinerja badan publik juga merupakan salah satu bentuk pertanggung jawaban pemerintahan yang tepat, jelas, terukur serta akuntabel berdasarkan Intruksi Presiden Nomor 7 tahun 1999.

Laporan terkait Anggaran dan Pendapatan Belanja Daerah juga masih belum tersedia pada *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang. Pelaporan Anggaran dan Pendapatan Belanja Daerah merupakan salah satu wujud akuntabilitas pengelolaan keuangan negara. Peran dari laporan keuangan APBD sangat vital sebagai pertanggungjawaban pemerintah. Karena laporan keuangan merupakan gambaran proses dari awal hingga akhir atas penggunaan uang rakyat. Mulai dari proses perencanaan, penganggaran, hingga belanja, selain itu laporan keuangan juga menjadi sarana evaluasi kinerja pemerintahan (Erniati, 2019).

3.5 Kualitas *Website*

Menurut Instruksi Presiden No. 3 tahun 2003, terdapat empat tahapan pengembangan e-government pada penyajian informasi publik yang disediakan melalui jaringan informasi (*website*). Tahapan pertama yakni tahap persiapan yang meliputi pembuatan *website* / situs informasi resmi tiap lembaga, mempersiapkan sumber daya manusia, sarana akses dan

sosialisasi situs informasi pada internal lembaga dan publik. Tahapan kedua yakni pematangan, dalam tahap ini informasi yang disediakan lebih interaktif seperti adanya fasilitas download dokumen dan fitur untuk komunikasi seperti email. Pada tahapan ketiga yakni pematangan meliputi adanya penerapan untuk form online, adanya perubahan aplikasi pemerintahan konvensional (*hardcopy*) menjadi bentuk digital (*softcopy*). Pada tahap keempat seluruh aplikasi pemerintahan sudah berbasis web, misal manajemen dokumen berbasis web, formulir elektronik dan pembayaran pajak secara online.

Berikut ini adalah hasil penelitian kualitas *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang menggunakan lima penilaian *website* yakni fitur, transparansi, efektivitas, efisiensi serta akuntabilitas:

Tabel 7. Penilaian kualitas *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang

Fitur	Transparansi	Efektivitas	Efisiensi	Akuntabilitas	Bobot Skor seluruhnya	Penilaian
76,4%	66,6%	100%	75%	33,3%	70,26%	Cukup berkualitas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang merupakan *website* yang cukup berkualitas. Dapat dilihat dari bobot skor keseluruhan mencapai angka 70,26%. Dari segi fitur, *website* sudah memiliki fitur yang tergolong lengkap sesuai dengan indikator *website* pemerintahan dari dinas kominfo Kota Malang. Untuk aspek transparansi juga sudah tergolong cukup transparan, dari 3 indikator, 2 indikator sudah dilengkapi namun satu indikator yakni laporan keuangan masih belum tersedia untuk publik. Kemudian untuk aspek efektivitas, *website* sudah tergolong efektif, dilihat dari 6 indikator, semua telah terpenuhi (100%). Aspek efisiensi, *website* tergolong cukup efisien, dari total 4 indikator, 3 sudah terpenuhi. Sedangkan untuk akuntabilitas *website* masih tergolong kurang akuntabel karena dari 3 indikator hanya terpenuhi 1.

Secara keseluruhan, dalam pengaplikasian e-government, *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang telah mencapai pada tahap kedua, yakni tahap pematangan. Pada *website* sudah tersedia fitur untuk mendownload beberapa dokumen yang telah disediakan. Selain itu juga ada alamat e-mail yang dapat digunakan oleh masyarakat umum sebagai sarana berkomunikasi dengan pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang.

4. Simpulan

Hasil penilaian terhadap kualitas *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang mendapatkan penilaian cukup berkualitas. Pada penilaian fitur, *website* mendapatkan penilaian lengkap (76,4%). Pada penilaian transparansi, *website* mendapatkan penilaian cukup transparan (66,6%). Pada unsur efektif dan efisien *website* mendapatkan penilaian efektif (100%) dan cukup efisien (75%). Sedangkan untuk unsur akuntabilitas penilaiannya kurang akuntabel (33,3%). Penerapan e-government dalam bentuk *website* ini diharapkan dapat meningkatkan pelayanan informasi dan pelayanan publik pada masyarakat.

Hasil penelitian menunjukkan implementasi *e-government* dalam pengembangan *website* resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang menurut tahapan pada Instruksi Presiden No. 3 tahun 2003 jatuh pada tahapan kedua. Tahap kedua ini bisa disebut dengan tahap pematangan, dimana *website* sudah menyediakan fitur untuk mengunduh file dokumen

resmi serta menyediakan e-mail untuk menjadi sarana berkomunikasi antara masyarakat dan pemerintah.

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu untuk menjadi salah satu bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas *website* Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang serta pada badan publik pemerintahan lainnya. Karena mengingat pengimplementasian e-government membawa banyak manfaat untuk pelayanan publik dan penyediaan informasi publik. Selain itu peneliti berharap agar penelitian ini dapat digunakan untuk menjadi rujukan bagi para peneliti selanjutnya dalam penelitian serupa terkait analisis kualitas *website* badan publik pemerintahan.

Daftar Rujukan

- Alshomrani, S. (2012). A comparative study on United Nations e-government indicators between Saudi Arabia and USA. *Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences*, 3(3), 411–420. Retrieved from http://cisjournal.org/journalofcomputing/archive/vol3no3/vol3no3_16.pdf
- Budhijanto, D. (2010). *Hukum telekomunikasi, penyiaran dan teknologi informasi: Regulasi dan konvergensi*. Bandung: Refika Aditama.
- Dewantara, I. P. M., & Wisudariani, N. M. R. (2016). Penggunaan bahasa Indonesia lisan mahasiswa Undiksha: Tinjauan aspek kata dan kalimat. *Proceedings of Seminar Nasional Riset Inovatif (Senari) Ke-4*, 314–321. Retrieved from <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/838/596/>
- Dipopramono, A. (2017). *Keterbukaan dan sengketa informasi publik* (1st ed.). Jakarta: Renebook.
- Diskominfo. (2017). *Pengertian, keuntungan & kerugian E-government*. Retrieved from <https://diskominfo.badungkab.go.id/artikel/17777-pengertian-keuntungan-kerugian-e-government>
- Erniati. (2019). *Laporan keuangan pemerintah sebagai wujud akuntabilitas pengelolaan keuangan negara*. Retrieved from <https://djpb.kemenkeu.go.id/kanwil/sulteng/id/data-publikasi/berita-terbaru/2836-laporan-keuangan-pemerintah-seagai-wujud-akuntabilitas-pengelolaan-keuangan-negara.html>
- Garcia-Sanchez, I-M., Frias-Aceituno, J-V., & Rodriguez-Dominguez, L.. (2013). Determinants of corporate social disclosure in Spanish local governments. *Journal of Cleaner Production*, 39, 60–72. doi: <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2012.08.037>
- Hasanov, J., & Khalid, H. (2015). The impact of *website* quality on online purchase intention of organic food in Malaysia: A WebQual Model approach. *Procedia Computer Science*, 72, 382–389. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050915036145>
- Kharisma, Y. C. (2018). *Analisis kualitas website pemerintah daerah pada kota se-Sumatera Barat*. *Jurnal Akuntansi*, 6(3), 1087–1104. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/akt/article/view/3861>
- Kusumasari, D. (2011). *Status hukum pencantuman disclaimer dalam situs internet*. Retrieved from <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt4d5e3dfc6af24/status-hukum-pencantuman-disclaimer-dalam-situs-internet>
- Lubis, M., Kusumasari, T. F., & Hakim, L. (2018). The Indonesia public information disclosure act (UU-KIP): Its challenges and responses. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 8(1), 94–103. doi: <https://doi.org/10.11591/ijece.v8i1.pp94-103>
- Martani, D., Fitriasari, D., & Annisa. (2013). Transparansi keuangan dan kinerja pada *website* pemerintah daerah kabupaten/kota di Indonesia. *Pesat*, 5(10), 70–80. Retrieved from <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/pesat/article/view/974>
- Noor, M. U. (2019). Inisiasi masyarakat informasi di Indonesia melalui implementasi keterbukaan informasi publik: Satu dekade Undang-Undang Keterbukaan Informasi Publik. *Khazanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 7(1), 11. doi: <https://doi.org/10.24252/kah.v7i1a2>

- Prihanto, I. G. (2012). *Kajian implementasi e- government pada lembaga pemerintah di Indonesia dalam mendukung World Summit on the Information Society untuk mewujudkan masyarakat informasi*. Jakarta: Massma Publishing.
- Putra, S. A. (2013). *Konsep dan jenis website serta kriteria website yang baik*. Retrieved from <https://docplayer.info/46363998-Konsep-dan-jenis-website-septa-kriteria-website-yang-baik.html>
- Ritonga, F. A. (2017). *Analisis efektivitas struktur navigasi pada website perpustakaan Universitas Negeri Medan dan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara* (Undergraduate thesis, Universitas Sumatera Utara). Retrieved from <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/4954>
- Rokhman, A. (2011). E-government adoption in developing countries: The case of Indonesia. *Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences*, 2(5), 228–236. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/229038398_E-Government_Adoption_in_Developing_Countries_the_Case_of_Indonesia
- Rosalina, I. (2012). Efektivitas program nasional pemberdayaan masyarakat mandiri Karangrejo kabupaten Magetan. *Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum Universitas Surabaya*, 1(1), 1–9. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/publika/article/view/7675>
- Sedarmayanti. (2012). *Sumber daya manusia dan produktivitas kerja*. Bandung: Bandar Maju.
- Sitokdana, M. N. N. (2015). Evaluasi implementasi egovernment pada situs web pemerintah kota Surabaya, Medan, Banjarmasin, Makassar dan Jayapura. *Jurnal Buana Informatika*, 6(4), 289–300. doi: <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i4.461>
- Sulistyo, D., Negara, H. P., & Firdaus, Y. (2008). Analisis kajian standarisasi isi situs web pemerintah daerah kabupaten/kota. *Proceedings of Seminar Nasional Informatika 2008 (SemnasIF 2008)*, 55–62. Yogyakarta. Retrieved from <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/755>
- Takariani, C. S. D. (2014). Pengelolaan informasi oleh badan publik pemerintah paska reformasi birokrasi. *Observasi*, 12(1), 27–40. Retrieved from <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/observasi/article/view/169>
- Ventimiglia, D. (2013). Government for the people. In *Lighting Design and Application: LD and A* (Vol. 43). doi: <https://doi.org/10.1017/9781316599983.002>
- Yohana, N., & Yazid, T. P. (2014). Pemanfaatan *website* pemerintah kota Pekanbaru dalam the utilization of Pekanbaru government 's *website*. *Jurnal Masyarakat Telematika Dan Informasi*, 5(2), 153–168. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/233775/pemanfaatan-website-pemerintah-kota-pekanbaru-dalam-mewujudkan-good-governance#cite>

The Problems Faced by Senior High School Students in Reading Narrative Text

Masalah yang Dihadapi Siswa Sekolah Menengah Atas dalam Memahami Teks Naratif dalam Bahasa Inggris

Mochamad Khalif Rizqon, Sri Andreani*, Utari Praba Astuti

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

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

Paper received: 27-09-2021; revised: 31-10-2021; accepted: 21-11-2021

Abstract

Reading comprehension is an essential skill that students need to master. It helps students to develop their knowledge, skill, and memory to prepare for real life challenges. However, students in Indonesia still experience reading comprehension problems. Both PISA and the National Reading Index show that Indonesian students' literacy in Indonesian text is low. Previous research also indicate that most Indonesian students do not understand English texts especially narrative text. This study aimed to identify what problems the senior high school students faced in reading English texts and how many percent of them faced reading comprehension problems. The design of the study was a survey. The findings of this research reveal that 52% of the students had problems in vocabulary and 43.2% of the students had problems in background knowledge when reading English texts. Therefore, the students need to exercise more on their vocabulary and background knowledge skills by reading more narrative text.

Keywords: reading comprehension problems, survey, narrative text

Abstrak

Pemahaman membaca adalah keterampilan penting yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan tersebut dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan memori mereka untuk menghadapi tantangan di kehidupan nyata. Namun, siswa di Indonesia masih mengalami masalah dalam memahami bacaan. Survey dari PISA dan Indeks Literasi Nasional menunjukkan bahwa literasi siswa Indonesia dalam teks bahasa Indonesia masih rendah. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia tidak memahami teks bahasa Inggris terutama teks naratif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah apa yang dihadapi siswa sekolah menengah atas dalam membaca teks bahasa Inggris dan berapa persen dari mereka yang masih ada masalah di pemahaman bacaan. Desain penelitian ini adalah survei. Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa 52% siswa memiliki masalah dalam kosakata dan 43,2% siswa memiliki masalah dalam pengetahuan latar belakang saat membaca teks bahasa Inggris. Oleh karena itu, siswa perlu lebih banyak melatih kosakata dan keterampilan pengetahuan latar belakang mereka dengan membaca lebih banyak teks naratif.

Kata kunci: permasalahan dalam memahami bacaan, survei, teks naratif

1. Introduction

Reading comprehension is one of the skills that must be mastered in a foreign language, including English. According to Snow (2010), reading comprehension is a process of extracting the meaning of the written text. Cordeur (2010) explains that reading comprehension is the skill to remember some important details of the text and drawing the conclusion based on those details. In other words, reading comprehension is the ability to understanding a text and draw a conclusion based on it. Reading comprehension has been integrated into learning in

Indonesian schools. Reading comprehension helps to construct a world view and discipline-specific literacy practices. Therefore, it is clear that more attention to comprehension is needed across the grades (Snow, 2010). In other words, reading comprehension help the students to develop their knowledge, skill, and memory to prepare them for the real-life challenges in society such as decision making and cooperating with other people.

However, Indonesian students' reading level is still low. The national reading index of 2019 (Solihin, Utama, Pratiwi, & Novirina, 2019) states that the Indonesian students' reading literacy level on Indonesian text is categorized as low literacy level. The national reading Index was conducted by the Indonesian Ministry of Education to measure the literacy level of Indonesian students. Then, the PISA 2018 score for Indonesia in reading is 371 (OECD, 2018). This score is considered below average because the average score in PISA 2018 is 453. PISA is an international survey to measure 15 years olds' ability to use their reading, mathematics, and science knowledge. Both the national reading index and PISA used Indonesian text as the reading material. The reading level in Indonesian turned out to be the same. According to Dahliana (2016), although Indonesian students already learned English, most of them still does not understand various English texts. According to Jayanti (2016), EFL students still have some difficulties in reading English text. The difficulties are in the vocabulary, syntactic and semantic analysis of the text. From all these research results, we can see that Indonesian students still have problems with reading comprehension.

Previous research shows that students experienced problems, such as insufficient knowledge in vocabulary, background knowledge, and grammar (Davoudi & Yousefi, 2015). Then there are problems in text structure and language features. The first problem is vocabulary. Vocabulary and reading comprehension are strongly correlated. Nanda and Azmy (2020) also explain that Indonesian EFL students have poor reading comprehension performance due to the lack of vocabulary, prior knowledge and motivation. In addition, Stæhr (2008) studied 88 Danish students' reading comprehension skills and found a strong correlation between vocabulary size and reading comprehension. Vocabulary mastery contributes to successful reading comprehension. When students have many vocabularies, then, it will be easy for them to comprehend a text. According to Masrai (2019), vocabulary plays important role in improving the students' reading comprehension. The second problem is background knowledge. Background knowledge is affecting the students' reading comprehension (Elbro & Buch-Iversen, 2013). Background knowledge is often under-addressed by the teacher (Smith, 2021). Hamra and Syatriana (2010) also state that teachers should focus on exercising the student's prior knowledge and reading strategies to improve reading comprehension. Background knowledge plays a vital role in students' reading comprehension. To comprehend English text, students are required to draw inferences that rely on having rich prior knowledge (Neuman, Kaefer, & Pinkham, 2014). Students might not be able to comprehend the text if they do not have enough background knowledge to comprehend the text. Then, the third problem is grammatical knowledge. Basic grammatical knowledge also plays an essential role because it shows the time signature in the text passage. Time signature helps the students to determine the flow of the text. In addition, people who speak the same language can communicate because they intuitively know the grammar system of that language (Subasini & Kokilavani, 2013). The previous statement is also true for the readers. When readers intuitively know the grammar of the language, they should be able to comprehend a text correctly. Andini Hadriana, and Delfi (2017) state that there is a high correlation between grammar mastery and reading comprehension. This research indicates

that grammar mastery is important in reading comprehension. The fourth problem is text structure. The previous research result from Khoirunnisa (2019) shows that there is a text structure problem in students' reading comprehension. The text structure is important for students because it helps the students to make connections from one paragraph to another paragraph. It also helps the students to identify the section of the text. The last problem is language features. Gunning (2002) divide the reading comprehension problems into language features problems, background knowledge problems, and motivation problems. Language features help students to identify the dialogue that happened in the text whether it is a direct speech or indirect speech. Language features is also similar with grammar in identifying the time flow of the text. Based on the explanation above, the researcher focused on these five problems.

The reading material is a narrative text. Narrative text is a fictional or imaginative story, and it is usually presented in a chronologically series of events that happened or experienced by the characters in a text. Furthermore, the narrative text emphasizes the understanding of plot, theme, characters, and events, and how they relate to each other. The narrative texts have been a problems for students in previous research. As the students' progress to a higher grade, they might have difficulties understanding narrative texts (Dymock, 2007). A previous research result from Sari, Santihastuti, and Wahjuningsih (2020) show that the students still has difficulty when understanding the vocabulary in narrative text. Research result from Andri, Supardi, and Suhartono (2015) show that the students have difficulties in identifying the generic structure of narrative text. Amalia (2017) reports that the students in Junior High School Tanjung Batu have difficulties in comprehending the narrative text. Then, students still lack of vocabulary to understand a narrative text (Amalia, 2017). Then, the researcher chooses narrative texts because it is suitable reading material that covers five problems mentioned before. The previous research showed the students still have problems with narrative text. Therefore, the researcher interested in surveying the reading comprehension problems in narrative text.

Based on the previous findings, the researcher would like to do the same survey but with the different subject. In this case the subject is 11th grade senior high school students in Ponorogo. The examination on the students in Ponorogo has not been done before. And then, the indication from the previous survey showed that the Indonesian students have problems in reading narrative text. There are five reading comprehension problems that might occur on the students. Therefore, the researcher would like to survey the students in Ponorogo to check whether the students have those problems or not.

The researcher formulated the research problem into: "What problems did the senior high school students experience in reading a narrative text?"

The significance of this study is to identify the students' problems in reading narrative text. This study was intended to help the teachers and future researchers in identifying the students' problems in reading narrative text. By knowing the problems that have been identified in this study, the teacher can increase their awareness about the students' problems in reading narrative text. Then, the teacher can focus more on which reading aspects that the student needs to improve. Also, the teacher can anticipate their students' mistakes during reading comprehension activities and improve them later. Also, future researchers can use this study's result as a reference in researching the Indonesian students' reading comprehension

skills. Future researchers can develop techniques or media to improve the Indonesian students' reading comprehension skills in the future.

2. Methods

The design of this study was survey research. Survey typically gathers data at a particular point of time to describe the nature of existing conditions by gathering opinions, attitudes, preferences, and perceptions of the researcher's people of interest (Cohen, Manion, & Morrison, 2007). This research was aimed to investigate the possible cause of reading comprehension problems during their narrative text reading activity.

The researcher used a questionnaire for collecting data from participants. The researcher chose this instrument to address various reading comprehension problems from senior high school students. Questionnaire is also suitable for senior high school students' current English capabilities and is easy to answer. Then, the researcher developed the questions based on the reading problems on previous research in the EFL classroom. The problems are vocabulary, text structure, language features, background knowledge, and grammar.

The researcher developed a questionnaire's blueprint first so that the questionnaire is relevant and unbiased. It is crucial to develop the questionnaire in the best possible way to get unbiased responses (Latief, 2017). The researcher developed the questions as clear as possible and make sure the sentences are clear for the respondents. Then, the researcher gave the questionnaire to the English teacher of SMAN 2 Ponorogo for the feedback. The feedback from the teacher was mainly about adding more questions about giving some examples, so the students will stay focus and not answering the questions halfheartedly.

The researcher distributed the questionnaire on November 26th, 2020, until January 1st, 2021, through an online link. The researcher distributes the questionnaire with the teachers' help to reach all the samples within different schools. Then, on January 2nd, 2021, all of the 227 responses were gathered.

For the research data, the subjects were the eleventh-grade students of senior high schools in Ponorogo. The researcher chose eleventh-grade students because they had learned the narrative texts twice. The eleventh-grade students should have more experience in narrative text, so surveying the eleventh-grade students is relevant. There are two data which are population and sample.

The first data is the population. The population of the research was the eleventh graders of both state and private senior high schools in Ponorogo. There are three state senior high schools in Ponorogo and four private senior high schools in Ponorogo. According to the Indonesian Ministry of Education database, there are 1529 eleventh graders of senior high schools in Ponorogo (Dapo Kemendikbud, 2020). The database also shows that the number of eleventh graders ranged from 15 students (SMAS Hudaya) to 408 students (SMAN 1) (Dapo Kemendikbud, 2020).

The next data is the sample. The researcher chose to use sample because of the lack of time, finances, and accessibility needed when surveying the whole population. In this study, to ensure that the sample represents the whole population, the sample is drawn randomly using a simple random sampling technique. Then, the researcher determined the size of the sample.

The researcher used the sample calculator from the Creative Survey System website. The website calculates the sample size by inputting the population number, desired confidence level, and margin error. After that, the researcher began to input the population, which was 1529, and a 95 percent confidence level with a 6 percent margin of error, and the result was 227. Thus in this study, the researcher gathered the data from 227 participants. The participants were chosen randomly from public and private senior high schools. The detail of the sample is in table 1.

Table 1. Sample and Population

No	School	Population	Sample
1	SMA 1 Ponorogo	408	67
2	SMA 2 Ponorogo	343	48
3	SMA 3 Ponorogo	356	30
4	SMA Muhammadiyah	208	32
5	SMA Bakti	130	15
6	SMA Merdeka	69	14
7	SMA Hudaya	15	5
Total		1529	227

For the first data analysis, the researcher analyzed what are the proportion of the students' answer on each question. To be able to do that, the researcher determined the students' percentage on each answer in a particular question or statement. To find the students' percentage on each answer in the questions or statements, the researcher used the following formula.

$$p = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Notes:

p: The Students' percentage on each answer

x: The number of sample who choose a specific answer

n: The total sample

For the second data analysis, the researcher determined the students' average percentages on the specific reading comprehension problem. The researcher calculated the students' average percentages based on total of the students' percentages on the selected answer within the specific reading comprehension problem. For example, there are three questions in the vocabulary problem and all of the students chose to answer the agree option. Then, the total of the students' percentages on the agree answer will be 300%. After that, the researcher divide that 300% with the number of questions which is 3. Then, the students' average percentage of the vocabulary problem on the agree answer is 100%. In addition, the answers in the questionnaire consist of strongly disagree, disagree, agree, and strongly agree. To simplify the average results, the researcher grouped those four answers into two groups. The average results from the disagree and strongly disagree were combined into "disagree" and the results from agree and strongly agree were combined into "agree." The disagree option means that the students have the problem, while the agree option means that the students do not have the problem. From the average percentage results, we can see which reading comprehension problems have a high percentage on the students. The following is the formula

that determined the students average percentage of the particular reading comprehension problem.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Notes:

\bar{x} : The students' average percentage of a reading comprehension problem

x : The students' percentages on a selected answer in a particular reading comprehension problems

n : The number of questions in a particular reading comprehension problems

Using that formula, the researcher could see the average percentage of the specific reading comprehension' problems that occurs on the students.

For the last data analysis, the researcher determined the students' overall score. To find the students' overall score, the researcher calculated the mean of all the five previous average percentage results. The purpose is to know the overall result of the students' reading comprehension ability, whether they still have the difficulties or not. Similar to the students' average percentage results, the overall score were group into two which are disagree and agree. The disagree option means that the students have the problem, while the agree option means that the students do not have the problem. The following is the formula that determined the students' overall score.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Notes:

\bar{x} : The overall score

x : The students' average percentage of every reading comprehension problems

n : The total number of reading comprehension problems

3. Findings and Discussion

The researcher found few students experienced one or more reading comprehension problems when they read narrative text. The aspects that have percentage of problems for students are vocabulary and background knowledge. The details of each problem will be explained in the following sections.

3.1. Findings

The first findings is on the students' vocabulary problems. There are three statements in the questionnaire. The details of the results are presented in Table 2. In the first statement, only 68 (30%) out of 227 students know most of the vocabulary in narrative text. This result confirms the previous research result, which states that the students think that narrative text is difficult because of its vocabularies (Sari et al., 2020). They also state that narrative text tends to use difficult vocabularies, so they do not understand its meaning. For the next statements, only 100 (44%) students can identify the vocabularies in narrative text. However, around 158 (69,5) students say that they can identify the meaning of some vocabularies by elaborate them with previous sentences. The students tend to use that technique when looking for the meaning of difficult vocabularies. In the end, the average percentage for vocabulary problems are, 52.3% of students still have the vocabulary problems and 47.8% of students do not have the vocabulary problems. As we can see from the on the average percentage, the students still have

difficulties identifying vocabularies when they conduct reading comprehension in narrative text. The students need more exercise in identifying the meaning of most vocabularies in narrative text.

Table 2. The Students' Vocabulary Problems

No	Questions/Statements	Strongly Disagree	Disagree	Agree	Strongly Agree
1	I know most of the vocabularies in narrative text	33 (14.5%)	126 (55.5%)	50 (22%)	18 (8%)
2	Sometimes I can identify most of the vocabularies in narrative text easily.	12 (5.3%)	115 (50.6%)	80 (35.2%)	20 (8.8%)
3	When there are some difficult vocabularies, I can look for the meaning by looking at the context	5 (2.2%)	64 (28.2%)	112 (49.3%)	46 (20.2%)
Average Results		7.3%	44.7%	35.5%	12.5%
Total		52%		48%	

The second findings is the text structure problems. There are four statements regarding the students' problem in the text structure. The details of the result are presented in Table 3.

Table 3. The Students' Text Structure Problems

No	Questions/Statements	Strongly Disagree	Disagree	Agree	Strongly Agree
1	I know the text structure of narrative text	5 (2.2%)	33 (14.5%)	140 (61.6%)	49 (21.5%)
2	I think the text structure of narrative text is easy	5 (2.2%)	25 (11%)	170 (75%)	27 (12%)
3	When I read a narrative text, I can identify each text structure in the narrative text	9 (4%)	34 (15%)	158 (69.6%)	26 (11.4%)
4	I understand the function of each text structure in narrative	8 (3.5%)	34 (15%)	158 (69.6%)	27 (11.9%)
Average Results		3%	14%	68.9%	14.1%
Total		17%		83%	

The first result is that there are 189 (83%) students already understand the text structure. And there are 38 (16.7%) students who do not understand the text structure of narrative text. Those students are also able to write all the text structure of a narrative text. Also, they can write one of the functions of the text structure of a narrative text. The students can also write one of the text structure in narrative text and describe its function. Then, 197 (84%) students understand the structure of narrative text. Next, 184 (81%) students can identify the text structure when they read a narrative text. They also understand each function of the narrative text. Those students can also write one of the text structure in narrative text and describe its function. The average percentage for students' problems in the text structure is 16.8% states that they have the text structure problem and around 83% states that they do not have the text structure problem. All in all, the students have no significant problems with the text structure of a narrative text.

The third findings is language features. There are seven statements in the language features problems. The details of the result are presented in Table 4.

Table 4. The Students' Problems in Language Features

No	Questions/Statements	Strongly Disagree	Disagree	Agree	Strongly Agree
1	I know about the language features of narrative text	6 (2.6%)	78 (34.3%)	113 (49.7%)	30 (13.2%)
2	One of the language features of narrative text is many usages of Verb 2	6 (2.6%)	17 (7.5%)	165 (72.6%)	39 (17.2%)
3	One of the language features of narrative text is the use of simple past tense	3 (1.3%)	25 (11%)	151 (66.5%)	48 (21.1%)
4	I am aware of the usage of the adverb of time in narrative text	16 (7%)	92 (40.5%)	91 (40%)	28 (12.3%)
5	I know the example of the adverb of time in narrative text. If you agree with that statement, write one example of the adverb of time.	15 (6.6%)	82 (36%)	100 (44%)	30 (13.2%)
6	I know that the narrative text often used direct speech	3 (1.3%)	69 (30.3%)	121 (53.3%)	34 (15%)
7	I'm familiar with the example of direct speech.	2 (0.8%)	72 (31.7%)	109 (48%)	44 (19.3%)
Average Results		3%	27%	54%	16%
Total		30%		70%	

Based on Table 4, there are 143 (62.9%) students that already know the language features of a narrative text. And then, there are 204 (90%) students who already know that one of the language features in a narrative text is many second verb usage. There are many language features in narrative text, such as tenses, adverbs of time, and direct speech. The students have a good language features score. Meaning that they can identify the language characteristics in narrative text. Furthermore, 199 (88%) students agree that narrative text uses simple past tense in its sentences. After that, 155 (68%) students know that narrative texts often use direct speech, and they know its example. The students who know direct speech can write one example of direct speech. For the adverb of time, around 119 (52%) students understand about adverbs of time and know its example. However, the researcher found that many students still do not know about the adverb of time. The researcher found that 108 (47%) students do not know how adverbs of time are implemented, and they do not know the example of adverbs of time narrative text. This score is higher than direct speech; the students who do not know the direct speech is 72 (31%). Adverb of time is one of the essentials language features in narrative text, and around half of the students still do not understand the adverb of time. The average percentage for language features is 70% of students consider that they do not have problem and 30% of students have language features problems. Thus, in terms of the language features, the students mostly understand the language characteristic of narrative text, but they still find difficulties identifying the adverb of time.

The fourth findings is the background knowledge problems. There four statements in the background knowledge problem. The details of the result are presented in Table 5.

Table 5. The Students Problems in Background Knowledge

No	Questions/Statements	Strongly Disagree	Disagree	Agree	Strongly Agree
1	I can relate with any knowledge that I have when I read a narrative text	8 (3.5%)	78 (34.3%)	116 (51.1%)	25 (11%)
2	I have the prior experience in English such as grammar, vocabulary that needed for narrative text	16 (7%)	149 (65.6%)	52 (23%)	10 (4.4%)
3	Its easy for me to connect ideas between words	11 (4.8%)	107 (40%)	91 (40%)	18 (8%)
4	When I'm struggling with connecting ideas, sometimes I look in the previous sentence and guess the meaning from it.	3 (1.3%)	21 (9.2%)	164 (72.2%)	39 (17.2%)
Average Results		6.1%	37.2%	46.5%	10.2%
Total		43.3%		56.7%	

The first result on table 5 is that 141 (62%) students agree that they can recall their previous English experience when reading narrative text. Their previous experiences are in grammar, vocabulary, stories, and language features. This background knowledge is helpful for students to comprehend the narrative text. Even though the students can recall their previous experience, The 165 (72.6%) students state that they did not have many vocabulary and grammar experience before. This result proves that the students have a lack of vocabulary banks and grammar skills. Then, 118 (52%) of the students states that they have difficulty in connecting ideas between words. However, when they have difficulty connecting ideas, 203 (89.4%) students agree that they can overcome it by looking at the previous sentence and guessing the meaning from it. The average percentage for background knowledge is 43.2% have the difficulty in the background knowledge aspect and 56.7% do not have the difficulty in the background knowledge.

The fifth finding is grammar problem. There are six statements about students' problems in grammar. The details of the result are presented in Table 6.

Table 6. The Students Problems in Grammar

No	Questions/Statements	Strongly Disagree	Disagree	Agree	Strongly Agree
1	I am aware of the tense used in narrative text	13 (5.7%)	57 (25.1%)	135 (59.4%)	22 (9.6%)
2	I know that a narrative text often use the simple past tense	4 (1.7%)	23 (10.1%)	160 (70.5%)	40 (17.6%)
3	I have already understand the simple past tense	19 (8.3%)	127 (56%)	64 (28.2%)	17 (7.5%)
4	I know the formula that made up the simple past tense	8 (3.5%)	46 (20.2%)	138 (60.8%)	35 (15.4%)
5	I am familiar with the second form of most verbs	9 (4%)	42 (18.5%)	150 (66%)	26 (11.4%)
6	I am familiar with the example of simple past tense	4 (1.7%)	33 (14.5%)	128 (56.3%)	62 (27.3%)

No	Questions/Statements	Strongly Disagree	Disagree	Agree	Strongly Agree
	Average Results	4.4%	24%	56.8%	14.8%
	Total	28.4%		71.6%	

The first result shows that 157 (69%) students are aware of the tenses used in narrative text. Next, the 200 (88%) students agree that narrative text often uses simple past tense on the sentences, and 173 (76%) of them know the formula that made up the simple past tense. Those students can also write the formula of a simple past tense sentence. And then 176 (77.4%) students know the second form of most verbs. Those students can write five examples of the second form of the verbs. Also, 190 (83.6%) students are familiar with the example of simple past tense sentences. Even though most of the students are familiar with the grammar especially simple past tense, 146 (64.3%) of them acknowledge that they still do not understand the simple past tense. Therefore, the students need more exercise and training on the grammar aspect, especially in the simple past tense. For the average grammar percentage, 28.2% of the students have problem in grammar and 71.6% of students do not have problem in grammar. All in all, the students are already understand the basic grammar in the narrative text.

The last finding is the overall score. Table 7 shows the details of the result.

Table 7. The students' overall score

No	Reading Comprehension Problems	Strongly Disagree	Disagree	Agree	Strongly Agree
1	Vocabulary	7.3%	44.7%	35.5%	12.5%
2	Text Structure	3%	14%	68.9%	14.1%
3	Language Features	3%	27%	54%	16%
4	Background knowledge	6.1%	37.2%	46.5%	10.2%
5	Grammar	4.4%	24%	56.8%	14.8%
	Overall Scores	34.14%		65.86%	

The overall scores for the students' reading comprehension are around 34% of the students have reading comprehension problems and 65.8% do not have reading comprehension problems.

3.2. Discussion

Based on the findings above, the senior high school students in Ponorogo have a high percentage of problems in vocabulary and background knowledge. There are 52.3% of the students have a vocabulary problem and 43.2% of students have background knowledge problem. In this research, the findings on the background knowledge and the vocabulary problems are similar to the previous research result from Sari et al. (2020), which shows that the tenth-grade students of SMA 2 Jember have difficulty on the background knowledge and vocabularies.

There is a 6-month time gap between the survey schedule and the narrative text material schedule for senior high school. According to the 2013 Curriculum, senior high school students start to learn narrative text in the first semester of the tenth grade. Then, they also learned

narrative text in the second semester of the ninth grade in Junior High School. It means that senior high school students already learn narrative text twice. However, the researcher conducted the research six months after they learned the narrative text. Although the students have learned narrative text twice, they might have forgotten what they learned. Hence, the senior high school students in Ponorogo still have problems in vocabulary and background knowledge.

The senior high school students in Ponorogo still lack vocabulary skills. Having limited vocabulary has been a problem for EFL students (Garcia-Castro, 2020). According to the average percentage result of vocabulary, 47.8% of students do not have the vocabulary problems and 52.1% of students have the vocabulary problems. However, In this research, 69.5% of the students overcome difficult vocabulary by elaborating them with the previous sentence. That is one of the ways for students to overcome difficult vocabulary. There are many ways for students to improve their vocabulary skills, such as word games, watching English videos, and listening to songs. Therefore, it is essential to keep students with vocabulary exercises that will help them master vocabulary skills. Reading influences the students' vocabulary development. If the students' vocabulary is low, it means that they tend to read less (Cain & Oakhill, 2011). The result on students' vocabulary is similar to Davoudi and Yousefi's research (2017), which states that vocabulary knowledge is one of the problem in the EFL students. This finding is also similar to the previous research result from Sari et al. (2020), which shows that the tenth-grade students of SMA 2 Jember have difficulty in vocabulary. According to Jayanti (2016), EFL students still have difficult vocabularies in reading English text.

The text structure is also essential for students to master because it will help the students comprehend the narrative text better. The senior high school students in Ponorogo got a good result on the text structure. In this research, 83% of the students do not have the text structure problem and 16.8% of the students state that they have text structure problem. Those students are also able to write all the text structure of a narrative text. Also, they can write one of the functions of the text structure of a narrative text. The students can also write one of the text structure in narrative text and describe its function. This is result is in contrast with the previous research results. According to Dahliana (2016), although Indonesian students already learned English, most of them still does not understand various English text. Only the research from Khoirunnisa (2019) shows the Junior High school students have the text structure problems. In addition, Usman (2018) state that most Indonesian students does not understand the English text they read. However, the result shows that the senior high school students in Ponorogo have no problem with the text structure aspect. It means that the senior high school students in Ponorogo have improved their narrative text knowledge.

The next aspect is the language features. There are many language features in narrative text, such as tenses, adverbs of time, and direct speech. The students have a good language features score. Meaning that they can identify the language characteristic in narrative text. In this research, around 70% of the students do not have the language features problem in a narrative and 30% of students states that they have the language features problem. Then, the 88% of the students agree that narrative text uses simple past tense in its sentences. After that, 68% of the students know that a narrative text often uses direct speech and 52% of the students understand the adverb of time in narrative text. Moreover, most of the students who do not have the language features problem can write an example of adverb of time and an example of direct speech usage. All in all, there is no significant problem in the language

features aspect. Most of the students already understand the language features in narrative text.

The next is aspect to discuss is background knowledge. Background knowledge help students to make reasonable inferences of the text they read (Elbro & Iversen, 2013). In this survey background knowledge is still not quite familiar for students whereas background knowledge is important in reading narrative text. It is important because it prepares the students to comprehend the text. Background knowledge is mostly about vocabularies, related reading experiences, and ideas in the past. Recalling the background knowledge is not always easy. Zuhra (2015) state that Indonesian students does not have sufficient knowledge in order comprehend an English text. It depends on the readers' experience. In this research, the average score for background knowledge is 56.7% students state that they do not have the background knowledge problem, and 43.2% states that they have the background knowledge problem It means that only 56.7% of the students can recall their background knowledge. These findings are consistent with the previous research result from Sari et al. (2020), which shows that the tenth-grade students of SMA 2 Jember have difficulty in background knowledge. Since the students already develop a good reading habit in reading Indonesian stories, the teacher should provide more English reading materials to increase their background knowledge.

The last aspect to discuss is grammar. The aspect that influence the students' reading comprehension skills is not just vocabulary or background knowledge but also grammar skill (Shanahan, 2013). The focus of the grammar in this study is the usage of tenses in narrative text. Most of the students already understand the grammar in narrative text. For the average percentage, around 71.6% do not have problem in grammar and 28.2% of students have grammar problem. However, 64.3% of the students said that they have little experience in grammar. Therefore, students need more grammar exercises. The students need exercises like changing the sentence types, for example, changing a positive sentence into a negative sentence, a positive sentence into a question, and many more possibilities. Furthermore, the teacher might highlight examples of sentences in the narrative text to give more insight to the students. These findings are similar to the research from Davoudi and Yousefi (2017) which states that there are many reading comprehension problems in EFL classrooms, such as deficits in vocabulary knowledge, background knowledge, and problems with grammatical knowledge. The senior high school students in Ponorogo have enough grammar knowledge but need more exercises to enhance their grammar skills.

4. Conclusion

The findings and discussion in the previous chapter explained that most of the senior high school students in Ponorogo have problems with vocabulary and background knowledge. Then, the time gap between the time of the research and the schedule for the narrative text material is far. So the students might have forgotten some of the background knowledge and vocabulary of a narrative text. Also, the similarity from the previous research result implied that the students have not improved in vocabulary and background knowledge.

Vocabulary and background knowledge is still a problem for students in this study. The students can improve their vocabulary mastery by reading more narrative text or other any other English text. The teacher can use narrative text, or other interesting story as the reading material. Then, the teacher can also improve the background knowledge by providing the

students with the picture books. Picture books can increase the student's participation and memory about the story in the picture books.

The researcher suggested that teachers use this research result to increase their awareness of the students' problem when reading narrative text. Second, the teachers can improve the students' reading comprehension skills especially vocabulary and background knowledge. One of the ways to improve the vocabulary and background knowledge is by giving the students interesting reading material and encourage them to read more. The teacher can use narrative text, picture books, or comic books to motivate the students to read. When the students read more, they can develop their vocabulary lists and enhance their background knowledge.

It has to be noted that this research still has limitation. First, since the data from the survey is lack of detailed information, it is better for the future research to use the vocabulary test to get more detailed information about the students' vocabulary problems. Future research could also use concept maps to test the students' background knowledge on narrative text. Second, the researcher recommend conducting the future research close to the students' narrative text material schedule to keep the students have a fresh memory about a narrative text.

Lastly, the researcher hoped that the Indonesian students can have better reading comprehension skills and achieve better reading score in the next PISA survey or other international surveys. The researcher also hoped for the teacher to take this research results into consideration when they want to improve the students reading comprehension skills.

References

- Amalia, R. (2017). Teaching reading comprehension in narrative by using character map strategy to the eight grade students of SMP Azzawiyah Tanjung Batu. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 24–39. Retrieved from <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/edukasi/article/view/1525>
- Andini, Y., Hadriana, & Delfi, S. (2017). The correlation between grammar mastery and reading comprehension of the second grade students of SMPN 12 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 4(1), 1–10. Retrieved from <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/13349/12913>
- Andri, Supardi, I., & Suhartono, L. (2015). Teaching reading comprehension in narrative text using numbered heads together technique. *Journal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(11), 70–83. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/12384>
- Cain, K., & Oakhill, J. (2011). Matthew effects in young readers: Reading comprehension and reading experience aid vocabulary development. *Journal of Learning Disabilities*, 44(5), 431–443. doi: <https://doi.org/10.1177/0022219411410042>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research methods in education* (6th ed.). London, New York: Routledge Falmer.
- Cordeur, M. L. (2010). The struggling reader: Identifying and addressing reading problems successfully at an early stage. *A Journal of Language Learning*, 26(2), 77–89. doi: <https://doi.org/10.5785/26-2-23>
- Dahlia, S. (2016). Partnership activity in EFL reading classroom. *Englisia Journal*, 3(2), 83. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/englisia/article/view/1022/930>
- Davoudi, M., & Yousefi, D. (2015). Comprehension Breakdown: A Review of Research on EFL Learners' Reading Difficulty and Problems. *International Journal of Language and Applied Linguistics*, 58–72. Retrieved from <http://www.khatesefid.com/journal/wp-content/uploads/2015/07/58-721.pdf>

- Dymock, S. (2007). Comprehension strategy instruction: Teaching narrative text structure awareness. *The Reading Teacher*, 61(2), 161–167. doi: <https://doi.org/10.1598/RT.61.2.6>
- Data Pokok Pendidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Ponorogo. (2020). *Dapo Kemendikbud (online)*. Retrieved December 1, 2020, from dapo.kemdikbud.go.id
- Elbro, C., & Buch-Iversen, I. (2013). Activation of background knowledge for inference making: Effects on reading comprehension. *Scientific Studies of Reading*, 17(6), 435–452. doi: <https://doi.org/10.1080/10888438.2013.774005>
- Garcia-Castro, V. (2020). The effects of vocabulary knowledge in L2 semantic lexical engagement: The case of adult learners of English as a second language. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 10(1), 261–270. doi: <https://doi.org/10.17509/ijal.v10i1.25068>
- Gunning, T. G. (2002). *Assessing and correcting reading and writing difficulties*. Boston: Allyn & Bacou.
- Hamra, A., & Syatriana, E. (2010). Developing a model of teaching reading comprehension. *Teflin*, 21(1), 27–40. doi: <http://dx.doi.org/10.15639/teflinjournal.v21i1/27-40>
- Jayanti, F. G. (2016). Reading difficulties: Comparison on students and teachers perception. *Proceedings of Fourth International Seminar on English Language and Teaching*, 4(1), 296–301. Retrieved from ejournal.unp.ac.id/index.php/selt/article/view/6939
- Khoirunnisa, A. (2019). Students' difficulties in comprehending narrative text. *Teaching of English Language and Literature Journal*, 7(2), 65–74. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Tell/article/view/3441/pdf>
- Latief, M A. (2017). *Research method on language learning: An introduction*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Masrai, A. (2019). Vocabulary and reading comprehension revisited: Evidence for high-, mid-, and low-frequency vocabulary knowledge. *SAGE Open*, 9(2). doi: <https://doi.org/10.1177/2158244019845182>
- Nanda, D. W., & Azmy, K. (2020). Poor reading comprehension issue in EFL classroom among Indonesian secondary school students: Scrutinizing the causes, impacts and possible solutions. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, 8(1), 12. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/englisia/article/view/6771>
- Neuman, S. B., Kaefar, T., & Pinkam, A. (2014). Building background knowledge. *The Reading Teacher*, 68(2), 145–148. doi: <https://doi.org/10.1002/trtr.1314>
- OECD. (2018). *PISA 2018 Results: Indonesia*. Paris: OECD Publishing.
- Permendikbud No 69 Tahun 2013 tentang KD dan struktur kurikulum SMA-MA. Kemendikbud (online), (<https://www.kemdikbud.go.id/>), accessed on December 1st 2021
- Sari, G. R., Santihastuti, A., & Wahjuningsih, E. (2020). Students' perception on reading comprehension problems in narrative text. *LLT Journal*, 23(2), 342–353. Retrieved from <https://ejournal.usd.ac.id/index.php/LLT/article/view/2211>
- Shanahan, T. (2013). *Grammar and comprehension: Scaffolding student interpretation of complex sentences*. Retrieved February 24, 2021, from www.shanahanonliteracy.com/2013/12/grammar-and-comprehensionscaffolding.html
- Smith, R., Snow, P., Serry, T., & Hammond, L. (2021). The role of background knowledge in reading comprehension: A critical review. *Reading Psychology*, 42(3), 214–240. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02702711.2021.1888348>
- Snow, C. E. (2010). Reading comprehension: Reading for learning. In P. Peterson, E. Baker, & B. McGaw (Eds.), *International encyclopedia of education*, vol. 5 (pp. 413–418). Retrieved from <https://www.scholars.northwestern.edu/en/publications/>
- Solihin, L., Utama, B., Pratiwi, I., & Novirina. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Stæhr, L. (2008). Vocabulary size and the skills of listening, reading and writing. *Language Learning*, 36(1), 139–152. doi: <https://doi.org/10.1080/09571730802389975>
- Subasini, M & Kokilavani, B. (2013). Significance of grammar in technical English. *International Journal of English Literature and Culture*, 1(3), 56–58. doi: 10.14662/IJELC2013.022
- Usman, B., Fata, I. A., & Pratiwi, R. (2019). Teaching reading through Know-Want-Learned (KWL) strategy: The effects and benefits. *Englisia Journal*, 6(1), 35. doi: <https://doi.org/10.22373/ej.v6i1.3607>
- Zuhra. (2015). Senior high school students' difficulties in reading comprehension. *English Education Journal*, 6(3), 430–441. Retrieved from <http://jurnal.unsyiah.ac.id/EEJ/article/view/2584>



Humans and Plastics as a Source of Digital Imaging Photography Ideas

Manusia dan Plastik Sebagai Sumber Ide Fotografi *Digital Imaging*

Muhammad Ridho Taradhin, Triyono Widodo*, Abdul Rahman Prasetyo

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

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

Paper received: 03-11-2021; revised: 14-11-2021; accepted: 21-11-2021

Abstract

Human behavior in this era of globalization is very closely related to plastic use, so it has become a routine and modern human lifestyle. However, according to research, the waste caused by the use of plastics is very difficult to break down and can be dangerous for the sustainability of life in the future, while it is not yet possible to find such an insulated plastic for the impact of the creation of this waste. The author wrote this creation thesis with the aim of creating digital imaging photographic works inspired by humans and plastic waste on the basis of the author's empathy for the environment. From this work, the creator then describes the ideas, the process of the creation, and the work of digital imaging photography. In the creation of this work, the creator used L. H Chapman's creation method, in which this method has three stages, namely the initial stage, the improvement stage and the completion stage. These three stages then the creator developed into six works which were then presented in the form of an exhibition which was held virtually due to the current COVID-19 pandemic.

Keywords: creation, digital imaging photography, humans and plastic waste

Abstrak

Perilaku manusia di era globalisasi ini sangat erat kaitannya dengan yang namanya penggunaan plastik, hingga menjadi sebuah rutinitas dan gaya hidup manusia zaman sekarang. Padahal menurut penelitian, sampah yang diakibatkan dari penggunaan plastik sangat sulit terurai dan dapat berbahaya terhadap kelangsungan kehidupan di masa mendatang, sedangkan belum dapat ditemukan solusi yang konkret untuk mengatasi akibat dari sampah plastik tersebut. Penulis menulis skripsi penciptaan ini dengan tujuan untuk menciptakan karya fotografi *digital imaging* yang terinspirasi dari manusia dan sampah plastik atas dasar empati penulis terhadap lingkungan. Dari karya tersebut pencipta kemudian mendeskripsikan ide gagasan, proses penciptaan, dan hasil karya fotografi *digital imaging*. Dalam penciptaan karya ini, pencipta menggunakan metode penciptaan L. H Chapman, yang mana metode ini mempunyai tiga tahapan, yaitu tahap permulaan, tahap penyempurnaan dan tahap penyelesaian. Ketiga tahapan ini lalu pencipta kembangkan sehingga menjadi enam karya yang kemudian disajikan ke dalam bentuk pameran yang diadakan secara virtual dikarenakan adanya pandemi covid 19 yang sedang terjadi pada saat ini.

Kata Kunci : penciptaan, fotografi *digital imaging*, manusia dan sampah plastik

1. Pendahuluan

Tipe sampah yang sangat potensial mengganggu area merupakan tipe sampah anorganik, khususnya sampah plastik. Tidak hanya itu, perihal ini pula diakibatkan budaya masa saat ini yang serba praktis dimana pemakaian modul berbahan plastik, dari zona rumah tangga(konsumen) serta zona industri(pelakon usaha), terus menjadi bertambah yang pada

kesimpulannya terus menjadi banyak pula sampah plastik yang susah terurai (Dewi & Raharjo, 2014).

Menurut Karuniastuti (2013) plastik sendiri dikonsumsi sekitar 100 juta ton/ tahun di seluruh dunia, Satu tes membuktikan 95% orang pernah memakai barang yang mengandung Bisphenol- A ini. Mikroplastik merupakan ancaman besar bagi seluruh ekosistem dengan memasuki rantai makanan melalui organisme akuatik menurut Rochman, dkk. (2015).

Salah satu cara penulis menunjukkan kepeduliannya terhadap Lingkungan sekitar yaitu divisualisasikan dalam bentuk karya dua dimensi yang mudah dikomunikasikan kepada masyarakat. Dalam proses penciptaan karya fotografi *digital imaging*, Menurut Kamus Pintar Fotografer *digital imaging* merupakan keahlian fotografi dimana materi awalnya dapat dimulai dengan *film slide* yang kemudian di scan dan di *retouch* atau diberi sentuhan khusus kalau ada yang perlu dibenahi, yang kemudian hasilnya dapat disimpan kedalam format *digital* (Sugiarto, 2009). Seni merupakan hasil ungkapan perasaan manusia. Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari seni. “Secara mendasar, kehidupan manusia digerakkan oleh empat nilai dasar, yaitu kebenaran, keindahan, etik, moral, dan ketuhanan” (Hartoko, 1984:9). Kata fotografi sendiri berasal dari kata *photos* (cahaya) dan *graphos* yang berarti melukis atau menggambar, yang apabila kedua kata tersebut digabung menjadi kata *photography* atau melukis dengan cahaya (Irama Visual, 2009).

Menurut kamus Pintar Fotografer (Sugiarto, 2009) fotografi merupakan karya seni yang dibuat secara grafis/ *graphic iart* dengan memanfaatkan cahaya dan tidak melalui tahap dilukis, karena fotografi adalah bagian dari seni melihat *the art of seeing*.

Menurut Danarto (2011) fotografi terbagi kedalam 2 aktivitas, yakni indoor (di dalam ruangan) dan outdoor (di luar ruangan), dapat dikatakan sebagai fotografi indoor apabila menggunakan pencahayaan yang dibantu oleh alat/ lampu studio sedangkan fotografi outdoor merupakan aktivitas fotografi dengan memanfaatkan natural light (cahaya dari matahari).

Digital imaging adalah sebuah teknik dengan melibatkan unsur – unsur fotografi digital dengan menggunakan program perangkat lunak di komputer, dengan memanfaatkan proses *composing*, *combining* dan *retouching* atau mengkomposisikan, mengkombinasi dan memberikan sentuhan (Bhaskara, 2013).

Seni merupakan hasil ungkapan perasaan manusia. Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari seni. “Secara mendasar, kehidupan manusia digerakkan oleh empat nilai dasar, yaitu kebenaran, keindahan, etik, moral, dan ketuhanan” (Hartoko, 1984:9). Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Rochbeind, (2015: 2) “Seni selalu dikaitkan dengan keindahan, karena nilai keindahan merupakan kriteria utama dalam seni”. Objek yang dibahas pada karya ini mengenai manusia dan plastik, rasa prihatin dan peduli terhadap penggunaan dan sampah plastik inilah yang membangun inspirasi untuk menciptakan karya,

Latar belakang dari ide penciptaan fotografi *digital imaging* dengan proses rekayasa didalam aspek manipulasi foto (*image imanipulation*) tujuan manipulasi tipe ini merupakan buat menaikkan banyak objek ataupun buat menyembunyikan sesuatu objek dalam gambar (Kresnha, Susilowati, & Adharani, 2016). Menurut Soedjono fotografi merupakan salah satu entitas didalam ranah seni rupa yang tidak bisa terlepas dari nilai – nilai dan juga kaidah seni

rupa dapat dijabarkan bahwa kemampuan teknis dan kepekaan dalam mengambil gambar yang estetis menjadi salah satu kunci (Soeprapto, 2007).

Cara menentukan konsep, penulis mengembangkan ide maupun gagasan yang didasari pengalaman di lingkungan sekitarnya. Menurut penulis, karya digital Imaging merupakan media komunikasi yang mudah dipahami oleh penghayat.

Saat konsep sudah ditentukan, selanjutnya menuangkan konsep menjadi sebuah karya fotografi *digital Imaging* dengan gambar visual yang representatif. Di samping tersampainya ide dan konsep karya kepada pengamat seni, tidak lupa penulis mempertimbangkan aspek-aspek dalam berkarya seni, diantaranya unsur seni rupa dan prinsip seni rupa yang bertujuan agar karya seni rupa juga memiliki nilai estetis. Pembuatan gambar butuh perencanaan serta pengenalan subyek yang bisa dicoba dengan metode menghadiri satu tempat berulang kali ataupun mendalami sesuatu tema gambar (Herlina, 2003).

Tema merupakan pengelompokan gagasan wacana utama kebudayaan serta menjadi ciri utama keterangan fisik dalam setiap kurun waktu. Berdasarkan pengembangan ide dan gagasan yang selanjutnya divisualisasikan melalui karya (Sachari, 2002).

Digital Imaging atau disebut juga *Digital Image Processing* atau *Digital Photographic Imaging* yaitu sebuah cara untuk mengedit gambar yang dapat berawal dari gambar yang di-*scan* dari dokumen asli maupun gambar yang berasal dari hasil pengambilan gambar, yang kemudian gambar-gambar tersebut dimanipulasi oleh komputer untuk menghasilkan dan menyempurnakan sebuah gambar agar mendapatkan hasil yang bagus dan sesuai dengan keinginan desainernya. Proses *Digital Imaging* dapat memakai *software* tertentu, misalnya *Adobe Photoshop*, *Adobel Illustrator*, *Maya*, dan *software* sejenisnya (Sadono, Tanudjaja, & Banindro, 2014).

Kemirisan dan kepedulian terhadap lingkungan yang terdapat pada karya fotografi *digital imaging* ini adalah satu hal yang ingin diungkapkan kepada khalayak luas akan betapa buruknya dampak dari kebiasaan sehari-hari yang satu ini. Dari sisi Pendidikan Seni, menurut Soehardjo (2012) pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkannya.

Langkah kedua yaitu menuangkan ide dan gagasan-gagasan di atas menjadi sebuah konsep yang lebih mendetail. Selain mengembangkan ide dan gagasan dalam imajinasi untuk menentukan konsep karya fotografi ini, juga memiliki berbagai cara untuk menggambarkan nilai-nilai yang terdapat pada karya fotografi *digital imaging* tersebut. Hal ini mencakup berbagai tehnik yang digunakan dalam memvisualisasikan objek pada media sehingga menghasilkan pesan yang terkandung dalam gambar itu. Dengan ini dapat dirangkum dan memunculkan nilai-nilai mencintai lingkungan tersebut menjadi satu pesan yang kongkrit.

Langkah ketiga yaitu proses berkarya. Disini dituntut untuk dapat menuangkan segala konsep dan gagasan-gagasan menjadi sebuah karya yang nyata berbentuk gambar visual. Dan dalam proses ini tentunya harus dapat menggambarkan secara jelas segala pesan yang terdapat dalam gambar agar tersampainya ide gagasan pembuat kepada penikmat karya. Selain tersampainya gagasan dan konsep suatu karya perlu diperhatikan juga aspek penting

dalam karya fotografi. Unsur-unsur fotografi tersebut antara lain cahaya, gelap terang, tekstur dan warna serta prinsip-prinsip seni rupa kontemporer yang bersifat bebas, sesuai pesan yang akan disampaikan.

Alasan dipilihnya fotografi *digital imaging* sebagai bentuk karya seni yang mengangkat ide manusia dan plastik ini dikarenakan fotografi *digital imaging* memiliki keunggulan-keunggulan tersendiri dibanding jenis karya seni lain seperti seni instalasi, lukis maupun keramik, antara lain: fotografi *digital imaging* dapat mengatasi berbagai batasan dalam proses penciptaan meliputi batasan ruang, waktu, objek, dan imajinasi. Karya fotografi *digital imaging* juga memiliki keunggulan dalam jumlah peletakan objek serta keterkaitannya dengan objek lain serta keselarasan dengan latar belakangnya sehingga dapat menyampaikan lebih banyak maknanya sekaligus dengan lebih gamblang dan jelas agar mengurangi kesalahan pemaknaan dalam karya tersebut.

Dari sisi Pendidikan Seni, menurut Soehardjo (2012) pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkannya.

Pada ruang lingkup karya seni yang diciptakan penulis, terdapat nilai intrinsik dan ekstrinsik. Nilai intrinsik adalah nilai yang hakiki dalam karya seni secara implisit. Menurut Agung (2017), pada teori intrinsik, nilai seni terdapat pada bentuknya. Dengan kata lain nilai dari karya seni itu sendiri. Nilai ekstrinsik adalah nilai yang tidak hakiki, nilai ini tidak langsung dapat menentukan suatu karya seni, melainkan berfungsi untuk mendukung, memperkuat karya seni yang bersifat melengkapi.

2. Metode

Metode adalah prosedur atau tata cara sistematis yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sebagai landasan teori dalam penciptaan ini, digunakan teori dari L. H Chapman yang berlangsung dalam tiga tahap, yaitu:

a. Tahap Permulaan

Tahap permulaan merupakan tahap menemukan ide atau gagasan dari beberapa sumber inspirasi. Ide atau gagasan yang penulis dapatkan diantaranya melalui pengalaman lingkungan yang kurang bersih dikarenakan adanya sampah penggunaan plastik yang sulit terurai sehingga dapat merusak kehidupan lingkungan yang sehat di masa depan.

b. Tahap Penyempurnaan

Tahap penyempurnaan sebagai tahap mengembangkan ide atau gagasan dan memantapkannya menjadi konsep. Menyempurnakan diartikan sebagai mengembangkan konsep menjadi bentuk atau wujud yang kongkret. Dalam tahap ini, penulis mengembangkan konsep dengan penambahan pada bagian ukuran rambut dibuat panjang, Representational pada bagian objek, dekoratif pada bagian objek dan latar belakang serta beberapa teknik yang digunakan.

c. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian adalah tahap memvisualisasikan konsep ke dalam media, alat dan bahan. Setelah tahapan terlaksana secara sistematis, selanjutnya penulis mendeskripsikan karya sesuai sudut pandangnya. Kemudian karya dipamerkan untuk diapresiasi oleh

penghayat. Dibawah ini merupakan bagan metode penciptaan karya fotografi *digital imaging* agar pembaca mudah dalam memahami maksud penulis.

3. Hasil dan Pembahasan

Pencipta telah melakukan tiga tahapan penciptaan sebelumnya yakni tahapan eksplorasi, improvisasi, dan pewujudan. Setelah melewati tiga tahapan tersebut terciptalah enam karya fotografi *digital imaging* dengan tema *Manusia dan Plastik* yang diangkat oleh pencipta. Enam karya tersebut telah pencipta anggap paling tepat dengan inspirasi yang telah pencipta dapatkan, berikut adalah hasil karya tersebut.

1. Karya 1

Judul	: Amlas Asih	Media	: Print di Kanvas
Ukuran	: 50 cm x 70 cm	Tahun	: 2021



2. Karya 2

Judul	: Sekala Niskala	Media	: Print di Kanvas
Ukuran	: 50 x 70	Tahun	: 2021



3. Karya 3

Judul : Anggrah - Anggrah Media : Print di Kanvas
Ukuran : 50 cm x 70 cm Tahun : 2021



4. Karya 4

Judul : Andamar Media : Print pada Kanvas
Ukuran : 50 cm x 70 cm Tahun : 2021



5. Karya 5

Judul : Dwi Ambara Media : Print pada Kanvas
Ukuran : 50 cm x 70 cm Tahun : 2021



6. Karya 6

Judul : Apah Ardaya Media : Print pada Kanvas
Ukuran : 50 cm x 70 cm Tahun : 2021



Gelar karya

Pelaksanaan pameran seni kali ini tidak dapat dilaksanakan dengan seyogyanya dikarenakan sedang merebaknya wabah yang menjangkiti seluruh belahan dunia yakni akibat daripada virus Covid 19 ini, maka dari itu pameran kali ini pencipta buat sedemikian rupa agar para penikmat dapat melihat karya pencipta dengan tetap menaati protokol kesehatan penanggulangan wabah yang terjadi kali ini. Maka dari itu pameran kali ini diadakan dengan sistem daring melalui media sosial. Platfrom sosial yang pencipta gunakan dalam pameran seni ini ialah Instagram melalui video yang berisi setiap karya dengan penjelasan dari pencipta sendiri dari setiap karya tersebut. Undangan pameran ini pun disebarakan melalui berbagai jaringan media sosial mulai dari Whatsapp, Facebook, Twitter maupun lewat Instagram itu sendiri. Dengan begitu setiap tahapan dari persiapan sampai pengadaan pameran seni ini tetap

mengikuti protokol untuk tetap berdiam diri di dalam rumah. Berikut adalah proses pencipta dalam pembuatan pameran secara *virtual*.

4. Simpulan

Ide gagasan karya fotografi *digital imaging* ini diawali dengan keresahan pencipta terhadap sampah plastik yang kian hari semakin meresahkan lingkungan. Pemikiran dalam pembuatan karya ini juga atas saran dari dosen pengampu mata kuliah proposal, karena masalah plastik yang harus segera diatasi dan butuh dukungan dari pihak manapun termasuk para seniman, maka ide yang mengangkat tentang plastik sangat dianjurkan dan diapresiasi untuk dibentuk kedalam karya. Oleh sebab itu karya yang tercipta nantinya dapat diapresiasi oleh masyarakat luas dan diharapkan dapat mengetuk kesadaran untuk lebih bijak dalam menggunakan plastik, atau menggantinya dengan bahan lainnya yang gampang terurai dan tidak menimbulkan sampah. Selain itu juga memberikan pendidikan karakter kepada masyarakat melalui nilai-nilai mencintai lingkungan yang disampaikan melalui karya fotografi *digital imaging*.

Skripsi penciptaan ini menghasilkan enam karya fotografi *digital imaging* yang terinspirasi dari manusia dan plastik. Karya fotografi *digital imaging* ini menceritakan keresahan akan kerusakan lingkungan dan alam di setiap karyanya. Judul karya fotografi *digital imaging* yang sudah diciptakan yaitu *Amlas Asih, Sekala Niskala, Andamar, Anggrah – Anggrah, Apah Ardaya, Dwi Ambara*. Keenam karya fotografi *digital imaging* ini kemudian disajikan dalam bentuk pameran virtual.

Daftar Rujukan

- Agung, L. (2017). *Dasar-dasar estetika*. Yogyakarta: PT Kanisius Yogyakarta.
- Bhaskara, A. (2013). *Jago fotografi digital dan pengeditan foto*. Jakarta: Techno Publishing.
- Danarto, S. (2011). *Fotografi bagi pemula*. Yogyakarta: Shira Media.
- Dewi, Y., & Raharjo, T. (2014). Aspek hukum bahaya plastik terhadap kesehatan dan lingkungan serta solusinya. *Jurnal Kosmik Hukum*, 19(1). doi: 10.30595/kosmikhukum.v19i1.4082
- Hartoko, D. (1984). *Manusia dan seni*. Yogyakarta: Kanisius.
- Herlina, Y. (2003). Kreativitas dalam seni fotografi. *Nirmana*, 5(2), 214–228. Retrieved from <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16106>
- Irama Visual. (2009). Yogyakarta: Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom.
- Kresnha, P. E., Susilowati, E., & Adharani, Y. (2016). Pendeteksian manipulasi citra berbasis copy-move forgery menggunakan euclidean distance dengan single value decomposition. *Proceedings of Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 4(1), 13–18. Retrieved from <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1179>
- Karuniastuti, N. (2013). Bahaya plastik terhadap kesehatan dan lingkungan. *Swara Patra*, 3(1), 6–14. Retrieved from <http://ejurnal.ppsdmmigas.esdm.go.id/sp/index.php/swarapatra/article/view/43>
- Rochbeind, F. (2015). *Lingkaran Kehidupan*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Rochman, C.M., Tahir, A., Williams, S.L., Baxa, D.V., Lam, R., Miller, J.T., . . . Teh, S.J. (2015). Anthropogenic debris in seafood: Plastic debris and fibers from textiles in fish and bivalves sold for human consumption. *Scientific Reports*, 5, 14340. doi:10.1038/srep14340
- Sachari, A. (2002). *Estetika makna, simbol dan daya*. Bandung: Penerbit ITB.

- Sadono, J. B., Tanudjaja, B. B., & Banindro, B. S. (2014). Perancangan karya fotografi penggabungan antara pre-wedding photography dengan commercial photography dengan teknik digital imaging. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4). Retrieved from <https://www.neliti.com/id/publications/83664/perancangan-karya-fotografi-penggabungan-antara-pre-wedding-photography-dengan-c#cite>
- Soehardjo, A. J. (2012). *Pendidikan seni*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Soeprapto, S. (2007). *Pot-pourri photography*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
- Sugiarto, A. (2009). *Kamus pintar fotografer*. Jakarta: Erlangga.

Digital Comic Media Development *Echt Spaß* with Schule Theme for German Language Learning for Class X

Pengembangan Media Komik Digital *Echt Spaß* dengan Tema *Schule* untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X

Puji Indah Lestari, Lilis Afifah*

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

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

Paper received: 19-09-2021; revised: 10-11-2021; accepted: 21-11-2021

Abstract

This research is development research that produces a product in the form of a digital comic application “Echt Spaß” as a German language learning media for students. The purpose of developing comics media is to solve the problem of lack of visualization of German language learning materials. The theme used is *Schulleben* (school life) which is the material for class X in even semester. The digital comic application “Echt Spaß” contains learning material in the form of comics, including *Grammatik und Wortschatz* (grammar and vocabulary), and practice questions are also presented. The development of digital comics is expected to be able to train students’ reading (*Lesen*), writing (*Schreiben*), and speaking (*Sprechen*) skills. The method used in this research is research and development and follows the Richey, Klein, and Nelson type one model. The developer uses a qualitative descriptive data analysis technique with the target user being class X language students at SMAN 1 Gondanglegi Malang. Based on the results of the validation by experts, it can be concluded that the developed media is feasible to use in the learning process. The testing stage also shows a positive result. That is, most students agreed that the “Echt Spaß” digital comic application could help in learning German as a foreign language.

Keywords: digital comics; learning media; German language

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa aplikasi komik digital “Echt Spaß” sebagai media pembelajaran bahasa Jerman untuk siswa kelas X. Tujuan dikembangkannya media komik ialah untuk memberikan solusi atas permasalahan kurangnya visualisasi terhadap materi pembelajaran bahasa Jerman. Tema yang digunakan adalah *Schulleben* (kehidupan sekolah) yang merupakan materi kelas X semester genap. Aplikasi komik digital “Echt Spaß” berisi materi pembelajaran berupa komik yang didalamnya memuat *Grammatik und Wortschatz* (tata bahasa dan kosakata), selain itu disajikan pula soal-soal latihan. Dikembangkannya komik digital ini diharapkan dapat melatih keterampilan membaca (*lesen*), menulis (*schreiben*) dan berbicara (*sprechen*) pada siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dan mengikuti model Richey, Klein dan Nelson tipe satu. Penulis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dengan sasaran pengguna yakni siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Gondanglegi Malang. Setelah melalui tahap validasi, revisi dan uji coba kelayakan, sebagian besar siswa setuju bahwa aplikasi komik digital “Echt Spaß” dapat membantu mereka dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, sehingga produk aplikasi komik digital “Echt Spaß” ini dinilai layak untuk digunakan.

Kata kunci: komik digital; media pembelajaran; bahasa Jerman

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia. Sejalan dengan tujuan itu, segala upaya dilakukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan, salah satunya melalui media pembelajaran. Tentang penggunaan media dalam

pembelajaran, telah diungkapkan oleh Budiman (2016), bahwa siswa lebih mudah mengikuti proses pembelajaran jika disertai penggunaan media yang mempermudah penyampaian materi dari guru. Media merupakan segala hal yang dapat dilihat dan berfungsi sebagai alat dalam proses komunikasi, serta dapat digunakan untuk menyampaikan pesan agar penerimanya dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik. Manfaat media pembelajaran selanjutnya adalah sebagai sarana yang dapat membantu siswa untuk mengingat materi dalam waktu yang lebih lama (Rusman, 2017). Selain itu, fungsi utama dari adanya media pembelajaran adalah untuk menunjukkan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar untuk dilihat agar tampak jelas, memberikan pengertian, dan atau meningkatkan persepsi seseorang (Dewi, Kristiantari, & Ganing, 2019). Lebih lanjut Dewi dkk. menyatakan bahwa media pembelajaran juga mampu menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi.

Pada lembaga formal, pengajaran bahasa Jerman tidak hanya mengacu pada kurikulum nasional yang berlaku melainkan juga mengacu pada *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen* (GER). GER merupakan standar kebahasaan Eropa yang menjadi patokan pengajaran bahasa Jerman di seluruh dunia. Berdasarkan GER, level atau tingkatan penguasaan bahasa Jerman dibagi ke dalam enam tingkatan, yaitu A1 dan A2 (tingkat dasar), B1 dan B2 (tingkat menengah), dan C1 dan C2 (tingkat mahir) (Dosi & Budiningsih, 2019). Sementara itu berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2014 tentang pengembangan, pembinaan, dan perlindungan bahasa pasal 22 dijelaskan bahwa dalam memfasilitasi peningkatan kompetensi berbahasa asing bagi warga negara Indonesia dilakukan guna mempercepat dan memperluas penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, serta seni; dan meningkatkan kemampuan serta memperluas komunikasi antarbangsa (Malik, Emzir & Sumarni, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 Agustus 2020 sampai 15 September 2020 saat KPL (Kegiatan Praktik Lapangan) di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Gondanglegi Malang, diperoleh informasi bahwa guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku dan *power point*, akibatnya proses pembelajaran hanya terpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif dalam belajar. Dari hasil wawancara terhadap siswa kelas X Bahasa, diketahui bahwa siswa memiliki kesulitan dalam memahami Bahasa Jerman. Contohnya pada saat pembahasan tema *Gegenstände in der Schule*, siswa bingung dalam menentukan *bestimmt* dan *unbestimmt Artikel* dari sebuah benda (*Nomen*).

Kesulitan tersebut didasari oleh beberapa faktor, salah satunya adalah siswa tidak dapat membayangkan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru pun merasa kesulitan untuk menyampaikan materi kepada siswa karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Di sisi lain, siswa mengaku lebih mudah memahami materi jika menggunakan media pembelajaran yang memuat visualisasi atau gambaran penggunaan bahasa Jerman dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran yang terlaksana secara manual dan hanya berpusat pada guru (*teacher oriented*) akan terkesan membosankan bahkan dapat menghilangkan minat siswa untuk belajar. Di sisi lain, tidak semua lembaga pendidikan menyediakan sarana teknologi yang sesuai untuk menunjang kebutuhan kegiatan pembelajaran, ditambah lagi tidak semua teknologi mampu menunjang kebutuhan pendidikan secara efektif. Untuk itu diperlukan

inovasi pendidikan agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, salah satunya melalui media pembelajaran.

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut dapat berupa media visual, audio, maupun audio-visual. Media visual adalah media yang hanya digunakan dengan mengandalkan indera penglihatan siswa. Dengan penyajian yang sedemikian menarik, media visual dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media ini dapat ditangkap dengan baik apabila terdapat interaksi antara konteks materi pembelajaran dalam media dengan siswa. Pembelajaran dengan media visual dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif (Dewi dkk., 2019).

Saat ini, Indonesia berada pada era revolusi industri 4.0. Era tersebut tentu berdampak pada lahirnya generasi yang melek akan teknologi (Malik dkk., 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan hendaknya juga menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Kata teknologi sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* yang bermakna *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata Teknologi bermakna *skill, science* atau keahlian, keterampilan, dan ilmu. Jadi teknologi adalah cara orang menggunakan ilmu pengetahuan guna memecahkan masalah praktis (Rusman, Kurniawan & Riana, 2011).

Berkaitan dengan era revolusi industri, semakin banyak hal dilakukan dengan memanfaatkan media digital. Hal ini terjadi karena media digital diyakini dapat menyampaikan pengetahuan dan bahasa dengan modifikasi yang lebih cepat, partisipasi yang lebih luas, dan cara yang lebih mudah (Gee & Hayes, 2011). Istilah digital dalam frasa media digital menunjukkan bahwa bentuk dari konten dibuat dan didistribusikan secara elektronik. Para guru perlu berkonsentrasi terhadap teknologi media digital yang masuk dalam kehidupan sehari-hari (Parker dalam Schrum, 2010). Selain itu, menurut Quinn (2012), kemampuan untuk menggunakan perangkat memberikan peluang baru tidak hanya untuk mendukung pembelajaran tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan baru.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Komik Digital 'echt Spaß' dengan Tema Schule untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X". Pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu (Sugihartono, Prilosadoso, & Panindias, 2010). Tujuan utama pembuatan komik adalah untuk menghibur pembaca dengan bacaan ringan. Bentuk tampilan komik lebih atraktif dan menjangkau pembaca yang lebih luas dari berbagai tingkat usia. Selain hadir dalam bentuk bahasa rupa/gambar, komik juga dilengkapi dengan teks. Dalam teks komik, dialog dimunculkan secara singkat, kata-kata penggambaran suara (*onomatopetia*) menjadi unsur penting, seperti menirukan suara atau gerak yang tidak mungkin dilukiskan, contohnya pedang beradu, gerimis, binatang mengaum, dada terkena tinju/tendangan, dan sebagainya (Sugihartono dkk., 2010).

Berdasarkan jenisnya, komik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu *comic strips* dan *comic books*. *Comic-strips* atau Strip merupakan komik bersambung yang dimuat pada surat kabar atau majalah (Sugihartono dkk., 2010). Sementara *comic book* adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku. Biasanya dalam satu komik terdapat cerita yang utuh dan

terdiri dari beberapa seri (Putra & Yasa 2019). Dalam proses pembelajaran dua arah, media komik dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa (Saputro, 2015). Sementara itu menurut Mahendra, Siantoro, dan Pramono (2021), komik yang menghubungkan teks dengan representasi visual menawarkan guru media yang hebat untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan keaksaraan visual mereka. Meskipun demikian, sebelum komik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sebaiknya dilakukan pemeriksaan, apakah komik yang dikembangkan telah yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Saputro, 2015).

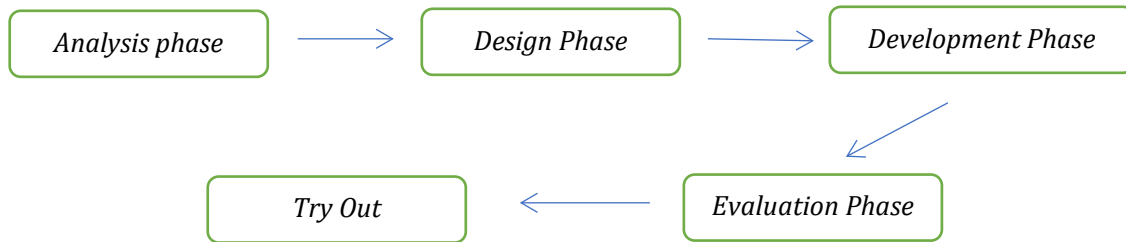
Dalam penelitian ini, penulis memilih tema *Schulleben* (kehidupan di sekolah) karena pada materi tersebut diajarkan cukup banyak *Grammatik* yang mendasar. Dengan adanya visualisasi materi dalam bentuk komik atau cerita bergambar, siswa yang baru mengenal bahasa Jerman diharapkan akan lebih mudah untuk memahaminya. Selain itu, penulis juga berusaha melacak referensi yang sesuai, yakni penelitian milik Jubaedah (2012) dan Reza Dwi Hariyanti (2019) yang juga membahas mengenai pengembangan komik sebagai media pembelajaran. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang menghasilkan produk komik berupa *hardcopy*, pada penelitian ini penulis berusaha mengembangkan media komik menjadi sebuah aplikasi komik digital agar lebih mudah digunakan dan lebih modern. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran diharapkan dapat melatih keterampilan membaca (*Lesen*). Jika penelitian terdahulu hanya menghasilkan media komik saja, pada penelitian ini penulis menambahkan soal-soal latihan yang tersedia dalam aplikasi untuk melatih kemampuan menulis (*Schreiben*). Di samping itu, penulis memilih judul “*echt Spaß*” untuk komik digital ini dengan harapan bahwa media tersebut dapat memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa Jerman dan pembelajaran akan menjadi sangat menyenangkan (*echt Spaß*).

2. Metode

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Didefinisikan oleh (Haryati, 2012), penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas bukan untuk menguji teori. Lebih lanjut Haryati menjelaskan bahwa metode *R & D* ini cukup ampuh untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Oleh karena itulah penelitian dan pengembangan penting untuk dilakukan dalam upaya memecahkan masalah pembelajaran dengan cara menghasilkan produk tertentu. Pendapat lain dikemukakan oleh Negara dan Putrawangsa (2017) dengan merumuskan kegiatan pengembangan sebagai suatu proses untuk menghasilkan suatu bentuk intervensi yang valid, praktis dan efektif yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis serta berkontribusi secara teoritis dan praktis melalui siklus kegiatan perancangan, ujicoba rancangan, evaluasi dan perbaikan rancangan.

Pada penelitian dan pengembangan ini, penulis menggunakan model pengembangan model Richey, Klein, dan Nelson. Hariyanti (2019) menyatakan bahwa terdapat dua tipe pengembangan model Richey, Klein, dan Nelson. Tipe satu adalah model pengembangan yang fokusnya tidak hanya terhadap pengembangan produk, program, atau alat, tetapi juga mengevaluasi dan memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Sementara tipe dua merupakan model pengembangan yang berfokus pada penerapan media yang telah dikembangkan identifikasi keadaan atau situasi dan pengkajian terhadap keberhasilan

produk tersebut. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan model Richey, Klein dan Nelson tipe satu. Adapun tahapan pengembangannya meliputi: *Analysis phase*, *Design Phase*, *Development Phase*, *Try Out*, dan *Evaluation Phase*.



Gambar 1. Bagan tahap pengembangan

Data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data deskriptif kuantitatif berupa data hasil validasi dan masukan dari ahli materi serta ahli media. Masukan dari ahli materi dan ahli media dijadikan bahan revisi media. Selain itu, untuk menguji kelayakan media, penulis mengadakan uji coba produk kepada siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Gondanglegi.

Penulis menggunakan angket semi terbuka untuk validasi media. Angket pertama terdiri dari 7 aspek penilaian dan 4 kriteria yang diisi oleh ahli media. Ketujuh aspek tersebut adalah (a) pemilihan jenis *font*, (b) komposisi dan kombinasi warna, (c) kejelasan petunjuk penggunaan, (d) kemudahan penggunaan media, (e) kesesuaian gambar, (f) background media, dan (g) tampilan media secara keseluruhan. Adapun kriteria yang dapat dipilih di dalam angket adalah sebagai berikut: 1 = Tidak Sesuai; 2 = Kurang Sesuai; 3 = Sesuai; 4 = Sangat sesuai.

Selanjutnya angket kedua diisi oleh ahli materi. Angket ini juga terdiri dari 7 aspek dan 4 kriteria. Aspek yang tercakup dalam angket ini meliputi (a) penyajian materi, (b) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, (c) kesesuaian materi dengan tema, (d) ketepatan ujaran, (e) kemudahan materi, (f) kejelasan isi materi, dan (g) kesesuaian latihan soal. Data yang didapat selanjutnya dihitung dengan rumus $\frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ dan disajikan dalam bentuk persentase. Media dinyatakan tidak layak apabila hasil yang didapat 1-25%, kurang layak apabila hasil mencapai 26-50%, cukup layak apabila hasil mencapai 51-75%, dan layak apabila lebih dari 75%.

Selain melalui ahli materi dan ahli media, penulis juga menggunakan angket terbuka untuk menguji kelayakan produk melalui uji coba yang dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2021 di SMAN 1 Gondanglegi Malang. Sasaran pengguna adalah siswa kelas X Bahasa sebanyak 30 orang siswa. Adapun aspek yang ditanyakan dalam angket meliputi: kemudahan penggunaan media, kejelasan isi materi, kemudahan latihan soal, peran media dalam proses pembelajaran, serta kualitas media.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan Menurut Dewi dkk. (2019), fungsi utama dari adanya media pembelajaran adalah untuk menunjukkan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar untuk dilihat agar tampak jelas, memberikan pengertian, dan atau meningkatkan persepsi seseorang, penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik digital “Echt Spaß”,

dimana setelah melalui uji coba media ini dikatakan oleh siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Gondanglegi mampu memberikan gambaran yang jelas kepada siswa tentang penggunaan bahasa Jerman khususnya tema Schule di dalam kehidupan nyata.



Gambar 2. Tampilan komik

Selain itu, media ini disajikan dalam bentuk aplikasi sehingga dapat digunakan oleh siapa pun yang ingin belajar bahasa Jerman dengan cara yang lebih praktis. Hal ini terjadi karena media digital diyakini dapat menyampaikan pengetahuan dan bahasa dengan modifikasi yang lebih cepat, partisipasi yang lebih luas, dan cara yang lebih mudah (Gee & Hayes, 2011).



Gambar 3. Logo Aplikasi

Sebagaimana disinggung sebelumnya, pengembangan komik digital "Echt Spaß" dilakukan berdasarkan model pengembangan menurut Richey, Klein dan Nelson tipe satu. Berikut ini dijabarkan seluruh tahapan yang telah dilalui dalam penelitian dan pengembangan ini.

Analysis Phase

Pada tahap ini penulis berusaha mencari permasalahan yang dialami siswa selama proses pembelajaran bahasa Jerman dengan melakukan wawancara via *Whatsapp*. Hasilnya ditemukan bahwa terdapat permasalahan terkait media pembelajaran yang kurang memuat visualisasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, selain itu pembelajaran bersifat manual dan hanya berpusat pada guru menyebabkan siswa menjadi pasif. Dari permasalahan tersebut, penulis berupaya menemukan solusi dengan membuat produk komik digital.

Design Phase

Di tahap ini, penulis menyusun rancangan pembuatan media untuk dapat merealisasikan produk aplikasi komik digital. Adapun hal-hal yang dipersiapkan adalah judul media, tema yang digunakan, alur cerita komik, latihan soal dan tampilan isi media. Media komik digital diberi judul "*echt Spaß*", berisi materi pembelajaran bahasa Jerman dengan tema *Schulleben* (Kehidupan Sekolah) yang divisualisasikan dalam bentuk komik dan terdiri dari 5 episode. Setiap episode menceritakan kehidupan di sekolah dan disertai pembelajaran *Grammatik* yang ditandai warna merah pada balon percakapan agar memudahkan siswa dalam belajar. Pada tiap akhir episode terdapat *Übungen* (soal latihan) dan *Aufgabe* (tes) yang dapat dikerjakan oleh siswa. Pada media komik digital "*echt Spaß*" terdapat beberapa tokoh yakni Lucy, Paul, Bella, dan Nick. Keempat tokoh tersebut merupakan sahabat dan masih ditambah tokoh-tokoh pendukung seperti bu guru dan ibu. Latar yang digunakan adalah sekolah dan rumah. Episode 1 menceritakan benda-benda di sekolah. Episode 2 menceritakan tentang jadwal pelajaran. Episode 3 menceritakan aktivitas di sekolah. Episode 4 dan 5 lebih menekankan pada materi *Uhrzeit und Datum* (jam dan tanggal).

Development Phase

Hal selanjutnya yang dilakukan setelah membuat rancangan produk komik digital adalah menyusun komik menggunakan *software coreldraw*, sedangkan aplikasi untuk *smartphone* dibuat dengan *Adobe Animate*. Nantinya guru hanya memberikan *link google drive* kepada siswa untuk mengunduh aplikasi komik digital "*echt Spaß*" melalui *smartphone*.

Try Out

Media yang telah selesai dibuat divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian masukan dari keduanya digunakan sebagai bahan revisi. Media yang telah direvisi kemudian diujicobakan kepada pengguna.

Produk aplikasi komik digital "*Echt Spaß*" sudah diuji kelayakannya oleh ahli materi, yaitu M. Kharis, S.Pd., M.Hum. selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman di Universitas Negeri Malang. Berdasarkan angket yang sudah diisi oleh validator materi, diketahui bahwa secara keseluruhan, produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa. Ahli materi memberikan penilaian 50% untuk ujaran dan kosakata karena masih banyak mengalami kesalahan (kurang tepat). Kemudian penyajian materi sudah 75% sesuai dengan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan tema yang dipilih, hanya saja pada media ini penulis kurang menambahkan unsur budaya Jerman. Meskipun begitu, materi yang disajikan mudah untuk dipahami. Penilaian 100% pun juga didapat dari isi pemberian evaluasi yang berupa latihan soal sangat sesuai dengan materi yang disajikan. Hasil dari validasi materi disajikan dalam Tabel 1.

Jadi, secara keseluruhan ahli materi memberikan penilaian dengan persentase keseluruhan sebesar 83% setelah melalui beberapa revisi dan dinyatakan layak atau valid. Isi materi pada media aplikasi komik digital "*Echt Spaß*" ini sudah sesuai dengan tema dan cukup mudah diaplikasikan pada siswa SMA kelas X semester genap. Selain validasi oleh ahli materi, produk aplikasi komik digital "*Echt Spaß*" juga sudah diuji kelayakannya oleh ahli media yaitu Robby Yunia Irawan, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman di Universitas Negeri Malang. Validasi dilaksanakan pada bulan Mei. Hasil dari validasi media disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 1. Hasil angket validator materi

No	Pertanyaan	Kriteria Penilaian				x	xi	(%)
		1	2	3	4			
1	Apakah penyajian materi memfokuskan pencapaian tujuan pembelajaran?			√		3	4	75%
2	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar?				√	4	4	100%
3	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan tema Schule ?				√	4	4	100%
4	Apakah setiap ujaran dan kosakata sudah benar ?		√			2	4	50%
5	Apakah penyajian materi mudah dipahami?			√		3	4	75%
6	Apakah pemberian evaluasi berupa latihan soal sudah sesuai dengan materi Schulleben?				√	4	4	100%
Σx						20		
Σxi							24	
P								83%

*Keterangan Kriteria Penilaian:

- 1 = Tidak Sesuai
- 2 = Kurang Sesuai
- 3 = Sesuai
- 4 = Sangat Sesuai

Tabel 2. Hasil angket validator media

No	Pertanyaan	Kriteria Penilaian				x	xi	(%)
		1	2	3	4			
1	Apakah pemilihan dan jenis font sesuai jika digunakan dalam konteks pembelajaran?			√		3	4	75%
2	Apakah komposisi dan kombinasi warna menarik?			√		3	4	75%
3	Apakah petunjuk penggunaan mudah dipahami?			√		3	4	75%
4	Apakah media dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa?				√	4	4	100%
5	Apakah penggunaan gambar dalam media sesuai dengan tema Schule?				√	4	4	100%
6	Apakah background media menarik?		√			2	4	50%
7	Apakah tampilan media secara keseluruhan menarik?			√		3	4	75%
Σx						22		
Σxi							28	
P								80%

*Keterangan Kriteria Penilaian:

- 1 = Tidak Sesuai
- 2 = Kurang Sesuai
- 3 = Sesuai
- 4 = Sangat Sesuai

Berdasarkan data angket yang sudah diisi oleh validator media, diketahui bahwa dari keseluruhan isi media aplikasi komik digital “Echt Spaß” sesuai dengan kebutuhan siswa. Dari segi kemenarikan *background*, ahli media memberikan nilai 50 % karena penulis memilih warna yang mengganggu atau mengalihkan fokus pada saat membaca. Pemilihan jenis font, komposisi dan kombinasi warna, petunjuk penggunaan serta kemenarikan media secara

keseluruhan dinilai 75% karena ada beberapa hal yang perlu disesuaikan, antara lain jenis *font*, warna *colorwheel*, petunjuk penggunaan perlu dilengkapi dengan keterangan tombol-tombol yang ada pada media, serta penambahan beberapa komponen seperti *backsound* pada awal halaman agar media lebih menarik dan tidak membosankan. Media juga dapat dioperasikan secara mandiri oleh penggunanya yaitu siswa maupun orang yang ingin belajar bahasa Jerman. Penggunaan gambar juga dinilai sudah sesuai dengan tema yang dipilih. sehingga ahli media memberikan nilai 100%.

Jadi, secara keseluruhan ahli media memberikan penilaian dengan presentase keseluruhan sebesar 80% setelah melalui beberapa revisi dan dinyatakan layak atau valid. Tampilan media aplikasi komik digital “Echt Spaß” ini sudah menarik dengan proporsi dan kombinasi yang dinilai cukup baik.

Setelah media direvisi, penulis melakukan uji coba pada siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Gondanglegi Malang pada tanggal 20 Mei 2021 guna mendapatkan data kelayakan media dari sudut pandang pengguna. Jumlah siswa kelas X Bahasa berjumlah 25 orang. Adapun hasilnya dijabarkan oleh penulis dengan menggunakan inisial siswa sebagai berikut :

Berdasarkan kemudahan penggunaan media, NHH, FIL dan MZA menilai bahwa media aplikasi komik digital ini terstruktur dengan baik dan tidak terlalu rumit. Sejalan dengan hal tersebut, LDF dan PDIP menyatakan bahwa media ini disajikan dengan sederhana dan mudah untuk digunakan. Sementara itu, SH dan SI berpendapat bahwa untuk para pemula dapat menggunakan media ini dengan mudah. Namun, menurut NNN dan RPO ada yang sedikit membingungkan. karena latihan soal disajikan terpisah dari komik. Meskipun begitu, siswa-siswi lainnya sepakat bahwa media aplikasi komik digital “Echt Spaß” mudah untuk digunakan.

Dari segi materi, menurut NNN dan RPO, materi disajikan seperti cerita sehingga mudah untuk dipahami, Sebaliknya, ANS dan MZNA mengaku materi lumayan sulit. Lain halnya dengan FIL dan B yang berpendapat materi yang ada di dalam komik digital adalah materi dasar serta disampaikan dengan singkat dan jelas sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan hal tersebut, PDIP mengungkapkan bahwa materi disajikan dengan bahasa yang mudah dimengerti dan tidak berbelit-belit. Mendukung pernyataan tersebut, menurut FBA, adanya gambar dan animasi memudahkan siswa untuk memahami materi.

Selanjutnya adalah pertanyaan tentang soal-soal latihan. ANS berpendapat bahwa soal-soal yang berbentuk pilihan ganda mudah untuk dikerjakan. Siswa lain, yaitu SH dan SI mengatakan ada soal yang mudah dan ada pula yang sulit namun masih cocok untuk para pemula. Hal itu juga diungkapkan oleh MZNA dan FAA. Akan tetapi, menurut NHH dan beberapa siswa lainnya, soal-soal latihan dapat dikerjakan dengan mudah setelah membaca materi melalui komik yang disajikan.

Berdasarkan kriteria kemenarikan media, menurut PDIP media ini sangat menarik karena sudah mengikuti perkembangan zaman sehingga lebih modern, Sementara itu, NHH dan B mengatakan bahwa dengan adanya komik seperti ini belajar menjadi tidak membosankan. LDF juga membenarkan hal tersebut bahkan menurutnya akan lebih menarik lagi jika ada serinya. Meskipun demikian, bagi ANF media ini tidak begitu menarik karena ia sudah menggunakan aplikasi lainnya untuk belajar. Selain itu, RPO dan NNN berpendapat

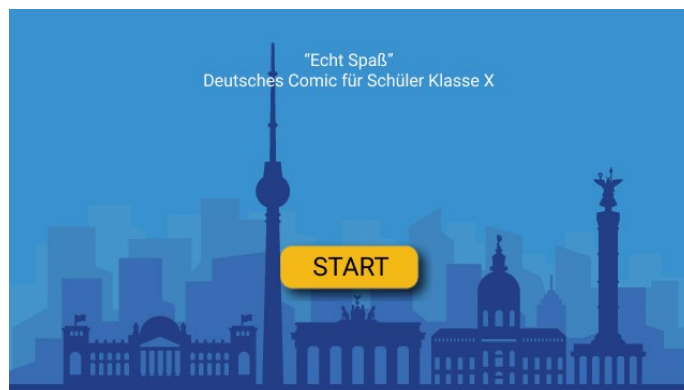
bahwa media ini menarik bagi yang suka membaca dan suka animasi, sedangkan SI dan SH mengaku bahwa aplikasi ini seperti game sehingga cukup menarik.

Selain menjawab sejumlah pertanyaan pada angket, siswa juga memberikan beberapa kritik dan saran yakni: sebaiknya latihan soal diletakkan otomatis setelah komik, akan lebih baik jika tiap soal diberi waktu, dan lebih bagus lagi jika warna/tema bisa diubah-ubah. Berdasarkan data yang telah didapat, sejumlah 97% siswa menyatakan media komik digital “Echt Spaß” cukup menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan hanya 3% saja yang menyatakan kurang begitu tertarik dengan media komik digital “Echt Spaß”. Jadi, secara umum hasil penilaian media aplikasi komik digital “Echt Spaß” dinilai cukup baik dalam hal isi materi dan dalam hal kemenarikan tampilan media oleh siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Gondanglegi Malang.

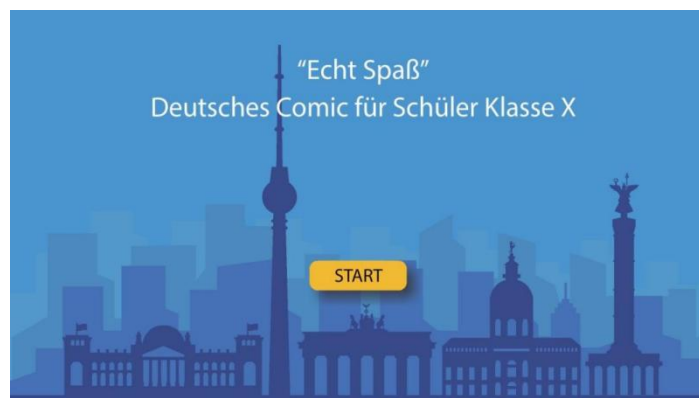
Evaluation

Berdasarkan data uji coba kelayakan produk didapatkan data tentang kelebihan dan kekurangan produk sebagai bahan evaluasi. Data tersebut kemudian diolah dan ditarik kesimpulan untuk dapat dijadikan hasil pengembangan produk. Adapun evaluasi yang telah dilakukan oleh penulis meliputi:

- Menyesuaikan ukuran judul dan tombol *start* pada halaman awal aplikasi.

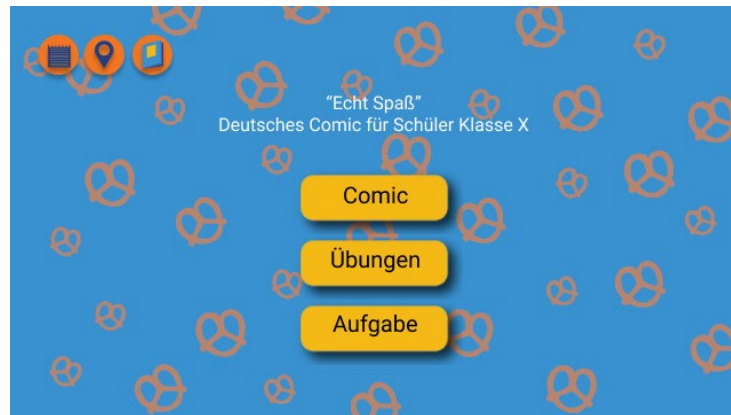


Gambar 4. Tampilan awal media sebelum revisi



Gambar 5. Tampilan awal media setelah revisi

- Mengubah warna *background* agar tidak mengganggu pengguna saat membaca.



Gambar 6. Tampilan home sebelum revisi



Gambar 7. Tampilan home setelah revisi

- Menyamakan ukuran tulisan pada balon percakapan di setiap panel pada tiap episode dan menyesuaikan karakteristik tokoh dengan budaya Jerman.



Gambar 8. Tampilan episode 1 sebelum revisi



Gambar 9. Tampilan episode 1 setelah revisi

- Menyesuaikan kata-kata penggambaran suara (*anomatopetika*) dan menyesuaikan latar tempat pada cerita komik.



Gambar 10. Tampilan episode 4 sebelum revisi



Gambar 11. Tampilan episode 4 setelah revisi

- Melakukan perbaikan pada pewarnaan yang tidak konsisten dan menambahkan jalur sepeda agar sesuai dengan kondisi di Jerman.



Gambar 12. Tampilan episode 5 sebelum revisi



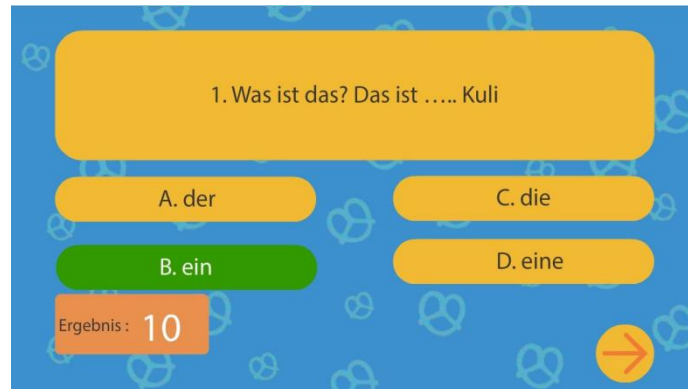
Gambar 13. Tampilan episode 5 setelah revisi

- Menambahkan keterangan simbol pada petunjuk penggunaan.

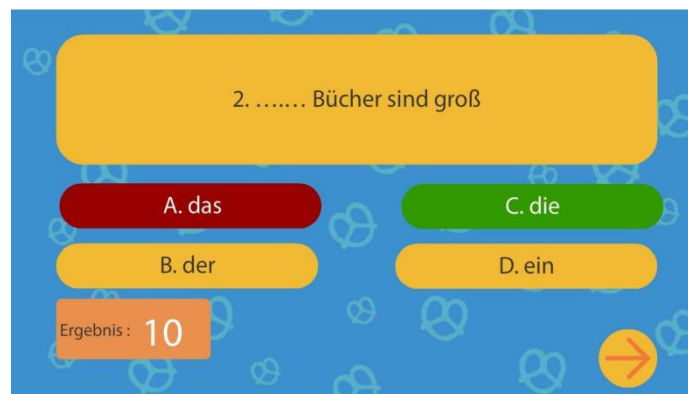


Gambar 14. Tampilan setelah ditambahkan petunjuk penggunaan tombol

- Menambahkan jawaban benar dan salah pada latihan soal



Gambar 15. Tampilan jawaban benar



Gambar 16. Tampilan jawaban salah

4. Simpulan

Media komik digital “Echt Spaß” adalah media pembelajaran Bahasa Jerman untuk siswa SMA kelas X dengan tema *Schule*. Media ini dibuat untuk memberikan solusi terhadap permasalahan kurangnya visualisasi yang menggambarkan penggunaan Bahasa Jerman dalam kehidupan sehari-hari agar siswa mampu memahami Bahasa Jerman dengan lebih mudah dan mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Adapun media ini dibuat dalam bentuk aplikasi agar penggunaannya lebih mudah dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang. Setelah melakukan beberapa revisi dan uji coba, media komik digital “Echt Spaß” dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Jerman. Meskipun begitu penelitian ini juga memiliki keterbatasan yakni produk komik digital “Echt Spaß” hanya memuat satu tema sehingga tidak dapat digunakan untuk tema lainnya. Selain itu, media ini hanya melatih dua keterampilan saja yakni membaca (*Lesen*) dan menulis (*Schreiben*).

Saran penulis untuk penelitian selanjutnya ialah agar dapat mengembangkan produk menjadi lebih menarik misalnya dengan menambahkan tema yang lain atau menambahkan permainan yang dapat mengasah otak. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menambahkan hal yang dapat melatih keterampilan mendengar (*Hören*) dan berbicara (*Sprechen*) atau dapat pula menambahkan unsur budaya Jerman (*Landeskunde*) sehingga siswa akan lebih mudah dan tertarik dalam mempelajari Bahasa Jerman.

Daftar Rujukan

- Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-tadskiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171–182. Retrieved from <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/1501/1236>
- Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan media visual terhadap keterampilan menulis bahasa Indonesia. *Journal of Education Technologi*, 3(4), 278–285. doi: 10.23887/jet.v3i4.22364
- Dosi, F., & Budiningsih, C. A. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–13. doi: 10.21831/jitp.v6i1.15068
- Gee, J. P., & Hayes, E. R. (2011). *Language and learning in the digital age*. New York: Routledge.
- Hariyanti, R. D. (2019). *Pengembangan komik strip sebagai media pembelajaran bahasa Jerman untuk tema essen und trinken siswa kelas XI MAN 1 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang2).
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika* 37(1), 11–26. Retrieved from https://www.academia.edu/8910848/RESEARCH_AND_DEVELOPMENT_R_and_D_SEBAGAI_SALAH_SATU_MODEL_PENELITIAN_DALAM_BIDANG_PENDIDIKAN.
- Jubaedah. (2012). Komik sebagai media pembelajaran. *Jurnal Madaniyah*, 1(3), 132–149.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan komik pendidikan sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279–284. Retrieved from <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2375>
- Malik, A. R., Emzir, & Sumarni, S. (2020). Pengaruh strategi pembelajaran mobile learning dan gaya belajar visual terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa SMA Negeri 1 Maros. *Jurnal Visipena*, 11(1). doi: <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1090>
- Negara, H. R. P., & Putrawangsa, S. (2017). Pengembangan model praktikum untuk mengembangkan keterampilan mahasiswa calon guru dalam penilaian pembelajaran. *Jurnal Tatsqif*, 15(2), 154–172. doi: <https://doi.org/10.20414/jtq.v15i2.4>
- Putra, G. L. A. K. & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik sebagai sarana komunikasi promosi dalam media sosial. *Nawala Visual*, 1(1), 1–8. doi: <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i1.1>
- Quinn, C. N. (2012). *The mobile acadeny: mLearning for Higher Education*. San Fransisco: A Wiley Imprint.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: Mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputro, A. D. (2015). Komik sebagai media pembelajaran. *Jurnal Muaddib*, 5(1), 1–19. Retrieved from <http://journal.umpo.ac.id/index.php/muaddib/article/view/101>
- Schrump, L. (2012). *Educational technology for school leaders*. California: Corwin.
- Sugihartono, R. A., Prilosadoso, B. H., & Panindias, A. N. (2010). *Animasi kartun dari analog sampai digital*. Jakarta: PT. INDEX.



The View of Life of Batak Toba Society in Novel of *Supernova: Gelombang* by Dee Lestari

Pandangan Hidup Masyarakat Batak Toba dalam Novel *Supernova: Gelombang* Karya Dee Lestari

Muhlil Rofiki, Taufik Dermawan*

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

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

Paper received: 01-11-2021; revised: 19-11-2021; accepted: 21-11-2021

Abstract

The view of life is something that is believed by individual or society in order to achieve a purpose of life. This study is an analysis of the view of life of Batak Toba society in novel of *Supernova: Gelombang* by Dee Lestari. The purposes of this study are divided into two, that are to describe the forms and the sources of the view of life of Batak Toba society that are described in the novel of *Supernova: Gelombang* by Dee Lestari. This study is a qualitative study with the anthropological literature approach. In the relation with God it can be seen that half of the Batak Toba society's life has been arranged by the value of religion and the other half still believe in paganism that is based on the belief on God, animism, and dynamism. In the relation with society, Batak Toba society is governed by local philosophical law called *dalihan na tolu*. It contains some rules about brotherhood and governmental system. In the relation with their individuals, the Batak Toba society have three purposes of life, that are *hagabeon* or descendants, *hasangapon* or honor, and *hamoraon* or wealth. Those purposes are implemented through dreams, kindness, and attitude.

Keywords: view of life, Batak Toba society, anthropological literature

Abstrak

Pandangan hidup merupakan sesuatu yang dipercayai oleh individu atau kelompok untuk meraih tujuan hidup. Penelitian ini menganalisis pandangan hidup masyarakat Batak Toba pada novel *Supernova: Gelombang* karya Dee Lestari. Tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk serta sumber-sumber pandangan hidup masyarakat Batak Toba yang tergambar pada novel *Supernova: Gelombang* karya Dee Lestari. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif menggunakan pendekatan antropologi sastra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam hubungannya dengan Tuhan, sebagian masyarakat Batak Toba diatur oleh nilai-nilai agama dan sebagian lagi masih menganut paganisme. Sumber dari munculnya aliran paganisme tersebut yakni berasal dari kepercayaan kepada Dewa, animisme, dan dinamisme. Dalam hubungannya dengan sesama manusia, masyarakat Batak Toba mempunyai sistem pemerintahan tradisional dan kekerabatan. Sumber dari wujud pandangan hidup tersebut adalah abstraksi nilai budaya yang berupa falsafah *dalihan na tolu* dan Pancasila. Sementara itu, dalam hubungannya dengan diri sendiri, masyarakat Batak Toba memiliki tiga tujuan hidup, yakni *hagabeon* atau keturunan, *hasangapon* atau kehormatan, dan *hamoraon* atau kekayaan. Semua itu bersumber dari hasil pemikiran yang diimplementasikan dalam bentuk cita-cita, kebajikan, dan sikap hidup yang dimiliki.

Kata kunci: pandangan hidup, masyarakat Batak Toba, antropologi sastra

1. Pendahuluan

Karya sastra merupakan cermin kehidupan manusia. Melalui karya sastra, pengarang dapat menyampaikan gagasan, pikiran, atau pemahaman yang diinginkan dengan cara yang

imajinatif. Karya sastra dapat juga diumpamakan sebagai miniatur kehidupan manusia karena didasarkan pada dorongan manusia untuk meluapkan semua yang dirasakan manusia, baik berupa permasalahan, kemanusiaan, semesta, psikologis, filsafat dan hal-hal di luar imajinasi manusia.

Karya sastra dapat dikatakan sebagai sebuah karya seni yang dimanfaatkan sebagai media rekreatif. Akan tetapi saat ini karya sastra saat ini bukan hanya dinikmati dari segi keindahan atau estetikanya saja, lebih dari itu, dalam sebuah karya sastra tercermin bermacam-macam gambaran kehidupan manusia yang dapat dipelajari. Ratna (2011) menegaskan bahwa sebagai miniatur, *heterocosmos*, dunia dalam kata, karya sastra jelas menunjukkan sejumlah persamaan dengan masyarakat seperti tokoh dan kejadian dengan orang-orang sebagai pelaku dalam suatu peristiwa.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa karya sastra merupakan refleksi kehidupan manusia itu sendiri. Manusia merupakan makhluk sosial, artinya di dunia ini manusia tidak hidup secara individual, akan tetapi berkelompok dengan manusia lainnya. Kelompok-kelompok manusia dalam skala yang besar biasa disebut sebagai masyarakat. Tiap-tiap masyarakat mempunyai kebiasaan-kebiasaan tertentu. Kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan secara berulang oleh suatu masyarakat kemudian dikenal dengan istilah budaya. Kebudayaan lahir dari kesadaran manusia untuk saling berinteraksi antarsesama yang melahirkan gagasan, ide, dan konsep untuk saling mendukung kelangsungan hidup. Koentjaraningrat (1990) menyatakan bahwa ide atau gagasan manusia banyak yang hidup bersama dalam masyarakat dan memberi jiwa kepada masyarakat tersebut. Gagasan-gagasan tersebut tidak lepas satu dari yang lain, tetapi selalu berkaitan menjadi suatu sistem.

Gagasan atau ide manusia itu direalisasikan melalui berbagai perantara, baik melalui tindakan maupun benda (materi). Dari sinilah mulai muncul kebiasaan-kebiasaan untuk mempertahankan segala sesuatu yang telah dilakukan. Pembiasaan-pembiasaan ini dilakukan sejak manusia lahir. Hal itu dikarenakan kemampuan untuk melaksanakan semua sistem tersebut tidak terbawa dalam genetik manusia dan tidak ikut mati bersama jasadnya sehingga perlu adanya pewarisan antargenerasi.

Kebudayaan bersifat plural, artinya setiap kelompok masyarakat pasti mempunyai kebudayaan yang berbeda-beda. Kebudayaan juga bersifat terbuka, artinya siapapun boleh mengetahui sebuah kebudayaan yang dianut suatu kelompok masyarakat. Oleh karena hal tersebut, maka pengetahuan tentang kebudayaan menjadi perlu untuk memperkaya wawasan atas dasar hakikat manusia sebagai makhluk sosial yang berbudaya. Dalam mempelajari karya sastra yang berhubungan dengan manusia dan kebudayaannya, maka ilmu bantu yang tepat adalah menggunakan antropologi sastra.

Antropologi menurut Haviland (1985) adalah studi tentang umat manusia yang bertujuan untuk menyusun generalisasi yang bermanfaat tentang manusia dan perilakunya serta keanekaragaman kehidupan manusia. Antropologi mempelajari kehidupan manusia ditinjau dari sisi kebudayaan atau cara hidup di dalam masyarakat. Bidang kajian antropologi menitikberatkan pada penelitian kebiasaan-kebiasaan manusia yang dilakukan terus menerus. Kajian antropologi akan mengungkap akar dari sebuah kebudayaan yang ada saat ini. Coleman dan Watson (2005) membatasi pengertian antropologi sebagai kajian tentang manusia dan masyarakat, baik yang masih hidup, sudah mati, sedang berkembang, atau yang sudah punah.

Subchi (2018) menambahkan bahwa antropologi juga bisa dianggap sebagai ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat dilihat dari berbagai sisi biologis, cara produksi, tradisi, dan nilai-nilai yang mengatur perilakunya. Jadi, pada ilmu antropologi, manusia ditinjau dari dua segi, yakni sebagai makhluk biologis dan makhluk social budaya.

Seperti halnya dengan antropologi, sastra dalam hakikatnya juga mengangkat sisi kehidupan manusia. Sastra dan antropologi berhubungan dekat. Keduanya dapat berkesinambungan dalam mempelajari manusia melalui ekspresi budaya. Sastra berada dalam dimensi imajinatif, sementara antropologi yang berada dalam dimensi imajinatif dikenal dengan istilah antropologi sastra (Endraswara, 2013). Hubungan antara antropologi dengan sastra diungkapkan oleh Ratna (2011) yang menyatakan bahwa karya-karya sastra yang paling absurd pun berangkat dari fakta yang ada dalam masyarakat. Fakta-fakta tersebut dikembangkan menjadi sebuah karya dengan sentuhan kreasi dan imajinasi.

Salah satu sastrawan Indonesia yang mengangkat unsur kebudayaan di dalam karyanya adalah Dee Lestari. Melalui karyanya yang berjudul *Supernova: Gelombang* (Lestari, 2017), ia menggambarkan secara teliti kehidupan masyarakat yang masih sarat akan nilai-nilai tradisional. Ia mampu membawa pembaca ke alam imajinasi dan seolah-olah merasakan kehidupan masyarakat tersebut. Pembaca seolah-olah mampu memahami bahwa semua unsur kebudayaan tersebut merupakan suatu identitas pribadi yang memang melekat dan diketahui masyarakat luas. Semua hal itu didapatkannya melalui riset sebelum penulisan novel.

Semua serial *Supernova* yang Dee tulis memiliki karakteristik yang sama yakni pada aspek penokohan yang kuat, khususnya pada tokoh utama. Dalam episode *Gelombang*, Alfa sebagai tokoh utama digambarkan sebagai orang yang memiliki intelektual yang tinggi apabila dibandingkan dengan teman sebaya dan kedua saudaranya. Ia terlahir dari keluarga kecil sederhana di Sianjur Mula-Mula, daerah sekitar Danau Toba, Sumatera Utara. Ia dikisahkan menjadi seseorang yang sukses karena kepintaran dan kegigihannya. Permasalahan dengan mimpinya, digambarkan Dee dengan begitu baik karena didasarkan pada riset sehingga terjamin kebenarannya.

Dipilihnya novel *Supernova: Gelombang* dalam penelitian ini dikarenakan beberapa hal. Novel ini mengungkapkan kebudayaan Batak Toba yang didasarkan pada pandangan hidup yang bersumber dari agama atau aliran kepercayaan, abstraksi nilai budaya, dan hasil pemikiran. Dari sini juga dapat diketahui bahwa masyarakat Batak Toba memiliki kebudayaan dan pandangan hidup yang diwariskan secara turun temurun.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Yessy Ulva Viana (2017) dengan tajuk *Konflik Psikologis Tokoh Alfa dalam Novel Supernova: Gelombang Karya Dewi Lestari*. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra konsep psikoanalisis Sigmund Freud untuk mengidentifikasi keunikan permasalahan yang dialami Alfa sebagai tokoh utama. Penelitian relevan yang kedua yakni penelitian oleh Fadha Irmaida (2017) dengan judul *Petualangan Fantastik dalam Novel Supernova Episode Gelombang Karya Dewi Lestari*. Hasil dari penelitian tersebut adalah diketahuinya unsur-unsur fantastis yang mengitari kehidupan Alfa Sagala sebagai tokoh utama.

Penelitian ini menawarkan kebaruan pada subjek penelitian yang sama, yakni pada novel *Supernova: Gelombang*. Penelitian ini membawa novel tersebut pada kajian unsur ekstrinsik, lebih tepatnya pada penelitian antropologis yang mengitari jalan cerita di dalamnya. Penelitian ini dibatasi pada pendeskripsian bentuk-bentuk dan sumber-sumber pandangan hidup masyarakat Batak Toba yang tergambar pada novel *Supernova: Gelombang* karya Dee Lestari dengan pendekatan antropologi sastra. Adapun tujuan pada penelitian berjudul *Pandangan Hidup Masyarakat Batak Toba dalam novel Supernova: Gelombang karya Dee Lestari* ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan bentuk-bentuk pandangan hidup masyarakat Batak Toba yang tergambar dalam novel *Supernova: Gelombang* karya Dee Lestari
- 2) Mendeskripsikan sumber-sumber pandangan hidup masyarakat Batak Toba yang tercermin melalui novel *Supernova: Gelombang* karya Dee Lestari

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama (kunci), pengambilan data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, menggunakan teknik pengumpulan triangulasi, analisis bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna (Sugiyono, 2008). Sementara itu, metode deskriptif ialah pengungkapan atau penggambaran data-data berbentuk kata-kata atau gambar.

Sementara itu, antropologi sastra dipilih sebagai pendekatan pada penelitian ini. Pendekatan antropologi sastra dimaksudkan untuk membahas gejala-gejala kebudayaan yang berbentuk pandangan hidup pada masyarakat Batak Toba yang meliputi pandangan hidup keagamaan, pandangan hidup kemasyarakatan, dan pandangan hidup individual. Data dalam penelitian ini berupa data tekstual yang meliputi kata, frasa, kalimat, paragraf, dialog, maupun monolog yang memuat data-data tentang pandangan hidup masyarakat Batak Toba. Sementara itu, sumber data dalam penelitian ini berasal dari teks novel *Supernova: Gelombang* karya Dee Lestari yang diterbitkan pada 17 Oktober 2014 oleh penerbit Bentang Pustaka dengan tebal 493 halaman. Teks berupa naskah yang terdiri atas kata, kalimat, dialog, monolog yang terdapat dalam novel. Novel *Supernova: Gelombang* merupakan episode kelima dari heksalogi *Supernova*. Teks novel yang digunakan oleh peneliti adalah cetakan tahun 2017 yang diterbitkan oleh penerbit Bentang Pustaka.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membaca novel *Supernova: Gelombang* karya Dee Lestari secara kritis, cermat, dan teliti;
- 2) Menandai data yang berhubungan dengan pandangan hidup masyarakat Batak Toba;
- 3) Menyesuaikan temuan data sesuai dengan kelompok data masing-masing; dan
- 4) Merekam data-data yang diperoleh sesuai dengan fokus dan indikator penelitian.

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti. Validasi peneliti harus dilakukan untuk mengukur kesiapan dalam melakukan penelitian. Adapun bentuk-bentuk instrumen dalam penelitian kualitatif seperti pedoman wawancara, pedoman observasi, kuesioner, kartu data, dan lain-lain. Penelitian ini menggunakan instrumen kartu data. Kartu data digunakan sebagai penunjang dari pencarian dan analisis data. Dalam penelitian ini, kartu data digunakan untuk mengumpulkan dan pengodean data.

Tabel 1. Kartu data

No.	Fokus Penelitian	Sub-Fokus Penelitian	Subaspek	Kode
1	Bentuk-bentuk pandangan hidup masyarakat Batak Toba yang tergambar dalam novel <i>Supernova: Gelombang</i> karya Dee Lestari	Pandangan hidup dalam hubungannya dengan Tuhan atau Dewa	Kehidupan masyarakat beragama	BTAg
			Kehidupan masyarakat paganisme	BTPa
		Pandangan hidup dalam hubungannya dengan sesama manusia	Aturan-aturan dalam persekutuan masyarakat (<i>harajaon</i>)	BMHa
			Hubungan kekerabatan	BMKer
		Pandangan hidup dalam hubungannya dengan diri sendiri	<i>Hagabeon</i> (Banyak anak dan umur panjang)	Phag
			<i>Hasangapon</i> (Kehormatan)	PHas
	<i>Hamoraon</i> (Kekayaan)	Pham		
2	Sumber-sumber pandangan hidup masyarakat Batak Toba yang tercermin dalam novel <i>Supernova: Gelombang</i> karya Dee Lestari	Agama atau aliran kepercayaan sebagai sumber pandangan hidup	Kepercayaan kepada Tuhan atau Dewata	PAT
			Animisme terhadap roh nenek moyang	PAA
			Dinamisme	PAD
		Abstraksi nilai-nilai budaya sebagai sumber pandangan hidup	<i>Dalihan na Tolu</i> sebagai dasar bermasyarakat	PDnT
			Pancasila sebagai dasar kehidupan bernegara	Ppan
		Hasil pemikiran sebagai sumber pandangan hidup	Cita-cita	PC
			Kebajikan manusia	PK
	Sikap hidup	PSH		

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yaitu analisis data yang bersifat interaktif. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2008) menyatakan bahwa aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Sementara itu validitas data

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Bentuk-Bentuk Pandangan Hidup Masyarakat Batak Toba

Bentuk-bentuk pandangan hidup manusia secara umum terbagi menjadi tiga antara lain (1) pandangan hidup dalam hubungannya dengan Tuhan, (2) pandangan hidup dalam

hubungannya dengan sesama manusia, dan (3) pandangan hidup dalam hubungannya dengan diri sendiri. Ketiga bentuk pandangan hidup tersebut pasti ada dalam hidup setiap manusia karena pada hakikatnya manusia adalah sebagai makhluk ciptaan Tuhan, manusia sebagai bagian dari suatu masyarakat, dan manusia sebagai individu yang merdeka.

3.1.1. Pandangan Hidup dalam Hubungannya dengan Tuhan atau Dewa

Sebagai wujud kepercayaan kepada Sang Pencipta, manusia memiliki suatu prinsip yang mengatur kehidupan yang disebut dengan agama. Menurut KBBI, agama diartikan sebagai *n* ajaran; sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan yang Maha Kuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dan manusia dengan lingkungannya (Agama, n.d.).

Di dalam novel *Supernova: Gelombang* terdapat data-data yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat yang diatur oleh aturan-aturan agama. Yang dimaksud dengan agama di sini ialah kepercayaan-kepercayaan yang berasal dari luar masyarakat Batak Toba itu sendiri, atau dapat diistilahkan dengan agama samawi. Menurut KBBI, agama samawi adalah agama yang bersumberkan wahyu Tuhan, seperti agama Islam dan Kristen; agama abrahamik; agama langit. Di Indonesia sendiri terdapat enam agama yang secara resmi diakui oleh pemerintah, yaitu Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu.

Pada salah satu penggalan novel *Supernova: Gelombang* dikisahkan bahwa kehidupan beragama pada masyarakat Batak bersifat heterogen. Mayoritas masyarakat Batak Toba adalah penganut agama Kristen sehingga kehidupan masyarakatnya secara langsung maupun tidak langsung turut dipengaruhi oleh ajaran-ajaran Kristen. Berikut ini beberapa data yang menggambarkan kehidupan beragama pada masyarakat Batak Toba.

Sudah umum mendapati orang Batak dengan nama tokoh besar yang dicomot seenaknya. Aku kenal seorang George Washington, seorang Elvis Presley, dan seorang Muhammad Ali yang **bergereja di HKBP**. (BTAg/01/70)

Kutipan di atas menggambarkan tentang aktivitas keagamaan masyarakat Batak yang dihimpun oleh HKBP (Huria Kristen Batak Protestan) atau gereja Batak Protestan. Menurut wikipedia, HKBP sendiri adalah gereja Protestan terbesar di Indonesia dan merupakan organisasi keagamaan ketiga terbesar di Indonesia setelah Nahdlatul Ulama dan Muhammadiyah. Sejarah singkat berdirinya HKBP menurut Pasaribu (2015) adalah diawali dengan kedatangan empat pendeta dari Gereja Ermeloo dari Belanda ke tanah Batak, yakni Van Asselt, Dammerboer, Van Danen, dan Betz. Keempat pendeta tersebut mengadakan rapat pada 7 Oktober 1861 yang dipimpin oleh Pdt. Van Asselt yang membahas mengenai penginjilan di tanah Batak. Maka dari itu, pada tanggal tersebut pula lah yang dijadikan hari berdirinya HKBP.

Terdapat hal yang terlihat kontras pada kutipan tersebut, yakni adanya seseorang bernama Muhammad Ali yang nota bene merupakan nama khas Islam, justru melakukan ibadah di HKBP. Persoalan pengambilan nama ini tampaknya tidak terkait dengan status agama seseorang, melainkan pengambilan nama dimaksudkan untuk menginspirasi orang tersebut untuk menjadi orang besar, sesuai nama yang disandanginya.

Di samping mendapat pengaruh oleh agama-agama luar Batak, masyarakat Batak Toba juga memiliki aturan agama lokal yang biasa disebut dengan malim. Konsep agama malim merupakan aliran kepercayaan tradisional yang berupa paganisme. Paganisme ini bersifat

politeisme, atau mempercayai banyak dewa. Mereka mempercayai adanya kekuasaan adikodrati, dengan mempercayai dewa tertinggi yakni Mulajadi na Bolon. Kutipan mengenai konsep agama malim adalah sebagai berikut.

Menurut kepercayaan kami, alam semesta ini terbagi menjadi tiga bagian. Banua Ginjang, alam atas adalah tempat awal mula segalanya. Banua Tonga adalah alam manusia dan segala kehidupan di Bumi ini. Alam terakhir adalah Banua Toru, yakni alam bawah.

Di Banua Ginjang bersemayamlah Mula Jadi Na Bolon, Sang Sumber, yang oleh-Nya semua ini tercipta, dan semua ini adalah Dia. (BTPa/01/42)

Pada kutipan di atas, dikisahkan bahwa Alfa saat itu sedang ditanyai oleh Ompu Togu Urat tentang asal-usul manusia Batak. Di dalam novel *Supernova: Gelombang* dijelaskan secara singkat asal-usul manusia versi Batak Toba. Masyarakat Batak Toba mempercayai Tuhan yang disebut Mula Jadi Na Bolon sebagai Tuhan yang maha kuasa atas segalanya.

Vergouwen (2004) menyatakan bahwa dalam seluruh kehidupan paganisme orang Batak, peranan paling kecil dipegang oleh kelima dewata yang diakui, yaitu Batara Guru, Soripada, Mangalabulan (*Debata na Tolu*), Mulajadinabolon, dan Debataasiasi. Ketiga dewata yang pertama tampaknya diambil dari trimurti Hindu, sedangkan Mulajadi (asal mula dari yang ada), mungkin adalah dewata asli Batak.

3.1.2. Pandangan Hidup dalam Hubungannya dengan Sesama Manusia

Sebagai bagian dari suatu masyarakat, manusia pastinya mempunyai aturan-aturan yang disepakati bersama demi kehidupan yang damai sejahtera. Aturan-aturan yang dimaksud di sini adalah kelembagaan yang ada dalam suatu kelompok masyarakat. Di dalam masyarakat Batak Toba sendiri dikenal adanya konsep *Harajaon* atau yang bisa diartikan secara etimologi yakni pemerintahan. Vergouwen (2004) mendefinisikan *Harajaon* sebagai hak untuk memerintah kampung yang merupakan hak secara bersama oleh setiap keturunan patrilineal langsung si pendiri.

Harajaon terbagi ke dalam tiga bentuk, yakni *harajaon huta*, *harajaon horja*, dan *harajaon bius*. *Harajaon huta* merupakan unit terkecil yang dapat diartikan sebagai pemerintahan di kampung. *Harajaon horja* berada di satu tingkat di atas *harajaon huta*. Arti *horja* sendiri merupakan sekumpulan *huta*, yang biasanya pada satu *horja* terdiri atas 10-15 *huta*. Sementara pada tingkat tertinggi dinamakan *harajaon bius*. *Bius* sendiri dapat diartikan sebagai sekumpulan *horja*. Pada penelitian kali ini, sesuai dengan jalan cerita pada novel *Supernova: Gelombang*, akan dititikberatkan pada pembahasan mengenai *harajaon huta*. Berikut ini contoh kutipan beserta pembahasannya.

Dari sela-sela papan lantai loteng, kulihat Bapak dan Mamak duduk di atas tikar yang digelar di tengah rumah. Di sebelah Mamak, duduklah Nai Gomgom. **Di sebelah Bapak, ada pemimpin adat kampung kami, Datu Hadatuon.** Seorang kakek menyusul di sebelah Datu Hadatuon. *Pamuhai* tersakti di kampung bernama Ompu Togu Urat. (BMHa/01/30)

Pada kutipan nomor (1) tersebut dikisahkan bahwa saat itu, beberapa hari selepas upacara *gondang*, petinggi *huta* mendatangi kediaman Alfa karena dugaan bahwa roh Raja Uti masuk ke rumahnya. Pada kutipan tersebut dikenalkan seorang tokoh bernama Datu Hadatuon, seorang pemimpin adat yang memimpin daerah *huta* tempat tinggal Alfa. Sebagai

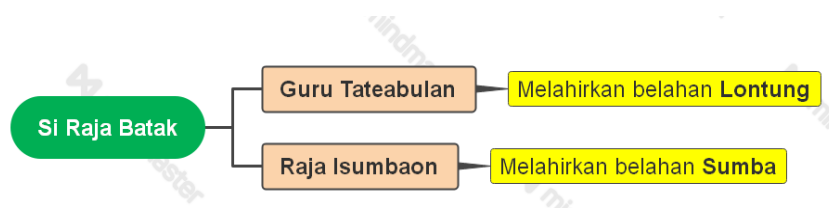
pemimpin adat, Datu Hadatuon memegang peranan penting karena ia memiliki *harajaon* atau hak untuk memerintah.

Selanjutnya, dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat Batak Toba tidak terlepas dari aturan kekerabatan. Kekerabatan yang dijalankan oleh masyarakat Batak Toba bersifat patrilineal atau penarikan garis keturunan dari pihak ayah. Selain itu, masyarakat Batak Toba menganggap sesamanya sebagai saudara karena berasal dari satu nenek moyang yang sama. Kutipan mengenai kekerabatan masyarakat Batak adalah sebagai berikut.

“Kau panggilah aku Amanguda.” Sungguh aku tak perlu mendebat atau mencari tahu lebih jauh akurasinya. **Semua orang Batak pada dasarnya bersaudara.** (BMKer/01/151)

Pada data nomor (1) di atas, dikisahkan bahwa saat itu Alfa yang baru saja tiba di Amerika, dikenalkan kepada Amanguda oleh Amang Gultom. Amang Gultom menjelaskan bahwa Alfa merupakan orang Batak bermarga Sagala. Pada saat itu juga, Amanguda langsung memikirkan silsilah atau hubungan antara marganya, Batubara, dengan marga Sagala. Alhasil ternyata ada keterkaitan, oleh karena itu Alfa memanggil orang bermarga Batubara itu sebagai Amanguda atau paman.

Bagan mengenai hubungan kekerabatan utama masyarakat Batak adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan garis besar silsilah kekerabatan masyarakat Batak Toba

3.1.3. Pandangan Hidup dalam Hubungannya dengan Diri Sendiri

Masyarakat mengenal adanya prinsip 3H yakni *Hagabeon* atau keturunan, *Hasangapon* atau kehormatan, dan *Hamoraon* atau kekayaan. Konsep 3H ini sangat erat hubungannya dengan prinsip kekerabatan *Dalihan na Tolu*. Kalau ingin *gabe* maka harus *somba marhulahula* atau menghormati keluarga dari pihak istri, kalau ingin *sangap* maka harus *manat mardogan tubu* atau menjaga sikap dalam sesama marga, dan kalau ingin *mora* maka harus *elek marboru* atau mengayomi istri.

Hagabeon, secara tradisional, merupakan tujuan hidup masyarakat Batak yang bermakna sebagai orang yang memiliki banyak anak atau keturunan, banyak saudara, banyak keluarga, dan panjang umur. Kutipan mengenai *hagabeon* dalam novel *Supernova: Gelombang* adalah sebagai berikut.

Bapak bekerja paling keras dibandingkan **saudara-saudaranya yang lain.** Di luar kegiatan adat yang menyita banyak waktunya, ia bekerja mengarap ladang keluarga kami, menyambi jadi buruh ladang orang lain, lalu memodali Mamak buka usaha memasak untuk pesta sebagai penghasilan tambahan. Di balik hidup kami yang pas-pasan, aku tahu ia menabung sen demi sen untuk suatu hari nanti menerbangkan kami keluar dari sini.

Sianjur Mula-Mula tak cukup besar untuk menampung cita-citanya atas kami. Tidak tanggung-tanggung, Bapak mencanangkan Jakarta, ibu dari semua kota besar di negeri ini. (PHag/01/71)

Kutipan di atas menceritakan tentang Bapak Alfa yang mempunyai sifat kerja keras paling tinggi dibandingkan saudara-saudaranya yang lain. Di samping ia selalu disibukkan dengan kegiatan adat, ia juga bekerja menggarap ladang, dan menjadi buruh ladang orang lain.

Dari kutipan di atas dapat diketahui bahwa Bapak Alfa, Haposan Hotbatahan Sagala, mempunyai beberapa orang saudara. Pendapat ini dibuktikan dengan penggunaan kata /saudara-saudaranya/ yang dapat ditarik kesimpulan bahwa saudara Bapak Alfa tidak hanya satu, namun beberapa orang. Di sepanjang cerita berlangsung memang tidak disebutkan tentang berapa jumlah dan siapa saja saudara-saudaranya tersebut. Oleh karena itu, orang tua dari Bapak Alfa, yang tidak diketahui siapa, sudah bisa disebut mencapai *hagabeon* karena sudah mempunyai cucu, yang merupakan anak-anak dari Bapak Alfa.

Pasaribu (2015) menyatakan bahwa *Hasangapon* adalah kehormatan atau martabat yang berbeda antara orang satu dengan lainnya. Pangkat dan jabatan merupakan dua posisi untuk meraih *hasangapon*. Berikut ini beberapa kutipan dalam novel *Supernova: Gelombang* yang menyiratkan tentang *hasangapon*.

Bonar Simarmata menggelar pesta besar. Tujuannya tercapai sudah. Restu Raja Uti sudah di tangan. **Jabatan yang ia tunggu-tunggu diyakininya akan terbit di ufuk politik tahun ini.** (PHas/01/29)

Kutipan pertama di atas mengisahkan tentang Bonar Simarmata yang saat itu sedang meminta restu dari roh Raja Uti untuk meraih jabatan dalam politik. Bonar Simarmata adalah seseorang yang kaya, yang dapat dikatakan sudah mencapai *hamoraon*. Karena dia dirasa sudah mencapai *hamoraon*, hal selanjutnya yang ingin dia raih adalah *hasangapon* dengan cara ikut dalam politik. *Hasangapon* sering diidentikkan dengan keberhasilan seseorang dalam meraih pangkat dan jabatan. Segala cara dilakukan untuk mencapai *hasangapon* ini, termasuk meminta kepada roh leluhur.

Hamoraon menurut Pasaribu (2015) adalah kekayaan yang diperoleh melalui usaha keras mencari nafkah dan mencari tambahan penghasilan, serta menjadi penabung yang rajin. Di dalam novel *Supernova: Gelombang* terdapat kutipan yang menyiratkan tentang pandangan hidup *hamoraon* atau kekayaan. Berikut ini penyajian data beserta pembahasannya.

Seminggu terakhir aku sudah mendengar warga *huta* membicarakan Bonar Simarmata, **orang kaya raya asal kampung kami, yang sudah lama merantau ke Medan dan bahkan tak tinggal di sini lagi.** (PHam/01/22)

Kutipan pertama diawali oleh kehadiran tokoh bernama Bonar Simarmata, orang kaya yang berasal dari Sianjur Mula-Mula yang sekarang sudah hidup di Medan. Dikisahkan bahwa saat itu, Bonar Simarmata datang ke Sianjur Mula-Mula untuk meminta diadakan upacara *gondang* pemanggilan roh Raja Uti. Maksud Bonar mengadakan upacara tersebut adalah ia hendak meminta restu kepada Raja Uti agar diberkati dalam karir politiknya.

Dari kisah tersebut dapat disimpulkan bahwa latar belakang Bonar Simarmata adalah seseorang yang sudah kaya. Dia hendak menambah kekayaannya dengan ikut serta dalam politik. Bonar Simarmata dapat dikatakan sebagai salah satu bukti bahwa dia sudah mencapai *hamoraon* dan akan mencoba untuk meraih *hasangapon*.

3.2. Sumber-Sumber Pandangan Hidup Masyarakat Batak Toba

Paparan data dan pembahasan mengenai sumber-sumber pandangan hidup dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu yang bersumber dari agama, abstraksi nilai budaya, dan dari hasil pemikiran. Berdasarkan pelacakan data, pandangan hidup yang bersumber dari agama memuat unsur-unsur hubungan manusia dengan Tuhan, animisme terhadap roh nenek moyang, dan dinamisme. Selanjutnya dari pandangan hidup yang berasal dari abstraksi nilai budaya didapatkan data mengenai falsafah *dalihan na tolu* dan Pancasila sebagai dasar bermasyarakat. Terakhir dari pandangan hidup yang berasal dari hasil pemikiran didapatkan data mengenai cita-cita, kebajikan, dan sikap hidup.

3.2.1. Pandangan Hidup yang Bersumber dari Agama atau Aliran Kepercayaan

Sebelum agama-agama seperti Kristen masuk ke daerah Batak, masyarakat Batak pada umumnya masih menganut aliran kepercayaan atau paganisme. Vergouwen (2004) menyatakan bahwa hampir tidak ada suatu lingkaran hidup di mana perilaku masyarakat Batak tidak dibimbing oleh motif religius, dan seluruh pemikirannya dikuasai oleh pemikiran adikodrati. Paganisme yang dilakukan masyarakat Batak adalah campuran keagamaan dari kepercayaan kepada dewata, pemujaan terhadap roh orang yang sudah meninggal, dan dinamisme. Hal tersebut sesuai dengan kutipan berikut ini.

Aku tak ingat apakah kami dulu di kampung perlu menamai kepercayaan kami. Yang kami tahu, itulah agama asli yang diturunkan dari nenek moyang generasi demi generasi. Judul baru perlu ketika kami harus keluar dan bertemu orang-orang dengan kepercayaan yang berbeda. "Bukan, Amanguda." Aku tersenyum sopan. "*Ugamo Malim*." (PAT/01/152)

Kutipan di atas menjelaskan bahwa paganisme yang dijalankan oleh masyarakat Batak bernama *ugamo malim*. *Ugamo malim* atau agama *malim* adalah agama lokal yang berkembang di kalangan masyarakat Batak Toba. Agama *malim* sendiri sudah terlebih dahulu ada dan dianut oleh masyarakat Batak Toba jauh sebelum datangnya agama-agama seperti kristen, islam, dan katolik. Dalam kutipan di atas, yang menganut *ugamo malim* atau aliran kepercayaan tersebut adalah tokoh utama, yaitu Alfa.

Animisme pada masyarakat Batak Toba diterapkan pada penyembahan roh nenek moyang. Roh-roh tersebut mempunyai klasifikasi tersendiri. Klasifikasi tersebut didasarkan pada peran roh tersebut dalam mempengaruhi kehidupan manusia. Klasifikasi tersebut antara lain roh (*begu*), *Sumangot*, *Sombaon*, dan *Tondi* manusia. Roh (*begu*) menurut Vergouwen (2004) menyatakan bahwa istilah *begu* mencakup roh orang yang sudah meninggal, roh-roh alam, roh yang kerjanya semata-mata menyusahkan orang (*begu na jahat*), dan roh yang jika disembah dan diberikan sesajen bisa dibujuk untuk memberikan berkat duniawi. Sementara itu sebutan *Sumangot*, menurut Vergouwen (2004) diartikan sebagai bagian dari *begu*, yakni roh leluhur yang sudah meninggal dan menduduki tempat yang khusus, terutama mereka yang di waktu hidupnya tergolong orang kaya, mempunyai kekuasaan, dan keturunannya banyak.

Klasifikasi selanjutnya adalah *Sombaon*. Vergouwen (2004) menyatakan bahwa dalam suatu upacara adat, leluhur besar mendapatkan penghormatan sesuai dengan kedudukannya. Klasifikasi roh yang terakhir disebut dengan *tondi*. Menurut Vergouwen (2004) manusia dianggap memiliki *tondi* (zat yang tidak tampak). *Tondi* biasa diterjemahkan sebagai roh.

Semingu terakhir, aku mendengar warga huta membicarakan Bonar Simarmata, orang kaya asal Medan dan bahkan tak tinggal di sini. Bonar Simarmata meminta para *pamuhai* kampung untuk mengeluarkan kartu as mereka. **Upacara pemanggilan roh Raja Uti.** (PAA/01/22)

Kutipan pertama di atas mengisahkan masa kecil Alfa dan saat itu di kampungnya sedang diadakan upacara *gondang*. Diceritakan bahwa ada seseorang bernama Bonar Simarmata yang akan berpartisipasi dalam politik. Ia mengadakan upacara *gondang* untuk meminta restu dari roh leluhur, tepatnya kepada roh Raja Uti, leluhur masyarakat Batak. upacara *gondang* tersebut juga dimaksudkan untuk menghormati roh leluhur suku Batak, yang dalam hal ini adalah roh Raja Uti.

Sementara itu, konsep dinamisme yang dianut oleh masyarakat Batak Toba mengarah kepada kepercayaan bahwa suatu benda mempunyai kekuatan magis yang turut serta mempengaruhi kehidupan manusia. Benda-benda tersebut dapat berupa benda yang dipakai sehari-hari ataupun tempat-tempat yang dianggap sakral seperti pohon dan kuburan. Kutipan mengenai dinamisme orang Batak Toba adalah sebagai berikut.

... Tunggal Panaluan, tongkat berukir dari kayu *tanggule* dengan pucuk yang dihiasi juntaian rambut kuda, adalah **benda bertuah yang disandangnya dengan penuh kebanggaan.** (PAD/01/37)

Kutipan di atas mendeskripsikan Ompu Togu Urat yang merupakan seorang dukun di kampung Alfa. Paa kutipan tersebut, Ompu Togu Urat digambarkan sebagai seorang dukun yang mempunyai pusaka bernama tunggal panaluan. Sesuai dengan kutipan tersebut, tunggal panaluan merupakan sebuah tongkat yang terbuat dari kayu dengan pucuknya yang dihiasi untaian rambut kuda. Tunggal panaluan yang dimiliki oleh Ompu Togu Urat dianggap sebagai benda bertuah, yang artinya benda yang mempunyai kekuatan spiritual sebagai penanda kekuasaan dan kewibawaan.

3.2.2. Pandangan Hidup yang Bersumber dari Abstraksi Nilai Budaya

Masyarakat Batak Toba memiliki falsafah hidup sendiri yang dinamakan *Dalihan na tolu*. *Dalihan na tolu* ini sangat berkaitan dengan hubungan kekerabatan pada masyarakat Batak karena kekerabatan itulah yang melahirkan falsafah tersebut. Sihombing (2018) menyatakan bahwa falsafah *dalihan na tolu* mengakar kepada kepercayaan terhadap *debata na tolu* (Dewa yang tiga). Inti dari *dalihan na tolu* adalah “*somba marhula-hula, manat mardongan tubu, dan elek marboru*” yang secara runtut dapat didefinisikan sebagai menghormati hula-hula atau kelompok marga istri, berhati-hati dalam lingkungan semarga, dan menyayangi kelompok marga yang mengambil istri dari anak perempuan. Di dalam novel *Supernova: Gelombang* terdapat beberapa data yang mengisyaratkan penerapan *dalihan na tolu* tersebut, baik secara tersurat maupun tersirat. Berikut ini beberapa kutipan mengenai falsafah *dalihan na tolu* dalam kehidupan masyarakat Batak Toba sesuai dengan yang tergambar pada novel *Supernova: Gelombang*.

Memasuki akhir buku kedelapan belas, aku mulai disusupi rasa gelisah. Serial ini akan tamat di buku kesembilan belas dan aku belum tahu kapan bisa melanjutkan ke serial selanjutnya. **Buku ini bisa kudapatkan karena aku sering diungsikan ke rumah Amangboru di Pangururan. Sepupuku, Martin Limbong,** adalah orang terlahai yang kutahu. Dia semacam kantong ajaib yang mampu mengeluarkan apa saja yang orang butuhkan. (PDnT/01/36)

Kutipan di atas mengisahkan tentang keseharian Alfa yang sering menghabiskan waktunya dengan membaca buku *Bu Eng Cu* Pendekar Tanpa Bayangan yang didapatkannya dari Martin Limbong di Pangururan. Keluarga Limbong yang berada di pangururan kemungkinan besar merupakan keluarga yang berasal dari saudara perempuan Bapak Alfa. Hal tersebut dibuktikan dengan panggilan Alfa kepada ayah Martin dengan sebutan Amangboru yang merupakan panggilan terhadap suami dari saudari ayah. Dikarenakan sistem patrilineal, maka dari itu antara Alfa dengan Martin memiliki marga yang berbeda walaupun mereka berdua masih merupakan saudara sepupu. Begitu juga dengan adik perempuan dari Bapak Alfa yang otomatis berubah marga dari Sagala menjadi Limbong.

Selain falsafah *Dalihan na Tolu* di atas, sebagai bagian dari Bangsa Indonesia, masyarakat batak toba juga menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dibandingkan dengan *Dalihan na Tolu*, Pancasila memiliki cakupan yang lebih luas. Nilai-nilai yang terdapat di dalamnya seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, permusyawaratan, dan keadilan tampaknya sudah mencakup nilai-nilai yang terdapat pada *dalihan na tolu*. Contoh penerapan nilai Pancasila adalah sebagai berikut.

Bapak berteman dengan banyak orang Kristen dan Islam, bahkan beberapa sahabatnya adalah pendeta dan haji. (PPan/01/154)

Kutipan di atas mengisahkan tentang Bapak Alfa yang sudah berada di Jakarta. Seperti yang sudah diterangkan pada pembahasan sebelumnya bahwa Bapak Alfa adalah seorang pormalim. Meskipun begitu, ia tidak merasa terasingkan karena ia berteman baik tanpa memandang agama seseorang. Dikisahkan bahwa ia pun berteman dengan beberapa orang yang beragama Kristen dan Islam, bahkan beberapa adalah pendeta dan haji.

Berdasarkan kutipan di atas terlihat bahwa sikap Bapak Alfa dalam memandang keragaman agama sesuai dengan Pancasila. Pertama, ia mempunyai kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang terbukti melalui aliran kepercayaan tradisional yang dianutnya. Kedua, sebagai kaum minoritas di Jakarta, ia tidak memaksakan kepercayaannya kepada orang lain karena hal tersebut dianggap sebagai urusan pribadi, bahkan ia mampu berteman dengan orang Kristen dan Islam yang merupakan bukti bahwa ia turut menghormati kepercayaan seseorang.

3.2.3. Pandangan Hidup yang Bersumber dari Hasil Pemikiran

Pembahasan pertama mengenai pandangan hidup yang berasal dari hasil pemikiran adalah tentang cita-cita. Cita-cita adalah suatu keinginan yang terkandung dalam hati. Karena itu cita-cita juga berarti angan-angan, tujuan, keinginan, atau tujuan. Dalam meraih cita-cita, terdapat suatu hal yang mempengaruhi, yakni kuatnya kemauan atau niat dari seseorang. Kemauan tersebut dapat dibagi menjadi lemah, sedang, dan kuat.

Bonar Simarmata menggelar pesta besar. Tujuannya tercapai sudah. Restu Raja Uti sudah di tangan. **Jabatan yang ia tunggu-tunggu diyakininya akan terbit di ufuk politik tahun ini.** (PC/01/29)

Kutipan pertama di atas mengisahkan tentang Bonar Simarmata, seorang kaya yang tinggal di Medan. Ia mempunyai cita-cita untuk menjadi seorang politikus di Medan. Di dalam novel *Supernova: Gelombang* tidak dijelaskan mengenai pekerjaannya sebelum masuk ke dunia politik. Kisah Bonar Simarmata dalam meraih cita-citanya digambarkan penulis dengan sangat rinci sehingga dapat dikatakan bahwa ia mempunyai kemauan yang kuat untuk menjadi politikus. Beberapa cara dilakukannya untuk meraih cita-citanya tersebut, mulai dari meminta diadakan upacara *gondang* untuk meminta restu roh Raja Uti hingga menarik simpati penduduk dengan diadakannya pesta dengan banyak makanan di dalamnya.

Kebajikan adalah perbuatan yang selaras dengan suara hati kita, suara hati masyarakat, dan hukum Tuhan atau pada intinya adalah perbuatan yang sesuai dengan norma-norma agama dan etika. Pada penelitian ini, pembahasan akan dibagi menjadi tiga aspek sesuai dengan hakikat kebajikan di atas, yakni kebajikan manusia sebagai pribadi, kebajikan manusia sebagai anggota masyarakat, dan kebajikan manusia sebagai makhluk Tuhan. Penyajian data dan pembahasannya adalah sebagai berikut.

Mamak mengepitku di antara kakinya dan menempatkan Eten dan Uton untuk mengimpitku dari kedua sisi. **Mamak seperti mendirikan benteng untuk melindungiku.** (PK/01/26)

Kutipan pertama di atas mengisahkan saat malam upacara *gondang*. Diceritakan bahwa saat itu, Alfa baru pertama kali melihat upacara *gondang*. Dikarenakan syarat berjalannya upacara tersebut adalah keheningan dan kegelapan, Alfa yang berada di rumah bersama kedua kakak dan Mamaknya merasa asing dengan suasana tersebut. Mamak Alfa kemudian merangkulnya berharap Alfa bisa lebih tenang. Dari sini dapat dilihat bahwa Mamak Alfa menunjukkan naluri keibuan kepada anak-anaknya. Naluri ini dapat muncul kapan saja di saat berhadapan dengan orang yang disayangnya. Sikap yang ditunjukkan oleh Mamak Alfa tersebut merupakan bentuk kebajikan manusia sebagai pribadi karena sebagai orang tua, ia mempunyai tanggung jawab untuk mengasahi dan melindungi keluarganya.

Manusia sebagai makhluk individu juga dituntut untuk mempunyai sikap yang dapat digunakan untuk diri sendiri atau dalam interaksinya dalam masyarakat. Sikap hidup digunakan manusia sebagai salah satu usaha untuk bertahan hidup dalam masyarakat. Mengenai sikap hidup, dalam hal ini masyarakat Batak Toba mempunyai sikap hidup tersendiri yang dapat membedakannya dengan suku bangsa lain di Indonesia. Di dalam novel *Supernova: Gelombang* ditemukan beberapa kutipan mengenai sikap hidup masyarakat Batak, yang meliputi kerja keras dan penghargaan tinggi terhadap ilmu pengetahuan.

Bapak bekerja paling keras dibandingkan saudara-saudaranya yang lain. Di luar kegiatan adat yang menyita banyak waktunya, ia bekerja menggarap ladang keluarga kami, menyambi jadi buruh ladang orang lain, lalu memodali Mamak buka usaha memasak untuk pesta sebagai penghasilan tambahan. Di balik hidup kami yang pas-pasan, aku tahu ia menabung sen demi sen untuk suatu hari nanti menerbangkan kami keluar dari sini. Sianjur Mula-Mula tak cukup besar untuk menampung cita-citanya atas kami. Tidak tanggung-tanggung, Bapak mencanangkan Jakarta, ibu dari semua kota besar di negeri ini. (PSH/01/71)

Kutipan di atas mengisahkan tentang Bapak Alfa yang digambarkan sebagai seorang yang pekerja keras, di samping peranannya dalam kegiatan adat yang banyak menyita waktu, ia juga bekerja menggarap ladang keluarga, menjadi buruh ladang orang lain, sampai bisa

memberikan modal kepada Mamak Alfa untuk membuka usaha kuliner. Dari gambaran tokoh Bapak Alfa di atas dapat diketahui bahwa ia memang seorang yang pekerja keras. Sebagai kepala keluarga Sagala, tentunya ia dibebani untuk menafkahi seluruh keluarganya, seperti menyekolahkan Alfa dan kedua saudaranya, menafkahi Mamak untuk membuka usaha, pemenuhan kebutuhan sehari-hari, dan lain sebagainya.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap pandangan hidup masyarakat Batak Toba dalam novel *Supernova: Gelombang* karya Dee Lestari terdapat beberapa simpulan sebagai berikut. Pandangan hidup merupakan pendapat atau pertimbangan yang dijadikan pegangan, pedoman, arahan, atau perunjuk hidup di dunia. pandangan hidup ini sejatinya dimiliki oleh setiap manusia dan kelompok masyarakat. Dalam penerapannya, pandangan hidup dapat dibagi menjadi tiga, yakni pandangan hidup ketuhanan, pandangan hidup kemasyarakatan, dan pandangan hidup individu. Ketiga bentuk tersebut bersumber pada agama atau ajaran Tuhan, kebiasaan masyarakat, dan pemikiran.

Dari penelitian ini dapat diketahui beberapa alasan yang melatarbelakangi munculnya stereotip pada masyarakat Batak Toba yang selama ini diketahui oleh masyarakat luas. Kehidupan masyarakat Batak di daerah danau Toba sangat dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti motif historis, kondisi geografis, sosial, ekonomi, dan budaya. Penulis menggambarkan kehidupan masyarakat Batak Toba melalui aktivitas tokoh-tokoh yang ada di dalam novel. Secara tersirat, penulis ingin menyampaikan realitas kehidupan masyarakat Batak Toba dan meluruskan pemahaman pembaca melalui media novel.

Berdasarkan hasil pembahasan dan simpulan di atas, terdapat beberapa saran yang hendak disampaikan mengenai penelitian ini. Pertama, diperlukan pemahaman yang baik mengenai kajian antropologi sastra untuk menghindari kesalahan penafsiran. Kedua, penelitian ini terbatas pada pembahasan mengenai pandangan hidup masyarakat Batak Toba dan hal tersebut belum menggambarkan keseluruhan kebudayaan yang dimiliki. Ketiga, keberagaman pandangan hidup yang dimiliki seseorang hendaknya dapat dijadikan alasan untuk saling menghormati.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT karena atas berkat dan rahmatnya, penulis mampu menyelesaikan penelitian ini. Selanjutnya penulis juga menyampaikan sholawat dan salam untuk nabi Muhammad SAW yang kepada beliau kita meminta syafaatnya. Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat Bapak Dr. Taufik Dermawan, M.Hum yang sudah memberikan bimbingan dan dukungan berupa materi maupun non-materi kepada penulis hingga penelitian dapat diselesaikan. Azizatus Zahro' dan Dewi Pusposari selaku penguji pada ujian skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan ilmu pengetahuannya demi kualitas penelitian yang lebih baik. Tidak lupa, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada ayah dan ibu penulis, Bapak Saji harianto dan Ibu Muskayah yang tak henti-hentinya memberikan semangat berupa materi dan nonmateri. Terakhir, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada segenap dosen jurusan Sastra Indonesia, teman-teman offering AA 2016, teman-teman UKM Gerakan Pramuka UM, serta teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Daftar Rujukan

- Agama. (n.d.). In *KBBI Daring versi 2.8*. Retrieved from <https://kbbi.web.id/agama>
- Coleman, S., & Watson, H. (2005). *Pengantar antropologi*. Bandung: Nuansa.
- Endraswara, S. (2013). *Metodologi penelitian antropologi sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Haviland, W. A. (1985). *Antropologi Edisi Keempat Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Irmaida, F. (2017). *Petualangan fantastik dalam novel Supernova episode Gelombang karya Dewi Lestari* (Undergraduate thesis, Universitas Diponegoro, Semarang). Retrieved from <http://eprints.undip.ac.id/58668/>
- Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar ilmu antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lestari, D. (2017). *Supernova: Gelombang*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Pasaribu, J. B. (2015). Trilogi karakter dan falsafah Bangso Batak (setelah 150 tahun ke-Kristen-an). In B.A. Simanjuntak (Ed.), *Karakter Batak masa lalu, kini, dan masa depan*. Jakarta: Pustaka Obor.
- Ratna, N. K. (2011). *Antropologi sastra: Peranan unsur-unsur kebudayaan dalam proses kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sihombing, A. A. (2018). Mengenal budaya Batak Toba melalui falsafah “Dalihan Na Tolu” (perspektif kohesi dan kerukunan). *Jurnal Lektur Keagamaan*, 16(2), 347–371. doi: <https://doi.org/10.31291/jlk.v16i2.553>
- Subchi, I. (2018). *Pengantar antropologi*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vergouwen, J. C. (2004). *Masyarakat dan hukum adat Batak Toba*. Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara.
- Viana, Y. U. (2017). *Konflik psikologis tokoh Alfa dalam novel Supernova: Gelombang karya Dewi Lestari* (Undergraduate thesis, Universitas Brawijaya, Malang). Retrieved from <http://repository.ub.ac.id/1360/>

The Characteristics of German Learning Process in SMA Negeri 1 Kertosono Kabupaten Nganjuk During Covid-19 Pandemic Era

Karakteristik Pembelajaran Bahasa Jerman dalam Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Kertosono Kabupaten Nganjuk

Sukma Nurhayati, Lilis Afifah*

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

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

Paper received: 29-10-2021; revised: 09-11-2021; accepted: 21-11-2021

Abstract

The Covid-19 outbreak has affected the structures of people's lifestyles a lot. Education is one of the most affected sectors by it. The learning process that has been going on for decades by face-to-face approach, it must be now carried out to be online learning in order to prevent the virus outbreak. Various studies revealed that many challenges must be faced due to sudden changes in the learning approach. Hence, using qualitative approach with a case-study method, this study described the characteristics of the German learning process in SMA Negeri 1 Kertosono during the Covid-19 pandemic era. It was revealed that the first year of the German learning process in SMA Negeri 1 Kertosono has not yet been ideal. There are still many obstacles, challenges, and difficulties. These are (1) limited availability of learning resources and time allocation, (2) lack of variations in learning methods and (3) insufficient use of technology-based learning platforms and media.

Keywords: characteristics; learning process; Covid-19

Abstrak

Pandemi Covid-19 telah memberikan pengaruh besar bagi banyak sektor kehidupan manusia. Salah satu sektor yang terkena dampak besar ialah sektor pendidikan. Proses pembelajaran di sekolah yang sejak lama berlangsung secara tatap muka harus dilakukan dalam jaringan secara *online* untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 di masyarakat. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa berbagai hambatan dan tantangan pendidikan harus dihadapi akibat perubahan proses pembelajaran yang terjadi secara mendadak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus untuk memaparkan karakteristik pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Kertosono selama masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahun pertama proses pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Kertosono selama masa pandemi Covid-19 belum dapat dikatakan ideal dan masih menghadapi berbagai kendala dalam pelaksanaannya, antara lain (1) keterbatasan alokasi waktu dan sumber belajar, (2) kurangnya variasi metode pembelajaran, dan (3) kurang maksimalnya penggunaan media dan platform pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Kata kunci: karakteristik; proses pembelajaran; Covid-19

1. Pendahuluan

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan surat edaran No. 36962/MPK.A/HK/2020 mengenai perintah untuk melakukan perubahan dalam proses pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan/daring (Handarini & Wulandari, 2020). Hal ini dilakukan sebagai bentuk implementasi dari *social*

distancing (menjaga jarak) dan menghindari kontak fisik sebagai upaya pencegahan transmisi virus SARS-CoV-2 antar individu dalam suatu perkumpulan kelompok (Stein, 2020). Pembelajaran moda ini dipilih karena memungkinkan tetap dilakukannya aktivitas belajar mengajar dari tempat yang berbeda (Bell et al., 2017). Proses pembelajaran daring (*online*) dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas penunjang seperti *smartphone*, tablet, ataupun laptop untuk mengakses informasi di manapun dan kapanpun (Gikas & Grant, 2013). Kondisi yang demikian menjadi tantangan baru baik untuk guru maupun siswa dalam segi penguasaan teknologi digital. Ditekankan oleh Supriyatno and Kurniawan (2020), pembelajaran daring membutuhkan pendekatan yang berbeda dalam pengaturan kelas, penilaian individu, dan motivasi kegiatan belajar mandiri siswa.

Saat penelitian ini dilakukan, SMA Negeri 1 Kertosono adalah satu-satunya sekolah di Kabupaten Nganjuk, Provinsi Jawa Timur yang mengajarkan bahasa Jerman. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1964 dan merupakan salah satu sekolah unggulan di Kabupaten Nganjuk dengan status Sekolah Standar Nasional (SSN). Pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Kertosono baru diselenggarakan sejak bulan Juli 2020 dengan menggunakan acuan Kurikulum 2013 sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran. Seperti disebutkan sebelumnya, pada tahun pertama pengadaan proses pembelajaran bahasa Jerman di sekolah tersebut telah menghadapi tantangan yang cukup besar, yakni pandemi COVID-19.

Seiring dengan berjalannya waktu dan keluarnya kebijakan baru pemerintah Indonesia mengenai “Era Normal Baru” pada pertengahan tahun 2020, pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah-sekolah juga mengalami perubahan (Hartina, 2020). Pembelajaran daring yang dinilai minim kegiatan kolaboratif antara pendidik dan siswa diubah menjadi “*Blended Learning*” dengan menggabungkan moda pembelajaran daring dan luring (luar jaringan/tatap muka). Proses pembelajaran luring dijalankan dengan menerapkan protokol kesehatan dan dilakukan secara *shift* (Dwiyanto, 2020). Pembelajaran dengan sistem *shift* ini dilakukan dengan mengatur giliran untuk siswa agar dapat melakukan proses pembelajaran secara tatap muka secara bergantian setiap minggunya. Pola yang berubah ini memberikan pengaruh cukup besar bagi proses pembelajaran yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kertosono, tidak terkecuali pembelajaran bahasa Jerman.

Penelitian mengenai tantangan pembelajaran di masa pandemi telah dilakukan oleh banyak pihak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Basar (2021) memaparkan bahwa proses pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi belum dapat disebut sebagai kondisi ideal sebab masih menghadapi berbagai kendala baik dari fasilitas pembelajaran, guru maupun siswa. Hal senada juga diungkapkan oleh Giatman, Siswati, & Basri, (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *Online Learning Quality Control in the Pandemic Covid-19 Era in Indonesia*. Penelitian lain yang dilakukan oleh Afifah dan Indriwardhani (2021) mengungkapkan bahwa selain penguasaan teknologi, tingkat kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh besar terhadap kesuksesan proses pembelajaran.

Fokus penelitian adalah mengidentifikasi karakteristik pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Kertosono yang meliputi proses perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, hingga proses evaluasi pembelajaran yang berlangsung selama satu tahun ditengah masa pandemi. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi hambatan dan atau tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran bahasa Jerman di sekolah tersebut.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus (*case study*). Penelitian kualitatif deskriptif dipilih karena dapat mendeskripsikan sebuah fenomena dan karakteristiknya (Nassaji, 2015). Sementara itu, peneliti menggunakan metode studi kasus karena metode ini memiliki sifat fleksibilitas yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi berbagai situasi dan konteks nyata (*real-life event*) yang terjadi dalam sebuah organisasi dengan segala kompleksitasnya (Atkins & Wallace, 2012). Dalam hal ini, peneliti mendeskripsikan karakteristik pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Kertosono selama masa pandemi Covid-19. Subyek dari penelitian ini adalah guru mata pelajaran bahasa Jerman serta 34 siswa kelas X MIPA 3 dan X MIPA 6 di SMA Negeri 1 Kertosono. Proses pengumpulan data penelitian menggunakan teknik wawancara terhadap Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum dan guru mata pelajaran bahasa Jerman, observasi kondisi sekolah dan proses pembelajaran bahasa Jerman, angket siswa, dan studi dokumentasi berupa RPP, daftar nilai, serta dokumentasi foto. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan tahapan (1) pengumpulan data, (2) kondensasi data, (3) penyajian data, dan (4) penarikan kesimpulan dan verifikasi data (Sugiyono, 2017).

Setelah dianalisis, data dicek keabsahannya dengan menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu peneliti membandingkan data hasil wawancara dengan data hasil observasi dan data angket. Teknik triangulasi ini digunakan untuk membandingkan ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda (Bachri, 2010).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Setting Sekolah

SMA Negeri 1 Kertosono terletak di Jalan Panglima Sudirman, Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk. Terletak tepat di pinggir jalan raya provinsi membuat sekolah tersebut sangat mudah dijangkau dengan kendaraan roda dua maupun roda empat. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah unggulan di Kabupaten Nganjuk dengan nilai akreditasi A yang mencanangkan program Sekolah Adiwiyata. Dilansir dari *website* resmi SMA Negeri 1 Kertosono, sekolah ini berdiri sejak tahun 1964 dan siswa-siswinya telah banyak menorehkan prestasi baik di tingkat regional maupun nasional. Torehan prestasi siswa-siswi tidak terlepas dari dukungan fasilitas penunjang yang telah disediakan oleh pihak sekolah, di antaranya: 1) ruang kelas yang dilengkapi dengan LCD proyektor, 2) laboratorium fisika, biologi, dan kimia, 3) lapangan olahraga, 4) jaringan *hotspot* WI-FI dalam sekolah, 5) perpustakaan, 6) laboratorium TIK, dan 7) UKS. Laboratorium bahasa sedianya merupakan salah satu fasilitas penting untuk pembelajaran siswa, namun karena akan adanya revitalisasi peralatan dan gedung untuk sementara waktu hingga penelitian ini dilakukan, SMA Negeri 1 Kertosono belum memiliki laboratorium bahasa yang memadai. Hal ini diungkapkan oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMA Negeri 1 Kertosono dalam wawancara berikut:

“Pembelajaran bahasa Jerman kita tidak ada kendala dari segi buku atau modul. *Cuma* kita terkendala Lab. Bahasa yang sedang dibongkar. Jadi ironisnya kita disitu... Kalau lomba bahasa sering juara tapi *ndak punya* Lab. Bahasa. Punya... tapi dibongkar karena alat-alatnya sudah tidak layak pakai karena terlalu kuno *ya*... Dalam tahun depan ini akan diadakan lagi Lab. Bahasa baru *insyaa Allah*. Kemarin sudah ada rapat komite, karena antusiasme pembelajaran bahasa yang luar biasa meskipun kita tidak punya jurusan bahasa, (Lab. Bahasa) itu akan diadakan baru. Tinggal rehab gedung dan isi alatnya.”

Setiap tahun SMA Negeri 1 Kertosono diminati oleh banyak calon siswa dari berbagai kecamatan di wilayah Kabupaten Nganjuk. Saat ini SMA Negeri 1 Kertosono memiliki sekitar 1000 siswa dengan berbagai latar belakang. Jumlah siswa kelas X adalah 396 siswa, terdiri dari 381 siswa reguler dan 15 siswa percepatan (akselerasi) yang dibagi ke dalam dua konsentrasi belajar yaitu MIPA dan IPS. Pada Kelas X MIPA terdapat 6 rombongan belajar mulai dari X MIPA 1 sampai dengan X MIPA 6. Sementara itu, untuk kelas X IPS terdapat 4 rombongan belajar, yakni X IPS 1 sampai dengan X IPS 4. Pembagian konsentrasi belajar tersebut dilakukan melalui tes potensi akademik (TPA) yang dilaksanakan saat awal tahun ajaran. Hasil tes ini juga menentukan mata pelajaran lintas minat yang akan mereka ambil. Terdapat dua mata pelajaran bahasa asing yang menjadi mata pelajaran lintas minat di SMA Negeri 1 Kertosono, yakni bahasa Jerman dan bahasa Jepang. Agar pembelajaran terlaksana secara maksimal, pihak sekolah memutuskan bahasa Jerman diperuntukkan bagi siswa dari program lintas minat kelas X MIPA, sedangkan bahasa Jepang untuk siswa kelas X IPS.

Karena pembelajaran bahasa Jerman baru diadakan sejak tahun ajaran 2020/2021, hanya kelas X yang menerima pembelajaran lintas minat bahasa Jerman. Pengadaan bahasa Jerman sendiri dilaksanakan sebagai bentuk jawaban pihak sekolah atas petunjuk dari Permendikbud 36 tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SMA/MA yang menganjurkan diadakannya mata pelajaran lintas minat berupa bahasa asing serta menyesuaikan dengan ketersediaan sumber daya mengajar yang telah ada. Sebagaimana dijelaskan oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMA Negeri 1 Kertosono dalam wawancara selama proses penelitian berlangsung.

“Yang pertama karena di struktur kurikulum 2013 itu memungkinkan adanya namanya lintas minat, *ya*. Satu itu. Jadi lintas minat itu satu kelas X itu dua nanti di antara dua ini begitu kelas XI atau XII dilanjut salah satu, jadi kita *flexible* menggunakan itu. *Nah*, pertimbangan kedua adalah karena ada guru kita yang PNS itu bahasa Jerman murni. Ada yang (bahasa) Jepang murni, ada yang (bahasa) Inggris murni. Kalau bahasa Inggris mungkin biasa, *ya*. Tapi kalau (bahasa) Jerman ini kan ada (bahasa) Jerman murni.”

SMA Negeri 1 Kertosono hanya memiliki satu orang guru mata pelajaran bahasa Jerman bersertifikat ZIDS (*Zertifikat für Indonesische Deutsch-Studenten*). Dari penuturan guru saat wawancara tidak terstruktur dilakukan, diperoleh informasi bahwa guru tersebut sedang mempersiapkan diri untuk mengikuti ujian Goethe-Zertifikat A2. Selain itu, guru juga pernah mengikuti beberapa pelatihan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran bahasa Jerman yang diadakan oleh universitas-universitas di Jawa Timur.

Hingga penelitian ini dilakukan, SMA Negeri 1 Kertosono belum melakukan kerja sama dengan lembaga lainnya terkait dengan pembelajaran bahasa Jerman. Meskipun demikian, pihak sekolah tidak menutup kemungkinan akan diadakannya kerja sama di masa depan agar pembelajaran bahasa Jerman di sekolah ini berkembang menjadi lebih baik dan siswanya dapat menorehkan prestasi untuk mengharumkan nama sekolah.

3.2 Penyusunan Perangkat Pembelajaran Edisi Pandemi Covid-19

Sebagaimana tercantum dalam silabus mata pelajaran bahasa Jerman, setelah pembelajaran, siswa diharapkan dapat menguasai empat keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak (*Hörverstehen*), membaca (*Leseverstehen*), menulis (*Schreibfertigkeit*), dan berbicara (*Sprechfertigkeit*) setingkat A1. Selain itu, siswa juga

diharapkan dapat mengomunikasikan dan mempraktikkan bahasa Jerman dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2016). Akan tetapi, karena pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Kertosono relatif baru dan pembelajaran berlangsung di tengah kondisi pandemi COVID-19, guru belum menargetkan siswa harus menguasai materi setingkat A1, melainkan hanya memberikan target pada siswa agar mereka memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.

Target di atas menjadi pertimbangan dalam penyusunan perangkat pembelajaran oleh guru bahasa Jerman di sekolah tersebut. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, penyusunan rancangan pembelajaran dilakukan dalam bentuk silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada standar isi kurikulum. Penyusunan silabus dan RPP disesuaikan dengan kondisi dan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Sehubungan dengan kondisi pandemi COVID-19 penyesuaian dilakukan dengan mempertimbangkan 1) kemampuan siswa dan orang tua, 2) kerja sama orang tua, 3) variasi kegiatan, 4) media, serta 5) penilaian (PG DIKDAS, 2020).

Dalam kondisi ini, guru menyiapkan dua rencana pembelajaran untuk proses pembelajaran daring dan luring dengan materi pelajaran yang sama. Untuk melakukan proses pembelajaran di tengah pandemi COVID-19, guru mata pelajaran harus memampatkan materi karena menyesuaikan dengan alokasi waktu yang diberikan oleh sekolah. Selain dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, dalam waktu yang terbatas itu siswa diharapkan memiliki minat terhadap wawasan dan budaya Jerman. Seperti diungkapkan oleh guru bahasa Jerman SMA Negeri 1 Kertosono dalam wawancara berikut ini:

“Inginnya anak menguasai materi yang diberikan. Tapi kadang mengingat situasi dan kondisi, tidak semua anak bisa mendapatkan apa yang diinginkan ya... tidak semua anak seperti itu.”

Tujuan pembelajaran yang disusun oleh guru bahasa Jerman sejalan dengan yang diungkapkan siswa. Data yang diperoleh dari siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa mempelajari bahasa Jerman dengan tujuan ingin menambah pengetahuan mengenai bahasa asing, sedangkan yang lainnya ingin dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Jerman, mendapatkan nilai bagus pada mata pelajaran bahasa Jerman, berkeinginan untuk pergi ke Jerman, dan menambah pengetahuan budaya asing.

Karena keterbatasan buku yang tersedia di perpustakaan sekolah serta belum adanya modul untuk siswa, guru biasanya mencari sumber materi melalui internet. Cara ini banyak ditempuh oleh guru-guru seiring dengan banyaknya kelebihan yang ditawarkan oleh internet bagi proses pengembangan materi pembelajaran, seperti akses materi yang lebih mudah, murah, dan praktis (Mulyati, Tanjung, Handayani, Marzuki, & Sunarto, 2008). Selama proses penyusunan materi pembelajaran, guru melakukan penyesuaian dengan silabus agar materi yang diberikan tidak keluar dari topik yang akan dibahas di dalam kelas. Sebelum menyampaikan materi pembelajaran, guru melakukan tinjauan ulang dan memastikan bahwa materi yang akan diberikan pada saat itu sudah sesuai dengan rancangan pembelajaran yang disusun sebelumnya serta sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Hal itu diungkapkan oleh guru mata pelajaran bahasa Jerman dalam wawancara.

- P : Lalu sumber materi pembelajaran yang Ibu gunakan biasanya dari mana saja, Bu?
- G : Dari internet *ya..* sesuai dengan tema yang diajarkan.
-
- P : Materi yang akan disampaikan apakah dilakukan analisis dan peninjauan sebelumnya, Bu?
- G : Secara garis besar iya.. misalkan tentang seperti tadi itu, materi "*Essen und Trinken*" kan ada obyek jadi kita sudah masuk obyek kalimat. Satu kalimat tidak hanya ada subyek tapi juga obyek. *Carikan* (materi/teks) yang sesuai dengan sehari-hari, rasanya lebih mengena.."

Meskipun sebelumnya guru telah menganalisis dan meninjau materi pembelajaran yang diberikan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman agar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan silabus, data yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa masih menganggap bahwa bahasa Jerman adalah mata pelajaran yang sulit dan hanya sedikit siswa yang mengatakan tidak sulit.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu perantara penyampaian materi yang cukup efektif (Daryanto, 2016). Selain penguasaan media pembelajaran konvensional, guru juga sebaiknya dapat menggunakan media digital sebagai sarana pendukung pembelajaran (Sukmanasa, Windiyani, & Novita, 2017). Pada kenyataannya, media pembelajaran belum dapat digunakan secara maksimal karena keterbatasan guru bahasa Jerman SMA Negeri 1 Kertosono dalam penguasaan teknologi. Akibatnya, guru belum dapat mengembangkan atau membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan selama proses pembelajaran daring maupun luring. Selama ini, untuk mendukung proses pembelajaran, guru memanfaatkan video pembelajaran bahasa Jerman yang tersedia di kanal Youtube dan memilahnya sesuai dengan materi yang akan diajarkan dalam proses pembelajaran.

3.3 Proses Pembelajaran

Pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Kertosono pada masa sebelum pandemi COVID-19 dilakukan dengan alokasi waktu 3 x 40 menit atau 3 jam pelajaran (JP) pada setiap minggunya. Namun, akibat kondisi pandemi COVID-19 pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 pembelajaran dilakukan daring secara penuh dan pada semester genap dilakukan proses pembelajaran campuran (*blended learning*) dengan mematuhi protokol kesehatan secara ketat. Dalam pelaksanaannya siswa hadir secara bergantian, artinya hanya 50% dari seluruh siswa yang boleh hadir di sekolah. Selebihnya, siswa belajar secara daring. Alokasi waktu pembelajaran tatap muka pun dikurangi menjadi hanya 1 x 30 menit setiap minggunya. Keterangan tentang hal itu diungkapkan oleh guru bahasa Jerman dalam wawancara sebagai berikut.

"Sesuai kurikulum itu... 3 x 40 menit setiap minggu. Karena muatan lokal *ya..* harusnya itu. Tapi sekarang karena seperti ini (pandemi) jadi hanya 1 x 30 menit setiap minggunya."

SMA Negeri 1 Kertosono sendiri memiliki aplikasi pembelajaran jarak jauh yang dibuat khusus untuk kegiatan pembelajaran internal sekolah bernama AIO SMAN 1 Kertosono. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk melakukan presensi secara *online*, melihat materi dan tugas yang diunggah oleh guru, mengumpulkan tugas, melihat nilai hasil evaluasi, dan melakukan *live-chat* dengan teman sekelas dan atau guru. Akan tetapi, dalam pembelajaran bahasa Jerman guru hanya beberapa kali menggunakan aplikasi ini karena menghadapi

kesulitan dalam pengoperasiannya. Pembelajaran daring pun lebih sering dilakukan melalui fitur *chat WhatsApp* yang digunakan guru untuk membagikan materi dan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, seperti yang diungkapkan dalam kutipan wawancara berikut.

“Dari sekolah *sebenarnya* disediakan *ya..* Aplikasi dari sekolah untuk mengajar itu ada namanya AIO. *Cuma* untuk saya sendiri, belum sering (menggunakan).”

Namun dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pembelajaran daring tidak terlaksana dengan maksimal karena guru hanya memberikan penugasan kepada siswa untuk dikerjakan siswa secara mandiri. Meskipun demikian, guru mempersilakan siswa untuk mengajukan pertanyaan melalui *chat* pribadi WhatsApp apabila terdapat materi pembelajaran atau perintah yang belum dimengerti.

Pembelajaran bahasa Jerman secara daring menggunakan *platform* konferensi video seperti Zoom dan Google Meet juga jarang bahkan hampir tidak pernah dilakukan karena keterbatasan guru dalam mengoperasikan *platform* tersebut. Di sisi lain, peningkatan kemampuan digital guru sangat diperlukan dalam kondisi pembelajaran seperti ini karena dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dengan variasi pembelajaran berbasis digital yang beragam (Chiu, 2021). Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh dari siswa bahwa *WhatsApp* adalah *platform* yang paling sering digunakan guru bahasa Jerman untuk melakukan pembelajaran daring.

Selama peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Kertosono, peneliti tidak mendapati proses pembelajaran daring yang idealnya dilakukan apabila terdapat komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Oleh karena itu, peneliti tidak bisa menuliskan deskripsi jalannya pembelajaran daring bahasa Jerman di sekolah ini secara rinci. Di samping itu, pembelajaran bahasa Jerman secara tatap muka (*luring*) yang dilaksanakan 1 x 30 menit setiap minggunya dirasa sangat kurang mengingat sesuai dengan struktur kurikulum pembelajaran bahasa Jerman idealnya dilaksanakan 3 x 40 menit setiap minggunya agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Dengan alokasi waktu yang sempit, guru tidak memiliki cukup waktu untuk mengembangkan variasi metode pembelajaran di dalam kelas karena berfokus pada penyampaian materi. Dalam kondisi yang demikian, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan waktu yang telah diberikan secara maksimal serta membuat strategi pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses pembelajaran tatap muka, guru menyampaikan materi secara runtut dan efektif. Guru menggunakan metode tanya jawab dan terjemah sehingga siswa dapat secara langsung memahai materi yang disampaikan serta mendapatkan pengetahuan kosa kata baru dari teks yang diberikan. Dengan metode itu pula, guru menunjuk siswa secara acak untuk menjawab pertanyaan atau membaca kembali materi yang diberikan. Sese kali guru menerapkan metode ceramah untuk menjelaskan materi yang dirasa sulit oleh siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa mengajukan pertanyaan. Untuk menghidupkan suasana kelas, guru melemparkan candaan ringan yang membuat siswa tertawa. Pada akhir pembelajaran, apabila masih tersedia cukup waktu, guru mengadakan kuis kecil yang berisikan beberapa pertanyaan sebagai penguatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Secara umum, pelaksanaan pembelajaran bahasa Jerman tatap muka di SMA Negeri 1 Kertosono menggunakan metode pembelajaran ekspositori (*expository learning*). Metode ini

menjadikan guru sebagai pusat semua informasi, sedangkan siswa hanya sebagai penerima. Melalui kegiatan semacam itu, diharapkan siswa dapat belajar dari informasi yang diterimanya (Safriadi, 2017).

Selama pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Jerman baik guru maupun siswa tetap menjaga protokol kesehatan yang berlaku, yakni memakai masker, menjaga jarak, dan mencuci tangan. Kondisi ini menimbulkan tantangan baru terutama terkait dengan performansi guru maupun siswa saat melafalkan kata-kata dalam bahasa Jerman. Data yang peneliti dapat dari siswa menunjukkan bahwa hampir sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pengucapan kata bahasa Jerman dengan benar. Berdasarkan pengamatan peneliti, saat siswa melakukan kesalahan pengucapan (*Aussprache*), guru akan memberikan koreksi dengan membuka maskernya sebentar dan memakainya kembali setelah memberikan koreksi. Guru melakukan hal itu untuk memastikan bahwa siswa dapat mengucapkan kata-kata bahasa Jerman dengan baik dan benar, mengingat pengucapan merupakan hal penting dalam proses pembelajaran bahasa asing (Giovanelli, Valzolgher, Gessa, Todeschini, & Pavani, 2021). Dari sudut pandang ilmu kesehatan, tentu saja hal ini seyogyanya tidak dilakukan mengingat penyebaran virus Covid-19 menjadi lebih mudah ketika orang-orang saling berbicara berhadapan tanpa mengenakan masker.

Interaksi yang muncul selama proses pembelajaran antara guru dan siswa terjalin dengan baik. Siswa merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru bahasa Jerman meskipun mereka tampak masih ragu-ragu dengan jawabannya. Selain itu, guru berusaha menyampaikan materi dengan contoh-contoh yang ada di lingkungan sehari-hari agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Berdasarkan pengamatan selama proses penelitian, masih belum banyak interaksi antar siswa yang muncul selama proses pembelajaran karena metode pembelajaran yang digunakan hanya terbatas pada ceramah dan tanya jawab. Dengan kata lain, selama proses pembelajaran bahasa Jerman, guru menjadi pusat pembelajaran sehingga guru memegang peranan kunci keberhasilan pembelajaran.

Dari seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, guru bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Kertosono tampak mampu melakukan proses pembelajaran bahasa Jerman dengan baik di tengah berbagai tantangan yang dihadapi selama masa pandemi Covid-19, meskipun dengan metode pembelajaran yang hanya terbatas pada metode ceramah dan tanya jawab. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang telah sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa Jerman secara runtut yakni terdapat pembuka, inti, dan penutup. Selain itu, guru juga menanamkan pendidikan karakter dan kedisiplinan kepada siswa dengan memintanya untuk berdoa setelah jam pelajaran selesai serta tepat waktu dalam memulai pembelajaran.

3.4 Proses Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran digunakan untuk mengukur dan menilai keberhasilan dari suatu proses pembelajaran yang telah berlangsung (Hakim & Irhamsyah, 2020). Proses evaluasi pembelajaran dapat diketahui menggunakan perangkat tes yang disusun untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, serta prestasi peserta didik (Brown, 2003). Selain evaluasi pembelajaran yang dilakukan pada setiap tengah dan akhir semester, kegiatan evaluasi pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Kertosono juga dilakukan pada tiap dua hingga tiga minggu sekali melalui kuis yang diadakan oleh guru, seperti diungkapkan oleh guru bahasa Jerman dalam wawancara berikut ini.

- P : Evaluasi pembelajaran bahasa Jerman sendiri apakah hanya UTS/UAS saja Bu? Atau ada kuis mingguan?
G : Ini... apa namanya... Saya melihat materinya dulu *ya*, jika ada materi percakapan bisa setiap 3 kali pertemuan diadakan kuis kecil *ya*...

Perangkat tes yang digunakan ialah *teacher-made-test* baik untuk evaluasi tengah dan akhir semester, maupun evaluasi mingguan. *Teacher-made-test* adalah perangkat tes yang disusun oleh guru mata pelajaran di sekolah yang bersangkutan dan telah disesuaikan dengan rencana pembelajaran dalam kelas sehingga efektifitas dari instrumen tes ini bergantung pada kemampuan dari guru yang menyusunnya (Hakim & Irhamsyah, 2020).

Selain menggunakan instrumen tes untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa, guru bahasa Jerman SMA tersebut juga menggunakan instrumen non-tes berupa tes lisan. Tes lisan dapat digunakan untuk menilai proses berfikir dan kemampuan berbahasa siswa, serta penguasaan materi pembelajarannya (Sary, 2012). Tes lisan biasanya dilakukan secara tatap muka dengan tujuan agar guru bahasa Jerman dapat menilai dan mengukur kemampuan siswa secara langsung, sebagaimana dijelaskan oleh guru bahasa Jerman dalam wawancara berikut.

- P : Bentuk evaluasi siswa sendiri bagaimana Bu? Apakah hanya tes tulis atau lisan juga?
G : Saya biasanya ada tes lisan juga. Jadi siswa bergantian estafet seperti yang saya jelaskan tadi... Yang bisa jawab *agak* panjang *ya* bagus nilainya...

Berdasarkan pengamatan peneliti pula, proses penilaian akhir semester genap tahun ajaran 2020/2021 di SMA Negeri 1 Kertosono berlangsung secara tatap muka. Metode ini berlaku untuk seluruh mata pelajaran. Soal-soal tes objektif dijawab siswa secara *online* melalui aplikasi AIO SMAN 1 Kertosono, sementara soal-soal subjektif ditulis di lembar ujian yang disediakan oleh sekolah. Ujian akhir semester berlangsung secara tertib dengan mematuhi protokol kesehatan yang berlaku. Hasil evaluasi siswa dalam mata pelajaran bahasa Jerman tidak hanya mengacu pada skor hasil ujian saja, namun juga mempertimbangkan penilaian dari aktivitas, tugas rumah, serta kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi pembelajaran yang seperti ini selaras dengan teori psikologi pendidikan dari Bloom (2001) bahwa upaya pengembangan kemampuan berpikir siswa harus mencakup ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (perilaku) sehingga dapat terlihat pencapaian yang sudah didapatkan oleh siswa.

3.5 Karakteristik Siswa

Selain guru, siswa juga memiliki peran yang penting dalam sebuah proses pembelajaran, sebab proses pembelajaran merupakan inti dari sebuah proses pendidikan secara keseluruhan yang menjadi pemicu terjadinya perubahan tingkah laku pada anak (Kirom, 2017). SMA Negeri 1 Kertosono merupakan salah satu sekolah yang menaungi banyak siswa berprestasi, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik di Kabupaten Nganjuk. Merujuk pada penuturan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum berikut ini.

“... *Nah* kalau ada sejenis lomba kalau ada surat kesini... anak-anak sini itu kalau ada lomba antusiasmenya luar biasa. Kita itu sampai *kelabakan* mengikuti anak lomba. ...”

Berdasarkan pengamatan peneliti, antusiasme siswa dalam kelas cukup baik saat merespon pertanyaan guru mengenai materi pembelajaran yang sedang dibahas. Akan tetapi, siswa belum begitu aktif untuk mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi bahasan yang belum dimengerti. Hal ini dapat terjadi karena siswa merasa khawatir bahwa pertanyaan yang akan disampaikan akan terdengar bodoh dan ditertawakan oleh teman sekelasnya (Chin & Osborne, 2008). Alasan tersebut diperkuat dengan pendapat Oflaz (2019) bahwa rasa cemas serta malu dalam diri siswa dapat memicu timbulnya rasa takut dan ragu untuk berbicara di dalam kelas atau menjawab pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh melalui kuisioner yang diisi oleh siswa mengungkapkan bahwa hampir seluruh siswa menganggap belajar bahasa Jerman itu penting dan hanya sedikit siswa yang menyatakan sebaliknya. Hasil yang sama juga didapatkan dari pertanyaan mengenai antusiasme siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jerman. Para siswa berpendapat bahwa belajar bahasa Jerman dapat menambah pengetahuan dan wawasan mereka. Selain itu, siswa juga mempelajari bahasa Jerman karena ingin dapat berkomunikasi dalam bahasa Jerman dan memiliki motivasi untuk pergi ke Jerman.

Meskipun siswa berpendapat bahwa bahasa Jerman merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipelajari, sebagian besar dari mereka memiliki keinginan yang cukup tinggi untuk dapat berbahasa Jerman dengan baik dan benar. Adapun usaha-usaha yang dilakukan siswa untuk mencapai keinginan tersebut antara lain dengan mengikuti pembelajaran dengan baik, membaca buku, menonton film, dan berlatih bersama teman sekelas. Disamping itu, agar dapat memahami materi pembelajaran dengan baik siswa juga mempelajari kembali materi yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari siswa menyatakan bahwa 21 orang siswa mempelajari kembali materi yang diberikan meskipun jarang, sementara lebih 12 orang siswa menyatakan selalu mempelajari kembali materi, dan hanya seorang siswa yang menyatakan tidak pernah mempelajari kembali materi yang diberikan. Beragamnya jawaban siswa disebabkan oleh motivasi yang berbeda dalam diri siswa yang dipicu oleh banyak faktor, seperti pengaruh teman sebaya dan juga dukungan yang diberikan oleh guru (Chiu, 2021).

Selama melakukan proses pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Kertosono, siswa memiliki preferensi yang berbeda mengenai materi bahasa Jerman yang mereka gemari. Materi untuk keterampilan menyimak merupakan yang paling digemari oleh siswa, disusul dengan menulis, berbicara, dan terakhir membaca.

Selama masa pandemi Covid-19 karena kondisi lingkungan sekolah serta kebijakan guru mata pelajaran, siswa dituntut untuk belajar secara mandiri dengan materi yang disajikan oleh guru. Data yang diperoleh dari siswa menyatakan bahwa guru bahasa Jerman seringkali memberikan pekerjaan rumah. 25 orang siswa senang dengan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru karena dapat digunakan sebagai latihan, 9 orang siswa lainnya menjawab tidak senang. Banyaknya pekerjaan rumah yang datang dari mata pelajaran lainnya membuat perubahan suasana hati siswa yang dituntut harus menyelesaikan tugas tepat pada waktu yang ditentukan (Irawan, Dwisona, & Lestari, 2020), sehingga tak jarang siswa menemui kesulitan dalam memahami perintah atau mengerjakan tugas-tugas tersebut. Untuk mengatasi masalah tersebut, siswa melakukan berbagai upaya, antara lain berdiskusi dengan teman, bertanya kepada guru bahasa Jerman, menonton materi yang terkait di *platform* Youtube, atau mencari materi melalui internet.

Meskipun selama proses pembelajaran seringkali menghadapi berbagai tantangan dan hambatan, hampir seluruh siswa di SMA Negeri 1 Kertosono telah mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran bahasa Jerman yakni 80 dan hanya sebagian kecil yang masih mendapatkan nilai kurang dari KKM. Karena selain melakukan pembelajaran bahasa Jerman di dalam kelas, siswa juga melakukan usaha-usaha lainnya di luar proses kegiatan pembelajaran bahasa Jerman untuk meningkatkan pemahaman mereka terkait materi pembelajaran.

4. Simpulan

Secara umum proses pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Kertosono selama masa pandemi Covid-19 belum dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran yang ideal. Meski penyusunan perangkat pembelajaran telah dilakukan penyesuaian dengan kondisi lingkungan serta kemampuan siswa dan proses evaluasi pembelajaran juga telah mencakup 3 (tiga) ranah penilaian sesuai dengan struktur kurikulum yang berlaku, dalam proses pembelajaran masih sangat banyak ditemukan kekurangan. Antara lain terbatasnya alokasi waktu dan sumber belajar yang berdampak pada terbatasnya variasi metode pembelajaran yang digunakan, serta kurangnya penggunaan *platform* dan media interaktif berbasis teknologi oleh guru. Akibatnya seringkali hanya terjadi komunikasi satu arah antara guru dan siswa yang kemudian berdampak pada rendahnya partisipasi siswa meskipun mereka telah memiliki motivasi belajar bahasa Jerman yang cukup tinggi. Dari situasi tersebut dapat dikemukakan saran perlunya guru melakukan pengembangan diri terhadap perkembangan model pembelajaran dan teknologi digital, terutama *platform* media interaktif sebagai sarana pembelajaran yang dinamis, efisien, dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai evaluasi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa Jerman yang telah terlaksana di SMA Negeri 1 Kertosono selama masa pandemi Covid-19 berlangsung. Untuk selanjutnya perlu dilakukan analisis mendalam dan penelitian lanjutan mengenai efektifitas perangkat tes yang digunakan dalam proses evaluasi untuk melihat tingkat cakupan dan kesesuaian antara butir soal tes yang dibuat oleh guru dengan implementasi HOTS (*High Order Thinking Skills*) pada struktur Kurikulum 2013.

Daftar Rujukan

- Afifah, L., & Indriwardhani, S. P. (2021). Students' self-efficacy in learning foreign language during the COVID-19 pandemic. *KnE Social Sciences*. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v5i3.8545>
- Atkins, L., & Wallace, S. (2012). Qualitative research in education. In *Qualitative Research in Education* (pp. 107-124). SAGE Publications Ltd. doi: <https://doi.org/10.4135/9781473957602.n7>
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46-62. Retrieved from <https://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/139619>
- Basar, A. M. (2021). Problematika pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi Covid-19. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208-218. doi: <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- Bell, S., Douce, C., Caeiro, S., Teixeira, A., Martín-Aranda, R., & Otto, D. (2017). Sustainability and distance learning: A diverse European experience? *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 32(2), 95-102. doi: <https://doi.org/10.1080/02680513.2017.1319638>

- Bloom, B. S., & Anderson, L. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Brown, H. D. (2003). *Language assessment principle and classroom practice*. London: Pearson Education Inc.
- Chin, C., & Osborne, J. (2008). Students' questions: a potential resource for teaching and learning science. *Studies in Science Education*, 44(1), 1–39. doi: <https://doi.org/10.1080/03057260701828101>
- Chiu, T. K. F. (2021). Applying the Self-Determination Theory (SDT) to explain student engagement in online learning during the COVID-19 pandemic. *Journal of Research on Technology in Education*, 1–17. doi: <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1891998>
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dwiyanto, H. (2020). Menyiapkan pembelajaran dalam memasuki “ new normal” dengan blended learning. *Pengembang Teknologi Pembelajaran LPMP Lampung 2019*, 1–9. Retrieved from http://lpmplampung.kemdikbud.go.id/po-content/uploads/New_Normal_Blended_Learning_artikel_sec.pdf
- Giatman, M., Siswati, S., & Basri, I. Y. (2020). Online learning quality control in the pandemic Covid-19 era in Indonesia. *Journal of Nonformal Education*, 6(2), 168–175. doi: <https://doi.org/10.15294/jne.v6i2.25594>
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones and social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18–26. doi: <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>
- Giovanelli, E., Valzolgher, C., Gessa, E., Todeschini, M., & Pavani, F. (2021). Unmasking the difficulty of listening to talkers with masks: Lessons from the COVID-19 pandemic. *I-Perception*, 12(2), 1–11. doi: <https://doi.org/10.1177/2041669521998393>
- Hakim, L., & Irhamsyah. (2020). The analysis of the teacher-made test for Senior High School at State Senior High School 1 Kutacane, Aceh Tenggara. *Journal Ilmiah DIDAKTIKA*, 21(1), 10–20. doi: <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v21i1.4120>
- Handarini, O. E., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya Study From Home (SFH) selama pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Hartina, M. (2020, June 14). Siapkah sekolah masuk era new normal pendidikan di tahun ajaran baru? *KOMPAS.Com*. Retrieved from <https://www.kompas.com/edu/read/2020/06/14/230812771/siapkah-sekolah-masuk-era-new-normal-pendidikan-di-tahun-ajaran-baru?page=all>
- Irawan, A. W., Dwisona, D., & Lestari, M. (2020). Psychological impacts of students on online learning during the pandemic COVID-19. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 7(1), 53–60. doi: <https://doi.org/10.24042/kons.v7i1.6389>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Silabus mata pelajaran Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah (SMA/MA)*.
- Kirom, A. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80. Retrieved from <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>

- Mulyati, R. E., Tanjung, S., Handayani, T. K., Marzuki, A., & Sunarto. (2008). *Pengembangan materi bahan ajar Bahasa Jerman melalui internet (workshop bagi guru-guru Bahasa Jerman di DIY dan Jateng)* (Activity report, Universitas Negeri Yogyakarta). Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131662622/pengabdian/pengembangan-materi-bahan-ajar-bahasa-jerman-melalui-internet.pdf>
- Nassaji, H. (2015). Qualitative and descriptive research: Data type versus data analysis. *Language Teaching Research*, 19(2), 129–132. doi: <https://doi.org/10.1177/1362168815572747>
- Oflaz, A. (2019). The effects of anxiety, shyness and language learning strategies on speaking skills and academic achievement. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 999–1011. doi: <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.999>
- Pembinaan Guru Pendidikan Dasar. (2020). *5 Aspek yang perlu diperhatikan dalam menyusun RPP Tematik PJJ*. Retrieved from <http://pgdikdas.kemdikbud.go.id/read-news/5-aspek-yang-perlu-diperhatikan-dalam-menyusun-rpp-tematik-pjj#>
- Safriadi. (2017). Prosedur pelaksanaan strategi pembelajaran ekspositori. *Mudarrisuna*, 7(1), 47–65. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/1908>
- Sary, Y. N. E. (2012). *Buku mata ajar evaluasi pendidikan*. Yogyakarta: Depublish.
- Stein, R. A. (2020). COVID-19 and rationally layered social distancing. *International Journal of Clinical Practice*, 74(7). doi: <https://doi.org/10.1111/ijcp.13501>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171–185. doi: <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Supriyatno, T., & Kurniawan, F. (2020). A new pedagogy and online learning system on pandemic COVID 19 era at Islamic Higher Education. *Proceedings of 2020 6th International Conference on Education and Technology (ICET 2020)*, 97–101. doi: <https://doi.org/10.1109/ICET51153.2020.9276604>



A Development of A Motion Graphic-Based Media of A Child-Friendly Program for Grade VIII of SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang

Pengembangan Media Berbasis *Motion Graphic* tentang Program Sekolah Ramah Anak untuk Kelas VIII SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang

Kallistus Adelgar Prasetya, Mitra Istiar Wardhana*, Sumarwahyudi

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

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

Paper received: 19-10-2021; revised: 21-11-2021; accepted: 29-11-2021

Abstract

In an effort to increase students' interest and concern for the school environment, teachers implement the Child Friendly School Program in the school environment. With technological advances that have developed rapidly in the world of education, digital learning media in the form of Motion Graphics are needed to increase student interest and also facilitate students' understanding of the program. The purpose of this study was to find out how to convey information about the Child-Friendly School program to students, so that they could be more involved in maintaining the atmosphere in the school environment. For this reason, learning media is made using the form of Motion Graphics in the application of the child-friendly school program. Through Research and Development research which consists of 4 stages of Definition, Design, Development, and Dissemination, this research uses qualitative data analysis by collecting suggestions and comments from examiners and audiences. The open data test was carried out directly to the media validator, material validator, and students, which was then carried out in a revision stage to improve the previous media. The results of the research that has been done are as follows; (I) The concept of the Child-Friendly School program becomes more understandable with the presence of Motion Graphic learning media. (II) The use of Motion Graphic-based learning media would be better developed to facilitate learning in today's digital era. Also with the current conditions, it is hoped that it will be very helpful so that students are not bored with the same or monotonous learning system.

Keywords: learning media, motion graphic media, Child Friendly School Program, SMAK.

Abstrak

Dalam upaya meningkatkan minat dan kepedulian peserta didik terhadap lingkungan sekolah, guru menerapkan Program Sekolah Ramah Anak di lingkungan sekolah. Dengan kemajuan teknologi yang sudah berkembang pesat di dunia pendidikan, diperlukan media pembelajaran digital *Motion Graphic* guna meningkatkan minat peserta didik dan juga mempermudah pemahaman peserta didik terhadap program tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui cara menyampaikan informasi mengenai program tersebut kepadapeserta didik, agar lebih andil bagian dalam menjaga suasana di lingkungan sekolah. Untuk itu dibuat media pembelajaran dengan menggunakan bentuk *Motion Graphic* dalam penerapan program tersebut. Melalui penelitian *Research* dan *Development* yang terdiri dari 4 tahap Pendefinisian, Desain, Pengembangan, dan Penyerbarluasan, penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dengan mengumpulkan saran dan komentar dari penguji dan *audiens*. Uji data terbuka dilakukan langsung kepada validator media, validator materi, dan peserta didik, yang kemudian dilakukan tahap revisi guna memperbaiki media yang sebelumnya. Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan sebagai berikut; (I) Konsep Program Sekolah Ramah Anak lebih dipahami dengan adanya media pembelajaran *Motion Graphic*. (II) Penggunaan media pembelajaran berbasis *Motion Graphic* sebaiknya lebih dikembangkan agar mempermudah

pembelajaran di era digital ini. Dengan kondisi saat ini, diharapkan sangat membantu agar peserta didik tidak jenuh dengan sistem pembelajaran yang itu-itu saja atau monoton.

Kata Kunci: media pembelajaran, media *motion graphic*, Program Sekolah Ramah Anak, SMAK.

1. Pendahuluan

Belajar dan pembelajaran merupakan dua unsur edukatif yang saling berkaitan erat dan tidak dapat dipisahkan. aktivitas belajar dan pembelajaran dilakukan dengan interaksi satu sama lain yaitu guru dan siswa. Belajar merupakan tahap perubahan perilaku dari hasil interaksi individu dengan lingkungannya, sedangkan pembelajaran merupakan tahap interaksi siswa dengan guru yang didukung menggunakan unsur media, metode, strategi, dan sumber belajar dalam lingkup pembelajaran tersebut.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan, pembelajaran adalah proses belajar yang melibatkan banyak unsur pendukung proses belajar, dimana unsur-unsur pendukung tersebut berhubungan dan saling memberikan efek timbal balik satu sama lain. Efek timbal balik ini lah yang menciptakan komunikasi melalui proses belajar, kegiatan ini sering ditemukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu dengan guru memberikan materi kepada siswa. Dalam proses belajar terdapat 2 bidang utama yang diajarkan, yaitu pembelajaran bidang Akademik dan non-Akademik. Di setiap proses pembelajaran baik Akademik dan non-akademik guru harus mempersiapkan beberapa unsur dasar agar pembelajaran dapat berjalan lancar dan diminati oleh peserta didik.

Kegiatan pembelajaran non-akademik merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di luar kurikulum pembelajaran dalam sekolah, beberapa contohnya seperti kegiatan ekstrakurikuler pramuka, karya ilmiah remaja, dan kegiatan ekstrakurikuler lainnya. Dalam pembelajaran non-akademik juga mengajak siswa untuk mau memajukan kemampuan peserta didik agar memiliki keyakinan spiritual agama, kemampuan untuk lebih menkontrol diri, mandiri, cerdas dan mampu bersosialisasi dengan lingkungan masyarakat sekitarnya. Karena pendidikan juga tidak selalu tentang hal-hal yang berurusan di bidang Akademik, tapi juga non-akademik juga, salah satunya adalah menjaga lingkungan sekolah itu sendiri. Di sini peneliti melakukan penelitian di SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang, dan akan meneliti tentang program Sekolah Ramah Anak.

Konsep Sekolah Ramah Anak adalah konsep program kegiatan yang diciptakan oleh pihak sekolah demi merealisasikan keadaan yang aman, bersih, sehat, peduli, dan cinta lingkungan, sehingga dapat memberikan hak dan perlindungan anak dari tindak kekerasan, diskriminasi, dan hal-hal buruk lainnya, Ketika anak sedang berada di lingkungan sekolah. Sekolah Ramah Anak juga bukan ingin membangun sekolah baru, tapi disini program ini berusaha untuk menjadi sekolah itu menjadi lebih nyaman bagi murid/peserta didik.

Di SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang juga sudah dilaksanakan program Sekolah Ramah Anak mulai dari tahun 2017, sudah banyak program-program yang dibuat. Namun dalam bentuk infografis masih kurang diupayakan, terlihat dari penggunaan papan banner berukuran 1 × 0.5 meter digantung diatas langit-langit lorong kelas. Dalam hal ini bisa diupayakan lebih mendalam dengan mengembangkan lewat media *motion graphic*, dimana media tersebut bisa ditayangkan dalam pembelajaran di kelas. *Motion Graphic* sendiri umumnya adalah kepingan-kepingan sketsa atau animasi yang berbasis visual seperti 2D, 3D, video, film tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Krishna, 2010).

Media sendiri pada awalnya dikenal sebagai sarana untuk pembelajaran seperti alat peraga, kemudian media berkembang dan disebut audio visual aids (alat bantu penglihat dan pendengar). Setelah mengikuti perkembangan teknologi, kemudian media disebut sebagai *instructional materials* (materi pembelajaran), dan pada sekarang ini sebutan media yang sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan adalah media pendidikan atau media pembelajaran. Kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah dapat diartikan perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran disebut sebagai satu keadaan yang diwujudkan untuk membuat seseorang melakukan kegiatan belajar (Asra, Darmawan, & Riana, 2007).

Salah satu pengembangan media pembelajaran yang sedang banyak digunakan adalah *Motion Graphic*. Penggunaan *Motion Graphic* banyak digunakan karena pertama, guna menarik perhatian siswa, serta mendorong peserta didik ketika mengikuti pembelajaran. *Motion graphic* atau motion grafis merupakan artian yang mencitrakan bermacam-macam resolusi desain *grafis* profesional guna mewujudkan suatu desain komunikasi yang bergerak dan efisien. Menurut Sukarno dan Setiawan (2008), lingkup motion graphic sudah melampaui tata cara seperti footage frame-by-frame dan animasi. Pada masa berkembangnya teknologi modern ini komputer mampu memperhitungkan dan melacak setiap perubahan dalam program yang terdapat dalam komputer.

Pengembangan *Motion Graphic* dalam meningkatkan minat murid juga bisa digunakan dalam mengajarkan tentang pentingnya menjaga lingkungan sekitar. Sehingga murid lebih mudah paham program apa saja yang sudah dibuat oleh sekolah untuk murid, dan sebaliknya murid harus mau menghargai dan menjaga program-program yang dibuat untuk menyamakan proses belajar bersama di sekolah. Karena itu peneliti melangsungkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis *Motion Graphic* tentang Program Sekolah Ramah Anak untuk Kelas VIII di SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang.”

2. Metode Penelitian

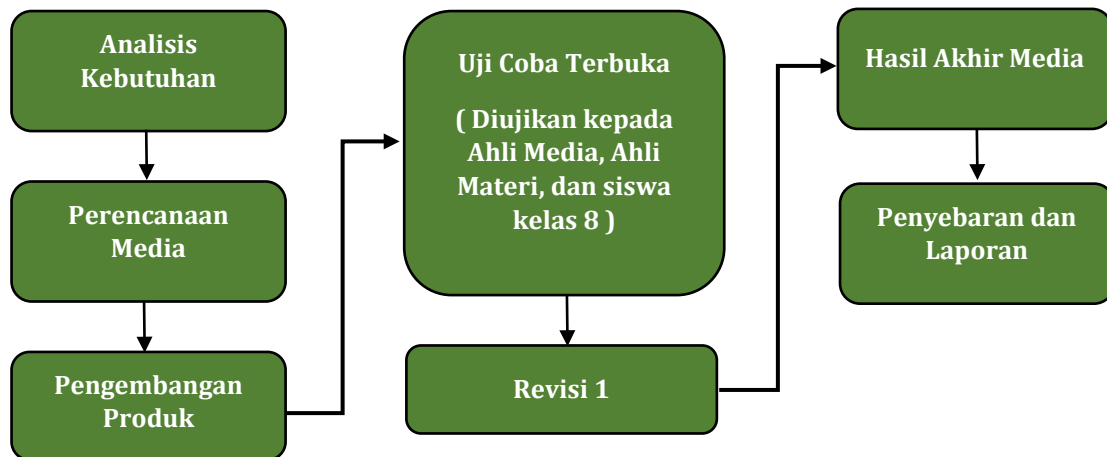
Pada penelitian kali ini, peneliti memakai tata cara penelitian Research and Development (R&D). Tujuan dari penelitian ini sendiri ialah untuk menciptakan suatu produk kemudian menguji hasil dari produk tersebut. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan oleh peneliti merupakan media visual Motion Graphics. Dalam penelitian ini, model penelitian dan pengembangan yang digunakan merupakan 4D yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Model 4D ialah singkatan dari Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan) and Dissemination (penyebarluasan) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ADDIE ialah singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations* yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1996).

Langkah – langkah model pengembangan 4D pada media visual *motion graphic* untuk program Sekolah Ramah Anak adalah sebagai berikut:

1. *Define* (pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian ini dilakukan aktivitas guna menetapkan serta mendefinisikan syarat- syarat pengembangan. Masing- masing produk nyatanya membutuhkan analisis kebutuhan yang berbeda- beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan aktivitas analisis kebutuhan pengembangan, syarat- syarat pengembangan produk

yang cocok dengan kebutuhan pengguna, sehingga model pengembangan R&D sesuai digunakan guna meningkatkan produk.



Gambar 1. Tahapan *Research & Development* (R&D)

2. *Design* (perancangan)

Dalam tahapan ini, peneliti telah membuat produk awal ataupun rancangan rencana pembuatan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, pada tahap pengembangan bahan ajar ini, dicoba untuk membuat materi ataupun buku ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum serta materi. Sebelum rancangan produk dilanjutkan ke sesi selanjutnya, maka design perlu adanya validasi terlebih dulu.

Validasi sendiri dilakukan oleh dosen, ataupun guru bidang studi dengan bidang yang sesuai. Setelah itu bila masih terdapat penilaian haruslah diadakan perbaikan. Dalam perihal ini Validasi dicoba secara Online sebab penelitian dicoba pada masa pandemi, sehingga dicoba lewat angket dan google form. Untuk validasi dicoba kepada Dosen sebagai Validator serta Guru pada bidang yang sama, sebaliknya Uji media dicoba secara terbuka kepada 30 siswa SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang.

3. *Develop* (pengembangan)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berdasarkan evaluasi dan saran dari ahli media, ahli materi, dan data hasil uji coba. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan (*develop*) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Validasi model oleh ahli/pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan model dan perangkat model pembelajaran. Revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi. Uji coba terbuka dilakukan kepada 30 siswa kelas 8 SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang, dilakukan secara online melalui media *Google Form*. Kemudian tahap revisi model berdasarkan hasil uji coba terbuka

4. *Disseminate* (penyebarluasan)

Pada tahap ini peneliti melakukan penyebarluasan produk. Media visual motion graphic disebarluaskan dimana sudah direvisi sesuai dengan evaluasi yang dilakukan bersama-sama. Penyebaran dilakukan kepada guru dan peserta didik, dengan tujuan untuk melihat respon terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini peneliti membuat media berbasis animasi Motion Graphic dengan membawakan materi Sekolah Ramah Anak, yang mana merupakan salah satu program unggulan dari SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang. Dalam uji coba produk peneliti melakukannya via online yaitu menggunakan media angket dan *Google form*, dan peneliti berikan kepada Ahli Media, Ahli Materi, dan 28 siswa kelas 8 SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang.

Berikut adalah identitas validator dalam proses uji coba produk:

1. Joko Samodra, S.Kom, M.T. sebagai Ahli Media
2. Theofilda Wulan Dwiningsih, S.Pd. sebagai Ahli Materi
3. Siswa kelas 8E SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang

Uji coba produk dilakukan pada hari Selasa 18 Mei 2021, pengujian dilakukan oleh validator, yaitu Ahli media dan Ahli materi. Dilakukan via Online menggunakan media aplikasi Whatsapp, Angket, dan Google form. Berikut adalah hasil validasi dari validator:

1. Ahli Media

Tabel 1. Angket Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. TAMPILAN MEDIA						
1.	Animasi yang disajikan dapat membantu pemahaman siswa					✓
2.	Tampilan desain dan warna animasi yang disajikan					✓
3.	Ilustrasi animasi disajikan secara jelas, menarik, dan mudah dipahami					✓
4.	Tingkat keseimbangan tata letak animasi					✓
5.	Tingkat keseimbangan tata letak media pembelajaran di animasi					✓
6.	Tampilan karakter pada video animasi					✓
7.	Tampilan <i>subtitle</i> pada video animasi					✓
8.	Kesesuaian animasi dalam <i>game</i>					✓
9.	Tampilan pergerakan animasi					✓
10.	Kesesuaian jenis <i>font</i> yang digunakan					✓
11.	Kesesuaian ukuran <i>font</i> yang digunakan					✓
12.	Keterbacaan <i>font</i>					✓
13.	Keserasian keseluruhan objek di video animasi					✓
14.	Ketepatan tata letak atau <i>layout</i>					✓
15.	Kesesuaian <i>backsound/audio/music</i> dengan tampilan animasi					✓
16.	Ketepatan pengkomposisian <i>backsound/audio/music</i>					✓
B. BAHASA						
17.	Intonasi pengucapan kalimat					✓
18.	Pemilihan kalimat yang digunakan					✓
19.	Pengucapan kalimat yang dibacakan					✓
20.	Kualitas <i>audio voice over</i>					✓
JUMLAH SKOR						87
NILAI RATA-RATA						4,35

Kritik dan Saran:

Secara umum media sudah baik dan dapat menyampaikan pesan dengan jelas, tetapi intonasi narasi dan backsound agak monoton sehingga sedikit mengurangi kemenarikan media.

2. Ahli Materi

Tabel 2. Angket Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. MATERI						
1.	Kesesuaian isi materi video animasi dengan materi Program Sekolah Ramah Anak					✓
2.	Kesesuaian isi materi video animasi dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Tingkat kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan					✓
4.	Kelengkapan cakupan materi yang disajikan					✓
5.	Keruntutan penyajian materi					✓
6.	Kejelasan tampilan materi dalam video animasi					✓
7.	Materi dapat menambah wawasan siswa					✓
B. BAHASA						
8.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa					✓
9.	Kejelasan Bahasa dalam penyampaian materi					✓
10.	Ketepatan Bahasa dalam menarik minat responden					✓
11.	Ketepatan pemilihan bahasa yang santun					✓
12.	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir responden					✓
C. PENYAJIAN						
13.	Kemudahan dalam penggunaan video					✓
14.	Kesesuaian desain/ <i>layout</i> yang ditampilkan					✓
15.	Kesesuaian penyajian gambar dan ilustrasi					✓
16.	Kesesuaian <i>backsound/audio/music</i>					✓
17.	Kemudahan membaca tulisan/ <i>font</i>					✓
JUMLAH SKOR						80
NILAI RATA-RATA						4,71

Kritik dan Saran:

Untuk sekolah ramah anak, perlu ditambahkan program bimbingan dan konseling yang dilaksanakan oleh sekolah. Penelitian dilakukan pada masa pandemi, sehingga kegiatan pembelajaran sedang tidak dilaksanakan di sekolah. Mungkin bisa ditambahkan kegiatan yang menunjukkan sekolah ramah anak di masa pandemi.

Pada hari Selasa tanggal 18 Mei 2021 juga dilakukan Uji coba terbuka menggunakan angket dan *Google form* kepada siswa kelas 8E berjumlah 28 siswa. Berikut adalah hasil angket uji coba terbuka:

Tabel 3. Angket Hasil Penilaian siswa

Siswa	Pertanyaan											Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Siswa 1	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	49
Siswa 2	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	51
Siswa 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55
Siswa 4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	51
Siswa 5	5	3	4	4	5	3	5	4	5	3	5	46
Siswa 6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55
Siswa 7	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	53
Siswa 8	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	53
Siswa 9	4	5	3	5	5	4	4	4	5	4	4	47
Siswa 10	5	3	5	5	3	4	2	5	5	1	4	42
Siswa 11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55
Siswa 12	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	46
Siswa 13	4	4	3	5	4	4	5	5	5	4	4	47
Siswa 14	4	3	5	3	4	2	3	5	4	4	4	41
Siswa 15	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	50
Siswa 16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	54
Siswa 17	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4	4	50
Siswa 18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55
Siswa 19	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	39
Siswa 20	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	51
Siswa 21	4	5	4	3	4	4	4	3	2	2	3	38
Siswa 22	4	4	4	5	4	3	3	5	4	5	5	41
Siswa 23	5	4	5	5	5	5	3	5	5	4	5	51
Siswa 24	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	52
Siswa 25	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	51
Siswa 26	4	5	3	4	5	5	3	4	5	4	5	47
Siswa 27	4	5	3	5	3	3	5	4	5	5	5	47
Siswa 28	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	4	50

Dari angket tersebut beberapa siswa juga memberikan saran dan komentar untuk media yang dibuat, berikut adalah saran dari siswa-siswi:

Tabel 4. Angket Saran dan Masukan dari Siswa

Siswa	Komentar
Siswa 1	Tidak ada komentar dan saran karena sudah sangat baik
Siswa 2	Komentar saya video yang ada sudah baik dan mudah dipahami. Tetapi mungkin saran saya pada bagian tindak bullying, walaupun ada guru pendamping tindak bullying tidak akan ada saat ada guru. Tetapi untuk meminimalisir adanya pembulian saat anak tersebut dibully atau diancam anak itu harus langsung melapor kepda guru sehingga cepat ditangani oleh guru.
Siswa 3	Tidak ada, saya anggap videonya cukup, dan tidak ada masalah. Saya tidak pintar dalam Video Design, jadi tidak ada saran dan tambahan.
Siswa 4	Videonya bagus dan terlihat sangat niat
Siswa 5	videonya sudah cukup baik
Siswa 6	Video sudah bagus, audio jelas, informatif dan mudah dipahami
Siswa 7	Lebih baik pada lewarnaan video
Siswa 8	Menurut saya sekolah ramah anak memiliki hak-hak sendiri yang berada lingkungan sekolah. Soalnya disekolah pasti sudah sangat beda daripada sekolah kita. Terima kasih
Siswa 9	Bagian warna hijau pada bagian di video tersebut agak gelap sedikit menurut saya akan lebih baik kalau memilih warna hijau yang lebih terang.
Siswa 10	Saya sangat senang dan bangga memiliki sekolah yang bisa memberikan kenyamanan pada siswa siswi di sekolah.
Siswa 11	Menurut saya fasilitas sekolah nya di kelas dan di toilet nya masi kurang jadi masi ada yang perlu di perbaiki
Siswa 12	Sudah lumayan menarik
Siswa 13	Videonya sudah bagus jelas dan padat
Siswa 14	musicnya mungkin bisa mengikuti music yang sedang trend
Siswa 15	Tidak ada
Siswa 16	Sudah menarik dan mudah dipahami
Siswa 17	Semuanya sudah cukup bagus dan menarik untuk dilihat hanya pilihan fontnya saja yang kurang menarik tetapi semuanya sudah baik
Siswa 18	warnanya lebih bervariasi Program ramah anak sebaiknya dilakukan di setiap sekolah agar anak anak dapat belajar dengan nyaman dan lebih niat untuk belajar sehingga anak anak dapat mencapai cita cita nya dengan belajar dengan bersungguh sungguh
Siswa 19	sudah sangat baik
Siswa 20	sudah sangat baik
Siswa 21	Video animasi udah sangat bagus
Siswa 22	tidak ada saran, krna video tersebut sudah sangat baik
Siswa 23	Saran saya semakin sering membuat Vidio seperti ini agar materi nya bertambah
Siswa 24	Kurang di backgroundnya selalu ijo jadi yang dilihat
Siswa 25	Vidionya sudah bagus, jelas, dan menarik
Siswa 26	Mungkin penjelasan terlalu panjang Font bisa lebih bervariasi lagi

3.2 Revisi Media

Setelah dilakukan uji coba produk dibantu oleh validator dan beberapa siswa, ada beberapa masukan yang dapat dijadikan acuan untuk membenahi produk media agar bisa menjadi lebih baik. Yang dimana final media nanti akan menjadi produk fix dari penelitian ini.

Dari hasil uji coba produk kemarin, ada beberapa masukan dari validator dan siswa, berikut adalah saran yang diberikan oleh mereka:

1. Validator Ahli Media, validator memberikan saran untuk melakukan perubahan pada intonasi narrator agak diubah menjadi lebih semangat agar menambah poin kemenarikan

dari produk tersebut. Sehingga peneliti melakukan rekaman dengan narrator, guna melakukan perubahan pada produk tersebut.

2. Validator Ahli Materi, validator memberikan masukan untuk memasukkan unsur tentang *pandemic* didalam produk, baik dalam program bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh sekolah. Validator juga menjelaskan karena penelitian dilakukan pada masa *pandemic*, sebisa mungkin ditambahkan kegiatan-kegiatan yang mewakili unsur Sekolah Ramah Anak pada masa *pandemic*.

Disini peneliti melakukan revisi dengan melakukan perubahan pada teks narasi dan jalan cerita, karena peneliti menambahkan beberapa *scenario* guna menjelaskan poin-poin yang tambahan yang diberikan oleh pihak sekolah, seperti kegiatan Sekolah Ramah Anak yang dilakukan semasa *pandemic*. Disini perubahan yang dilakukan juga berhubungan dengan saran yang diberikan oleh validator ahli media, yaitu melakukan rekaman ulang pada narasi.

3. Siswa SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang, disini siswa memberikan banyak saran dan masukan kepada produk media ketika dilakukan penelitian online, dimana tercatat dalam google form. Beberapa dari siswa memberikan saran untuk melakukan perubahan pada font dan background, sehingga peneliti pun melakukan perubahan pada aspek tersebut.

Peneliti melakukan perubahan pada produk dengan merubah teks yang sebelumnya terlihat membosankan dirubah dengan diberikan efek tebal, miring, dan perubahan ukuran pada teks. Untuk perubahan *background* ditambahkan pattern logo sekolah dengan efek bergerak pelan ke kanan ke kiri, sehingga *background* lebih terlihat menarik dari sebelumnya.

3.3 Media Akhir

1. Hasil Media

Produk akhir dari penelitian ini sudah berhasil dirubah sesuai dengan saran dan masukan yang sudah diberikan oleh para validator, yaitu Ahli Media, Ahli Materi dan siswa kelas 8 SMPKKolese Santo Yusup 2 Malang. Disini peneliti melakukan perubahan dengan menggunakan cara-ara yang sudah dilampirkan diatas.

- Perubahan narasi, disini peneliti melakukan rekaman ulang dengan salah satu siswa anggota OSIS SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang, guna memperbaiki intonasi dalam menyampaikan pesan dan materi di dalam video tersebut.
- Tambahan teks narasi dan *scene*, peneliti melakukan rekaman ualgn narasi dengan teks baru yang sudah diperbaharui guna lebih menyesuaikan perkembangan program Sekolah Ramah Anak di masa *pandemic* ini.
- Perubahan *font*, pada *point* ini peneliti sudah melakukan perubahan tapi tidak sepenuhnya merubah font, disini peneliti melakukan perubahan pada ukuran font, contohnya ketebalan, ukuran, dan bentuk *font*. Yang dimaksudkan dengan bentuk *font* adalah ada beberapa kalimat dengan bentuk *italic*, *bold* dan normal.
- Perubahan background, untuk point ini peneliti tidak sepenuhnya melakukan perubahan, disini peneliti lebih tepat memberikan tambahan aksen agar terlihat tidak kosong dan membosankan, disini peneliti memberikan *background pattern* tambahan dengan menggunakan logo sekolah untuk *patternnya*.

2. Penyebaran Media Akhir

Produk akhir dari hasil penelitian ini nantinya akan diberikan kepada pihak sekolah agar menjadi asset mereka, guna menambah media *informative* dan media pembelajaran mereka di sekolah. Produk akhir ini dari awal bertujuan untuk memvisualkan program Sekolah Ramah Anak yang sudah berjalan lumayan lama, agar dapat menambah minat siswa dalam melakukan dan memahami program tersebut. Bukan hanya untuk siswa, tapi juga untuk Guru dan Wali murid agar dalam penyampaian materi Guru dapat terbantu dengan adanya media yang sudah dibuat peneliti. Untuk wali murid agar lebih dimudahkan dalam memahami program Sekolah Ramah Anak yang sudah disediakan oleh pihak sekolah guna memberikan kenyamanan kepada seluruh anggota sekolah.

4. Simpulan

Pengembangan program Sekolah Ramah Anak dengan menggunakan video animasi Motion Graphic di SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang berhasil dilakukan sesuai dengan indikator dalam kompetensi dasar aspek ketrampilan dan aspek pengetahuan. Pada awal penelitian, peneliti melakukan penelitian langsung ke sekolah guna bertemu dengan pihak sekolah yaitu Kepala Sekolah, serta melihat suasana sekolah. Pada waktu kegiatan luring/*offline* masih berjalan tetapi sudah menggunakan masker, karena virus *Covid19* sudah mewabah. Dilihat bahwa penerapan program Sekolah Ramah Anak hanya dilakukan menggunakan media lisan dan tertulis biasa, dan pada saat itu hanya sebatas banner gantung di atap lorong sekolah.

Keberhasilan tersebut dapat terlihat dari hasil penelitian online yang dilakukan di masa *pandemic*. Pada penelitian ini hanya dilakukan sekali uji coba terbuka dikarenakan situasi dan kondisi yang tidak mendukung, dimana seharusnya dilakukan dalam pembelajaran ketika sedang berlangsung secara tatap muka. Disini peneliti memberikan produk media awal dan memberikan angket dalam bentuk google form yang sudah terlampir diatas tadi. Dari hasil lampiran Google Form didapatkan bahwa sebagian besar siswa menyukai dengan adanya bentuk media pembelajaran berupa video animasi yang menarik, sehingga dapat menarik minat mereka untuk belajar.

Hasil dari angket siswa juga memberikan respon positif agar semakin banyak dibuat video-video animasi yang dapat membantu pemahaman siswa akan pembelajaran sekolah baik pelajaran formal ataupun informal. Sangat disayangkan disini peneliti tidak dapat melakukan penelitian secara langsung pada pembelajaran tatap muka luring dikarenakan masa *pandemic* yang menyebabkan tidak ada pembelajaran tatap muka. Tapi dengan tujuan awal pembuatan produk media pembelajaran animasi Motion Graphic yang diharapkan dapat dipakai untuk jangka waktu yang panjang, semoga dapat membawa perubahan menjadi lebih baik untuk program Sekolah Ramah Anak di SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang. Diharapkan juga dengan adanya media pembelajaran video animasi ini, kedepannya dapat menjadi invasi bagi guru dan pihak sekolah untuk membuat media pembelajaran serupa dengan materi yang berbeda guna meningkatkan minat belajar siswa di sekolah maupun dirumah.

Simpulan dari pengadaan suatu program sekolah baik pembelajaran formal maupun informal perlu adanya peningkatan ragam model pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efisien agar dapat mendapatkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Begitupun juga dengan Program Sekolah Ramah Anak yang disuguhkan pada pembelajar di kelas 8 SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang menggunakan media pembelajaran video animasi

Motion Graphic sebagai media pembelajaran alternatif. Pentingnya menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi selain agar siswa lebih tertarik tapi agar siswa juga dapat lebih memahami pentingnya kegiatan informal sekolah yang seharusnya dipatuhi dan diterapkan bersama guna meningkatkan kenyamanan anggota sekolah bersama. Selain itu guru menjadi lebih mudah serta tertata pada saat membagikan penjelasan tentang program tersebut kepada siswa lewat media pembelajaran yang digunakan.

Daftar Rujukan

- Rusmana, A. (2017). *Model pengembangan sekolah ramah anak melalui penguatan budaya sekolah di Sekolah Menengah Pertama (SMP)*, (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung). Retrieved from <http://repository.upi.edu/id/eprint/31059>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII (2), 1–10. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/viewFile/949/759>
- Arsyad, A. (2005). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asra, Darmawan, D., & Riana, C. (2007). *Komputer dan media pembelajaran di SD*. Jakarta: Dirjendikti. Retrieved from <http://digilib.unila.ac.id/12294/3/BAB%20II.pdf>
- Depdiknas. (2003). *Media pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Dick, W. & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction*. New York: Harper Collins Publishers.
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 1(7), 44–52. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/download/3212/2692>
- Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Betancourt, M. (2012). *The origins of motion graphics*. Retrieved from <https://www.cinegraphic.net/article.php?story=20130306203217744>
- Setiabudi, R. G. (2018). Pengembangan media motion graphic animation untuk meningkatkan pemahaman mengenai pendidikan seni. *Proceedings of Seminar Antar Bangsa: Seni Budaya dan Desain (STANSA 2018)*. Retrieved from: <http://seminarsedesa.um.ac.id/wp-content/uploads/2018/12/9-Full-Paper-MOTION-GRAPHIC-ANIMATION-Rizki-Gunawan-Setiabudi.pdf>
- Rohani. (2019). *Media pembelajaran* (Teaching resources, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara). Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/8503/>
- Sadiman A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (1986). *Seri pustaka teknologi pendidikan no.6 media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Schaeffer, E. F. (1999). It's time for school to implement character education. *NASP Bulletin October 1999*. doi: <https://doi.org/10.1177/019263659908360901>
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2008). Perancangan motion graphic ilustratif mengenai Majapahit untuk pemuda-pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni rupa dan Desain*, 3(1). Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/180396/perancangan-motion-graphic-ilustratif-mengenai-majapahit-untuk-pemuda-pemudi#cite>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A source book*. Minnesota: University of Minnesota. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>

***Xīhuān xuéxí hànyǔ*: Mandarin Textbooks Based on Contextual Teaching and Learning**

***Xīhuān xuéxí hànyǔ*: Buku Ajar Bahasa Mandarin Berbasis Pendekatan Kontekstual**

Nadila Puspita Indria Agustin, Primardiana Hermilia Wijayanti*, Lukluk Ul Muyassaroh

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

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

Paper received: 17-09-2021; revised: 11-11-2021; accepted: 29-11-2021

Abstract

This research aims to develop a Mandarin language textbook based on contextual teaching and learning for students at class X senior high school in semester 2. The Mandarin language textbook entitled *喜欢学习汉语 (Xīhuān xuéxí hànyǔ)* was developed to help students and teachers in overcoming the limitations of teaching materials in learning activities. The development uses Research and Development (R&D) methods with ADDIE models, which consisted of 5 steps, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and then Evaluation. The textbooks were developed regarding the criteria for the development of Mandarin teaching materials. Moreover, the materials were arranged using 7 contextual teaching and learning components, namely Constructivism, Inquiry, Questioning, Learning Community, Modeling, Reflection, and Authentic Assessment adapted to the 2013 curriculum. The material of the textbook is equipped by *拼音 (pīnyīn)* and its translated version in Bahasa so that it would be easier for students to read *汉字 (hànzì)*. In addition, they will also study the Mandarin language by linking the learning material with their daily lives. The results showed that a Mandarin language textbook based on contextual teaching and learning for X class senior high school students in semester 2 is suitable to use in Mandarin language learning activities.

Keywords: textbook development, Mandarin language, contextual teaching learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku ajar bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual untuk siswa kelas X SMA semester 2. Buku ajar bahasa Mandarin berjudul *喜欢学习汉语 (Xīhuān xuéxí hànyǔ)* dikembangkan untuk membantu siswa dan guru dalam mengatasi keterbatasan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE mencakup 5 langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Buku ajar dikembangkan dengan kriteria pengembangan bahan ajar bahasa Mandarin dan materi disusun dengan 7 komponen pendekatan kontekstual yaitu *Constructivism, Inquiry, Questioning, Learning Community, Modeling, Reflection, dan Authentic Assessment* yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Buku ajar bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual yang dikembangkan ini menyajikan materi yang dilengkapi *拼音 (pīnyīn)* disertai terjemahan bahasa Indonesia, sehingga memudahkan siswa membaca *汉字 (hànzì)* dan mempelajari materi bahasa Mandarin dengan menghubungkan contoh materi yang didapat ke dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa buku ajar bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual untuk siswa kelas X SMA di semester 2 ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin.

Kata Kunci: pengembangan buku ajar, bahasa Mandarin, pendekatan kontekstual

1. Pendahuluan

Seiring berkembangnya pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah, maka kebutuhan akan bahan ajar untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan baik semakin meningkat. Hal ini membuktikan bahwa faktor inti selain guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas yaitu bahan ajar (Mardasari, 2019). Menurut fungsinya, bahan ajar membantu siswa dan guru dalam keberlangsungan kegiatan pembelajaran tetapi pada kenyataannya belum banyak bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswanya (Prastowo, 2011). Sebagaimana yang diketahui bahwa kondisi yang terjadi di lapangan sebagian bahan ajar cetak maupun non cetak hanya bersumber pada pengetahuan yang mengharuskan siswa mengingat materi, terbatas dalam melatih siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dan pengalamannya sehingga belum dapat mengkonsep materi yang harus dipahami secara mandiri serta relevan dengan kehidupan nyata yang siswa alami (Oktaviani, Gunawan, & Sutrio, 2017). Guru dan siswa memerlukan bahan ajar dengan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berminat belajar dan membangun pendapatnya secara mandiri serta membuat siswa terlibat langsung dengan kehidupannya (Oktaviana, Prihatin, & Fahrizal, 2020).

Untuk itu, dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif, (Aimin, 2015) menyebutkan bahwa upaya khusus harus dilakukan untuk penyesuaian kurikulum dalam skema perluasan pembelajaran bahasa Mandarin pada konteks global, sehingga siswa dapat memahami *hanzi* dan mengidentifikasi arti dari bacaan materi yang dipelajari. Tetapi pada hakikatnya masih dijumpai guru kesulitan atau belum dapat mengembangkan buku ajar inovatif yang membuat pembelajaran lebih menarik, efektif dan efisien. Maka dari itu guru diharapkan dapat mengolah kreativitasnya untuk dapat menciptakan dan mengembangkan bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual dan relevan dengan kebutuhan siswa serta kurikulum 2013 (Zuriah, Sunaryo, & Yusuf, 2016).

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti melakukan observasi dan wawancara pada siswa kelas X BB dan IIS SMA Islam Kepanjen beserta guru bahasa Mandarin guna mengetahui apakah bahan ajar sangat penting dalam pembelajaran dan melihat kondisi beserta proses pembelajaran bahasa Mandarin yang berlangsung. Kemudian didapatkan hasil dan fakta sebagai berikut : (1) guru mengambil materi dari buku ajaran lama seperti buku bahasa Mandarin untuk siswa kelas X yang diterbitkan Erlangga pada tahun 2013 dan buku berjudul Mudah Belajar Mandarin 1 untuk SMA kelas X yang diterbitkan Yudhistira tahun 2012 sehingga siswa hanya diberi *handout* untuk setiap materi baru, (2) menurut guru, contoh soal pada buku-buku acuan tersebut kurang selaras dengan materi yang diajarkan, (3) menurut siswa, kegiatan pembelajaran jarang melaksanakan kegiatan secara kelompok, (4) menurut siswa, mereka memerlukan bahan ajar yang lebih mudah dipahami, bahan ajar yang disertai *pinyin* dan terjemahan bahasa Indonesia, contoh materi yang sesuai dengan kondisi disekitarnya dan terjemahannya serta membuat siswa minat dalam membaca materi bahasa Mandarin, (5) menurut guru dan siswa, bahan ajar yang relevan dengan kehidupan nyata siswa di lingkungan dan tersusun secara runtut berdasarkan kompetensi dasar sangat dibutuhkan untuk menyukkseskan penyampain materi di kelas. Dari permasalahan tersebut, bahan ajar yang materinya menitikberatkan pendekatan kontekstual dan relevan dengan kompetensi dasar dalam pembelajaran sangat diperlukan, sehingga siswa dapat memperluas pemahaman yang sesuai dengan kondisi nyata di kehidupannya karena penggunaan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan keterampilan

pemecahan masalah serta membangun pengetahuan siswa secara mandiri (Qudsyi, Wijaya, Widiasmara, & Nurcahyo, 2018).

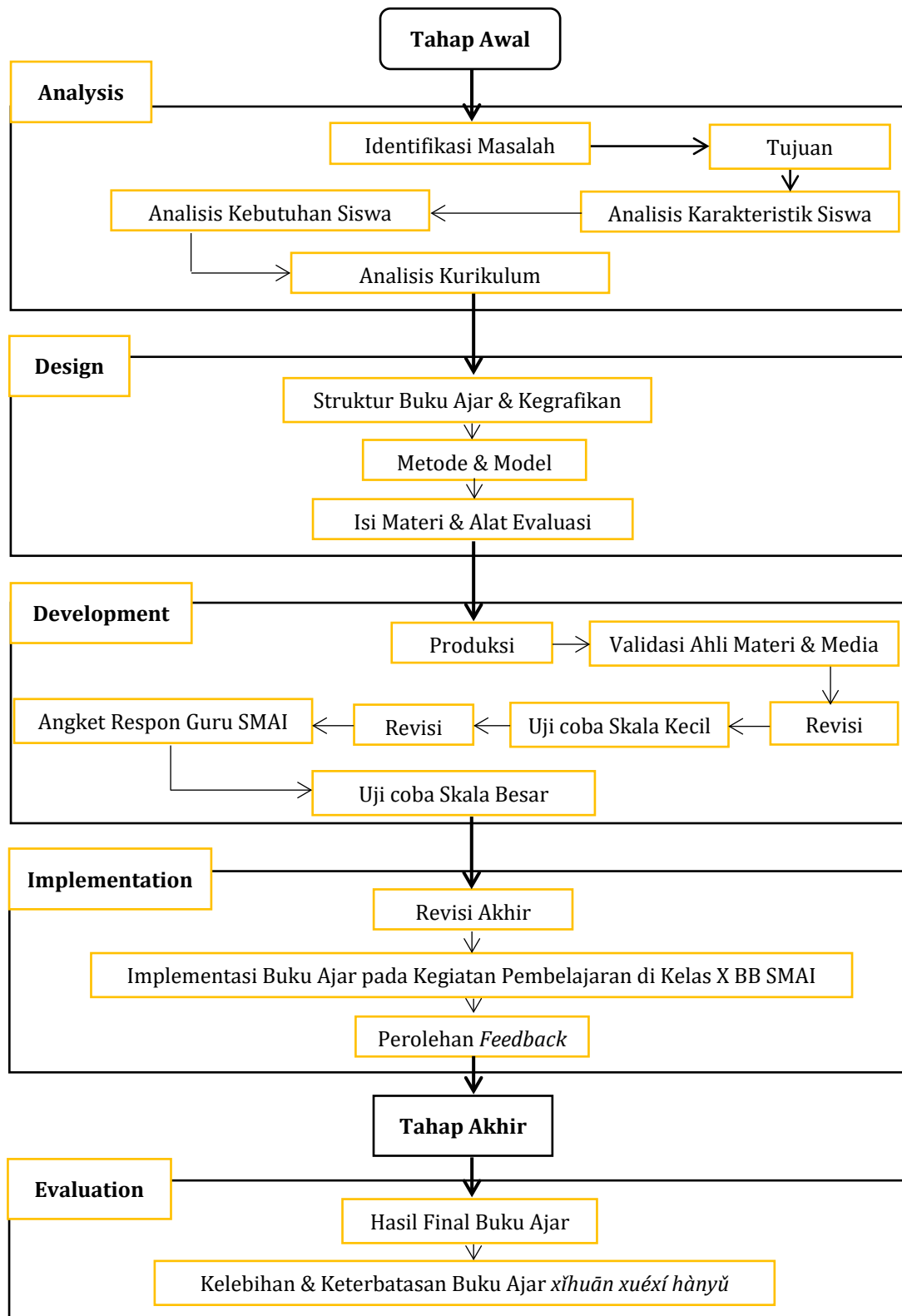
Hal ini sejalan dengan hasil penelitian pengembangan terdahulu oleh (Muhlisin, 2012) yang membuktikan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran mendapatkan hasil valid, efektif, praktis dan dapat mengembangkan sikap kepedulian terhadap lingkungan sehingga pembelajaran yang menerapkan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif. Penelitian pengembangan berikutnya oleh (Citraningrum, 2016) bahwa pengembangan bahan ajar menggunakan pendekatan kontekstual dapat digunakan sebagai buku pengayaan, dimana hasil ini efektif untuk mengembangkan bahan ajar dengan menerapkan pendekatan kontekstual pada materi pembelajaran serta memenuhi syarat kelayakan bahan ajar. Hasil penelitian oleh (Widiastuti, 2020) menyatakan bahwa pendekatan kontekstual yang diimplementasikan kedalam materi mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Selanjutnya terdapat penelitian oleh (Prastitasari, Qohar, & Sa'dijah, 2018) yang menghasilkan kesimpulan bahwa pengembangan buku ajar berbasis pendekatan kontekstual memberikan pembaruan dalam permasalahan hasil belajar siswa serta mampu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas.

Sebagaimana penjabaran dari hasil penelitian terdahulu, pengembangan bahan ajar dengan pendekatan kontekstual dipilih karena melibatkan siswa untuk berpikir melalui konteks yang terdapat pada lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, mengembangkan bahan ajar berbasis pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* dapat digunakan untuk mengefektifkan dan menyukseskan implementasi dari kurikulum dalam rangka memperkenalkan siswa pada kehidupan lingkungan disekitarnya, sehingga siswa mampu menghubungkan kemudian menerapkan kompetensi hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari (Hamruni, 2012). Namun pada kenyataannya proses pembelajaran bahasa Mandarin di kelas X BB SMA Islam Kepanjen belum berlangsung dengan baik karena kurangnya bahan ajar. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, ditemukan adanya gap antara teori dan fakta yang seharusnya sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengembangkan buku ajar bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual yang dikhususkan untuk siswa kelas X SMA pada semester 2. Komponen materi yang dibuat berdasarkan 7 komponen pendekatan kontekstual yaitu *Constructivism, Inquiry, Questioning, Learning Community, Modeling, Reflection*, dan *Authentic Assessment* yang diaplikasikan kedalam materi kelas X semester 2 pada KD 3.5-3.8. Buku ajar dikembangkan dengan 2 teori kriteria pengembangan bahan ajar bahasa Mandarin yaitu teori kriteria analisis bahan ajar bahasa Mandarin oleh (Benedix, 2007) dan buku panduan pengembangan buku ajar bahasa Mandarin tingkat SMA oleh (Mardasari, 2019). Penelitian ini perlu dilakukan dengan tujuan mengembangkan bahan ajar bahasa Mandarin yang tersusun dari materi berbasis pada 7 komponen pendekatan kontekstual sehingga dapat menghasilkan bahan ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin

2. Metode

Penelitian ini didesain dengan penelitian dan pengembangan atau R&D yang dirancang untuk mengembangkan bahan ajar, khususnya pengembangan buku ajar bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual untuk siswa kelas X SMA semester 2. Model penelitian yang digunakan pada pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh (Dick & Carey, 2015) (Mulyatiningsih, 2011) dengan tahapan awal yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan

(Implementation), dan tahap akhir yaitu Evaluasi (Evaluation). Berikut merupakan tahapan penelitian yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar1. Flowchart Alur Pengembangan

Tahapan pengembangan model ADDIE yang pertama adalah *Analysis*, aktivitas yang dilakukan adalah telaah permasalahan, identifikasi tujuan dengan menganalisis karakteristik siswa, analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum. Tahap kedua adalah *Design*, aktivitas yang dilakukan yaitu merancang kerangka buku ajar berisi struktur buku ajar, kegrafikan, metode, model, perangkat serta alat evaluasi pembelajaran dengan isi materi berdasarkan KD 3.5-3.8 yang dikaitkan dengan 7 komponen pendekatan kontekstual.

Selanjutnya tahap ketiga adalah *Development*, aktivitas yang dilakukan yaitu mulai membuat kerangka konseptual sesuai dengan materi, isi, bahan buku ajar serta membuat instrumen untuk mengukur layak tidaknya buku ajar diimplementasikan dengan validasi ahli materi dan ahli media. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil analisis, kritik serta saran perbaikan dari angket validator dan ujicoba. Data kuantitatif diperoleh dari data hasil validasi para ahli dan respon guru serta siswa. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, pedoman wawancara, angket untuk para ahli, serta angket untuk guru dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kuantitatif untuk mengolah data dari hasil validasi para ahli dan respon siswa serta guru berupa kritik dan saran perbaikan, sedangkan deskriptif kualitatif untuk menganalisis data yang diperoleh dalam bentuk analisis persentase. Data yang diperoleh dari angket validasi dihitung kemudian diubah kedalam data kuantitatif sesuai bobot skor menggunakan perhitungan persentase rata-rata dengan kriteria kevalidan data menurut (Akbar, 2013) meliputi tingkat validitas yaitu sangat valid, valid, kurang valid, dan tidak valid. Selanjutnya dilakukan revisi dari hasil validasi serta tanggapan dari angket sehingga buku ajar dapat diimplementasikan kepada siswa.

Setelah validasi para ahli kemudian dilakukan uji coba untuk mengukur respon siswa dalam menggunakan buku ajar, sedangkan respon guru dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan guru sebagai fasilitator dalam penggunaan buku ajar bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual untuk pembelajarannya. Uji coba skala kecil terdiri dari 8 siswa serta skala besar 15 siswa kelas X IIS (Ilmu-Ilmu Sosial) SMA Islam Kepanjen dan menghasilkan data melalui angket. Data pengisian angket menggunakan skala *Likert* dengan 4 pilihan jawaban dari setiap aspek yang dipaparkan (Sugiyono, 2017). Data tersebut berupa angka-angka yaitu 4, 3, 2, 1 kemudian dikualitatifkan sehingga dapat disimpulkan dengan kriteria pilihan jawaban skala *Likert* yang disesuaikan dengan bunyi butir penilaian untuk mendapatkan kesimpulan yang selaras.

Untuk tahap keempat adalah *Implementation*, aktivitas yang dilakukan yaitu buku ajar diimplementasikan ke dunia nyata menggunakan buku ajar tersebut dalam proses pembelajaran dengan siswa kelas X BB (Bahasa dan Budaya) SMA Islam Kepanjen sebagai subjek implementasi buku ajar. Pada tahap ini bertujuan memperoleh *feedback* terhadap buku ajar yang telah digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir adalah *Evaluation*, berisi uraian tentang hasil buku ajar yang selesai dikembangkan setelah revisi akhir untuk penyempurnaan produk agar sesuai dengan tujuan pengembangan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut disajikan hasil beserta pembahasan dari pengembangan buku ajar bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual untuk siswa kelas X SMA semester 2 dengan menggunakan tahapan pengembangan model ADDIE.

3.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis yang dilakukan peneliti yaitu analisis karakteristik siswa, analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum. Berdasarkan penelitian (Allen, 2017), tahap ini berfokus memperoleh pemahaman serta informasi tentang masalah yang meliputi pengalaman belajar maupun kesenjangan kompetensi selama proses pembelajaran. Langkah pertama dalam tahap analisis yaitu menganalisis karakteristik siswa dari tanggapan berdasarkan hasil wawancara dan observasi selama kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin berlangsung. Langkah kedua yaitu menganalisis kebutuhan siswa. Kebutuhan siswa tersebut adalah bahan ajar bahasa Mandarin yang mencakup materi pembelajaran dengan mengaitkan kegiatan sehari-hari siswa dan dapat digunakan untuk belajar didalam kelas maupun belajar mandiri.

Untuk itu, peneliti menganalisis kriteria bahan ajar yang dapat memenuhi kebutuhan siswa tersebut sebagai dasar mengembangkan buku ajar bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual. Adapun kriteria yang pertama yaitu kriteria analisis bahan ajar bahasa Mandarin menurut teori (Benedix, 2007) meliputi : (1) aspek organisasi dan struktur bahan ajar, (2) teks-teks beserta isi dalam materi, (3) pemilihan kosakata dan susunan tata bahasa, (4) pemilihan *hanzi*, dan (5) tipe latihan dari level mudah ke level sulit. Kedua, buku panduan pengembangan bahan ajar bahasa Mandarin tingkat SMA menurut (Mardasari, 2019) meliputi : (1) identifikasi kebutuhan dalam pembelajaran dan menentukan kurikulum yang sesuai, (2) perancangan struktur isi buku ajar, (3) menentukan judul yang merepresentasikan isi dari materi, (4) menentukan topik pada setiap materi, (5) menyusun kerangka isi materi untuk keseluruhan bab, (6) mengumpulkan referensi sebagai bahan acuan penyusunan buku ajar, (7) mendesain dan menentukan ilustrasi, simbol, dan warna pada buku ajar, (8) mengedit dan mengevaluasi hasil materi yang ditulis.

Teori tersebut dijadikan dasar buku ajar sehingga dapat dikembangkan sesuai dengan tampilan, *design*, struktur, dan isi materi mata pelajaran bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil analisis kedua langkah tersebut, dapat diketahui bahwa keberadaan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa memang sangat diperlukan. Hal ini selaras dengan penelitian pengembangan bahan ajar oleh (Asmayanti, Cahyani, & Idris, 2021) bahwa pada tahap analisis dilakukan identifikasi dan menggali informasi sebanyak mungkin untuk dijadikan pedoman mengembangkan bahan ajar sehingga siswa mampu mengorganisasikan dan menjelaskan suatu masalah yang terjadi pada pembelajaran berdasarkan pengalamannya.

Langkah selanjutnya yaitu analisis kurikulum, menganalisis dan mengidentifikasi kompetensi dasar yang sesuai dengan silabus bahasa Mandarin meliputi materi pokok dengan komponen pendekatan kontekstual dan diimplementasikan kedalam materi buku ajar untuk pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kurikulum, buku ajar memuat : (1) bab 1 memuat materi pada KD 3.5 dengan indikator pencapaian siswa dapat menyebutkan tindakan/ kegiatan/ kejadian/ peristiwa yang dilakukan/ terjadi menggunakan *hanzi* serta dapat memproduksi dialog sederhana menggunakan kosakata yang disajikan tepat dan lancar, (2) bab 2 memuat materi pada KD 3.6 dengan indikator pencapaian siswa dapat menjodohkan gambar dengan kosakata yang menunjukkan tindakan berbentuk tentang 指令 'instruksi', 通知 'pemberitahuan', dan 警告 'peringatan' dan dapat menyusun kalimat acak bahasa Mandarin menjadi sebuah paragraf menggunakan *hanzi*, (3) bab 3 memuat materi pada KD 3.7 dengan indikator pencapaian siswa dapat menentukan informasi umum dari

keinginan, kemauan dan kesukaan dalam memberi dan meminta informasi menggunakan *hanzi* serta dapat mengutarakan gagasan atau pendapat secara tertulis dalam kalimat dengan kata, frasa, dan struktur yang benar menggunakan *hanzi*, (4) bab 4 memuat materi pada KD 3.8 dengan indikator pencapaian siswa dapat menentukan informasi umum dari teks lagu dan cerita pendek menggunakan *hanzi* serta dapat menyampaikan gagasan atau pendapat secara lisan tentang teks lagu dan hari raya China dengan lafal yang tepat.

3.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Desain pada buku ajar dibuat dan diedit menggunakan aplikasi *Canva*, beberapa gambar pada buku ajar merupakan hasil dokumentasi pribadi peneliti. Gambar yang diambil merupakan bentuk visualisasi kejadian atau peristiwa pada lingkungan sekitar siswa yang bertujuan memberikan kesan nyata untuk materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Pourrajab, Rabbani, & Kasmaiezhadfad, 2015) yang berpendapat bahwa gambar dalam buku teks dapat meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan daya imajinasi siswa sehingga gambar dalam buku teks mempengaruhi proses pembelajaran. Untuk audio menyimak dibuat menggunakan website *Sound of Text* dan disunting melalui aplikasi *Super Sound*, kemudian audio lagu didownload melalui *Youtube*.

Selanjutnya *QR Code* untuk mengakses audio menyimak dibuat menggunakan aplikasi *Generator QR*. Keseluruhan struktur buku ajar dirancang sesuai dengan 7 komponen pendekatan kontekstual yang diimplementasikan kedalam materi, dan komponen-komponen kriteria penyusunan buku ajar menurut teori dari (Benedix, 2007) serta buku panduan pengembangan bahan ajar bahasa Mandarin tingkat SMA oleh (Mardasari, 2019). Adapun tahapan penyusunan buku ajar ditunjukkan sebagai berikut.

3.2.1 Penyusunan Rancangan Buku Ajar

Rancangan awal buku ajar ini dimulai dari menyiapkan materi bahasa Mandarin sesuai dengan silabus dan kompetensi dasar 3.5-3.8 kelas X SMA semester 2, menyusun peta konsep setiap bab, serta mengumpulkan gambar-gambar terkait materi yang diajarkan. Langkah berikutnya adalah menyusun outline yang tersusun dari : (1) kertas A4 ukuran 21 cm x 29,7 cm, (2) audio yang diakses melalui *Scan QR Code*, (3) menggunakan kertas 80 gram dengan ketebalan buku 150 halaman, (4) jenis huruf yang digunakan adalah *Gentium Basic*, *Simsun*, *Alegreya Medium*, *Cormorant Garamond Me*, dan 汉仪大宋简体中文, (5) berisi materi pada bab 1 yaitu 日常生活

'kegiatan sehari-hari', bab 2 yaitu 指令,通知,警告 'teks instruksi, pemberitahuan dan larangan', bab 3 yaitu 想,要,喜欢 'keinginan, kemauan, kesukaan', dan bab 4 yaitu 歌曲歌词, 中国传统日 'teks lagu dan cerita tradisional Tiongkok'. Rancangan buku ajar tersebut disusun peneliti dengan mengedepankan desain buku ajar yang tidak monoton dan memiliki variasi gambar sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar sejalan dengan penelitian (Behnke, 2016), (Hoshangabadwala, 2015), mengenai bagaimana desain buku ajar meliputi ukuran buku, isi, gambar, jenis huruf, warna, tabel maupun grafik yang dapat mempengaruhi siswa dalam memahami konteks atau materi pembelajaran. Poin inilah yang perlu diperhatikan dalam penyusunan buku ajar.

3.2.2 Kerangka Buku Ajar

Kerangka buku ajar berisikan sistematika penyusunan urutan isi buku untuk materi mulai dari bagian pembuka, isi, dan penutup. Bagian pembuka buku ajar terdiri dari: (1) sampul buku yang memuat judul buku ajar sesuai dengan pendekatan, (2) kata pengantar, (3) petunjuk penggunaan buku, (4) nama-nama dalam bahasa Mandarin-Indonesia, (5) daftar isi, (6) pendahuluan, (7) motivasi dan (8) peta konsep. Kemudian untuk bagian isi terdiri dari (1) tujuan pembelajaran, (2) 热身 ‘pemanasan’, (3) kompetensi dasar, (4) ayo pahami seputar materi, (5) ayo pahami kosakata baru, (6) ayo pahami 语法 ‘tata bahasa’, (7) 练习 ‘latihan’, dan (8) uji kompetensi. Selanjutnya bagian penutup yang terdiri dari: (1) 作业 ‘PR’, (2) refleksi, (3) rangkuman, dan (4) 你知道吗? seputar informasi mengenai bahasa Mandarin. Siswa dapat mengakses audio 听力 ‘menyimak’ serta lagu dengan *Scan QR Code* yang terdapat pada *Cover* depan buku ajar.

3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

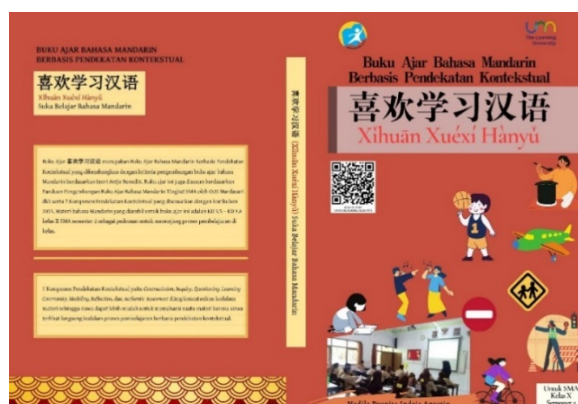
Pada tahap ini, rancangan awal diwujudkan dalam bentuk draft buku ajar yang disesuaikan dengan 7 komponen pendekatan kontekstual meliputi: (1) *Constructivism*, (2) *Inquiry*, (3) *Questioning*, (4) *Learning Community*, (5) *Modeling*, (6) *Reflection*, dan (7) *Authentic Assessment*. Kriteria pengembangan dari teori (Benedix, 2007), (Iriani, & Wijayanti, 2017) juga menjadi dasar untuk mengembangkan buku ini. Kriteria yang pertama yaitu aspek organisasi dan struktur bahan ajar yang peneliti implementasikan kedalam buku ajar meliputi (1) kejelasan judul buku ajar, dengan judul 喜欢学习汉语 atau suka belajar bahasa Mandarin, (2) dicantumkan skema tujuan pembelajaran dan peta konsep di setiap bab, (3) penggunaan simbol di setiap bab yang menjadi petunjuk lakuan, (3) disajikan daftar kosakata bahasa Mandarin di sertai definisi dalam bahasa Indonesia dan contoh penggunaannya, dan (4) disajikan uji kompetensi pada setiap 2 bab materi yang telah selesai dipelajari.

Kriteria yang kedua yaitu teks-teks beserta isi dalam materi, meliputi (1) penyajian materi menggunakan bahasa Mandarin disertai *pinyin* dan terjemahan dalam bahasa Indonesia, (2) teks-teks yang dicantumkan pada buku ajar ini berupa teks dialog, teks papan pengumuman/pemberitahuan/instruksi, teks cerita pendek, teks email, surat izin, lirik lagu, dan cerita hari tradisional China, (3) setiap awal bab disajikan kalimat motivasi bahasa Mandarin-Indonesia, (4) disajikan 热身 ‘pemanasan’, audio 听力 ‘menyimak’, PR, refleksi, rangkuman, dan 你知道吗? atau seputar informasi mengenai bahasa Mandarin di setiap bab. Kriteria yang ketiga yaitu kosakata, tata bahasa dan *hanzi*, meliputi (1) penyajian jumlah kosakata baru yang dicantumkan pada setiap bab \pm 30 kosakata, (2) penyajian penulisan *hanzi* berwarna hitam, *pinyin* berwarna merah, terjemahan bahasa Indonesia diletakkan di bawah *pinyin* dengan font *Italic*, (3) dicantumkan pembahasan formula atau rumus penggunaan tata bahasa disertai ilustrasi/gambar dan contohnya di setiap bab, (4) penyajian tata bahasa dijelaskan dengan bahasa Mandarin dan Indonesia, (5) disajikan contoh guratan *hanzi* di akhir bagian pembahasan materi sebelum masuk ke bagian 练习 ‘latihan’. Kriteria yang terakhir dari teori Antje Benedix adalah tipe latihan, meliputi : (1) bentuk latihan soal berupa pengungkapan pendapat dengan saling mengajukan atau menjawab pertanyaan bersama teman sebangku sesuai konteks materi dan yang pernah dialami siswa, (2) disajikan latihan soal 听力, 写, 读书, 说话 berupa tipe soal mengurutkan guratan *hanzi*, *Multiple choice*, *Matching test*, *True or false*, uraian atau *Essay*, dan menyusun kalimat.

Selain 2 kriteria yang telah dijelaskan, peneliti mengimplementasikan teori yang hampir sama dengan uraian pengembangan bahan ajar menurut (Benedix, 2007) yaitu kriteria dari buku panduan pengembangan bahan ajar bahasa Mandarin tingkat SMA oleh (Mardasari, 2019). Pertama, kebutuhan pembelajaran dan kurikulum yang disajikan pada buku ajar yaitu kompetensi dasar 3.5-3.8 di semester 2. Kedua, struktur isi buku ajar seperti yang sudah peneliti jabarkan pada kerangka buku ajar di tahap *Design*. Ketiga, judul, topik dan kerangka yang merepresentasikan isi materi, meliputi (1) bab 1 yaitu *日常生活/* kegiatan sehari-hari, (2) bab 2 yaitu *指令,通知,警告/* teks instruksi, pemberitahuan dan larangan, (3) bab 3 yaitu *想,要,喜欢/* keinginan, kemauan, kesukaan, dan (4) bab 4 yaitu *歌曲歌词, 中国传统日/* teks lagu dan cerita tradisional Tiongkok. Keempat, referensi sebagai bahan kajian penyusunan buku ajar meliputi buku (1) *汉语语言文字启蒙*, (2) *汉语阶梯语法练习*, (3) *汉语会话301句*, (4) *听歌学汉语* dan sumber *online* lainnya. Berikut struktur buku ajar yang sudah dirancang peneliti.

3.3.1 Cover Buku Ajar

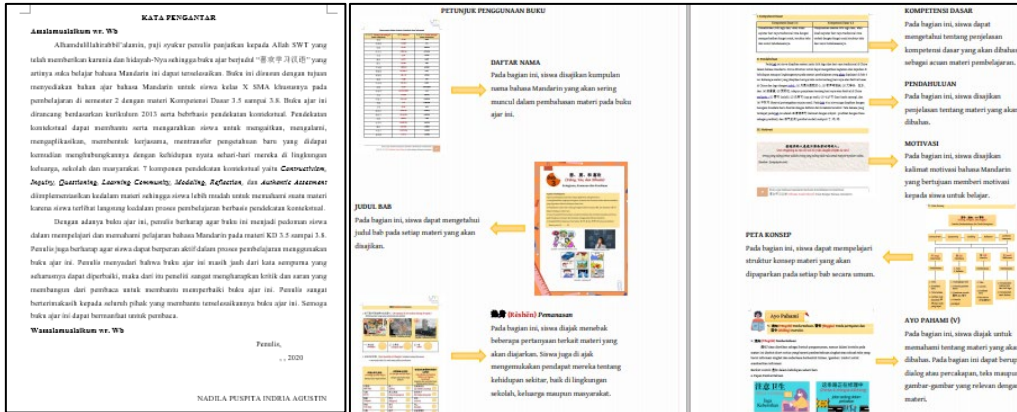
Buku ajar terdiri dari *cover* depan dan *cover* belakang. *cover* depan terdiri dari judul, gambar, nama penyusun, institusi dan sasaran pengguna buku ajar. Penelitian (Sullivan, 2015) menyatakan bahwa desain *cover*, warna maupun *background* sebuah buku teks dapat mempengaruhi pembaca buku tersebut. Dari pernyataan tersebut peneliti mencantumkan gambar yang relevan dengan materi dan seputar informasi tentang buku ajar serta 7 komponen pendekatan kontekstual sehingga pembaca dapat mengetahui apa saja konteks yang terdapat pada buku ajar. Berikut tampilan *cover* buku ajar.



Gambar 2. Cover Buku Ajar

3.3.2 Kata Pengantar dan Petunjuk Penggunaan Buku

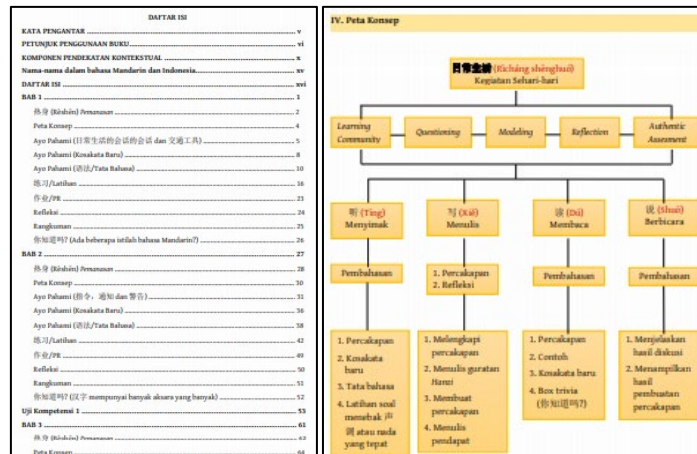
Kata pengantar berisi ucapan syukur dan terimakasih penulis kepada Tuhan YME, tujuan pengembangan buku ajar, penjelasan mengenai materi bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual, dan harapan penulis untuk pengguna dalam mempelajari buku ajar ini. Selanjutnya untuk bagian petunjuk penggunaan buku yaitu menyajikan gambaran isi buku secara keseluruhan yang disertai deskripsi terkait dengan bagian-bagian dalam buku ajar. Bagian ini bertujuan memandu siswa untuk mengetahui isi dari buku ajar sehingga deskripsi singkat yang terdapat pada bagian tersebut mempermudah siswa dalam pemahaman materi yang dipelajari. Berikut disajikan tampilan kata pengantar dan petunjuk penggunaan buku ajar.



Gambar 3. Kata Pengantar Buku Ajar dan Petunjuk Penggunaan Buku

3.3.3 Daftar isi dan Peta Konsep

Daftar isi berisi bagian-bagian dalam buku ajar disertai nomor halaman yang berfungsi memudahkan siswa menemukan halaman yang dituju, sedangkan peta konsep yang disajikan di setiap bab memberi gambaran umum tentang isi materi yang dipelajari agar materi dapat disajikan secara terstruktur. Berikut tampilan daftar isi dan contoh peta konsep pada bab 1.



Gambar 4. Daftar Isi dan Peta Konsep

3.3.4 Kegiatan Belajar

Setiap kegiatan belajar memiliki beberapa bagian antara lain uraian materi, contoh soal, kegiatan siswa seperti diskusi, latihan soal, evaluasi, rangkuman, penilaian hasil kerja siswa sehingga proses kegiatan belajar berjalan terstruktur sesuai tujuan pembelajaran. Sebelum memasuki bagian penjelasan materi, disajikan 热身 atau pemanasan untuk siswa menjawab dan mengemukakan pendapat mereka tentang kehidupan sekitar yang berkaitan dengan materi yang akan menjadi topik pembahasan.

Peneliti menguraikan materi bahasa Mandarin dengan mencantumkan 7 komponen pendekatan kontekstual pada setiap kompetensi dasar, diantaranya: (1) *Constructivism* terdapat pada materi KD 3.6, (2) *Inquiry* terdapat pada materi KD 3.7, (3) *Learning Community* terdapat pada materi 3.7, (4) *Modeling* terdapat pada semua materi dalam buku ajar khususnya KD 3.8, (5) *Questioning* terdapat pada semua materi pada KD 3.5-3.8, (6) *Reflection* terdapat di setiap akhir pembelajaran sebagai wujud pengayaan dari materi pelajaran yang didapat siswa, dan (7) *Authentic Assessment* yaitu siswa serta guru melakukan

penilaian sebenarnya dengan cara mengerjakan soal pada uji kompetensi per 2 bab dalam buku ajar. Penelitian sejenis menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual membuat siswa lebih aktif (Yuwandura, & Arnawa, 2020). Berikut tampilan salah satu kegiatan belajar pada bagian 练习/latihan.



Gambar 5. Tampilan Latihan Soal

Tujuan dicantumkan pendekatan kontekstual dengan materi adalah agar siswa dapat mempelajari materi bahasa Mandarin melalui pengalaman sendiri dari kegiatan kesehariannya sehingga memudahkan siswa dalam mengidentifikasi materi yang diajarkan. Hal ini serupa dengan penelitian (Selvianiresa & Prabawanto, 2017) yang menyebutkan bahwa pendekatan kontekstual membuat siswa aktif dalam mengolah pengetahuan dan pengalamannya sehingga dapat belajar secara mandiri mengembangkan kompetensi, memberikan gambaran bahwa materi yang diajarkan dapat diterapkan dan bermanfaat bagi kehidupan siswa. Setelah uraian kegiatan belajar, pada bagian akhir setiap bab disajikan (你知道吗?) sebagai bahan bacaan siswa untuk memahami informasi seputar bahasa Mandarin. Buku ini juga menyajikan glosarium yang memuat daftar 生词/ kosakata baru dari seluruh materi disertai definisinya.

3.4 Validasi Produk

Tujuan validasi buku ajar ini dimaksudkan meminta pertimbangan dan saran mengenai kekurangan serta kesalahan terhadap produk. Kesalahan dan kekurangan tersebut menjadi acuan peneliti merevisi produk sesuai saran validator. Validator pada penelitian ini adalah validator ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi diperlukan untuk menguji keakuratan, kemutakhiran, dan kesesuaian dengan kurikulum sedangkan validasi ahli media untuk menguji penyajian dan kegrafikan buku ajar yang dikembangkan.

Aspek penilaian dari kriteria analisis bahan ajar bahasa Mandarin menurut (Benedix, 2007) yang menjadi dasar untuk validasi ahli materi yang pertama yaitu struktur bahan ajar yang mencakup kejelasan judul, tujuan, penyajian kata motivasi bahasa Mandarin-Indonesia, kesesuaian daftar dan jumlah kosakata, kesesuaian bentuk latihan untuk kebebasan siswa dalam berpendapat serta penyajian uji kompetensi. Kedua, kegrafikan yang mencakup pemilihan font *hanzi*, ketepatan pemilihan warna serta kemenarikan gambar. Ketiga, isi materi mencakup penyajian bentuk teks bacaan, ketepatan penjelasan materi dan tata bahasa yang disertai contoh, kesesuaian latihan dalam analisis pembentukan guratan *hanzi*.

3.4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Produk yang sudah direalisasikan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi. Proses validasi materi dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2021 dengan ahli materi Karina Fefi L.S, SPd., MTCSOL., yang merupakan dosen Prodi Bahasa Mandarin UM. Aspek materi yang dinilai yaitu kelayakan isi materi meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, keakuratan materi, kemutakhiran materi dan materi yang mendorong keingintahuan. Ahli materi juga menilai keterkaitan isi materi dengan pendekatan kontekstual, kriteria analisis bahan ajar bahasa Mandarin menurut (Benedix, 2007) dan kriteria penyusunan buku ajar bahasa Mandarin menurut panduan buku ajar bahasa Mandarin tingkat SMA menurut (Mardasari, 2019). Selain menilai buku ajar dari aspek materi, ahli materi juga menilai kebahasaan dan penyajian materi meliputi keruntutan konsep, pendukung penyajian seperti contoh soal, glosarium, dan kunci jawaban soal latihan dalam bahasa Mandarin. Berikut disajikan tabel hasil validasi ahli materi.

Tabel 1. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kriteria
1.	Kelayakan Isi Materi	75	Valid
2.	Penyajian	70	Valid
3.	Kebahasaan	72	Valid
4.	Kriteria analisis bahan ajar bahasa Mandarin	71	Valid
5.	Kriteria penyusunan buku ajar bahasa Mandarin menurut panduan pengembangan buku ajar bahasa Mandarin tingkat SMA	73	Valid
6.	Penilaian pendekatan kontekstual	75	Valid
Persentase Rata-rata		73	Valid

Berdasarkan hasil validasi beserta saran dan tanggapan dari aspek yang telah dijelaskan, ahli materi memberikan penilaian skor 3 pada masing-masing 76 butir indikator penilaian dengan keterangan baik dan skor 2 pada masing-masing 8 butir indikator penilaian dengan keterangan cukup baik. Adapun persentase rata-rata yang diperoleh berdasarkan tingkat kevalidannya adalah sebesar 73% dan dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa buku ajar valid dan relevan dengan materi pembelajaran pada kurikulum serta kriteria pengembangan bahan ajar bahasa Mandarin. Selanjutnya ahli materi memberikan tanggapan serta saran perbaikan kemudian didapatkan kesimpulan bahwa buku ajar bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual untuk siswa kelas X SMA semester 2 dinyatakan valid, relevan dan layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran ahli materi.

3.4.2 Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dimaksudkan untuk mendapatkan saran maupun kritik atas kekurangan dan kelebihan pada buku ajar. Proses validasi media dilaksanakan pada tanggal 17 dan 27 Maret 2021 dengan ahli media Robby Yunia Irwan, M.Pd., yang merupakan dosen jurusan Sastra Jerman UM. Berikut disajikan hasil validasi dari ahli media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kriteria
1.	Kebahasaan	86	Sangat Valid
2.	Penyajian	100	Sangat Valid
3.	Kriteria analisis bahan ajar bahasa Mandarin	95	Sangat Valid
4.	Kriteria penyusunan buku ajar bahasa Mandarin menurut panduan pengembangan buku ajar bahasa Mandarin tingkat SMA	98	Sangat Valid
5.	Kegrafikan	81	Valid
Persentase Rata-rata		92	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian dari kelima aspek tersebut, ahli media memberikan skor 4 untuk masing-masing 57 butir indikator penilaian dengan keterangan sangat baik dan skor 3 untuk masing-masing 11 butir indikator penilaian dengan keterangan baik. Adapun hasil kevalidan penilaian ahli media didapatkan dengan persentase rata-rata sebesar 92% dan dinyatakan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa grafik, *design*, ilustrasi maupun gambar-gambar pada buku ajar bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual ini menarik dan relevan dengan kriteria pengembangan bahan ajar bahasa Mandarin. Meninjau dari hasil validasi tersebut, ahli media menyimpulkan bahwa buku ajar bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual untuk siswa kelas X SMA semester 2 dinyatakan sangat valid, relevan dan layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran yang diberikan.

3.5 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil bertujuan agar siswa dapat memberikan penilaian serta tanggapan terhadap produk sebelum produk tersebut diimplementasikan agar peneliti dapat merevisi produk sehingga siap dan layak untuk dijadikan sebagai bahan ajar. Peneliti memilih siswa kelas X IIS 1 SMA Islam Kapanjen untuk menjadi subjek uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 7 April 2021 dengan 8 subjek uji coba yang dipilih secara acak. Kegiatan uji coba skala kecil dilakukan dengan pembelajaran daring. Materi yang diajarkan merupakan kelanjutan pembelajaran pada pertemuan terakhir. Materi yang diuji cobakan yaitu (1) kegiatan sehari-hari dan alat transportasi, (2) instruksi 通知, pemberitahuan 警告, tanda peringatan 指令, (3) keinginan 想, kemauan 要, kesukaan 喜欢 dan (4) lirik lagu dan hari tradisional China 歌曲歌词, 中国传统日. Subjek uji coba diminta untuk mengisi lembar angket yang terdiri dari aspek ketertarikan, bahasa, penyajian materi, tampilan dan kemanfaatan dengan total 20 butir indikator penilaian. Berikut tabel hasil uji coba skala kecil.

Tabel 3. Data Hasil Respon Siswa pada Uji coba Skala Kecil

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kriteria
1.	Ketertarikan	74	Baik
2.	Bahasa	84	Sangat Baik
3.	Penyajian Materi	96	Sangat Baik
4.	Tampilan	97	Sangat Baik
5.	Kemanfaatan	80	Sangat Baik
Persentase Rata-rata		86	Sangat Baik

Dari keseluruhan 20 deskripsi pernyataan dari 5 aspek penilaian meliputi aspek ketertarikan, bahasa, penyajian materi, tampilan, dan kemanfaatan buku ajar yang telah dilakukan pada proses uji coba, didapatkan hasil persentase rata-rata yang diperoleh sebesar 86% dan dinyatakan sangat baik serta dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba tersebut, peneliti merumuskan tanggapan dari 8 subjek uji coba diantaranya: (1) buku ajar menarik minat siswa untuk belajar karena terdapat gambar maupun ilustrasi yang sesuai dengan lingkungannya sehingga dalam mempelajari materi terasa nyata dan saling berkaitan, (2) penyajian *hanzi* dan *pinyin* memudahkan siswa membaca materi, dan (3) terdapat audio menyimak yang mudah diakses.

3.6 Penyajian Data Hasil Angket Respon Guru

Lembar instrumen angket respon guru dimaksudkan untuk menilai kepraktisan buku ajar yang ditinjau dari segi materi, isi dan terbantu tidaknya guru menggunakan buku ajar yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 17 April 2021 dengan Diana Rina Wati, S.Pd., yang merupakan guru Bahasa Mandarin di SMA Islam Kapanjen. Penilaian buku ajar dilakukan dengan mengisi lembar angket yang peneliti sediakan setelah menggunakan buku ajar dalam pembelajarannya.

Aspek yang dinilai yaitu kelayakan isi materi dengan 4 indikator, penyajian dengan 3 indikator, kebahasaan dengan 6 indikator, kriteria analisis bahan ajar bahasa Mandarin menurut (Benedix, 2007) dengan 3 indikator, kriteria penyusunan buku ajar bahasa Mandarin menurut panduan buku ajar bahasa Mandarin tingkat SMA dengan 3 indikator, penilaian pendekatan kontekstual dengan 2 indikator dan dan penilaian kegrafikan dengan 3 indikator. Berikut disajikan hasil respon guru terhadap penggunaan buku ajar dalam pembelajaran.

Tabel 4. Data Hasil Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kriteria
1.	Kelayakan Isi Materi	93	Sangat Baik
2.	Penyajian	93	Sangat Baik
3.	Kebahasaan	100	Sangat Baik
4.	Kriteria analisis bahan ajar bahasa Mandarin menurut teori Antje Benedix	94	Sangat Baik
5.	Kriteria penyusunan buku ajar bahasa Mandarin menurut panduan pengembangan buku ajar bahasa Mandarin tingkat SMA	92	Sangat Baik
6.	Penilaian pendekatan kontekstual	100	Sangat Baik
7.	Kegrafikan	94	Sangat Baik
Persentase Rata-rata		95	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian dari tujuh aspek tersebut, guru bahasa Mandarin memberikan skor 4 untuk masing-masing 71 butir indikator penilaian dengan keterangan sangat baik dan skor 3 untuk masing-masing 21 butir indikator penilaian dengan keterangan baik. Adapun persentase rata-rata yang didapat adalah sebesar 95% dan dinyatakan sangat valid. Menurut hasil tersebut, guru bahasa Mandarin SMA Islam Kapanjen memberikan tanggapan setelah menggunakan buku ajar dalam pelaksanaan pembelajarannya dan menyimpulkan bahwa buku ajar bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual untuk siswa kelas X SMA semester 2 dinyatakan sangat baik, relevan dan layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran yang diberikan.

3.7 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Besar

Uji coba ini dilakukan saat pembelajaran bahasa Mandarin secara tatap muka di kelas pada tanggal 20 April 2021 dengan 15 siswa X IIS 2 SMA Islam Kapanjen. Kegiatan ini diawali dengan langkah yang sama seperti kegiatan uji coba skala kecil sesuai kegiatan pembelajaran

yang terdapat dalam RPP. Berikut disajikan data hasil respon setelah menggunakan buku ajar dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 5. Data Hasil Respon Siswa pada Uji coba Skala Besar

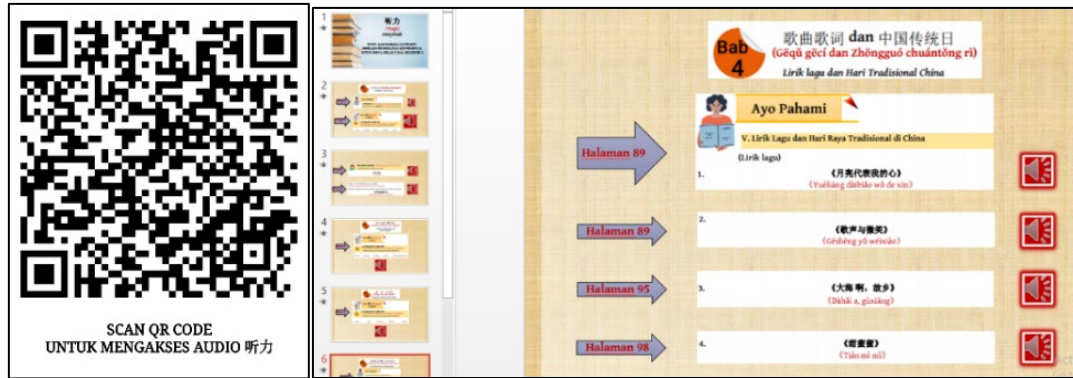
No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kriteria
1.	Ketertarikan	86	Sangat Baik
2.	Bahasa	91	Sangat Baik
3.	Penyajian Materi	91	Sangat Baik
4.	Tampilan	90	Sangat Baik
5.	Kemanfaatan	86	Sangat Baik
Persentase Rata-rata		89	Sangat Baik

Dari keseluruhan 20 deskripsi pernyataan dari 5 aspek penilaian meliputi aspek ketertarikan, bahasa, penyajian materi, tampilan, dan kemanfaatan buku ajar didapatkan hasil dengan persentase rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 89% dan dinyatakan sangat baik, Selanjutnya siswa juga memberi tanggapan terhadap buku ajar tersebut antara lain (1) buku ajar menarik, mudah dibaca karena disertai *pinyin* dan membantu siswa belajar materi bahasa Mandarin, (2) kemudahan mengakses audio menyimak dengan *Scan QR Code* sehingga siswa dapat mengakses secara mandiri dan efisien karena tidak perlu menunggu audio dari guru, (3) buku ajar bahasa Mandarin berbasis kontekstual sangat membantu siswa dalam memahami materi beserta contoh soal pada buku ajar yang selaras dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa dapat mengaitkan kegiatan kesehariannya dengan materi yang dipelajari.

3.8 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan implementasi produk dilakukan sesudah kegiatan uji coba dengan melakukan revisi berdasarkan penilaian dan tanggapan dari subjek uji coba. Buku ajar sebagai hasil dari pengembangan diterapkan pada kegiatan belajar mengajar (Tegeh, 2013). Kegiatan ini bertujuan mendapatkan *feedback* dari penggunaan buku ajar dan menjawab permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran sesuai latar belakang pengembangan (Cahyadi, 2019). Peneliti melakukan proses implementasi produk terhadap subjek implementasi yaitu 16 siswa kelas X BB SMA Islam Kepanjen pada tanggal 28 April 2021. Pada proses implementasi buku ajar tersebut, siswa bersama guru sebagai fasilitator melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan buku ajar dengan terstruktur, membangun pengetahuan dari materi yang didapat sehingga siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang timbul dalam prosesnya. Disinilah peran pertama dari implementasi buku ajar berbasis pendekatan kontekstual komponen *Constructivism* dan *Inquiry* yaitu memberikan stimulus kepada pengguna agar mulai berpikir, materi apa yang akan disajikan pada bagian selanjutnya sehingga pada bagian ini keikutsertaan siswa mulai muncul, mendorong siswa mengaitkan pengetahuan yang didapat dengan kehidupannya dan siswa berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas.

Selain itu, dalam proses implementasi ini siswa tidak hanya dapat memanfaatkan buku ajar yang dilengkapi dengan materi kontekstual, tetapi terdapat pemanfaatan *Software* berupa audio 听力 yang diakses melalui *Scan QR Code* pada *handphone* masing-masing siswa kemudian akan muncul *Power Point* yang akan mengarahkan siswa beserta guru pada 4 bab bagian 听力 yang akan dipelajari. Siswa beserta guru dapat memilih audio 听力 sesuai dengan materi pembelajaran. Untuk itu siswa atau guru sebagai pengguna buku ajar dapat lebih mudah mempelajari materi yang dibahas.



Gambar 6. Tampilan QR Code dan Power Point untuk Audio 听力

Keterampilan bersosialisasi atau keaktifan siswa tampak dalam konteks siswa dapat menyelesaikan masalah pada latihan-latihan soal. Seperti pada contoh materi yang diberikan dengan komponen *Learning Community*, *Questioning* dan *Modeling* yang terkandung didalamnya, dimana siswa diberikan kesempatan untuk bekerja sama memecahkan masalah kemudian mendemonstrasikan hasilnya dalam bentuk diskusi kelompok. Komponen pendekatan kontekstual tersebut membangun terjadinya interaksi antara guru dan siswa untuk menggali informasi lebih lanjut tentang materi yang sedang dipelajari sampai pada tahap refleksi dan rangkuman, siswa bersama guru memberikan *feedback* terhadap buku ajar yang telah digunakan dalam proses pembelajarannya.

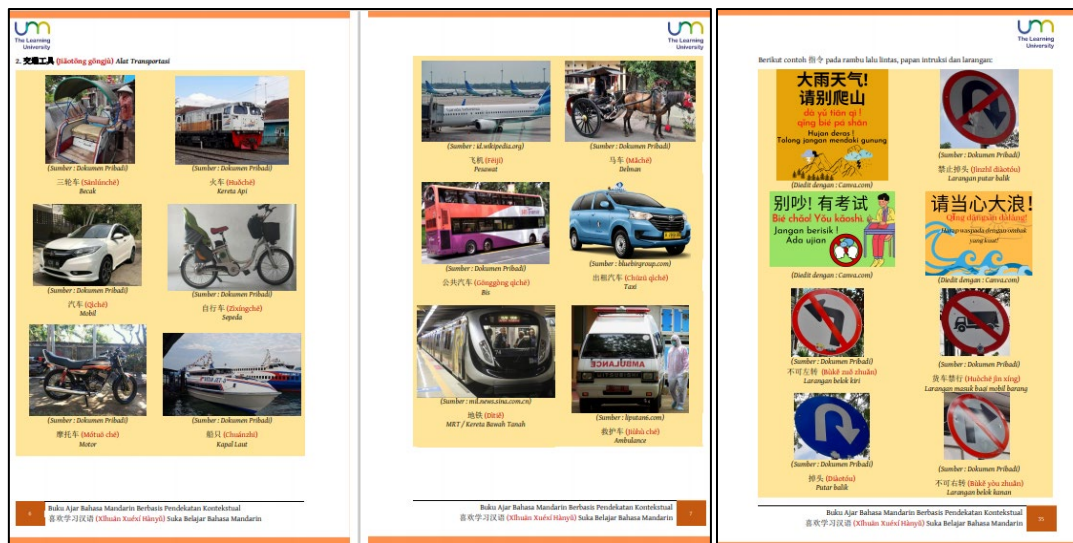
Kegiatan Implementasi buku ajar bahasa Mandarin berbasis pendekatan kontekstual untuk siswa kelas X SMA semester 2 ini telah berhasil diimplementasikan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa, interaksi diskusi tanya jawab siswa bersama guru yang memperlihatkan kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan buku ajar tersebut. Siswa mampu memahami materi, membaca isi buku ajar karena disertai *pinyin* dan membuat siswa dapat mengaitkan contoh yang terdapat pada materi dengan kondisi nyata siswa di kehidupan sehari-harinya.

3.9 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini berisi hasil akhir bahan ajar yang telah dikembangkan. (Mulyatiningsih, 2011) menyebutkan bahwa tahap evaluasi dilakukan agar peneliti dapat mengukur tercapai tidaknya tujuan dari pengembangan produk tersebut. Hasil final buku ajar yang dikembangkan ini tersusun dengan 3 struktur bagian. Bagian pembuka buku ajar terdiri (1) sampul buku dengan judul *喜欢学习汉语 (Xǐhuān xuéxí hànyǔ)* dan *Scan QR Code* untuk akses audio 听力 (menyimak) serta kumpulan lagu pada bab 4, (2) kata pengantar, (3) petunjuk penggunaan buku, (4) nama-nama dalam bahasa Mandarin-Indonesia, dan (5) daftar isi. Selanjutnya bagian isi awal terdiri dari (1) sub-bab judul disertai tujuan pembelajaran, dan (2) 热身/pemanasan. Bagian isi untuk inti materi disajikan secara runtut mulai dari romawi I sampai VIII, meliputi : (1) kompetensi dasar, (2) pendahuluan, (3) kotak motivasi, (4) peta konsep, (5) ayo pahami berisi seputar materi, (6) ayo pahami berisi kosakata baru, (7) ayo pahami berisi *语法/tata bahasa*, (8) *练习/latihan*, sedangkan bagian isi penutup berisi (1) *作业/PR*, (2) refleksi, (3) rangkuman, (4) *你知道吗?* / seputar informasi mengenai bahasa Mandarin dan uji kompetensi. Selanjutnya bagian akhir penutup buku disajikan glosarium, daftar pustaka dan biografi penulis. Untuk latihan soal pada buku ajar menyajikan keterampilan 听力, 写, 读书, 说话 (menyimak, menulis, membaca, berbicara)

dengan tipe soal mengurutkan guratan *hanzi*, *Multiple choice*, *Matching test*, *True or false*, uraian/*Essay*, dan menyusun kalimat.

Berdasarkan hasil final buku ajar tersebut, peneliti dapat menguraikan kelebihan dan keterbatasan buku ajar dengan materi berbasis komponen pendekatan kontekstual yang telah dikembangkan. Kelebihan dari buku ajar yang pertama yaitu (1) buku ajar membantu siswa dalam memahami materi karena didukung dengan latihan soal yang bervariasi, (2) menyajikan keterampilan *听, 读, 写, 说*, (3) kesesuaian tata bahasa dan jumlah kosakata baru yang disajikan, (4) kemenarikan dan tata letak serta konsistensi ilustrasi gambar yang menunjukkan kegiatan atau petunjuk lakuan dalam kehidupan sehari-hari, penyajian informasi 2 budaya, kelengkapan materi disertai *pinyin* dan terjemahannya diseluruh bagian materi maupun latihan soal sehingga mempermudah siswa dalam membaca *hanzi*. Ilustrasi gambar yang dimasukkan kedalam buku ajar menjadi poin utama untuk memunculkan pendekatan kontekstual karena memberikan gambaran atau contoh yang sesuai dengan kondisi nyata di lingkungan siswa. Berdasarkan uraian kelebihan yang pertama, membuktikan bahwa dalam perancangan dan pengembangan buku ajar ini sesuai dan mencakup kriteria penyusunan bahan ajar menurut teori (Benedix, 2007) serta buku panduan pengembangan bahan ajar bahasa Mandarin untuk tingkat SMA oleh (Mardasari, 2019).



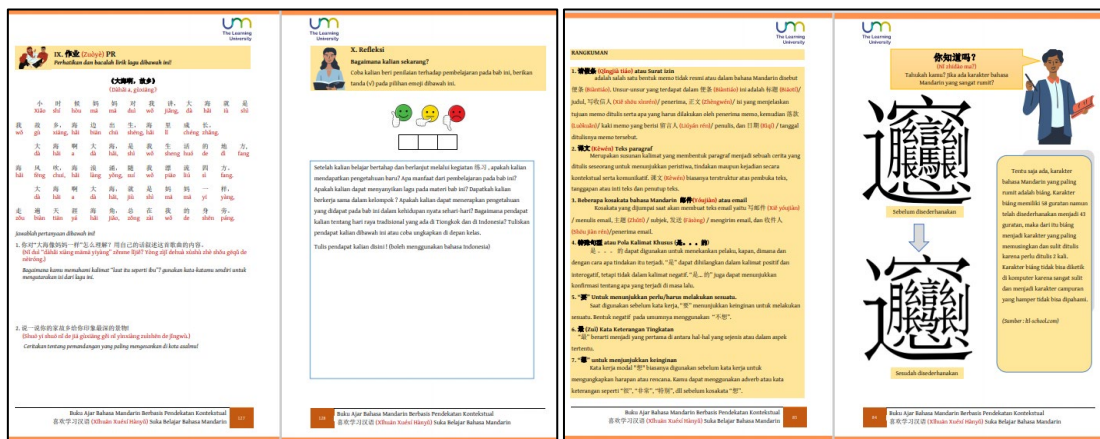
Gambar 7. Ilustrasi Gambar pada Buku Ajar

Kelebihan yang kedua yaitu: (1) materi buku ajar disusun secara runtut berdasarkan KD 3.5-3.6 yang dipelajari siswa kelas X di semester 2 dengan mengaitkan 7 komponen pendekatan kontekstual. Dimulai dari pemaparan tujuan pembelajaran, *热身* /pemanasan, pemaparan KD serta peta konsep, pendahuluan, dan kalimat motivasi. Penyajian tersebut merupakan bentuk penerapan komponen *Konstruktivism* dan *Inquiry* dengan tujuan membangun pengetahuan awal siswa mengenai materi yang akan dipelajari di tahap kegiatan belajar, (2) penyajian tabel glosarium yang menyajikan kumpulan kosakata baru yang disertai terjemahannya dan kunci jawaban yang dapat diakses oleh guru melalui email.

Untuk kelebihan buku ajar yang ketiga yaitu terdapat *Reflection*/refleksi, rangkuman, dan *你知道吗?* / seputar informasi mengenai bahasa Mandarin yang merupakan bentuk dari

komponen *Reflection* sebagai wujud pengayaan materi yang telah didapat siswa pada setiap bab sehingga siswa dapat melakukan *review* materi pembelajaran yang telah dilalui. Untuk bagian kegiatan belajar pada buku ajar memuat materi dengan struktur meliputi sub judul (1) ayo pahami seputar materi, (2) ayo pahami kosakata baru, (3) ayo pahami 语法/tata bahasa, (4) 练习/latihan, dan (5) 作业/PR, (6) uji kompetensi yang merupakan bentuk dari penerapan pendekatan kontekstual komponen *Questioning, Learning Community, Modeling, Authentic Assessment*.

Untuk implementasi komponen *Authentic Assessment* pada buku ajar yaitu dalam bentuk penugasan berupa PR, latihan soal dalam bentuk demonstrasi hasil kerjasama, dan hasil uji kompetensi sebagai dasar penilaian hasil belajar sesungguhnya. Penilaian dilakukan oleh guru berdasarkan penilaian sikap selama pembelajaran berlangsung, penilaian pengetahuan pada hasil PR dan uji kompetensi, serta penilaian keterampilan pada kegiatan demonstrasi hasil kerjasama. Tujuan komponen tersebut adalah mengarahkan siswa untuk mengamati, menganalisis, bekerja sama dalam memberikan pertanyaan serta jawaban sebagai bentuk interaksi siswa dengan guru kemudian mendemonstrasikan hasil diskusi dari uraian materi, contoh, latihan soal dan PR yang didapat.



Gambar 8. Tampilan PR, Refleksi, Rangkuman dan Bagian 你知道吗?

Adapun keterbatasan yang ditemukan pada buku ajar 喜欢学习汉语 (*Xǐhuān xuéxí hànyǔ*) yaitu (1) hanya menyajikan materi untuk kelas X semester 2 pada KD 3.5 sampai 3.8, (2) tidak ada buku pegangan untuk guru dan tidak menyajikan perbedaan pengertian antara kosakata lisan/tulisan maupun kosakata aktif/pasif, hal tersebut tidak sesuai dengan aspek organisasi dan struktur bahan ajar serta aspek kosakata dari teori Antje Benedix, (3) pendekatan kontekstual komponen *Modeling* hanya menyajikan model atau contoh dari guru dan teman sejawat, belum menyajikan contoh dari sumber lain, (4) pendekatan kontekstual komponen *Authentic Assessment* hanya disajikan dalam bentuk tugas kelompok, PR dan soal uji kompetensi, belum menyajikan penerapan metode *Authentic Assessment* yang lain.

Berdasarkan keseluruhan pemaparan hasil evaluasi dari bahan ajar tersebut, peneliti memperoleh poin penting bahwa (1) adanya bahan ajar yang telah dikembangkan ini mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin dengan bantuan penyajian *hanzi* di sertai *pinyin*, (2) siswa dapat mengaitkan contoh materi dengan kondisi kehidupan nyata siswa dimana hal-hal yang ada di sekitar lingkungannya meliputi benda dan kegiatan lainnya menjadi acuan untuk membentuk pengetahuan secara kontekstual sehingga materi yang

dipelajari siswa pada buku ajar yang dikembangkan didapat dari pengalaman atau kegiatan sehari-hari siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa buku ajar 喜欢学习汉语 (*Xǐhuān xuéxí hànyǔ*) yang berisi materi berbasis pendekatan kontekstual ini *relate* dengan kehidupan siswa.

4. Simpulan

Buku ajar 喜欢学习汉语 (*Xǐhuān xuéxí hànyǔ*) merupakan hasil dari pengembangan bahan ajar bahasa Mandarin yang tersusun dari materi kehidupan sehari-hari dengan Kompetensi Dasar 3.5 sampai 3.8 berbasis 7 komponen pendekatan kontekstual untuk siswa kelas X SMA khususnya pada pembelajaran di semester 2. Buku ajar dirancang berdasarkan kurikulum 2013 yang disajikan menggunakan *hanzi*, *pinyin* dan terjemahan bahasa Indonesia dengan materi mencakup 7 komponen pendekatan kontekstual sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi karena siswa terlibat langsung ke dalam proses pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual.

Setiap komponen pendekatan kontekstual tersebut ditonjolkan pada kompetensi dasar yang sesuai dengan indikator pencapaian siswa, meliputi : (1) *Constructivism* pada KD 3.5 dengan materi 日常生活 ‘kegiatan sehari-hari’, (2) *Inquiry* pada KD 3.6 dengan materi 指令, 通知, 警告 ‘teks instruksi, pemberitahuan dan larangan’, (3) *Learning Community* diimplementasikan kedalam semua KD karena siswa diarahkan untuk mendeskripsikan dan mendemonstrasikan materi maupun latihan soal dengan membentuk kelompok besar atau kecil sehingga saling bekerja sama melalui dialog interaktif sesuai dengan konteks, (4) *Modeling* untuk semua materi dalam buku ajar khususnya KD 3.8 dengan materi 歌曲歌词, 中国传统日 ‘teks lagu dan cerita tradisional Tiongkok’, (5) *Questioning* untuk semua materi pada KD 3.5 sampai 3.8, (6) *Reflection* terdapat di setiap akhir pembelajaran sebagai wujud pengayaan dari materi pelajaran yang didapat siswa, dan (7) *Authentic Assessment* terdapat di setiap bab berupa PR yang menjadi bentuk penilaian sebenarnya oleh guru dan pada bagian demonstrasi tugas yang telah dikerjakan siswa seperti pada tugas kelompok untuk membuat dialog. 7 komponen pendekatan kontekstual yang diimplementasikan kedalam materi buku ajar ini membantu mengarahkan siswa untuk mengaitkan, mengalami, mengaplikasikan, membentuk kerjasama, mentransfer pengetahuan baru yang didapat kemudian menghubungkannya dengan kehidupan nyata sehari-hari mereka di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

References

- Aimin, C. (2015). *Teaching Chinese in the Global Context: Challenges and Strategies*. European Review, 23(2). <https://doi.org/10.1017/S1062798714000672>
- Akbar, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, Indonesia: PT. Remaja.
- Allen, M. (2017). *The SAGE Encyclopedia of Communication Research Methods*. 2455 Teller Road, Thousand Oaks California 91320 : SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781483381411>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2021). *Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi berbasis Pengalaman*. Seminar Internasional Riksa Bahasa, (2020: Seminar Daring Internasional Riksa Bahasa XIV), 259–267.
- Behnke, Y. (2016). *How Textbook Design may Influence learning with Geography Textbooks*. Nordidactica- Journal of Humanities and Social Science Education Nordidactica, 2016, 1. Retrieved from www.kau.se/nordidactica

- Benedix, A. (2007). *Kriterienkatalog zur Lehrwerkanalyse*. Www.Fachverband-Chinesisch.de/Sites/.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model*. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1). <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Citraningrum, D. M. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Menyimak-Berbicara untuk Siswa SMP dengan Pendekatan Kontekstual*. Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia, 1(2), 130–139.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction 8th edition*. Boston: Pearson.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran* (Z. M. Su'di, ed.). Yogyakarta: Insan Madani.
- Hoshangabadwala, A. (2015). *Article Student Perceptions of Textbook Layout and Learnability in Private Schools*. In *Journal of Education and Educational Development* (Vol. 2).
- Iriani, A. P., & Wijayanti, P. H. (2017). *Analisis Buku Ajar “高级汉语” (Gaoji Hanyu) dengan Kurikulum 2013 dan Teori Antje Benerdix*. Fakultas Sastra UM .
- Mardasari, O. (2019). *Panduan Pengembangan Buku Ajar Bahasa Mandarin Tingkat SMA*. Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Muhlisin, A. (2012). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Tema Polusi Udara*. Journal of Research and Educational Research Evaluation, 1(Vol 1 No 2 (2012)).
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik* (Cetakan 1; A. Nuryanto, ed.). Yogyakarta: UNY Press.
- Oktaviana, D., Prihatin, I., & Fahrizar, F. (2020). *Pengembangan media Pop-up Book berbasis Contextual teaching and Learning dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP*. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 9(1). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2543>
- Oktaviani, W., Gunawan, G., & Sutrio, S. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Kontekstual untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa*. Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi, 3(1). <https://doi.org/10.29303/jpft.v3i1.320>
- Pourrajab, M., Rabbani, M., & Kasmaienezhadfad, S. (2015). *Effects of Pictures in Textbooks on Students' Creativity*. Multi Disciplinary Edu Global Quest (Quarterly), 4(2#14).
- Prastitasari, H., Qohar, A., & Sa'dijah, C. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Berdasarkan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV*. Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 3(12), 1599–1605.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA press.
- Qudsyi, H., Enggar Wijaya, H., Widiasmara, N., & Eka Nurtjahjo, F. (2018). *Contextual Teaching-Learning Method to Improve Student Engagement among College Students in Cognitive Psychology Course*. Proceedings of the International Conferences on Educational, Social Sciences and Technology - ICESST 2018. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan. <https://doi.org/10.29210/2018194>
- Selvianiresa, D., & Prabawanto, S. (2017). *Contextual Teaching and Learning Approach of Mathematics in Primary Schools*. Journal of Physics: Conference Series, 895. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012171>
- Sugiyono. (2017). *METODE Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. 25). Alfabeta.
- Sullivan, K. (2015). *Judging a book by its cover (and its background): effects of the metaphor intelligence is brightnesson ratings of book images*. Visual Communication, 14(1). <https://doi.org/10.1177/1470357214554348>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. Jurnal IKA, 11(1).

- Widiastuti, N. L. G. K. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Kontekstual Dengan Konsep Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran (JIPP)*, 3.
- Yuwandra, R., & Arnawa, I. M. (2020). *Development of learning tools based on contextual teaching and learning in fifth grade of primary schools*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1554, 012077. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1554/1/012077>
- Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). *IbM Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal*. *Jurnal Dedikasi*, 13.



Problematizing Situational Irony: A Critical Study on Hardy's *An Imaginative Woman*

Ironi Situasional: Sebuah Studi Kritis tentang *An Imaginative Woman* Karya Thomas Hardy

Asmaul Qusnaini, M. Misbahul Amri*, Inayatul Fariha

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

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

Paper received: 12-10-2021; revised: 25-11-2021; accepted: 30-11-2021

Abstract

The purpose of this paper is to comprehend how situational irony in Thomas Hardy's short fiction entitled *An Imaginative Woman* conceptualized a tension of irony in readers' perceptiveness. To this aim, this study tries to examine the relation among aspects: the story plot, characterizations, focalizations, and narrator's comments. The narration of this short story shows there are two representation levels of irony: (1) the story level which contains: the sequence of Ella's ironic events and portrayal of victimized characters; (2) the narrative level consists of: numerous focalizations that are entangled with formulation of perspective and narrator's intrusive comments that becomes the embodiment of narrator's unreliability. This paper suggests that situational irony signifies the dynamic strategy of narrative in order to manifest the tension of irony within the story and its representation. Additionally, this strategy emphasizes readers' compatibility with the irony of the narrative.

Keywords: narrative; situational irony; focalization; intrusive narrator

Abstrak

Makalah ini bertujuan untuk memahami bagaimana ironi situasional dalam cerita pendek *An Imaginative Woman* karya Thomas Hardy mengkonseptualisasikan ketegangan ironi dalam persepsi pembaca. Untuk itu, penelitian ini mencoba mengkaji secara kritis hubungan antar aspek berikut: alur cerita, penokohan, fokalikasi, dan komentar narator. Narasi cerpen ini menunjukkan terdapat dua tingkat dalam representasi ironi: (1) tingkat cerita, yakni memuat: urutan peristiwa ironis yang terjadi terhadap Ella dan penggambaran karakter yang dijadikan korban; (2) tingkat naratif, terdiri dari: beberapa macam fokalikasi yang berhubungan dengan perumusan perspektif dan komentar narator yang mengganggu sebagai perwujudan ketidakpercayaan pada narator. Makalah ini menunjukkan bahwa ironi situasional menandakan kedinamisan strategi dalam narasi dalam mewujudkan ketegangan ironi baik di dalam cerita maupun cara merepresentasikan cerita. Selain itu, strategi ini menekankan kompatibilitas pembaca yang berperan penting untuk menjangkau ironi narasi.

Kata kunci: naratif; ironi situasional; fokalikasi; intrusi narator

1. Introduction

An Imaginative Woman is Thomas Hardy's special short story because he once said it was the best short narrative he ever wrote (cited in Ray, 1997). Besides, in 1912, Hardy transfers this short story from *Wessex Tales* edition to *Life's Little Ironies* volume with his note of moving this short story to be more nearly its place (Hasan, 1982; Thomas, 2013). However, Thomas Hardy is well-known as a novelist (Riegler, 2009). His reputation as a novelist is brighter than as a short story writer which affects the sparse study on his *An Imaginative*

Woman. This stimulates a curiosity for examining this short story with Hardy's special heed but gets scant attention.

The fact that *An Imaginative Woman* is transferred to the volume entitled *Life's Little Ironies* apparently indicates that the story contains irony. However, the depiction of Ella Marchmill as an aberrant female character in the story derives several studies focus on her and issues around her. Kohut disagrees with Ella's aberrant roles, he underlines the socio-cultural condition that Ella is under male superiority typically Victorian era (2011). Meanwhile, other critics tend to highlight Ella's way to react towards her condition. Vera (2012) finds Ella's experience of sexual pleasure and cognitive cultivation are responses for her stagnation towards her husband and marriage life. Besides, she also elaborates that Ella's chance to enjoy writing or reading poems indicates her liberation of her brevity to challenge the traditional norm of wife (Vera, 2012). This remark leads to further insight towards the significance of poetry in the story. Critics like Bernard (2013) and Lanza (2018) show the important role of poetry within the story. Bernard and Lanza share the same psychological lens to elaborate the significance of poetry related to Ella's emotional and mental condition.

All in all, Ella's significance cannot be a trivia of the story. Because the use of Ella is obviously stimulating several studies. However, the aim of the stimulation is more important to readers. Thus, Ella's ironic condition is formulated to gain readers' attention because its socio-cultural context tries to provoke society (Manzoor & Zaidi, 2016). Then, the question leads to what ironic condition and how it is constructed in the narrative so it can achieve its aim of gaining readers' attention.

Taking more remarkable examination, Ginsburg (2012) elaborates the relation among literary creation, gender and poetic imagination that become the vital elements in the story. She explicates about all those elements are interconnected in the story. One of her findings that exciting for this study is about her defining of irony. According to her, irony in the story refers to the role of Nature with its power beyond Ella, William, and Trewe in case of childbearing (Ginsburg, 2012). She figures out that the power works as a twisted point for William's imagination about his child's resemblance. William is suggested by the resemblances to believe that Ella has affairs with Trewe which the last child is Trewe's son (Ginsburg, 2012). This renders dramatic tension because readers know what is true about the child. Besides, dealing with irony, Bernard (2013) brings it in her paper but in more lightly. She describes in her conclusion part that all of misery in the story is representation of Ella's irony of life that leads her into her tragic end. In opposite, Riegler gives a fully examination about irony in the story. Riegler (2009) finds that the irony in the story is in embodiment as cosmic forces that manipulates the character's destiny. This cosmic irony is produced from internal forces, external forces, and cosmic forces (Riegler, 2009). Internal forces refer to Ella's dreaming, delusion, and emotion, while external forces come from Ella's marriage. The cosmic forces are defined as ethereal power of God that formulating Ella's ironic fate (Riegler, 2009).

Accordingly, the apparent presence of irony in this short narrative of *An Imaginative Woman* suggests the discussion about it. Previous studies have explained the irony of life, cosmic irony or irony of fate, and dramatic irony in the story. However, this short narrative hints the tendency of creating irony whether by content, technique, or both in a concise form. This is more than numerous results that are inherently attached to irony in this short narrative like tragedy or drama. Therefore, situational irony emerges as a suitable point to be discovered

in this short narrative. According to Čović (2018) situational irony is the field that tragic irony, cosmic irony, or dramatic irony are in its domain. Besides, short narrative is a literary form that is fitted with situational irony that takes place on the situation within the story or the context of the story.

2. Methods

Situational Irony

Situational irony is defined as “a condition” or “outcome of events” that “are seen to or felt to be ironic” (Muecke, 1962). This is also outlined as the contradiction between expectation and result (Muecke, 1962). Moreover, Muecke (1969) conceives that situational irony has two levels: 1) lower level and 2) upper level. Lower level indicates the irony explicitly known to the participants including the victims, while upper level recognizes irony implicitly and not necessarily known to all participants. The first level is designated with the presence of the victim as an apparent precursor. The victims, according to Colebrook (2004) is an agent who is innocent and ignores the irony that befell them. The upper level of irony allows the observer of irony, in this case his reader, to determine and reconstruct the irony in their perception and judgment (Miller, 2019). Thus, Lucariello and Mindolovich (1995) give the alternative for this double layered irony. They show the importance of twisted one’s knowledge to yield ironic situations (Lucariello & Mindolovich, 1995).

Narratology

Narratology is one branch field of structuralism which is characterized by its dominant concern with structure of narrative and the effects (Rudrum, 2002). A well-known critical thinker of narratology is Gerard Genette. Based on Rudrum (2002), Genette contributes to work out-performing original structuralists polarized between “story/histoire” and “narrative/discourse.” He comes with the third additional dimension to it, which is the “narrating” itself that is written in Narrative Discourse. The story is defined as the set of events that is narrated in which the Saussurean linguistic concept as being the signified, while narrative or discourse refers to the manner of representation or in which as the signifier. According to Rudrum (2002), this dimension enables for differentiating not only between what is narrated and how it is narrated, but also by whom it is narrated. The narratology attempts to conceive in greater detail regular problems like point of view, focalization, and narrator’s place.

Focalization is Genette’s terminology which revisited the classical concept of point of view (Rimmon-Kenan, 2005). Based on de Jong (2014: 2), focalization refers to “emotional filtering and temporal ordering.” When the point of view and similar terms are used, confusion regarding between perspective and narration often occurs, hence Genette gives a surprising alternative of focalization to dissipate this miss-understanding (Rimmon-Kenan, 2005). Moreover, according to Rimmon-Kenan (2005), focalization has a broadened idea than an optical connotation of point of view because of including the cognitive, emotive, and ideological orientation. Genette has distinguished focalization into zero focalization, internal focalization, and external focalization. Internal and external focalization is a set focalization that indicates a different amount of information.

Within internal focalization, it has distinguished into three sub-types: 1) fixed internal focalization which specific character tells everything from his point of view within story, 2)

variable internal focalization refers to variable characters point of view used to tell the story normally sequentially from one to another character, 3) multiple internal focalization presents different point of views among various characters that told in the story (Bae, Cheong, & Young, 2011). According to Genette, by using multiple internal focalizations, in particular, the same story can be repeatedly told with different perspectives of story characters (Genette, 1980). However, there is sometimes a story that uses the mixed types of them. In contrast to internal focalization, external focalization refers to the focalizers' limited information which is less than the characters (Kindt & Muller, 2003). It excludes internal observation of states of mind. Therefore, Rimmon-Kenan (2005) suggests taking the rewritten part in a first-person view as the way to distinguish whether external or internal focalization. Lastly, zero focalization refers to unrestricted or unlimited perspectives towards the character in contrast to internal and external focalization. According to de Jong (2014), Genette's zero focalization is made for corresponding to Stanzel's idea of authorial situational narration that narrator authoritatively overbearing the story and characters in it since he can stare from above of the character doing, their mind, and the location it is take place.

Intrusive Narrator

Intrusive narrator, according to Phelan (2013), is defined as the way of narrating that allows the transference of the traditional impersonal narrator to the apparent narrator's voice. This way identically infers the development of modernist ideal narrator to an aesthetic utmost role of narrator. Furthermore, Rimmon-Kenan (2005) presents the characteristics of intrusive narrator chiefly in embodiment of narrator comments that conveys several values: interpretation, judgment, and generalization. Additionally, to serve those typical comments, there are several identifications such as direct address, self-reflexive statement, and stylistic expressivity as some typical identity. Those identical comments infer the narrator's personal insight or believe that sometimes it does not correlate with the story. The performance of an intrusive narrator hence shows the performance of authoritative status of the narrator to perform his personalization. Phelan (2013) describes more of the significance of the intrusive comments as a typical way to bring the rhetorical effects due to the execution towards characters and readers in expecting their involvement with their perception. The execution that Phelan's (2013) described is the automatic interrelation between readers into the fictional world that enhances their attachment because the narrator personalizes presence that maintains the guarantee of the authenticity status. Accordingly, narrator personae appear as the mediation for readers and character to stay on the same ground underneath narrator authority. This mediation comes as the result of a narrative process that creates mimesis effect (Nunning cited in Kindt & Muller, 2003). In other words, the narrative process generates a realistic narrative form that stimulates the reader's direct communion with the narrator in a fictional world stage. The result, therefore, enhances readers' trustworthiness to the narrator due to the apparent pictorial view of the fictional world that the narrator has persuaded (Fludernik, 2004).

3. Findings and Discussions

3.1 Story Level of Irony

A sequence of ironic events is the representation of story level irony in the narrative of *An Imaginative Woman*. The story begins with Ella who feels unhappy with marriage because she has William, who is the opposite character, as her husband. At the same time, for healing

herself from marital life, Ella decided to throw her eagerness into poetic creation, but she failed to compete or even imitate the works or level of the poet she adored. Following by some incidental events, Ella finds her poetic inclination shifts into sexual inclination towards the poet she admires, Trewe, but never meet at all and tragically ends in the poet's suicide. Interplaying between marital life and poetic creation represent the ironic events since Ella perceived the misery and unsatisfied result from the expectation. The series of one ironic event that followed by other ironic events arranged within a fictional world shows the story's level of irony (Rudrum, 2002).

Ella's marriage is the early stage of the ironic event. Marriage for Ella is something that is a culturally common or ordinary thing to take by human beings. Assuredly, marriage in the Victorian era is presented as the only way for women to live a decent life that will be accepted by society (Kohut, 2011). This is endorsed by the fact that Ella decided marriage because "the necessity of getting life-leased at all costs" which is "a cardinal virtue" (pp.3). In other words, this marital status becomes the common situation in that era as something that is supposed to happen. This "supposed-happening" infers Lucariello's "script" which means frequently enacted activities or conventional ones (Lucariello, 1994; Li, 2008). Furthermore, Lucariello (1994) emphasizes the point of "script" of carrying the general knowledge of representation for events that recognizes a high consistency of expectation.

Furthermore, he emphasizes the point of "script" of carrying the general knowledge of representation for events that recognizes a high consistency of expectation (Lucariello, 1994). In other words, Ella perceives her marriage without any certain expectation.

The question then is whether a marriage, in which Ella has no expectation in her marriage while it always takes her happiness away, will evokes ironic tension or not. According to Muecke (1969), situational irony refers to situation that contradictory between expectation and reality. Ella's marriage is situational irony because it does not only evoke situation that felt ironic but also it is implemented the contrary of Ella's expectation and the reality. In the narrative, Ella is not vividly exposing her expectation for her marriage otherwise her marriage leads to her ironic destiny. Marriage is presented as "the script" in this story which carries the "common expectation" of marriage as something with cultural values. This is presented as "a virtue which all good mothers teach" (pp.3) that implies the way Ella perceived the value of marriage as something communal. For those reason, the event of Ella gets "gold, silver, or lead" as the representation of wealth and well-being is sufficed result for the common expectation of marital life. However, for Ella herself, the reality is she has trapped in unhappy marriage as "a vague conclusion" (pp.3). This result obviously contradicts from the expectation. The marriage becomes exhaustedly ironic situations because it brings a distressful for Ella that she never expected. The unexpected result that felt ironic is shown as "pitying herself" caused her decision to "letting her delicate and ethereal emotions" only through "imaginative occupation, day-dreams, and night-sights" that always under her anxiety and thinking of her husband would never be known and disturbed (pp.3). Because of these conditions, Ella tries to suffer her marital life through poetic creation that is adequate for her refinement way (pp.6).

Similar to marriage institutions, Ella's poetic works are also represented as the ironic event. The fictional world within "An Imaginative Woman," by emphasizing the typical Victorian era of women's inferiority, shows Ella's poetic creation is positioned below male superiority. Ella gets her works published in "obscure magazines" with "her effusion at the

bottom, in smallish print” (pp.6). This apparently shows how Ella is treated in her life and her poetic ability. Above all, Ella gets the achievement of some published works but sadly are under her pseudonym “John Ivy.” This sustains a poor judgment over Ella’s ability in making poems if she appeared as her own gender. In short, ironic tension is conveyed through an underestimation of Ella’s poetic ability which is an exemplification of unfairness (Li, 2008).

However, poetic works shared similarities as “carrying no expectation” as like marital institution does over Ella. Ella decides to render her poetic creation as the best way of refreshing and healing from her “stagnation caused by the routine of a practical household and the gloom of bearing children to a commonplace father” (pp.6). In other words, throughout the story, she is never explicitly seen as supposed to be a well-known poet. Accordingly, the fact that Ella has been mentioned as an appearing poet in some magazines gives nothing special until she had accidentally “met” with a poet she admires, Robert Trewe. This unexpected event implies Ella’s poetic ability (even it cannot compete with the male poet) is still considerably decent especially in the Victorian era that was surrounded with no space for women outside their domesticated field of household or nursemaid (Hughes, 2014). Moreover, Ella surprisingly cannot believe her poetic ability although the narrator has praised her as “[Ella] was more than a mere multiplier of her kind...” (pp.7) shows that she does not expect a particular achievement. This unexpected triumph still suggested the ironic situation because the win belongs to one of ironic features (Lucariello, 1994). Lucariello’s (1994) concept of ironic situation inserts win as one important aspect that means someone inadvertently or unintentionally wins the outcome.

To sum up, marriage and poetic creation correlate with each other as a versatile element for establishing the ironic set of plots. The major path of the story is made from the sequences of ironic events which focus on Ella’s position as the target of these ironic circumstances. From the marriage, Ella has suggested the best reason for her repressed situation, then as the released cure, poetic creation is offered to suit as the best way because it corresponds with Ella’s tendency and characters. However, poetic creation becomes an interesting event because it turns its positive impact into subsequent ironic events. The shift in impact occurred because of Ella’s decision to become a poet and to love poetry. In Ella’s opinion, all of which is happening is her cruel fate. Ella indecisively stultified her condition and follows the path to be the victim of irony that presented seems to be her fate or designated virtue. According to Nelson (2010), victims of irony are characterized by their sense of deserve the irony as their fate that links to their unawareness or confidently ignorance of what happened upon them.

3.1.1 Victimization Character

Ella Victimization

In the story, Ella is obviously portrayed as a targeted victim of ironic situations. This is underlined throughout interrelation between coincidences and frustrated meetings. Once Ella is told by the landlady, Mrs. Hooper, that Trewe makes plan to take some books from the room which Ella’s take. Ella feels overjoyed which she “goes to bed of musing him” (p.13). However, the next day, Trewe deliver the messages saying that he cancelled his plan of taking his book because he does not oblige them. This accident causes Ella to be despondent. Afterward, Trewe says that he will call since he is staying with his friend in the neighborhood, otherwise he never calls. As the time to coming back home, Ella decides to make attempt to meet Trewe at his place on the nearby island. However, because of Ella has not brave enough to call him and ask the

accurate address of him, the meeting is stultified, and Ella sadly goes back. The next attempt of meeting Trewe is failed due to Trewe's unforeseen decision to cancel his visit to Ella's house. Ella is afflicted of "blithe and buoyant" (pp.22). Then, the most tragic moment of frustrated meeting occurs when Ella read about Trewe's suicide and realize her wanting to meet the poet will never be happened. This represents that coincidences and frustrated meeting works head-to-head in establishing Ella's sense abstruseness of "grief and distraction shook her" and "frenzy of sorrow" situations (pp.26). Those coincidental events make the sequence of ironic situation that haunt Ella.

Coincidences work as Ella's supplier of desire and eagerness towards Trewe. These events give her extraordinary amusement from the marital boredom. Ella believes that her coincident published work in the same magazine with Trewe and staycation in his room suggests her fate to know, meet, and make relation with him. Ella's belief about coincidences transcends its meaning that fits Jung's synchronicity theory of a "meaningful coincidence" with a specific status as indicators of an "a causal connecting principle" (Coleman, Beitman, & Elif, 2009: 266). This connection is pursuant to Ella as embodiment of her destiny with Trewe. Thus, she translates the interwoven fate with Trewe in strong effect and impression of personal attachment that she relishes as:

[In] the natural way of passion under the too practical conditions which civilization has devised for its fruition, her husband's love for her had not survived, except in the form of fitful friendship, any more than, or even so much as, her own for him; and, being a woman of very living ardours, that required sustenance of some sort, they were beginning to feed of this chancing material, which was, indeed, of quality far better than chance usually offers. (pp.10).

Subsequently, the effort to determine these coincidences leads Ella to follow the "coincident intention path" to realize her feelings and sense. Ella innocently works hard to satisfy her designated fate that comes from several coincidences with Trewe. This is due to further reaction from determining coincidence. Meanwhile, several frustrated meetings appear as opponents and contrary to her effort which means the tragedy upon Ella. Ella has never survived from her shackles of grief until she is not capable to "get further than for very exhaustion" then get a "sudden collapse" that cut off her life. Thus, coincidences are put to achieve tragic effect (Firth, 1960).

The events of the cancelled meeting come along with Ella's eagerness of her "delicate fate" from coincidences. These events emerge as if they defeat Ella's effort. The books that are not taken, the place, which is never to be attended in, and the fans that never be known come one by one in certain order to break Ella's established enthusiasm and indeed emphasizes a transcendent power. Due to those perceptions, Ella considers ironic fate and ethereal power that never allow her to obtain her eagerness and indulgence. Thus, Ella's languishing of all those painful realities is shed through the way she treats her children (pp. 13; pp. 24). Ella strangely treats her kids that evoked from Ella's losing power for herself and her life. It refers to certain higher-level agents with an overwhelming tendency that inch by inch puts Ella down even though she has tried to defeat. The constellation of frustrated meetings is a manifestation of cosmic power that represents certain higher power which is perceived primarily by the victim, Ella. This is highlighted due to tragic events of Trewe's suicide which makes Ella proclaims, "God is a jealous God; and that happiness was not for him and me!" (pp.) as actualization of her losing hope and failing against her tragic fate. According to Tittler (1985), the agent who makes work of cosmic irony is determined by the force that its presence is

defined as an entity which has not to be manifested as persona. To sum, Ella's victimization is made of her choice to determine coincidences and believe of her straighten to make it happen, but she never be allowed by the cosmic forces that presented as designated cancelled meeting.

Trewe Victimization

Trewe is characterized with higher in pity and misery than of William. On one hand, he is portrayed as the poet that has qualified to be adored especially towards Ella's perspective. On the other hand, Trewe's characterization is under the sense of loneliness, missing, and misery. Indeed, Trewe's physical appearances also emphasizes it by "... the large dark eyes... showed an unlimited capacity for misery..." (pp.15). He is "mostly writing and reading and doesn't see many people" (pp. 8). His life is seemed to in the outraged that he enjoys staying whenever "there is not a soul in the place" (pp. 5). The extraneous life, then stimulates Trewe of longing love and affection from women that he never got (pp.26). Because of this gloomy life, Trewe writes poem in his style and form that rarely different from society taste. The way Trewe lives and his loneliness lead at his decision of committing suicide caused of painful criticism. Trewe's tragic ending accordingly presents his victimization.

In addition, Trewe is characterized by solitude. Trewe mostly feels the pains of loneliness and the insufficiency of a divided nature that is an important characteristic of a tragic victim (Russo, 1936). When the condition is gained to be worst because of his works is criticized as "too erotic and passionate," Trewe's later action is shown as he perceives the critique in tragic sense. Accordingly, Trewe's ends his "fair attack" with his "powerless to refute and stop" "by shooting himself with a revolver" (pp.25). His action is typical of a tragic character with subdued frustration and the falling of man out of his power (Russo, 1936). Furthermore, Trewe characterization is suitable to engage the purpose of the tragic irony that of complete frustration, the downfall, and deadlock (Russo, 1936). In other words, Trewe has been dedicated to the victims of tragedy.

Above all, one important point of Trewe's victimization as victims of tragic irony is due to his lack opportunity to defeat or act by his hands. In contrast to Ella's victimization model, he is attributed to be targeted to all the happening for him. Trewe is formed of pure victim character that makes him as pathetic character, not tragic character. According to Spivey (1954) there is a difference between tragic characters and pathetic ones that relates to defiance intention towards the fate force. His victimization is also represented his duty for emphasizing Ella's signification of ironic victim. By depicting another typical victim, Trewe's victimization permits lower level than Ella's victimization. Both Ella and Trewe are typical victim by the doom and designated destructive virtue, but Trewe is presented weaker than Ella for craving the changed destiny. His character is too fully ignorance and acceptance features.

William Victimization

William's victimization is postponed until approaching the end of the story. In the beginning, William is represented as an agent who confronts the main character, Ella Marchmill. His significance in the story is linked with Ella in aiming to establish Ella's story of irony. This is because William is the husband that Ella is ungrateful to be with (pp.3). Besides, William is characterized with a lack of embracing feeling and emotions, and a completely opposite Trewe that makes Ella strongly interested in Trewe rather than William (pp.2). William is also presented as a man who is equable, lymphatic, sordid and material that makes

him “supremely satisfied with the condition of sublunary things. All of which William’s characterization is presented as something that Ella dislikes and opposites from her typical man. Thus, to be lived with William as wife makes Ella feel the irony of life. Moreover, throughout the story, his name has been mentioned five times, far fewer than Trewe with thirty-five times. This implies the minimum attention that drags into William.

However, at the end of the story, all of William’s representative figure is turned over into something that struck the audience with his awareness of Ella’s behavior towards poetic inclination and Solentsea (pp.28). This event makes readers’ assumptions towards his position twisted. But readers’ reveal that William’s awareness is nonetheless his lack of knowledge of what actually happened. William believes that his own child is the child from Ella’s affair with Trewe (pp.31) while readers know that William is supposed to be tricked. This makes William the object of victim of dramatic irony because it evokes intensified emotional effect for readers through perceived sense of irony (Firth, 1960). Accordingly, the delayed revelation of William’s awareness is made with a certain purpose that evokes the dramatic tension.

However, there is not only one dramatic tension through William’s role in the story. At first, readers get less information upon William’s awareness of his surrounding situation, especially about his wife. Readers have been trapped by William’s characterization from the story line that William is known more. This means, at the beginning, readers are being the victim from the narrative of William’s characterization. But then, at the end of the story, the dramatic tension comes with the reader comprehending more information than William has. These coupled dramatic with twisted knowledge of information posits William as the object of dramatic irony because his victimization is revealed at the butt of the event (Muecke, 1969; Lucariello, 1994).

Subsequently, William is supposed to be the dramatic victim because readers have surpassed his twisted knowledge. Readers are privileged with their position that is distanced as an external part of the story. According to Goldie (2007) by taking perspective from outer, readers can get the view over William’s story who has tricked with more benefit. The benefit to take time and pay attention to the story is the important aspect of the dramatic tension (Goldie, 2007). William victimization invites the correlation between reader, character and narrator that establishes the perspective which is not taken within the fictional world, but it is expanded in narrative level. Thus, the interplay which is offered by William’s victimization has exceeded from story level into narrative level.

3.2 Narrative Level of Irony

The advent of Ella’s fixed internal focalization works together with multiple internal focalizations—William, landlady, and painter, in order to enhance specified readers’ perspectival view. Besides, there is also presented external focalization in lesser amounts and least use of zero focalization. The numerous focalizations in this narrative shows disparaging perspectives among characters and inherently makes such ironic distance among characters, narrator, and readers. Accordingly, this deliberation of the story is represented in ironic intention which indicates the upper level of irony (Muecke, 1982). The way vocalizations deliberate the upper level of irony indicates the ironic manner which is represented in the narrative level (Genette, 1980).

Fixed Internal Focalization

Ella Marchmill is the main female that leads the readers into the story of her predominately ironic life. The portrayal of her fixed internal focalization is taken from several subjects that she has focalized. There are Ella's pessimism of marriage and poetical achievement, the sexual urges, and the sorrowful of fate. Additionally, because she often shows her appearance as a focalizing character, therefore, it is apparently presented in Ella's fixed internal focalization in this narrative of "An Imaginative Woman."

Ella shares her pessimism over her inclination of imagination, daydreams and sigh as the troublemaker for her marriage especially towards her husband "...which perhaps would not much have disturbed William if he had known of them" (pp.3). Besides, Ella also explicates her pessimism towards poetic achievement of her planning to make a concise volume that "[A] ruinous charge was made for costs of publication; a few reviews noticed her poor little volume; but nobody talked of it, nobody bought it, and it fell dead in a fortnight—if it had ever been alive." (pp.7). Ella's suspicious consideration relays on her "thoughts were diverted to another groove just then by the discovery that she was going to have a third child ... it might have done if she had been domestically unoccupied." (pp.7). Moreover, Ella's status of being mother, wife, and woman in Victorian era insists her unenthusiastic thought of her own indulges. The cultural boundaries hold the reason for Ella's deceiving the gloominess. This is internally occupied in Ella's mind that focalized to shows how she perceived in such situation. This internal focalization presents the context of Ella's situations and her reaction towards her situation that based on her considerably thought.

Interplaying of a certain situation and its reaction permits an identical feature for the character. This work intimately affects a character's certain style or identity which is delivered through the narrating. Then, the focalizer agent is no more than the character itself who suffers and perceives the situation. The direct "communication" from the focalizer as the character's filter agent has been taken by the character as the focalizer by her delivered innate mind and thought. Accordingly, the internal focalization obtains the side by side between character and reader.

Besides the arousing pessimistic sense, Ella deliberately expresses her sexual urges to satisfy her direct communication with readers. Ella has roundly mindful conditions by the way she shared her sexual urges exploration. For the preliminary, Ella describes how the sexual motivation has indulges her.

"Ella Marchmill flushed without knowing why, and suddenly wished her companion would go away, now that the information was imparted. An indescribable consciousness of personal interest rather than literary made her anxious to read the inscription alone; and she accordingly waited till she could do so, with a sense that a great store emotion would be enjoyed in the act." (pp.9).

Ella is consciously aware of something that hits her because she follows up on what she thinks she wants to do. The matter of "without knowing why" and "indescribable consciousness" does not refer to their definitive meaning rather to stimulate readers' curiosity like Ella's curiosity. The interesting sense then becomes the major reason to take for granted Ella's reaction of waiting until she can afford her personal interest. Thus, Ella bids readers to excessively enjoy "a sense that a great store emotion" from that reaction. Furthermore,

exaggerates the intense of curiosity by pretend as the fully naïve of determining “[T]he personal element in the magnetic attraction exercised by this circumambient, unapproachable master of hers was so much stronger than the intellectual and abstract that she could not understand it” (pp.10) which overtly presented a sexual urge.

The probability of Ella not pretending to be naïve is presented even in small amounts. This is because readers have surpassed Ella’s knowledge through the situations and Ella’s action to react to those situations. Ella’s growing personal interest and her action becomes the apparent reason for readers to perceive the information. There are several evidences, the way Ella worshipping Trewe’s blanket, “The mantle of Elijah!” and Trewe’s hat “His heart had beat inside that coat, and his brain had worked under that hat at levels of thought she would never reach.” (pp.10). All of those appraisals are proclaimed identically from Ella’s perspective. However, those have different levels of representation into the readers.

The first one is presented by direct speech that uses Ella’s voice. The homodiegetic level by this direct speech runs more impactful to enterprise the direct communication rather than the presented by third pronoun. However, to achieve direct communication, all of those styles are combined with sufficient enough in reaching readers’ attention. In addition, to strengthen the direct relation, Ella takes several focalizations that show the process of the personal interest which affects her emotions. Her personal excitement “with a serene sense of something ecstatic” (pp.14) that she cannot complete makes “her feel quite sick” (pp.10) that stimulates her feeling for her children “half as much as usual” (pp.12). The identical type of Ella focalized point is trying to hold readers attention by making the content of her situational context which permits her to do the proposed reaction. The process of Ella to analyze and observe her own feeling from “the unknown and indescribable” into the emotional configuration becomes the center point of the content of Ella’s focalization. The purpose of emerging her sexual urges is aiming to drag not only readers’ focus throughout the narrative but also their perspectival discovery.

Readers’ perspective is designated in direct communication by Ella’s focalization. Because Ella has exposed her inner thought and perspective towards her eagerness for Trewe as something that hits her emotional cultivation, readers’ takes for granted the information all of them. Moreover, the emotional configuration is presented by the time Ella faces her sorrow of life. Since the life is not sufficiently confront Ella’s happiness, the sorrowful of her life and fate is deliberately through Ella’s direct speech “What a useless journey it was!” (pp.20) and “God is a jealous God; and that happiness was not for him and me!” (pp. 26) truly makes sense. The “journey” of Ella satisfying her personal interest has found the doom of all cancelled meetings. Above all, her own life journey also receives the sad ending of due to Trewe’s suicide and her own death. Thus, the emotional configuration is apparently delivered throughout Ella’s focalization.

Additionally, to reinforce the position of character-focalizer, Ella has appeared using free indirect speech. Ella has shared of the “thought how wicked she was of a woman having a husband and three children to let her mind stray to a stranger in this unconscionable manner” with the focalizer. However, it shows that the focalizer has let readers know through her lens beneath Ella’s thought. This shared stage between Ella and the focalizer is grabbed by Ella’s acclamation “[No!] He was not a stranger!” which shows Ella’s shift of presence level. An endeavor to build meta-interaction brings compatible relations that Emma Kafalenos’ (2006)

explanation of readers' important step for interpretative process. Emma highlights the point of readers' contribution in constructing the narrative world through cognitive and emotional engagement (Kafalenos, 2006). Like the previous part of the pessimistic voice, Ella shows her voice remarked by using her lyrical statements, especially in the way she denounces her sexual endurance experience to evoke readers' affective experience. Sharing sexual experience is internally focalized that run on the gender inequality and shared beneath the relationship between Ella and the readers only.

Fortunately, the closeness makes it easy to transfer Ella' emotional and ideological facets. This is because all of those sight and perception are exclusively perceived by Ella and only shared to whoever stands beside her which is the reader that is informed through her focalization. Due to those reasons, readers are commonly accompanying her sight and derive the same perception. Regardless of overshared ironic temptation, Ella's fixed internal focalization fits what called by (Ryan, 2018) as demanding its aim to achieve reader's cognitive mapping for perception acceptance to the narrative. This causes the importance of who says or narrates the perception upon the event (Bal & Lewin, 1983).

The perplexed autonomous perception then is obligatory occupied into both Ella and readers since allowing a severe distance from the narrator. Ella's internal focalization is mean to her disparaging place from the narrator's authority. This case indicates her independent status as a fictional character that arises as an identical reality entity. However, her imparted role as the main brave character invites readers' emotional and cognitive impulse to share the plate. Thus, Ella's self-determination, all its significations, and the ironical sphere are also perceived equally to the readers. Acknowledging self-determinism, according to Deci and Ryan (2009), sometimes insert a self-intriguing inside people's mind. Self-intriguing is held by the powerful belief against another alternative or choice that comes up side by side with the belief. Ella's self-determination is an observable enunciation for her fixed internal focalization. This covers up Ella's cognitive, psychological, and emotional cultivation of her surroundings. Therefore, it excludes the reader's motive to comprehend Ella's perspective. Ella's figure of the main lead character stimulates readers' perception through her static focalization of self-determination that, based Salem, Weskott, and Holler (2017: 2), is defined as might enforce readers to employ indeed a vantage point over the protagonist and encompass her "emotional, social, political, and ethical attitudes." In short, Ella fixed internal focalization is a suitable way for readers' privileged status to comprehend the ironic situation from above.

Multiple Internal Focalization

Besides Ella Marchmill presents as character-focalization, there are several minor characters who take part as focalizer. However, all of those focalizer have the same focalized object, Robert Trewe. For the landlady he is "a different sort of young man from most," "a poet.... and he has a little income of his own, which is enough to write verses on, but not enough for cutting figure, even if he cared to" (pp.5). And for painter (William's friend's brother) he is "a curious, a very good fellow, [and] a warm friend," whose poetry "is rather too erotic and passionate... for some taste" (pp. 26–27). The minor character becomes the focalizer agent because they deliver their point of view towards Trewe's character. Those two agents also participate to add information that can be accessed by Ella. The landlady and the painter not only presented the same focalized object, but also the same insight of the same object; Trewe's personality and his poetic achievement. Thus, their focalization is determined as repetitive

multiple focalizations. The result of repetitive multiple focalizations is perspectivation mapping for readers towards a certain character or point that becomes the core of focalization object (Bae, Cheong, & Young, 2011a). Accordingly, readers take a certain perspective of Trewe's characterization from several perspectives that are taken from those focalizer agents.

Besides those multiple focalization—landlady and the painter, Trewe's presence as the object is presented through William's focalization. William subdues his uncomfortable attitude that is not explicitly, and not so much exposed. The way he murmured '... Bless his picturesque heart!' (pp. 18) over the poet's photograph, "...of course I am not jealous of this unfortunate man" cause Ella's flee to his funeral, and "...the dreamy and peculiar expression of the poet's face sat" (pp. 32) upon his resemblance's observation, refers to Trewe's position as the object. Take different style of the content towards focalized object, William has not enunciated about Trewe's characters rather than his judgment for Trewe. Using several identical verb of negative arbiter "picturesque" and "unfortunate," William presents the tendency of his unlikeness towards Trewe. Here, William's focalization does not stand a line with the land-lady and the painter that seems remains assertion of objective point of view. A main point from William's focalization remarks subjectively arranged to give different perspective towards perspectivization mapping of Trewe's character.

Readers are invited to determine Trewe, as focalized agent, from the perspectivization. Thus, in order to enrich readers' information for perspectivization, the number of focal agents is foremost point. Due to this vitality, Ella takes a part to be the focalizing agent. From previous part, Ella visibly becomes the most focal agent by her fixed internal focalization who wide-awake of Trewe's fictional presence. However, in this part, the highlight point is Ella's focalization that obviously displays Trewe's as the object. In this case, Trewe is not presented as the focalized agent but the materialized object in fictional world. His appearance is restrained through inanimate object like mantel and hat (in previous sub-topic), photograph, lock hair, tombstone, and letter. Dealing with Trewe's lock-hair, the implacable of this artifact appears as the speculated point for both Ella and William. In one side, Ella concurs this lock of hair as the material that conjoint her realistic trickery with her poetical imagination.

Ella wept over the portrait and secured it in her private drawer; the lock of hair she tied with white ribbon and put in her bosom, whence she drew it and kissed it every now and then in some unobserved nook (pp.27).

While on the other side, the artifact presents as the vivid material object to William's perceptible reality and subjective objection.

Marchmill looked long and musingly at the hair and portrait, for something struck him. Fetching the little boy who had been the death of his mother, now a noisy toddler, he took him on his knee, held the lock of hair against the child's head, and set up the photograph on the table behind, so that he could closely compare the features each countenance presented. There were undoubtedly strong traces of resemblance; the dreamy and peculiar expression of the poet's face sat, as the transmitted idea, upon the child's and the hair was of the same hue (pp.32).

The result of Ella and William's differing perception fits the idea of contrastive perspsectivication as work of multiple internal focalizations to evoke the dramatic tension. In addition, Ella and William's focalization expands readers' information rearrangement to raise

their cognitive perspectivization. The diversity of perspective from several focalizer agents plays an important role to this duty (Göran, 2002). Besides, one more chief component in the narrative that enhances perspectivization is through Trewe's own focalization. Once Trewe has appeared in extradiegetic level through her conversation with landlady:

He belongs rightly to that frame, which I bought on purpose; but as he went away, he said: "cover me up from those strangers that are coming, for God's sake. I don't want them staring at me, and I am sure they won't want me staring at them." So, I slipped in the Duke and Duchess temporarily in front of him, as they had no frame, and Royalties are more suitable for letting furnished than a private young man (pp.13).

His focalization also emerged in an embodiment of his hand-writing letter:

Dear,- Before these lines reach your hands I shall be delivered from the inconveniences of seeing, hearing, and knowing more of the things around me. I will not trouble you by giving my reasons for the step I have taken, though I can assure you they were sound and logical. Perhaps had I been blessed with a mother, or a sister, or a female friend of another sort tenderly devoted to me, I might have thought it worth-while to continue my present existence. I have long dreamt of such an unattainable creature, as you know, and she, thus undiscoverable, elusive one, inspired my last volume; the imaginary woman alone, for, in spite of what has been said in some quarters, there is no real woman behind the title. She has continued to the last unrevealed, unmet, unwon. I think it desirable to mention this in order that no blame may attach to any real woman as having been the cause of my [decease] by cruel or cavalier treatment of me. Tell my landlady that I am sorry to have caused her this unpleasantness; but my occupancy of the rooms will soon be forgotten. There are ample funds in my name at the bank to pay all expenses. R. TREWE. (pp. 25-26).

Subsequently, Trewe's status of focalized agent is arguably changed into focalizer agent by the inanimate object becomes the further question. The way Trewe's presence within land-lady focalization indicates the shift of narrative level. The time when narrative level is shifted, it indicates the shift of the focalizer agent (Nkamanyang, 2008). The direct discourse of narrating-I genuinely refers to the original content of the focalizer subject that character is the subject (Nkamanyang, 2008). Besides, the letter remains bringing a certain purpose towards readers. Letters addressed a special effect of readers' attention. This attention is presented like a bridge that connects readers and the innermost of the character (Nkamanyang, 2008). Trewe's letter becomes the compatible device to reveal her thought and feeling "of an imaginative woman." Moreover, within the letter, Trewe uncovers her inner personality, the several reasons for his alienating inclination and his sense for making his poems. Through the letter, Trewe communicates about his behavior and his rational thoughts that will make readers understand him.

From those several styles of internal focalization, it implies a hierarchical level from focalizer and focalized agents. The focalized agent is the object of the focalizer subject. The hierarchical level downward the implicated object. In Ella's internal focalization, her status as the subject that has focalized several objects indicates the higher level from Trewe who has been focalized by other characters. The distance between each stage of those levels refers to the disparity of knowledge among characters. However, all of those focalizations that stand

under the “internal focalization” umbrella leads to readers’ access towards character perception configuration.

External Focalization

Within the narrative, this portrays a few external focalizations. Firstly, it is displayed by Ella’s appearance as the object that is seen by the focalizer while the focalizer cannot comprehend what is going on or going to be done by her. This is portrayed “As she gazed long at the portrait she fell into thought, till her eyes filled with tears, and she touched the cardboard with her lips. Then she laughed with a nervous lightness and wiped her eyes” (pp.15). The presentation of Ella’s deed towards Trewe’s photograph accomplishes readers’ information of the narrating Ella’s action. The narration presents what readers might see upon Ella but cannot deeply see-through Ella’s be experiencing those actions. Focalizer presence is in the external territory of Ella that she lets only the narrating process without any perception is permeated out through focalization. Ella is close enough with the narrator rather than the focalizer. Through the external lens, the focalizer may perceive Ella’s action only the outwards manifestations of her which is presented. This external focalization is presented by Ella’s situation that is rendered from self-experience.

The second, external focalization also takes part beneath William’s action.

He, too, was aware that suicide had taken place recently at the house they had occupied at Solentsea. Having seen the volume of the poems in his wife’s hand of late, and heard fragments of the landlady’s conversation about Trewe when they were her tenants, he all at once said to himself; “Why of course it’s he! How the devil did she get to know him? What sly animals women are!” (pp.28).

William is seen from the focalizer, yet the focalizer cannot comprehend the actual significance and relation between the manifestation of William’s situation and his reaction. In this case, accordingly, the focalizer has a retrospective sight that includes William’s past when at Solentsea house, and the present time of William uttering revilement for his wife. The disposal of the temporal dimension that is taken by the focalizer is determined to be external or outward from the character (Rimmon-Kenan, 2005). This external position, moreover, also means lack-of synchronization among the focalizer and the character.

There are a few external focalizations within the narrative of “An Imaginative Woman.” The purpose of the little use of this type of focalization deals with the significance of the narrator’s unrestricted knowledge. External focalization evokes narrators’ versatile capability of knowing everything about the represented world that is not leased from character orientation (Rimmon-Kenan, 2005). Because it is not limitedly taken from character, rather than the contextual determination, this allows readers to know as much as the narrator knows. Then, the characters’ encouragement for the readers through internal focalization will be powerless. Thus, the few of this external focalization is aimed to keep readers’ intimate relation with characters.

3.2.1 Ironic Intrusive Narrator

In the narrative, there are presented Ella and William polarized distinction characters. This part of the narrative delivers the general information about Ella and William (pp.2). There is an obvious narrator voice that deliberates the characters’ figure. Manifesting the narrator voice comes from the linier pinpoint between Ella’s “nervous and sanguine” and William’s

“equable and lymphatic” without going through any perspective neither of character or the narrator. There is no access for getting any perspective because there is nothing cognitive sphere, emotional cultivation, and mental estimation within what is told by the narrator. Moreover, the contrary personalization of William considers “his wife’s likes and inclination somewhat silly,” while Ella considers her husband’s “sordid and material” enriches their characterization. Therefore, it infers to zero focalization because it enlarges the image of characters with all-round information (Xu, 2020: 485).

It obviously represented zero focalization with all surrounded criteria of must have no certain perspective, foregrounded center of interest, and apparent organizing principle (Jahn, 2007). Because it carries any attitude or expressive impression, zero focalization is determined as the narrator’s vocal. It can be defined as a narrator taking the place of telling the story, not showing. For that reason, this part is offered as part of “pure narrating” from the narrator (Genette, 1988). However, there is struck placement of simile of “a votary of the muse” which as the “best” Ella’s characterization that turns around the omniscient point of view (pp2). The inserted comment is not changing the narrator’s position physically in the fictional world, but it transmits a sort of value for the preliminary description to Ella’s characterization.

Besides Ella’s characterization, narrator’s comments are perceived towards Ella’s poetic creation as “... though less than a poet of her century, [Ella] was more than a mere multiplier of her kind...” (pp.7), and Trewe’s poetic creation that portrayed below:

Trewe’s verse contrasted with that of the rank and file of recent minor poets in being impassioned rather than ingenious, luxuriant rather than finished. Neither symbolist nor decadent, he was a pessimist in so far as that character applies to a man who looks at the worst contingencies as well as the best in the human condition. Being little attracted by excellences of form and rhythm apart from content, he sometimes, when feeling outran his artistic speed, perpetrated sonnets in the loosely rhymed Elizabethan fashion, which every right-minded reviewer said he ought not to have done (pp.6).

The term “contrasted” with the superlative adjectives of “rather than” and “more than” show how the narrator is treating and assessing Ella and Trewe’s poetic ability. The openly narrator’s comment on Trewe’s talent simulates readers’ attention to the narrator’s perspective. Moreover, the uttered comments are about poetic creation that implies that the narrator is interested in poetry. The description of; “impassioned” its content of “symbolist,” poetic structure of “excellence of form and rhythm,” the poetry style such “Elizabethan fashion” are tangible evidence of the narrator interest in poetry or at least knowledgeable of poetry. The comment towards poetic creation carries a certain sign of his belief in poetry. Narrator seemingly stands in support of Ella’s female poetic creation but extremely criticizes Trewe’s ability. This sign credits to his intrusiveness for readers’ detachment in the narrative.

Based on Rimmon-Kenan (2005), the level of narrator personification is related to the perceptibility of a narrator. However, the fact that inserted comment determines not only the narrator’s semantic position in the narrating process but also it carries such a perceived attitude or intention. The accepted sense or attitude is based on the comments inserted, which influence the coherence of the overall way of narrating process that fits Keen’s arguments that the accuracy of the narrative circumstance is what determines the narrator’s reliability (2003, cited in Mamo, 2010). Narrator tendency of portraying Ella and Trewe with asserting particular attitudes tries to outline the way readers will follow and recognize a diegetic reality that

contrasts the narrator's accounts. By inserting subjective perspective through forming of narrated comments, the narrator is associated with establishing unreliable narration (Brütsch, 2015).

Unreliable narration, subsequently, emphasizes discrepancy between narrator and readers. According to Brütsch (2015), the discrepancy is assembled from between readers privileged towards the narrator's implicit determination. Readers can comprehend an implicit meaning that is odd with the narrator's account (Brütsch, 2015). On the other hand, Walsh (1997) explains the narrator's personal extra-impression is not on the outside of his account of narrating because the narrator must report, not observe. Walsh (1997: 6) insists that the narrator's perception is attributed to "precisely narrating." This is true that the narrator is practically not ironic in asserting the perception, but the incongruity from his comments from narrative text as a whole that shaped suggesting opposite interpretation evokes the ironic tension.

The erroneous judgment towards the narrator's uttering his special attention for Ella's and Trewe's poetic creation stultifies ironic unreliable narration. The ironic unreliable narration, moreover, enhances readers' awareness towards the whole narrative of "An Imaginative Woman" as something more than excessive twisted knowledge. From the story level, readers comprehend how character and the structured events are framing the irony in the lower level which is identically indicated by the characters naïve. Meanwhile, in narrative level, playing with focalizations designates readers to perceive suggested focalizer-agents' evaluation or representation which embarks on an upper level of irony in suggesting readers privilege as observers. However, the narrator's intrusiveness struck the harmony of situational irony due to unreliable narration. This unreliability narration, thus, accentuates the ironic tension in metanarrative.

4. Conclusion

By constructing situational irony in the narrative of "An Imaginative Woman," it is concluded that the collaboration among sequence of ironic events and victimization characters allows the intention of irony as the embedded aspect in the story. The depiction of those aspects cooperates to establish an apparent irony in the story level. Furthermore, the empowering ironic intention is taken from the irony in narrative level in which the way irony is represented. By formulating focalizations and intrusive narrators, there is an ironic manner among characters as focalizer and narrator that delivered towards readers' comprehensive observation.

The way of presenting situational irony is confessed as not only of the subject to portray but also as the way it is perceived and comprehend, drives the modern attitude. The use of numerous focalizations; internal, external, and zero focalization, indicates the multiple lenses of perspective and perception that aim to appeal to the reader's sense of the irony. Moreover, it is prominent that situational irony offers several advantage points related to its implication in narrative. They are presented as 1) the best way to establish the sense of irony to the readers; 2) includes the verbal irony in a form of implied author or narrator's comment; 3) the suitable techniques to intensify the ironic experiences in a form of the ironic attitude of the author towards the story and characters; 4) covers up all the various dramatic irony used: cosmic, life, tragic irony.

In the end, the result of this study suggests that academia, literature enthusiasts, short-story writers, poets, and critics understand the way of irony in the very essence of discrepancy and sense of justice in the narrative structure and form. The requirement of knowledge of situational irony provides a possible way to construct, reconstruct, and comprehend certain ideological values. This examination is not claimed as an exemplary work of literary criticism because many flaws still exist. For those reasons, it is grave to enrich this study of short-story narrative to make a futile improvement, such as the study of hereditary or mental issues that is still scant. However, the researcher welcomes all constructive critiques and suggestions to improve and challenge this research as a part of the never-ending process of intellectual advancement.

References

- Bae, B-C., Cheong, Y-G., & Young R. M. (2011). Automated story generation with multiple internal focalizations. *Paper in IEEE Conference on Computational Intelligence and Games 2011*. doi: 10.1109/CIG.2011.6032009
- Bae, B-C., Cheong, Y-G., & Young R. M. (2011). Toward a computational model of focalization in narrative. *Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games*, 313–315. doi: <https://doi.org/10.1145/2159365.2159423>
- Bal, M., & Lewin, J. E. (1983). The narrating and the focalizing: A theory of the agents in narrative. *Style*, 17(2), 234–269. Retrieved from: <http://www.jstor.org/stable/42945469>
- Bernard, S. (2013). Women of letters and the irony of life “An Imaginative Woman” and “On the Western Circuit”. *FATHOM: a French e-journal of Thomas Hardy Studies*, 1(2013), 1–11. doi: <https://doi.org/10.4000/fathom.137>
- Brady, K. (1982). *The short stories of Thomas Hardy*. New York: St. Martin Press.
- Brütsch, M. (2015). Irony, retroactivity, and ambiguity: Three kinds of “unreliable narration” in literature and film. In V. Nünning (Ed.), *Unreliable narration and trustworthiness*. Doi: <https://doi.org/10.1515/9783110408263.221>
- Colebrook, C. (2004). *Irony*. London & New York: Routledge.
- Coleman, S. L, Beitman, B. D., & Elif, C. (2009). Weird coincidences commonly occur. *Psychiatric Annals* 39(5). Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/247914712>
- Čović, A. (2018). *Irony in translation* (Undergraduate thesis, Universitas Studiorum Jadertina, Zadar). Retrieved from <https://zir.nsk.hr/en/islandora/object/unizd%3A3395>
- De Jong, I. J. F. (2014). *Narratology and classics: A practical guide*. Oxford: Oxford University Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2009). The “what” And “why” Of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychology Inquiry*, 11(4) 227–268. doi: https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Firth, J. J. (1960). *Thomas Hardy-Victorian and modern ironist* (Doctoral dissertation, University of Ottawa, Canada). doi: <http://dx.doi.org/10.20381/ruor-8937>
- Fludernik, M. (2004). *An introduction to narratology* (P. Hausler-Greenfield & M. Fludernik, Trans.). London & New York: Routledge Taylor and Francis Group.
- Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method* (J. E. Lewin, Trans.). Ithaca: Cornell University Press.
- Genette, G. (1988). *Narrative discourse revisited* (J. E. Lewin, Trans.). Ithaca: Cornell University Press.
- Ginsburg, M. P. (2012). Imagination, poetic creation, and gender: Hardy’s “Imaginative Woman.” *Modern Philology*, 110(2), 273–288. Retrieved from <https://www.journals.uchicago.edu/doi/pdf/10.1086/668446>

- Goldie, P. (2007). Dramatic irony, narrative, and external perspective. *Royal Institute of Philosophy Supplement*, 60, 69–84. doi:10.1017/S1358246100009619
- Göran, N. (2002). Focalization and narration: Theoretical and terminological refinements. *Poetics Today*, 23(4), 685–697. doi: <https://doi.org/10.1215/03335372-23-4-685>
- Hardy, T. (1912.) *Wessex Tales*. London and New York: Macmillan and Co.
- Hardy, T. (1927). *Life's Little Ironies*. London and New York: Macmillan and Co.
- Hasan, N. (1982). *Thomas Hardy: The sociological imagination*. London: The Macmillan Press Ltd.
- Hughes, K. (2014). *Gender roles in the 19th century*. Retrieved from <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/gender-roles-in-the-19th-century#>
- Jahn, M. (2007). Focalization. In D. Herman (Ed.) *The Cambridge Companion to Narrative* (pp. 94–108). doi: <https://doi.org/10.1017/CCOL0521856965.007>
- Kafalenos, E. (2006). *Narrative casualties*. Columbus: Ohio State University Press.
- Kindt, T., & Muller, H-H. (Eds.). (2003). *What is narratology? Questions and answers regarding the status of a theory*. Berlin and New York: Walter de Gruyter.
- Kohut, M. (2011). *Gender relations in the narrative organization of four short stories by Thomas Hardy* (Undergraduate thesis, Masaryk University, Czech Republic). Retrieved from https://is.muni.cz/th/eu6xi/BA_Thesis.pdf
- Lanza, E. M. (2018). An exploration of female sexuality, class status, and art in Hardy's short stories. *Student Publication of Gettysburg College*, 613, 1–22. Retrieved from https://cupola.gettysburg.edu/student_scholarship/613/
- Li, X. (2008). Irony illustrated: A cross-cultural exploration of situational irony in China and the United States. *Sino-Platonic Papers*, 184(October 2008). Retrieved from http://sino-platonic.org/complete/spp184_chinese_irony.pdf
- Lucariello, J. (1994). Situational irony: A concept of events gone awry. *Journal of Experimental Psychology: General*, 123(2), 129–145. doi: <https://doi.org/10.1037/0096-3445.123.2.129>
- Lucariello, J., & Mindolovich, C. (1995). The development of complex meta-representational reasoning: The case of situational irony. *Cognitive Development*, 10(4), 551–576. doi: [https://doi.org/10.1016/0885-2014\(95\)90026-8](https://doi.org/10.1016/0885-2014(95)90026-8)
- Mamo, T. H. (2010). *Analysis of narrative voice in R. C. Binstock's Tree of Heaven* (Master's thesis, Addis Ababa University, Ethiopia). Retrieved from <http://213.55.95.56/handle/123456789/2970>
- Manzoor, S, & Zaidi, N. (2016). Hardy's attitude towards gender issues. *Gomal University Journal of Research*, 31(2).
- Miller, V. (2019). *A king and a fool? The succession narrative as a satire*. Retrieved from <https://brill.com/view/title/54881>
- Muecke, D. C. (1969). *The compass of irony*. London: Methuen.
- Muecke, D. C. (1982). *Irony and the ironic* (Revised ed.). London & New York: Methuen & Co.
- Nelson, P. A. (2010). *Irony's devices: Modes of irony from Voltaire to Camus* (Doctoral dissertation, The Ohio State University, United States). Retrieved from https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_olink/r/1501/10?p10_etd_subid=71713&clear=10
- Nkamanyang, P. K. L. (2008). *Forms and function of narration and focalization in some selected poems of Lord Byron: A narratological analysis* (Doctoral dissertation, Justus-Liebig Universität Gießen, Germany). Retrieved from <http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2010/7477/>
- Phelan, J. (2013). Theory and interpretation of narrative (J. Phelan, P.J. Rabinowitz, & R. Warhol, Eds.). *The Return of The Omniscient Narrator: Authorship and Authority in twenty-first century fiction*. Dawson, P (1972). The Ohio State University.

- Ray, M. (1997). *Thomas Hardy: A textual study of the short stories*. Aldershot & Brookfield: Ashgate Publishing.
- Riegler, M. (2009). *Irony of fate in selected short stories by Thomas Hardy* (Master's thesis, Universitat Wien, Austria). Retrieved from <http://othes.univie.ac.at/3575/>
- Rimmon-Kenan, S. (2005). *Narrative fiction: Contemporary poetics* (2nd ed.). London & New York: Routledge Taylor and Francis Group.
- Rudrum, D. (2002). Narratology. *The literary encyclopedia: Exploring literature, history, and culture*. Retrieved June 27, 2013, from <http://www.litencyc.com/php/stopics.php?rec=true&UID-1252>
- Russo, S. (1936). Hegel's theory of tragedy. *The Open Court*, 1936(3), 133–144. Retrieved from <https://opensiuc.lib.siu.edu/ocj/vol1936/iss3/3>
- Ryan, M. (2018). Narrative mapping as cognitive activity and as active participation in storyworlds. *Frontiers of Narrative Studies*, 4(2), 232–247. <https://doi.org/10.1515/fns-2018-0020>
- Salem, S., Weskott, T., & Holler, A. (2017). Does narrative perspective influence readers' perspective-taking? An empirical study on free indirect discourse, psycho-narration, and first-person narration. *Glossa: A Journal of General Linguistics*, 2(1), 61. doi: <https://doi.org/10.5334/gjgl.225>
- Spivey, T. R. (1954). Thomas Hardy's tragic hero. *Nineteenth Century Fiction*, 9(3), 179–191. doi: <https://doi.org/10.2307/3044306>
- Thomas, J. (2013). *Thomas Hardy and desire: Conception of the self*. New York: Palgrave Macmillan.
- Tittler, J. (1985). Approximately irony. *Modern Language Studies*, 15(2), 32–46. doi: <https://doi.org/10.2307/3194430>
- Vera, V. G. (2012). The rise of the feminine voice in Thomas Hardy's "An Imaginative Woman". *White Rabbit: English Studies in Latin America*, 4. Retrieved from <http://letras.uc.cl/letras/whiterabbit/index.php/genres/articles/326-issue4-gomez>
- OWalsh, R. (1997). Who is the narrator? *Poetic Today*, 18(4), 495–513. doi: <https://doi.org/10.2307/1773184>
- OXu, X-Y. (2020). Characterization of Tess from the perspective of focalization. *Proceedings of 5th International Conference of Education and Social Development (ICESD 2020)*, 484–488. doi: [10.12783/dtssehs/icesd2020/34465](https://doi.org/10.12783/dtssehs/icesd2020/34465)

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