

Volume 10, No. 01, Februari 2022

ISSN : 2301-4563



PENA UTAMA

Jurnal Ilmiah

FKIP Universitas Tama Jagakarsa

Nomor: 01 / II / 2022

VOLUME 10



ALAMAT REDAKSI :

LPPM Universitas Tama Jagakarsa

Jl. Letjen T.B. Simatupang No. 125, Tanjung Barat, Jakarta Selatan 12530

Telp. (021) 7890965 - 66

Fax, (021) 7890965, E-mail : info@jagakarsa.ac.id

PENA UTAMA
Jurnal Ilmiah
FKIP Universitas Tama Jagakarsa

Terbit tiga kali setahun, pada bulan Februari, Juni dan Oktober, yang berisi tentang pendidikan dan kajian pembelajaran serta tulisan hasil penelitian, analisis dan kajian konsep termasuk aplikasi teori.

Pelindung/penasehat: Rektor Universitas Tama Jagakarsa

Penanggungjawab: Dekan FKIP Universitas Tama Jagakarsa

Pimpinan Umum Redaksi: Kepala LPPM Universitas Tama Jagakarsa

Redaksi Pelaksana

Dr. lili Wahdini, M.Pd

Dr. Irna Sjafei, M.Pd

Winaria Lubis, M.Pd

Dewan Redaksi

Dr. Dadi Waras Suhardjono, S.S, M.Pd

Siti Rodiah, S.S M.Hum

Nur Adi Setyo, M.Pd

Sekretariat Redaksi FKIP:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Tama Jagakarsa, Jl. Letjen T.B. Simatupang, No. 152 Tanjung Barat-
Jakarta selatan 12530. Telp. (021) 7890634, Fax. (021) 7890966

E-mail: info@jagakarsa.ac.id

Website: <http://.jagakarsa.ac.id>

Volume 10

Nomor : 01 /III/ 2022

DAFTAR ISI

Puzzle Games: An Adjective Word Introduction Media <i>Ditta Mustika Rakhmawati, Geofridus Yanto Bahagia</i>	1 - 6
Penerapan Quantum Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Menulis Hasil Karangan Deskripsi Pada Siswa Kelas IX <i>Murtini, Monica Berliana Mudyanova</i>	7 - 16
The Contextual Teaching and Learning Approach as an Effort to Improve The Students' Listening Skills <i>Aleksandria Bangun</i>	17 - 24
Kajian Struktural dan Semiotik Puisi “ <i>Padamu Jua</i> ” dan “ <i>Turun Kembali</i> ” Karya Amir Hamzah <i>Nur Adi Setyo, Winaria Lubis</i>	25 - 32
Implementation of Board Game as a Medium for Increasing Students' Speaking Skills <i>Edyson Baroes, Reza Juniar</i>	33 – 44
Kemampuan Mengembangkan Karangan Narasi Berdasarkan Teks Wawancara Pada Tugas Mahasiswa <i>Ardiani Yulia, Dasmay Sena Saragih</i>	45 – 56

Alamat Redaksi:

LPPM Universitas Tama Jagakarsa

Jl. Letjen T.B. Simatupang No. 152 Tanjung Barat, Jakarta Selatan 12530

Telp. (021) 7890965-66

Fax.(021) 7890966, Email : info@jagakarsa.ac.id

Website : <http://www.jagakarsa.ac.id>

PEDOMAN PENULISAN NASKAH JURNAL UTAMA

by: LPPM

Persyaratan Penulisan

1. Naskah harus asli berupa hasil penelitian atau studi literatur disertai analisis dalam bidang pendidikan dan tidak pernah dipublikasikan.
2. Naskah bisa ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris dengan dilengkapi abstrak dalam bahasa Indonesia, termasuk kata kunci, dengan jumlah halaman berkisar 15 s/d 20 halaman (termasuk lampiran) pada kertas A4 dengan spasi tunggal.
3. Sistematika penulisan mengikuti ketentuan sebagai berikut: Abstrak berikut kata kunci, Pendahuluan (latar belakang, permasalahan, tujuan, ruang lingkup, kerangka teori/pemikiran, metode penelitian), Hasil dan pembahasan, Simpulan, daftar pustaka.
4. Abstrak maksimum terdiri dari 200 kata sedangkan kata kunci maksimum 5 kata.
5. Naskah ditulis menggunakan Microsoft Word versi terbaru (minimum versi 98) dengan ketentuan sebagai berikut: a. Judul harus singkat dan jelas, tidak lebih dari 12 kata. b. Gelar penulis tidak dicantumkan, tetapi asal instansi wajib dicantumkan. c. Abstrak ditulis tegak, sedangkan kata kunci ditulis dengan huruf miring jenis Times New Roman 12, spasi 1. d. Isi naskah ditulis dengan huruf biasa jenis Times New Roman 12, spasi 1. e. Judul tabel ditulis di atas tabel dengan huruf tebal jenis Times New Roman 12, spasi 1, posisi tengah. f. Judul gambar ditulis di bawah gambar dengan huruf tebal, jenis Times New Roman 12, spasi 1, posisi tengah. g. Kutipan pada naskah, baik dalam tulisan, tabel atau gambar harus dibuat dengan menyebutkan sumbernya secara lengkap dan ditulis dalam catatan kaki, penulisan seperti contoh berikut: (Philips and Harbor, 1991:13). h. Kata-kata atau istilah asing ditulis dengan huruf miring. i. Daftar pustaka dapat diambil dari semua sumber serta harus dicantumkan kutipannya pada isi naskah, dengan penulisan seperti contoh berikut: v Philips, C.L dan R.D Harbor, 1991, Feedback control system, Second edition, Prentice-Hall, New Jersey. j. Lampiran (maksimum 2 halaman) jika diperlukan dapat diletakkan setelah daftar pustaka.
6. Isi tulisan di luar tanggung jawab redaksi. Redaksi berhak mengedit redaksionalnya tanpa mengubah substansi dan naskah yang telah diserahkan menjadi milik redaksi.

PENYERAHAN NASKAH

Naskah berupa hardcopy dan softcopy dikirim ke:
LPPM Universitas Tama Jagakarsa
Jl. Letjen T.B. Simatupang No. 152 Tanjung Barat, Jakarta Selatan 12530
Telp. (021) 7890965-66
Fax.(021) 7890966, Email : info@jagakarsa.ac.id
Website : <http://www.jagakarsa.ac.id>

Puzzle Games: An Adjective Word Introduction Media

Ditta Mustika Rakhmawati
dittamustika@jagakarsa.ac.id

Geofridus Yanto Bahagia
dittamustika@jagakarsa.ac.id

Abstract

The aim of this study was to investigate the application of puzzle games in teaching adjectives at Universitas Tama Jagakarsa. The research followed a quantitative descriptive approach, conducting a pre-experiment by administering a pre-test before introducing the puzzle game and a post-test after implementing the puzzle game in adjective instruction. The purpose was to assess the effectiveness of using puzzles in teaching adjectives. The collected data were analyzed using a T-test. The statistical calculations revealed that the obtained value of "t" was greater than the critical value "tt" at a significance level of 5%. This indicates a significant difference between the average scores of teaching adjectives using puzzles and teaching adjectives without puzzles. The analysis of the research results leads to the conclusion that teaching adjectives through the use of puzzles is more effective than traditional methods without puzzles. This implies that employing puzzle games in adjective instruction offers advantages and can enhance students' English proficiency, particularly in the area of adjectives.

Keywords: *Introduction Media, Teaching Adjective, Puzzle Games, TEFL*

INTRODUCTION

The use of language serves as a powerful tool to express concepts, thoughts, opinions, and emotions. It plays a vital role in communication within societies, acting not only as a lingua franca among individuals but also as the primary language used in areas such as law, government, education, business, and media (Sangiamchit, 2017). While English is widely recognized as an international communication language, it is important to note that there are other languages that hold international status as well. Nonetheless, English remains the most significant and popular language worldwide.

English also finds extensive application in various scientific fields, facilitating technological advancements and knowledge dissemination (De Wit-de Vries, E., *et al*, 2019). In many areas, the lack of proficiency in English hampers progress, be it in computer science, business, tourism, or educational technology. As such, English is instrumental in bridging gaps and

facilitating communication and understanding across different nations.

In Indonesia, English is the first foreign language taught in universities and is a compulsory subject. Its importance lies in its contribution to knowledge development, scientific advancements, cultural exchange, and international relationships (Hernandez-Nanclares & Jimenez-Munoz, 2017). Consequently, English is a core subject taught at all educational levels, from elementary university to university.

However, there are still challenges faced in the teaching of English within universities. Students often struggle with writing, speaking, listening, and reading skills, lacking exposure and opportunities to practice the language. Difficulties in using nouns, verbs, pronouns, adjectives, adverbs, and conjunctions correctly persist (Alhaysony & Alhaisoni, 2017). Among the language components taught in secondary universities, adjectives often pose a challenge for students. They constitute a dominant element in conversations and writing. Adjectives are

introduced to first-year students in vocational high universities during the second term. In the teaching and learning process, it is essential for teachers to possess a repertoire of effective methods and techniques.

Teaching methodology plays a pivotal role in achieving the desired outcomes. Teachers should possess the ability to combine various methods suited for teaching activities (Duarte & Günther-Van der Meij, 2018). Games, ranging from simple to complex, are valuable tools that can improve students' motivation, particularly in grammar teaching. Puzzles, in particular, are chosen as they have proven to be more effective and helpful in motivating students to learn language.

Building upon the aforementioned background, the focus of this research is on teaching degrees of comparison using puzzle games. The research aims to explore the effectiveness of teaching adjectives through puzzle games at Universitas Tama Jagakarsa. In doing so, the study seeks to evaluate student responses to this approach, as the benefits of teaching adjectives through puzzle games lie in motivating learners by providing a fun and unique learning experience. By incorporating puzzle games, students can enjoy the process of learning English, thus helping to sustain their interest and engagement. Games serve as a means to support and enhance students' learning experiences, fostering consistency and enjoyment in their educational journey.

METHOD

The purpose of this study was to employ a quantitative approach, involving two distinct classes: an experimental class and a control class. The primary aim was to ascertain whether there existed a notable disparity in student achievement in English adjectives when taught using puzzle games versus when taught without puzzle games (Akdogan, 2017). This research endeavor seeks to offer valuable insights not only to the author but also to other educators

specializing in English instruction. The study population encompassed 40 students hailing from Universitas Tama Jagakarsa, with a random sampling methodology employed to select 20 students for the experimental class, wherein puzzle games were utilized, and another 20 students for the control class, which relied on an explanation-based methodology. To assess student achievement in teaching adjectives, both a pre-test and a post-test were administered, with the former administered prior to the introduction of the study material and the latter conducted subsequent to the provision of said material and associated exercises (Dewi, *et al*, 2019). The test format was identical for both the experimental and control classes, encompassing 25 items categorized across three distinct types.

Two variables were at play within this research: the experimental class, involving the teaching of adjectives using puzzle games, and the control class, which focused on adjective instruction devoid of puzzle games. The research study unfolded across two classes, with the experimental class assigned as Class 1 and the control class designated as Class 2. Puzzle techniques were implemented exclusively in the experimental class, while the control class adhered to traditional teaching methods throughout the teaching and learning process. To gauge the efficacy of teaching adjectives through puzzle games, the author utilized the t-test formula to compare student scores between the experimental and control classes. To evaluate effectiveness, a pre-test was administered during the initial meeting, followed by a post-test during the eighth meeting, with instructional treatments implemented from the second through the seventh meetings, each session spanning 45 minutes.

The test results revealed a substantial discrepancy between the experimental and control classes, firmly establishing that teaching adjectives through puzzle games yielded superior

outcomes compared to traditional instruction. The author employed a comparative technique to analyze the data, meticulously comparing the post-test scores of both the experimental and control classes to ascertain statistically significant differences between the two variables—teaching adjectives with the integration of puzzle games and teaching adjectives without the incorporation of puzzle games.

FINDINGS AND DISCUSSION

Description of The Data

To know the result of the test, the writer makes the table of students score for each class as follow:

Tabel 1

The test score of the experimental class student

STUDENT	PRE-TEST SCORE	POST-TEST SCORE	GAINED SCORE
1	62	68	6
2	67	75	8
3	71	72	1
4	60	70	10
5	60	70	10
6	67	74	7
7	68	72	4
8	70	80	10
9	68	74	6
10	61	79	18
11	62	73	11
12	70	87	17
13	65	85	20
14	65	82	17
15	65	75	10
16	67	70	3
17	62	68	6
18	62	70	8
19	63	72	9
20	70	84	14
N=20	1305	1500	195

The writer finds the average of pre-test score

$$= \frac{\sum pre-test experimental}{N} = 65,25 \text{ and average of post-test score}$$

$$M1 = \frac{\sum post-test experimental}{N} = 75$$

Table 2

The test score of the control class student

STUDENT	PRE-TEST SCORE	POST-TEST SCORE	GAINED SCORE
1	50	60	10
2	66	70	4
3	63	68	5
4	65	70	5
5	59	68	9
6	61	65	4
7	64	70	6
8	66	71	5
9	72	73	1
10	56	60	4
11	60	65	5
12	78	78	0
13	66	70	4
14	57	65	8
15	64	65	1
16	61	64	3
17	72	72	0
18	65	72	7
19	70	73	3
20	68	71	3
N=20	1283	1370	87

The writer finds the average of pre-test score

$$= \frac{\sum pre-test control}{N} = 64,15 \text{ and average of post-test score}$$

$$M2 = \frac{\sum post-test control}{N} = 68,5$$

Table 3

The Result Calculation of Test Both Experimental Class and Control Class

STUDENT	X1	X2	X ₁	X ₂	X ₁ ²	X ₂ ²
1	68	60	7,00	8,5	49,00	72,25

2	75	70	0,0 0	1, 5	0,00	2,2 5
3	72	68	- 3,0 0	- 0, 5	9,00	0,2 5
4	70	70	- 5,0 0	1, 5	25,0 0	2,2 5
5	70	68	- 5,0 0	- 0, 5	25,0 0	0,2 5
6	74	65	- 1,0 0	- 3, 5	1,00	12, 25
7	72	70	- 3,0 0	1, 5	9,00	2,2 5
8	80	71	5,0 0	2, 5	25,0 0	6,2 5
9	74	73	- 1,0 0	4, 5	1,00	20, 25
10	79	60	4,0 0	- 8, 5	16,0 0	72, 25
11	73	65	- 2,0 0	- 3, 5	4,00	12, 25
12	87	78	12, 00	9, 5	144, 00	90, 25
13	85	70	10, 00	1, 5	100, 00	2,2 5
14	82	65	7,0 0	- 3, 5	49,0 0	12, 25
15	75	65	0,0 0	- 3, 5	0,00	12, 25
16	70	64	- 5,0 0	- 4, 5	25,0 0	20, 25
17	68	72	- 7,0 0	3, 5	49,0 0	12, 25
18	70	72	- 5,0 0	3, 5	25,0 0	12, 25
19	72	73	- 3,0 0	4, 5	9,00	20, 25
20	84	71	9,0 0	2, 5	81,0 0	6,2 5
N=20	15 00	13 70	0	0	646	391

$$t_o = \frac{75 - 68,5}{\sqrt{\frac{(391 + 646)(20 + 20)}{(20 + 20 - 2)(20,20)}}$$

$$t_o = \frac{6,5}{\sqrt{\frac{(1037)(40)}{(38)(400)}}$$

$$t_o = \frac{6,5}{\sqrt{(27,28)x(0,1)}}$$

$$t_o = \frac{6,5}{\sqrt{2,72}}$$

$$t_o = \frac{6,5}{1,64}$$

$$t_o = 3,96$$

Result of The Hypothesis Testing

The statistical hypothesis for this study consists of two statements. Firstly, the null hypothesis (H_0) posits that there is no significant difference between teaching adjectives using puzzle games and teaching adjectives without puzzle games for second-year students at Universitas Tama Jagakarsa. Conversely, the alternative hypothesis (H_a) suggests that there is a significant difference in the effectiveness of teaching adjectives through puzzle games compared to teaching adjectives without puzzle games for the same group of students.

Discussion

The data collected from the tests conducted in the experimental class, where puzzle games were employed, and the control class, where no puzzle games were used, indicated average scores of 75 and 68.5, respectively. Analyzing the results presented in Table 3, it becomes evident that teaching adjectives through puzzle games yielded higher success rates. The students who received puzzle-based instruction achieved higher scores

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{(\sum x_1^2 + x_2^2)(N_1 + N_2)}{(N_1 + N_2 - 2)(N_1 \cdot N_2)}}$$

compared to those who did not. These findings indicate that the use of puzzle games had a greater influence on teaching adjectives in the experimental class as opposed to the control class.

Further evidence supporting the success of teaching adjectives through puzzle games can be observed by examining the total scores attained by both the experimental and control classes. The experimental class obtained a score of 195, while the control class scored 87. These results lead to the conclusion that the utilization of puzzles significantly impacted the teaching of adjectives for second-year students at Universitas Tama Jagakarsa.

The hypothesis put forth by the writer states that there is a significant difference between teaching adjectives through puzzle games and teaching adjectives without puzzle games for second-year students at Universitas Tama Jagakarsa. The findings from this study provide support for this hypothesis, demonstrating the advantageous effects of incorporating puzzle games in the teaching of adjectives.

The statistic hypothesis states :

If $t_o > t_t$ significance = There is difference and H_a is accepted

If $t_o < t_t$ not significance = There is no difference or the same and H_a is rejected, and H_o is accepted.¹⁹

t_o = t observation

t_t = t test

$$\begin{aligned} df &= (N1 + N2) - 2 \\ &= (20 + 20) - 2 \\ &= 40 - 2 \\ &= 38 \end{aligned}$$

Finally, in the table not found df of 38, so we use the closed df is 40."²⁰, With df of 40, we got "the critic price (t) in the table is :

The writer gained t-table :

S.L. 5% = 2,02

S.L. 1% = 2,71

Comparing t_o with t_t :

$$5\% = t_o > t_t = 3,96 > 2,02$$

$$1\% = t_o > t_t = 3,96 > 2,71$$

The statistical calculation yielded a t-value of 3.96, with a degree of freedom (df) of 38, calculated from the formula $(N1 + N2 - 2)$ where $N1$ and $N2$ represent the sample sizes of 20 each. This paper considers two levels of significance, namely 5% and 1%. Referring to the significance table, the values corresponding to $df = 38$ and the 5% and 1% levels of significance are 2.02 and 2.71, respectively. By comparing the calculated t-value of 3.96 with these significance values, we find that $2.02 < 3.96 > 2.71$. Since the calculated t-value exceeds the critical t-value obtained from the table, the alternative hypothesis (H_a) is accepted, while the null hypothesis (H_o) is rejected.

Based on the calculated result, the alternative hypothesis (H_a) is accepted, leading to the rejection of the null hypothesis (H_o).

These findings indicate that the use of the puzzle technique in teaching adjectives had a more significant impact compared to teaching adjectives without puzzle games in the control class. Consequently, it can be concluded that the puzzle technique positively influenced the teaching of adjectives for second-year students at Universitas Tama Jagakarsa.

CONCLUSION

Based on the aforementioned data, it can be concluded that the utilization of puzzle games as a teaching tool has a positive influence on the acquisition of adjectives. This conclusion is supported by the observed difference in the average post-test scores between the experimental and control classes, with the experimental class achieving an average score of 75 compared to the control class's average score of 68.5. Additionally, the total score obtained by each class further strengthens this conclusion, as the experimental class obtained a score of 195, surpassing the control class's score of 87.

The research analysis results reveal a calculated t-value (to) of 3.96, which exceeds the critical t-value (tt) corresponding to a significance level of 5% and 1%. Specifically, the values of tt at the 5% and 1% significance levels were 2.02 and 2.71 respectively. This finding indicates a significant difference between the utilization of puzzle games and teaching adjectives without puzzle games.

In light of these conclusions, several suggestions can be made. Firstly, although the use of puzzle games as a teaching technique may not be widely familiar, it can be successfully applied in certain educational institutions. Secondly, it is crucial to recognize that students nowadays require engaging and unique approaches to foster motivation in the learning process. The utilization of puzzle games addresses this need and has proven effective in enhancing students' vocabulary, particularly in relation to adjectives. When incorporating puzzles into the classroom, teachers should possess the necessary knowledge on how to effectively implement puzzle games, select games that align with the targeted material, and consider the students' age and interests when choosing puzzles. While the results demonstrate the superiority of teaching adjectives through puzzle games, it is important for teachers to consider various factors such as the university environment, the specific material being taught, and the characteristics of the students themselves.

REFERENCES

- Akdogan, E. (2017). Developing Vocabulary in Game Activities and Game Materials. Online Submission, 7(1), 31-66.
- Alhaysony, M., & Alhaisoni, E. (2017). EFL teachers' and learners' perceptions of grammatical difficulties. *Advances in language and literary studies*, 8(1), 188-199.
- Dewi, N. R., Magfiroh, L., Nurkhalisa, S., & Dwijayanti, I. (2019). The development of contextual-based science digital storytelling teaching materials to improve students' critical thinking on classification theme. *Journal of Turkish Science Education*, 16(3), 364-378.
- De Wit-de Vries, E., Dolfsma, W. A., van der Windt, H. J., & Gerkema, M. P. (2019). Knowledge transfer in university–industry research partnerships: a review. *The Journal of Technology Transfer*, 44, 1236-1255.
- Duarte, J., & Günther-Van der Meij, M. (2018). A holistic model for multilingualism in education. *EuroAmerican Journal of Applied Linguistics and Languages*, 5(2), 24-43.
- Hernandez-Nanclares, N., & Jimenez-Munoz, A. (2017). English as a medium of instruction: Evidence for language and content targets in bilingual education in economics. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 20(7), 883-896.
- Sangiamchit, C. (2017). English as a lingua franca for online intercultural communication among Thai international students in the UK (Doctoral dissertation, University of Southampton).

Penerapan Quantum Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Menulis Hasil Karangan Deskripsi Pada Siswa Kelas IX

Murtini
murtini@jagakarsa.ac.id

Monica Berliana Mudyanova
monicaberlianam@jagakarsa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini, dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa melalui penerapan quantum learning dalam pembelajaran. Aktivitas belajar siswa diambil dengan menggunakan pedoman observasi. Data karangan deskripsi diperoleh dari kemampuan siswa membuat karangan deskripsi yang diberikan ada akhir siklus. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan rumus statistik. Hasil pelaksanaan tindakan pada penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penerapan Quantum Learning dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I rata-rata aktivitas belajar siswa adalah 70 dengan kualifikasi cukup aktif. Siklus II rata-rata aktivitas belajar siswa adalah 86 dengan kualifikasi aktif (2) Penerapan Quantum Learning dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa. Pada siklus I rata-rata kemampuan menulis karangan deskripsi siswa adalah 60 dengan kualifikasi cukup. Siklus II rata-rata kemampuan menulis karangan deskripsi siswa adalah 79 dengan kualifikasi baik. Dengan demikian Penerapan Quantum Learning dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan menulis karangan deskripsi.

Kata kunci: Quantum Learning, Aktivitas Belajar, Kemampuan Menulis

PENDAHULUAN

Dalam menuangkan ide melalui tulisan, tidaklah semudah seperti mengungkapkan ide melalui lisan, sehingga untuk menguasainya diperlukan latihan yang berkesinambungan. Dengan demikian, menulis bukan merupakan kegiatan yang menyulitkan lagi dan orang menjadi terbiasa dalam menulis.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum Nasional yang telah dikembangkan bertahun-tahun dan telah memenuhi dua dimensi kurikulum yaitu rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan untuk keperluan kegiatan pembelajaran. Adanya Kurikulum 2013 memungkinkan peserta didik/siswa untuk lebih mandiri dan berpikir kritis, sehingga memberikan perkembangan yang baik kepada peserta didik/siswa, memungkinkan mereka untuk memperoleh kemandirian, dan meningkatkan pengetahuan dan

pengalaman mereka. Untuk mampu menulis, di samping melakukan latihan yang banyak dan teratur, juga harus diperhatikan peran guru itu sendiri. Guru dalam hal itu berfungsi membimbing dan mengarahkan siswa/peserta didik dalam upaya meningkatkan kemampuan menulisnya.

Pada sisi lain, pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikatakan belum berhasil sepenuhnya. Kekurangberhasilan tersebut banyak terjadi pada pencapaian aspek penggunaan bahasa Indonesia. Sebagian besar kekurangberhasilan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena masih sulitnya menggunakan bahasa Indonesia secara aktif dan produktif terutama dalam kegiatan menulis.

Hal di atas terjadi pula di SMP YAKPI 1 DKI JAYA. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Padahal kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan SMP SMP YAKPI 1 DKI JAYA masih

tergolong rendah. Siswa kelas IX.B hanya mampu mencapai rata-rata hasil belajar 6,75 dengan ketuntasan klasikal siswa sebesar 65%. Hasil ini jelas tidak menggembirakan karena kelas IX. B akan segera menempuh ujian nasional. Melalui diskusi dengan tim MGMP Bahasa Indonesia di SMP SMP YAKPI 1 DKI JAYA diketahui hal-hal berikut. Pertama, Siswa umumnya mengalami kesulitan dalam menulis dan pada dasarnya kegiatan menulis tidak terlalu menarik bagi mereka. Mereka sulit dalam membedakan antara karangan deskripsi dengan karangan lainnya. Kesalahan tersebut baik dalam bentuk kesalahan ejaan,tata kalimat, atau tata bahasa. Kedua, siswa yang tidak menyiapkan diri sebelum pelajaran dimulai walaupun materi pelajaran yang akan diberikan minggu berikutnya sudah diinformasikan oleh guru pengajar. Siswa beranggapan kalau mereka ke sekolah hanya untuk mendengarkan dan mencatat penjelasan guru saja. Ketiga, metode yang diterapkan dalam pembelajaran selama ini masih didominasi dengan metode ceramah.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran kuantum (quantum learning) diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti Accelerated Learning dari Lozanov, Multiple Intelegences dari Garder,Neuro-Linguistic Programming dari Grinder dan Bandler,Experiential Learning dari Hahn,Socratic Inquiry, Cooperative Learning dari Johnson dan Johnson, dan Element of Effective Instruction dari Hanter (De Porter, et al., 2001). Dengan demikian, dapat dicermati bahwa pembelajaran kuantum merupakan intisari dari berbagai teori pembelajaran yang memungkinkan optimalisasi proses dan hasil pembelajaran dengan cara mengupayakan daya tarik pembelajaran, memotivasi siswa belajar, dan menumbuhkan kepercayaan diri siswa melalui pengorganisasian yang dikelola

oleh guru. Proses belajar mengajar adalah fenomena yang kompleks. Setiap kata, pikiran, tindakan, asosiasi, dan sampai sejauh mana para praktisi pembelajaran mengubah lingkungan, presentasi, dan mengemas rancangan pembelajaran,sejauh itu pula proses belajar berlangsung. Quantum teaching adalah pengubahan pembelajaran yang meriah dengan segala nuansanya yang menyertakan segala kaitan,interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. Quantum teaching berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan belajar dan interaksi yang membangun landasan dan kerangka yang kuat untuk belajar.

Terdapat lima prinsip dasar dalam quantum teaching yang mempengaruhi semua aspeknya,yaitu: (1) segalanya berbicara,(2) segalanya bertujuan, (3) pengalaman sebelum pemberian nama, (4) akui setiap usaha, dan (5) jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan (De Porter, et. al., 2001).Prinsip segalanya berbicara, memberi petunjuk bahwa pembelajaran hendaknya memperhatikan segala aspek mulai dari lingkungan kelas, bahasa tubuh, hingga rancangan pembelajaran yang disiapkan, semuanya mengirim pesan tentang belajar. Paradigma pengemasan pembelajaran hendaknya selalu bertolak dari paradigma belajar.Prinsip segalanya bertujuan, memberi petunjuk bahwa semua aspek yang dimasukkan dalam kemasan pembelajaran hendaknya mengacu kepada sasaran pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran memperhatikan apa, kepada siapa, kapan, berapa lama konsep-konsep akan dikaji. Tanpa sasaran yang pasti, kemasan pembelajaran akan menjadi tidak menarik.Prinsip pengalaman sebelum pemberian nama, memberi petunjuk bahwa proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa mereka pelajari. Rasionalnya,

yaitu otak manusia berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Hal ini perlu memperoleh latihan-latihan intensif. Kekuatan otak yang terlatih akan dapat menggantikan kekuatan otot (Gordon Dryden dan Jeannette Vos, dalam Santyasa, 2001). Prinsip akui setiap usaha, memberi petunjuk bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang senantiasa mengandung resiko. Ketika proses belajar terjadi berarti siswa telah melangkah keluar dari rasa kenyamanannya yang alami. Hal ini dikarenakan terjadi interaksi yang kompleks melibatkan mental, intelektual, dan emosionalnya yang akhirnya bermuara pada kelelahan.

Oleh sebab itu, siswa hendaknya mendapat pengakuan atas upayanya menggunakan kecakapan dan percaya diri siswa tanpa seluruhnya memperhatikan produk positifnya. Jadi, yang paling diutamakan adalah pengakuan atas proses belajar mereka. Prinsip jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan, memberi petunjuk bahwa perlunya reinforcement dan feedback sebagai wujud pengakuan pendidik terhadap segala kekurangan dan kelebihan siswa. Delapan kunci keunggulan yang juga digunakan dalam pembelajaran kuantum (quantum teaching) ini, yaitu: integritas (kejujuran), kegagalan awal kesuksesan, berbicara dengan niat positif, hidup di saat ini, komitmen, tanggungjawab, sikap luwes atau fleksibel, dan keseimbangan antara pikiran, tubuh dan jiwa. Untuk dapat menanamkan 8 (delapan) kunci keunggulan ini kepada siswa, maka seorang guru haruslah memberikan teladan untuk perilaku yang ingin dilihat pada anak didiknya, menggunakan analogi atau perumpamaan, dan menerapkan dalam proses belajar mengajar.

Kata "Aktivitas" berasal dari Bahasa Inggris 'activity' yang artinya 'state of action, lireliness or ingorous

mation'. Apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia kata ini berarti kebenaran dari perlakuan, kegiatan yang aktif, kegiatan yang aktual atau giat dalam melakukan gerak-gerik, usul. Dalam bahasa Indonesia aktif berarti giat belajar, giat berusaha, dinamis, mampu berkreasi dan beraksi (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 32).

Aktivitas belajar mempunyai batasan-batasan seperti: 1) kebenaran perlakuan, 2) ada partisipasi, 3) kegiatan aktual atau keikutsertaan baik jasmani maupun rohani, 4) antusiasme, 5) interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lainnya, 6) penerapan secara aktual apa yang telah diperoleh.

Menulis adalah kegiatan merangkai kata menjadi kalimat agar dapat dimengerti dan dipahami oleh orang lain yang membacanya dengan tujuan apa yang ditulis dapat memberikan informasi sehingga pembaca seolah-olah berkomunikasi dan mendapatkan manfaat dari kalimat yang dituliskan. Menulis adalah sebuah proses saling memberi informasi dan saling berkomunikasi antar sesama manusia dalam bentuk tulisan. Dengan menulis proses komunikasi berjalan lebih lancar. Dalam KBBI (2003:1219) menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Ciri karangan deskripsi adalah bahwa tulisan deskripsi mengajak pembaca untuk menikmati, merasakan, memahami, dengan sebaik-baiknya objek, adegan, pribadi, dan suasana hati yang telah dialami oleh pengarang. Tarigan dalam Adhi Widya (2008:24). Masih dalam Adhi Widya (2008:24) Yus Rusyana memberikan ciri deskripsi dengan menggunakan "melukiskan", yang berarti karangan deskripsi harus dapat melukiskan atau menggambarkan objek.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IX. B SMP SMP YAKPI 1 DKI

JAYA Tahun Pelajaran 2018/2019 Melalui Penerapan Quantum Learning (2) Untuk mengetahui peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Pada Siswa Kelas IX.B SMP SMP YAKPI 1 DKI JAYA Tahun Pelajaran 2018/2019 Melalui Penerapan Quantum Learning.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau yang biasa disebut Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk mengadakan perbaikan dan meningkatkan proses pembelajaran. Menurut Stephen Kemmis (dalam Airlangga, Panji.2007:36), PT Kadalah, "Sebuah bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dan tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta memperbaiki kondisi praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan."

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX.B SMP YAKPI 1 DKI JAYA. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX.B SMP SMP YAKPI 1 DKI JAYA, yang berjumlah 42 orang siswa. Objek dalam penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IX. B SMP YAKPI 1 DKI JAYA. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu pembelajaran quantum learning. Variabel terikat yaitu aktivitas belajar dan kemampuan menulis hasil karangan deskripsi.

Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi (1) refleksi awal, peneliti mengkaji masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa kelas VII dalam pembelajaran IPA; (2) rencana tindakan; (3) Pelaksanaan tindakan; (4) Observasi, pada kegiatan ini peneliti berpedoman pada pedoman observasi yang telah

dilakukan; (5) Evaluasi untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran IPA dengan cara memberikan tes pembuatan karangan deskripsi; (6) Refleksi dilaksanakan setelah tindakan usai.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, dan lembar kemampuan siswa (tes). Data-data tersebut peneliti kumpulkan selama penelitian berlangsung. Dari data-data tersebutlah, nantinya peneliti akan mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan menggunakan model pembelajaran Quantum Learning.

Aktivitas belajar siswa diambil dengan menggunakan pedoman observasi. Data aktivitas belajar siswa dikumpulkan setiap pertemuan dalam proses pembelajaran. Pedoman observasi berisikan 9 indikator aktivitas belajar siswa. Nilai yang diperoleh siswa pada akhir siklus dirata-ratakan kemudian diubah dalam skala seratus, kemudian nilai aktivitas siswa dalam skala seratus tersebut dikategorikan dalam lima skala. Pedoman penggolongan aktivitas siswa dalam pembelajaran dinyatakan dengan tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Penggolongan Aktivitas Siswa

Kriteria	Kategori
91-100	Sangat Aktif
81-90	Aktif
71-80	Cukup
61-70	Kurang
<60	Sangat Kurang

(Nasir, 2003)

Skor rata-rata aktivitas siswa yang diperoleh dari perhitungan dibandingkan dengan skor penggolongan yang telah ditetapkan.

Skor rata-rata aktivitas siswa yang diperoleh dari perhitungan dibandingkan dengan skor penggolongan aktivitas. Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah jika sikap siswa minimal berada pada kategori aktif. Data karangan deskripsi diperoleh dari kemampuan siswa membuat karangan deskripsi yang diberikan ada akhir siklus.

Siswa dikatakan tuntas jika $X > 70$ dan satu kelas dikatakan tuntas jika $KK \geq 85\%$. Hal ini sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh SMP YAKPII DKI JAYA pada semester ini. Penelitian ini dikatakan berhasil jika rata-rata(X) pencapaian minimal 78 dan ketuntasan klasikalnya (KK) minimal 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan akan dijabarkan sebagai berikut:

Rata-rata aktivitas belajar siswa yang dicapai pada siklus I adalah 74 dengan standar deviasi 6,7 memiliki aktivitas belajar yang tergolong cukup. Hasil ini masih perlu ditingkatkan, penelitian ini dikatakan berhasil jika rata-rata

aktivitas belajar siswa berkategori aktif. Sebaran aktivitas belajar siswa kelas IX.B disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Sebaran Data Aktivitas Belajar Siklus I

Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase
91-100	Sangat Aktif	0	0%
81-90	Aktif	8	19%
71-80	Cukup	18	43%
61-70	Kurang	16	38%
<60	Sangat Kurang	0	0%

Pada siklus I, siswa kelas IX B secara klasikal hanya mencapai rata-rata menulis karangan deskripsi sebesar 70 dengan standar deviasi 11,2 berada pada kualifikasi cukup. Penelitian dikatakan berhasil jika rata-rata kemampuan menulis siswa mencapai rata-rata 78. Sebaran data kemampuan menulis

siswa pada siklus I disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel Sebaran data kemampuan menulis siklus I

Interval Tingkat Penguasaan	Kategori Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
86-100	A	Sangat Baik	1	2%
70-85	B	Baik	20	48%
50-69	C	Cukup	21	50%
<50	K	Kurang	0	0%

Rata-rata aktivitas belajar siswa yang dicapai pada siklus II adalah 86 dengan standar deviasi 3,2 tergolong aktif. Hasil ini sudah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu aktivitas belajar siswa berkualifikasi aktif. Sebaran aktivitas belajar siswa kelas IX B disajikan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel. Sebaran data aktivitas belajar siklus II

Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase
91-100	Sangat Aktif	4	10%
81-90	Aktif	38	90%
71-80	Cukup	0	0%
61-70	Kurang	0	0%
<60	Sangat Kurang	0	0%

Pada siklus II, siswa kelas IX B secara klasikal hanya mencapai rata-rata menulis karangan deskripsi sebesar 79 dengan standar deviasi 8,5 berada pada kualifikasi baik. Penelitian dikatakan berhasil jika rata-rata kemampuan menulis siswa mencapai rata-rata 78. Sebaran data kemampuan menulis siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel. Sebaran Data Kemampuan Menulis Siklus II

Interval Tingkat Penguasaan	Kategori Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
86-100	A	Sangat Baik	13	31%
70-85	B	Baik	25	60%

50-69	C	Cukup	4	10%
<50	K	Kurang	0	0%

Aktivitas belajar siswa siklus I ke siklus II meningkat dari kualifikasi cukup
Tabel 07

*Tabel Kualifikasi Data Aktivitas Belajar
Siklus I Dan II*

ke kualifikasi aktif. Perbandingan kualifikasi data aktivitas belajar disajikan pada Tabel 5 berikut.

Kriteria	Kategori	SIK		SIKL	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
91-100	Sangat Aktif	0	0%	4	10%
81-90	Aktif	8	19%	38	90%
71-80	Cukup	18	43%	0	0%

61-70	Kurang	13	38%	0	0%
<60	Sangat Kurang	0	0%	0	0%
Ra		70	Cukup	86	Aktif
Stand		11.2		3.2	

Pada siklus I rata-rata kemampuan menulis karangan deskripsi siswa adalah 70 dengan kualifikasi cukup. Siklus II rata-rata kemampuan menulis karangan deskripsi siswa adalah 79 dengan kualifikasi baik. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata kemampuan menulis karangan deskripsi siswa dari siklus I ke siklus II.

Pembahasan

Pada siklus I rata-rata aktivitas siswa sebesar 70 dengan kategori cukup dan rata-rata kemampuan menulis karangan deskripsi sebesar 70 dengan kategori cukup. Dalam hal ini hasil pada siklus I belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Ini disebabkan karena adanya kekurangan-kekurangan pada siklus I diantaranya :

1. Kebanyakan siswa masih belum mengerti perbedaan karangan deskripsi dengan karangan lainnya.
2. Masih belum bisa menggambarkan objek dengan jelas dan terkadang tidak sesuai dengan objek yang diamati
3. Hanya menggunakan satu pancaindera
4. Pemilihan diksi yang kurang
5. Masih terdapat banyak kesalahan dalam memakai ejaan dan tanda baca padahal sudah diingatkan.
6. Masih belum bisa mengembangkan karangan dengan baik.

Perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan kembali mengenai karangan deskripsi dan memberikan contoh lain yang dapat dimengerti siswa. Kemudian memberikan contoh mengenai karangan deskripsi yang bersifat fakta dan fiksi.
2. Memberikan contoh cara merinci objek yang akan dideskripsikan.
3. Mengajak siswa untuk memakai seluruh panca inderanya dalam menuangkan kata-kata dalam karangannya, dengan cara mengamati langsung objek yang akan dideskripsikan.
4. Menerangkan kembali secara singkat tentang cara menentukan atau mengelompokkan ide, menulis cepat, menunjukkan bukan memberitahu (mendeskripsikan karangan), dan memperbaiki penelitian.
5. Memotivasi siswa dengan membacakan karangan siswa yang sudah lumayan bagus agar dapat menarik siswa yang lain untuk meniru keberhasilan temannya.
6. Menegaskan kepada siswa untuk menerapkan ejaan dan tanda baca yang tepat dalam karangan yang mereka buat, karena pada dasarnya mereka mengerti tentang cara penelitian tetapi mereka malas menerapkannya.
7. Membuat pelajaran lebih menarik dan tidak monoton.
8. Lebih menguasai materi pembelajaran dan berusaha menguasai kelas.
9. Lebih baik lagi dalam mengalokasikan waktu.
10. Meyakinkan siswa dengan memberikan motivasi bahwa semuanya adalah peneliti dan semua pasti bisa asal berusaha.

Berdasarkan perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada pembelajaran siklus II terjadi peningkatan aktivitas dan kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi. Rata-rata aktivitas

siswa pada siklus II menjadi 86 dengan kategori aktif dan rata-rata kemampuan menulis karangan deskripsi sebesar 79 dengan kategori baik. Dengan demikian hasil pada siklus II sudah memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan dan penelitiandikatakan berhasil sehingga Quantum Learning dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat mengkonstruksikan pemahaman siswa ke arah yang lebih baik.

Pembelajaran Quantum Learning dapat memotivasi siswa untuk berbuat yang terbaik dan selalu berusaha untuk meningkatkan kemampuan individu yang akan berimbas pada peningkatan kualitas kelompok siswa tersebut karena adanya penghargaan terhadap prestasi belajar siswa. Pembelajaran Quantum Learning dapat mengurangi sifat egois dan individualisme yang terjadi pada siswa. Siswa dibentuk dalam suatu kelompok yang heterogen dan dituntut untuk menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama dalam kelompok tersebut, sehingga setiap anggota kelompok termotivasi untuk belajar sebaik-baiknya dalam pembelajaran. Siswa yang mempunyai motivasi yang kuat, maka akan menunjukkan minat, aktivitas, dan partisipasinya dalam pembelajaran dan akhirnya semua akan bermuara pada peningkatan prestasi belajar yang ingin dicapai.

Implementasi model pembelajaran Quantum Learning dalam proses pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih bermakna bagi siswa dan memiliki orientasi dalam mengingat pengetahuan jangka panjang. Siswa diposisikan dalam suatu kelompok Quantum Learning untuk bersama-sama saling memberikan masukan dan motivasi terhadap sebuah permasalahan guna menggali informasi yang relevan terhadap permasalahan yang dihadapi sehingga tujuan bersama dalam kelompok untuk memajukan hasil belajar tiap anggota kelompok dapat terwujud. Implementasi model pembelajaran

Quantum Learning juga mampu mendidik siswa untuk belajar berbicara di depan kelas dan belajar menghargai pendapat orang lain melalui diskusi kelas, sehingga keterampilan dan sikap siswa akan berkembang dan pada akhirnya akan memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas dan kemampuan menulis karangan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Anggraeni, Lufi Novita. 2008. Penggunaan Metode Sugestopedia sebagai upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi pada siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung Tahun Pelajaran 2007/2008. Skripsi pada Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBSUPI Bandung: tidak diterbitkan.
- De Porter, Bobbi. 2008. Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bandung: Kaifa.
- Iskandar. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Cipayung. Gaung Persada.
- Keraf, Gorys. 1981. Eksposisi dan Deskripsi. Flores: Arnodus Ende.
- Lorsbach, A., Tobin, K. 1997. Constructivism as a Referent for Science Teaching. Dapat diakses pada: [http://www.exploratorium.edu/ifi/resources/research/constructivism.html\(1\)](http://www.exploratorium.edu/ifi/resources/research/constructivism.html(1))
- Nasir, Moh. 2003. Metode Penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia

- Nurhayati, 1998. "Integrasi Proses Membaca dan Menulis dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis". *Jurnal Bahasa dan Sastra Lingua*, Volume 2 Nomor 1,13 (Balai Bahasa Palembang).
- R Adhi, Widya. 2008. Penerapan Teknik Show Not Tell untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa SMA Negeri 7 Bandung Kelas X Tahun Ajaran 2007/2008). Skripsi pada Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBSUPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Sadia, I W. 2003. Konstruktivisme dalam belajar mengajar. Diktat perkuliahan. Jurusan Pendidikan Fisika, FPMIPA, IKIP Negeri Singaraja
- Santyasa, I W. 2001. Pengaruh Model dan setting Pembelajaran terhadap Remediasi Miskonsepsi, Pemahaman Konsep, dan hasil belajar fisika pada Siswa SMU. Disertasi (tidak diterbitkan). Program Pasca Sarjana, Undiksha.
- Suastra, I W. 2002. Strategi Belajar Mengajar Sains. Buku Ajar. Jurusan Pendidikan Fisika Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.
- Suparno, P. 1997. Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Tarigan, Henry Guntur. 1982. Menulis sebagai suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Wibowo, Wahyu. 2007. Menjadi Penulis dan Penyunting Sukses : Langkah Jitu Merangkai Kata Agar Komunikatif, Hidup, dan Memikat. Jakarta:
- Bumi Aksara. Widjono. 2007. Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi. Jakarta: Grasindo.
- Widjono, HS. 2007. Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi. Yogyakarta: Grasindo.

Murtini, Mudyanova, *“Penerapan Quantum Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Menulis Hasil Karangan Deskripsi Pada Siswa Kelas IX”*

The Contextual Teaching and Learning Approach as an Effort To Improve The Students' Listening Skills

Aleksandria Bangun
aleksandriabangun@jagakarsa.ac.id

Abstract

The main aim of this research is to investigate how students perceive the use of contextual teaching and learning, specifically in relation to improving their listening skills. The study seeks to provide valuable insights into the students' attitudes towards this approach, particularly in the context of learning English. Additionally, it aims to identify the various sources students utilize to acquire knowledge and enhance their listening abilities. Furthermore, the research endeavors to examine the strategies employed by teachers to foster improvements in students' listening skills within the classroom. Qualitative methods were chosen as the research approach, allowing for a thorough and comprehensive exploration of the social realities and experiences present in the field. The study involved students enrolled at Universitas Tama Jagakarsa as participants. Based on the research title, it can be inferred that song lyrics played a significant role in the development of students' listening skills. The students found the activity of listening to songs enjoyable and engaging, without experiencing fatigue. They actively engaged with instructional materials and participated in various teaching and learning activities aimed at enhancing their listening skills. As a result of this approach, the students displayed noticeable improvement, evident in their enhanced ability to comprehend song lyrics.

Keywords: *contextual teaching and learning, listening, TEFL, University Student, qualitative.*

INTRODUCTION

Language acquisition has always been a subject of interest for individuals who recognize its significance. Language serves as a tool to express and comprehend ideas, thoughts, emotions, both in spoken and written form. In the context of human resource development, language plays a unique role in fostering creativity and facilitating learning (Hyland, 2019). English, being an international language, is widely used in various aspects of life, including science, knowledge dissemination, education, technology, and communication.

The importance of learning English in schools lies in two main functions. Firstly, it provides students with a means to expand their knowledge in the fields of science, technology, and culture (Guan, Song, & Li, 2018). Secondly, it equips students with the skills necessary to

support the development of tourism. English has truly become a global language, as David Crystal describes it, having attained a special status that is recognized worldwide. Almost every country utilizes English as a second or foreign language, making it an international language that permeates multiple domains. As Farzad Sharifian emphasizes, English has reached various parts of the world, serving diverse purposes such as education, scientific advancements, technology, cultural exchange, and even as a prerequisite for employment. Therefore, mastering English is deemed crucial, particularly for accessing and disseminating knowledge and information effectively.

Within an educational context, English is learned to comprehend literature, facilitate communication, and derive personal enjoyment, among other

reasons. Naturally, achieving proficiency in English is essential. English language teaching aims to enhance students' competence in international communication and equip them with global knowledge and information (Brutt-Griffler, 2017). The impact of English in the Indonesian education system is significant. English is taught as a foreign language in nearly all levels of schooling in Indonesia, ranging from local subjects for elementary school students to compulsory courses for junior and senior high school students. This highlights the importance of learning English in the country. In today's interconnected world, English has become indispensable due to the vast amount of information, scientific literature, and references available in the language (Rao, 2019). As an international language, proficiency in English is not only necessary for higher education but also for preparing students to thrive in the era of globalization. Mastery of English is expected to contribute to students' intellectual growth, abilities, and overall personality development.

English encompasses four fundamental skills: listening, reading, writing, and speaking. Each skill holds significant importance, with listening being the foundational skill that must be mastered (Vasylenko, 2017). Listening is a crucial aspect of language learning, as it involves comprehending auditory input through attentive and focused listening. Listening is an interactive process between the speaker and the listener, and it is a skill that is challenging to master. It requires a high level of attention and concentration to understand spoken language. Listening, particularly in a second language, poses difficulties stemming from various factors, such as differences in sounds between the learners' native language and the language they are listening to, limited vocabulary, grammatical awareness, and pragmatic differences between the two languages.

Contextual Teaching and Learning (CTL) is an instructional approach

grounded in brain research. This approach acknowledges that meaningful learning occurs when new information and tasks can be connected to existing knowledge and experiences (Doyle, 2018). Therefore, students learn best when they can relate academic content to their daily lives. Contextual learning seeks to link subject matter content to real-world situations and motivates students to establish connections between knowledge and its practical applications. It engages students in meaningful activities that bridge academic studies with real-life situations. Furthermore, it encourages students to develop their skills and provides ample opportunities for practice.

Considering the benefits of the CTL approach, the researcher opted to apply it in teaching listening skills at Universitas Tama Jagakarsa. The application of the CTL method was limited to a specific seventh-grade class, aiming to foster cooperation, teamwork, and the consolidation and development of students' listening skills (Akdogan, 2017). By connecting the knowledge to their own experiences and sharing knowledge with one another, students were motivated to.

METHOD

This research employed a classroom action research approach, which involves conducting research within a classroom setting to enhance the quality of teaching and learning practices (Cohen, Manion & Morrison, 2017). The main objective of this research was to address the issues related to teaching and learning listening skills. To carry out this research, the researcher sought assistance from an English teacher at Universitas Tama Jagakarsa. Collaborating with an experienced teacher is recommended for novice researchers conducting action research as it allows for guidance and valuable suggestions throughout the planning, action, observation, and reflection stages of the research process. The participants in this research were

students from Universitas Tama Jagakarsa, predominantly coming from rural areas. These students, who did not have access to language laboratories or extensive listening training in their previous junior high schools, faced challenges in adapting to new study habits quickly.

Therefore, finding an appropriate method, such as using songs, was crucial to making the learning process enjoyable for them. The research instrument utilized in this study was a test comprising song sheets (lyrics) that were administered during the pre-test, action phase, and post-test (Masnijar, 2017). The pre-test and post-test consisted of 30 items, including 15 items for filling in missing words and 15 items for selecting the correct words in bold. The tests for the two action phases had slight variations, with 11 items for filling in the blanks in action 1 and 10 items for choosing the correct words in bold in action 2. Data collection involved both tests and observations. The observation component aimed to gather qualitative data on students' attitudes and behaviors throughout the research process. Meanwhile, quantitative data were obtained from the students' scores in the pre-test, two action phases, and post-test. The pre-test data provided insight into the students' initial listening skills prior to receiving any treatment. The data collected during the action phases were used to assess the students' progress throughout the treatment, and the post-test data were used to evaluate their listening abilities following the treatment.

FINDINGS AND DISCUSSION

Prior to undertaking this research, the researcher observed that the students at Universitas Tama Jagakarsa lacked confidence in their listening skills when faced with listening materials. This lack of confidence not only led to low motivation but also hindered their learning progress. To address this issue, the researcher sought to enhance the students' motivation by

incorporating songs into the learning process, with the aim of improving their listening abilities.

The research comprised two cycles of treatment, preceded by a pre-test to assess the students' initial listening skills. Each cycle involved four stages: planning, action, observation, and reflection. Subsequently, a post-test was administered to gauge the students' listening skills after the treatment. The results of the research indicated significant improvement in the students' listening skills. The pre-test yielded an average score of 44.55, while the post-test showed a substantial increase to 75.83. This disparity between the pre-test and post-test scores clearly demonstrates the effectiveness of the treatment. Additionally, the treatment in the two cycles significantly enhanced the students' motivation, as they actively engaged in the learning process facilitated by songs. Further details regarding the treatment process will be elaborated below.

Pre-test

Prior to implementing the treatment, a pre-test was administered to assess the students' listening skills. The test consisted of 30 items requiring the students to fill in missing words and 15 items involving the selection of the correct words indicated in bold. During the test, a segment of a song was played, and the students were required to answer questions while listening to the song. It is important to note that the pre-test and post-test utilized the same format. The results of the pre-test are presented in the table below.

Student	Item	Correct	Score	Note
X1	30	12	40	Low
X2	30	14	46	Low
X3	30	14	46	Low
X4	30	13	43	Low
X5	30	14	46	Low
X6	30	10	33	Failure
X7	30	14	46	Low
X8	30	12	40	Low
X9	30	20	66	Moderate
X10	30	13	43	Low
X11	30	17	56	Low

X12	30	10	33	Failure
X13	30	11	36	Failure
X14	30	17	56	Low
X15	30	10	33	Failure
X16	30	11	36	Failure
X17	30	17	56	Low
X18	30	12	40	Low
X19	30	12	40	Low
X20	30	14	46	Low
X21	30	14	46	Low
X22	30	13	43	Low
X23	30	14	46	Low
X24	30	10	33	Failure
X25	30	14	46	Low
X26	30	12	40	Low
X27	30	20	66	Moderate
X28	30	13	43	Low
X29	30	17	56	Low
X30	30	10	33	Failure
X31	30	11	36	Failure
X32	30	17	56	Low
X33	30	11	36	Failure
X34	30	12	40	Low
X35	30	17	56	Low
X36	30	12	40	Low
X37	30	12	40	Low

Total: 1.637

Mean score 40-59 low

The data presented in the aforementioned table reveals that the average score obtained by the students was 40.56, indicating a low level of listening skill. The majority of students scored below 60, with only two students achieving a moderate score, nine students experiencing failure, and the remaining students obtaining low scores. During the pre-test, the researcher also observed the students' attitudes towards answering the questions. While they enjoyed the test, they struggled with identifying the missing words in the questions. Based on both the observation and the students' scores in the pre-test, it can be inferred that listening through songs has the potential to enhance students' motivation. The initial attempt proved to be somewhat successful; however, further interventions involving appropriate song activities are still required to achieve higher scores.

Cycle 1 Planning

The researcher utilized the data from the pre-test to develop a plan for cycle 1. Collaboration with an English teacher from Universitas Tama Jagakarsa was sought to determine the course of action for action 1. After identifying the issues from the pre-test, the song "You're Beautiful" by James Blunt was selected as the material for action 1. This choice was based on specific criteria, including the song's popularity among students and its clear and comprehensible lyrics. A lesson plan was then formulated, focusing on topics such as simple past tense, synonyms, antonyms, and diphthongs. The detailed procedure for the action will be discussed later.

Action

The action was divided into 3 steps; pre-listening, while-listening, and post-listening.

Pre-listening

To engage the students, the researcher initiated a warm-up discussion, asking them about their familiarity with English songs and their favorite artists. They were also prompted to compare English songs with Indonesian ones. The researcher provided an explanation of the listening activity procedure and distributed paper materials to the students. The students were given a few minutes to read the material and make guesses about the answers.

While-listening

Following the listening activity, the class collectively reviewed the answers. The researcher replayed the parts of the song that posed difficulty in understanding the lyrics. Grammar points related to the use of simple past tense were addressed, and a discussion on synonyms, antonyms, and diphthongs was led by the researcher. The moral values or themes conveyed by the song were summarized, and the song was played again for the students to sing along.

Post-listening.

The students listened to the song and answered the provided questions. Afterward, a decision was made as to whether the song needed to be played again. If necessary, it was played once more.

Observation

Throughout the action, the researcher observed the students' engagement during the listening session. It was noted that some students enjoyed the material and actively participated by asking and answering questions. However, a few others faced challenges in following the activity and engaged in conversations with their neighbors.

Reflection

In order to assess the extent of the students' achievement in cycle 1, an evaluation was conducted by administering a test. The test comprised 11 items derived from the material used in action 1, specifically from the song. The results of the test are presented in the table below.

Student	Item	Correct	Score	Note
X1	11	5	45	Low
X2	11	5	45	Low
X3	11	6	54	Low
X4	11	6	54	Low
X5	11	6	54	Low
X6	11	3	27	Failure
X7	11	7	63	Moderate
X8	11	5	45	Low
X9	11	8	72	Good
X10	11	6	54	low
X11	11	6	54	Low
X12	11	0	0	Failure
X13	11	4	36	Failure
X14	11	7	63	Moderate
X15	11	5	45	Low
X16	11	5	45	Low
X17	11	8	72	Good
X18	11	5	45	Low
X19	11	5	45	Low
X20	11	6	54	Low
X21	11	5	45	Low
X22	11	6	54	Low
X23	11	6	54	Low
X24	11	3	27	Failure
X25	11	7	63	Moderate
X26	11	8	72	Good

X27	11	5	45	Low
X28	11	6	54	Low
X29	11	5	45	Low
X30	11	0	0	Failure
X31	11	4	36	Low
X32	11	7	63	Moderate
X33	11	5	54	Low
X34	11	8	72	Good
X35	11	5	45	Low
X36	11	5	45	Low
X37	11	6	54	Low

Total : 1.800

Mean score : $0 - 59 = \text{low}$

It is evident that the mean score of the students has improved compared to the pre-test. The number of failing students decreased from nine to five. However, further cycles are still necessary to achieve even better results.

Cycles 2

Planning

Similar to the planning process in cycle 1, the data for cycle 2 was obtained through reflecting on the previous actions. The researcher identified the weaknesses of action 1, such as students lacking focus and struggling with identifying missing words. To address these issues, the researcher selected the song "Human" by Christina Perri, using material from the same source as in action 1.

Action

The teaching process in cycle 2 consisted of three stages: pre-listening, while-listening, and post-listening. During the pre-listening stage, the researcher conducted a warm-up activity to motivate the students and explained the listening procedure. The while-listening stage involved students listening to the song and answering questions, with the researcher leading a discussion on homophones. In the post-listening stage, the material was summarized, and the song was played once more while all students sang along.

Observation

Based on the second action, it was observed that all students were enthusiastic about learning listening skills. They actively participated and showed great engagement. Whenever they encountered difficulties, they refrained from talking to their peers and instead focused on the lesson, displaying attentiveness and enjoyment of the material.

Reflection

The observation data indicated that students exhibited higher motivation compared to before. This suggests an increased interest and enthusiasm towards the material. However, in order to assess the students' improvement in listening skills more comprehensively, qualitative data is still required. Therefore, an additional evaluation was conducted, consisting of a 10-item test derived from the lyrics of the songs used in action 2. The test results are presented in the table below.

Student	Item	Correct	Score	Note
X1	10	5	50	Low
X2	10	5	50	Low
X3	10	5	50	Low
X4	10	6	60	Moderate
X5	10	5	50	Low
X6	10	5	50	Low
X7	10	6	60	Moderate
X8	10	8	80	Good
X9	10	8	80	Good
X10	10	6	60	Moderate
X11	10	9	90	Very good
X12	10	5	50	Low
X13	10	5	50	Low
X14	10	6	60	Moderate
X15	10	6	60	Moderate
X16	10	6	60	Moderate
X17	10	7	70	Moderate
X18	10	5	50	Low
X19	10	5	50	Low
X20	10	5	50	Low
X21	10	5	50	Low
X22	10	6	60	Moderate
X23	10	5	50	Low
X24	10	5	50	Low
X25	10	6	60	Moderate
X26	10	8	80	Good
X27	10	8	80	Good
X28	10	6	60	Moderate
X29	10	9	90	Very good
X30	10	6	60	Moderate

X31	10	6	60	Moderate
X32	10	6	60	Moderate
X33	10	5	50	Low
X34	10	6	60	Moderate
X35	10	7	70	Moderate
X36	10	6	60	Moderate
X37	10	5	50	Low

Total: 7.180

Mean score is 60 moderate

It was a good result; there was no a failure in this cycle. There was also students got very good and there was students got good score. The next cycle wouldn't be done because the moderate score was enough to do a post-test.

Post-test

A pre-test was given to know students' achievement during the treatment. It consisted of 30 items. 15 items of filling missing lyric songs and 15 items choosing the correct words in the bold. The test was given the same with the pre-test. The result of post-test can be seen in the table below:

Student	Item	Correct	Score	Note
X1	30	20	66	Moderate
X2	30	23	76	Good
X3	30	23	76	Good
X4	30	22	73	Moderate
X5	30	21	70	Moderate
X6	30	21	70	Moderate
X7	30	23	76	Good
X8	30	24	80	Good
X9	30	27	90	Very good
X10	30	21	70	Moderate
X11	30	27	90	Very good
X12	30	19	63	Moderate
X13	30	21	70	Moderate
X14	30	23	76	Good
X15	30	25	83	Good
X16	30	20	66	Moderate
X17	30	23	76	Good
X18	30	23	76	Good
X19	30	23	76	Good
X20	30	22	66	Moderate
X21	30	21	63	Moderate
X22	30	21	63	Moderate
X23	30	23	76	Good
X24	30	24	80	Good
X25	30	27	90	Very good
X26	30	21	63	Moderate
X27	30	27	90	Very good

X28	30	19	63	Moderate
X29	30	21	70	Moderate
X30	30	25	83	Good
X31	30	23	76	Good
X32	30	22	66	Moderate
X33	30	21	70	Moderate
X34	30	24	80	Good
X35	30	23	76	Good
X36	30	20	66	Moderate
X37	30	27	90	Very good

Total : 2.754

$2.754 : 37 = 75$

From the table above, the students were got mean score good. So, there was a significant different between the score of the students' listening skill in pre-test and post-test.

Discussion

As mentioned in Chapter III, the research methodology involved conducting the study within the classroom setting, focusing on the teaching and learning process. This process consisted of three steps, starting with a pre-listening assessment to gauge students' listening abilities before introducing the song-based instruction. Subsequently, the researcher provided treatment to the students by teaching them through song lyrics. This approach was implemented twice, utilizing different songs. Multimedia tools, such as sound, were incorporated to enhance student engagement and expedite the achievement of learning objectives. Additionally, the instructional design allowed students the freedom to select their desired script for self-expression and evaluation purposes.

The treatment process comprised three steps. Firstly, the pre-listening stage involved activities guided by the researcher to activate students' auditory perception before focusing on listening. Secondly, the while-listening activity constituted the main component, where students were provided with multiple scripts from which they freely chose. These scripts were collectively discussed, and the recognition of challenging words was guided based on

the selected script. Lastly, the post-listening activity involved testing the comprehension of the chosen script, reinforcing the students' listening skills.

The final step of the data collection method involved administering a post-test to measure students' listening skills prior to the treatment. This assessment aimed to determine whether any improvements in their listening abilities occurred as a result of the treatment. Upon administering the post-test, the researcher obtained data in the form of pre-test scores. These data were subsequently analyzed using a paired sample test, revealing that the students' listening skills had significantly improved after receiving the treatment. This indicates a notable difference between students' listening skills before and after being taught through songs. The findings from the data analysis strongly support the advantages associated with employing songs as a teaching technique.

The aforementioned advantages demonstrate the positive impact of using songs on students' listening skills. This affirmation is supported by the data analysis results, which indicate a significant difference in students' listening abilities before and after being taught through songs. The use of songs not only benefits students but also facilitates the teacher's understanding of their weaknesses, enabling the provision of effective feedback for listening improvement. Consequently, it can be concluded that incorporating songs into listening instruction is an effective approach for enhancing the listening skills of students at Universitas Tama Jagakarsa.

CONCLUSION

Based on the analysis of the collected data, several conclusions can be drawn. Firstly, prior to being taught using songs, the students' listening skills were found to be poor, as indicated by the low mean score obtained by 37 students. Secondly, after being exposed to the teaching

method utilizing songs, there was an observable improvement in the students' listening skills, as reflected by a moderate mean score. This improvement can be observed by comparing the scores obtained before and after the treatment. Lastly, the students' listening skills showed significant enhancement after being taught using songs, as evidenced by a good mean score. This suggests that the utilization of songs as a teaching tool has a positive and noteworthy impact on developing listening skills. Therefore, it is strongly recommended to incorporate song-based activities in the teaching of listening skills.

REFERENCES

- Akdogan, E. (2017). Developing Vocabulary in Game Activities and Game Materials. Online Submission, 7(1), 31-66.
- Brutt-Griffler, J. (2017). English in the multilingual classroom: implications for research, policy and practice. PSU Research Review, 1(3), 216-228.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2017). Action research. In Research methods in education (pp. 440-456). Routledge.
- Doyle, T. (2018). Helping students learn in a learner-centered environment: A guide to facilitating learning in higher education. Stylus Publishing, LLC.
- Guan, N., Song, J., & Li, D. (2018). On the advantages of computer multimedia-aided English teaching. Procedia computer science, 131, 727-732.
- Hyland, K. (2019). Second language writing. Cambridge university press.
- Masnijar, T. (2017). The Use of English Kids' Song o Improve Students' Listening Comprehension (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Rao, P. S. (2019). The role of English as a global language. Research Journal of English, 4(1), 65-79.
- Vasylenko, O. (2017). The parents' role in helping children to develop reading skills. Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce, 12(4 (46)), 71-80.

Kajian Struktural dan Semiotik Puisi “Padamu Jua” dan “Turun Kembali” Karya Amir Hamzah

Nur Adi Setyo
Nur Adi Setyo@jagakarsa.ac.id

Winaria Lubis
winarialubis@jagakarsa.ac.id

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan struktur puisi “padamu jua” dan “Turun Kembali” karya Amir Hamzah dengan menggunakan metode analisis struktural serta kajian semiotik. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran untuk mengkaji salah satu unsur penyusun puisi, dalam hal ini penggunaan diksi, bahasa kiasan, perumpamaan, simbol dan maknanya serta sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang menggunakan pendekatan lain. Lanjutnya sebagai masukan bagi guru bahasa dan sastra Indonesia dalam pembelajaran sastra khususnya pengungkapan simbol dan makna yang terkandung dalam sebuah karya sastra berdasarkan pendekatan semiotik.

Kata Kunci: *Struktur Puisi, Semiotik, Amir Hamzah, Analisis Struktur*

PENDAHULUAN

Puisi merupakan salah satu bentuk karya sastra yang paling menarik tetapi pelik. Puisi adalah seni tertulis dimana bahasa digunakan untuk kualitas estetikanya untuk tambahan, atau selain arti semantiknya. Puisi mengandung karya estetis yang bermakna, mengekspresikan pikiran yang membangkitkan perasaan, merangsang panca indra dalam susunan yang berirama. Puisi merupakan pengalaman dan intrepetasi pengalaman manusia yang diubah dalam wujud yang paling berkesan.

Seiring berjalannya waktu, dan pengetahuan masyarakat yang selalu meningkat, maka corak sifat dan bentuk puisi pun selalu berubah mengikuti perkembangan selera, konsep estetika yang berubah dan kemajuan intelektual yang selalu meningkat. Karena itu pada waktu sekarang wujud puisi semakin kompleks dan semakin terasa sukar sehingga lebih menyukarkan pemahamannya. Begitu pula wujud dan corak puisi Indonesia modern. Lebih-lebih hal ini disebabkan oleh hakikat

puisi yang merupakan inti pernyataan yang padat.

Puisi memiliki kenikmatan seni yang tinggi, juga memperkaya kehidupan batin, menghaluskan budi, bahkan juga sering membangkitkan semangat hidup yang menyala, mempertinggi rasa keutuhan dan keimanan.

Puisi mempunyai sifat, sruktur, dan konvensi-konvensi sendiri yang khusus. Oleh karena itu, untuk memahaminya perlu dimengerti dan dipelajari konvensi-konvensi dan struktur puisi tersebut. Pada puisi harus terdapat unsur-unsur rima, ritma, metrum, diksi, dan citraan.

Puisi “Padamu Jua” karya Amir Hamzah merupakan bentuk puisi yang menggambarkan kisah cinta seorang pemuda yang telah memiliki kekasih baru akan tetapi cintanya tetap kepada kekasihnya yang lama. Pada puisi “Padamu Jua” terdapat hubungan antara aku dan engkau yang digambarkan sebagai hubungan antara sepasang kekasih, dimana sepasang kekasih tersebut sudah berpisah akan tetapi kembali juga.

Pada puisi “Turun Kembali” yang juga merupakan karya Amir Hamzah merupakan puisi yang menggambarkan bahwa manusia dengan Tuhan sangat berbeda. Manusia merupakan hamba, sedangkan Tuhan merupakan maharaja. Manusia hidup di bawah lindungan Tuhan, dan manusia dapat hidup senang karena berkat Tuhan.

Pada karya ilmiah ini, peneliti ingin mengkaji unsur semiotik dan unsur struktural puisi “Padamu Jua” dan puisi “Turun Kembali” karya Amir Hamzah. Kedua puisi tersebut memiliki unsur yang dapat membangun sikap pembaca untuk mengubah perilaku hidup dan mengapresiasi isi yang terkandung didalamnya. Selain itu juga dapat memberikan sebuah pengetahuan yang positif serta dapat memberikan sebuah pelajaran yang berharga terhadap siswa untuk menuangkan segala hal yang sesuai dengan nilai-nilai kehidupan.

TINJAUAN PUSTAKA

Puisi merupakan salah satu karya sastra tentang kehidupan manusia yang didasarkan pada masalah, baik yang terjadi secara nyata maupun khayalan para sastrawan sehingga mampu memberi inspirasi bagi pembaca.

Unsur-Unsur Puisi

Karya sastra seperti puisi memiliki unsur bunyi estetik yang merupakan unsur keindahan terhadap pendengar. Bunyi ini erat hubungannya dengan jenis-jenis musik, misalnya lagu, melodi, irama dan lain sebagainya. Bunyi dalam puisi juga mempunyai tugas yang sangat penting yaitu memperdalam ucapan, menimbulkan rasa, dan menimbulkan suasana yang khusus dan jelas untuk dihayati. Dalam kesusastraan bunyi merupakan unsur keputisan yang utama dalam sastra romantik yang timbul abad ke -18 di Eropa Barat. Pada saat itu juga, para penyair romantik dan simbolis menciptakan puisi mendekati musik yang berirama kuat. Bahkan mereka ingin mengubah kata menjadi gaya suara. Akan

tetapi seperti dikatakan Slametmuljana (1956:61) bagaimana pun pentingnya sebuah bunyi/musik dalam puisi, puisi tetap berbeda dengan musik. Bunyi kata tidak dapat mengespresikan perasaan sedih, girang, murung seperti bunyi musik tersebut. Selain simbol arti bunyi puisi juga digunakan sebagai peniru bunyi, lambang suara, dan kiasan suara.

Hal yang masih berhubungan erat dengan bunyi adalah irama. Irama berasal dari bahasa Yunani yaitu *reo* yang artinya gerakan yang teratur dan terus menerus tidak putus. Dalam sebuah karya sastra unsur irama yang terdapat dalam puisi terbagi atas dua bagian yaitu *metrum* dan *ritme*. Metrum adalah irama yang pergantiannya sudah tetap menurut pola tertentu, sedangkan ritme adalah irama yang disebabkan pertentangan atau pergantian bunyi tinggi rendah secara teratur, tetapi tidak dengan jumlah kata yang tetap bagi penyair.

Dalam sebuah karya sastra, kata merupakan satuan arti kata yang menentukan struktural bahasa yang terdiri dari perbendaharaan kata (kosa kata), pemilihan kata (diksi), bahasa kiasan, dan hal-hal yang berhubungan dengan struktur kata-kata atau kalimat puisi.

Kajian Struktural dan Kajian Semiotik

Dalam pengertian struktur, puisi atau sajak itu terdiri dari unsur-unsur yang tertata (tersruktur). Tiap-tiap unsur itu hanya mempunyai makna dalam kaitannya dengan unsur-unsur lain dalam struktur itu dan keseluruhannya.

Dengan pengertian itu, maka kajian struktural adalah kajian puisi dalam unsur-unsur dan fungsinya (dalam struktur sajak), dan penguraian bahwa tiap-tiap unsur itu mempunyai makna hanya dalam kaitannya dengan unsur lainnya, bahkan juga berdasarkan tempat atau letaknya dalam struktur. Jadi, unsur itu harus dipahami sebagai bagian dari keseluruhan puisi tersebut.

Unsur-unsur karya sastra puisi bukanlah satu kumpulan atau koleksi fragmen yang tidak saling berhubungan.

Teori strukturalisme yang telah dikemukakan itu adalah teori struktural murni. Dalam analisis struktural murni karya sastra itu harus dianalisis struktur intrinsiknya saja. Oleh karena itu, tidak boleh dikaitkan unsur-unsur itu diluar dengan hal-hal diluar strukturnya.

Semiotik berasal dari bahasa Yunani *semeion* yang berarti tanda. Panuti dan Zoes berpendapat bahwa kehidupan dipenuhi dengan tanda-tanda seperti komunikasi, struktur bangunan, film, dan sebagainya. Ahli filsafat Amerika Charles Sanders Peirce, menegaskan bahwa kita berpikir dengan adanya tanda.

Semiotik sastra adalah ilmu yang mengkaji tentang “tanda”, dan menganggap karya sastra adalah sebagai suatu sistem yang padu (didalam) dan memiliki konvensi-konvensi sebagai sistem. Pengarang melakukan komunikasi dengan dirinya, karya sastra dan pembaca. Karya sastra secara jelas memiliki tanda yang disampaikan membaca untuk dapat dipahami karya sastra tersebut. Jadi, analisis semiotik atau disebut semiotik dapat dikatakan sebagai metode pengkajian analisis tanda yang terdapat dalam karya sastra.

Pendekatan struktural dan semiotik dalam analisis karya sastra

Pendekatan semiotik adalah penelaah karya sastra dengan mempelajari setiap unsur yang ada didalamnya suatu sistem yang terkait dengan sistem tertentu. Konvensi-konvensi dan pandangan masyarakat tentang tanda yang terdapat dalam karya sastra tersebut. Pendekatan semiotik merupakan salah satu kritikan yang populer dalam bidang bahasa dan kesusasteraan. Pendekatan ini menggunakan prinsip-prinsip teori semiotik sebagaimana yang dikemukakan oleh beberapa orang tokoh seperti Ferdinand de Saussure, Sander

Pierce, Micheal Riffaterre, Umberto Eco, Jurij Lotman. Pendekatan ini menitikberatkan soal kebahasaan dengan penumpuan kepada mencari dan memahami makna menelusuri sistem lambang (sign) dan perlambangandalam teks.

Asas dalam kritikan ini adalah kepercayaan bahwa makna bahasa ditandai dengan sistem lambang dan perlambangan. Lambang dan perlambangan sendiri mempunyai hubungan dalam psikologi manusia di masyarakat. Makna dalam teks dapat dipahami dengan menafsirkan lambang dan perlambangan yang ada dalam teks dan dihubungkan pula dengan penerimaan umum dalam sebuah masyarakat.

Karya sastra merupakan sebuah sistem yang mempunyai konvensi-konvensi sendiri, khususnya dalam puisi yang mempunyai satuan-satuan tanda (yang minimal) seperti kosa kata, bahasa kiasan. Tanda - tanda itu mempunyai makna berdasarkan konvensi-konvensi (dalam) sastra. Diantara konvensi-konvensi bahasa yang meliputi : bahasa kiasan, saran retorika, dan gaya bahasa pada umumnya. Selain itu ada konvensi ambiguitas, kontradiksi dan nonsense.

Adapula konvensi visual diantaranya baris sajak, enjambement, sajak (rima), tipografi dan homolog. Konvensi kepuhitan sajak tersebut dalam linguistik tidak mempunyai arti, tetapi dalam sastra mempunyai dan menciptakan arti/makna. Kata atau diksi menyodorkan kekayaan nuansa makna, rangkaian sintaksis berhubungan dengan maksud yang hendak disampaikan, logika yang digunakan berkaitan dengan pemikiran dan ekspresi yang ditawarkan, makna semantik berkaitan dengan kedalaman makna setiap kata dan acuan-acuan yang disarankannya. Makna eksplisit berkaitan dengan interpretasi dan makna yang menyertai dibelakang puisi yang bersangkutan.

Berdasarkan hubungan antara penanda dan petanda, tanda terdiri atas tiga jenis. Jenis-jenis tanda tersebut adalah ikon, indeks dan simbol. Ikon adalah tanda yang memperlihatkan adanya hubungan yang bersifat alami antara penanda dengan petandanya. Hubungan itu adalah hubungan persamaan. Indeks adalah tanda yang menunjukkan hubungan kasual (sebab akibat) antara penanda dengan petandanya. Simbol adalah tanda yang tidak memiliki hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya, melainkan hubungan yang ada bersifat arbiter. Ketiga tanda tersebut merupakan peralatan semiotik yang fundamental.

METODE PENELITIAN

Puisi yang baik lazimnya menawarkan serangkaian makna kepada pembacanya. Untuk menangkap rangkaian makna itu, tentu saja perlu penghayatan lalu mencoba memberi penafsiran terhadapnya. Langkah dasar yang dapat dilakukan untuk pemahaman itu adalah mencari tahu makna teks. Sebuah teks memiliki makna eksplisit yaitu makna yang dapat kita ketahui dari perwujudan teks itu sendiri secara langsung berupa pilihan kata, rangkaian sintaksis, dan makna semantisnya. Preminger mengemukakan bahwa penerangan semiotik itu memandang objek-objek atau laku-laku sebagai parole (laku tuturan) dari suatu langue (bahasa : sistem linguistik) yang mendasari tatabahasa yang harus dianalisis.

Langkah-langkah dalam menganalisis karya sastra adalah sebagai berikut:

1. Menyendirikan satuan - satuan minimal yang digunakan sistem tersebut.
2. Menentukan kontras - kontras diantara satuan - satuan yang menghasilkan arti (hubungan - hubungan pragmatik).
3. Aturan kombinasi yang memungkinkan satuan - satuan

itu untuk dikelompokkan bersama - sama sebagai pembentuk - pembentuk struktur makna yang lebih luas.

Preminger mengatakan bahwa studi semiotik sastra adalah usaha untuk menganalisis sebuah sistem tanda-tanda. Oleh karena itu, peneliti harus bisa menentukan konvensi-konvensi tambahan apa yang memungkinkan karya sastra bisa mempunyai makna yang lebih luas.

Berdasarkan hal tersebut, Penulis akan membahas puisi “Padamu Jua” dan “Turun Kembali” karya Amir Hamzah dan mengkolerasikanya dengan kajian struktural dan kajian semiotik serta mengimplikasikan terhadap pembelajaran sastra.

PEMBAHASAN

Kajian Struktural dan Semiotik Puisi “Padamu Jua”

Puisi “Padamu Jua” terdiri dari 28 baris yang terbagi dalam 7 bait, dalam satu bait terdiri dari 4 baris. Ditinjau dari judulnya puisi “Padamu Jua” menggambarkan si aku yang telah mengenal seseorang dan pernah meninggalkannya, tetapi pada akhirnya kembali lagi kepadanya.

Dalam sajak Amir Hamzah bait terakhir terdapat kalimat ‘hanya satu’, kata engkau yang digambarkan sebagai dara dibalik tirai itu adalah kekasih yang ingin dilihat dan dirasa dekat sepaerti Nabi Musa bertemu dengan Tuhan di Bukit Tursina.

Budi Darma (1982 :112) mengemukakan bahwa engkau yaitu Tuhan diwujudkan sebagai manusia, dan dikiaskan sebagai dara adalah salah satu cara menimbulkan rasa empati dan simpati kepada pembaca yang bersatu mesra dengan objeknya hingga pembaca dapat merasakan apa yang dirasakan penyair. Hal itu disebabkan oleh hubungan antara percintaan antara kekasih pemuda dan dara itu. Dalam hal ini juga terlihat beberapa pathos yang

memberi pengiasan-pengiasan lain, seperti :

Metafora : ‘*segala cintaku hilang terbang*’ disini dijelaskan bahwa cinta itu bagaikan burung yang lepas terbang, sehingga cinta yang abstrak tidak bertokoh itu menjadi konkret.

Begitu pula dengan kalimat ‘engkau cemburu’, seperti binatang buas yang mengganas, memangsa si aku dalam cakarnya. Ini memberikan gambaran simile (perbandingan) mengiaskan kalimat engkau pelik menarik ingin serupa. Karena dara dibalik tirai itu sangat penuh rahasia tetapi menyaran, sehingga muncul keinginan untuk mengetahui dan mengenal dengan jelas.

Secara struktural dalam puisi “Padamu Jua” ini dipergunakan sarana keputisan untuk mendapatkan dan memperkuat efek secara bersama. Altenbernd (1970 :4-5) mengemukakan bahwa puisi mempergunakan sarana-sarana keputisan secara bersama-sama untuk mendapatkan efek citraaan yang sebanyaknya. Penggunaan citraan yang berhubungan erat dengan bahasa kiasan, sajak ini dipergunakan untuk membuat gambaran segar dan hidup dalam sebuah puisi.

Coombes (1980 :43) mengemukakan bahwa citraaan yang berhasil menolong kita untuk merasakan apa yang dirasakan oleh penyair terhadap objek atau situasi yang dialaminya dengan tepat, hidup dan ekonomis. Dalam puisi “Padamu Jua” ini dijelaskan beberapa unsur citraan yang mendukung sebuah kajian struktural dan semiotik

Kekonkretan sajak “ Padamu Jua” juga tampak dalam penggunaan kosa kata yang memperjelas, kosa kata tersebut dipilih dari kata – kata yang biasa dalam pemakaian sehari hari . Kata – kata tersebut merupakan perbendaharaan dasar hingga menjadi abadi, Dalam arti dapat dipahami sepanjang masa.

Puisi “Padamu Jua” juga menggunakan unsur-unsur ketatabahasaan yang dipergunakan untuk ekspresi, membuat hidup dan liris kepadatan sejajar dengan bunyi dan arti sering menyimpang dari bahasa normatif. Adapun kata yang menyimpang dari bunyi dan arti dari bahasa normatif adalah sebagai berikut :

Habis kikis (habis terkikis)

Rindu rasa (merindukan rasa)

Rindu rupa (merindukan rupa)

Gila sasar(gila penasar)

Lalu waktu (waktu yang berlalu)

Mati hari (hari yang mati)

Menarik ingin(menarik keinginan),

bahkan juga terlihat dari kombinasi kalimat sebagai berikut :

Aku manusia (aku seorang manusia)

Rupa tiada (tiada rupa)

Suara sayup (hanya suara yang sayup – sayup)

Mangsa aku (memangsa aku)

Kombinasi ini sesungguhnya merupakan inverse, inverse seperti ini membuat hidup dan liris juga menjadikan kita lebih ekspresif.

Kajian Struktural dan Semiotik puisi “Turun Kembali”

Puisi “Turun Kembali” karya Amir Hamzah merupakan puisi yang menggambarkan hubungan antara manusia dengan Tuhan yang sangat berbeda. Dalam puisi ini manusia digambarkan sebagai hamba sedangkan Tuhan merupakan Maharaja. Dimana, manusia hidup dibawah lindungan Tuhan dan manusia bisa hidup senang karena berkat Tuhan.

Dalam kalimat ‘aku hamba engkau Tuhan’ itu merupakan sanggahan kaum sufi terhadap Tuhan dimana dalam kenyataannya si aku tidak pernah setuju bahwa manusia berada dalam bawahan kuasa Tuhan. Bait pertama dalam baris pertama dan kedua terdapat kalimat:

Kalau aku dalam engkau

Dan engkau dalam aku

Dijelaskan bahwa kedudukan manusia dengan Tuhan itu sama, tetapi pada kenyataannya manusia itu tetap sebagai hamba dan Tuhan itu sebagai penghulu yang menguasai bumi. Dalam bait kedua dipertegas juga bahwa Tuhan itu adalah seorang penguasa. Terlihat pada bait kedua baris terakhir yaitu Tuhan sebagai pohon rindang yang menaungi dunia, dimana kedudukan Tuhan jauh lebih tinggi diatas manusia (si aku).

Pada bait ketiga dikemukakan bahwa si aku merasakan kenyamanan dan kenikmatan atas kuasa Tuhan. Terlihat jelas karena Tuhan melindungi si aku, hingga si aku merasa tentram dan tidak ingin pergi dari keteduhan yang Tuhan berikan. Kalimat bait ketiga baris kedua sampai keempat:

*Aku berhenti memati hari
Pada bayang engkau mainkan
Aku melipur meriang hati*

Puisi “Turun Kembali” menggunakan bahasa yang konkret untuk menemukan ide yang baik, disamping itu juga pengucapan kalimat dalam sajak ini hidup dan menarik. Hal itu digunakan sebagai sarana retorika untuk membuat orang berpikir tentang apa yang dikemukakan dalam sajak tersebut lebih mengesankan.

Secara semiotik, hubungan antara Tuhan dan manusia memiliki tanda bahasa yang berlawanan, untuk menyatakan ide bahwa Tuhan (engkau) itu mahakuasa dan si aku (manusia) adalah makhluk lemah. Puisi “Turun Kembali” memiliki beberapa kalimat kiasan yang membedakan antara si aku (manusia) dan Tuhan (engkau) adalah sebagai berikut:

*Engkau penghulu
Engkau raja
Maharaja*

Kiasan dalam sajak ini merupakan metafora yang perbandingannya merupakan sebuah

citraan yang menggambarkan bahwa Tuhan itu :

*Mahakuasa
Maha melindungi*

SIMPULAN SARAN

Melalui pemahaman puisi “Padamu Jua” dan “Turun Kembali” analisis struktural dalam sebuah puisi dapat dianalisis kedalam unsur-unsur dan fungsi unsur makna yang berkaitan dengan unsur lainnya. Dengan demikian kajian struktural adalah kajian puisi dalam unsur dan fungsinya yang mempunyai makna yang berkaitan dengan unsure lainnya. Teori struktural yang dikemukakan dalam karya sastra ini merupakan teori struktural murni yang dianalisis unsure intrinsiknya saja.

Puisi dapat mengekspresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan dan merangsang imajinasi pancaindera dalam susunan yang berirama karena puisi merupakan rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting dan diubah dalam wujud yang paling berkesan. Dengan demikian makna puisi dapat di konkretkan dengan teori dan metode struktural dan semiotik. Disamping itu, puisi merupakan struktur tanda yang bermakna. Makna tanda itu dapat dilihat berdasarkan konvensi sastra itu sendiri. Oleh karena itu, struktural dan semiotik tidak dapat terpisahkan dalam pemberian makna puisi. Untuk member makna puisi, pembaca termasuk kritikus dan para peneliti sastra, pertama kali harus menganalisis sajak secara structural kepada struktural dan karya sastra, kemudian memberi makna puisi sebagai system tanda. Makna tanda itu ditentukan oleh konvensi. Karena itu pembaca harus mengetahui konvensi puisi sebagai system semiotik tingkat kedua yang bermedium bahasa sebagai system semiotik tingkat pertama. Dalam puisi, makna bahasa ditingkatkan menjadi makna sastra.

DAFTAR PUSTAKA

- Aftarudin, Pesu. 1990. *Pengantar Apresiasi Puisi*. Bandung: Angkasa.
- Alisyahbana, S. Takdir. 1985. *Amir Hamzah Penyair Besar antara Dua Zaman dan Uraian Nyanyi Sunyi*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Aminuddin. 1995. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Atmazaki. 1991. *Analisis Sajak Teori, Metodologi dan Aplikasi*. Bandung: Angkasa.
- Cipta Saragih. 2015. *Kajian Struktural dan Semiotik Puisi "Padamu Jua" dan "Turun Kembali" Karya Amir Hamzah dan Implikasi Terhadap Pembelajaran Sastra di Kelas VIII SMP Purnama Depok*. Skripsi. FKIP Universitas Tama Jagakarsa Jakarta
- Marliah. 2002. *Makna Puisi-puisi Amir Hamzah: Suatu Analisis Semiotik*. Skripsi. FBS. Universitas Negeri Makasar.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2005. *Kajian Stilistika*. Diktat Kuliah.
- _____. 2012. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Siswantoro. 2010. *Metode Penelitian Sastra Analisis Struktur Puisi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjiman, Panuti. 1993. *Bunga Rampai Stilistika*. Jakarta: Grafiti.
- Semi, M. Atar. 1993. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.
- 1998. *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya.
- Soekawati, Ani. 1993. *Semiotika*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.
- Teeuw. A. 1980. *Sastra Baru Indonesia I*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Wellek & Warren. 1989. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- WS, Hasanuddin. 2002. *Membaca dan Menilai Sajak (Pengantar*

Setyo, Lubis, “*Kajian Struktural dan Semiotik Puisi “Padamu Jua” dan “Turun Kembali” Karya Amir Hamzah*”

Pengkajian dan Interpretasi).

Bandung: Angkasa.

Waluyo, H.J. 1987. *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga

Implementation of Board Game as a Medium for Increasing Students' Speaking Skills

Edyson Baroes
edysonbaroes@jagakarsa.ac.id

Reza Juniar
rezajuniar@jagakarsa.ac.id

Abstract

The aim of this research is to enhance the speaking abilities of students at Universitas Tama Jagakarsa by utilizing speaking board games. The research employed an Action Research (AR) approach and involved the students of the university as participants. Qualitative analysis was conducted on the main data, consisting of vignettes collected through classroom observation and transcripts obtained from interviews. Additionally, qualitative analysis was performed on supplementary data such as photographs and videos, while quantitative analysis was used to analyze the students' scores using descriptive statistics. The research ensured validity through various means, including democratic validity, outcome validity, process validity, catalytic validity, and dialogic validity. Reliability was ensured through time triangulation and investigator triangulation for qualitative data, and inter-rater reliability for quantitative data. The research encompassed four stages: planning, implementation, observations, and reflections, and was conducted over two cycles. The findings revealed that the use of speaking board games significantly improved the students' speaking skills at Universitas Tama Jagakarsa. The research results indicated improvements in pronunciation, vocabulary, accuracy, and fluency. Implementing speaking board games boosted the students' confidence in speaking English, encouraged their active participation in speaking activities, and provided them with more opportunities to practice speaking. The students were able to engage in conversations using the expressions they had learned during the implementation process in an enjoyable manner.

Keywords: speaking skill, teaching speaking, role-play technique

INTRODUCTION

The belief that language serves as a means of communication drives English facilitators to prioritize teaching students how to effectively communicate in English. Consequently, the learning materials, methods, techniques, and activities should all encourage and support students in utilizing English for communication purposes (Chen Hsieh, *et al*, 2017). The Communicative Language Teaching (CLT) approach offers a range of communicative activities for English language instruction. However, in practice, traditional teaching models such as reading dialogues or monologues from written transcripts, reciting texts, or completing

written exercises tend to dominate the learning process.

English holds the status of a global language and is included in the curriculum at various levels of education in Indonesia, including elementary, junior high, and senior high schools, to prepare the younger generation for the era of globalization (Spring, 2017). As a global language, English finds extensive use in daily life and modern technologies, such as mobile phones, computers, social media networks, electronic devices, transportation, banking, and even labeling of products like chemicals, medicine, cosmetics, food, and beverages. Furthermore, English proficiency plays a crucial role in the recruitment of new employees, as it

provides broader access to information. Consequently, many students join private English courses because they feel that their English education in formal schools does not adequately prepare them to achieve a higher level of proficiency (Afrin, 2016). Unfortunately, within formal education, the teaching and learning of English often allocate less time to listening and speaking, with a predominant focus on reading and writing. Some facilitators prioritize writing and reading tasks as they create a more controlled and quiet classroom environment, which is perceived to enhance the effectiveness of the teaching and learning process (Wisner & Starzec, 2016). Additionally, formal English examinations often place disproportionate emphasis on reading and writing tests, with speaking tests or oral production tests being rare. Consequently, students may assume that listening and speaking skills are not essential for their studies.

Speaking is a productive language skill encompassing communication performance and other crucial elements such as pronunciation, intonation, grammar, and vocabulary (Derakhshan, *et al.*, 2016). Mastery of speaking is particularly critical in real-life situations, as it forms an integral part of everyday interactions and often serves as the initial impression one makes on others in terms of fluency and comprehensibility. Therefore, facilitators bear the responsibility of preparing students as effectively as possible to speak English confidently in real-life situations.

Considering the aforementioned points, the researcher endeavored to enhance speaking activities in English learning by identifying appropriate and effective techniques for teaching speaking. Specifically, speaking board games were employed as a technique to improve students' speaking skills and enable them to use English for communication purposes. Through classroom observation and interviews with facilitators and students, the researcher identified several problems

in the teaching and learning process at Universitas Tama Jagakarsa.

Firstly, the facilitator provided limited variation in activities, such as games, student projects, speeches, presentations, discussions, and listening activities, which students actually desired. The activities primarily consisted of reading texts from worksheets and answering related questions. The materials were solely selected by the facilitator and derived from textbooks. Additionally, students were often asked to copy or take notes on the materials provided by the facilitator, occasionally repeating English expressions. Secondly, students had limited access to English materials because they heavily relied on materials provided by the facilitator. They did not proactively seek out additional materials to meet their individual learning needs, nor did the facilitator encourage them to explore other sources such as books, newspapers, or the internet. Thirdly, the facilitator devoted little attention to teaching speaking, resulting in minimal opportunities for students to practice speaking. Furthermore, the facilitator focused on materials specifically designed for national examinations, even though English is primarily learned as a means of communication. Consequently, the facilitator failed to adequately address the productive language skill of speaking, which should have involved activities and materials that encouraged and supported students in expressing themselves using appropriate English expressions (Putri, *et al.*, 2017).

Fourthly, when the students were assigned speaking activities, they exhibited reluctance to speak or share their thoughts. Consequently, they required encouragement, support, and prompting from the facilitator to initiate their participation. Additionally, the facilitator failed to provide models for the students to follow during speaking activities, hindering their ability to express their ideas using appropriate language expressions.

Moreover, the facilitator rarely organized activities that actively encouraged and supported students' speaking skills, resulting in limited opportunities for them to engage in spoken communication. Furthermore, during speaking activities, the facilitator frequently interrupted and restricted the students' freedom to express themselves in their own ways.

Although numerous problems related to speaking skills arise in the teaching and learning process, it is impractical to address all of them. Therefore, the researcher narrowed down the focus to the technique of teaching speaking (Shadiev, *et al*, 2017). The researcher believed that by incorporating speaking board games into the teaching and learning process, students' speaking skills would improve. The primary issue addressed by this research is the students' lack of proficiency in speaking, as speaking is a vital skill that students must acquire as part of their language learning journey.

The research aims to address the problem of how to enhance the speaking skills of Universitas Tama Jagakarsa students through the implementation of speaking board games. Based on this problem formulation, the objective of the research is to improve students' speaking abilities by utilizing board games as a teaching tool in speaking classes.

This research holds both practical and theoretical significance. Practically, students can enhance their speaking skills through the use of speaking board games during English instruction. Additionally, facilitators can gain a better understanding of students' needs and identify their deficiencies, particularly in speaking, allowing them to provide appropriate materials, tasks, methods, and techniques to effectively teach their students.

The researcher can employ the techniques and media utilized in this research for future teaching and learning endeavors. Furthermore, the research offers valuable insights to the researcher

regarding factors that must be considered in every teaching and learning process.

For language researchers specifically, they can adapt the techniques and media employed in this research as alternative approaches to teaching students. Additionally, the data collected in this research, such as field notes, can serve as a valuable resource for future considerations in teaching and learning. This research enhances our understanding of the utilization of speaking board games in the teaching and learning process, shedding light on their importance and the application of relevant theories.

METHOD

Research is an endeavor centered around investigation, comprising two essential elements: the process and the outcome. The process pertains to the exploration of a specific area of inquiry and the manner in which it is conducted, while the outcome encompasses the knowledge generated from the process and the subsequent presentation of findings (Holt, *et al*, 2017). The current study falls under the category of classroom action research, which is designed to assist facilitators in understanding the dynamics of their own classrooms and utilizing that information to make informed decisions for the future.

Classroom action research can adopt various approaches, such as qualitative or quantitative, descriptive or experimental. It comprises four integral components: planning, acting, observing, and reflecting (Martí, 2016). While action research is generally considered qualitative research, the data collected can also take a quantitative form. Furthermore, it is defined as a self-reflective inquiry undertaken by participants within a social or educational context, aimed at enhancing the rationality, justice, and understanding of their own practices and the situations in which those practices occur. Given that this study employs an action research approach, its focus lies primarily on practical significance rather than statistical

significance, and it presents raw data to illustrate the findings.

The research is designed to meticulously plan and determine all the necessary aspects and materials pertinent to qualitative research. In this particular study, the research design employed is classroom action research, which entails a problem-solving strategy that utilizes real actions in the form of innovative development processes to identify and resolve issues. The procedure of classroom action research consists of iterative cycles, which are administered based on the progress achieved. In order to gauge the students' English pronunciation abilities, a diagnostic test was administered as an initial evaluation. This initial observation was conducted to discern the appropriate actions needed to enhance English pronunciation, with a specific focus on reading aloud narrative texts. Within the framework of classroom action research design, four key components are undertaken: planning, action, observing, and reflecting. The second and third components, acting and observing, are closely intertwined in the process.

FINDINGS AND DISCUSSION

This study aimed to enhance students' understanding of speaking through the implementation of board games. It utilized a classroom action research approach, involving various activities and a total of 36 student participants. At the onset of the research, the researcher primarily observed the English lesson in the classroom, where the facilitator employed an inductive teaching method.

Initially, the facilitator randomly asked students about their past or present activities in Indonesian. Based on the students' responses, the facilitator proceeded to explain the concept of the simple past tense and emphasized the function of speaking. Throughout the observation, the researcher noted several occurrences within the classroom during

the learning process. It was evident that speaking was perceived as a challenging topic, leading to student confusion and disinterest. Many students appeared bored, displayed a lack of attention towards the facilitator's explanations, and struggled to respond to questions posed by the facilitator.

Based on the above description, it can be concluded that students' engagement and understanding of speaking were notably low during the English lesson. In order to foster enthusiasm and facilitate learning, the researcher introduced board games as a means to enhance students' comprehension of the simple past tense.

Subsequently, the researcher administered a test comprising 10 multiple-choice items to assess students' achievement prior to implementing the intervention. The students were given 15 minutes to complete the test. The purpose of this assessment was to establish a baseline measure of students' performance before implementing any interventions. The test results were then calculated using the formula provided below:

$$Score = \frac{\sum \text{right answer}}{\sum \text{items}} \times 100$$

Based on the aforementioned findings, the researcher proceeded to calculate the average score of the students. This calculation aimed to assess their comprehension of speaking. Following the test, the researcher planned to incorporate board games into the next activity to generate student interest and enhance the learning process.

First Activity

The initial step involved planning, which took place on Wednesday. Due to the unsatisfactory results of the preliminary test, the researcher and the English facilitator jointly decided to introduce board games. The focus of this intervention was to improve students' understanding of

speaking. Before implementing the board games, the researcher prepared various instructional materials such as lesson plans, observation checklists, board game papers, and student tests.

Subsequently, the implementation phase commenced. The researcher received assistance from a collaborator who acted as the facilitator responsible for guiding students in improving their English pronunciation, particularly in reading aloud narrative texts.

The main stops in the students and learning activated were designed as follows:

Pre-activity. The first step involved the facilitator greeting the students and taking attendance. Next, the facilitator captured the students' attention by posing questions about their activities during the previous week. Finally, the facilitator provided an overview of the lesson's objectives.

While-activity. The facilitator initially introduced key pronunciation aspects relevant to speaking ability to the students. This was followed by an explanation of techniques for speaking with ease. The facilitator also addressed any difficulties the students encountered in speaking.

Post-activity. The facilitator proceeded to reflect on the students' activities and distributed their tests. Subsequently, the facilitator reviewed and assessed the students' work.

The facilitator affixed the board game on the blackboard and divided the class into seven groups, with each group comprising five students. The division of groups was based on their scores from the preliminary test. The facilitator distributed board game papers to each group and explained the game's rules and procedures. Initially, some students had difficulty understanding the procedures, prompting them to seek clarification from the facilitator.

After further explanation from the facilitator, the students grasped the instructions and were ready to play the game. Before starting the board game, the facilitator and students translated the meanings presented on the board game to ensure everyone understood without encountering difficulties. To initiate the game, the facilitator asked the students to "write," and the group that could respond quickly became the first player. In this particular instance, group 6 assumed the role of the first player. Based on observations during the first cycle, it was evident that a greater number of students became actively involved compared to before.

Observing

The facilitator observed the students' behavior while they played the board game for approximately 30 minutes. The facilitator received assistance from another facilitator during this observation. Following the implementation of the board game intervention, the facilitator administered a multiple-choice test to assess the students' scores. The students were given 10 minutes to complete the test. However, five students did not adhere to the rules and attempted to obtain answers from their peers. To analyze the test results, the facilitator utilized a formula for calculation.

$$Score = \frac{\sum \text{right answer}}{\sum \text{items}} \times 100$$

Reflecting

Reflection serves as an activity to contemplate the actions taken, evaluate the outcomes achieved, and identify areas that require further attention. The reflection outcomes serve as a guideline for determining subsequent steps until the research objectives are attained. The reflection results can indicate the success or failure of the action, and based on those outcomes, appropriate follow-up actions can be planned. If the reflection reveals

successful outcomes, the cycle concludes. However, if the results are not satisfactory, the next cycle must be planned, incorporating necessary improvements.

Second Cycle

First, Planning. In this particular phase, the facilitator also prepared instructional tools for the teaching and learning process. The facilitator conducted this cycle based on reflections from the previous cycle in collaboration with the English facilitator.

Second, Implementing. In the second cycle, the facilitator divided the class into seven groups, which differed from the first cycle. The grouping was based on the test results from the first cycle. During the brainstorming session, the facilitator asked some students about their past activities.

Third, Observing. In the second cycle, the students exhibited enthusiasm and happiness. They paid attention to the facilitator's explanations, and a few students from groups 1, 6, and 7 sought clarification on the procedures of playing the board game. The cycle involved 36 students, with one student absent. The facilitator allocated 10 minutes for the students to complete the test. However, some students did not follow instructions and attempted to use dictionaries. The facilitator intervened, prohibiting dictionary use and encouraging students to be honest and rely on their own knowledge. The test results were analyzed using a specific formula for calculation.

$$Score = \frac{\sum \text{right answer}}{\sum \text{items}} \times 100$$

Reflecting

The facilitator and the English facilitator engaged in discussions regarding the teaching and learning process that had been implemented. They identified weaknesses and formulated strategies for improvement in the next cycle. A reflection was conducted in

preparation for the subsequent cycle. In this cycle, the students still struggled with creating speech in nominal patterns, and some remained passive in responding to answers provided by other groups. Consequently, the facilitator decided to proceed with a third cycle to further assess the students' comprehension of speaking skills.

The Students' Improvement of Understanding on Simple Past Tense after Being Taught Through The Use of Board Game.

Students' Score of The Preliminary test

After conducting test, the researcher gave score. The correct answer got score 1 and wrong answer got 0 score. The maximum score was 10. Then, after finding the result of the students' test score, the researcher analyzed the score by using percentage of scoring as follow:

$$Score = \frac{\sum \text{right answer}}{\sum \text{items}} \times 100$$

Then the researcher used five letters: A, B, C, D and E to classify the grade of students' score level as presented on the tabel below :

Table. 1.1

The test result of pre cycle can be seen in the table below:

NO	Stude nts Code	Sco re	Percent age	Lett er Sco re	Categ ory
1	A-1	6	60 %	C	Fair
2	A-2	4	40 %	D	Less
3	A-3	7	70 %	B	Good
4	A-4	5	50 %	C	Fair
5	A-5	5	50 %	C	Fair
6	A-6	4	40 %	D	Less
7	A-7	5	50 %	C	Fair
8	A-8	8	80 %	B	Good
9	A-9	4	40 %	D	Less
10	A-10	6	60 %	C	Fair
11	A-11	5	50 %	C	Fair
12	A-12	9	90 %	A	Excell ent

13	A-13	8	80 %	B	Good
14	A-14	8	80 %	B	Good
15	A-15	7	70 %	B	Good
16	A-16	8	80 %	B	Good
17	A-17	8	80 %	B	Good
18	A-18	4	40 %	D	Less
19	A-19	6	60 %	C	Fair
20	A-20	5	50 %	C	Fair
21	A-21	6	60 %	C	Fair
22	A-22	5	50 %	C	Fair
23	A-23	6	60 %	C	Fair
24	A-24	5	50 %	C	Fair
25	A-25	7	70 %	B	Good
26	A-26	6	60 %	C	Fair
27	A-27	3	30 %	D	Less
28	A-28	6	60 %	C	Fair
29	A-29	8	80 %	B	Good
30	A-30	6	60 %	C	Fair
31	A-31	5	50 %	C	Less
32	A-32	6	60 %	C	Fair
33	A-33	3	30 %	D	Less
34	A-34	6	60 %	C	Fair
35	A-35	6	60 %	C	Fair
36	A-36	4	40 %	D	Less
Total Score		210			
Mean		5.83			

Then from the result above the researcher calculated the achievement of study used this formula:

$$\text{The average of the student result} = \frac{\text{The total of students score}}{\text{The number of students}} \times 100 \%$$

Table 1.2
The Category of The Students Score and Their Percentage:

No	Interval	Freq	Percentage	Category
1	81 – 100	1	2,78 %	Excellent
2	61 – 80	9	25 %	Good
3	41 – 60	19	52,78 %	Fair
4	21 – 40	7	19,44 %	Less
5	0 - 20	-	-	Poor
		36	100 %	

Based on the provided data, it can be observed that 1 or 2.78% of the 36 students achieved an excellent score. Additionally, 9 or 25% of the students received a good score, 19 or 52.78% obtained a fair score,

and 7 or 19.44% received a lower score. To determine the average score of the test results, the researcher calculated the mean using the following formula:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Explanation:

M = The average of students' score

$\sum x$ = Total students' score was 210.

N = Total of students was 36.

The computation of the average score was follow:

$$\frac{210}{36} = 5.83$$

The calculation result shows that the average of students' test result of preliminary cycle was 5.83. The highest score was 9 and the lowest score was 3.

The results indicate that the average score of students' understanding of speaking was relatively low, with a mean score of 5.83. This score falls below the minimum standard score (KKM) of 6. Following the administration of the test, the researcher intended to incorporate board games in the subsequent activities to generate student interest and enhance the enjoyment of the learning process.

1. Students' Score of The First Cycle

Table. 2.1

The test result of first cycle can be seen in the table below:

NO	Students Code	Score	Percentage	Letter Score	Category
1	A-1	10	100 %	A	Excellent
2	A-2	6	60 %	C	Fair
3	A-3	10	100 %	A	Excellent
4	A-4	7	70 %	B	Good
5	A-5	9	90 %	A	Excellent
6	A-6	5	50 %	C	Fair
7	A-7	6	60 %	C	Fair
8	A-8	10	100 %	A	Excellent

9	A-9	5	50 %	C	Fair
10	A-10	6	60 %	C	Fair
11	A-11	6	60 %	C	Fair
12	A-12	10	100 %	A	Excellent
13	A-13	9	90 %	A	Excellent
14	A-14	9	90 %	A	Excellent
15	A-15	9	90 %	A	Excellent
16	A-16	6	60 %	C	Fair
17	A-17	10	100 %	A	Excellent
18	A-18	10	100 %	A	Excellent
19	A-19	9	90 %	A	Excellent
20	A-20	5	50 %	C	Fair
21	A-21	8	80 %	B	Good
22	A-22	9	90 %	A	Excellent
23	A-23	10	100 %	A	Excellent
24	A-24	5	50 %	C	Fair
25	A-25	7	70 %	B	Good
26	A-26	6	60 %	C	Fair
27	A-27	7	70 %	B	Good
28	A-28	7	70 %	B	Good
29	A-29	10	100 %	A	Excellent
30	A-30	7	70 %	B	Good
31	A-31	4	40 %	D	Less
32	A-32	8	80 %	B	Good
33	A-33	7	70 %	B	Good
34	A-34	8	80 %	B	Good
35	A-35	6	60 %	C	Fair
36	A-36	7	70 %	B	Good
Total Score		273			
Mean		7.58			

Then from the result above the researcher calculated the percentage of achievement of study used formula. The result was below:

Table. 2.2
The Category of The Students Score and Their Percentage:

No	Interval	Freq	Percentage	Category
1	81 – 100	14	38.89 %	Excellent
2	61 – 80	10	27.78 %	Good
3	41 – 60	11	30.55 %	Fair
4	21 – 40	1	2.78 %	Less

5	0 - 20	-	-	Poor
		36	100 %	

From the data above, it could be seen that 14 or 38.89% of 36 students got excellent mark, 10 or 27.78% students of 36 students got good mark, 11 or 30.55 % of 36 students got fair mark, and 1 or 2.78% of 36 students got less mark. After that, the researcher calculated the mean using the same formula with previous research.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Explanation:

M = The average of students' score

$\sum X$ = Total students' score was 210.

N = Total of students was 36.

The computation of the average score was follow:

$$\frac{273}{36} = 7.58$$

The researcher's analysis shows that the average of students' test result of the first cycle was 7.58. The highest score was 10 and the lowest score was 4. The average of students test result increased 1.61. It was from 5.97 to be 7.58. Researcher concluded that students' understanding on simple past tense improved.

2. Students' Score of The Second Cycle

Table. 3.1

The test result of second cycle can be seen in the table below:

NO	Students Code	Score	Percentage	Letter Score	Category
1	A-1	8	80 %	B	Good
2	A-2	7	70 %	B	Good
3	A-3	10	100 %	A	Excellent
4	A-4	Absent	Absent	Absent	-
5	A-5	8	80 %	B	Good
6	A-6	5	50 %	C	Fair
7	A-7	5	50 %	C	Fair

8	A-8	10	100 %	A	Excellent
9	A-9	8	80 %	B	Good
10	A-10	5	50 %	C	Fair
11	A-11	6	60 %	C	Fair
12	A-12	10	100 %	A	Excellent
13	A-13	10	100 %	A	Excellent
14	A-14	10	100 %	A	Excellent
15	A-15	9	90 %	A	Excellent
16	A-16	9	90 %	A	Excellent
17	A-17	10	100 %	A	Excellent
18	A-18	8	80 %	B	Good
19	A-19	6	60 %	C	Fair
20	A-20	7	70 %	B	Good
21	A-21	9	90 %	A	Excellent
22	A-22	8	80 %	B	Good
23	A-23	10	100 %	A	Excellent
24	A-24	6	60 %	C	Fair
25	A-25	9	90 %	A	Excellent
26	A-26	8	80 %	B	Good
27	A-27	7	70 %	B	Good
28	A-28	9	90 %	A	Excellent
29	A-29	10	100 %	A	Excellent
30	A-30	9	90 %	A	Excellent
31	A-31	5	50 %	C	Fair
32	A-32	7	70 %	B	Good
33	A-33	7	70 %	B	Good
34	A-34	6	60 %	C	Fair
35	A-35	8	80 %	B	Good
36	A-36	7	70 %	C	Fair
Total Score		276			
Mean		7.88			

Then from the result above the researcher calculated the percentage of achievement of study used the same with previous formula. The result was below:

Table. 3.2
The Category of The Students Score and Their Percentage:

No	Interval	Freq	Percentage	Category
1	81 – 100	14	40 %	Excellent
2	61 – 80	13	37.14 %	Good
3	41 – 60	8	22.86 %	Fair
4	21 – 40	-	-	Less
5	0 - 20	-	-	Poor
		35	100 %	

From the table above, it could be seen that 14 students or 40 % of students from VII got excellent mark, 13 or 37.14 % students got good mark, and 8 or 22.86 % students got fair mark,. From that result, the researcher could calculate the average (mean) of the score as below:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Explanation:

M = The average of students' score

$\sum X$ = Total students' score was 276.

N = Total of students was 35.

The computation of the average score was follow:

$$\frac{276}{35} = 7.88$$

The average test scores of students improved compared to previous cycles, although there were still a few students who scored close to the minimum standard. Based on the researcher's analysis, the average test result in the third cycle was 7.88, with the highest score being 10 and the lowest score being 6. There was a noticeable improvement from one cycle to the next. The results of this cycle demonstrated successful implementation and were better than the previous cycle, although four students still scored at the minimum level. The researcher concluded that the use of board games adequately addressed the students' difficulties in understanding simple past tense.

Table. 4.3
The Result of Test from the First Cycle until Third Cycle as Follow:

No	Students code	Preliminary	Cycle 1	Cycle 2
1	A- 1	6	10	8
2	A- 2	4	6	7
3	A- 3	7	10	10
4	A- 4	5	7	Absent
5	A- 5	5	9	8
6	A- 6	4	5	5
7	A- 7	5	6	5
8	A- 8	8	10	10
9	A- 9	4	5	8
10	A- 10	6	6	5
11	A- 11	5	6	6
12	A- 12	9	10	10
13	A- 13	8	9	10
14	A- 14	8	9	10
15	A- 15	7	9	9
16	A- 16	8	6	9
17	A- 17	8	10	10
18	A- 18	4	10	8
19	A- 19	6	9	6
20	A- 20	5	5	7
21	A- 21	6	8	9
22	A- 22	5	9	8
23	A- 23	6	10	10
24	A- 24	5	5	6
25	A- 25	7	7	9
26	A- 26	6	6	8
27	A- 27	3	7	7
28	A- 28	6	7	9
29	A- 29	8	10	10
30	A- 30	6	7	9
31	A- 31	5	4	5
32	A- 32	6	8	7
33	A- 33	3	7	7
34	A- 34	6	8	6
35	A- 35	6	6	8
36	A- 36	4	7	7
	Mean	5.83	7.58	7.88

Preliminary Research	Cycle I	Cycle II
5.83	7.58	7.88

The presented table displays the average scores of students from the preliminary cycle 1 to cycle 2. It is evident that there was a notable improvement in students' understanding. Various factors contributed to the study's outcomes, with one of the key factors being the use of appropriate teaching aids or media. When the facilitator employed suitable teaching aids or media that aligned with the teaching method, students enjoyed the lessons. The utilization of board games as a teaching medium in the English learning process for Universitas Tama Jagakarsa students demonstrated an enhancement in their understanding of speaking. The use of effective teaching media facilitated students' comprehension of the delivered material. Learning through games proved to be an effective approach in stimulating students' abilities and encouraging their active participation. Board games not only served as an appropriate tool for teaching speaking, but they also stimulated students' cognitive processes and fostered their creativity in constructing sentences.

CONCLUSION

The implementation of the board game involved several steps. The process began with the teacher dividing the class into seven groups. Each group received a board game paper with nine blank boxes, while the teacher drew a board game grid on the blackboard. The board game grid contained infinitive verbs combined with the names of the months. The teacher selected one infinitive verb from the grid and instructed all groups to change it into its past tense form. The group that successfully and accurately changed the infinitive verb became the first player. They then created a simple past tense sentence using the chosen verb, along with a time signal. During this phase, the teacher provided instructions for the students to include days of the week, months, family

Discussion

Following the implementation of board games in teaching simple past tense, the researcher collected data that revealed significant improvements in students' understanding of speaking. The use of games during the teaching and learning process sparked enthusiasm among the students, leading to increased engagement and active participation in responding to questions from both their peers and the facilitator. The ability to distinguish between different aspects of speaking was observed throughout each cycle, resulting in the following outcomes of the classroom action research:

members, and personal identities in their sentences. If the answer was correct, the group marked an "O" on their board game paper, but if the answer was wrong, they marked an "X." The turn then passed to the next group, who chose a different infinitive verb from the grid and repeated the process. A group would miss their turn if they couldn't create a sentence following the pattern of the simple past tense or if their answer was incorrect. Each group aimed to create a diagonal, vertical, or horizontal row on their board game paper and block the opposing groups from achieving the same in order to win the game.

Then, The use of board game can improve students' understanding on simple past tense. It can be seen the average score of students as follows:

Preliminary Research	Cycle I	Cycle II
5.83	7.58	7.88

The result above shows that the use of board game can help students solve their difficulties. The test result of the students under this research increased in every cycle.

REFERENCES

- Afrin, S. (2016). Writing problems of non-English major undergraduate students in Bangladesh: An observation. *Open journal of social sciences*, 4(3), 104-115.
- Chen Hsieh, J. S., Wu, W. C. V., & Marek, M. W. (2017). Using the flipped classroom to enhance EFL learning. *Computer Assisted Language Learning*, 30(1-2), 1-21.
- Derakhshan, A., Khalili, A. N., & Beheshti, F. (2016). Developing EFL learner's speaking ability, accuracy and fluency. *English Language and Literature Studies*, 6(2), 177-186.
- Holt, N. L., Neely, K. C., Slater, L. G., Camiré, M., Côté, J., Fraser-Thomas, J., ... & Tamminen, K. A. (2017). A grounded theory of positive youth development through sport based on results from a qualitative meta-study. *International review of sport and exercise psychology*, 10(1), 1-49.
- Martí, J. (2016). Measuring in action research: Four ways of integrating quantitative methods in participatory dynamics. *Action Research*, 14(2), 168-183.
- Putri, N. L. P. N. S., Artini, L. P., & Nitiasih, P. K. (2017). Project-based learning activities and EFL students' productive skills in English. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(6), 1147-1155.
- Shadiev, R., Hwang, W. Y., & Huang, Y. M. (2017). Review of research on mobile language learning in authentic environments. *Computer Assisted Language Learning*, 30(3-4), 284-303.
- Spring, J. (2017). *The intersection of cultures: Multicultural education in the United States and the global economy*. Routledge.
- Wisner, B. L., & Starzec, J. J. (2016). The process of personal transformation for adolescents practicing mindfulness skills in an alternative school setting. *Child and Adolescent Social Work Journal*, 33, 245-257.

Baroes, Juniar, *“Implementation of Board Game as a Medium for Increasing Students' Speaking Skills”*

Kemampuan Mengembangkan Karangan Narasi Berdasarkan Teks Wawancara Pada Tugas Mahasiswa

Ardiani Yulia
ardiani@jagakarsa.ac.id

Dasmay Sena Saragih
dasmaysenas@jagakarsa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kemampuan mengembangkan karangan narasi mahasiswa berdasarkan teks wawancara. Penilaian terdiri dari dua aspek: substansi dan kebahasaan. Aspek substansi meliputi susunan kronologis tulisan narasi dan kesesuaian isi narasi dengan teks wawancara. Aspek kebahasaan meliputi ejaan, pilihan kata (diksi), kalimat efektif, dan susunan paragraf. Data penelitian ini adalah tulisan narasi yang ditulis oleh 39 mahasiswa/peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rerata nilai dalam menyusun kronologis berkategori *baik*, yaitu 83. Rerata nilai untuk menyesuaikan isi narasi dengan teks wawancara berkategori *baik*, yaitu 70. Rerata nilai menggunakan ejaan berkategori *kurang*, yaitu 50. Rerata nilai kemampuan peserta didik dalam menggunakan diksi berkategori *kurang*, yaitu 60. Rerata nilai menggunakan kalimat efektif berkategori *kurang*, yaitu 50. Rerata nilai dalam menyusun paragraf berkategori sangat *kurang*, yaitu 40.

Kata Kunci: *Karangan Narasi, Teks Wawancara*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif dalam menjalani kehidupan. Proses pendidikan dan pembelajaran dikatakan berhasil apabila para peserta didik beroleh perubahan ke arah yang lebih baik dalam penambahan pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan menuju pendewasaan sikap dan perilaku. Demikian pula halnya dalam proses pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa harus mampu meningkatkan kemampuan peserta didik yang meliputi empat aspek: (1) pengetahuan bahasa, (2) keterampilan berbahasa, (3) sikap positif berbahasa, dan (4) santun berbahasa.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan salah satu penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua

bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal diri dan budayanya, mampu mengemukakan gagasan serta perasaannya, dapat berpartisipasi di masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, serta dapat menemukan sekaligus menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada pada dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek: (1) menyimak, (2) berbicara, (3) membaca dan (4) menulis. Keempat aspek tersebut berkaitan satu dengan lainnya. Aspek menyimak berhubungan erat dengan berbicara, sedangkan membaca dengan menulis. Menurut Daeng Nurjamal, menulis merupakan keterampilan berbahasa

aktif. Menulis merupakan kemampuan puncak seseorang terampil dalam berbahasa karena dalam menulis merupakan keterampilan yang sangat kompleks karena tulisan merupakan media yang dapat melestarikan dan menyebarkan informasi dan ilmu pengetahuan. Seseorang dikatakan terampil menulis apabila mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat, perasaan, dan maksudnya kepada orang lain melalui media tulisan secara tepat, sehingga orang lain yang membacanya dapat menangkap gagasan dan pikiran yang dituliskannya itu secara akurat sebagaimana yang dimaksud oleh penulis.

Menulis merupakan salah satu kegiatan komunikasi. Penulis yang baik adalah yang mampu menggunakan teknik menulis secara berbeda bergantung kepada siapa tulisannya itu ditujukan dan untuk tujuan apa tulisan itu dibuat. Ada banyak bentuk tulisan. Salah satunya bisa dilihat berdasarkan penggolongan dalam cara penyajian dan tujuan penyampaian yang meliputi deskripsi, eksposisi, narasi, persuasi, dan argumentasi. Tulisan deskripsi melibatkan penulis untuk mengamati sebuah objek tertentu yang akan dituangkan dalam tulisan. Tulisan eksposisi adalah tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan, mengupas, menguraikan atau menerangkan sesuatu. Tulisan narasi merupakan bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, memisahkan, merangkaikan tindak tanduk perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis. Tulisan argumentasi bertujuan untuk meyakinkan pembaca, termasuk membuktikan pendapat atau pendirian dirinya. Tulisan argumentasi dikembangkan untuk memberikan penjelasan dan fakta-fakta yang tepat terhadap apa yang dikemukakan. Tulisan persuasi adalah tulisan yang bertujuan untuk membujuk dan meyakinkan. Melalui persuasi, seorang penulis

mencoba mengubah pandangan pembaca tentang sebuah permasalahan tertentu.

Karangan narasi dapat diartikan sebagai suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu. Narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi. Pembelajaran mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara. Penggunaan teks wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mengembangkan karangan narasi. Teks wawancara dapat membantu peserta didik untuk menceritakan kembali suatu peristiwa atau kejadian berdasarkan kronologis. Kegiatan seperti ini menyuburkan kesempatan kreatif bagi peserta didik dalam menampilkan gagasan dan keahlian memilih kata serta merangkainya menjadi kalimat. Tingkat kemampuan peserta didik dalam mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara harus berkaitan dengan gaya berbicara.

Peserta didik harus mampu menuliskan atau mengungkapkan makna yang tidak terdapat dalam teks wawancara, sehingga apa yang tidak diungkapkan dalam teks wawancara akan jelas terurai ketika menulis karangan narasi. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa seseorang mampu mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara.

Penelitian ini mencoba melihat bagaimana kemampuan menulis peserta didik melalui kemampuan mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara. Adapun tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan menulis peserta didik dalam mengembangkan teks wawancara menjadi karangan narasi. Tujuan dalam penelitian ini

adalah untuk mengetahui kemampuan mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa dalam mengubah teks wawancara menjadi tulisan narasi beserta kesulitannya.

KAJIAN TEORETIS

Hakikat Menulis

Menulis termasuk ke dalam salah satu komponen kebahasaan yang menjadi sasaran pokok dalam pengajaran bahasa. Dalam menulis, peserta didik diajarkan berbagai jenis karangan. Karangan narasi merupakan Kegiatan mengarang yang memerlukan kemampuan dalam merangkai satuan bahasa baik kata, frasa, maupun kalimat.

Menurut Daeng Nurjamil menulis adalah sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis untuk tujuan, memberi tahu, meyakinkan, dan menghibur. Gagasan adalah pesan yang berada dalam batin seseorang berupa pengetahuan, perasaan, pendapat, pendirian, keinginan, dan emosi. Semua itu diperoleh melalui pengalaman, pengamatan, dan sesuatu yang muncul dalam batin seseorang karena adanya rangsangan (stimulus) dari luar. Menulis menurut Alek adalah suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara. Menulis biasa dilakukan pada kertas dengan menggunakan alat-alat seperti pena atau pensil, sehingga proses menulis menjadi lebih baik.

Ada empat hal yang terlibat dalam kegiatan menulis: (1) penulis sebagai penyampai pesan yaitu seseorang yang menuangkan gagasan atau idenya dalam tulisan, (2) pesan dalam bentuk tulisan adalah sesuatu yang disampaikan kepada pembaca dengan maksud tertentu, (3) adanya media berupa tulisan sesuatu yang dihasilkan oleh seseorang akibat kegiatan proses penulisannya, (4) pembaca sebagai penerima pesan yaitu

menerima dan memahami segala tulisan yang dibaca.

Tujuan menulis menurut Semi (2003; 27) bahwa setiap orang yang hendak menulis tentu mempunyai niat atau maksud di dalam hati atau pikiran apa yang hendak dicapainya dengan menulis. Semi menjabarkan lebih lanjut mengenai tujuan menulis sebagai berikut.

1. Untuk menceritakan sesuatu
Setiap orang mempunyai pengalaman hidup. Selain itu, orang juga mempunyai pemikiran, perasaan, imajinasi, dan intuisi. Semuanya itu ada dalam khazanah rohaniah setiap orang. Pengalaman, pemikiran, imajinasi, perasaan, dan intuisi yang dimiliki pribadi itu sebaiknya dikomunikasikan kepada orang lain dalam bentuk tulisan.
2. Untuk memberikan petunjuk atau pengarahan
Tujuan menulis yang kedua ialah untuk memberikan petunjuk atau pengarahan. Bila seseorang mengajari orang lain bagaimana mengerjakan sesuatu dengan tahapan yang benar, berarti dia sedang memberi petunjuk atau pengarahan.
3. Untuk menjelaskan sesuatu
Jika kita menulis sebuah tulisan yang tujuannya menjelaskan sesuatu kepada pembaca sehingga pengetahuan pembaca menjadi bertambah, dan pemahaman pembaca tentang topik yang kita sampaikan itu menjadi lebih baik.
4. Untuk meyakinkan
Ada kalanya orang menulis untuk meyakinkan orang lain tentang pendapat atau pandangannya mengenai sesuatu. Mengapa seseorang perlu meyakinkan orang lain tentang pandangan atau buah pikirannya? Karena orang sering berbeda pendapat tentang banyak hal. Suatu ketika, seorang ingin mengajak orang lain untuk percaya dengan pandangannya karena dia merasa apa

yang dipikirkannya dan dilakukannya merupakan sesuatu yang benar.

5. Untuk merangkum

Ada kalanya orang menulis untuk merangkumkan sesuatu. Tujuan menulis semacam ini, umumnya dijumpai pada kalangan murid sekolah, baik yang berada di sekolah dasar, sekolah menengah, maupun para mahasiswa yang berada di perguruan tinggi.

Langkah-langkah kegiatan menulis sebagai berikut:

1. Persiapan:
 - a. Buat kerangka tulisan
 - b. Temukan idiom yang menarik
 - c. Temukan kata kunci
2. Menulis:
 - a. Ingatkan diri agar tetap logis
 - b. Baca kembali setelah menyelesaikan satu paragraf
 - c. Percaya diri akan apa yang telah ditulis
3. Penyuntingan:
 - a. Perhatikan kesalahan kata, tanda baca, dan tanda hubung
 - b. Perhatikan hubungan antarparagraf
 - c. Baca esai secara keseluruhan

Berdasarkan langkah-langkah menulis dapat dipahami bahwa proses menulis dengan baik diawali dari persiapan dan diakhiri dengan penyuntingan. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki kesalahan dalam penulisan yang kemudian diperbaiki.

Hakikat Menulis Narasi

KBBI (2005; 762) memaparkan bahwa narasi adalah pengisahan suatu cerita atau kejadian. Teks narasi adalah suatu karangan yang bersifat menceritakan suatu kejadian atau peristiwa secara runtun. Karangan narasi adalah suatu bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, merangkaikan tindak-tanduk perbuatan

manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau yang berlangsung dalam suatu kesatuan waktu.

Sebuah cerita adalah sebuah penulisan yang mempunyai karakter, *setting*, waktu, masalah, mencoba untuk memecahkan masalah dan memberikan solusi dari masalah itu. Keraf membatasi pengertian narasi sebagai suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak tanduk yang dijalin serta dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam satu kesatuan waktu. Jadi, narasi menceritakan serangkaian kegiatan yang terjadi pada suatu kejadian secara berurutan dalam jalinan kesatuan waktu. Dapat disimpulkan bahwa narasi ialah tulisan yang tujuannya menceritakan kronologis peristiwa kehidupan manusia. Pendapat lain menyatakan bahwa, narasi merupakan satu bentuk pengembangan karangan dan tulisan yang bersifat menjejahterakan sesuatu berdasarkan perkembangannya dari waktu ke waktu. Narasi mementingkan urutan kronologis suatu peristiwa, kejadian, dan masalah.

Pada narasi terdapat peristiwa atau kejadian dalam satu urutan waktu. Di dalam kejadian itu ada pula tokoh yang menghadapi suatu konflik. Pola narasi secara sederhana adalah awal – tengah – akhir. Awal narasi biasanya berisi pengantar yaitu memperkenalkan suasana dan tokoh. Bagian awal harus dibuat menarik agar dapat mengikat pembaca. Bagian tengah merupakan bagian yang memunculkan suatu konflik. Konflik lalu diarahkan menuju klimaks cerita. Setelah konflik timbul dan mencapai klimaks, secara berangsur-angsur cerita akan mereda. Akhir cerita yang mereda ini memiliki cara pengungkapan bermacam-macam. Ada yang menceritakannya dengan panjang, ada pula yang berusaha menggantungkan akhir cerita dengan mempersilakan pembaca untuk menebaknya sendiri. Narasi dapat berisi fakta adalah biografi, autobiografi, atau

kisah pengalaman. Untuk lebih mengenal tentang karangan narasi berikut peneliti menuliskan ciri-ciri karangan narasi.

Tulisan narasi memiliki ciri-ciri tertentu agar dapat dikatakan bahwa tulisan tersebut adalah narasi. Semi (2003; 68) menjelaskan bahwa ada tiga ciri karangan narasi: (1) menceritakan kehidupan manusia, (2) cerita yang disajikan boleh ada dalam kehidupan nyata atau sekadar imajinasi atau gabungan keduanya, (3) memiliki nilai keindahan, baik isi maupun penyajiannya. Ada lima ciri karangan narasi menurut Keraf: (1) dari segi isi bahwa karangan narasi berisikan cerita atau pemaparan suatu peristiwa, baik peristiwa rekaan maupun yang benar-benar terjadi, (2) dari segi tujuan bahwa karangan narasi untuk memperluas pengetahuan seseorang atau berusaha untuk memberi makna atas peristiwa atau kejadian sebagai suatu pengalaman, (3) dari segi unsur bahwa karangan narasi mengandung unsur pelaku, tindakan, ruang, dan waktu, (4) dari segi penggunaan bahasa bahwa karangan narasi cenderung figuratif dengan menitikberatkan penggunaan kata-kata konotatif, tetapi ada juga yang cenderung ke bahasa, dan (5) dari segi dasar pembentukannya bahwa karangan narasi adalah tindakan atau perbuatan yang dirangkaikan dalam suatu kejadian atau peristiwa dan berlangsung dalam kesatuan waktu.

Unsur-unsur Karangan Narasi.

Unsur-unsur karangan narasi terbagi tiga:

1. Alur atau Plot

Alur atau plot merupakan rangkaian pola tindak-tanduk yang berusaha memecahkan konflik yang terdapat dalam narasi itu, yang berusaha memulihkan situasi narasi ke dalam suatu situasi yang seimbang dan harmonis. Tahap kejadian yang terjadi

dalam sebuah cerita bisa terjadi dalam bentuk dan urutan yang beraneka ragam bergantung kepada bagaimana pengarang melukiskan terjadinya suatu peristiwa. Ada pengarang dalam menuturkan cerita dimulai dengan pengenalan, komplikasi, dan diakhiri penyelesaian atau sebaliknya. Ada juga yang memaparkan terlebih dahulu komplikasi kemudian dilanjutkan dengan akhir dan diakhiri dengan pengenalan. Gerak cerita tersebut disebut dengan alur.

2. Karakter atau Penokohan

Karakter-karakter adalah tokoh-tokoh dalam sebuah narasi dan karakterisasi adalah cara penulis kisah menggambarkan tokoh-tokohnya. Fungsi tokoh dalam cerita adalah untuk memberikan gambaran tentang watak atau karakterisasi manusia yang hidup dalam angan pengarang. lainnya dalam suatu cerita membicarakan pelakon utama, sehingga pembaca mendapat kesan dari pelakon utamanya.

2.6 Indikator Menulis Narasi

Menulis narasi yang baik dapat dikatakan merupakan suatu kemampuan pengungkapan ide, perasaan, pengalaman hidup seseorang dalam bahasa tulis secara kronologis yang memperhatikan unsur waktu dengan efektif dan efisien. Jadi, dalam menulis sebuah narasi dapat memperhatikan indikator menulis narasi sebagai berikut:

a. Susunan kronologis

Dalam sebuah narasi susunan kronologis sangat diperlukan, dimana ciri dari sebuah tulisan narasi yang baik adalah terstruktur yaitu adanya urutan kejadian dalam sebuah peristiwa.

b. Kesesuaian isi narasi dengan teks wawancara

Dalam sebuah narasi selain susunan yang kronologis diperlukan juga kesesuaian isi dengan teks wawancara juga sangat penting,

sebab jika tidak ada kesesuaian maka tulisan narasi akan kurang tepat.

Wawancara dapat dilakukan di mana dan kapan saja, asalkan kondisi yang memang sifatnya serba mendadak. Namun, kerahasiaan sumber informasi dan berita tetap harus diperhatikan juga kecermatan pencatatan hasil wawancara. Tujuannya agar informasi yang didapatkan sesuai dan dapat memberi nilai tambah pada berita yang akan ditulis.

Untuk lebih memahami tentang wawancara berikut jenis-jenis wawancara Menurut Sulistiono yaitu sebagai berikut.

1. Wawancara secara *serta-merta* dilakukan secara spontan dan dilakukan dalam situasi yang alami. Hubungan antara pewawancara dengan yang diwawancarai berlangsung secara wajar. Pertanyaan dan jawaban berjalan sebagaimana obrolan sehari-hari.
2. Wawancara dengan petunjuk umum. Pewawancara membuat kerangka atau materi-materi pokok yang akan dilanjutkan kepada narasumber, pewawancara memiliki keleluasaan untuk mengembangkan materi-materi pokok itu sesuai dengan kebutuhan pada saat berwawancara.
3. Wawancara dengan menggunakan seperangkat pertanyaan. Pewawancara mengajukan persoalan-persoalan kepada narasumber dengan cara membacakan pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Kegiatan wawancara dapat dilakukan dengan teman sekelas, pada pelajaran menulis, wawancara dilakukan pada tahap prapenulisan. Siswa berkesempatan untuk mengungkapkan gagasannya, mempertahankan pendiriannya untuk menolak suatu pernyataan dengan mengemukakan bukti-bukti yang kuat, kemudian

menggabungkan gagasan itu dalam tulisan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif dengan teknik analisis isi. Peneliti mengumpulkan data yang diperlukan, yaitu mengenai tingkat kemampuan mengembangkan karangan narasi dengan teknik wawancara pada tugas mahasiswa. Selanjutnya, data-data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis secara mendalam untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara.

Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dibantu dengan daftar analisis.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa diberikan daftar wawancara biografi secara kronologis
2. Mahasiswa melakukan wawancara kepada orang tua mahasiswa
3. Mahasiswa mengembangkan hasil wawancara yang sudah dilakukan menjadi tulisan narasi
4. Pengajar menganalisa hasil kerja mahasiswa berdasarkan tabel kriteria analisis.

Sesuai dengan metode yang telah dilakukan, prosedur pengolahan data ditempuh melalui sejumlah tahapan, yaitu

- 1) memeriksa karangan siswa berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan;
- 2) memberikan skor pada aspek yang diperiksa sesuai dengan ketentuan penskoran yang telah ditetapkan. kemudian, skor yang diperoleh oleh setiap siswa dihitung sebagai nilai kemampuan siswa yang bersangkutan;

- 3) merekap data penilaian yang diperoleh siswa untuk setiap aspek yang diteliti; dan
- 4) menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa pada setiap aspek yang diteliti, kemudian mencari nilai rata-ratanya.

HASIL PENELITIAN

Mahasiswa diberi pertanyaan wawancara untuk kemudian melakukan wawancara kepada orang tua masing-masing. Berikut ini analisis hasil wawancara yang telah dilakukan oleh mahasiswa.

- Analisis pilihan kata yang digunakan mahasiswa dalam menulis hasil wawancara tidak mengalami pengembangan karena rerata mahasiswa hanya sekedar memberi jawaban atas pertanyaan teks wawancara yang telah disediakan oleh peneliti.
- Bentuk kalimat dalam teks wawancara dominan pendek dan sama halnya seperti pilihan kata. Ini karena mahasiswa sekedar menjawab pertanyaan dan tidak ada penambahan kalimat pengantar dalam menjawab pertanyaan wawancara.
- Dari keseluruhan.

Dari hasil wawancara, mahasiswa mengubahnya menjadi sebuah tulisan narasi yang utuh. Berikut ini analisis tulisan mahasiswa.

- Semua mahasiswa (39 data) dalam mengubah hasil wawancara menjadi karangan narasi memperhatikan kronologis sesuai dengan urutan pertanyaan wawancara.
- Mahasiswa menggunakan kata-kata sesuai dengan jawaban atas pertanyaan yang disediakan oleh peneliti, sehingga mahasiswa dalam mengembangkan karangan narasi kalimatnya
- bahwa dalam karangan narasi dituntut untuk mengembangkan

karangan harus memperhatikan ejaan, diksi dan paragraf.

- Ada delapan data yang terlihat melakukan pengembangan, yakni dengan menambah tulisan lain di luar pertanyaan wawancara (20,51%).

Rerata nilai kemampuan mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarta mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara adalah sebagai berikut. Total jumlah nilai keseluruhan mahasiswa dibagi jumlah mahasiswa yaitu $2.740:39 = 70,51$. Jadi, kemampuan rata-rata mahasiswa dalam mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara adalah 70,51 yang apabila dibulatkan menjadi 71. Apabila nilai rata-rata tersebut dimasukkan ke klasifikasi di atas berkategori baik. Dengan kata lain, para mahasiswa sudah mampu mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara. Namun, masih tetap harus memperhatikan aspek kebahasaan mulai dari ejaan, diksi, kalimat efektif dan susunan paragraf.

Deskripsi Analisis Karangan Mahasiswa

Kemampuan para mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarta dalam mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara dapat dianalisis secara khusus. Secara khusus kemampuan itu diklasifikasikan atas aspek substansi dan aspek kebahasaan. Aspek substansi terdiri atas kemampuan menyusun kronologis dan kemampuan menyesuaikan isi narasi dengan teks wawancara. Sedangkan aspek kebahasaan meliputi kemampuan menggunakan ejaan, diksi, kalimat efektif, dan paragraf. Untuk mengetahui persentase rata-rata pada setiap aspek penilaian, setiap nilai rata-rata aspek tersebut dibagikan dengan skor maksimal lalu dikalikan dengan seratus.

Kemampuan Menyusun Kronologis

Kemampuan mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa dalam menggunakan susunan kronologis pada karangan narasi berdasarkan teks wawancara merupakan aspek utama dalam penilaian. Kemampuan ini dinilai melalui urutan gagasan yang dikembangkan dengan menggunakan urutan kronologis atau urutan waktu. Hubungan yang menyatakan waktu tersebut ditandai dengan penggunaan kata penghubung, yaitu waktu, sewaktu, ketika, tatkala, tengah, sedang, tiap kali, sebelum, setelah, sesudah, sehabis, sejak, semenjak, selagi, semasa, sementara, selama, setiap, setiap kali, sehingga, dan sampai. Adapun skor untuk aspek ini adalah 30. Berdasarkan tabel 6, rerata kemampuan mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa dalam mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara pada aspek menyusun kronologis adalah sebagai berikut.

Skor rata-rata aspek kemampuan mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa menggunakan susunan kronologis adalah 25. Skor ini terlihat sangat memenuhi harapan karena skor maksimal yang diharapkan pada aspek ini adalah 30. Untuk mengetahui rerata skor yang diperoleh mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa tentang kemampuan menyusun kronologis termasuk dalam kategori mana diklasifikasikan berdasarkan klasifikasi nilai Kemdikbud. Nilai rata-rata (25) dibagi dengan skor maksimal (30) lalu dikali seratus (100) hasilnya adalah 83,3 dibulatkan menjadi 83. Berdasarkan klasifikasi nilai Kemdikbud, skor 83 termasuk berkategori *baik*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa dalam menyusun kronologis berkategori *baik*.

Kemampuan Menyesuaikan Isi Narasi dengan Teks Wawancara

Selain kemampuan menyusun kronologis, kemampuan menyesuaikan isi narasi dengan teks wawancara juga merupakan aspek penilaian dari segi substansi. Penilaian ini juga dinyatakan dalam bentuk skor. Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa jumlah skor nilai pada aspek ini adalah 815. Untuk mengetahui nilai rata-rata pada aspek ini, jumlah skor rata-rata tersebut dibagikan dengan jumlah mahasiswa.

Skor rerata aspek ini adalah 20,89. Skor ini sangat memenuhi harapan. Hal ini dikarenakan skor maksimal adalah 21. Untuk mengetahui skor atau rerata nilai yang diperoleh tentang kemampuan menyesuaikan isi narasi dengan teks wawancara termasuk dalam kategori mana, nilai rata-rata tersebut diklasifikasikan berdasarkan klasifikasi nilai Kemdikbud. Rerata nilai (21) dibagi dengan skor maksimal (30) lalu dikalikan seratus (100) hasilnya adalah 70. Berdasarkan klasifikasi nilai Kemdikbud, skor 70 termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mereka dalam menyesuaikan isi narasi dengan teks wawancara tergolong dalam kategori *baik*.

Kemampuan Menggunakan Bahasa

Analisis data ini dilakukan dengan identifikasi kesalahan-kesalahan menggunakan bahasa. Setelah diidentifikasi, kesalahan-kesalahan berbahasa tersebut diklasifikasikan ke dalam kelompok-kelompok tertentu sehingga akan terlihat kesalahan-kesalahan berbahasa yang sering dilakukan oleh mahasiswa. Kemampuan menggunakan bahasa dalam karangan mahasiswa dianalisis meliputi kemampuan menggunakan ejaan, diksi, kalimat efektif, dan paragraf. Adapun prosedur pengolahan data dan gambaran mengenai kesalahan-kesalahan tersebut adalah sebagai berikut ini.

Kemampuan Menggunakan Ejaan

Kemampuan menggunakan ejaan dinyatakan dalam bentuk skor. Adapun skor untuk aspek ini adalah 10. Skor maksimal yang diperoleh mereka adalah 10 dan skor minimal 5. Nilai rata-rata kemampuan mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa menggunakan ejaan dalam mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara adalah sebagai berikut. Jumlah skor 195 dibagikan jumlah siswa 39 yaitu 5. Jadi, skor rata-rata aspek ini adalah 5.

Kemampuan Menggunakan Diksi

Kemampuan menggunakan diksi merupakan salah satu subaspek penilaian pada aspek penggunaan kebahasaan dalam karangan mahasiswa. Adapun skor maksimal yang diperoleh mahasiswa adalah 10 dan skor minimalnya 5. Jumlah skor seluruhnya pada aspek ini adalah 285. Untuk mengetahui nilai rata-rata, jumlah skor tersebut dibagi jumlah sampel, seperti berikut. Jadi, skor rata-rata kemampuan menggunakan diksi adalah 6,02 yang dibulatkan menjadi 6.

Kemampuan Menggunakan Kalimat Efektif

Sama halnya dengan kemampuan menggunakan ejaan dan diksi, kemampuan menggunakan kalimat efektif juga merupakan salah satu aspek penilaian. Skor maksimal yang diperoleh pada aspek ini adalah 10 dan skor minimal 5. Skor rata-rata 5. Skor ini belum memenuhi harapan karena yang diharapkan adalah 10. Untuk mengetahui rerata skor yang diperoleh mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa tentang kemampuan dalam menggunakan kalimat efektif termasuk dalam kategori mana, rerata nilai tersebut diklasifikasikan berdasarkan ketentuan Kemdikbud. Oleh karena itu, nilai rata-rata (5) dibagi skor

maksimal (10) lalu dikali seratus (100). Rerata nilai tersebut adalah 50. Berdasarkan klasifikasi nilai Kemdikbud, skor 50 termasuk kurang. Dengan demikian, kemampuan mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa dalam menggunakan kalimat efektif tergolong *kurang*.

Kemampuan Menyusun Paragraf

Selain kemampuan menggunakan ejaan, diksi, dan kalimat efektif, kemampuan menyusun paragraf juga merupakan salah satu bagian dari penilaian pada aspek kebahasaan. Adapun skor untuk aspek ini adalah 10. Skor maksimal yang diperoleh adalah 10 dan skor minimal 5. Berdasarkan tabel 6, skor rata-rata pada aspek ini adalah 9,7. Ini berarti sudah memenuhi harapan karena skor maksimal adalah 10. Kesalahan yang ditemukan dalam penulisan paragraph, yaitu tidak memiliki persyaratan sebuah paragraf yang baik, seperti tidak adanya kesatuan, kohesi atau penyatuan, kecukupan pengembangan, susunan yang berpola.

Kemampuan tersebut terlihat pada aspek substansi, sedangkan pada aspek kebahasaan, mereka masih harus mempelajarinya lebih baik lagi. Aspek substansi yang dominan adalah pada kemampuan menyusun kronologis. Sementara pada aspek kebahasaan, masih ada para mahasiswa yang belum mampu menggunakan ejaan, diksi, dan kalimat efektif dengan tepat. Pemakaian ejaan, terutama tanda baca masih ditemukan kesalahan-kesalahan. Dengan demikian mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa telah memiliki kemampuan dalam mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara, baik kemampuan dalam substansi maupun kebahasaan.

Kesimpulan dan Saran Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa dalam mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara tergolong *baik*. Hal tersebut tampak pada rerata nilai yang diperoleh yang secara umum dapat dikategorikan baik. Dilihat dari segi jumlah, mahasiswa yang berkategori sangat baik ada 1 orang, berkategori baik 8 orang, berkategori cukup 28 orang, berkategori kurang 2 orang dan berkategori sangat kurang tidak ada.

Kemampuan mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa dalam mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara meliputi aspek substansi dan kebahasaan. Pada aspek substansi, mahasiswa dominan mampu mengembangkan karangan secara kronologi dan kesesuaian isi serta dapat menyusun paragraph dengan baik, sedangkan pada aspek kebahasaan, masih ada yang belum mampu menggunakannya secara benar, seperti penempatan diksi, membuat kalimat secara efektif.

Saran

Kemampuan menulis narasi mahasiswa PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa belum maksimal untuk kategori kebahasaan, terutama pada ejaan dan penggunaan kalimat yang efektif. Oleh karena itu, perlu mendapatkan pembelajaran yang intensif mengenai materi ejaan. Hal ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut

- 1) meningkatkan penguasaan kosakata dengan banyak membaca;
- 2) menguasai keterampilan mikrobahasa, yaitu penggunaan tanda baca dan diksi, serta penataan kalimat dengan struktur yang benar;
- 3) menemukan metode pembelajaran menulis yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan mahasiswa; serta
- 4) menggunakan media pembelajaran menulis yang efektif.

- 5) pengajar harus sering memberikan latihan menulis kepada mahasiswa. Latihan dapat divariasikan dalam berbagai bentuk dengan menyajikan data, verbal, gambar, tabel, teks, peta, dan bagan. Dari hal-hal tersebut, mahasiswa diminta untuk menulis sebuah karangan. Melalui kegiatan seperti itu, mahasiswa dilatih untuk mengembangkan logika, daya imajinasi, dan kemampuan menggunakan bahasa. Hal ini dimaksudkan untuk mengaktifkan daya kreatif mahasiswa dalam mengasah kecerdasan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. 2006. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka
- Dimiyati. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2007. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- H.B. Sutopo. 2002. Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta: UNS Press.
- Ismawati, Esti. 2009. Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra. Yogyakarta: Cawanmas. Keraf, Gorys. 2007. Argumentasi Dan Narasi. Jakarta: PT Gramedia.
- _____. 2007. Diksi dan Gaya Bahasa. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Krismarsanti, Ermina. 2008. Analisis Cerita Fiksi dan Non Fiksi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Moleong, Lexy. 2010. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, 2002. *Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- _____. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Edisi Ketiga*. Yogyakarta: BPFE.
- Permanasari, Dian. 2017. Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat. *Jurnal Pesona*. Volume 3. 157. <https://doi.org/10.26638/jp.444.2080>
- Semi, M. Atar. 2003. *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya. St.
- Y. Slamet. 2007. *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Supriyono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutarno, NS. 2006. *Manajemen Perpustakaan: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Sagung Seto.
- Tarigan, H.G. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Tika, H. Moh. Panbudu. 2005. *Metode Penelitian Geografi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widjono, Hs. 2007. *Bahasa Indonesia: Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Grasindo.
- Williams. 2001. *Reading in the Language Classroom*. Mac Millan Publisher Limited: London.
- Yammin, Marintinis dan Maisah. 2009. *Manajemen Pembelajaran Kelas*. Jakarta: Grasindo.

Yulia, Saragih, “Kemampuan Mengembangkan Karangan Narasi Berdasarkan Teks Wawancara Pada Tugas Mahasiswa”

ISSN 2301-4563



9 772301 456937