

# Jurnal Sasindo UNPAM

p-ISSN : 2406-7814, e-ISSN : 2621-332X

DOI : 10.32493/Sasindo

Jurnal Sasindo UNPAM	Vol. 12	No. 2	Bulan Desember	Tahun 2024
-------------------------	------------	----------	-------------------	---------------



Diterbitkan Oleh:

Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Sastra  
Universitas Pamulang

Jl. Surya Kencana No.1, Pamulang, Tangerang Selatan

Telp. (021) 741 2566

Website: [www.unpam.ac.id](http://www.unpam.ac.id)



*p-ISSN:2406-7814*  
*e-ISSN: 2621-332X*

**JURNAL**  
**SASINDO UNPAM**  
**(NASKAH PUBLIKASI ILMIAH BAHASA DAN**  
**SASTRA UNIVERSITAS PAMULANG)**  
**Volume 12 Nomor 2, Desember 2024**

**PROGRAM STUDI SASTRA INDONESIA**  
**FAKULTAS SASTRA**  
**UNIVERSITAS PAMULANG**  
**TANGERANG SELATAN**  
**2024**

**J U R N A L**  
**Jurnal Sasindo UNPAM**  
**Volume 12 Nomor 2, Desember 2024**

---

Naskah Publikasi Ilmiah Bahasa dan Sastra Universitas Pamulang

**PELINDUNG**

Dr. Pranoto, S.E., M.M.  
Dr. E. Nurzaman AM, S.Si., M.M.

**PENGARAH**

Dr. Muhammad Wildan, S.S., M.A.  
Dr. Susanto, S.H., M.M., M.H

**PENANGGUNG JAWAB**

Misbah Priagung Nursalim, S.S., M.Pd

**PIMPINAN REDAKSI**

Sugiyo, S.Pd., M.Pd.

**KEPALA EDITOR**

Nasrul, S.Hum., M.A

**TIM EDITOR**

Natalia E. Hapsari, S.Sos., M.Ik.  
Adam M. Nur, S.S., M.Hum.  
Dr. Zamzam Nurhuda, MA.Hum.

**MITRA BESTARI**

Resneri Daulay, S.S., M.A. (Universitas Ahmad Dahlan)  
Sudaryanto, S.Pd., M.Pd. (Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta)  
Hilda Hilalayah, M.Pd., (Universitas Indraprasta PGRI Jakarta)  
Irma Yulita Silviany, S.S., M.Hum. (Universitas Islam Bandung)  
Ixsir Eliya, S.Pd., M.Pd. (Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu)  
Syahril Siddik, S.S., M.A., Ph.D. (UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)  
Didah Nurhamidah, S.Pd., M.Pd. (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah)  
Dr. Ahmad Bahtiar, S.Pd., M.Hum. (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah)  
Akmal Jaya, S.S., M.A. (Universitas Khairun Ternate)  
Purlilaiceu, S.Pd., M.Pd. (Universitas Mathla ul Anwar)  
Lutfi Syauki Faznur, S.Pd., M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Jakarta)  
Ariyana, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Tangerang)  
Dr. Goziyah, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Tangerang)  
Irpa Angriani Wiharja, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Tangerang)  
Soleh Ibrahim, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Tangerang)

Winda Dwi Hudhana, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Tangerang)  
Dr. Nori Anggraini, S.Pd., M.A. (Universitas Muhammadiyah Tangerang)  
Karina Hanum Luthfia, S.S., M.A. (Universitas Negeri Semarang)  
Nenden Lilis Aisyah, S.Pd., M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)  
Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd. (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)  
Ilmi Solihat, S.S., M.Pd. (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)  
Dhafid Wahyu Utomo, S.Pd., M.A. (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)  
Arie Azhari Nasution, S.S., M.A., (Universitas Sumatera Utara)  
Dr. Tri Pujiati, S.S., M.M. M.Hum. (Universitas Trunojoyo Madura)

#### **ALAMAT REDAKSI**

Kampus Viktor: Jl. Raya Puspitek, Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan,  
Banten 15310 Telp (021) 7412566

Jurnal Sasindo UNPAM diterbitkan dua kali setahun (Juni dan Desember) oleh Jurusan Sastra Indonesia. Jurnal ini merupakan media penyebarluasan karya ilmiah di bidang Sastra, Linguistik, Penerjemahan, dan Pengajaran. Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media cetak lainnya untuk dievaluasi oleh penyunting ahli dan dipublikasikan dalam jurnal ini.

## **PENGANTAR REDAKSI**

Dengan penuh kebanggaan, kami mempersembahkan penerbitan jurnal Sasindo UNPAM edisi 12 Nomor 2, Desember 2024 sebagai wadah untuk pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang sastra, linguistik dan budaya. Jurnal ini hadir sebagai sarana bagi para akademisi, peneliti, dan praktisi untuk berbagi hasil pemikiran dan penelitian terbaru yang berkaitan dengan kajian sastra Indonesia, budaya dan kajian kebahasaan. Penerbitan jurnal ini merupakan bagian dari komitmen Unpam dalam mendukung kemajuan dunia literasi serta memperkaya khazanah keilmuan dalam skala nasional dan internasional.

Selain itu, penerbitan jurnal ini juga menjadi bagian dari upaya untuk memajukan riset ilmiah di tingkat perguruan tinggi, sekaligus memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas akademik. Melalui Jurnal Sasindo UNPAM kami berharap dapat mendorong kolaborasi antar disiplin ilmu serta membuka peluang bagi para penulis untuk mengungkapkan gagasan-gagasan baru yang mampu memberikan solusi terhadap permasalahan sosial dan budaya yang dihadapi masyarakat. Setiap artikel yang diterbitkan dalam jurnal ini diharapkan tidak hanya memperkaya dunia sastra, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kemajuan kebudayaan Indonesia.

Akhirnya, kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh kontributor, editor, penulis serta pihak-pihak yang telah berperan aktif dalam terwujudnya penerbitan jurnal Sasindo UNPAM ini. Semoga penerbitan jurnal ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan budaya Indonesia, serta menjadi sumber inspirasi bagi generasi mendatang dalam melestarikan dan mengembangkan karya-karya sastra yang kaya akan nilai-nilai luhur. Kami berharap agar Jurnal Sasindo UNPAM dapat terus berkembang menjadi jurnal yang berkualitas dan dapat diakses oleh berbagai pihak yang berkepentingan di bidang sastra dan budaya.

Salam,  
Pimpinan Redaksi

(Sugiyo, S.Pd., M.Pd)

## DAFTAR ISI

<i>Afdal Ade Hendrayana, Epi Stiyo Pujowati</i> <b>How Have We Approached Teaching Our Son To Read English?: An Autoethnography</b>	<b>1-12</b>
<i>Dwi Adi Kusumo Yoganindhito, Dewi Yanti</i> <b>Analisis Ketidaksantunan Berbahasa Pada Komen Instagram Halewwww</b>	<b>13-20</b>
<i>Eky Erlanda Edel, Syihabuddin, Raden Sasnitya</i> <b>Analisis Dialektika Hegel dalam “Desak Anies”: Sebuah Pendidikan Demokrasi</b>	<b>21-31</b>
<i>Nur Azizah Febrianti, Aida Sumardi</i> <b>Pengembangan Media Buku Elektronik dalam Pembelajaran Teks Berita Siswa SMK</b>	<b>32-38</b>
<i>Syahrul Ramadhan, Siti Hajrul Jamilah, Nani Solihati</i> <b>Model Pembelajaran Multiliterasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa</b>	<b>39-46</b>
<i>Aswad, Mayuhasni, Nani Solihati</i> <b>Peran Game Edukasi Berbasis Sastra dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP</b>	<b>47-53</b>
<i>Sa'adatul Lutfiyah</i> <b>Analisi Fungsi dan Nilai dalam Legenda Sunan Bonang dan Brahmana India Kajian Antropologi Sastra</b>	<b>54-60</b>
<i>Dwi Rahayu, Muhammad Zikri Akbar, Muhammad Haekal Dzaki, Lutfiana Zalfa Hidayah</i> <b>Narrative Analysis in Bayer Leverkusen’s Journey to Champion Youtube Review Video</b>	<b>61-66</b>
<i>Juwintan, Rinda Roshita Dewi</i> <b>Sebuah Makna Simbolik dan Sejarah Budaya Cirebon dalam Motif Batik Paksi Nagaliman Sebuah Kajian Semiotika</b>	<b>67-75</b>
<i>Fira Deyanti</i> <b>Konflik Agraria Orde Lama dan Orde Baru: Analisis Marxisme pada Puisi Indonesia Puisi Latini Karya Agam Wispi dan Puisi Tanah Karya Wiji Thukul</b>	<b>76-84</b>

## HOW HAVE WE APPROACHED TEACHING OUR SON TO READ ENGLISH?: AN AUTOETHNOGRAPHY

Afdal Ade Hendrayana<sup>1</sup>, Epi Stiyo Pujowato<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Kerinci Jambi

<sup>2</sup>SD Negeri No.82/VII Sei. Benteng 2 Sarolangun Jambi

<sup>1</sup> *afdalade14@gmail.com*, <sup>2</sup> *epi.stiyo@gmail.com*

### Abstract

This autoethnographic study explores the process of teaching English reading to a young child, starting at the age of two, in a non-native English-speaking family. The study aims to understand the nuances and effects of early literacy interventions, highlighting the importance of systematic instruction in phonemic awareness, phonics, fluency, vocabulary, and comprehension strategies. Through detailed personal experiences, the study illustrates the progression of learning stages from alphabet recognition to the development of sight word recognition and orthographic mapping. By integrating education theories with longitudinal personal experiences, this study provides insights into effective teaching practices and child-centered learning approaches that can significantly influence early literacy development. The findings suggest that early, structured reading education is critical in fostering reading proficiency, offering a blueprint for parents and teachers in similar educational settings.

**Keywords:** *literacy acquisition; reading development; reading English; autoethnography research, early years; foreign language*

### INTRODUCTION

The literacy journey is a pivotal part of early childhood development, laying the groundwork for a lifetime of learning and interaction with the world through text. Seeing the importance of literacy skills for the future of children, The Organization for Economic Cooperation and Development through the Programme for International Student Assessment (PISA) assesses the abilities of 15-year-olds worldwide including in reading aiming to ensure students are well-prepared for future challenges, and can fully participate in a globalized society. Unfortunately, Indonesia's Pisa 2022 report recorded its lowest reading literacy score since participating in the program, a reduction from 371 points in 2018 to 359 points in 2022 (PISA, 2022).

We need to understand that early reading development is a multifaceted process that sets the foundation for future learning and literacy. Research shows that learning to read is the cornerstone of education which is not only the skill most critical for academic success; it is also a fundamental determinant of lifelong opportunity (Snow, Burns, & Griffin, 1998). Chall believes that learning to read is a developmental process, highlighting the need for phonics in early reading and comprehension skills in advanced stages (Chall, 1983). Moreover, the intricacy of acquiring reading skills involves multiple areas of study, such as the coordination of numerous cognitive functions including attention, memory, and linguistic comprehension (Dehaene, 2009). In terms of phonemic awareness and decoding, it involves forming connections between letters and sounds, leading to the development of sight word recognition through a process of phonological recoding (Ehri, 1987 & 1998). Thus, to raise successful literacy development, some individual differences such as cognitive abilities, motivation, and learning styles need to be taken into account (Snowling & Hulme, 2011).

Responding to the impact of literacy development on children's lives, this article explores ideas on how to teach literacy competence to children based on my experience in teaching our son since the age of two years. By understanding the early stages of literacy development and systematic instruction in phonemic awareness, phonics, fluency, vocabulary, and comprehension strategies (National Reading Panel, 2000; Ehri, 1995: 2014), our son has performed very well in reading English sentences and short texts at the age of four. This article also examines how introducing reading at the beginning of foreign language education helps young learners progress faster in understanding and speaking the new language (Długosz, 2000; Jingga, 2022) and teaching English proficiency to children at an earlier age can lead to better outcomes in language learning, taking advantage of cognitive and neurological factors unique to early childhood (Hakuta, Bialystok, & Wiley, 2003).

### **The Theoretical Framework and Review of Literature**

Reading is a complex cognitive process of decoding symbols to derive meaning from text. It is not just about recognizing words but also about comprehending and interpreting them within the broader context of the text and the reader's own experiences and knowledge (Rayner et al, 2001). All children have the tools they need to become successful readers (Snow, Burns, & Griffin, 1998). Yet, children who receive systematic and explicit instruction in phonemic awareness, phonics, and other reading skills from a young age are more likely to become proficient readers (Adam, 1990). Concerning this, early exposure to reading enhances cognitive skills, including vocabulary expansion, improved memory, and critical thinking abilities, which these skills contribute to overall intellectual growth and problem-solving capabilities (National Early Literacy Panel, 2008). The emphasis on early literacy instruction in this report is based on substantial research indicating that the skills acquired in the early years form the basis for later reading proficiency, impacting children's academic trajectory and overall success.

More studies offer a comparative view of reading education globally, emphasizing the need for instructional practices that are grounded in scientific research to effectively support children's reading development. Drawing on scientific research, McGuinness (2004) advocates for evidence-based teaching practices that include systematic phonics as part of a comprehensive reading program, for instance, in the United Kingdom with the introduction of the Synthetic Phonics program which significantly improves children's reading accuracy and fluency. The United States and Canada have explored a range of methodologies, with an emphasis on balancing phonics-based instruction with whole-language approaches, evolving into what is commonly referred to as balanced literacy (Duke & Pearson, 2002). Conversely, Finland, known for its high literacy rates, emphasizes play-based learning in the early years, with formal reading instruction starting later than in many other countries. Finnish methods stress the importance of children's language development and motivation for reading, supported by a rich literacy environment (Sahlberg, 2011; McGuinness, 2004). Moreover, Scandinavian countries are notable for their emphasis on child-centered learning, play-based pedagogy, and the integration of reading into daily activities rather than through formal instruction at an early age (Hansen & Gustafsson, 2016).

Knowledge about reading development stages allows teachers or parents to nurture a love for reading, build a strong foundation for academic success, and contribute positively to their children's cognitive and language skills (Whitehurst & Lonigan, 1998). The pre-alphabetic phase in teaching reading is the earliest stage in the process of learning to read (Ehri, 1995). This stage is pivotal for moving towards fluency and literacy by

memorizing sight words and achieving a basic understanding of the text (Blackwell and Laman, 2013). In terms of phonics instruction, which makes the alphabetic principle explicit, it is essential for helping beginning readers learn new words and become skilled, independent readers (Rayner, Foorman, Perfetti, Pesetsky, & Seidenberg, 2011). However, during this phase, children may only form partial connections because they cannot yet segment the word's pronunciation into all of its phonemes (Muller, 2020). For late kindergarten or early first grade, the next process of learning to read is a full alphabetic phase in which learners have acquired the ability to understand and utilize the relationship between letters and sounds comprehensively, enabling the decoding of unfamiliar words through the knowledge of letter-sound correspondences (Ehri & McCormick, 1998). Consistent encounters with words that illustrate the grapheme-phoneme relationships they have learned are essential for advancement in this stage in which such encounters enhance orthographic mapping, which strengthens the links between graphemes and phonemes to form connections between the spellings, sounds, and meanings of particular words in memory (Beech, 2005; Ehri, 2014). Orthographic mapping progresses as these segments become immediately identifiable, enabling readers to more effortlessly self-learn new associations (Share, 1995).

## **METHOD**

Our investigation adopts the form of an autoethnography, succinctly defined as a blending element of autobiography and ethnography (Ellis, Adams, & Bochner, 2010) to utilize the author's personal experiences as a foundation for analysis or interpretation (Hill and Knox, 2021; Taylor, et al., 2021; Adams, et al., 2015, 2017). This qualitative research method emphasizes the importance of the reflexivity, theoretical engagement, and methodological rigor in conducting autoethnographic research that goes beyond personal storytelling to make substantive scholarly contributions (Anderson, 2006; (Canagarajah, 2012; Ellis, 2004, Hill and Knox, 2021) and narrative writing, as a qualitative method of inquiry, has aided me in this endeavor by centering on the exploration of "...into an experience..." (Clandinin and Connelly, 2000). Moreover, the purpose of this method is to acknowledge the inseparable link between the personal and the cultural and to create space for nontraditional forms of inquiry and expression (Wall, 2006). Similarly, autoethnographers aim to create engaging stories that illuminate specific phenomena observed during the research process (Hill and Knox, 2021; Canagarajah, 2012) and to reflect deeply on their own experiences and biases, enhancing the depth and authenticity of the analysis (Méndez, 2013).

Autoethnography as a research method allows researchers to incorporate longitudinal factors into their studies to capture the complexity of personal narratives (Bochner, 2000). Moreover, Wall (2006) emphasizes the transformative potential of longitudinal autoethnography in which researchers can engage in continuous self-reflection over an extended period and gain a deeper understanding of their own experiences and identities, leading to personal and scholarly growth. From dominant narratives and social structure sites, by documenting changes in the researchers' experiences over time, they can disrupt static, monolithic views of identity and culture (Adams, 2015). Thus, this study allows us to explore longitudinal elements in ethnographic research methods to examine the process of learning to read English of our son from the age of two years.

The most widely used autoethnography form is biographical autoethnography, as a style of academically informed autobiographical writing that analyzes the researcher's personal experience as an exemplar of social life, doing so in a way that is simultaneously

evocative and analytical (Besio, 2020). As a result, evocative and analytic are known as the main types of autoethnography. Evocative autoethnography and analytic autoethnography differ in their approaches and objectives within qualitative research. Evocative autoethnography, as described by Ellis and Bochner (2006), is a form of autoethnographic writing that focuses on emotional experiences and seeks to evoke strong feelings or emotions in the reader. It emphasizes personal experiences and emotions as primary sources of data and also aims to evoke emotional responses from readers by vividly recounting the researcher's subjective experiences and reflections. This approach often prioritizes storytelling and narrative techniques to convey lived experiences authentically. Unlike evocative autoethnography, which focuses more on emotional expression and storytelling, analytic autoethnography focuses on critically analyzing cultural phenomena or social issues (Ellis, Adams, & Bochner, 2011). It involves applying theoretical frameworks and rigorous analytical methods to interpret personal experiences within broader socio-cultural contexts. Analytic autoethnography aims to generate new insights, theories, or understandings by systematically examining individual experiences through a critical lens. In addition to this, analytic autoethnography has characteristics in which the researcher actively participates as a full member within the research group, clearly identifiable as such in the researcher's written works, and commitment to theoretical analysis (Anderson, 2006). This study focuses on analytic autoethnography by examining how the learning process of reading English for our son since the age of two. To generate a new understanding of reading acquisition, this study involves the theory of reading acquisition and analyzes cultural values to reveal the success of reading learning patterns.

In teaching English as a foreign language context, autoethnographic studies have been widely used to examine students' emotions and their influence on learning motivation (Méndez, 2012; Peña and Méndez, 2013), teaching English syntax using communicative approach for undergraduate Students (Abdullah, Noni, Basri, & Djirong, 2023), self-aware participation, learner diaries and peer debriefing (Clark & Gruba, 2010), foreign language proficiency, cultural competence, and cross-cultural interaction (2018), teacher cognition and teaching practices on online learning resources (Alm & Ohashi, 2020). One of the advantages of autoethnography studies, researchers are permitted to utilize their personal experiences to comprehend a specific phenomenon or cultural context as emphasized by Méndez (2013) that "Telling my personal story made me reflect on my language learning history and empathize with my students' emotional experiences and reactions" (p.280). It is also in line as stated by Barkhuizen and Wette (2008) "In telling their stories of experience teachers necessarily reflect on those experiences and thus make meaning of them; that is, they gain an understanding of their teaching knowledge and practice" (p. 374). As parents, we are fully engaged in the learning process of teaching our son to read English so this type of research is very helpful to share our experiences by committing to theoretical analysis in reading acquisition.

#### **ACQUISITION OF ENGLISH ALPHABET KNOWLEDGE**

Alphabet knowledge encompasses the ability to recognize, name, write, and associate the sounds of the letters in the English alphabet (Treiman, 2005; Ehri, 2005). It is a strong predictor of later reading success and serves as the foundation for understanding the alphabetic principle (Adams, 1990; Ball & Blachman, 1991; Snow, Burns, & Griffin, 1998; ). Due to the significance of it, we had already introduced the English alphabet to our son at the age of one. Moreover, introducing the alphabet is the initial phase we undertake in the process of learning to read (Snow, Burns, & Griffin, 1998; Foulin, 2005; Doe &

Johnson, 2018; Brown, & Lee, 2019). To introduce 26 letters of the English alphabet to our son, we provided colorful alphabet puzzles with various variations and colors and also large-sized alphabet brochures that are pasted on the wall. Hence, the letters had become everyday toys.

As our son turned 1,5 years old, we began introducing the letter names. In this phase, we utilized paired-associate learning techniques by pairing spoken words with printed letters (alphabet puzzles). While holding the letter A, we pronounced /ei/ with the English pronunciation and asked him to repeat. *Say /ei/*. Then he pronounced /ei/. Initially, whenever we mentioned some letters in English, he tended to mimic them with Indonesian sounds. This occurred due to the influence of his native language on foreign language learning (Vygotsky, 1978). Corrections to the letter names were made and then reinforced, followed by asking him to repeat. Acquiring reading skills entails paired-associate learning, where individuals link the letter names and sounds that consistently match with written letters, solidifying these connections in their long-term memory (Ehri, 2005; McBride-Chang, 1999). The next phase after all letters were learned, we proceeded using English questions. Short question was introduced, such as: *"What letter is this?"* by holding letter A and we pronounced /ei/. We told him *A makes the sound /ei/*. We repeated the question and then asked him to say /ei/. The same went for the other alphabet letters as well.

In addition to facilitating our son in recognizing and naming the letters, a fun activity diversified in the form of games was sticking 26 large-sized letters on the floor using large black tape. Our son was placed at one point, for instance, then given instructions to find one letter as *"Where is the letter A?"*. Upon reaching letter A, we asked again, *"What letter is it?"*. The forms of questions were also varied by asking *"Can you find the letter A?"*. This fun alphabet creation allowed him to recognize and name letters. Knowing the names of letters strongly predicts both the acquisition of reading skills and future reading success, which encompasses comprehension (Roberts, Vadasy, & Sanders, 2019; Foulon, 2005; Snow, Burns, & Griffin, 1998).

In teaching sounds to letters, which these sounds refer to phonemes, we also facilitated our son with an English alphabet song. The video was played using a device specifically created for kids, ensuring a secure monitor display. The purpose of playing the alphabet song was to introduce phonemic awareness. We noticed that our son responded positively to music accompanied by audio and video, enjoying it by swaying and eagerly following along with each lyric sung. Music instruction improves children's academic achievements, fosters their creativity, and enhances their social interactions (Smith & Johnson, 2018). In addition to playing music, we also provided alphabet puzzles beside him. While listening to the alphabet song, we took a letter from the alphabet puzzle to match the lyric of the song being sung, and then we showed him the letter. We did this to introduce the alphabet letters and observed his response to what he heard. We continued such activities, and even at the age of two, he already mentioned 26 English alphabet letters according to the song's rhythm, although the letters were not pronounced clearly. Furthermore, he was also able to respond when he heard the letters mentioned in the song by immediately taking the letters (alphabet puzzle) nearby. In brief, understanding the sound-letter correspondences, coupled with phonemic awareness, is essential for grasping the alphabetic principle, which is the understanding that written language consistently represents spoken language (Byrne & Fielding-Barnsley, 1989; 1990).

In terms of the alphabetic principle, it has been one of the vital steps in literacy development which refers to the understanding that written letters are systematically and predictably linked to specific spoken sounds (Adams, 1990; Baker, Santiago, Masser, Nelson, & Turtura, 2018). In teaching the alphabetic principle, phonic instruction enables children to understand the connections between the letters of written language and the sounds of spoken language (Ehri, Nunes, Stahl, & Willows, 2001; Moats, 2010). We employed phonic instruction through watching videos. After being observed, entering the age of 2.5 years, our son greatly enjoyed alphabet videos that are dynamic and rhythmic in nature. When given access to watch videos, alphabet dance was his interest at this age. He imitated the movements of the letters accompanied by certain rhythms. Then, we searched for moving alphabet videos accompanied by the pronunciation of each letter to introduce the sounds of English letters. What he did at this age aligns with articulatory learning which involves the process of mastering the physical gestures required to produce the sounds of a new language (Strange & Dittmann, 2015). These gestures involve the coordinated movement of the speech organs, such as the mouth, tongue, lips, and vocal cords, to create the distinct sounds associated with each letter (Lieberman & Mattingly, 1985).

#### **English vocabulary enrichment**

After our son learned the sounds and could pronounce 26 letters of the alphabet, we proceeded to introduce English vocabulary. The introduction of vocabulary started sequentially from the letter A. *What letter is this?* (We point to the letter “A”). We told him this letter makes the sound /eɪ/ like in Apple. Then we said *A for Apple*. We asked him to repeat. We asked again *Do you know Apple? This is Apple*. (We showed him an apple flashcard). We requested that he repeat it. *Please, repeat after me. A for Apple*. We did the same thing for other letters as well.

After each letter was presented within a word, for practice, we simply stated the letter and then asked him to mention a word with the initial letter we mentioned sequentially. We said *A is for...*, then he responded with *Apple*. *B is for...*, and he answered *Ball*. This continued until the letter Z. To enrich vocabulary, we added one more word to each letter. For example, *A is for Apple*. *A is for Ant*. Thus, the number of words he currently knew was 52. In addition to introducing new English vocabulary, we attempted to explore topics that he found more interesting. We discovered that our son has a preference for things related to different types of vehicles. Therefore, we had been searching for books related to vehicles, toys featuring various kinds of vehicles, and children's videos about different types of vehicles in English. Children tend to remember vocabulary better when it relates to their interests and encounters (Nation, 2013).

By knowing his interest in vehicles, we grouped the names of vehicles in English and then determined their first letters to align with the alphabetical order. For instance, *A for Ambulance*, *B for Bus*, *C for Car*, etc. Additionally, we matched the names of vehicles with their corresponding pictures and listened to the names of vehicles being mentioned while looking for their pictures. This activity engaged various senses including visual aids, auditory stimulation, and hands-on activities to boost vocabulary acquisition. As a result, at the age of three, he was already capable of naming more than 25 English vocabulary words related to vehicles. Furthermore, our daily routine involved repeatedly encountering new words in everyday situations, learning words within their contexts, and motivating him to actively incorporate new vocabulary into his speech.

Immersing our son in an environment abundant with language, where they are motivated to engage in English word exploration and utilization. Each object in our house

was labeled using English words. On the door, for instance, we wrote *DOOR* with large capital letters and it was also colored. Similarly, on the window, wardrobe, TV, fan, table, chair, book, pen, and so on. When entering the house, he saw the word *DOOR* and we read it aloud, then asked him to read it again. After that, we asked, *What is this?* (While pointing to the door). After introducing several objects, we proceeded to ask by mentioning the object's name in Indonesian language and he responded in English. *How do you say JENDELA in English?* He answered, "WINDOW". Repetition and correction were done regularly. Enhancing the English vocabulary of young learners entails employing a variety of methods tailored to their developmental level and individual learning styles including reading aloud (Wasik & Bond, 2001), doing repetition and review (Nation, 2013), and creating a language-rich environment (Dickinson, & Porche, 2011).

Enhanced English vocabulary acquisition has had a positive effect on our son's ability to arrange alphabet letters. Labeling objects provides an opportunity for him to see how letters are arranged to form a word, allowing him to imitate each letter arrangement. We provided our son with three sets of alphabet puzzles featuring various colors and sizes. Through these puzzles, we guided him in arranging alphabet letters corresponding to objects labeled in English. This activity brought him joy, as he observed a word and then assembled each letter to match the object he observed. By the age of 3.5 years, he could already arrange letters to form words based on the object names he saw, reading them effortlessly without needing to spell them out. Since he interacted with the alphabet daily, we were pleasantly surprised one day when he demonstrated his ability to recall the color of each letter from each set of puzzles. Each set had letters of distinct colors, alongside variations in size: large, medium, and small. We once tested his memory by having him face away while we selected a letter and asked him *What color is the letter E with the large-sized?* His response was accurate. Consistently, he responded correctly during such experiments. His capability to identify the color of 78 different letters is indeed an impressive feat. As adults, we had assumed such proficiency would be challenging to attain. Consequently, we concluded that his daily engagement in alphabet activities also contributed to his subconscious retention of each letter's color. A study conducted by Radvansky, Gibson, & McNerney (2011) explores that utilizing color-coded systems is a visual learning approach that proves highly beneficial for improving children's learning and memory retention. They claim that assigning distinct colors to various categories or types of information, children can better structure and remember the material.

### **Orthographic mapping activities**

Orthographic mapping is the cognitive process of connecting the sounds of familiar words (phonemes) to their written forms (orthography), aiding in the acquisition of new words (Ehri, 2014) and facilitating the storage of words in the brain's long-term memory (Kilpatrick, 2015). Therefore, we may call this a process of linking what a child has already known and using it to something new he is attempting to learn.

Before activating orthographic mapping, phonemic awareness skills and phonics knowledge have been trained first. In phonemic awareness, our son had been able to hear, identify, and manipulate phonemes in spoken words. For instance, when he was able to separate the word "car" and spell it into three phonemes: /sɪ:/, /eɪ/, and /ɑ:r/. Similarly, with phonics knowledge which he was able to form words based on spelling rules and letter sounds. Like the letter "T" pronounced as /ti:/ for "truck".

In developing orthographic mapping ability, we introduced sight words or words by sight first like *you, they, are, he/she, is, the, can, and*, etc. Sight words are terms that children are expected to recognize immediately, without the need to phonetically decode

them each time. We listed high-frequency words to use as sight words, as our son frequently encountered these words while reading. Then we gave him a picture book with short sentences and asked him to identify the sight words that had been learned. Some sight words were marked and asked to be read. Any incorrect word pronunciation was corrected.

Following the introduction of sight words, we explored him with vocabulary related to his interests. As our son is fond of vehicles, we expanded his vocabulary to include not only names of vehicles but also associated terms like road, street, drive, station, bus stop, etc. He was then encouraged to read some words before being introduced to short sentences in a picture book of vehicles. Furthermore, we also wrote some new words on a small whiteboard to be read. Then a word was developed into a phrase, and a short sentence to be read such as: *Ball. Basketball. I like basketball. My hobby is playing basketball.* In all, repeated exposure to new words and simple sentences has been a pivotal element for vocabulary development and reading acquisition as well.

Further, at the end of each activity in orthographic activity learning, we consistently encouraged our son to write out the entire word on a whiteboard or paper. We are convinced that concluding an activity by writing out the complete word helps enhance his understanding and continue his learning progress. A study about functional magnetic resonance imaging has indicated that self-generated action like handwriting is fundamental in developing the brain systems for reading acquisition (James & Berninger, 2021) and it plays a crucial role in activating brain areas involved in processing letters, which are essential for proficient reading (James & Engelhardt, 2012). Thus, practicing handwriting might support the development of reading skills in young children. Supporting our son in developing orthographic mapping ability, as a result at the age of four, our son has been able to read English sentences and short texts found in elementary school textbooks.

## CONCLUSION

This article has recounted our experience as parents in teaching our son to read English, even though it is not our native language. However, having earned a master's degree in English Language Education, we are well-equipped to teach English as a foreign language to young learners. Our experience indicates that teaching children to read effectively from a young age is crucial. Acquisition of English alphabet knowledge has been the initial step we explored in the acquisition of reading skills. In fact, by the time he was two years old, through the activities of recognizing, naming, writing, and associating the sounds of the alphabet, he had successfully learned 26 letters and how to pronounce them in English. The subsequent stage involved enriching his vocabulary, where the expansion of his English vocabulary positively influenced his ability to organize letters of the alphabet. The final strategy we implemented to teach our son to read English involved enhancing his ability to perform orthographic mapping. We focused on phonemic awareness and phonics knowledge to successfully activate his orthographic mapping skills in early literacy teaching strategies to enhance our son's reading development.

This autoethnographic study is intended to guide all parties, including parents, childcare assistants, and educators, in teaching the process of reading acquisition, particularly for English as a global language used in various aspects of life. Research in early childhood literacy consistently shows that effective practices in teaching literacy to young children can significantly influence their overall educational trajectory.

## REFERENCES

- Abdullah, A., Noni, N., Basri, M., & Djirong, A. (2023). An Auto Ethnographic Study on Communicative Approach in Teaching English Syntax in a University Context. *International Journal of Language Education*, 7(1), 46-57. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i1.36457>
- Adams, M. J. (1990). *Beginning to read: Thinking and learning about print*. MIT Press.
- Adams, T. E. (2015). Narrative transitions: Exploring experiences of change through autoethnography. *Qualitative Inquiry*, 21(3), 228-237. <https://doi.org/10.1177/1077800414553647>
- Adams, T. E., Ellis, C., & Holman Jones, S. (2017). Autoethnography. *The International Encyclopedia of Communication Research Methods*, 1–11.
- Adams, T. E., Holman Jones, S., & Ellis, C. (2015). *Autoethnography: Understanding qualitative research*. Oxford University Press.
- Alm, A., & Ohashi, L. (2020). From self-study to studying the self: a collaborative autoethnography of language educators as informal language learners. In K.-M. Frederiksen, S. Larsen, L. Bradley & S. Thouèsny (Eds), *CALL for widening participation: short papers from EUROCALL 2020* (pp. 1-6). Research-publishing.net. <https://doi.org/10.14705/Rpnet.2020.48.1156>
- Anderson, L. (2006). Analytic Autoethnography. *Journal of Contemporary Ethnography*, 35(4), 373-395.
- Baker, S.K., Santiago, R.T., Masser, J., Nelson, N.J., & Turtura, J. (2018). The alphabetic principle: From phonological awareness to reading words. U.S. Department of Education, Office of Elementary and Secondary Education, Office of Special Education Programs, National Center on Improving Literacy. Retrieved from <http://improvingliteracy.org>
- Ball, E. W., & Blachman, B. A. (1991). Does Phoneme Awareness Training in Kindergarten Make a Difference in Early Word Recognition and Developmental Spelling? *Reading Research Quarterly*, 26, 49-66. <http://dx.doi.org/10.1598/RRQ.26.1.3>
- Barkhuizen, G., & Wette, R. (2008). Narrative frames for investigating the experiences of language teachers. *System*, 36, 372-387
- Beech, J. (2005). Ehri's model of phases of learning to read: A brief critique. *Journal of Research in Reading*, 28(1), 50-58.
- Besio, K. (2020). Autoethnography. *International Encyclopedia of Human Geography*, 243-247.
- Blackwell, R., & Laman, S. (2013). Strategies to teach sight words in an elementary classroom. *International Journal of Education*, 5(4), 37-47.
- Bochner, A. P. (2000). Criteria against ourselves. *Qualitative Inquiry*, 6(2), 266-272. <https://doi.org/10.1177/107780040000600209>
- Brown, K., & Lee, C. (2019). Alphabet instruction and its impact on reading achievement in early elementary school. *Reading Psychology*, 40(5), 430-448.
- Chall, J. S. (1983). *Stages of Reading Development*. McGraw-Hill.
- Byrne, B., & Fielding-Barnsley, R. (1989). Phonemic awareness and letter knowledge in the child's acquisition of the alphabetic principle. *Journal of Educational Psychology*, 81, 313-321. <http://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-0663.81.3.313>
- Byrne, B., & Fielding-Barnsley, R. (1990). Acquiring the alphabetic principle: A case for teaching recognition of phoneme identity. *Journal of Educational Psychology*, 82, 805-812. <http://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-0663.82.4.805>

- Clandinin, D. J., & Connelly, F. M. (2000). *Narrative in-inquiry: Experience and story inqualitative research*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Clark, C. & Gruba, P. (2010). The use of social networking sites for foreign language learning: An autoethnographic study of Livemocha. In C.H. Steel, M.J. Keppell, P. Gerbic & S. Housego (Eds.), *Curriculum, technology & transformation for an unknown future*. Proceedings ascilite Sydney 2010 (pp.164-173). <http://ascilite.org.au/conferences/sydney10/procs/Cclark-full.pdf>
- Dehaene, S. (2009). *Reading in the brain: The new science of how we read*. Penguin Books.
- Dickinson, D. K., & Porche, M. V. (2011). Relation between language experiences in preschool classrooms and children's kindergarten and fourth-grade language and reading abilities. *Child Development*, 82(3), 870-886.
- Długosz, D. (2000). Rethinking the role of reading in teaching a foreign language to young learners. *ELT Journal*, 54(3), 284-290.
- Doe, J., & Johnson, A. (2018). The role of alphabet knowledge in early reading development. *Journal of Literacy Research*, 45(2), 123-145.
- Duke, N. K., & Pearson, P. D. (2002). "Effective practices for developing reading comprehension." In A. E. Farstrup & S. J. Samuels (Eds.), *What research has to say about reading instruction* (3rd ed., pp. 205-242). International Reading Association.
- Ehri, L. C. (1987). Learning to Read and Spell Words. *Journal of Reading Behavior*, 19(1), 5-31. <https://doi.org/10.1080/10862968709547585>
- Ehri, L. C. (1998). "Grapheme-phoneme knowledge is essential for learning to read words in English." In *Word recognition in beginning literacy* (pp. 3-40). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Ehri, L. C., & McCormick, S. (1998). Phases of word learning: Implications for instruction with delayed and disabled readers. *Reading & Writing Quarterly*, 14, 135-163.
- Ehri, L. (2005). Alphabetic instruction helps students learn to read. In R. M. Joshi & P. G. Aaron (Eds.), *Handbook of orthography and literacy* (pp. 649-678). Routledge.
- Ehri, L. (2014). Orthographic Mapping in the Acquisition of Sight Word Reading, Spelling Memory, and Vocabulary Learning. *Scientific Studies of Reading*, 18(1), 21-5.
- Ehri, L. C., Nunes, S. R., Stahl, S. A., & Willows, D. M. (2001). Systematic phonics instruction helps students learn to read: Evidence from the National Reading Panel's meta-analysis. *Review of Educational Research*, 71(3), 393-447. <https://doi.org/10.3102/00346543071003393>
- Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2011). Autoethnography: An overview. *Forum: Qualitative Social Research*, 12(1), Art. 10. <https://doi.org/10.17169/fqs-12.1.1589>
- Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2010). Autoethnography: An Overview. *Historical Social Research*, 12, 273-290.
- Ellis, C., & Bochner, A. P. (2006). Analysing analytic autoethnography: An autopsy. *Journal of Contemporary Ethnography*, 35(4), 429-449.
- Foulin, J.N. (2005). Why is letter-name knowledge such a good predictor of learning to read? *Reading and Writing*, 18, 129-155. doi:10.1007/s11145-004-5892-2
- Hansen, K. Y., & Gustafsson, J.-E. (Eds.). (2016). *Nordic childhoods and early education: Philosophy, research, policy, and practice in Denmark, Finland, Iceland, Norway, and Sweden*. Information Age Publishing.

- Hakuta, K., Bialystok, E., & Wiley, E. (2003). Critical evidence: A test of the critical-period hypothesis for second-language acquisition. *Psychological Science, 14*(1), 31-38. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.01415>
- Hawkins, M. M. (2018). An auto-ethnographic study of foreign and native language education in the United States of America, the Dominican Republic, and Spain. Senior Honors Projects, 2010-current. 515. <https://commons.lib.jmu.edu/honors201019/515>
- Hill, C., E. & Knox, S. (2021). *Essentials of Consensual Qualitative Research*. American Psychological Association
- James, K, H. & Berninger, V, W. (2021). *The neural correlates of handwriting and its effect on reading acquisition*. Indiana University: Zaner-Bloser.
- James, K, H. & Engelhardt, L. (2012). The effects of handwriting experience on functional brain development in pre-literate children. *Trends in Neuroscience and Education, 1*(1), 32-42. <https://doi.org/10.1016/j.tine.2012.08.001>.
- Jingga, J. (2022). Teaching English Language in Early Childhood. *Journal of Applied Linguistics*.
- Kilpatrick, D. A. (2015). *Essentials of assessing, preventing, and overcoming reading difficulties*. John Wiley & Sons.
- Lieberman, A. M., & Mattingly, I. G. (1985). The motor theory of speech perception revised. *Cognition, 21*(1), 1-36. [https://doi.org/10.1016/0010-0277\(85\)90021-6](https://doi.org/10.1016/0010-0277(85)90021-6)
- McBride-Chang, C. (1999). The ABCs of the ABCs: The development of letter-name and letter-sound knowledge. *Merrill-Palmer Quarterly, 45*, 285-308. <https://www.jstor.org/stable/23093679>
- McGuinness, D. (2004). *Early reading instruction: What science really tells us about how to teach reading*. MIT Press.
- Méndez , M. G. (2012). *The emotional experience of learning English as a foreign language: Mexican ELT students' voices on motivation*. México, DF: La Editorial Manda.
- Méndez, M. G. (2013). Autoethnography as a research method: Advantages, limitations and criticisms.
- Méndez, M. G., & Peña, A. (2013). Emotions as learning enhancers of foreign language learning motivation. *PROFILE Journal, 15*, 109-124.
- Moats, L. C. (2010). *Speech to print: Language essentials for teachers*. Paul H. Brookes Publishing Co.
- Nation, I.S.P. (2013). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.
- National Early Literacy Panel. (2008). *Developing early literacy: Report of the National Early Literacy Panel*. National Institute for Literacy.
- National Reading Panel. (2000). *Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction* (NIH Publication No. 00-4769). National Institute of Child Health and Human Development.
- PISA 2022 Database. (2022). *Comparing countries' and economies' performance in reading*. Vol.I. The Organization for Economic Cooperation and Development. <https://www.oecd.org>
- Radvansky, G. A., Gibson, B. S., & McNerney, M. W. (2011). Synesthesia and memory: Color congruency, von Restorff, and false memory effects. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition, 37*(1), 219-229.

- Rayner, K., Foorman, B. R., Perfetti, C. A., Pesetsky, D., & Seidenberg, M. S. (2001). How psychological science informs the teaching of reading. *Psychological Science in the Public Interest*, 2(2), 31-74. <https://doi.org/10.1111/1529-1006.00004>
- Roberts, T., A., Vadasy, P., F., & Sanders, E., A. (2019). Preschoolers' alphabet learning: Cognitive, teaching sequence and English proficiency. *Reading Research Quarterly*, 54(3), 413-437. <https://doi.org/10.1002/rrq.242>
- Sahlberg, P. (2011). *Finnish lessons: What can the world learn from educational change in Finland?* Teachers College Press.
- Share, D. L. (1995). Phonological recoding and self-teaching: Sine qua non of reading acquisition. *Cognition*, 55(2), 151-218.
- Snow, C.E., Burns, M.S., & Griffin, P. (Eds.). (1998). *Preventing reading difficulties in young children*. National Academy Press.
- Snowling, M. J., & Hulme, C. (2011). *Evidence-based interventions for reading and language difficulties: Creating a virtuous circle*. *British Journal of Educational Psychology*, 81(1), 1-23.
- Smith, A., & Johnson, B. (2018). The benefits of music education for children. *Journal of Educational Psychology*, 110(2), 212-225.
- Strange, W., & Dittmann, S. (2015). Effects of training on the perception and production of second language speech sounds. In B. Hammarberg (Ed.), *Advances in the study of bilingualism* (pp. 149-172). *Multilingual Matters*. DOI: 10.21832/9781783091716-009
- Taylor, B., C., Barley, W., C., Brummans, B., H., J., M., Ellingson, L., L., Ganesh, S., Herrmann, A., F., Rice, R., M., & Tracy, S., J. (2021). Revisit ethnography in organizational communication studies. *Management Communication Quarterly*, 35(4), 623-652. <https://doi.org/10.1177/08933189211026700>
- Treiman, R. (2005). *Knowledge about letters as a foundation for reading and spelling*. In R. M. Joshi & P. G. Aaron (Eds.), *Handbook of orthography and literacy* (pp. 581-600). Routledge.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wall, S. (2006). An Autoethnography on Learning About Autoethnography. *International Journal of Qualitative Methods*, 5(2), 146-160.
- Wasik, B. A., & Bond, M. A. (2001). Beyond the pages of a book: Interactive book reading and language development in preschool classrooms. *Journal of Educational Psychology*, 93(2), 243-250.
- Whitehurst, G. J., & Lonigan, C. J. (1998). Child development and emergent literacy. *Child Development*, 69(3), 848-872. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1998.tb06247.x>

## ANALISIS KETIDAKSANTUNAN BERBAHASA PADA KOMEN INSTAGRAM *HALEWWWW*

Dwi Adi Kusumo Yoganindhito<sup>1</sup>, Dewi Yanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Magister Linguistik Terapan, Universitas Al-Azhar  
Indonesia

<sup>1</sup>0401623003@student.uai.ac.id, <sup>2</sup>dewi.yanti@uai.ac.id

### Abstrak

Penelitian pragmatic tentang ketidaksantunan berbahasa ini terdapat pada komentar di akun sosial media *instagram* “HALEWWWW”. Ketidaksantunan ini mencakup dari teori Culpeper yaitu ketidaksantunan positif dan ketidaksantunan negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa yang membuat para penutur menggunakan ketidaksantunan dalam berkomentar. Pengumpulan data dilakukan dengan cara teknik simak dan catat. sumber data Penelitian yaitu komentar pada akun *instagram* “HALEWWWW”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil analisis pada Penelitian ini yaitu tuturan ketidaksantunan positif dan ketidaksantunan negatif pada kolom komentar di akun tersebut.

**Kata Kunci:** *Ketidaksantunan; Instagram; Komentar*

### PENDAHULUAN

Kajian ketidaksantunan diangkat pertama kali oleh Culpeper (1996) dalam Jurnal *Pragmatic* volume 25. Gagasan mendasar yang menggelitik dari artikel jurnal itu adalah tentang kapan sebenarnya sebuah tindak tutur itu disebut tidak sopan. Jawabannya dimulai dengan mempertanyakan asumsi-asumsi apa yang melatari sebuah tindak tutur yang sopan (Culpeper, 1996). Ketika penutur dan mitra tutur berinteraksi dan saling menjaga muka, di situ kesopanan terjadi. Sebaliknya, ketika muka salah seorang dari penutur atau mitra tutur tidak dapat dijaga, yang terjadi adalah ketidaksantunan. Dengan kata lain, ketika sebuah tindak tutur mengancam muka orang lain atau menyebabkan orang lain tidak senang, maka itu masuk dalam kategori tidak santun (Brown & Levinson, 1987).

Interaksi antara penutur dan mitra tutur ini dapat terjadi dalam beragam konteks dan beragam media. Konteks menjadi aspek penentu kesantunan atau ketidaksantunan (Brown & Levinson, 1987), selain kenyamanan dari kedua belah pihak (penutur dan mitra tutur), ketika mereka dapat mempertahankan interaksi sosial yang equilibrium (Leech, 1983, hlm. 82). Media merupakan aspek lain yang sejatinya cukup signifikan perannya dalam mempengaruhi seseorang dalam bertindak tutur santun atau tidak santun. Media sosial memungkinkan banyak orang berinteraksi tidak langsung, dengan identitas yang terkadang tersamarkan. Kondisi itu memungkinkan kebebasan berekspresi dengan tingkat kesantunan yang minim. Data dari Kominfo menyebutkan bahwa sejak tahun 2018, ada 3.640 konten media sosial dari berbagai *platform* sudah di-*takedown* (Komdigi.go.id, 2021). Konten itu menampilkan sajian ujaran kebencian yang sudah dapat dipastikan memuat ketidaksantunan. Bahkan, di tahun 2020, *Facebook* telah menghapus 9,6 juta konten yang sama (Ash-Shidiq & Pratama, 2021). Itu berarti, setakat ini media sosial dengan berbagai ragamnya menjadi wadah yang paling banyak diminati orang dalam meluapkan ekspresi dirinya secara bebas, alih-alih tidak santun.

Studi *We Are Social* menunjukkan bahwa pengguna Instagram global berjumlah 1,63 miliar per April 2023. Angka tersebut meningkat 12,2% dibandingkan tahun sebelumnya. Per April 2023, Indonesia memiliki 106 juta pengguna Instagram, menjadikannya negara keempat terbesar dalam hal populasi pengguna Instagram secara global (Julius, 2024). Salah satu akun yang pengikutnya mencapai 1 juta dan mendapat banyak komentar yang mengarah pada ketidaksantunan adalah akun *Hallewwww*. Muatan konten dalam akun ini lebih banyak bersifat *repost*. Pada dasarnya pemilik akun tidak berkreasi sendiri, tetapi lebih sering mengunggah postingan orang lain. Komentar para

pengunjung akun terhadap postingan pemilik akun disinyalir banyak mengancam muka atau membuat tidak nyaman, walaupun belum dapat dipastikan siapa mitra tutur yang terancam mukanya dalam konteks ini. Berikut adalah contoh komentar yang diasumsikan tidak santun dalam akun itu.

(1) “*Item bgt njink*”

Pada *postingan* tanggal 3 Januari ada salah satu akun dengan berkomentar seperti di atas. Dia mengasumsikan berkomentar seperti itu karena dalam *postingan* di akun *HALEWWWW* itu mengunggah foto seseorang yang terlihat “hitam”, di komentar tersebut bila sesuai dengan teori yang terdapat pada penjelasan di pendahuluan memang termasuk ke dalam ketidaksantunan berbahasa, tetapi pada kondisi media sosial sekarang ini kata tersebut bisa saja tidak termasuk dalam ketidaksantunan berbahasa. Tetapi kata tersebut dapat masuk ke dalam ketidaksantunan karena pada mitra tutur lain ada yang berkomentar “*nda boleh gitu oi*” dan “*nda boleh body shaming*”. Maka dari itu kata tersebut dapat masuk ke dalam ketidaksantunan berbahasa, karena ada mitra tutur lain yang tidak setuju dengan komentar “*item bgt njink*”.

Jika merujuk pada Culpeper (Culpeper, 1996, hlm. 350) ketidaksantunan muncul dari beberapa faktor, yaitu (1) hubungan sosial antarpemuter, (2) kekuatan sosial pemuter, dan (3) keinginan pemuter. Dilihat dari hubungan sosial antarpemuter, semakin akrab keduanya, semakin besar pula kemungkinan terjadinya ketidaksantunan. Dilihat dari kekuatan sosial, pemuter dengan kekuatan sosial atau *power* yang lebih kuat akan cenderung tidak santun kepada pemuter dengan kekuatan sosial yang lemah. Dilihat dari keinginan pemuter, ketidaksantunan terjadi karena adanya kesengajaan untuk tidak menjaga muka mitra tuturnya.

Fenomena dalam akun *Hallewwww* tampaknya tidak begitu berkaitan dengan faktor 1 dan 2. Sebaliknya, komentar itu lebih relevan dengan faktor yang ketiga, yaitu tentang keinginan pemuter. Pemuter atau dalam hal ini pengunjung akun yang berkomentar memang diasumsikan memiliki keinginan untuk mengekspresikan responnya setelah melihat postingan pemilik akun. Pemilihan kata, *emoticon* dan tanda baca lainnya dalam komentar para pengunjung akun menarik untuk dicermati, dikaitkan dengan lima super strategi dari Brown and Levinson (1987). Ini tidak lepas dari situasi tutur yang hakikatnya bukan interaksi langsung, sehingga ketidaksantunan yang ditampilkan dipicu oleh sajian dalam postingan. Artinya, ketidaksantunan yang muncul dalam komentar postingan itu dapat diasumsikan bukan lagi seperti dalam konsep teoretisnya. Sebagaimana dipaparkan sebelumnya bahwa ketidaksantunan adalah tindakan yang membuat mitra tutur tidak senang, atau dalam bahasa Brown and Levinson (1987) serta Leech (1983) disebut dengan tindakan mengancam muka (FTA). Interaksi dalam akun *Hallewwww* ini dapat dikatakan tidak memenuhi karakteristik mereka. Pemuter di sini adalah pemilik akun, dan mitra tuturnya adalah para pengunjung yang berkomentar. Pemilik akun tampaknya dengan sengaja menampilkan sajian ringan yang tidak biasa. Sajian yang tidak biasa ini memang menjadi keunikan akun dan hendak menarik minat follower sebanyak-banyaknya. Misi pemilik akun hanya sebatas itu. Tentu saja komentar yang muncul lebih banyak mengarah pada tindak tutur tidak santun. Apakah pemilik akun merasa tidak senang dengan komentar tidak santun itu? Siapakah mitra tutur yang mukanya terancam dalam kasus ini? Pertanyaan-pertanyaan ini tampak seperti bersebrangan dengan paradigma ketidaksantunan dari para pakar. Landasan teoretis tindak tutur ketidaksantunan dari para pakar selalu berbasis pada rasa tidak senang, rasa tidak nyaman yang direpresentasikan dengan aura muka yang terancam dari mitra tutur. Karena mitra tutur dalam kasus ini tidak satu dan bukan satu arah, maka secara teoretis ada yang kurang terpenuhi pada fenomena ini. Kajian ini mencoba menutupi rumpang teoretis tersebut. Situasi kekinian yang sangat dominan dibingkai oleh aktifitas dunia maya dalam bentuk guyub, sangat memungkinkan kajian ini untuk mengembangkan aspek teoretis; yang memang ketika teori itu dibangun tentu didukung oleh realitas yang ada pada masa itu.

Riset ini tidak hanya mengidentifikasi tuturan ketidaksantunan, tetapi juga hendak membuktikan bahwa kerangka berpikir teoretis ketidaksantunan di era digital tidak cukup hanya mempertimbangkan muka terancam dari dua pihak yang berinteraksi, yaitu pemuter dan mitra tutur. Situasi tutur dunia maya, yang melibatkan lebih dari dua pihak membutuhkan eksplorasi yang lebih cermat, agar identifikasi ketidaksantunan menjadi lebih rinci dan detail.

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu 1). Apa yang membuat mereka memakai ketidak santunan berbahasa positif pada postingan tersebut 2). Apa yang membuat mereka memakai ketidak santunan berbahasa negatif Pada komentar di akun *instagram* hallew.

Teori yang dipakai dalam penelitian ini yaitu situasi tutur untuk memecahkan masalah Pada penelitian ini, Pada dasar nya, ketidak santunan dapat dilihat dari tujuan dan konteks yang melatarbelakanginya.

Culpeper (2008 dalam Nuraini & Arifin, 2014) menegaskan bahwa ketidak sopanan merupakan perilaku komunikatif yang bertujuan untuk merendahkan martabat lawan bicara atau mendorong lawan bicara untuk merasakan efek tersebut. Definisi ini menyiratkan bahwa karakteristik ketidak sopanan bergantung pada maksud pembicara dan interpretasi pendengar terhadap maksud tersebut, serta dinamika relasional keduanya. Dengan demikian, suatu tindakan dapat dianggap tidak sopan jika pendengar menganggap pembicara merendahkan martabatnya atau menunjukkan perilaku yang mengancam.

Culpeper (2005, dalam Nuraini & Arifin, 2014) menguraikan bahwa ketidak sopanan dapat muncul ketika pembicara bermaksud untuk merendahkan lawan bicara, ketika lawan bicara menganggap perilaku pembicara sebagai permusuhan, atau dari gabungan kedua keadaan tersebut. Ketidak sopanan muncul ketika (1) pembicara dengan sengaja menyampaikan serangan terhadap lawan bicara, atau (2) pendengar menafsirkan dan/atau menafsirkan perilaku sebagai serangan terhadap lawan bicara yang disengaja, atau gabungan dari keduanya (1) dan (2). Dengan kata lain, ketidak sopanan berbahasa menunjukkan perilaku negatif dalam situasi yang memerlukan kepatuhan terhadap norma sosial. Perbuatan yang menonjolkan rasa tidak hormat bisa sama saja dengan sikap kasar, kata-kata kotor dengan kata-kata yang sewenang-wenang, penghinaan secara verbal terhadap seseorang, menonjolkan perbuatan cabul, melanggar adat istiadat, dan menggunakan kata-kata yang tabu. Oleh karena itu, perilaku penutur yang cenderung menggunakan bahasa yang menyinggung dapat dipandang sebagai pelanggaran terhadap nilai dan norma sosial yang dianut oleh individu atau kelompok dalam masyarakat.

Strategi ketidak santunan yang diungkapkan Culpeper bertolak dari strategi kesantunan yang dicetuskan oleh Brown dan Levinson. Brown dan Levinson (1987, hlm. 60) mengidentifikasi empat strategi kesantunan, yaitu bald-on record strategy (tanpa strategi), positives politeness strategy (kesantunan positif), negative politeness strategy (kesantunan negatif), dan off-record strategy (tidak langsung). Kebalikan dari strategi ini menjadi strategi ketidak santunan yang diutarakan oleh Culpeper (1996, hlm. 356–358) yang meliputi (1) *bald on record impoliteness*, yaitu ketidak santunan yang disampaikan secara terus terang tanpa menghiraukan muka mitra tutur; (2) *positives impoliteness*, yaitu strategi yang sengaja dilakukan untuk mengancam muka positif mitra tutur; (3) *negative impoliteness*, yaitu strategi yang dilakukan untuk menyerang muka negatif mitra tutur; (4) *mock politeness*, yaitu kesantunan semu atau pura-pura; dan (5) *withhold politeness*, yaitu meniadakan kesantunan yang seharusnya ada.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang ketidak santunan berbahasa yaitu Vani dan Sabardila (2020), dengan judul penelitian ‘ketidak santunan berbahasa pada generasi milenial dalam media sosial *tweeter*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menunjukkan pelanggaran pada tuturan yang ada pada media sosial *tweeter* pada akun kekeyi dan ia membahas tentang ketidak santunan positif dan negatif. Kemudian yang kedua, Tasliati (Tasliati, 2019) dengan judul penelitian “Analisis ketidak santunan berbahasa pada unggahan dalam grup daring jual-beli di kota tanjung pinang”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menunjukkan tuturan yang tidak sopan pada grup daring jual-beli di kota Tanjung Pinang.

Pada kedua penelitian terdahulu tersebut terdapat persamaan dan perbedaan, persamaan nya yaitu sama sama membahas tentang ketidak santunan positif dan negatif sesuai dengan teori culpeper. Perbedaan nya yaitu objek penelitian dan data penelitian.

Dari beberapa penelitian terdahulu di atas yang dapat saya sampaikan bahwa dari kedua penelitian diatas mempunyai perdamaian dan perbedaan dari penelitian yang saya punya. Persamaan yang terdapat pada kedua penelitian diatas seperti sama sama menggunakan metode kualitatif dan memakai teori dari Culpeper, perbedaan yang terdapat adalah dari objek penelitian nya saja kalau penelitian di atas menggunakan objek penelitian media sosial *twitter* dan grup daring jual-beli di kota

tanjung pinang kalau saya mengambil objek dari komentar-komentar yang ada di *instagram* pada akun Hallew. Pembaruan yang ada pada penelitian saya yaitu, saya tidak hanya mengkaji kata-kata tidak santun pada akun tersebut tetapi saya juga mengkaji “apa yang membuat mereka memakai ketidaksantunan berbahasa pada akun tersebut dan juga apakah ketidaksantunan itu sesuatu yang diperlukan atau tidak dalam sebuah interaksi”.

## **METODE PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI**

Metode yang dipakai pada Penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Iskandar dkk. (Iskandar dkk., 2023) pendekatan kualitatif mengedepankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif karena hasilnya berbentuk kata kata dan kalimat, penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan pendekatan pragmatik. Pendekatan pragmatik yaitu membahas tentang kebahasaan yang ada di masyarakat misalkan di sosial media ataupun di masyarakat langsung Dalam konteks tertentu. Peneliti memberikan deskripsi tentang peristiwa ketidaksantunan berbahasa pada akun Instagram *halleeew*.

Data Dalam Penelitian ini merupakan komen *Instagram* pada akun *halleeew*. Dalam akun tersebut ada beberapa komen *Instagram* yang menggunakan bahasa ketidaksantunan berbahasa. Sumber data pada Penelitian ini yaitu tuturan-tuturan ketidaksantunan berbahasa yang terdapat pada akun *Instagram halleeew*, data dikumpulkan dengan menggunakan metode baca, yaitu penulis membaca komenan komenan ketidaksantunan pada setiap *post video* pada *Instagram halleeew* tersebut.

Analisis data adalah untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan dan memberikan suatu kode dan mengategorikannya, pengelolaan data yang sudah dikelola (Siregar, 2021) yaitu bertujuan untuk menyederhanakan data kuantitatif agar mudah dipahami (Octaviani & Sutriani, 2019).

Analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan metode agih, yakni metode analisis data yang alat penentunya merupakan bagian yang bersangkutan dari bahasa itu sendiri. Dalam menganalisis data ada beberapa point yang akan penulis lakukan 1). Peneliti melakukan dengan menyimak, dan mencatat tuturan yang bersifat tidak santun pada kolom komentar di akun *Instagram “HALEWWWW”*, 2). Kemudian penulis mengelompokkan mana saja yang akan di ambil dari komentar ketidaksantunan itu, 3). Kemudian penulis melakukan analisis mana yang masuk ke dalam ketidaksantunan positif dan negatif, 4). Tahap akhir pada Penelitian yaitu penulisan kesimpulan yang dimana kesimpulan ini sejalan dengan rumusan masalah.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil analisis, ditemukan beberapa kata yang termasuk ke dalam ketidaksantunan berbahasa dalam akun *instagaram “HALEWWWW”* ada 2 macam yang dipakai dalam Penelitian ini yaitu 1). Ketidaksantunan positif dan 2). Ketidaksantunan negatif.

### **Ketidaksantunan berbahasa positif**

Ketidaksantunan berbahasa positif adalah kesengajaan menggunakan kata-kata makian, misalkan menggunakan kata *anjing*, *babi* dan kata-kata kasar lainnya sebagai merusak muka positif dari mitra tutur. Kata-kata kasar tersebut dapat menjadi pemarkah ketidaksantunan dalam dunia linguistik. Menurut Tasliati (2018) ketidaksantunan positif yaitu Ketidaksantunan positif (*positive impoliteness*) berkaitan dengan kesengajaan melakukan ketidaksantunan untuk menyerang atau merusak muka positif mitra tutur.

### **Tuturan 1**

@indo.alwaysdays: *tombol kontol*

Pada tuturan tersebut terdapat kata “kontol” yaitu bermakna “kemaluan laki-laki” (Wahyuni dkk., 2020). Penutur menuturkan tuturan tersebut karena ia melihat unggahan *video* pada akun HALEWWWW yang mengunggah *video* seorang laki – laki sedang membuat *video* untuk menyuruh

tidur dengan memegang bantal *mickey mouse*. penutur, menuturkan tuturan tersebut karena merasa lugu dengan unggahan *video* tersebut, maka dari itu penutur menggunakan kata “kontol” yang termasuk ke dalam kata makian atau ketidaksantunan. Sesuai dengan penemuan penulis bahwa kata “kontol” tersebut termasuk ke dalam umpatan paling kasar jika diucapkan. Dan juga ada mitra tutur lain yang tidak setuju dengan kata-kata itu yaitu pada akun @xnyxf ia berkomentar jiji sama ketikan lu ga di sekolahin ta?.

## Tuturan 2

@zulfikar.alfa: *Tempik Asu???*

Pada tuturan tersebut terdapat kata “tempik” yaitu bermakna “alat kelamin perempuan”. Kata tersebut berasal dari bahasa jawa. Kata tersebut biasa dipakai untuk kata-kata bersifat umpatan atau kata-kata makian (Soetardja, 2022). Selain itu terdapat kata “asu” yaitu bermakna hewan “anjing”, kata tersebut berasal dari bahasa jawa, kata tersebut biasa dipakai sebagai kata umpatan atau kata makian di bahasa jawa. Penutur menggunakan tuturan tersebut karena ia melihat suatu unggahan *video* pada akun HALEWWWW, yang mengunggah sebuah *video* seorang laki-laki sedang membuat *video* dengan *background pikachu*. *Pikachu* merupakan tokoh kartun dalam suatu *film anime pokemon*. Akun tersebut menggunakan kata-kata tersebut dalam sebuah komentar karena memplesetkan dari *background* tersebut, walaupun komentar tersebut hanya sebuah lucu-lucuan saja tetapi kata-kata tersebut termasuk ke dalam kata makian atau ketidaksantunan. Mengapa termasuk ke dalam ketidaksantunan, karena di dalam pencarian yang penulis temui kata tempik memang menjelaskan bahwa kata “tempik” atau “tempek” yaitu memiliki arti “alat kelamin perempuan” dan itu diartikan dengan kata kata yang kotor dan jorok. Dan kata tersebut termasuk juga dalam kata umpatan atau makian bagi orang jawa untuk mengungkapkan rasa kecewa.

Kemudian ada kata “asu” kata tersebut memiliki arti “anjing” namun dengan temuan penulis kata tersebut memang sudah menjadi kata makian atau umpatan yang risih ditelinga bila didengarkan.

## Tuturan 3

@rizkymardana: *PikAsu?Asuasu...*

Pada tuturan tersebut terdapat kata *PikAsu? Asuasu...* kata tersebut bermakna hewan “anjing”, kata tersebut berasal dari bahasa jawa, kata tersebut biasa dipakai sebagai kata umpatan atau kata makian di bahasa jawa (Fajar, 2020). Penutur menggunakan tuturan tersebut karena ia melihat *video* seorang laki-laki sedang membuat *video* dengan *background pikachu*. *Pikachu* merupakan tokoh kartun dalam suatu *film anime pokemon*. Akun tersebut menggunakan kata-kata tersebut dalam sebuah komentar karena memplesetkan dari *background* tersebut, walaupun komentar tersebut hanya sebuah lucu-lucuan saja tetapi kata-kata tersebut termasuk ke dalam kata makian atau ketidaksantunan. Mengapa termasuk ke dalam ketidaksantunan, karena kata “asu” kata tersebut memiliki arti “anjing” namun dengan temuan penulis kata tersebut memang sudah menjadi kata makian atau umpatan yang risih ditelinga bila didengarkan.

## Tuturan 4

@lukmann\_: *tempek*

Pada tuturan tersebut terdapat kata “tempek” kata tersebut berasal dari kata “tempik” yang memiliki makna “alat kelamin perempuan” dalam bahasa jawa, namun ia memplesetkan menjadi “tempek”. Kata tersebut biasa dipakai orang jawa sebagai kata umpatan atau makian. Penutur menggunakan tuturan tersebut karena ia melihat sebuah *video* seseorang sedang menyipitkan matanya dan terlihat sedang sedih. Akun tersebut menggunakan kata-kata itu karena merasa jengkel pada *video* yang diunggah oleh akun “HALEWWWW” tersebut. Komentar tersebut terlihat hanya sebatas “komentar” tetapi itu termasuk kedalam kata makian atau ketidaksantunan. Mengapa termasuk ke dalam ketidaksantunan, karena di dalam pencarian yang penulis temui kata tempik memang menjelaskan bahwa kata “tempik” atau “tempek” yaitu memiliki arti “alat kelamin perempuan” dan

itu diartikan dengan kata-kata yang kotor dan jorok. Dan kata tersebut termasuk juga dalam kata umpatan atau makian bagi orang Jawa untuk mengungkapkan rasa kecewa (Soetardja, 2022).

### **Tuturan 5**

@gracyl.24: *Raimu kek jembut mas*

Pada tuturan tersebut terdapat kata “raimu” kata tersebut merupakan kata yang berasal dari bahasa Jawa yang memiliki arti “muka” (Jawabahasa.com, 2023) dan kemudian akun tersebut mengutarakan kata “jembut” yang memiliki makna “bulu kelamin” kata tersebut tersebut biasa dipakai untuk kata-kata umpatan atau makian. Akun tersebut menggunakan kata-kata tersebut karena ia melihat sebuah *video* yang diunggah oleh akun “HALEWWWW” yaitu berisi tentang orang yang sedang menyipitkan matanya dan terlihat sedang sedih. Akun tersebut menggunakan kalimat tersebut dalam komentarnya karena ia merasa jengkel dan menyamakan muka yang ada dalam *video* dengan “jembut” atau “bulu kelamin”. Walaupun akun tersebut hanya sebatas berkomentar tetapi itu termasuk kedalam kata makian atau ketidaksantunan. Sesuai dengan penemuan penulis kata “raimu” dalam bahasa Jawa juga termasuk dalam kata umpatan atau makian karena biasanya digunakan untuk memaki lawan bicara terhadap sesuatu hal yang kurang berkenan dihati penutur. Kemudian kata “jembut” sesuai dengan penemuan penulis kata tersebut termasuk kata umpatan dan memiliki konotatif negatif dalam masyarakat (Purnama, 2008).

### **Ketidaksantunan negatif**

Ketidaksantunan negatif yaitu kesengajaan penutur untuk menuturkan ketidaksantunan kepada mitra tutur karena ingin menyerang atau merusak sang mitra tutur. Ketidaksantunan negatif ini meliputi, Ketidaksantunan karena mencemooh atau menjelek-jelekan sang mitra tutur. Menurut Tasliati Ketidaksantunan negatif (*negative impoliteness*) berkaitan dengan kesengajaan melakukan ketidaksantunan untuk menyerang atau merusak muka negatif mitra tutur.

### **Tuturan 1**

@ditabilang: *Kelingkingnya redflag bgt*

Akun tersebut menuturkan tuturan tersebut kepada mitra tutur atau unggahan foto seseorang yang di unggah oleh akun media sosial *Instagram* “HALEWWWW”, akun ini mengunggah sebuah *video* seorang laki – laki sedang ber selfie ala-ala transisi atau perubahan dengan yang berawalan menggunakan baju muslim kemudian berubah dengan menggunakan baju kaos dan bertindik. Dan memang dalam foto tersebut seorang pria ini memiliki kuku kelingking yang panjang. Dalam foto tersebut memang terlihat kuku kelingking sang pria terlihat panjang. Dengan hal itu tuturan dari akun @ditabilang termasuk kedalam ketidaksantunan karena sudah termasuk mencemooh atau menjelek-jelekan mitra tutur. Karena ia menyebut bahwa kelingkingnya redflag. Mengapa kata tersebut termasuk ke dalam ketidaksantunan, karena sesuai dengan penemuan penulis kata tersebut yaitu kata utamanya “redflag” memiliki arti atau istilah sesuatu yang mencurigakan atau membahayakan. Dan akun lain berkomentar dengan komentar yang tidak setuju dengan komentarnya @ditabilang. Akun tersebut berkomentar dikit” redflag norak pada akun @kamnh

### **Tuturan 2**

@wandywiryawan: *ud nenek2 msh mau nikah lagi*

Akun tersebut menuturkan tuturan tersebut kepada mitra tutur atau unggahan foto yang diunggah oleh akun media sosial *Instagram* “HALEWWWW”, akun ini mengunggah sebuah foto seorang perempuan sedang berfoto dengan menggunakan baju adat ala Bali. Dan memang dalam foto tersebut terdapat tulisan pokoknya nanti nikahnya mau adat Bali ngaben. Dalam hal ini akun @wandywiryawan sudah melakukan ketidaksantunan karena mencemooh mitra tutur. Karena sang

penutur berspekulasi bahwa orang yang ada dalam foto ingin menikah lagi walaupun sudah nenek-nenek, padahal ternyata foto tersebut bukan seorang nenek melainkan seorang wanita yang memang ada kelainan kulit seperti pada komentar mitra tutur lain yaitu pada akun @afriandi.adisti ia berkomentar itu kelainan bang, dia umurnya masih remaja.

### **Tuturan 3**

@sidaaaegy: *Masih cantikan kucing gue dirumah*

Akun tersebut menuturkan tuturan tersebut kepada mitra tutur atau unggahan *video* yang diunggah oleh akun media sosial *Instagram* “HALEWWWW”, akun ini mengunggah sebuah *video* seorang perempuan sedang membuat *video* dengan menggunakan pakaian hitam *tanktop* dan menggunakan kacamata hitam. Dan perempuan tersebut dalam *video* itu bernyanyi dan berjoget joget. Maka dari itu sang penutur yaitu @sidaaaegy, menuturkan bahwa masih cantikan jucing dirumahnya. Jadi sang penutur menyamakan perempuan itu dengan kucingnya. Namun sang penutur secara tidak langsung sudah berbuat ketidaksantunan dalam komentarnya karena mencemooh sang mitra tutur. Dan mitra tutur lain pun ada yang tidak setuju dengan komentar tersebut karena bersifat mencemooh yaitu pada akun @liacint dengan komentarnya yaitu jahat banget mulutnya.

### **Tuturan 4**

@jejesprii: *nafas aja ganteng ganteng apalagi ga nafas*

Akun tersebut menuturkan tuturan tersebut kepada mitra tutur atau unggahan *video* yang diunggah oleh akun *Instagram* “HALEWWWW”, akun ini mengunggah *video* yaitu seorang laki-laki yang sedang membuat *video* dengan berjoget-joget dan pria tersebut menggunakan baju berwarna abu-abu dan memakai celana jeans coklat. Memang pada *video* tersebut terlihat bahwa sang laki-laki terlihat agak lemas dan agak membentuk postur membungkuk. Pada akun @jejesprii, ia bertutur “nafas aja ganteng apalagi ga nafas” yang bermakna ingin sang mitra tutur tidak membuat *video* seperti itu lagi. Namun dengan komentar seperti itu sang penutur secara tidak langsung sudah berbuat ketidaksantunan dalam berkomentar karena mencemooh sang mitra tutur. Namun pada akun mitra tutur lain ada yang tidak setuju dengan komentar tersebut atau mewakili mitra tutur yaitu laki-laki yang berada pada *video* yaitu pada akun \_khairul\_4nwar gak boleh gitu kak

### **Tuturan 5**

@muh.aminullah: *berhentilah menghina, mulailah menganiyaya*

Akun tersebut menuturkan tuturan tersebut kepada mitra tutur atau unggahan *video* yang diunggah oleh akun *Instagram* “HALEWWWW”, akun ini mengunggah *video* seorang laki-laki yang sama seperti tuturan 4, namun yang membedakan hanya penutur dan komentarnya. sang penutur yaitu @taa.danaswarie\_ berkomentar “berhentilah menghina, mulailah menganiyaya” karena sang penutur merasa agak sedikit kesal dengan *video* tersebut. Namun dengan berkomentar seperti itu secara tidak langsung sang penutur sudah melakukan ketidaksantunan dalam komentarnya karena mencemooh sang mitra tutur. Dan pada mitra tutur lain ada yang tidak setuju dengan komentar tersebut yaitu pada akun @sky\_165 ia berkomentar yaelah kyk sempurnabnr.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa 1). Terdapat penerapan ketidaksantunan berbahasa yang diutarakan oleh Culpeper seperti ketidaksantunan positif yang ada di kolom komentar *instagram* “HALEWWWW”. 2). Terdapat ketidaksantunan berbahasa yang diutarakan oleh Culpeper seperti ketidaksantunan negatif yang ada pada kolom komentar *instagram* “HALEWWWW”. Analisis ini tidak hanya mencantumkan penutur dan mitra tutur, tetapi setelah penulis teliti lebih lanjut bahwa pada zaman sekarang ini seorang mitra tutur itu tidak hanya satu orang saja tetapi bisa saja dari beberapa orang. Untuk prospek kedepannya semoga bisa di teliti lebih dalam dan dapat dijadikan sebuah karya ilmiah lain seperti tesis ataupun disertasi. Saran untuk peneliti lain yang ingin

mengambil Penelitian ini sebagai referensi bisa saja dikembangkan kembali sesuai dengan topik yang sama.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ash-Shidiq, M. A., & Pratama, A. R. (2021). Ujaran Kebencian di Kalangan Pengguna Media Sosial di Indonesia: Agama dan Pandangan Politik. *Automata*, 2(1).  
<https://doi.org/https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/17286/10857>
- Brown, P., & Levinson, S. C. (1987). Politeness: Some Universals in Language Usage. Dalam *Studies in Interactional Sociolinguistics*. Cambridge University Press. <https://doi.org/DOI:10.1017/CBO9780511813085>
- Culpeper, J. (1996). Towards an anatomy of impoliteness. *Journal of Pragmatics*, 25(3), 349–367.  
[https://doi.org/10.1016/0378-2166\(95\)00014-3](https://doi.org/10.1016/0378-2166(95)00014-3)
- Fajar, M. (2020, Mei 4). *Masyarakat Parepare dan Tendensi Umpatan “Asu.”*  
[sosgama.iainpare.ac.id. https://sosgama.iainpare.ac.id/2020/05/masyarakat-parepare-dan-tendensi.html](https://sosgama.iainpare.ac.id/https://sosgama.iainpare.ac.id/2020/05/masyarakat-parepare-dan-tendensi.html)
- Iskandar, A., Fitriani, R., Ida, N., & Sitompul, P. H. S. (2023). *Dasar Metode Penelitian*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Jawabahasa.com. (2023). *Raimu*. jawabahasa.com. <https://www.jawabahasa.com/arti/raimu/>
- Julius, N. (2024, September 17). Data Jumlah Pengguna Instagram di Indonesia 2024. *upgraded.id*.  
<https://upgraded.id/data-jumlah-pengguna-instagram-di-indonesia>
- Komdigi.go.id. (2021, April 26). *Siaran Pers No. 143/HM/KOMINFO/04/2021 Tentang Sejak 2018, Kominfo Tangani 3.640 Ujaran Kebencian Berbasis SARA di Ruang Digital*. komdigi.go.id.  
<https://www.komdigi.go.id/berita/pengumuman/detail/siaran-pers-no-143-hm-kominfo-04-2021-tentang-sejak-2018-kominfo-tangani-3-640-ujaran-kebencian-berbasis-sara-di-ruang-digital>
- Leech, G. N. (1983). *Principles of Pragmatics*. Routledge.
- Nuraini, F., & Arifin, Z. (2014). Strategi Ketidaksantunan Culpeper dalam Berbahasa Lisan di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Ketidaksantunan Berbahasa dan Dampaknya dalam Pembentukan Karakter*, 89–95.  
<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/4370/10.%20Nuraini%20Fatimah.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). *Analisis Data dan Pengecekan Keabsahan Data*.  
<https://doi.org/10.31227/osf.io/3w6qs>
- Purnama, H. L. (2008). Makian dalam Bahasa Melayu Palembang: Studi tentang Bentuk, Referen, dan Konteks Sosiokulturalnya. *Sintesis*, 6(2), 168–186. <https://doi.org/10.24071/sin.v6i2.2706>
- Siregar, I. A. (2021). Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. *ALACRITY: Journal of Education*, 39–48. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.25>
- Soetardja, D. (2022, November 26). Arti Tempe atau Tempek dalam Bahasa Jawa yang Harus Kamu Ketahui. *jakartastudio.com*. <https://www.jakartastudio.com/arti-tempe-atau-tempek/>
- Tasliati, T. (2019). Analisis Ketidaksantunan Berbahasa pada Unggahan dalam Grup Daring Jual-Beli di Kota Tanjungpinang. *GENTA BAHTERA: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan*, 4(2), 175–184. <https://doi.org/10.47269/gb.v4i2.66>
- Vani, M. A., & Sabardila, A. (2020). Ketidaksantunan Berbahasa Generasi Milenial dalam Media Sosial Twitter. *Pena Literasi*, 3(2), 90–101. <https://doi.org/10.24853/pl.3.2.90-101>
- Wahyuni, S., Marnita, R., & Usman, F. (2020). Makian Bagian Tubuh dalam Bahasa Melayu Jambi di Muara Bungo: Kajian Sociolinguistik. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v5i1.1110>

## ANALISIS DIALEKTIKA HEGEL DALAM “DESAK ANIES”: SEBUAH PENDIDIKAN DEMOKRASI

Eky Erlanda Edel<sup>1</sup>, Syihabuddin<sup>2</sup>, Raden Sasnitya<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Program Studi Linguistik, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>ekyedel24@upi.edu, <sup>2</sup>syihabuddin@upi.edu, <sup>3</sup>Radensasnitya29@upi.edu

### Abstact

This research aims to analyze Anies Baswedan's thinking patterns, particularly during dialogues, using Hegelian Analysis, which emphasizes the process of thesis, antithesis, and synthesis in the dynamics of social-political conflict and resolution. This study also highlights the importance of democratic education in facilitating critical and in-depth understanding of political issues. The research employs a qualitative approach with content analysis and narrative analysis methods, using Hegelian Dialectics to identify the thesis, antithesis, and synthesis in Anies Baswedan's thoughts and the "Desak Anies" program in Semarang, as covered by MetroTV and uploaded in February 2024. Data collection techniques include literature review from various sources, content analysis of the "Desak Anies" program, and public documentation of the program on YouTube. Keywords: two or more important, specific, or representative words or phrases for the journal. Based on the results, Anies Baswedan typically answers questions in a structured dialogue format with standard composition: introduction, content, and conclusion. He does this to demonstrate his understanding of the thesis (initial condition), antithesis (opposing condition), and synthesis (improved condition). Throughout this process, Anies Baswedan always provides examples as reasoning to help his interlocutors understand the logic he wants to convey. Therefore, Anies Baswedan does not answer briefly because he tends to explain at length to ensure clarity. This approach fosters enthusiasm among the public, especially Millennials and Generation Z, to be politically aware; they are motivated to learn about Indonesian politics and to decide on the best future leaders for them. The concept of "Desak Anies" illustrates how democratic principles can be simply exemplified by a leader.

**Keywords:** *Hegelian Analysis; Anies Baswedan; Desak Anies; Democratic Education*

### PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara demokrasi terbesar ketiga di dunia setelah India dan Amerika. Bicara tentang negara demokrasi, maka ada sebuah pertanyaan sederhana, namun penting untuk direnungkan, “Bagaimanakah ciri-ciri negara demokrasi?” Rangkuti (2023) menyebutkan beberapa ciri utama Negara demokrasi: 1) adanya pemilihan umum yang diikuti oleh warga negara secara aktif pada setiap proses politik, 2) adanya perlindungan hukum dan Hak Asasi Manusia yang mencakup kebebasan berpendapat, beragama, hak atas privasi, dan perlindungan dari diskriminasi, 3) pemerintah yang berdasarkan hukum yang berlaku secara transparan dan demokratis, 4) adanya kebebasan pers dan media dimana keberagaman media justru akan memberikan ruang pandang dan informasi yang dinamis, 5) sistem politik kompetitif yang memungkinkan partai politik bersaing secara sehat dan mendorong akuntabilitas politik, 6) pemisahan kekuasaan dalam bentuk eksekutif (pemerintah, legislatif (parlemen), dan yudikatif (peradilan), 7) pemberian kewenangan kepada rakyat dimana pemerintah harus membuat keputusan/ kebijakan berdasarkan kebutuhan dan aspirasi rakyatnya. Berdasarkan ciri-ciri tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah negara demokrasi, keterlibatan rakyat dalam setiap proses kehidupan bernegara adalah keharusan. Lalu, tinggi rendahnya partisipasi rakyat dalam proses tersebut tidak dapat dipisahkan dari komposisi demokrasi masyarakat Indonesia yang dewasa ini dibentuk oleh generasi Milenial dan Z yang seringkali diidentikkan dengan generasi digital; selalu terhubung dengan teknologi digital dan internet. Berdasarkan hasil Sensus Penduduk terakhir pada 2020, dari 270,2 juta jiwa populasi Indonesia, sebanyak 53.81% diantaranya adalah gabungan generasi Milenial dan Z dengan rincian 27.94% untuk generasi Z dan 25.87% untuk generasi Milenial. Artinya, suara kedua generasi digital tersebut dalam pesta demokrasi Indonesia mampu memberikan dampak yang signifikan pada keputusan/ kebijakan yang akan diambil oleh

pemerintah terpilih dengan melakukan pendekatan-pendekatan yang bersifat digital seperti menggunakan media Youtube, WhatsApp, Instagram, facebook, dan Twitter (Soekarwo, 2021).

Namun, apakah penggunaan media/ teknologi digital sebagai sarana publikasi dan interaksi antara masyarakat dan pemerintah dapat dianggap cukup dalam mendukung upaya pendidikan demokrasi yang sehat? Tentu tidak. Media/ teknologi digital tersebut hanyalah alat yang dapat digunakan oleh seorang/ sekelompok figur politik untuk mengkomunikasikan tujuan politisnya. Berhasil atau tidaknya penggunaan media/ teknologi digital tersebut tergantung branding figur tersebut di mata masyarakat. Dalam kancah perpolitikan Indonesia, Anies Rasyid Baswedan adalah sosok dengan segudang prestasi yang menginspirasi baik di level nasional atau internasional. Berdasarkan situs [aniesbaswedan.com](http://aniesbaswedan.com) (2024), beliau mulai dikenal masyarakat Indonesia secara luas sebagai rektor termuda (37 tahun) di Universitas Paramadina pada tahun 2007-2014 beserta berbagai inisiasinya pada berbagai gerakan yang berdampak, seperti: Pelatihan Pemuda Desa Tertinggal di Kalimantan dan Jawa (mulai 1994), Gerakan Indonesia Mengajar (mulai 2009), Gerakan Indonesia Menyala (mulai 2011), Kelas Inspirasi (mulai 2012), dan Gerakan Turun Tangan (mulai 2013). Lalu, melanjutkan karir politiknya sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (2014-2016), Gubernur DKI Jakarta (2017-2022), hingga mencalonkan diri sebagai Calon Presiden pada Pilpres 2024 lalu. Dalam situs tersebut, Anies Baswedan mencitrakan dirinya sebagai seseorang yang, “mendengarkan permasalahan dan menjawab tantangan krisis dengan cara yang humanis.” Citra yang melekat tersebut kemudian diusung menjadi program “Desak Anies” sebagai sarana kampanye yang memungkinkannya untuk menggaet suara pemilih dari generasi muda dengan menunjukkan kebiasaannya berdialog secara langsung dengan calon pemilihnya tanpa takut dikritik (CNN Indonesia, 2024). Anies Baswedan menunjukkan bahwa dalam berdemokrasi yang inklusif dan representatif itu penting untuk menekankan kedaulatan rakyat, kesetaraan politik, dan keterlibatan warga negara sebagai fondasi dalam sistem pemerintahan modern melalui program tersebut dengan mengusung konsep demokrasi seperti partisipasi, tanggung jawab, dan daya tanggap untuk menjembatani kesenjangan komunikasi antara elit politik dan masyarakat Pancasila yang menghargai keberagaman, pluralisme, dan kesejahteraan bersama (Diamond, Baiocchi & Ganuza, Huntington, McLeod & MacIntyre dalam Maspul, 2024) dalam Program “Desak Anies”, masyarakat dari berbagai level.

Meskipun, secara umum citra seorang Anies Baswedan sangat menjanjikan, namun masih banyak dari generasi Milenial dan Z yang meragukan kapasitasnya untuk menjadi orang nomor satu di Indonesia. Anies seringkali dianggap “muter-muter” atau “terlalu teoritis” saat menjawab pertanyaan, padahal menurut Refli Harun-seorang dosen, pakar hukum & tata negara, serta pengacara Indonesia dalam RMOL.ID; Republik Merdeka (2024), Anies Baswedan adalah seseorang dengan tipikal dialogis, bukan teriak-teriak. Dia juga membandingkan gaya bicara seorang Prabowo atau Megawati misalnya yang cenderung *frankly speaking*, atau seorang Ganjar yang cenderung “blunder” dan kurang menghargai lawan bicaranya. Artinya, setiap orang pasti memiliki gaya berbicara yang berbeda-beda selama dapat menjawab pertanyaan yang diajukan dengan efektif, terstruktur dan terarah. Pertanyaannya, apakah betul seorang Anies Baswedan tidak dapat menyampaikan ide-idenya secara efektif, terstruktur, dan terarah saat berdialog di ruang publik?

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola berpikir Anies Baswedan khususnya saat berdialog dengan menggunakan metode Analisis Hegel yang menekankan pada proses tesis, antithesis, dan sintesis pada sebuah dinamika konflik dan resolusi sosial-politik. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya pendidikan demokrasi dalam memfasilitasi pemahaman kritis dan mendalam terhadap isu-isu politik. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang filsafat politik dan kebahasaan.

## **METODE PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI**

Teori dialektika Hegel adalah pendekatan filosofis yang menekankan pada proses perkembangan melalui konflik dan penyelesaian. Konsep utama dalam dialektika Hegel meliputi:

- Tesis, Antitesis, Sintesis: Tesis adalah kondisi awal yang dihadapi oleh antitesis yang berlawanan, dan melalui proses dialektis, keduanya diatasi oleh sintesis, menghasilkan kondisi baru yang lebih maju dan bahkan dapat menjadi kebenaran yang absolut seiring

waktu. Ketiga bagian tersebut adalah cara berpikir yang seharusnya ada dalam pikiran manusia saat menghadapi permasalahan sosial, budaya, bahkan negara. Dialektika terjadi ketika realitas selalu ditopang oleh negasi (eksistensi lainnya) dan kontradiksi (ketidaksiharian/ sumber perubahan) dengan membawa unsur-unsur seperti logika, filsafat alam dan filsafat roh (Aziz, 2022). Penelitian ini ingin melihat proses dialektika Anies Baswedan yang dapat menghasilkan perubahan dan perkembangan dalam konteks demokrasi.

- Relevansi dalam Analisis Sosial: Dialektika Hegel sering digunakan untuk menganalisis perubahan sosial dan konflik, memahami bagaimana perubahan terjadi melalui resolusi kontradiksi. Misalnya dalam penelitian terdahulu tentang Dialektika Hegel, Aziz (2022) menyimpulkan bahwa Pancasila lahir berdasarkan kebutuhan negara yang dilandasi oleh proses yang sangat rasionalis; adanya proses dialektika antara tesis dan antithesis yang melahirkan sintesis untuk keberagaman masyarakat Indonesia. Rohani (2022) juga menyebutkan bahwa Dialektika Hegel dapat meningkatkan kemampuan kritis siswa pada pembelajaran IPS abad 21 di SMP dibandingkan menggunakan pola pengajaran yang cenderung membosankan, seperti penyampaian pola ceramah, terpaku pada buku teks saja, dan level evaluasi kognitif yang rendah (mengingat/ menghafal) saja tanpa menekankan pada tingkat pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi levelnya (aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi).

Penelitian ini juga melihat bagaimana Program “Desak Anies” menjadi ruang dalam pendidikan demokrasi. Pendidikan demokrasi adalah pendekatan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan partisipasi aktif, pemikiran kritis, dan kesadaran politik masyarakat sebagai pemilih aktif. Pendidikan demokrasi akan menciptakan masyarakat yang sadar hak dan kewajibannya dalam bernegara sehingga alur pemerintahan dan perangkatnya dapat diawasi dengan baik (Fatiha, 2022). Prinsip utama pendidikan demokrasi meliputi:

- Partisipasi Aktif dan Kesadaran Politik: Prof. Ikrar Nusa Bhakti, Ph.D sebagai peneliti senior dari BRIN (Badan Riset dan Inovasi Nasional) dalam sebuah kegiatan di Fisipol UMY menyampaikan bahwa dalam sejarah perubahan perpolitikan Indonesia, semuanya diinisiasi oleh berbagai gerakan pemuda yang banyak membaca dan mengikuti perkembangan politik yang terjadi untuk kemudian mampu menyampaikan gagasannya (UMY, 2023). Artinya jika pemuda tidak ikut “melek” politik, maka proses demokrasi tersebut akan dijalankan oleh sekelompok orang yang berkepentingan saja.
- Keadilan dan Kesetaraan: Berdasarkan data dari Freedom House, Indonesia sebagai negara demokrasi mengalami full democratic state pada masa pemerintahan Presiden SBY di tahun 2006-2013, namun mengalami penurunan sejak tahun 2014-2014 selama masa pemerintahan Presiden Jokowi (UMY, 2023). Hal ini tentu perlu disikapi secara kritis dan serius karena sebagai negara demokrasi yang mendukung keadilan dan kesetaraan dalam berbagai perbedaan, generasi Milenial dan Z yang berpikiran terbuka, melek politik, memiliki akses dunia digital/ teknologi diharapkan mampu menyebarkan dan menjaga nilai-nilai toleransi dalam persaingan politik, menyaring berita hoaks, dan ujaran kebencian (KPU, 2023).
- Pemikiran Kritis: Kemampuan berpikir kritis dapat diaktivasi jika seseorang sering terlatih menghadapi masalah-masalah yang tidak biasa, yang membutuhkan pemikiran mendalam, kritis, kreatif, namun tetap terstruktur. Berpikir kritis berarti mencoba menghubungkan berbagai bagian dari pengetahuan yang dimiliki seseorang untuk mampu memecahkan sebuah masalah dalam proses mental yang efektif dan handal. Perkin dalam Rohani (2022) menyebutkan bahwa berpikir kritis memiliki 4 karakteristik, yakni: 1) mencapai penilaian kritis terhadap apa yang akan diterima atau dilakukan dengan alasan logis, 2) memakai standar penilaian sebagai hasil dari berpikir kritis dan membuat keputusan, 3) menerapkan berbagai strategi yang tersusun dan memberikan alasan untuk menentukan dan menerapkan standar, 4) mencari dan menghimpun informasi yang dapat dipercaya untuk dipakai sebagai bukti yang mendukung.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola berpikir Anies Baswedan khususnya saat berdialog dengan menggunakan metode Analisis Hegel yang menekankan pada proses tesis, antitesis,

dan sintesis pada sebuah dinamika konflik dan resolusi sosial-politik. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya pendidikan demokrasi dalam memfasilitasi pemahaman kritis dan mendalam terhadap isu-isu politik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten dan analisis naratif dengan pendekatan Dialektika Hegel dengan mengidentifikasi tesis, antithesis, dan sintesis pemikiran Anies Baswedan dan program “Desak Anies” Semarang yang diliput oleh MetroTV dan diunggah pada Februari 2024. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dilakukan dengan melakukan tinjauan literature dari berbagai sumber, melakukan analisis konten dari Program “Desak Anies” dan dokumentasi publik dari program tersebut di YouTube.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Program “Desak Anies” di Semarang yang diliput secara langsung dan diunggah oleh MetroTV di laman YouTube seminggu menjelang Pemilihan Presiden 2024. Peneliti mengambil data dengan menonton dan menyalin percakapan yang terjadi selama sesi tanya-jawab Anies Baswedan dengan beberapa penonton dari berbagai jenis latar belakang usia, pekerjaan, yang hadir di program tersebut. Terdapat 15 tesis, antithesis, dan sintesis yang ditemukan dalam kurun waktu 2.5 jam berdialog dengan topik-topik seputar keadilan yang tidak merata, prinsip demokrasi yang dilanggar, penggunaan anggaran pemerintah untuk kepentingan kampanye salah satu paslon presiden, wacana revolusi mental yang gagal, TKW Indonesia, UMKM & Pasar Tradisional, E-Sport dan industrinya, Pelecehan Seksual, Kesejahteraan Pensiunan, Akses Disabilitas, Kebijakan Sekolah untuk kegiatan Non-Akademik, Limbah dan Lingkungan, UKT di Universitas, dan Distribusi Dokter di Wilayah Indonesia. Data-data tersebut dianalisis melalui metode Dialektika Hegel yang dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut. Data-data tersebut sudah mengalami pengurangan dari transkrip aslinya dan hanya menyisakan inti penjelesan pada bagian sintesis. Data-data tersebut merupakan 11 data yang ditemukan dari total 15 data.

No	Tesis	Antithesis	Sintesis
1	Negara tidak menjalankan pemerintahan yang adil dan merata.	Banyak rakyat yang tidak merasa diwakili kebutuhannya oleh Negara secara paripurna.	It's time for chance, sudah saatnya kita berubah.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari kondisi awal (tesis) terlihat bahwa indikasi tentang negara yang tidak menjalankan pemerintahan adil dan merata menciptakan kondisi yang berlawanan dari rakyat (antithesis). Dalam hal ini, Anies Baswedan merumuskan solusi untuk menuju perubahan dimana pemerintahan yang adil dan merata tersebut dapat diwujudkan melalui visi-misi kampanye Anies Baswedan.

No	Tesis	Antithesis	Sintesis
2	Keberpihakan dan andilnya Presiden Jokowi dalam memenangkan pasangan Prabowo-Gibran yang sangat jelas konflik kepentingannya. Jokowi dianggap melanggar etika dalam berdemokrasi.	Terjadi gerakan “turun gunung” guru-guru besar dari berbagai kampus di Indonesia yang menyatakan sikap dan pendapatnya tentang demokrasi yang sudah menyimpang. Mereka menyebut keadaan ini sebagai “darurat demokrasi”.	Setiap kampus memiliki pandangan masing-masing, namun ketika berhubungan dengan Negara, pandangan mereka akan sama; jangan rendahkan proses demokrasi, jangan rendahkan etika karena itu prinsip yang harus dijunjung apapun afiliasi partai politiknya. Demokrasi itu minimal ada 3 hal; 1) ada oposisi, 2) adanya kebebasan berbicara, 3) pemilu yang bebas. Pada kebebasan berbicara, kita mengalami penurunan yang luar biasa, buktinya banyak kaos yang bertuliskan “Wakanda No More, Indonesia Forever.” Oposisi juga harusnya memiliki kesempatan yang sama, tanpa

interupsi dari pihak lain, dan tidak boleh dianggap sebagai melawan, ini pemikiran mandiri, masa ga boleh. Lalu, pemilu yang bebas. Kita akan lihat, apakah pada 14 Februari nanti Indonesia pada akhirnya keluar sebagai Negara dengan demokrasi yang matang? Kita di sini bertanggung jawab secara konstitusional menyelamatkan demokrasi pada saat Pemilu 14 Februari besok. Jangan biarkan Pemilu besok diambil alih oleh mereka-mereka yang ingin melanggengkan ketimpangan di Republik ini.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari kondisi awal (tesis) terlihat bahwa indikasi tentang pemerintahan Jokowi yang cenderung memenangkan pihak tertentu dan banyak melakukan pelanggaran prinsip dan etika demokrasi yang menciptakan gerakan “darurat demokrasi” dari berbagai level akademisi di Indonesia (antithesis). Dalam hal ini, Anies Baswedan merumuskan solusi untuk tetap teguh menyuarakan jika terdapat ketimpangan dalam demokrasi dan keberadaan oposisi adalah indikasi yang sehat.

No	Tesis	Antitesis	Sintesis
3	Disinyalir Anies Baswedan akan menghapus BUMN dan menggantinya dengan koperasi kalau menang sebagai presiden.	Banyak pegawai BUMN yang ketak-ketir takut jika itu terjadi (Anies menang Pemilu) mereka akan kehilangan pekerjaan.	Justru BUMN harus ditata ulang, karena keliatannya BUMN kita ini sudah banyak yang mengalami problem yang terlalu besar. Kita tidak usah bahas disini problemnya apa, karena akan menambah pikiran Tapi tentang itu tidak benar, itu adalah fitnah dan fitnah yang tidak masuk akal. Kemudian, kami tegaskan, ke depan BUMN adalah BUMN yang menjalankan fungsi Negara. Negara itu punya dua fungsi, 1) Birokrasi, spt kementerian, dinas, badan, 2) Korporasi seperti BUMN dan BUMD yang keduanya melakukan pembangunan.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari kondisi awal (tesis) terlihat bahwa indikasi tentang isu Anies Baswedan akan menghapus BUMN jika terpilih sebagai presiden 2024 yang menciptakan kekhawatiran di kalangan pegawai BUMN (antithesis). Dalam hal ini, Anies Baswedan menyampaikan bahwa niatnya bukan menghapus, tetapi membenahi hal-hal yang perlu dilakukan di BUMN itu sendiri, misalnya terkait fungsi dan tugasnya.; ada hal yang lebih mudah prosesnya justru melalui BUMN daripada melalui kementerian.

No	Tesis	Antitesis	Sintesis
4	Anggaran Bansos jelang Pemilu Presiden 2024 mendadak ditambah bahkan sampai dirapel. Jumlah anggaran ini lebih besar dari jumlah anggaran bansos yang digelontorkan pada	Rakyat meanggap itu adalah sesuatu yang janggal. Ada kecurigaan bahwa ini dilakukan karena unsur politis.	Bansos itu tujuannya untuk kepentingan si penerima, bukan si pemberi. Dan Bansos itu bukan milik si pemberi tetapi dari hasil pajak rakyat. Sudah saatnya kita mengembalikan Bansos tanpa pamrih, jangan Bansos yang penuh pamrih. Dan kita harus kampanyekan ini sama-sama bahwa ini adalah bukan uang pribadi. Itu tadi ada yang menuliskan “Bansos

masa Covid 19 lalu.

kui seko pajak rakyat, ora sek dompetmu dewe.” Saya merasa makin yakin bahwa rakyat kita rakyat Indonesia makin hari makin kritis apalagi semua mengungkapkan soal bansos ini jadi mudah-mudahan haknya diterima tapi hak suaranya tidak digadaikan.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan perubahan yang signifikan pada anggaran Bansos jelang Pilpres 2024 yang bahkan jumlahnya lebih luas dari jumlah anggaran Bansos pada masa Covid 19 (tesis) yang dilihat rakyat sebagai sesuatu yang janggal dan sarat kepentingan politik (antithesis). Dalam hal ini, Anies Baswedan menyampaikan bahwa kedepan Bansos harusnya diberikan sesuai dengan jadwalnya sehingga tidak ada kepentingan golongan berkuasa yang bisa menungganginya. Selain itu, pemerintah dan rakyat harus tahu bahwa uang Bansos itu dianggarkan dari uang pajak rakyat, jadi bukan semata-mata milik penguasa.

No	Tesis	Antitesis	Sintesis
5	Menjelang Pilpres ada kenaikan gaji ASN.	Rakyat meanggap itu adalah sesuatu yang janggal. Ada kecurigaan bahwa ini dilakukan karena unsur politis.	Mudah-mudahan kedepan kenaikan bisa lebih rutin. Kami juga berencana untuk TNI, Polri, dan ASN untuk mendapatkan peningkatan gaji secara rutin secara tahunan dengan satu hal yang pasti; kenaikan berdasarkan kinerja harus ditingkatkan, kondisi perekonomian serta dilakukan secara regular, bukan insidental karena peristiwa politik.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari kondisi awal (tesis) ada kenaikan gaji ASN jelang Pilpres 2024 yang dianggap rakyat terlalu politis (antithesis). Dalam hal ini, Anies Baswedan menyampaikan bahwa kenaikan-kenaikan tersebut adalah hal yang baik hanya saja jangan didasari oleh sesuatu yang bersifat politik. Harusnya ini dilakukan secara terjadwal dan terorganisir. Jika terpilih nanti, Anies Baswedan juga akan menganggarkan kenaikan gaji secara rutin untuk TNI dan Polri.

No	Tesis	Antitesis	Sintesis
6	Pemerintah dalam 10 tahun terakhir mengaungkan “Revolusi Mental”, tetapi justru pada akhir-akhir ini mencontohkan hal-hal yang jauh dari kata revolusi mental.	Banyak yang mempertanyakan apakah revolusi mental itu sukses atau gagal?	Revolusi mental itu ramai dibahas di 2014 dan ada sebuah artikel yang ditulis oleh Pak Jokowi soal itu; revolusi mental, 10 mei 2014. Ide tentang revolusi mental itu baik, tapi dalam perjalanannya, dia tidak lagi jadi fokus perhatian. Dia tidak menjadi pegangan. Karena itu, menurut kami harus dikerjakan, kenapa? Karena isinya baik, misalnya kemandirian dan reformasi ekonomi. Dikatakan bahwa kebijakan investasi luar negeri SDA agar tidak dikuras perusahaan asing, itu menurut artikel itu. Apakah sekarang jadi kenyataan? Nah, itu perlu dikoreksi. Jadi saya melihat ini sebuah gagasan yang baik tapi belum terlaksana dengan baik. InsyaAllah ketika bertugas ini akan dituntaskan supaya bisa menjadi kenyataan di Indonesia.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari kondisi awal (tesis) terlihat bahwa gagasan tentang Revolusi Mental adalah sesuatu yang tinggal wacana saja dan meninggalkan pertanyaan besar; apakah gagasan tersebut berhasil atau gagal (antithesis). Dalam hal ini, Anies Baswedan menyampaikan ide tentang Revolusi Mental itu sendiri adalah hal yang baik, namun seiring waktu tidak lagi menjadi fokus pemerintah.

No	Tesis	Antitesis	Sintesis
7	TKW Indonesia rata-rata adalah pembantu rumah tangga. Negara yang kaya raya ini seringkali hanya mengirim tenaga kerja dengan level pendidikan paling rendah. Selain itu, dari Serikat Buruh Migran diketahui kurangnya peraturan tentang perlindungan TKW. Ada beberapa daerah sudah ada peraturan perlindungan TKW tersebut, tapi Jawa Tengah belum ada.	Rakyat butuh program agar tidak perlu keluar negeri untuk bekerja.	Pasar tenaga kerja bukan hanya domestic, tetapi juga global. Kita berharap rakyat Indonesia dapat berpartisipasi tidak hanya domestik, tetapi juga global. Tapi partisipasinya harus memiliki kompetensi, skill sehingga ketika mereka aktif menjadi tenaga kerja dimanapun, mereka mendapatkan kehidupan yang layak, mendapatkan perlindungan, dan mereka bisa bekerja sebagaimana pekerja-pekerja professional lainnya. Untuk itu harus ada program sebagai koreksi dari apa yang ada sekarang. 1) Negara harus mengajak aktivis yang mengurus pekerja migran selama ini untuk menginformasikan apa yang dibutuhkan pekerja migran dan apa yang Negara dapat lakukan sehingga kebutuhan mereka dapat terpenuhi. 2) kemudian peraturan pemerintah akan disesuaikan dengan hal tersebut.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari kondisi awal (tesis) terlihat bahwa Indonesia seringkali mengirimkan TKW dengan level pekerjaan terendah dan kurangnya perhatian pemerintah dalam meningkatkan perlindungan pekerja tersebut yang menciptakan kekhawatiran di kalangan TKW untuk tidak bekerja lagi di luar negeri dan menuntut pemerintah untuk menciptakan program pekerjaan untuk mereka (antithesis). Dalam hal ini, Anies Baswedan menyampaikan bahwa pada prinsipnya TKW adalah sesuatu yang baik selama mereka dipersiapkan dengan baik dari skill, kompetensi dan kebutuhan sehingga bisa bersaing dengan pekerja tingkat domestik dan global, jadi tidak ada yang harus dihindari untuk jadi TKW. Untuk itu, negara harus melakukan *need analysis* kebutuhan para TKW dengan bekerja sama dengan para aktivis yang mengurus pekerja migran sehingga peraturan/ kebijakan pemerintah selanjutnya akan disesuaikan dengan hasil *need analysis* tersebut.

No	Tesis	Antitesis	Sintesis
8	Pasar tradisional sangat sepi terutama sejak banyak market digital seperti TikTok, juga ditambah dengan adanya Alfamart, indomaret.	Rakyat butuh program yang dapat melindungi ritel-ritel kecil agar tidak tergerus dengan perkembangan teknologi, dll tersebut.	Prinsip dalam mengembangkan UMKM adalah bagaimana yang kecil itu tumbuh dan yang besar tidak dimusuhi. Apa yang perlu dilakukan? 1) Akses permodalan, 2) Regulasi pasar yang adil dan yang tidak menyulitkan pihak manapun. Yang kecil bisa berkembang, yang besar biar berkembang di kawasan yang besar pula, tanpa menggerus yang kecil. Dan itu harus ada komitmen dari Negara, 3) pendampingan untuk manajemen, karena rakyat menginginkan produk-produk yang diambil memiliki kualitas yang baik.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari kondisi awal (tesis) terlihat bahwa ada sekelompok masyarakat yang sulit menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi sehingga pendapatan mereka menurun yang menciptakan kekhawatiran di kalangan pelaku bisnis UMKM (antithesis). Dalam hal ini, Anies Baswedan menyampaikan bahwa yang dilakukan pemerintahan adalah adanya akses permodalan yang mudah bagi semua pihak, regulasi yang adil, dan pendampingan UMKM.

No	Tesis	Antitesis	Sintesis
9	E-sport dan industrinya yang berkembang pesat di Indonesia. Banyak bukti yang menunjukkan bahwa E-sport mampu mengangkat perekonomian.	Rakyat butuh program yang dapat meningkatkan pertumbuhan E-sport di Indonesia.	Pertama, Negara harus mengakui bahwa e-sport adalah salah satu cabang olahraga yang mengalami perkembangan pesat. Nomor satu adalah pengakuan. Jika diakui, maka yang kedua turunannya adalah kemudahan dan fasilitas. Diberikan segala macam kemudahan supaya bisa berprestasi, membuka lapangan pekerjaan, membawa nama baik Indonesia di dalam Liga Utama. Kalau mau kompetisi, izinnnya dimudahkan, butuh tempat, jangan diperibet. Itu komitmen. Ketiga, Negara jangan merasa paling tahu. Datangi stakeholder di industry ini, lalu rumuskan apa yang dibutuhkan agar ekosistem gamers tumbuh subur di Indonesia, setelah itu pemerintah siapkan regulasinya. Lalu saya yakin recruitment akan berjalan dengan baik, anak-anak baru akan bermunculan, prestasi baru, anda akan jadi coach. Lalu terakhir, Negara akan memberikan apresiasi. Siapa saja yang pernah menjadi juara dunia, dia akan mendapatkan khusus dari Negara. Siapa saja yang pernah membawa Indonesia di kancah internasional, harus dapat apresiasi.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari kondisi awal (tesis) terlihat bahwa E-sport terbukti dapat meningkatkan perekonomian Indonesia yang berarti rakyat membutuhkan program atau kebijakan yang dapat menumbuhkan industri ini lebih pesat lagi (antithesis). Dalam hal ini, Anies Baswedan menyampaikan bahwa ada beberapa hal yang dapat dilakukan: mengakui E-sport sebagai cabang olahraga yang sangat menjanjikan, lalu diberikan fasilitas yang diperlukan seperti kemudahan izin kegiatan, kemudian pemerintah harus berkoordinasi dengan berbagai stakeholder yang mengerti cabang olahraga tersebut, dan yang terakhir adalah memberikan apresiasi yang pantas untuk semua atlet yang berprestasi.

No	Tesis	Antitesis	Sintesis
10	Tentang isu perempuan bahwa RUTPKS sudah disahkan, tapi kasus pelecehan seksual masih banyak terjadi dan penanganannya belum efektif, bahkan kejadian itu	Banyak perempuan yang mengalami kasus pelecehan seksual yang tidak tahu harus bagaimana, sementara untuk melaporkan perlu bukti. Pada banyak kasus, pelecehan	Data menunjukkan bahwa 87% korban kekerasan pada perempuan, pelakunya adalah orang terdekat, dan kurang dari 40% yang dapat diselesaikan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah menumbuhkan kesadaran bahwa masalah perlindungan pada perempuan adalah salah satu prioritas penting dalam kepemimpinan nasional. Jika bukan jadi perhatian dari pemerintahan tertinggi, maka

<p>terjadi juga di wilayah kampus oleh civitas akademik. Pelaku tidak ditindak dengan tegas, bahkan bebas.</p>	<p>seksual terjadi saat korban tidak siap untuk menyimpan bukti. Kebijakan seperti apa yang dapat diupayakan?</p>	<p>kebawahnya itu sulit akan ada action. Waktu saya menjabat di Jakarta, ada kejadian seorang pejabat, kepala dinas yang melakukan pelecehan seksual, apa yang saya lakukan , 1) menon-aktifkan pejabat tersebut selama penyelidikan berlangsung, 2) melakukan penyelidikan dengan tim yang disusun untuk menemukan bukti-bukti. 3) jika ditemukan bukti kongret, maka ybs langsung diberhentikan, 4) Korban harus bisa lapor, misalnya bisa dial 112, dan jika harus melakukan prosedur pemeriksaan di RS maka difasilitasi tanpa biaya tanpa lihat KTP, 5) menyiapkan rumah aman untuk korban, 6) ada pendampingan psikis dan medis dibantu pemerintah. Harapannya dapat mencegah dengan tindakan yang tegas dan bila ada kejadian dapat membantu recovery sampe pulih, dan pelaku harus dihukum yang setimpal sesuai hukum yang berlaku. Kami ingin Indonesia itu menjadi tempat yang aman bagi perempuan, lansia, disabilitas, dan anak-anak.</p>
--	---	---

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari kondisi awal (tesis) menunjukkan UU tentang pelecehan seksual tidak membuat perubahan yang signifikan untuk pelaku dan korban yang menciptakan kekhawatiran bagi banyak korban, terutama perempuan untuk bertindak dan perlu ada kebijakan lain untuk memperkuat posisi korban (antithesis). Dalam hal ini, Anies Baswedan menyampaikan bahwa hal yang dapat dilakukan adalah dengan bertindak tegas pada terduga pelaku walaupun belum ada kejelasan secara hukum. Terduga akan do non-aktifkan dari pekerjaannya sambil terus diproses hukum, dan jika terbukti maka pelaku langsung diberhentikan dari pekerjaannya. Korban juga jadi lebih aman selama proses hukum itu berlangsung, dan aka nada pendampingan bagi korban dalam berbagai bentuk fasilitas.

No	Tesis	Antithesis	Sintesis
11	<p>Tidak ramahnya akses untuk disabilitas di kampanye Anies.</p>	<p>Anies selalu menggaungkan tentang kepedulian pada disabilitas, di Youtube ada bahasa isyarat, tapi disini tidak ada, tadi diawal masuk oleh panitia, tapi setelah itu dilepas. Untuk akses duduk juga susah, mungkin yang mau datang itu banyak dari disabilitas, tapi banyak fasilitas yg tidak ramah. Jangan-jangan disabilitas hanya digunakan</p>	<p>Akar masalahnya jika tidak diselesaikan maka masalahnya akan ada terus. Misalnya seperti anda kesulitan untuk akses karena gedung ini dibangun tidak dipersiapkan untuk disabilitas. Dan saya bicara disabilitas bukan karena pilpres, tapi itu dikerjakan karena itu komitmen kemanusiaan yang sudah dilakukan sejak bertugas di kemendikbud. Di Jakarta, semua bangunan baru milik pemerintah yang dikerjakan ahrus rama penyandang disabilitas, yang lama secara bertahap dilakukan koreksi. Kemudian, setiap membahas disabilitas selalu saya tambahkan 3 (perempuan, anak, dan lansia) begitu seterusnya, kenapa? Karna saat saya mengelola wilayah, jika empat kelompok masyarakat rentan ini tertangani dengan baik, maka yang lainnya akan tertangani. Dan ini sifatnya rekaman yang bisa ditagih, janjinya</p>

---

untuk komoditas politik saja?

pakai rekaman itu bisa ditagih. Kenapa kita memilih untuk terbuka begini? Supaya kita ke depan bisa saling mempertanggung jawabkan apa yang sudah direncanakan sebagai kerja bersama sebuah masyarakat.

---

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari kondisi awal (tesis) terlihat bahwa ada isu kampanye Anies Baswedan yang tidak ramah disabilitas, padahal setiap kampanye Anies selalu menggaungkan tentang peduli disabilitas yang menciptakan kekhawatiran bahwa Anies Baswedan hanya menggunakan isu disabilitas sebagai komoditas politik (antithesis). Dalam hal ini, Anies Baswedan menyampaikan bahwa rekam jejak pemerintahannya selama menjadi gubernur di Jakarta menunjukkan banyak gedung baru yang dibangun dengan memperhatikan akses untuk disabilitas, dan gedung lama diperbaiki secara bertahap, jadi kepedulian ini bukan hanya untuk meraih simpati selama masa kampanye. Anies Baswedan selalu memperhatikan kenyamanan disabilitas, perempuan, lansia, dan anak-anak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil tersebut, Anies Baswedan adalah tipikal yang menjawab pertanyaan dalam berdialog secara terstruktur dengan komposisi standar; pembukaan, isi dan penutup. Hal ini dilakukannya untuk menunjukkan pemahamannya akan tesis (kondisi awal), antithesis (kondisi yang berlawanan), dan sintesis (kondisi yang lebih baik). Selama proses tersebut berlangsung, Anies Baswedan selalu memberikan contoh sebagai contoh penalaran agar lawan bicaranya dapat memahami logika yang ingin disampaikan. Jadi, Anies Baswedan tidak langsung menjawab secara singkat karena ada kecenderungan untuknya menjelaskan lebih panjang agar dapat mudah dipahami. Meski begitu, pertanyaan yang diajukan selalu dapat dijawab secara tepat dan terstruktur oleh Anies Baswedan, jadi tidak hanya sekedar “muter-muter”, tetapi ada isi yang disampaikan. Program “Desak Anies” memberikan persepektif baru tentang kebiasaan kampanye yang dapat dilakukan oleh calon pemimpin di masa depan, yakni dengan kemauan untuk hadir dan berdiskusi secara langsung dengan masyarakat dari berbagai latar belakang. Hal ini menumbuhkan semangat masyarakat, khususnya generasi Milenial dan Z untuk sadar politik; berkeinginan untuk belajar tentang perpolitikan Indonesia dan mampu memutuskan calon pemimpin terbaik untuk mereka nantinya. Konsep dari “Desak Anies” ini menunjukkan bagaimana seharusnya prinsip-prinsip demokrasi secara sederhana dapat dicontohkan oleh pemimpinnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, Ahmad. (2023). *Gaya Bicara Anies Dianggap Muter-Muter dan Teoritis*, Refly Harun: Tipikal Dialogis, Bukan Teriak-Teriak. RMOL.ID-Republik Merdeka; Kantor Berita Ekonomi & Politik. Uploaded by RMOL.ID-Republik Merdeka; Kantor Berita Ekonomi & Politik on 2 October 2023. <https://rmol.id/politik/read/2023/10/02/591447/gaya-bicara-anies-dianggap-muter-muter-dan-teoritis-refly-harun-tipikal-dialogis-bukan-teriak-teriak>
- Aziz, Asep Rifqi Abdul Aziz. (2022). *Korelasi Dialektika Hegel dan Pancasila*. Sophia Dharma: Jurnal Filsafat, Agama Hindu, dan Masyarakat. e-ISSN: 2829-6958 \* <https://e-journal.iahn-gdepudja.ac.id/>. Volume 5 Nomor 1, Mei 2022.
- CNN Indonesia. (2024). *Media Asing Soroti Anies Gaet Pemilih Muda Pakai “Desak Anies”* <https://www.cnnindonesia.com/internasional/20240104112856-106-1045163/media-asing-soroti-cara-anies-gaet-pemilih-muda-pakai-desak-anies>
- Fatiha, Alifia Silvi, et.al. (2022). *Pemilihan Umum Sebagai Wujud Pelaksanaan Demokrasi di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora, Vol.1, No.3, Januari 2022. <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/1159/785>

- Rangkuti, Maksum. (2023). Ciri-Ciri Negara Demokrasi: Fondasi Pemerintahan Rakyat. Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. <https://fahum.umsu.ac.id/ciri-ciri-negara-demokrasi-fondasi-pemerintahan-rakyat/>
- KPU. (2023). Mellaz: Anak Muda, Penting untuk Melek Politik. Uploaded by kpu.go.id on January, 26 2023. <https://www.kpu.go.id/berita/baca/11375/mellaz-anak-muda-penting-untuk-melek-politik>
- Soekarwo. (2021). Partisipasi Politik dan Digitalisasi Pemilu di Indonesia. Dewan Pertimbangan Presiden Republik Indonesia. <https://wantimpres.go.id/id/2021/12/partisipasi-politik-dan-digitalisasi-pemilu-di-indonesia/>
- Maspul, Kurniawan Arif. (2024). Reimagining Democracy: An Exploration of Anies Baswedan's "Desak Anies" Program. Indonesian Journal of Social Development Volume: 1, Nomor 3, 2024, Hal: 1-13. <https://doi.org/10.47134/jsd.v1i3.2243>
- UMY (Universitas Muhammadiyah Yogyakarta). (2023). Generasi Muda Harus Melek Politik. Uploaded by UMY on Desember 29, 2023. <https://www.umy.ac.id/generasi-muda-harus-melek-politik>
- MetroTV. (2024). Desak Anies- Warga Semarang Desak Anies Baswedan. YouTube, uploaded by MetroTV on Feb 5, 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=73S8BD8XnPA>

## PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ELEKTRONIK DALAM PEMBELAJARAN TEKS BERITA SISWA SMK

Nur Azizah Febrianti<sup>1</sup>, Aida Sumardi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>1</sup>nurazizahfebrianti2@gmail.com, <sup>2</sup>aida.sumardi@umj.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh permasalahan dalam menuliskan informasi yang bersifat umum. Tujuan penelitian ini agar siswa mampu menyusun informasi secara terstruktur. Langkah penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan implementasi model pengembangan ADDIE yang terdiri atas: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Perkembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Data pada penelitian ini didapat melalui pendekatan observasi, wawancara, angket ahli materi, ahli media, dan angket respons kepada siswa. Hasil kelayakan media pengembangan dapat diamati melalui penilaian angket ahli media dengan persentase kelayakan sebesar 99,2% dan penilaian angket ahli materi dengan persentase kelayakan sebesar 91,2%. Sedangkan penilaian angket respons siswa uji coba kelas kecil memperoleh persentase kelayakan sebesar 83% dan penilaian uji coba kelas besar memperoleh persentase kelayakan sebesar 84%. Berdasarkan hal tersebut, media buku elektronik dalam pembelajaran teks berita berbasis *Flip PDF Professional* telah dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran kelas XI Bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** *Teks Berita; Bahasa Indonesia; Flipbook*

### PENDAHULUAN

Secara internasional, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara dalam hal kegemaran membaca. Permasalahan ini diungkapkan oleh lembaga *Program for International Student Assesment* (PISA) yang dirilis *Organization for Economic Co-Operation and Development* (OECD) pada tahun 2019. Selain itu, sikap malas, kebiasaan menunda tugas, menyepelkan waktu, dan cara belajar siswa di rumah dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan seseorang dalam belajar. Pada faktor eksternal, dapat dipengaruhi oleh kondisi tempat tinggal siswa, lingkungan sekolah, dan masyarakat sekitar.

Dengan permasalahan yang umum seperti di atas, peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku elektronik berbasis *Flip PDF Professional*. Untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia yang berkualitas, dibutuhkan sarana edukasi yang tepat sebagai penunjang kebutuhan dalam pembelajaran. Adapun menurut Sumardi, dkk. (2020: 2) bahwasanya pelatihan berbasis media merupakan salah satu bentuk interaksi yang digunakan oleh guru atau dosen sebagai sarana dalam menyampaikan informasi berupa ide, gagasan, atau materi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami kegiatan pembelajaran.

Menurut Magdalena, dkk. (2020: 172) bahan ajar merupakan komponen materi pelatihan yang telah disusun secara sistematis berdasarkan kompetensi dasar dan inti materi pembelajaran. Materi pelatihan yang digunakan antara lain bisa berbentuk uraian yang tertulis, maupun tidak tertulis. Materi pelatihan yang dibuat diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran selama kegiatan berlangsung, sehingga siswa dapat mencapai kompetensi sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan sekolah. Materi pelatihan dibutuhkan oleh pendidik sebagai landasan sarana dan informasi yang telah dibuat sebelumnya, agar proses pembelajaran menjadi lebih efisien. Adapun judul yang dikembangkan saat ini yaitu "Pengembangan Media Buku Elektronik dalam Pembelajaran Teks Berita Siswa SMK".

Dalam hal ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan inovasi bahan ajar melalui pengembangan media buku elektronik berbasis *Flip PDF Professional*. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, sarana edukasi berbasis aplikasi buku digital (*flipbook*) memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Hal itu didasari oleh hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa media *flipbook* belum pernah digunakan di sekolah tersebut dan selama ini hanya menggunakan bahan ajar cetak seperti buku paket Bahasa Indonesia sebagai bahan ajar.

Dalam penelitian ini *software Flip PDF Professional* dipilih sebagai *software* untuk pembuatan sarana edukasi berbasis digital, karena aplikasi ini dilengkapi dengan ikon animasi, suara, penyematan tautan video, dan fitur penting lainnya. *Flip PDF Professional* merupakan *software* pembuatan buku elektronik (*e-book*) untuk sistem operasi *windows* dan *android*. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Flip PDF Professional* memberikan berbagai keunggulan, salah satunya kemampuan menyampaikan informasi berbentuk buku elektronik yang dapat disertai dengan penjelasan audio. Hasilnya, pembelajaran melalui media *Flip PDF Professional* lebih menyenangkan dan mudah dipahami, serta membantu memperluas dan meningkatkan semangat siswa dalam proses edukasi.

Menurut Marizal dan Asmi (2022: 136) manfaat praktis yang terkandung dalam penggunaan media *flipbook* yakni, media berperan untuk memperjelas maksud dari ikhtisar materi, meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan edukasi, mengatasi keterbatasan waktu, indra, dan ruang lingkup. Berdasarkan pernyataan tersebut, pemanfaatan media *flipbook* dalam menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan hal yang baik, dikarenakan media *flipbook* dapat mempermudah siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan oleh guru.

Adapun sarana edukasi ini bisa dimanfaatkan secara individual atau berkelompok, berdasarkan fleksibilitas sarana edukasi yang dihasilkan. Media ini tentunya bisa membantu seseorang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri atau berkelompok dikarenakan tiap-tiap orang memiliki jenjang penafsiran yang bervariasi. Maka, sarana edukasi ini juga bisa dimanfaatkan lebih dari satu kali penggunaan. Sesuai dengan ketentuan surat keputusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 56 Tahun 2022, kurikulum merdeka belajar merupakan pendidikan yang didasari oleh kebebasan di mana setiap individu memiliki keahlian dan ketertarikan pada pelajaran yang diminatinya. Untuk kedua hal tersebut, standar yang digunakan untuk menilai dua anak dengan minat yang berbeda tidaklah sama. Sehingga, setiap anak tidak dipaksa untuk mempelajari sesuatu yang tidak diminatinya.

## **METODE PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI**

Dalam kegiatan penelitian, peneliti berfokus pada pengembangan media buku elektronik berbasis *Flip PDF Professional*. Kegiatan pengembangan ini dikenal dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut Rabiah (2015: 4) memaparkan bahwa *Research and Development* merupakan frase yang memiliki dua arti, *research* memiliki arti penelitian, sedangkan *development* merupakan pengembangan.

Dalam kegiatannya, *research* merupakan aktivitas penelitian yang mengikuti aturan serta norma-norma yang telah disepakati secara universal atau umum, sedangkan *development* merupakan pembaharuan atau peningkatan terhadap objek yang tengah disempurnakan. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk meningkatkan dan mengembangkan buku digital berbasis *Flip PDF Professional* melalui tahap validasi kepada ahli media, validasi ahli materi, tahapan implementasi, revisi, dan penyempurnaan produk untuk diproduksi secara massal.

Adapun menurut Sugiyono dalam Widiatmoko, dkk. (2020: 73) mengatakan bahwasanya penelitian R&D merupakan cara yang digunakan untuk menganalisis dengan menguji tingkat keberhasilan dari suatu produk. Dalam prosesnya, peneliti akan melakukan pengamatan, perumusan, pengkajian sampai dengan penyusunan laporan penelitian agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Hal ini berkaitan dengan maksud dan tujuan dari penggunaan metode yang dilakukan oleh peneliti, yakni untuk mencapai poin yang diinginkan dalam mengembangkan sebuah produk.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, penelitian R&D merupakan kegiatan yang dikhususkan untuk mengembangkan suatu produk, agar nilai manfaat produk tersebut dapat lebih diterima oleh khalayak umum. Dalam hal ini, produk yang dikembangkan adalah buku elektronik berbasis *Flip PDF Professional* dengan tema teks berita. Maka dari itu, dalam perancangannya peneliti memilih untuk menggunakan pendekatan metodologi ADDIE yang diperkenalkan oleh Reiser dan Molenda, melalui tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) produk yang dihasilkan akan mempertimbangkan aspek-aspek yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan khalayak umum.

Menurut Cahyadi (2019: 36) dalam pengembangan produk yang menggunakan pendekatan metodologi ADDIE terdapat lima tahap sebelum produk tersebut dapat diluncurkan ke masyarakat umum, yakni harus melalui tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Dalam

proses pengembangan, produk akan diuji beberapa kali oleh tim ahli, subjek yang diuji pun dapat disesuaikan skalanya, baik secara mandiri, skala khusus, ataupun skala lapangan (luas). Setelah melalui tahap revisi guna menyempurnakan produk akhir, meski langkah pengembangan dipersingkat, namun hal itu, tidak akan mengurangi kriteria produk yang dibutuhkan dikarenakan sebelumnya telah dilakukan tahap uji produk oleh tim ahli serta revisi dan evaluasi penyempurnaan produk akhir, sehingga aspek-aspek yang dibutuhkan oleh masyarakat telah memenuhi kriteria yang diinginkan.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dipahami bahwa model pengembangan dalam penelitian merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan selama pengembangan produk berlangsung, karena dalam pengembangan suatu produk, riset dilakukan untuk meningkatkan nilai manfaat produk tersebut. Peneliti akan menyimpulkan hasil pengamatan berdasarkan bentuk hipotesis asosiatif yang mengedepankan sebab akibat.

Menurut Djarwanto dalam Elvera, dkk. (2021: 47) hipotesis adalah pernyataan yang kebenarannya masih diperdebatkan atau dapat dikatakan sebagai dugaan sementara dalam sebuah penelitian. Menurut asal usulnya, hipotesis terdiri dari dua kata, yakni *hypo* dan *thesis*. *Hypo* memiliki arti “kurang dari” sedangkan *thesis* memiliki arti “pendapat”.

Adapun menurut Suharsimi Arikunto dalam Elvera (2021: 48) dugaan sementara yang digunakan oleh peneliti merupakan alternatif jawaban atas permasalahan yang tengah dihadapi. Dengan kata lain, alternatif jawaban yang digunakan sifatnya hanya sementara dikarenakan kebenaran atas jawaban tersebut masih diujikan lebih lanjut untuk dibuktikan kebenarannya. Sedangkan menurut Sumadi Suryabrata dalam Elvera (2021: 48) berdasarkan data yang dihimpun oleh peneliti, hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap fenomena yang terjadi di dalam penelitian tersebut, hal itu dapat diukur dengan statistik sampel yang telah diujikan kepada subjek pengujian.

Dengan kata lain, hipotesis adalah pernyataan atau dugaan sementara, yang digunakan oleh peneliti untuk membuat kesimpulan yang sifatnya sementara dan kesimpulan itu didasari oleh pemikiran yang dapat dijelaskan secara ilmiah atau logis. Dengan demikian, hipotesis yang dibuat masih memerlukan pengujian lebih lanjut, hal tersebut dilakukan guna menarik kesimpulan sementara atas kegiatan yang dilakukan selama pengamatan berlangsung. Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat dipahami bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara atas pengamatan yang sedang dilakukan. Dalam penelitian yang sedang dikembangkan yakni media buku elektronik dalam pembelajaran teks berita, peneliti menyimpulkan bahwa media bahan ajar yang dipakai selama ini yakni buku cetak dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan seorang siswa dalam mencapai target pembelajarannya.

Dalam hal ini, data sampel dikumpulkan melalui tes berupa soal dan nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah media akan cantumkan dalam grafik perolehan nilai siswa. Perangkat penilaian berupa angket pertanyaan diberikan kepada ahli materi. Berikut kisi-kisi penilaian ahli materi.

Tabel 2.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Kelengkapan materi dalam <i>flipbook</i>	1, 2, 3
		Pengembangan materi	4, 5
2.	Tingkat akurasi Materi	Akurasi konsep dan definisi	6
		Akurasi fakta dan data	7
		Akurasi gambar	8, 9
		Akurasi peristilahan	10
3.	Peningkatan Motivasi Belajar	Bahan ajar menaikkan minat belajar	11
		Motivasi belajar	12
		Kemampuan siswa	12
4.	Kelayakan penyajian	Teknik pembelajaran	13
		Penyajian materi	14, 15
		Media pendukung	16, 17
5.	Kelayakan Bahasa	Kelugasan kalimat	18

	Menurut BSNP	Komunikatif	19, 20
		Kaidah bahasa	21
		Kemampuan menyimak	22, 23
6.	Hakekat Kontekstual	Kesinambungan materi dengan kegiatan pembelajaran	24, 25

Badan Standar Pendidikan Nasional dalam Zahra, Sopa (2020: 28) telah dimodifikasi.

Perangkat penilaian berupa angket pertanyaan juga diberikan kepada ahli media. Berikut kisi-kisi penilaian ahli media.

Tabel 2.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kualitas Tampilan	Efektivitas ikon	1
		Tampilan awal	2
		Menu dan materi	3
		Pemilihan gambar	4
		Proses loading	5
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	Media mudah digunakan	6
		Perawatan media dan pengelolaan media	7
3.	Keterlaksanaan	Praktis digunakan	8, 9, 10, 11, 12
4.	Interface	Tata letak baik	13, 14
		warna, font, ukuran, dan tampilan media	15, 16, 17, 18, 19
		Sesuai desain	20, 21
5.	Compatibility	Minimal Android 10 dan Windows 10	22
		Resolusi layer	23, 24
			25

Sambodo dalam Zahra, Sopa (2020: 27) yang telah dimodifikasi.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK dengan total keseluruhan siswa mencapai 237 Siswa. Jumlah peserta yang diujikan dipersempit dengan teknik *slovin* dalam skala besar dengan jumlah 37 orang dan pada skala kecil dengan jumlah 20 orang. Pengambilan sampel populasi menggunakan teknik *simple random sampling*. Alasan peneliti menggunakan teknik *simple random sampling* yakni pada saat pengambilan data sampel dari lingkup populasi yang dituju, pengambilan dapat dilakukan secara acak dan tidak memerhatikan status yang terdapat pada populasi itu (Sugiyono, 2017: 84). Subjek yang diujikan akan disuguhkan dengan materi yang telah dikembangkan dalam bentuk buku digital (*flipbook*). Untuk menghitung persentase kenaikan nilai siswa dapat dihitung dengan rumus yang diperkenalkan oleh Sugiyono dan Sulaiman (2024: 275) yang telah di modifikasi sebagai berikut.

Nilai Persentase = Nilai Selisih : Jumlah Skor Awal X 100%

Keterangan:

NP = Nilai Persentase NS = Nilai Selisih

JSA = Jumlah Skor Awal 100% = Bilangan Tetap

Untuk menghitung skor penilaian produk, peneliti menggunakan *skala likert* dalam 5 tahap yang sudah dimodifikasi. Berikut tabel indikator penilaian skor.

Tabel 2.3 Indikator Skor Penilaian Produk

No.	Indikator	No. Butir
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Netral	3
4.	Kurang Setuju	2
5.	Tidak Setuju	1

Sugiyono dan Sulaiman (2024: 276) yang telah dimodifikasi.

Untuk mengukur nilai skor pada soal latihan yang diberikan dapat diukur dengan rumus sebagai berikut.

$$SM = ST \times JB \text{ atau } SM = ST \times N$$

Keterangan:

SM = Skor Maksimal

ST = Skor Tertinggi

JB = Jumlah Butir

N = Jumlah Responden

Setelah mendapatkan Skor penilaian maka media dapat dikategorikan sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 2.4 Indikator Kelayakan Media

Skor Persentase	Indikator
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sugiyono dan Sulaiman (2024:275)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengamatan dilakukan pada tanggal 30 Juli 2024 – 2 Agustus 2024 di SMK Muhammadiyah 01 Ciputat. Subjek penelitian ini adalah kelas XI dengan jumlah keseluruhan 37 siswa dalam skala besar dan 20 siswa dalam skala kecil. Berdasarkan pada hasil validasi oleh ahli media persentase nilai yang didapatkan secara keseluruhan adalah 99,2% dengan kategori sangat layak berdasarkan tabel 2.4. Berikut persentase yang diperoleh dari validasi ahli media.

Tabel 3.1 Indikator Kelayakan Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Skor Harapan	Persentase
1.	Kualitas Tampilan	5	20	20	100%
2.	Rekaya Perangkat	2	10	10	100%
3.	Keterlaksanaan	5	24	25	96%
4.	Interface	10	50	50	100%
5.	Compability	3	15	15	100%
Jumlah		25	119	120	99.2%
Kategori		<b>Sangat Layak</b>			

$$\text{Nilai Persentase} = \text{Jumlah Skor} : \text{Jumlah Skor Maksimal} \times 100\%$$

Keterangan:

$$NP = 119 : 120 \times 100\%$$

$$NP = 99,16\% \text{ dibulatkan menjadi } 99,2\%$$

Berdasarkan penilaian pada lembar validasi ahli media. Pada aspek kualitas tampilan *flipbook* mendapatkan nilai 20/20 dengan persentase 100%. Aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan nilai

10/10 dengan persentase 100%. Aspek keterlaksanaan mendapatkan nilai 24/25 dengan persentase 96%. Aspek *interface* mendapatkan nilai 50/50 dengan persentase 100%. Aspek *compability* 15/15 dengan persentase 100%.

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi, persentase nilai yang didapatkan secara keseluruhan adalah 91,2% dengan kategori sangat layak yang mengacu pada tabel 1.4. Berikut persentase yang diperoleh dari validasi ahli media.

Tabel 3.2 Indikator Kelayakan Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Skor Harapan	Persentase
1.	Kesesuaian materi	5	22	25	88%
2.	Akurasi Materi	5	23	25	92%
3.	Motivasi Belajar	2	10	10	100%
4.	Kelayakan Penyajian	5	23	25	92%
5.	Bahasa menurut BSNP	6	27	30	90%
6.	Kontekstual	2	9	10	90%
Jumlah		25	114	125	91.2%

Kategori

**Sangat Layak**

Keterangan:

$$NP = 114 : 125 \times 100\%$$

$$NP = 91,2\% \text{ dibulatkan menjadi } 91,2\%$$

Berdasarkan lembar validasi ahli materi. Aspek kesesuaian materi dengan SK dan KD mendapatkan nilai 22/25 dengan persentase 88%. Aspek akurasi materi mendapatkan nilai 23/25 dengan persentase 92%. Aspek motivasi belajar mendapatkan nilai 10/10 dengan persentase 100%. Aspek kelayakan penyajian mendapatkan nilai 23/25 dengan persentase 92%. Aspek bahasa menurut BSNP 27/30 dengan persentase 90%. Aspek kontekstual mendapatkan nilai 9/10 dengan persentase 90%.

Berdasarkan hasil uji coba skala besar sebelum media pengembangan digunakan, nilai tertinggi yang dapat dicapai oleh siswa kelas yakni 90, nilai terendah 30 dan nilai rata-rata siswa yakni 71. Untuk menentukan seberapa besar efektivitas media yang digunakan, peneliti melakukan uji coba pada tahapan selanjutnya setelah media digunakan. Untuk hasil sesudah media digunakan nilai tertinggi yang dapat dicapai oleh siswa yakni 100, nilai terendah 55 dan nilai rata-rata siswa yakni 82. Langkah selanjutnya yakni peneliti melakukan perhitungan umpan balik (angket respons) terhadap media yang telah digunakan oleh siswa pada uji coba sebelumnya.

Berdasarkan pada hasil angket siswa persentase nilai yang didapatkan secara keseluruhan adalah 83% dengan kategori sangat layak merujuk pada tabel 2.4.

Tabel 3.3 Indikator Kelayakan Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Responden	Skor Harapan	Persentase
1.	Kausalitas <i>Flipbook</i>	3	466	555	84%
2.	Tampilan <i>Flipbook</i>	14	2.155	2.590	82%
3.	Penyajian Materi	3	475	555	85%
4.	Manfaat	5	766	925	83%
Jumlah		25	3.862	4.625	83%

Kategori

**Sangat Layak**

$$\text{Nilai Persentase} = \text{Jumlah Skor} : \text{Jumlah Skor Maksimal} \times 100\%$$

Keterangan:

$$NP = 3.862 : 4.625 \times 100\%$$

$$NP = 83,5\% \text{ dibulatkan menjadi } 83\%$$

Berdasarkan indikator penilaian pada lembar angket siswa, pada aspek kausalitas aplikasi *flipbook* mendapatkan nilai 466/555 dengan persentase 84%. Aspek tampilan *flipbook* mendapatkan nilai 2.115/2.590 dengan persentase 82%. Aspek penyajian materi mendapatkan nilai 475/555 dengan

persentase 85%. Aspek manfaat mendapatkan nilai 766/925 dengan persentase 83%. Dengan jumlah 25 butir penilaian, total skor yang diperoleh yakni 3.862/4.625 dengan persentase kelayakan media mencapai 83% yang termasuk ke dalam kategori sangat layak berdasarkan indikator penilaian kelayakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap siswa kelas XI di Sekolah SMK Muhammadiyah 01 Ciputat. Pengembangan media buku elektronik dalam pembelajaran teks berita berbasis *Flip PDF Professional* yang dilaksanakan pada tanggal 30 Juni 2024 – 2 Agustus 2024 dapat disimpulkan bahwasannya produk yang telah diciptakan pada penelitian dan pengembangan ini merupakan buku digital berbasis *Flip PDF Professional*. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan buku ini adalah *software Flip PDF Professional*. Media ini didesain dan dirancang melalui dua aplikasi, untuk bagian sampul buku, daftar isi, kata pengantar, dan pendahuluan didesain menggunakan *software adobe photoshop*. Sedangkan isi materi menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint*. Media tersebut dirancang dengan model pengembangan ADDIE dengan beberapa tahapan pengembangan yakni, tahap analisis, desain, perkembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi. Serta penilaian yang diberikan oleh responden yang diberikan kepada siswa kelas XI. Dapat disimpulkan bahwasannya pengembangan media buku elektronik dalam pembelajaran teks berita berbasis *Flip PDF Professional* sangat layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari, (2019) “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*”, HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL.
- Elvera, dkk, (2021) “*Metodologi Penelitian*”, Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Magdalena, Ina, dkk, (2020) “*Analisis Pengembangan Bahan Ajar*”, Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 2, No. 2, Juli 2020; 170-187.
- Marizal, Yulia, dan Asri, Yasnur, (2022) “*Pengembangan Modul Elektronik Berbantuan Aplikasi Flipping Book PDF Professional Pembelajaran Menulis Teks Berita*”.
- Rabiah, Sitti, (2015) “*Penggunaan Metode Research and Development dalam penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*”, Makalah: Seminar Nasional Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia (ADOBSI) yang diselenggarakan oleh Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Sugiyono dan Sulaiman, Eka Okta Putri, (2024) “*Penerimaan Teknologi Pendidikan Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) Studi Kasus Pada Aplikasi Ruang Guru*”, Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS), Vol. 7, No. 1, Tahun 2024 e-ISSN: 2614-1574 p-ISSN: 2621-3249.
- Sugiyono, (2017) “*Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*”, Bandung: ALFABETA.
- Sumardi, Aida, dkk, (2020) “*Pengaruh Media Buku Saku untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Kelas X MAN 4 Jakarta*”, Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 2745-6080.
- Zahra, Sopa, (2020) “*Pengembangan E-Modul Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Hasil Perkebunan di SMK PPN Lembang*”, Universitas Pendidikan Indonesia.

## MODEL PEMBELAJARAN MULTILITERASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Syahrul Ramadhan<sup>1</sup>, Siti Hajrul Jamilah<sup>2</sup>, Nani Solihati<sup>3</sup>

<sup>123</sup>)Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

<sup>1</sup>rsyahrul2@gmail.com, <sup>2</sup>mrshajrul@gmail.com, <sup>3</sup>nani\_solihati@uhamka.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran multiliterasi dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa. Model multiliterasi dirancang agar siswa dapat mengakses informasi dari berbagai jenis teks dan media yang berbeda. Dalam penelitian ini, buku RPUL digunakan sebagai sumber utama yang dipadukan dengan presentasi menggunakan PowerPoint dan diikuti oleh sesi diskusi. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Melalui kombinasi bahan bacaan, media presentasi, dan diskusi, siswa diajak untuk memahami materi Bahasa Indonesia secara lebih mendalam, kritis, dan komunikatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data terkait motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran multiliterasi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penggunaan berbagai media dalam proses pembelajaran juga mendukung kemampuan siswa dalam menginterpretasikan dan menyampaikan informasi dengan lebih baik. Berdasarkan temuan ini, model multiliterasi dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa.

**Kata Kunci:** *Model Pembelajaran Multiliterasi; Motivasi Belajar; Model multiliterasi*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam pengembangan kemampuan literasi siswa di Indonesia, yang meliputi kemampuan memahami, menganalisis, dan mengomunikasikan informasi dengan baik. Senada dengan pendapat (Santika et al., 2024:243) bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap sangat penting, baik dalam Kurikulum 2013 ataupun Kurikulum Merdeka. Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia masih dihadapkan pada tantangan rendahnya motivasi belajar siswa. Sejalan dengan (Darmiyanti dan Taufik, 2021:33) yang mengatakan “Saat ini yang terjadi antara pelajar dan masyarakat Indonesia adalah mereka tidak lagi buta huruf dan mempunyai kemampuan membaca yang baik. Namun, minat membaca mereka masih sangat rendah, apalagi banyak membaca teks”. Hal ini diduga disebabkan oleh penggunaan metode pengajaran yang masih dominan konvensional dan kurang melibatkan variasi literasi, sehingga sering kali kurang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Model pengajaran literasi yang ada saat ini masih belum sesuai dengan kebutuhan zaman. Kebutuhan dunia pendidikan dan dunia kerja menempatkan model literasi sebagai salah satu poin penting yang perlu dikembangkan dan ditransformasikan ke dalam konsep pembelajaran multiliterasi. Model pembelajaran ini penting karena berkaitan langsung dengan kebutuhan global, konteks budaya yang mempengaruhinya, dampak sosial dan fungsi bahasa itu sendiri. Pengetahuan pada mata pelajaran kompetensi linguistik harus diintegrasikan dengan media pendidikan untuk mendukung pembelajaran multibahasa guna memenuhi kebutuhan pendidikan abad ke-21. Pengembangan model ini juga diperlukan sebagai bagian dari upaya mengenalkan literasi yang beragam kepada siswa.

Literasi yang kuat diharapkan menjadi landasan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, mengekspresikan diri secara efektif, dan berpartisipasi dalam berbagai aspek kehidupan. Konsep literasi pada sistem pendidikan abad 21 berbeda dengan periode sebelumnya. Di era modern ini, istilah literasi mempunyai perspektif yang lebih luas dan tidak terbatas pada kemampuan membaca dan memahami makna saja. Hesterman dan Sandra dalam (Friantary & Eliya, 2023:112) menjelaskan bahwa literasi tidak lagi diartikan sebagai konsep membaca dan menulis simbol

atau menulis di atas kertas. Terjadinya perubahan konsep literasi yang sempit menjadi konsep yang lebih luas disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi dan informasi.

Seiring perkembangan teknologi dan media, literasi tidak lagi terbatas pada teks tertulis saja, melainkan juga mencakup berbagai bentuk representasi informasi, termasuk media digital, visual, dan multimodal lainnya. Hal ini memunculkan konsep multiliterasi, yang menekankan pentingnya literasi dalam beragam bentuk teks dan konteks budaya. Abidin et al., (2021: 3-4) memberikan definisi bahwa “multiliterasi merupakan suatu keterampilan yang menggunakan berbagai cara untuk memahami informasi dalam bentuk konvensional maupun bentuk inovatif”. Munculnya konsep multiliterasi telah disampaikan oleh Caughlan dalam (Saputro, 2023:4123), yaitu multiliterasi muncul karena manusia tidak hanya membaca atau menulis, tetapi mereka membaca dan menulis dengan genre tertentu yang melibatkan tujuan sosial, kultural, dan politik. Multiliterasi menawarkan pendekatan yang lebih luas dalam memahami dan mengolah informasi dari berbagai media. Morocco dalam (Ningrum et al., 2020:36) berpendapat bahwa multiliterasi merupakan model pembelajaran yang meliputi beberapa kemampuan guna untuk mencapai penguasaan literasi dan integrasi bahasa. Oleh karena itu, model pembelajaran multiliterasi dianggap potensial untuk menjawab tantangan motivasi belajar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran multiliterasi hadir sebagai jawaban atas tantangan tersebut. Model ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi akademik, hal ini juga bertujuan untuk memberikan siswa keterampilan yang mereka butuhkan dalam kehidupan nyata. Dengan menggabungkan berbagai bentuk media dan representasi informasi, pembelajaran multiliterasi memungkinkan siswa untuk memahami konsep secara mendalam melalui pengalaman belajar yang beragam. Lebih dari itu, model ini juga mengedepankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi yang merupakan elemen penting dalam pendidikan modern.

Model pembelajaran multiliterasi telah banyak diimplementasikan dalam berbagai konteks pendidikan bahasa di dunia dan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Multiliterasi berfokus pada penyajian informasi melalui berbagai sumber belajar, seperti teks digital, visual, dan interaktif, yang membuat proses belajar menjadi lebih dinamis. Hal ini senada dengan pendapat Abidin dalam (Qoyyimah et al., 2022:1116) bahwa pembelajaran multiliterasi mengacu pada pengembangan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara seefisien mungkin untuk meningkatkan keterampilan berpikir seperti kemampuan mengkritik, menganalisis dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber dalam berbagai bidang keilmuan dan keterampilan komunikasi diajarkan secara khusus. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan multiliterasi dapat memicu rasa ingin tahu siswa, memperkuat minat belajar, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas. Meskipun begitu, penerapannya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di Indonesia masih relatif jarang dan kurang terdokumentasi.

Penelitian ini menambahkan aspek kebaruan ilmiah dengan mengeksplorasi model pembelajaran multiliterasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan sumber belajar yang dipilih secara khusus, yaitu buku *Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap (RPUL) Indonesia dan Dunia*, media *PowerPoint*, dan diskusi interaktif. Buku *Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap (RPUL) Indonesia dan Dunia* sebagai sumber bacaan utama dipilih karena cakupan informasinya yang luas dan relevan dengan materi pelajaran, sementara media presentasi *PowerPoint* diharapkan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi dan pengorganisasian informasi yang menarik. Kombinasi ini akan diikuti dengan sesi diskusi yang dirancang untuk membangun pemahaman kritis dan interaksi antar siswa.

Buku *Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap (RPUL) Indonesia dan Dunia* dipilih sebagai bahan utama karena informasinya yang luas, relevan, dan dapat memicu rasa ingin tahu siswa. Buku ini juga menawarkan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai topik yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, seperti geografi, sejarah, dan budaya, yang selanjutnya dapat dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi, digunakan media presentasi *PowerPoint* yang memungkinkan penyajian informasi secara visual dan terstruktur. Selain itu, diskusi interaktif yang dirancang dalam pembelajaran ini bertujuan untuk membangun keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dengan memadukan berbagai elemen pembelajaran multiliterasi ke dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan membaca, presentasi, dan diskusi, siswa diajak untuk berinteraksi dengan berbagai media literasi dan mengintegrasikan informasi yang mereka peroleh. Pendekatan ini tidak hanya memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, tetapi juga menginspirasi mereka untuk lebih antusias dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Lebih jauh lagi, model ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan literasi digital mereka, yang menjadi salah satu kompetensi penting di era modern.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas model pembelajaran multiliterasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang meningkat tidak hanya berdampak pada hasil akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa yang lebih percaya diri, kritis, dan inovatif. Dengan demikian, model ini menjadi solusi potensial untuk mengatasi masalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pernyataan kebaruan ilmiah dalam penelitian ini terletak pada integrasi model multiliterasi ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan sumber belajar yang bervariasi dan berbasis multiliterasi. Penelitian ini menawarkan alternatif model pembelajaran yang tidak hanya fokus pada pemahaman teks tertulis, tetapi juga mengintegrasikan berbagai media untuk mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan berbagai media dan aktivitas, diharapkan pembelajaran multiliterasi ini dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menguji efektivitas model pembelajaran multiliterasi dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Adapun penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa model pembelajaran multiliterasi akan menghasilkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa, terutama karena model ini memungkinkan akses terhadap sumber belajar yang lebih beragam dan interaktif. Motivasi belajar yang tinggi diharapkan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pemahaman materi Bahasa Indonesia.

Masalah utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia di SMP Al-Wildan 1 Gading Serpong. Motivasi ini perlu ditingkatkan agar siswa dapat lebih antusias dan termotivasi dalam belajar, yang pada akhirnya dapat memperbaiki pencapaian akademik mereka. Maka penelitian ini mencoba menjawab pertanyaan: apakah model pembelajaran multiliterasi dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa?

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baru bagi dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan yang diperoleh diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan pendidik lainnya dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan literasi masa kini. Pendekatan multiliterasi tidak hanya relevan bagi pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga bagi pengembangan kemampuan literasi siswa secara umum di berbagai mata pelajaran lainnya.

Penelitian ini juga memberikan perhatian khusus pada peran guru dalam mendesain pembelajaran multiliterasi. Guru diharapkan mampu menjadi fasilitator yang mendukung siswa untuk mengeksplorasi dan memahami materi melalui pendekatan yang bervariasi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru tidak hanya bertugas menyampaikan informasi, tetapi juga membantu siswa membangun keterampilan berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Dengan demikian, pembelajaran multiliterasi menjadi wadah bagi pengembangan kompetensi siswa yang lebih holistik.

Sejauh penelusuran literatur, penelitian yang membahas mengenai model pembelajaran multiliterasi sudah dilakukan di berbagai tingkatan sekolah sebelumnya, di antaranya: (1) penelitian model pembelajaran multiliterasi di sekolah dasar untuk mengetahui pengaruh model multiliterasi terhadap keterampilan berbicara pada siswa dengan menggunakan metode kuantitatif desain *quasi eksperimen* dengan rancangan penelitian yang digunakan *posttest-only design* (Ningrum et al., 2020); (2) penelitian model pembelajaran multiliterasi di sekolah menengah pertama untuk mengevaluasi efektivitas penerapan pembelajaran multiliterasi dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa dengan menggunakan desain eksperimen semu dengan rancangan kelompok kontrol non-acak (Tita dan Septiana, 2023); (3) penelitian model pembelajaran multiliterasi di sekolah menengah atas

untuk mengetahui keberhasilan pengaruh wahana multiliterasi terhadap peningkatan karakter serta pembentukan pemikiran kritis dan kreatif siswa dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian tindak kelas (Irhamna dan Astuti, 2021); (4) penelitian model pembelajaran multiliterasi di perguruan tinggi untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis multiliterasi terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa dengan menggunakan desain penelitian yang digunakan ialah kuantitatif dengan bentuk Quasi Eksperimental Design bentuk *Non-Equivalent Control Group Design* (Rosidah, 2018). Sementara itu penelitian mengenai model pembelajaran multiliterasi dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah pertama menggunakan metode pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian tindak kelas belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat isu penelitian tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Sugiyono (2013: 7-8) berpendapat bahwa metode ini sering disebut metode *interpretive* karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi data yang ditemukan saat penelitian. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan. Menurut (Emzir, 2013:248), penelitian ini biasa digunakan dalam dunia pendidikan yang berakar pada tulisan seorang ahli filsafat Amerika, Jihn Dewey, yang menyatakan bahwa pendidik professional harus terlibat dalam pemecahan masalah. Penelitian ini berupaya melakukan berbagai aktivitas untuk meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran di kelas. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil penilaian dan observasi selama penelitian ini berlangsung. Sementara itu, sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IX SMP Al-Wildan 1 Gading Serpong sebanyak 46 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di kelas menggunakan rubrik penilaian untuk mengevaluasi berbagai aspek motivasi siswa dalam pembelajaran berbasis multiliterasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif-kualitatif untuk menggambarkan perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan model tersebut. Proses analisis melibatkan pengelompokan data berdasarkan indikator motivasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Setiap kategori pada rubrik dievaluasi untuk melihat perubahan signifikan dalam motivasi belajar siswa, baik secara individu maupun dalam konteks kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana model multiliterasi dapat mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam proses belajar-mengajar.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menganalisis penerapan model pembelajaran multiliterasi dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa. Model ini menggunakan buku *Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap (RPUL) Indonesia dan Dunia* sebagai bahan referensi utama. Kemudian dipresentasikan dengan bantuan media salindia dan dilanjutkan dengan sesi diskusi. Pendekatan multiliterasi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi informasi dari berbagai sumber dan memahaminya secara mendalam melalui diskusi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mereka terhadap Bahasa Indonesia.

Pembelajaran multiliterasi yang diterapkan di kelas IX SMP Al-Wildan 1 Gading Serpong menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari total 46 siswa, sebagian besar mengalami perubahan positif setelah diberikan tindakan pembelajaran berbasis multiliterasi. Sebelum tindakan, hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam membaca maupun berdiskusi. Namun, setelah menerapkan metode ini, siswa mulai terlibat aktif, terutama dalam mencari informasi tambahan dan mempresentasikannya secara kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hamalik, 2003:158), yang menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya semangat untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, pembelajaran multiliterasi berperan sebagai pemicu yang membangkitkan motivasi belajar siswa.

Hasil *pretest* sebelum penerapan pembelajaran multiliterasi menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang memahami materi dengan baik. Sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya minat untuk mendalami materi Bahasa Indonesia, terutama dalam hal literasi membaca dan

kemampuan berbicara. Namun, setelah melalui beberapa siklus pembelajaran multiliterasi, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan di hampir semua indikator. Siswa tidak hanya termotivasi untuk membaca materi dari buku utama, tetapi juga berusaha mencari referensi tambahan. Aktivitas ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini mampu menanamkan kebiasaan belajar yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi juga terlihat pada kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan presentasi di depan kelas. Sebelum tindakan, banyak siswa yang ragu untuk tampil dan cenderung pasif saat diskusi berlangsung. Namun, setelah dilatih dengan pembelajaran multiliterasi yang melibatkan diskusi kelompok, eksplorasi materi, dan presentasi, hampir semua siswa menunjukkan perkembangan yang positif. Dari 46 siswa, sebagian besar mampu menyampaikan ide dengan percaya diri, bahkan siswa yang sebelumnya tertutup mulai berani tampil. Perubahan ini mencerminkan bahwa pembelajaran multiliterasi memberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif, sesuai dengan karakteristik pembelajaran modern yang berbasis *student-centered*.

Hasil penelitian pada pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada di kategori 2 dan kategori 3, adapula beberapa yang berada di kategori 1 (terendah). Namun, pada hasil post-test, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana sebagian besar siswa telah mencapai kategori 5 dan kategori 4, sementara sisanya berada di kategori 3, dan hanya sedikit yang masih berada di kategori 2. Perubahan ini mencerminkan adanya peningkatan karakter dan sikap siswa yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Data hasil observasi dianalisis menggunakan metode analisis persentase untuk mengukur peningkatan karakter siswa. Skor peningkatan karakter siswa dihitung berdasarkan jumlah indikator yang terpenuhi oleh siswa, dijumlahkan, lalu dibagi dengan total jumlah siswa, dan hasilnya dikalikan 100%.

Berikut ini tabel peningkatan motivasi belajar siswa yang dihasilkan melalui pre-test dan post-test sebagai berikut:

NO	INDIKATOR	Karakteristik Karakter					Karakteristik Karakter				
		Pre-test					Post-test				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Mengungkapkan ide-ide tentang topik aktual dengan baik.		87.0%	13.0%					89.1%	10.9%	
2	Mempresentasikan materi secara runtut dan jelas.			67.4%	32.6%				67.4%	32.6%	
3	Menyampaikan pendapatnya secara kritis mengenai isu-isu terkini.		37.0%	58.7%	4.3%			37.0%	58.7%	4.3%	
4	Percaya diri dalam mempresentasikan materi di depan audiens.		2.2%	50.0%	52.2%			2.2%	50.0%	47.8%	
5	Memahami topik yang dipresentasikan dengan baik sehingga dapat			82.6%	17.4%				82.6%	17.4%	

	menjawab pertanyaan audiens.						
6	Menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti.	2.2%	32.6%	65.2%	2.2%	32.6%	65.2%
7	Menghubungkan materi yang dipresentasikan dengan isu-isu yang sedang terjadi di masyarakat.	2.2%	26.1%	37.0%	34.8%	2.2%	26.1%
8	Menunjukkan sikap terbuka terhadap berbagai pandangan saat mempresentasikan materi.	45.7%	32.6%	21.7%	47.8%	30.4%	21.7%
9	Berpikir kritis dan analitis dalam menyampaikan argumen.	32.6%	65.2%	2.2%	37.0%	60.9%	2.2%
10	Menguasai teknik-teknik dasar presentasi yang baik.	2.2%	32.6%	65.2%	2.2%	32.6%	65.2%

Peningkatan motivasi siswa terlihat dari hasil pre-test dan post-test. Hasil post-test menunjukkan peningkatan sehingga dapat dikatakan lebih baik jika dibandingkan dengan pre-test. Hal tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran multiliterasi yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil evaluasi, tetapi juga dari perubahan sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih antusias, terlibat aktif dalam diskusi, dan berusaha memahami materi secara mendalam. Dengan demikian, model multiliterasi memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran secara keseluruhan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas IX SMP Al-Wildan 1 Gading Serpong sangat antusias mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model multiliterasi. Model ini memacu semangat siswa untuk lebih kritis dan aktif dalam pembelajaran. Para siswa tidak hanya mempelajari materi Bahasa Indonesia secara tekstual, tetapi secara kontekstual juga. Hal itu tergambar dari kemampuan siswa mengaitkan materi pada buku yang menjadi sumber utama dengan masalah-masalah yang terjadi di sekitarnya. Kemampuan ini mendorong siswa untuk mengembangkan cara berpikir kritis yang tidak hanya relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga terlatih untuk menyusun ide secara logis dan menyampaikan pandangan mereka dengan percaya diri.

Selain meningkatkan cara berpikir siswa, model ini juga menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan berbahasa para siswa. Melalui model multiliterasi ini, siswa lebih cermat lagi dalam pemilihan diksi, baik dalam salindia maupun saat berbicara. Hal ini mencerminkan peningkatan kualitas penggunaan bahasa mereka, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, siswa juga lebih berani berbicara di depan kelas dan menyampaikan gagasan mereka dengan lebih percaya diri. Keterampilan ini tentunya akan memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa dalam menghadapi berbagai

tantangan di masa depan, baik dalam dunia pendidikan maupun karier. Dengan demikian, model ini menjadi pilihan yang tepat untuk diterapkan oleh para guru dalam proses belajar di sekolah karena mampu meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran model multiliterasi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan literasi digital. Kegiatan ini memberikan ilmu kepada para siswa tentang penggunaan media yang tepat, baik teks, salindia, video, maupun audio. Semua jenis media memberikan hasil yang baik bagi para siswa. Teknologi yang digunakan tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga melatih mereka untuk menjadi pembelajar mandiri di era digital. Selain itu, siswa dapat mengakses berbagai sumber informasi secara lebih luas, memperkaya wawasan mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memilih informasi yang relevan dan berkualitas. Jika model multiliterasi diterapkan di sekolah, siswa bukan hanya belajar sebatas mata pelajaran Bahasa Indonesia saja, tetapi juga mata pelajaran lainnya.

Dengan demikian, pembelajaran multiliterasi sebagai model pembelajaran yang diperuntukkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara mendalam tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, penerapan model multiliterasi mampu melibatkan siswa secara aktif melalui berbagai aktivitas, seperti diskusi, eksplorasi, dan presentasi, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Guru juga dapat memanfaatkan media dan teknologi digital untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan mengembangkan keterampilan literasi digital mereka. Dengan motivasi belajar yang meningkat, siswa tidak hanya berprestasi secara akademik tetapi juga memiliki sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran multiliterasi layak dijadikan alternatif penting yang dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran di sekolah.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran multiliterasi memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga membangun karakter yang baik, meningkatkan sikap kritis, dan memperkuat kemampuan berbahasa siswa. Karakter dan sikap positif menjadi aspek penting yang berhasil dikembangkan melalui pembelajaran ini, mengingat keduanya merupakan pondasi utama dalam pembentukan generasi yang berkompeten dan bertanggung jawab.

Observasi dan penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil yang signifikan dari *pre-test* ke *post-test*. Pada *pre-test*, motivasi dan karakter siswa masih berada pada kategori rendah hingga sedang, meskipun mulai terlihat adanya perubahan. Namun, pada *post-test*, hasil observasi menunjukkan peningkatan yang jauh lebih baik, di mana sebagian besar siswa sudah menunjukkan karakter positif, keberanian dalam berbicara di depan kelas, serta antusiasme yang tinggi dalam proses pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran multiliterasi mampu menjadi solusi dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

Hasil penelitian terhadap siswa kelas VIII SMP Al-Wildan 1 Gading Serpong juga membuktikan bahwa pembelajaran multiliterasi dapat meningkatkan literasi, pemahaman materi, dan motivasi belajar siswa. Siswa tidak hanya mempelajari Bahasa Indonesia secara tekstual tetapi juga secara kontekstual, dengan mengaitkan materi dengan masalah nyata di sekitar mereka. Dengan demikian, pembelajaran multiliterasi dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Darmiyanti, A., & Taufik, M. (2021). Multitext learning: Efforts to improve literacy students in Indonesia. *Indonesian Journal of Librarianship*, 31–40.

- Emzir, E. (2013). Metodologi penelitian pendidikan: kuantitatif dan kualitatif. *Jakarta: Rajawali Pers*, 28.
- Friantary, H., & Eliya, I. (2023). Multiliteracy Learning Model Through Synergy Between The Needs Of The Workplace And Learning Language Skills Courses. *Retorika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 16(2).
- Hamalik, O. (2003). *Proses belajar mengajar*.
- Irhamna, I., & Astuti, N. (2021). Pembelajaran Multiliterasi Sebagai Wahana Peningkatan Karakter Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Aliterasi (Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra)*, 2(1), 8–14.
- Ningrum, M. S., Irianto, A., & Satianingsih, R. (2020). Model Pembelajaran Multiliterasi terhadap Keterampilan Berbicara: Studi Eksperimen di Sekolah Dasar. *Journal of Edukasi Borneo*, 1(1), 35–40.
- Qoyyimah, A. L. N., Rahmawati, L. E., & Markhamah, M. (2022). Implementation of the Multiliteracy Learning Model in Advertisement Text for MTs Students. *International Conference of Learning on Advance Education (ICOLAE 2021)*, 1116–1121.
- Rosidah, C. T. (2018). Pengaruh pembelajaran berbasis multiliterasi terhadap kemampuan berpikir kritis. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 38–43.
- Santika, D., Ramli, N. A., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Implementasi Model PAIKEM terhadap Fokus Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 242–250.
- Saputro, A. N. (2023). Multiliterasi: Pilihan Terbaik dalam Pembelajaran Cerita Pendek. *Journal on Education*, 5(2), 4122–4129.
- Sugiyono. (2013). Pengertian Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif. In *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (19th ed., p. 9). Alfabeta.
- Tita, A. D., & Septiana, H. (n.d.). *EFEKTIVITAS PENERAPAN PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA KETERAMPILAN MENULIS CERITA FANTASI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 40 SURABAYA*.

## PERAN GAME EDUKASI BERBASIS SASTRA DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMP

Aswad<sup>1</sup>, Mayuhasni<sup>2</sup>, Nani Solihati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

<sup>1</sup>aswadok123@gmail.com<sup>1</sup>, <sup>2</sup>s2maiuyhasni@gmail.com, <sup>3</sup>nanisolihati@uhamka.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan game edukasi berbasis sastra dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan mixed methods. Yaitu menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif. Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dan observasi untuk mengeksplorasi persepsi siswa dan guru mengenai pembelajaran berbasis game, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui kuisioner dan tes berpikir kritis yang administrasikan sebelum dan sesudah implementasi games. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game berbasis sastra secara signifikan meningkatkan minat belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Pendekatan learning by doing yang diterapkan dalam game ini membantu siswa dalam memahami materi Sastra melalui pengalaman interaktif. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar game edukasi berbasis sastra diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ditingkat SMP untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menghadapi kemajuan teknologi dan tantangan globalisasi.

**Kata Kunci:** *game edukasi sastra; keterampilan berpikir kritis; Pembelajaran Bahasa Indonesia*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra di tingkat Sekolah Menengah Pertama sering kali memerlukan media yang menarik dan relevan untuk siswa; ini bertujuan agar mereka lebih terlibat dalam memahami karya sastra. Sebagai alternatif, game edukasi berbasis sastra telah diidentifikasi sebagai salah satu metode yang efektif untuk mendekati siswa pada kajian sastra. Dalam game ini, siswa dapat belajar tentang berbagai angkatan sastra di Indonesia melalui permainan yang interaktif dan mudah diakses. Sastra tidak hanya menawarkan pengetahuan, tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai nilai budaya dan sejarah. Namun, hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna (Hasudungan & Devi, 2020).

Game edukasi yang dirancang untuk pembelajaran sastra ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa yang seringkali terlibat dalam permainan, baik secara daring maupun luring. Game ini menawarkan fitur yang menggabungkan pembelajaran dengan permainan; contohnya, tebak sastrawan dan permainan memori yang menguji pengetahuan siswa mengenai tokoh-tokoh sastra, beserta karya-karya mereka. Melalui menu-menu ini, siswa akan dapat mengenali sastrawan dari berbagai angkatan, memahami karya-karya mereka, dan mengasah keterampilan berpikir kritis. Game edukasi ini tidak hanya membantu siswa mempelajari unsur-unsur penting dalam sastra, tetapi juga melakukannya dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, diharapkan minat mereka terhadap pelajaran sastra di sekolah dapat meningkat (Hasudungan & Devi, 2020). Namun, beberapa siswa mungkin merasa kurang tertarik pada pelajaran ini; tetapi, dengan pendekatan yang inovatif ini, penting untuk meningkatkan keterlibatan mereka.

Game edukasi menawarkan berbagai keunggulan yang tidak bisa diabaikan jika dibandingkan dengan metode pendidikan konvensional. Salah satunya adalah visualisasi, yang memiliki kemampuan untuk menggambarkan permasalahan nyata dengan cara yang menarik. Seperti yang ditunjukkan oleh proyek Scratch dari Massachusetts Institute of Technology (MIT), game ini dapat meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah; ini merupakan aspek yang sangat krusial. Selain itu, animasi dalam game edukasi dapat memperpanjang daya ingat anak terhadap materi pelajaran, sehingga menjadikannya lebih efektif ketimbang metode pengajaran tradisional. Dengan adanya elemen visual dan interaktif, game edukasi bukan hanya menarik, tetapi

juga efektif dalam menunjang proses Pendidikan terutama saat mengajarkan konsep-konsep yang abstrak (Vitianingsih, 2017).

Permainan edukatif yang berlandaskan simulasi dirancang untuk meniru berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari; ini memberikan kesempatan kepada pemain untuk belajar melalui pengalaman langsung atau, seperti yang sering disebut, konsep *learning by doing*. Dengan struktur yang interaktif, para pemain diundang untuk menyelesaikan tantangan, di mana status permainan, instruksi, dan alat yang disediakan akan membimbing mereka guna aktif menggali informasi. Metode ini terbukti efektif untuk pendidikan anak-anak sejak usia dini, termasuk dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), di mana permainan dapat berfungsi sebagai alternatif untuk menyampaikan dasar-dasar seperti simbol, berhitung, dan bahasa. Pendekatan simulasi ini menjadikan permainan edukatif sebagai media yang bermanfaat dalam mendorong minat belajar, namun juga mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak-anak (Vitianingsih, 2017).

Keterampilan berpikir kritis merupakan suatu kemampuan yang sangat penting bagi siswa, terutama ketika mereka menghadapi tantangan yang muncul di abad ke-21, serta kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan ini mencakup identifikasi masalah, analisis informasi, penentuan langkah-langkah pemecahan, kesimpulan, dan pengambilan keputusan. Namun, bagi siswa tingkat SMP, keterampilan berpikir kritis menjadi sangat krusial untuk membekali mereka dalam memahami materi dengan lebih mendalam. Ini terutama berlaku dalam disiplin yang membutuhkan analisis, seperti sastra. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis sangatlah diperlukan. Meskipun terdapat banyak metode yang bisa digunakan, salah satunya adalah melalui media pembelajaran inovatif; contohnya, game edukasi berbasis sastra (Maryam et al., 2020).

Secara keseluruhan, pengembangan game edukasi yang berbasis sastra untuk siswa dapat berfungsi sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis di era digital. Melalui kombinasi elemen sastra dan teknologi, siswa diajak untuk memahami materi sastra dengan lebih mendalam dan aktif; sekaligus, mereka berlatih menyelesaikan masalah dalam konteks cerita yang mereka mainkan. Game edukasi ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan *learning by doing*, game ini membantu siswa meningkatkan kemampuan analisis, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Ini semua sangat diperlukan, karena tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat terus berkembang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada penggalian pengalaman, interaksi, dan dampak dari penggunaan game edukasi berbasis sastra terhadap keterampilan berpikir kritis siswa di lingkungan SMP.

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini bersifat eksploratif, artinya bertujuan memahami bagaimana sebuah fenomena dalam hal ini, penggunaan game edukasi berbasis sastra dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

### **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 33 Jakarta. Siswa ini dipilih karena mereka telah berpartisipasi dalam pembelajaran yang melibatkan game edukasi berbasis sastra. Selain itu, guru yang memfasilitasi pembelajaran juga akan menjadi informan kunci. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling*. Dengan kata lain, hanya siswa dan guru yang relevan dengan fokus penelitian yang dilibatkan.

### **3. Sumber Data**

Penelitian ini mengandalkan :

- a. Data primer, yaitu hasil observasi langsung dan wawancara dengan siswa dan guru.
- b. Data sekunder, seperti dokumen pelajaran, laporan kegiatan kelas, serta hasil evaluasi keterampilan berpikir kritis siswa.

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

- a. Observasi, Peneliti hadir selama proses pembelajaran yang menggunakan game edukasi berbasis sastra, mencatat interaksi siswa, dan bagaimana mereka menyelesaikan tantangan yang ada di game tersebut.
- b. Wawancara, Pertanyaan diajukan kepada siswa dan guru untuk mengetahui pengalaman mereka dan pendapat tentang efektivitas game ini.
- c. Dokumentasi, Peneliti mengumpulkan materi ajar, catatan siswa, dan hasil evaluasi terkait pembelajaran tersebut.

#### **5. Instrumen Penelitian**

- a. Panduan wawancara untuk memastikan setiap wawancara terarah.
- b. Lembar observasi yang digunakan untuk mencatat perilaku, interaksi, dan respons siswa selama bermain game.
- c. Dokumen pembelajaran untuk mendukung data yang telah diperoleh.

#### **6. Teknik Analisis Data**

- a. Data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi diorganisasi berdasarkan tema-tema utama, seperti keterampilan berpikir kritis, efektivitas pembelajaran, dan respons siswa.
- b. Menyaring data yang relevan dan membuang data yang tidak signifikan.
- c. Menyusun hasil analisis dalam bentuk narasi atau tabel untuk memudahkan interpretasi.

#### **7. Validitas dan Reliabilitas Data**

Untuk memastikan data yang dikumpulkan akurat dan dapat dipercaya, peneliti menggunakan triangulasi data. Pendekatan ini menggabungkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan sudut pandang yang lebih lengkap.

#### **8. Etika Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tetap memperhatikan etika, seperti :

- a. Meminta izin kepada sekolah dan orang tua siswa sebelum melakukan penelitian.
- b. Melindungi privasi siswa dan guru dengan menyamarkan identitas mereka.
- c. Menggunakan data yang diperoleh hanya untuk tujuan penelitian.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran nyata tentang bagaimana game edukasi berbasis sastra berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa SMP.

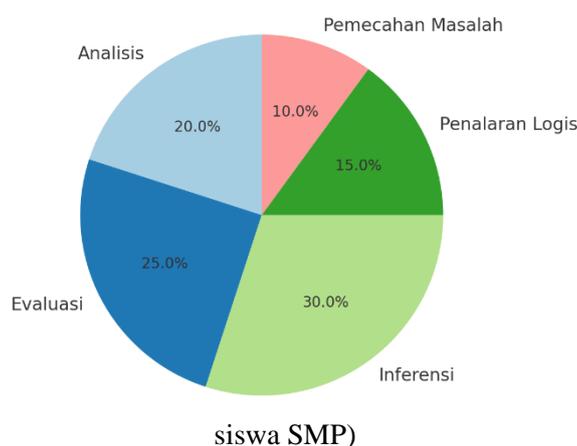
## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini di analisis peran game edukasi berbasis sastra dapat terlihat bagaimana siswa dapat berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis sastra membawa banyak manfaat dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP. Melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, game ini mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih hidup dan relevan bagi siswa.

Gambar 1. (peran game edukasi berbasis sastra dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis

Distribusi Aspek Keterampilan Berpikir Kritis



### 1. Mengasah Keterampilan Berpikir Kritis

Pendidikan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk keterampilan berpikir kritis siswa. Salah satu metode inovatif yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan ini adalah melalui game edukasi berbasis sastra. Game edukasi tidak hanya menyajikan hiburan; however, mereka juga dapat menyampaikan nilai-nilai edukatif yang mendalam. Meskipun demikian, penting untuk mempertimbangkan bagaimana integrasi game ini dilakukan, karena tidak semua siswa mungkin merespons dengan cara yang sama.

Dalam game ini, siswa dihadapkan pada berbagai tantangan yang melibatkan alur cerita, konflik, dan tokoh. Aktivitas ini membuat siswa, mereka belajar memahami apa yang terjadi dalam cerita, mencari tahu motivasi tokoh, dan memetakan konflik. Saat menemukan tantangan dalam game, siswa harus berpikir logis untuk menentukan langkah terbaik. Setelah membuat keputusan, mereka mengevaluasi dampaknya terhadap jalannya cerita, yang membantu mereka memahami konsekuensi tindakan mereka. Semua ini membuat keterampilan berpikir kritis siswa terlatih secara alami dan menyenangkan.

### 2. Meningkatkan Antusiasme dan Motivasi Belajar

Bermain game jelas lebih menarik bagi siswa daripada mendengarkan ceramah panjang di kelas. Game ini membuat siswa merasa terlibat penuh dalam proses belajar. Mereka lebih antusias untuk mencoba, berpartisipasi aktif, dan merasa pembelajaran menjadi pengalaman yang seru.

### 3. Dukungan Guru yang Penting

Meskipun game ini efektif, hasilnya sangat bergantung pada peran guru. Guru yang aktif memandu siswa selama proses bermain dan memberikan diskusi setelahnya mampu membantu siswa menghubungkan pengalaman mereka dalam game dengan pelajaran yang sedang dipelajari. Ini memastikan bahwa game bukan hanya hiburan, tetapi juga alat belajar yang mendalam.

### 4. Kendala yang Perlu Diperhatikan

Namun, ada beberapa tantangan yang ditemukan dalam penelitian ini :

- a. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti komputer atau koneksi internet yang stabil.
- b. Game yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masih terbatas jumlahnya.
- c. Penggunaan game sering memakan waktu lebih lama, sehingga guru perlu menyesuaikan rencana pelajaran.

#### **5. Pendekatan yang Manusiawi dan Bermakna**

Game ini tidak hanya tentang menyelesaikan soal atau tugas, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya dan kecepatan mereka sendiri. Dengan pendekatan yang lebih humanistik, game ini membantu siswa merasa bahwa pembelajaran adalah pengalaman yang bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka.

#### **6. Kaitannya dengan Literasi Digital**

Di era teknologi ini, penggunaan game juga mendukung pengembangan keterampilan digital siswa. Mereka belajar mengoperasikan perangkat, memahami antarmuka teknologi, sekaligus tetap fokus pada materi pembelajaran.

#### **Implikasi**

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa game edukasi berbasis sastra bisa menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, keberhasilan penggunaannya membutuhkan dukungan dari semua pihak, mulai dari guru, sekolah, hingga pengembang game. Game ini bukan hanya alat belajar, tetapi juga media untuk mengasah keterampilan hidup, termasuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan memahami konsekuensi. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa.

Berdasarkan data observasi dan evaluasi hasil belajar siswa, penerapan game edukasi berbasis sastra secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Indikator peningkatan mencakup kemampuan menganalisis isi teks sastra, mengevaluasi pesan-pesan moral, dan membangun argumen logis. Sebelum intervensi, hanya 65% siswa yang mampu menjawab soal evaluatif dengan benar. Setelah pembelajaran menggunakan game, persentase tersebut naik menjadi 85%.

Game edukasi berbasis sastra mampu meningkatkan berbagai aspek keterampilan berpikir kritis, terutama pada kemampuan inferensi (30%), evaluasi (25%), dan analisis (20%). Hal ini menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membangun pola pikir analitis dan reflektif siswa. Mayoritas siswa (75%) menilai bahwa game edukasi berbasis sastra sangat efektif sebagai media pembelajaran. Efektivitas ini ditunjukkan melalui pendekatan interaktif yang mengintegrasikan unsur sastra dan permainan, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif. Sebanyak 80% siswa menyatakan bahwa media ini sangat menarik, menunjukkan bahwa metode ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi sastra sekaligus mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Terdapat peningkatan signifikan pada nilai rata-rata tes keterampilan berpikir kritis siswa, dari 65 sebelum menggunakan media menjadi 85 setelah penggunaan media. Hal ini membuktikan bahwa game edukasi berbasis sastra tidak hanya menarik tetapi juga memiliki dampak positif terhadap capaian belajar siswa.

#### **SIMPULAN**

Penggunaan game edukasi berbasis sastra sebagai media pembelajaran berpotensi menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, sekaligus membangun minat terhadap pembelajaran sastra. Media ini dapat diterapkan secara lebih luas dalam kurikulum sekolah menengah pertama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa game edukasi berbasis sastra dapat memberikan dampak positif pada keterampilan berpikir kritis siswa SMP. Dengan menggunakan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, game ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi sastra, sekaligus mendorong mereka untuk:

1. Berpikir analitis, seperti memahami alur cerita, karakter, dan konflik yang ada di dalam game.

2. Memecahkan masalah, dengan menghadapi tantangan dalam game yang membutuhkan solusi kreatif dan logis.
3. Merefleksikan keputusan, di mana siswa belajar memahami konsekuensi dari pilihan mereka dalam game.

Selain itu, game edukasi ini juga membuat pembelajaran jadi lebih menarik. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar, dan mereka menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam kelas. Guru pun merasakan manfaatnya, karena game ini mempermudah penyampaian materi yang biasanya dianggap sulit atau membosankan. Namun, efektivitas game edukasi ini sangat bergantung pada beberapa hal, seperti dukungan guru, kesesuaian game dengan kurikulum, serta ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah. Jadi, untuk mendapatkan hasil yang maksimal, integrasi game ini harus direncanakan dan dipandu dengan baik. Game edukasi berbasis sastra adalah media pembelajaran yang tidak hanya inovatif tetapi juga efektif. Media ini mampu mengasah keterampilan berpikir kritis siswa sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih seru dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria: ASCD.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Edisi Keempat). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hidayat, T. (2018). "Meningkatkan Keterampilan Membaca Kritis melalui Pembelajaran Berbasis Teks Sastra." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 234-245.
- Hasudungan, E. S., & Devi, W. S. (2020). Pengembangan Game Sastra (Gasas) Untuk Pembelajaran Karya Sastra Dari Berbagai Angkatan Bagi Siswa Smp. *Pena Literasi*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24853/pl.2.2.70-77>
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Kurnia, N. (2016). *Literasi Baru di Era Digital: Tantangan dan Peluang*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2008). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*. New York: Peter Lang.
- Maryam, M., Kusmiyati, K., Merta, I. W., & Artayasa, I. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(3), 206–213. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i3.1355>
- Musthafa, B. (2013). "Pentingnya Membaca Kritis dalam Dunia Pendidikan." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 1-14.
- Pratama, R. (2020). "Sastra Digital dan Peranannya dalam Dunia Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(3), 314-328.
- Saputra, A. R., & Wahyuni, S. (2019). "Perkembangan Sastra Digital dan Dampaknya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(4), 556-569.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2007). *Cooperative Learning in the Classroom*. Alexandria: ASCD.
- Marzano, R. J., & Kendall, J. S. (2007). *The New Taxonomy of Educational Objectives*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (Edisi Ketiga). Thousand Oaks: SAGE Publications.

- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Suparno, P. (2013). *Berpikir Kritis: Teknik Evaluasi dan Implementasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Gramedia.
- Yuliana, I. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Warsita, B. (2018). *Teknologi Pembelajaran: Peran dan Implikasinya dalam Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

## ANALISI FUNGSI DAN NILAI DALAM LEGENDA SUNAN BONANG DAN BRAHMANA INDIA KAJIAN ANTROPOLOGI SASTRA

Sa'adatul Lutfiyah  
Universitas Negeri Surabaya  
*saadatul.21033@mhs.unesa.ac.id*

### Abstrak

Penelitian ini mengkaji mengenai teori fungsi menurut William R. Bascom dan nilai pada cerita rakyat Sunan Bonang dan Brahmana India. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan menyajikan data dalam bentuk deskriptif. Objek penelitian yaitu sastra lisan Sunan Bonang dan Brahmana India yang berkembang di masyarakat Tuban. Tempat penelitian adalah Kota Tuban, Jawa Timur tepatnya di maka Sunan Bonang dan Pantai Boom. Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik wawancara, catat, dan dokumen tertulis. Dokumen berfungsi untuk pelengkap jika data yang diperoleh melalui wawancara dirasa kurang lengkap. Teknik analisis data dilakukan oleh penelitian sebagai berikut (1) Tahapan menganalisis cerita lisan; (2) Tahapan mengidentifikasi data yang relevan dengan nilai dan fungsi menurut teori William R. Bascom; (3) Tahapan pengelompokan data berdasarkan nilai dan fungsi menurut teori William R. Bascom; (4) Memaparkan data secara konkret. Penelitian ini menunjukkan adanya nilai-nilai dan fungsi menurut teori William Bascom pada cerita rakyat Sunan Bonang dan Brahmana India.

**Kata kunci** : *Sastra lisan; Antropologi Sastra; Fungsi; Nilai*

### PENDAHULUAN

Sastra lisan merupakan bagian kebudayaan yang berkembang di masyarakat yang diwariskan secara turun menurun dari generasi ke generasi secara lisan (dari mulut ke mulut), dimana ingatan orang tua atau pencerita merupakan sumber dari sastra lisan yang beredar. Sehingga sastra lisan sering disebut dengan sastra rakyat karena beredar dan berkembang di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Sastra lisan hadir dari orosis tuturan yang berlangsung secara estafet para leluhur terdahulu. Tradisi lisan dilakukan para leluhur untuk mewariskan kebenaran kepada generasi selanjutnya (Firmada dkk, 1991). Namun seiring berjalannya waktu keberadaan sastra lisan dalam masyarakat mulai luntur. Terutama pada generasi muda yang mulai tidak tertarik dengan cerita sejarah yang berkembang secara lisan dan mulai tertarik pada sastra tulis. Menurut (Udin 1996:1) Sastra lisan yaitu seperangkat pertunjukan penuturan lisan yang didalamnya terdapat penutur dan kalayak sehingga dalam pertunjukannya memiliki tata ara dan tradisi.

Legenda merupakan salah satu bagian dari sastra lisan yang dianggap nyata dan terjadi di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Sedangkan menurut Pudentia makna legenda merupakan kisah atau hikayat yang keberadaannya dipercayai warga setempat namun tidak memiliki nilai suci dan keramat sehingga berbeda dengan mite. Berbeda dengan mite, legenda lebih bersifat sekuler serta menceritakan tokoh zaman dahulu yang diperankan oleh manusia. Waktu terjadinya legenda pada masa yang belum lampau dan memiliki lokasi yang sama dengan dunia yang kita kenal. Tidak heran jika terkadang dari cerita legenda bisa saja mempengaruhi kehidupan masyarakat baik itu dalam segi budaya maupun beragama. Jan Harold Brunvand misalnya menggolongkan legenda menjadi empat kelompok, yakni (1) legenda keagamaan (religious legends), (2) legenda alam gaib (supernatural legends), (3) legenda perseorangan (personal legends), dan (4) legenda setempat (local legends) (Belakang, 2013)8. Legenda termasuk bagian dari falklor lisan atau cerita rakyat.

Definisi folklor secara keseluruhan yaitu kebudayaan suatu kolektif yang penyebarannya teradi turun temurun secara tradisional sehingga dianggap warisan dalam versi yang berbedav(Danandjaja, J, 1984: 2). William R.Bascom memetakan empat fungsi dalam cerita rakyat yaitu Sebagai sistem proyeksi, yakni alat pencermin angan-angan suatu kolektif, Sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, sebagai alat pendidikan anak, Sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggotanya

(Danandjaja, J, 1984: 18-19). Selain fungsi cerita rakyat juga menafsirkan nilai-nilai yang perlu ditanamkan pada generasi mendatang. Dalam penelitian tesis (Rukmini, D, 2009: 55-61) terdapat beberapa nilai-nilai penting dalam cerita rakyat yaitu: Nilai moral, Nilai, Nilai Adat/tradisi, Nilai Pendidikan Agama, Nilai Pendidikan Sejarah. Sejalan dengan teori tersebut, (Aristama dkk, 2020) Dalam penelitiannya menunjukkan adanya fungsi mite semar bagi masyarakat Gunung Arjuna berupa adanya ziarah makam semar, dan pelajaran etika masyarakat.

Masyarakat Indonesia memiliki kepercayaan yang tinggi pada legenda atau cerita lisan para leluhur. Tanpa disadari cerita tersebut turut hadir dalam kehidupan bermasyarakat dalam bentuk fungsi dan nilai. Terutama cerita yang religius. Hal tersebut dibuktikan oleh (Widianti, 2008) Dalam penelitiannya terhadap babad Cirebon menggunakan teori fungsi William R. Bascom. Menunjukkan adanya fungsi pegesahan budaya, fungsi pendidikan, fungsi proyeksi, dan fungsi pranata religius. Dalam makalah ini saya akan mengangkat cerita rakyat dari Tuban Jawa Timur yang berjudul "Sunan Bonang dan Brahmana India" cerita ini masuk kedalam golongan legenda. Cerita yang diangkat dari kisah seorang ulama besar di Indonesia serta seorang brahmana dari India ini mengandung suri tauladan bagi banyak orang. Topik ini diangkat untuk mengenalkan kisah Sunan Bonang dan Brahmana India kepada masyarakat agar mengetahui sejarah yang ada, sehingga lewat sejarah tersebut, masyarakat dapat mengambil hikmah serta pelajaran agar menjadi cerminan dalam menjalani kehidupan. Kota Tuban sendiri memiliki julukan Kota Bumi Wali, nama ini diambil karena Tuban menjadi pusat penyebaran Agama Islam di Jawa Timur yang di Pimpin oleh Sunan Bonang.

Sunan Bonang dikenal sebagai bagian dari Wali Songo yang menyebar luaskan agama Islam di Indonesia khususnya daerah Jawa Timur. Banyak nilai-nilai kehidupan yang dapat kita ambil dari kisah ini. Dalam legenda "Sunan Bonang dan Brahmana India" yang pernah populer dikalangan masyarakat pada zaman dahulu sehingga memengaruhi kehidupan masyarakat setempat. Namun semakin berkembangnya teknologi dan informasi membuat kisah ini semakin tenggelam dan dilupakan oleh masyarakat, terutama golongan muda. Hal itu terjadi karena ketertarikan pemuda mulai teralihkan kepada film-film luar negeri sehingga membuat mereka melupakan akan adanya cerita sejarah yang benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata. Sebagai bentuk pencegahan atas krisisnya budaya dan cerita sejarah yang terjadi di Indonesia saat ini, terutama pemahaman dan pengetahuan mengenai cerita lisan yang dulu menjadi bahan pendidikan dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu dalam penelitian legenda Sunan Bonang dan Brahmana India menggunakan kajian antropologi sastra yang dilihat dengan teori fungsi dan teori nilai oleh William R. Bascom dapat meningkatkan minat para pemuda untuk tetap berkontribusi dan melestarikan cerita rakyat di daerah Indonesia baik mitos maupun legenda dengan melihat fungsi dan nilainya pada masyarakat. Legenda Sunan Bonang yang berpengaruh besar terhadap kehidupan masyarakat Tuban dan sekitarnya. Secara tidak sadar legenda ini ikut berkontribusi dalam kehidupan sosial masyarakat sekitar. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui fungsi-fungsi sosial yang terdapat pada sastra lisan legenda Sunan Bonang dan Brahmana India. Serta mengetahui Nilai-nilai yang terkandung dalam sastra lisan Legenda Sunan Bonang

## **METODE PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Ahmadi (2019) menegaskan bahwa kualitatif lebih mengedepankan penafsiran pada data dan penginterpretasian. Penelitian dilakukan melalui pengambilan data pada sumber data dan dalam pemaparannya peneliti cenderung menggunakan narasi dan deskripsi data. Pendeskripsian data dituliskan melalui narasi daripada angka. Penggunaan metode ini berkaitan dengan sastra sebagai sumber data penelitian. Penelitian kualitatif dapat dimanfaatkan dalam penelitian terhadap karya sastra baik yang berupa sastra lisan maupun sastra tulis. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang termasuk mengetahui dan memahami fenomena yang terjadi pada objek penelitian (Sulistyrini, 2019).

Objek penelitian yaitu sastra lisan berupa cerita rakyat masyarakat Kota Tuban. Penelitian ini bertempat di kota Tuban, Jawa Timur tepatnya di makam Sunan Bonang dan Pantai Boom. Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik wawancara, catat, dan dokumen tertulis. Dokumen tertulis berfungsi sebagai pelengkap jika data yang diperoleh melalui wawancara kurang mencakup. Teknik analisis data dilakukan oleh penelitian sebagai berikut (1) Tahapan menganalisis cerita lisan; (2)

Tahapan mengidentifikasi data yang relevan dengan nilai dan fungsi menurut teori William R. Bascom; (3) Tahapan pengelompokan data berdasarkan nilai dan fungsi menurut teori William R. Bascom; (4) Memaparkan data secara konkret. Validasi data, peneliti menggunakan teori triangulasi Triangulasi data dilakukan oleh peneliti dengan cara membaca data secara menyeluruh dan berulang. Peneliti juga mendapat intruksi dari pembimbing penelitian. Selain itu, peneliti turut menerima masukan dari teman sejawat berkaitan dengan metodologis. Dengan demikian, data, teori, dan metodologi bisa dikatakan lebih optimal dan tidak mendapat pengaruh emosional peneliti. Untuk mengetahui fungsi dan nilai yang terkandung dalam sastra lisan dapat menggunakan kajian Antropologi sastra.

Menurut Endaswara (2013:4) antropologi sastra adalah penelitian atas adanya imbas dari hubungan timbal balik sastra dan kebudayaan. Antropologi sastra mulai muncul sejalan dengan karya sastra yang menafsirkan dari cerminan kehidupan manusia baik sebagai individu dan bermasyarakat. Untuk menemukan fungsi dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat makalah ini dikaji menggunakan teori fungsi William R. Bascom. Folklor lisan memiliki berbagai macam fungsi. Menurut Bascom (1954:343-346) folklor lisan dan sebagian lisan memiliki empat fungsi, yaitu: sebagai bentuk hiburan, sebagai alat pengesahan pranatapanratara dan lembaga-lembaga kebudayaan, sebagai alat pendidikan tetapi tidak secara eksklusif bagi masyarakat tidak terpelajar, dan sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektif. Sedangkan untuk jenis nilainya terbagi menjadi tiga yaitu nilai budaya, nilai kehidupan manusia sebagai makhluk sosial, dan nilai kehidupan manusia sebagai hamba Allah.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Fungsi sebagai hiburan.**

Sebagai alat hiburan cerita rakyat akan menghibur para pendengar maupun pembaca cerita, selain itu sebuah cerita juga akan memberi wawasan baru dan informasi. Pengetahuan yang terkandung dalam cerita akan membuka wawasan dan pengetahuan lewat peranan para tokoh cerita. Melalui pengetahuan yang di dapat akan menuntun para masyarakat sekarang untuk menjali kehidupan yang bercermin dari kisah dan nilai-nilai yang diambil dari cerita masa lampau. Legenda Sunan Bonang Dan Brahmana India menceritakan seorang Brahman yang berasal dari India ingin menantang Sunan Bonang setelah mendengar kesaktian yang dimiliki Sunan Bonang mampu mengalahkan musuh-musuhnya. Namun disaat dalam perjalanan kitab-kitab yang akan ia gunakan tenggelam di tengah samudra, dan ditemukan oleh seorang lelaki berjubah putih yang ternyata itu adalah Sunan Bonang. Sunan bonang mengetuk tanah menggunakan tongkatnya bingka keluarlah air beserta kitab-kitab yang dimiliki oleh Brahmana tersebut, melihat hal itu sang brahmana langsung bersujud dihadapan sunan bonang sembari bertanya apakah sekarang dia sedang berada di Tuban.

Brahmana ini Ingin menguji kesaktian Sunan Bonang dan berdebat tentang Agama. Bahkan dia berjanji apabila dapat mengalahkan Sunan Bonang maka ia akan mengantarkannya ke akhirat dan apabila dia kalah melawan Sunan Bonang maka ia bersedia untuk tunduk kepada Sunan Bonang beserta murid-muridnya. Namun ketika di perjalanan menuju ke tuban, tiba-tiba badai menyerang kapal Brahman tersebut, petir menyambar dimana-mana (AK 5-10)

Berdasarkan kutipan data diatas menunjukkan bahwa cerita Sunan Bonang dan Brahmana India memiliki fungsi sebagai alat hiburan. Cerita Sunan Bonang dan Brahmana India dimulai dengan rasa ingin tahu Brahmana India terhadap kesaktian Sunan Bonang. Sehingga membuatnya datang menemuinya. Awal cerita membuat pembaca merasa tertarik dengan kelanjutan cerita, apa yang terjadi antara keduanya dan bagaimana kelanjutan ceritanya. ketertarikan pembaca atau mendengar akan membuat dirinya merasa terbawa dengan alur cerita dan menyelesaikan cerita tersebut hingga selesai.

## **2. Fungsi Sebagai pengesahan pranata-pranata dan lembaga kebudayaan**

Kebudayaan atau adat istiadat yang terjadi di masyarakat merupakan penggambaran ulang kejadian masa lalu atau sebuah bentuk penghormatan tokoh-tokoh pada masa lalu yang memiliki nilai kehidupan. Dalam sastra lisan Legenda “Sunan Bonang dan Brahmana India” ini memberikan gambaran norma-norma kehidupan yang tersusun secara matang. Selain itu, dari segi lembaga-lembaga kebudayaan sastra lisan Legenda “Sunan Bonang dan Brahmana India” adalah wujud nyata dari kebudayaan yang ada di daerah Tuban yang sampai detik ini masih dipercaya oleh masyarakat Tuban. Berikut kutipan pada cerita lisan Sunan Bonang yang menjadi pengesahan prana-pranata da lembaga kebudayaan.

Lelaki berbaju putih tersebut mengangkat tongkatnya sehingga keluarlah air dan juga kitab-kitab yang dimilikinya yang tenggelam di tengah-tengah samudra. Para murid-muridnya meminum air tersebut, mereka merasakan rasa tawar dan segar pada air itu, padahal jarak mata air tersebut dengan pantai sangatlah dekat. Brahmana tersebut heran dengan kejadian yang ada di depan matanya. (AK 40-45)

Air yang keluar setelah Sunan Bonang mengangkat tongkanya sampai saat ini masih ada, dan sudah dibangun dalam bentuk sumur. Sumber mata air tersebut terletak di dekat makam Sunan Bonang. Masyarakat percaya bahwa air tersebut akan membawa berkah bagi kehidupannya apabila dia mengomsumsi air itu. Sebgai masyarakat juga menyikini air dari sumur tersebut dapat mempercepat menghafal Al-Qur’an, memberikan ketentraman batin, menyembuhkan penyakit, dan menambah kepintaran. Para peziarah juga mempercayai hal yang sama seperti masyarakat setempat. Sampai saat ini mata air tersebut tetap terasa tawar meskipun berdekatan dengan bibir pantai.

## **3. Sebagai alat Pendidikan.**

Cerita Legenda “Sunan Bonang Dan Brahmana India” ini dapat digunakan sebagai alat pendidikan dengan memberi pemahaman yang baik terhadap masyarakat dari segala golongan. Dalam Legenda “Sunan Bonang Dan Brahmana India” menggambarkan tentang pentingnya bersikap Rendah hati tidak Sombong akan kemampuan yang dimiliki, dan mengajarkan bahwa semua yang kita lakukan merupakan kehendak Allah SWT. Hal tersebut tercermin dalam kutipan berikut.

Tanpa banyak bicara dia langsung bersujud dihadapan lelaki tersebut bersama para murid-muridnya. Mereka sudah sangat yakin bahwa lelaki tersebut merupakan Sunan Bonang yang sangat terkenal hingga ke negaranya. Melihat Brahmana itu bersujud di depannya, Sunan Bonang menyuruhnya untuk bangkit dan berdiri. Untuk apa kamu bersujud kepadaku sedangkan kamu sudah mengetahui bahwa di dalam kitabmu tidak diperbolehkan bersujud kepada makhluk dan sujud hanya di perbolehkan kepada Allah yang maha agung ucap Sunan Bonang. Semua kejadian ini merupakan kehendak Allah, ombak, badai, dan petir yang menyerang brahmana bukanlah kesaktian dari Sunan Bonang. (AK 65-70)

Berdasarkan kutipan diatas sikap yang dimiliki Sunan Bonang dengan tetap rendah hati. Padahal sudah memenangkan pertarungan dengan Brahmana India.. Brahmana India langsung bersujud kepada Sunan Bonang setelah mengetahui kesaktian yang dimilikinya. Namun Sunan Bonang langsung menyuruh Brahmana tersebut berdiri karena semua yang terjadi merupakan kehendak Allah. . Sikap rendah hati dan selalu mengembalikan semua hal kepada tuhan menunjukkan fungsi cerita sebagai alat pendidikan.

#### **4. Fungsi sebagai Alat Pemaksa dan Pengawas Norma Masyarakat agar Dipatuhi oleh Kelompoknya**

Sebagai alat pengawas norma-norma yang ada di masyarakat agar setiap kehidupan bermasyarakat berjalan dengan aman dan baik. Tanpa adanya norma yang berlaku di masyarakat maka masyarakat akan melakukan hal sesukanya tanpa memikirkan resiko sehingga dapat merugikan pihak lain. Peraturan dari nenek moyang bukan hanya menjadi sejarah saja. Sbagian masyarakat masih menjadikannya sebagai alat pengawas masyarakat dalam bertindak laku.

Mendengar hal itu Brahmana tersebut segera bangkit, rasa penyesalan hadir di dalam dirinya, niat buruknya untuk membunuh Sunan Bonang ketika adu kesaktian menghilang begitu saja. Ternyata niatnya tak kesampaian, apa yang telah dibacanya dalam kitab-kitab yang telah dipelajarinya telah terbukti. Dia mulai menyadari bahwa perbuatannya itu salah besar dan dia harus segera bertaubat. Tanpa ada perintah dari Sunan Bonang, dengan keinginannya sendiri brahmana satya Pirti meminta maaf kepada Sunan Bonang serta memeluk Agama Islam. Dia juga memutuskan untuk berguru kepada Sunan Bonang beserta para muridnya. (AK 75-80)

Berdasarkan kutipan di atas ditunjukkan Brahmana India mulai menyadari kesalahannya yaitu mempunyai niat buruk untuk membunuh Sunan Bonang ketika adu kesaktian, Membunuh seseorang meskipun hanya terbesit di fikiran menunjukkan sifat buruk yang tidak patut di lakukan dna di contoh. Kutipan diatas menunjukkan fungsi cerita sebagai alat pengawas norma masyarakat dalam bentuk larangan membunuh baik dilakukan secara sengaja maupun tidak. Setelah melakukan kesalahan, tentunya manusia harus meminta maaf. hal ini jugadilakukan Brahmana India setelah menyadari ksealahannya dia segera meminta maaf dan bertaubat kepada Allah SWT dengan cara memeluk agama Islam.

### **Nilai-Nilai Dalam Cerpen Sunan Bonang dan**

#### **1. Nilai Kehidupan Manusia sebagai Individu**

Sebagai makhluk individu manusia memiliki kepribadian yang berbeda dalam setiap jiwanya. Kepribadian setiap orang akan mengisi jiwa dan mempengaruhi Rohani karena manusia berperan dalam menjaga harkat dan martabatnya sebagai makhluk individu. Karakter individu dapat dilihat dari cara berfikir dalam memenuhi hak-haknya dan egosentris yang dimiliki. Sebagai makhluk individu, manusia memiliki keunikan tersendiri, yang membedakannya diri manusia dengan manusia lainnya. termasuk dalam memecahkan sebuah masalah manusia mempunyai pandangan serta cara masing-masing versi dirinya sendiri dalam menangani suatu masalah. Seperti halnya pandangan Brahmana India mengenai kesaktian yang dimiliki oleh Sunan Bonang

Bahkan dia berjanji apabila dapat mengalahkan Sunan Bonang maka ia akan mengantarkannya ke akhirat dan apabila dia kalah melawan Sunan Bonang maka ia bersedia untuk tunduk kepada Sunan Bonang beserta murid-muridnya. Namun ketika di perjalanan menuju ke tuban, tiba-tiba badai menyerang kapal Brahman tersebut, petir menyambar dimana-mana. Membuat Brahmana tersebut kebingungan, lalu dia pun mengeluarkan kesaktiannya hingga berkali-kali untuk melawan badai. (AK 10-15)

Berdasarkan kutipan di atas, Brahmana India mempunyai keyakinan bahwa dia dapat mengalahkan Sunan Bonang dengan kesaktian yang dimilikinya. Namun badai datang sehingga membuat kapalnya terombang-ambing di lautan, akan tetapi dia tidak menyerah begitu saja. Sebagai makhluk

individu sikap yang dimiliki Brahmana akan kepercayaannya dan kekuasaannya merupakan hal yang wajar. Tetapi berlebihan dalam percaya diri dan terlalu megagungkan kekuatan yang dimiliki bukanlah hal yang baik.

## **2. Nilai Kehidupan Manusia sebagai Makhluk Sosial.**

Manusia disebut sebagai makhluk sosial, karena memiliki karakteristik hidup secara berkelompok, bergantung antar sesama dan saling membutuhkan satu sama lain. Sebagai makhluk sosial manusia menjalin interaksi yang bersifat timbal balik antar sesama. Dalam sebuah kelompok terdapat persamaan untuk menggapai tujuan.

Ternyata niatnya tak kesampaian, apa yang telah dibacanya dalam kitab-kitab yang telah dipelajarinya telah terbukti. Dia mulai menyadari bahwa perbuatannya itu salah besar dan dia harus segera bertaubat. Tanpa ada perintah dari Sunan Bonang, dengan keinginannya sendiri brahmana satya Pirti meminta maaf kepada Sunan Bonang serta memeluk Agama Islam. Dia juga memutuskan untuk berguru kepada Sunan Bonang beserta para muridnya. ( AK 75-80)

Berdasarkan kutipan di atas manusia sebagai makhluk sosial tentu pernah melakukan kesalahan semasa hidupnya. Untuk memperbaiki kesalahannya manusia dapat meminta maaf dan berubah menjadi orang yang lebih baik dari sebelumnya bahkan dapat mempetranggungjawabkan kesalahannya. Sikap yang dimiliki oleh Brahmana Inida ketika melakukan kesalahan dan meminta maaf menunjukkan nilai manusia sebagai makhluk sosial.

## **Nilai Kehidupan Manusia sebagai Hamba Allah.**

Manusia sebagai seprang hamba memiliki kewajiban menyembah Allah SWT dalam hidupnya. Sebagai makhluk ciptaan, hadirnya manusia di bumi memiliki kewajiban dan berupa ibadah dan pantangan dalam melakukan perbuatan yang dilarang. Kehadiran manusia di dunia tentu karena adanya tuhan alam semesta sebagai penunjuk jalan yang baik dan benar dalam menjalani kehidupan.

Tanpa ada perintah dari Sunan Bonang, dengan keinginannya sendiri brahmana satya Pirti meminta maaf kepada Sunan Bonang serta memeluk Agama Islam. Dia juga memutuskan untuk berguru kepada Sunan Bonang beserta para muridnya. (AK 80)

Berdasarkan kutipan di atas menunjukkan nilai kehidupan manusia sebagai Hamba Allah. Langkah yang diambil oleh Brahmana Satya Pirti untuk memeluk agama Islam setelah kalah melawan Sunan Bonang. Brahmana Setya juga memutuskan menjadi murid Sunan Bonang. Sebagai umat manusia tentu harus memiliki agama dalam menjalani kehidupan. Brahmana menunjukkan bahwa manusia ada di dunia merupakan kehendak tuhan. Oleh sebab itu dalam menjalani hidup manusia harus memiliki tuhan agar tidak tersesat didunia.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan teori fungsi, legenda “Sunan Bonang Dan Brahmana India” memiliki fungsi sebagai hiburan, yang menjadikan legenda ini disukai oleh Masyarakat. Fungsi sebagai Pengesahan Pranata-Pranata dan Lembaga-Lembaga Kebudayaan, legenda “Sunan Bonang Dan Brahmana India” menceritakan tentang seorang Brahmana dari Inida yang ingin mengalahkan Sunan Bonang Dengan cara berdebat dan Adu Kesaktian. Fungsi sebagai Alat Pendidikan, memberikan gambaran norma-norma kehidupan yang tersusun secara matang, pentingnya bersikap rendah hati dan tidak sombong, tidak egois dan mengajarkan tentang pentingnya sikap kejujuran. Fungsi sebagai Alat Pemaksa dan Pengawas Norma Masyarakat

agar dipatuhi oleh kelompoknya, alat agar setiap kehidupan bermasyarakat tertata dan terjamin dengan aman sehingga masyarakat dapat hidup dengan baik.

Adapun nilai- nilai yang terkandung dalam sastra lisan legenda “Sunan Bonang Dan Brahmana India” menggambarkan bahwa manusia sebagai makhluk individu memiliki keistimewaan tersendiri, karena setiap kodrat diciptakan unik dan berbeda baik itu secara fisik maupun rohani. Selain itu, manusia juga sebagai makhluk sosial membutuhkan pihak lain untuk melengkapi hidupnya. Karena sejatinya manusia tidak dapat berdiri sendiri dalam menjalani kehidupan. Demikian juga dengan manusia sebagai makhluk ciptaan Allah SWT, memiliki peran penting dalam kehidupan di muka bumi ini dengan pikiran dan akal sehat serta jiwa raga yang sempurna agar dapat di gunakan untuk beribadah sebagai bekal di akhirat kelak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2019). *Metode Penelitian Sastra*. Gresik: Graniti
- Aristama, M. F., Andalas, E. F., Indonesia, P. B., & Malang, U. M. (2020). *Dampak dan Fungsi Mite Semar Bagi Kehidupan*. VIII (1), 1-12.
- Bascom, William R. (1954). *Four Functions of Folklore*. The Journal of American Folklore Vol.67, Nomor 266, <http://www.jstor.org/stable/536411>.
- Danandjaya, James. (1991). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Endraswara, Suwardi. (2003). *Budi Pekerti dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya.
- Firmanda, G. E., Effendy, C., & Priyadi, A. T. (1991). *Struktur dan fungsi sastra lisan masyarakat senganan kecamatan sekadau hilir kabupaten sekadau*. 1–10.
- Pudentia, MPSS. (1998). *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia dan Yayasan Asosiasi Tradisi Lisan.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2011). *Penelitian Sastra: Teori, Metode, dan Teknik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sulistyrini, A. (2019). *Hakikat sastra Lisan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Widianti, N., Nuryatin, A. (2008). *Tradisi Pembacaan Babad Cirebon: Tinjauan Fungsi William R. Bascon*. Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 116-123.

## NARRATIVE ANALYSIS IN BAYER LEVERKUSEN'S JOURNEY TO CHAMPION YOUTUBE REVIEW VIDEO

<sup>1</sup>Dwi Rahayu, <sup>2</sup>Muhammad Zikri Akbar, <sup>3</sup>Muhammad Haekal Dzaki, <sup>4</sup>Lutfiana Zalfa Hidayah  
<sup>1,2,3,4</sup>Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Pamulang  
<sup>1</sup>dosen02343@unpam.ac.id, <sup>2</sup>akh.zikri12@gmail.com, <sup>3</sup>haekaldzaki1503@gmail.com,  
<sup>4</sup>lutfianazalfahidayah133@gmail.com

### Abstract

This study aims to recognize the types of narratives contained in a video that tells the story of Bayer 04 Leverkusen's journey in winning the Bundesliga title for the 2023/2024 season. The video was published through the Bundesliga's official channel on YouTube with the title "Xabi Alonso Leverkusen Road to the Champions." The approach used in this research is qualitative, focusing on identifying the narrative structure and data revealed in the video. Labov's (2001) theory served as a foundation to explain the framework of the problem to analyse how the story in the video is structured, from the introduction to the culmination of conflict and resolution, and how narrative elements such as plot, character, and atmosphere are used to form a strong narrative. The findings indicate insight into how stories about the achievements of a soccer team can be presented through visual media such as YouTube. By analysing the narrative structure and data in the videos, this research can provide a more comprehensive picture of how video makers use narrative elements to build stories that attract and captivate audiences.

**Keywords:** *Bayer Leverkusen; Bundesliga; Narrative Analysis; William Labov; Xabi Alonso*

### INTRODUCTION

Humans have tendency to tell stories in their daily life. According to (Bortolussi: 2012)), telling stories has become a basic human need. It is also a tool for understanding and interpreting the world, helping humans overcome fears and uncertainties, and giving meaning to experiences that may be difficult to explain rationally. Stories are used to pass on knowledge, values and traditions from generation to generation. As the result of the significant role it plays, storytelling has been viscous activity since the ancient civilization era (Bortolussi: 2012). This culture wonderfully does still exist in the 21st Century. Even in this high-tech era, the habit of telling stories is not vanished yet, on the contrary, the culture grows along with time (Goodson & Gill: 2013).

Between the manifestation of its growth are the media to deliver stories. In the past even since the ancient era, a direct oral method where a storyteller told stories directly in front of audiences was the most common medium to tell story followed by telling stories through written work. Nowadays, one of the most popular media to tell stories is YouTube (Buco, 2018).

YouTube is an online platform for internet users to upload and watch any kinds of video. These days, YouTube is frequently used as media to share storytelling videos. There are millions of YouTube videos that recount many kinds of stories. One of the most famous formats is the *video essay* format. This format refers to videos which use voiceover narration for the audio element and essential pictures or video clips for the visual element. One of the stories recounted on YouTube in this format is the journey of *Bayer 04 Leverkusen*, a German football club to win the *Bundesliga*, the German football league in the 2023/2024 season. The video was created by the official Bundesliga YouTube channel entitled *Xabi Alonso's Leverkusen Road to the Championship*.

A narrative is a sequence of events that are described in order to produce a clear story (Goodson & Gill: 2013). Narrative is a conversation which has clear chronological events in a meaningful manner and provides insight into other people's experiences and space. A narrative can be a tool for the speaker to present a story to have a coherent story. Knowing a narrative structure can be the way how to deliver a narrative story comprehensively. Narrative Structure is divided the narrative analysis into six

structures in order to have a comprehensive story that is going to be delivered (Labov, 2006). There is abstract, orientation, complication, evaluation, resolution, and coda. An abstract can be described as the part that gives away what the story is going to talk about. The abstract is usually placed in the first sentence of the first paragraph and is also usually compressed into one or two paragraphs. The abstract can be the attention grabber of a narrative story since it engages the listener to fully listen to what the speaker is going to say. One of the functions of the abstract is to be a clue that a narrative story will happen. The part that explains the settings, the characters, and the time frame of the story is orientation. Orientation is generally placed in the beginning, after the abstract. Although, it is normal to see the orientation of the story in other points that are necessary for the story. The function of orientation is that it creates baselines of the story so that the listener will not get lost in the story. The complication is the part where the main event of the story takes place. It pictures what are the important events that occur throughout the story. It also builds the suspense and interest of the story, which this part introduces the listener to the characters' conflicts throughout the narrative story. The function of this part is to drive the plot forward toward the climax. After the sequence complication, completion of the series of events must occur to complete the narrative. The part which completes the complication is called evaluation. The function of evaluation is that it can provide some insight into the narrator's mind and thoughts. Resolution serves as the outcome of the complications of the story. The resolution also provides a sense of completeness by tying everything up and clarifying any remaining doubts in the narrative. One of the functions of resolution is that it gives satisfaction to the listener because this part is the point where all the conflicts of the story have come to an end. Coda is the part that shifts from the story to the current times. The coda indicates that the narrative of the story has ended which reflects the story to the present era. The function of the coda is to bring a sense of completeness to the whole narrative and make the audience understand what the whole meaning of a story is.

Some previous studies have been conducted which related to this study. In a study entitled *A Narrative Structure Analysis of Alice Sebold's The Lovely Bones* whose result study stated that the usage of narrative analysis in Sebold's *The Lovely Bones* helps to explain new meanings and concepts of rape experience which not only experiencing the horror but also how the victim regaining and resurfacing (Ahmad: 2023). Another study was conducted entitled *The Application of Labov's Sociolinguistic Model of Narrative Analysis to a Short Story The Lottery By Shirley Jackson* found that narrative analysis helped to enhance the understanding of the text by highlighting the author's narrative and linguistic technique (Rashid Sheikh et al., 2021). The other study was written entitled *An Application of Labov's Narrative Structure in Jhumpa Lahiri's A Choice of Accommodations* (Sathya & Barathi, 2022) and found that the application of Labov's theory helped the readers and the students to do in depth research in short story. Then, the entitled *Investigating Labov's Narrative Structure Application to the Qur'anic Narrative of Joseph's Story: Potiphar's Wife's Plot Against Joseph* (B'aanoon et al., 2023) found that narrative analysis can help to identify the interconnection between the verses and the surah (Surah Yusuf). In another study of narrative components expansion, it was found that there were micro structures as in the element of discourse e.g. the choice of words coexisted with the macro structures that are the abstract, orientation, and so on. (Iqbal et al., 2019). Lastly, the differences between factual and fictional narratives in spoken communication was studied in the content of communication between parents and children in a family (Fioretti et al., 2019).

The study's similarity can be seen in the main theory and the method approach. The studies mentioned above used the narrative analysis theory as the main theory and descriptive analysis as the approach of method for the studies (Labov: 2001). However, the difference between these studies is the objects. One study analysed a novel, other analysed a short story, and even one of the stories in the Holy Qur'an, none of them has a narration video as the object. This research aims to dissect the video using the narrative analysis approach, a framework provided by William Labov to study the content, function, and structure of a story (Labov: 2001).

The writers' goal in performing this narrative analysis is to advance knowledge about how sports narratives can be written so that they have a profound emotional impact on viewers and serve as both inspiration and amusement. The journey of Bayer Leverkusen, as seen in the movie, is evidence of the lasting power of a skillfully written sports story. Labov formulated a narrative framework

comprising orientation, complicating action, resolution, evaluation, and coda, serving as a foundational model for understanding narrative coherence. This structured approach aids researchers in identifying key elements within narratives for analytical purposes. The structure is also a guide for researchers to help them know what to examine from a story.

The problem that this research attempts to analyse is the suitability between the narrative structure of the video to Labov's narrative structure. The result describes the quality and style of the video creator in narrating the story. This study is designed to make a ground-breaking contribution to the field of linguistics by examining an underexplored object of analysis. Unlike existing research, which predominantly focuses on spoken or written data, this study will investigate video as a multimedia object. Specifically, it will analyse sports video essays which are less common as research objects. This novel focus is expected to enrich the field of linguistics by introducing innovative perspectives in the narrative analysis.

## METHOD

This research applies qualitative research principle and narrative analysis approaches to provide a descriptive profile of the object from narrative perspective. This approach enables the object to be viewed as a work of story that has a beginning, ending, and fluctuating plot in between rather than just a work of review. The data of this research is gathered from a YouTube video entitled *Xabi Alonso's Leverkusen Road to the Championship* that is posted by the official Youtube channel of Bundesliga. The video is mainly filled with voice-over narration that tells the journey of Bayer Leverkusen from the beginning of the season until they became league champion at the end of the season, some match comments of several matches by the commentators, and a few interviews over Bayer Leverkusen coach, players, and opponent coach.

Initially, the raw transcription of the video that is generated automatically and provided by YouTube is copied. It covers the main voice-over narration, match commentators' comments, and interviews. However, this transcript is certainly less accurate. There are a number of Bundesliga terms, football clubs, and players' names that are mistranscription, for instance, *Leverkusen* is transcribed *Lusen*, *Bay Arena* is transcribed *By Arena*, *RB Leipzig* is transcribed *RB leig*, *Boniface* is transcribed *Body*, *Frimpong* is transcribed *Frong*, *Freiburg* is transcribed *Fryborg*, *Die Werkself* is transcribed *the versel*, and *hinrunden* is transcribed *hin dunda*. Here, the listening process began. We must reconcile the audio and the transcription. The process of finding the incompatibility is impossible to do without researchers' general knowledge of the topic.

This research focuses on analysing the narrative structure of the object referring to concept which mentioned that a narration consists of the following elements: abstract, orientation, complication, evaluation, resolution, and coda (Labov, 2001).

## RESULTS AND DISCUSSION

This narrative analysis research over *Xabi Alonso's Leverkusen Road to the Championship* has generated several results that will be summed up into three sections.

### Narrative Structure

#### Abstract

[00.01] *They have done it for the first time*

[00.06] *In an exhilarating season*

[00.08] *The quality of football is jaw-dropping*

[00.12] *With many highs*

[00.16] *And few lows. They really have done it. They've made history all with scintillating football, a brilliant coach, and incredible team spirit.*

Abstract gives a summary to provide a brief depiction of what the story is about. In this case, the abstract says that the story is about Bayer Leverkusen's fantastic exhilarating first time winning the *Bundesliga*. It also says the story recounts struggles and glories during their journey to win Bundesliga. The winning

is such a big history and a result of the perfect combination between a brilliant coach and incredible team spirit.

#### *Orientation*

[00.28] *Bayer Leverkusen have done it.*

[00.35] *The Journey Begins on the 19th of August 2023 the first match day a home game in the soldout Bay Arena the opponents one of the big boys straight away super Cup winners and title hopefuls RB Leipzig,*

Orientation introduces the involved figures or parties, place, time, and situation of the story. Here, some of the involved parties are introduced as Bayer Leverkusen, the main party or mainfigure and RB Leipzig, Bayer Leverkusen's opponent. One of the settings of time takes place on the 19th of August 2023 in Bay Arena, Bayer Leverkusen's home stadium. The situation or activity is a football match.

#### *Complication*

Complication can be defined as a series of events within a story. Here, there are 13 complications or events.

[00.35] *... a home game in the soldout Bay Arena ...*

[02.34] *Hello everyone. Welcome to Munich ...*

[03.58] *... on Match Day nine against Freiburg.*

[05.35] *... a quick comeback at home against Dortmund*

[06.06] *... the last game of the Hinrunden Leverkusen must grit their teeth for a long time at Augsburg.*

[07.00] *a clash ... at the Red Bull Arena.*

[08.20] *Match Day 21 showdown at the Bay Arena*

[09.37] *... missing top goal scorer Boniface through injury for months after the winter break...*

[10.04] *... the next stops are Wolfsburg*

[10.29] *Freiburg*

[10.33] *Hoffenheim*

[10.38] *And Union Berlin*

[10.46] *And then all they need is one more win*

The complication shows 12 significant matches Bayer Leverkusen has played and one important moment in minute [09.37] which is the loss of their top scorer, Victor Boniface due to injury in the middle of the season. Furthermore, the 12 matches consist of 2 matches against RB Leipzig in minute [00.35] and [07.00], 2 matches against FC Bayern München in minute [02.34] and [08.20], 2 matches against SC Freiburg in minute [03.58] and [10.29], a match against Borussia Dortmund in minute [05.35], a match against FC Augsburg in minute [06.06], a match against VfL Wolfsburg in minute [10.04], a match against TSG Hoffenheim in minute [10.33], a match against FC Union Berlin in minute [10.38], and a match against SV Werder Bremen in minute [10.46].

#### *Evaluation*

[05.50] *And Boniface*

[05.53] *... but Wirtz equalises*

[06.17] *... There's Palacios he scored in the 94th minute*

[07.10] *.....There's Jonathan Tah. oh oh yes Pierro Hincapié unmarked.*

[09.51] *Xhaka go for goal*

Evaluation can be understood as solutions for problems within a story.

#### *Resolution*

[05.50] *And Boniface*

[05.53] *... but Wirtz equalises*

[06.17] *... There's Palacios he scored in the 94th minute*

[07.10] *.....There's Jonathan Tah. oh oh yes Pierro Hincapié unmarked.*

[09.51] *Xhaka go for goal*

Resolution can be understood as solutions for problems within a story. In this case, the solutions are goals, made by Bayer Leverkusen players when they trail. During the story, the goal scorers are Victor Boniface, Florian Wirtz, Exequiel Palacios, Jonathan Tah, Pierro Hincapié and Granit Xhaka.

#### 4.1.6 Coda

[11.54] *...Bayer Leverkusen, our German champions for the first time in a historic season with 79 points after 29 games without defeat a new Bundesliga record Bayer Leverkusen have done it*

The coda is a statement that ends the story. The story of Bayer Leverkusen's journey to win the Bundesliga is closed by the statement of their total point and highlight of their unbeaten status. The completeness of all Labov's narrative structure elements within the story shows it is theoretically considered a good story. This proves that having complete elements of narrative structure has to be owned by any type of narration, not only by the traditional literature form of stories such as novels or films but also by modern informal forms such as video essays.

From the result, it can also be known that the narrator of the story has positive attitude towards Bayer Leverkusen journey. It can be seen from the use of positive adjectives such as scintillating, jaw-dropping, incredible, and brilliant. This study emphasizes how crucial a story is to sports media, especially when it comes to audience engagement and telling intricate tales. By breaking down the "Xabi Alonso's Leverkusen Road to the Championship" video's narrative structure, we can better grasp how storytelling devices are applied to produce a gripping and emotionally poignant story. The results demonstrate how well conventional narrative forms work when combined with contemporary multimedia components to draw in and hold the attention of an audience. The way that Bayer Leverkusen's remarkable journey is portrayed not only honours their accomplishments but also serves as an excellent example of how storytelling can be used in sports. The ideas presented in this study will be important for telling compelling and memorable sports stories even as media mediums change.

## CONCLUSION

In conclusion, this narrative analysis of the YouTube video "Xabi Alonso's Leverkusen Road to the Championship" provides some important insights into the storytelling techniques used to depict Bayer Leverkusen's journey to the Bundesliga title in the 2023/2024 season. By applying Labov and Waletzky's narrative structure, we are able to dissect the video narrative into its fundamental components, including orientation, complicating action, evaluation, resolution, and coda. By presenting the team, important players, and coach Xabi Alonso, the video successfully establishes the scene. The purpose of this section is to provide the audience with the background information and context required to comprehend the remainder of the story. The story focuses on the obstacles and pivotal moments encountered over the season. This covers important games, injuries, and tactics the team uses. Because it creates tension and keeps the audience interested in the team's trip, the detailed action is crucial. The squad players' and coaches' emotional and psychological states are revealed in the film. It gives the story more dimension by illuminating their desires, anxieties, and motivations. These assessments are effectively communicated with the use of commentary and interviews. The team's achievement of the Bundesliga title as the consequence of their combined efforts serves as the story's conclusion. In addition to bringing the story to a close, this section emphasizes the satisfaction and success that come from conquering difficulties. The story's conclusion

ties the tale to the present by discussing the significance of the win and its effects on the team and the supporters. The conclusion makes sure that everyone in the audience is aware of the broader ramifications of the team's success.

Both visual and aural components are heavily utilized in the video to strengthen the story. A thorough picture of the team's journey is given through the utilization of interview material, behind-the-scenes videos, and match footage. Throughout the video, background music and comments give emotional weight and keep viewers interested. Although this research offers insightful information, it is not without limitations. The analysis is predicated on a single video, which might not fully depict the narrative strategies employed in sports media or the entirety of Bayer Leverkusen's season. Furthermore, errors in the automated captions present additional difficulties for the transcribing process, necessitating manual rectification that may still contain errors. By comparing narration approaches across several movies from different teams or seasons, future research could expand on this subject. Furthermore, a deeper analysis of how viewers react to and interact with these kinds of videos may shed further light on the potency of narrative techniques in sports media. Investigating how various visual and aural components affect viewers' perception may also be helpful.

## REFERENCES

- Ahmad, S. (2023). A Narrative Structure Analysis of Alice Sebold's *The Lovely Bones*. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 31(1), 383–400. <https://doi.org/10.47836/PJSSH.31.1.20>
- B'aanoon, A., Majeed, P., & Jasim, H. (2023). Investigating Labov's Narrative Structure Application to the Qur'anic Narrative of Joseph's Story: Potiphar's Wife's Plot Against Joseph. *Journal for Re Attach Therapy and Developmental Diversities*, 6(1), 546–561.
- Bortolussi, M. (2012). Review of Gottschall (2012): *The storytelling animal: How stories make us human*. *Scientific Study of Literature*, 2(2), 317–321. <https://doi.org/10.1075/ssol.2.2.07bor>
- Buco, S. (2018). *The video essay as a persuasive genre: A qualitative genre analysis with a focus on evaluative and persuasive linguistic features*.
- Fioretti, C., Pascuzzi, D., & Smorti, A. (2019). Narrative and Narrativization of A Journey: Differences between Personal and Fictional Narratives. *The Open Psychology Journal*, 12(1), 205–215. <https://doi.org/10.2174/1874350101912010205>
- Goodson, I., & Gill, S. (2013). Narrative pedagogy: Life history and learning. Ivor F. Goodson, Scherto R. Gill, 2011 Pieterlen, Switzerland, Peter Lang £19.10, 174 pp. ISBN 978-1-4331-0891-4. *British Educational Research Journal*, 39(5), 950–952. <https://doi.org/10.1002/berj.3014>
- Iqbal, L., Ullah, I., & Shah, F. (2019). Labovian Model and Analysis of The Bully as Representation of the USA. *Global Regional Review*, IV(II), 78–84. [https://doi.org/10.31703/grr.2019\(iv-ii\).09](https://doi.org/10.31703/grr.2019(iv-ii).09)
- Labov, W. (2001). *QL-lyhizR2R.pdf. Maranhão 1984*. <https://doi.org/10.1037/a0022354>
- Labov, W. (2006). *Narrative pre-construction*. 16(1), 1–9.
- Rashid Sheikh, A., Afzal Awan, N., & Rashid Sheikh, F. (2021). The Application of Labov's Sociolinguistic Model of Narrative Analysis To a Short Story the Lottery By Shirley Jackson. In *Pjsel* (Vol. 8, Issue 1, pp. 2523–1227).
- Sathya, G., & Barathi, S. (2022). An Application of Labov's Narrative Structure in Jhumpa Lahiri's "A Choice of Accommodations." *Journal of Positive School Psychology*, 2022(2), 1753–1758. <http://journalppw.com>

## MAKNA SIMBOLIK DAN SEJARAH BUDAYA CIREBON DALAM MOTIF BATIK PAKSI NAGALIMAN (SEBUAH KAJIAN SEMIOTIKA)

Juwintan<sup>1</sup>, Rinda Roshita Dewi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Prima Bangsa

<sup>1</sup>juwintan.ipbcirebon@gmail.com, <sup>2</sup>rindaroshita@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi motif batik Paksi Naga Liman beserta elemennya, serta mendeskripsikan makna yang terkandung dalam setiap lapisan motif tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika berdasarkan teori Charles Sanders Peirce yang dibatasi hanya pada objeknya saja, dengan pendekatan kualitatif melalui metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif batik Paksi Naga Liman memiliki empat ikon utama, yaitu Songong Agung, Singa, Gapura Kutagara Wadanan, dan Paksi Naga Liman itu sendiri. Selain itu, terdapat empat simbol yang menyertai motif ini, yaitu pohon manggis berdaun besar, pohon manggis berdaun kecil, bunga lili, dan wadanan. Secara keseluruhan, motif ini terbagi menjadi tiga lapisan, di mana masing-masing lapisan memiliki makna tersendiri namun tetap saling berkaitan. Elemen-elemen dalam setiap lapisan motif batik Paksi Naga Liman mencerminkan karakteristik seorang raja dan keraton-keraton di Cirebon, yaitu Keraton Kasepuhan dan Keraton Kanoman. Berdasarkan analisis motif batik Paksi Naga Liman, dapat disimpulkan bahwa penciptanya bermaksud menyampaikan pesan mengenai sejarah peradaban Keraton Cirebon sekaligus memberikan pedoman nilai kehidupan kepada masyarakat, yang disimbolkan melalui motif batik.

**Kata Kunci:** *Makna Simbolik; Sejarah Budaya Cirebon; Kajian Semiotika*

### PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan keragaman budaya, adat istiadat, sumber daya alam, serta kesenian. Salah satu seni yang telah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya Indonesia adalah batik (Galih : 2017). Peluang baru dalam industri kerajinan batik di berbagai daerah pun bermunculan, dengan mengangkat kearifan lokal dari berbagai suku bangsa di Indonesia melalui motif batik, yang kemudian memosisikan batik sebagai karya seni yang unik dan indah, serta sarat dengan makna filosofis yang mendalam. Selain itu, apresiasi masyarakat terhadap batik juga semakin meningkat.

Motif batik di Indonesia sangat beragam, dengan corak dan hiasan yang luas. Ragam hias batik dapat dibedakan menjadi tiga kategori utama, yaitu ragam hias klasik (tradisional), ragam hias modern, dan ragam hias kontemporer (Meliono, 2016). Kreativitas para pembatik sangat penting dalam mengembangkan motif-motif tersebut melalui inovasi, termasuk dekonstruksi motif-motif tradisional. Hal ini menjadikan batik semakin menarik dan lebih relevan untuk berbagai kebutuhan masyarakat, seperti pakaian pria, wanita, anak-anak, pakaian muslim, pakaian untuk sholat, dan lain sebagainya.

Setiap daerah di Indonesia memiliki jenis batik yang berbeda-beda, seperti batik Solo, Pekalongan, Surakarta, Yogyakarta, dan Cirebon, dengan masing-masing daerah memiliki motif khasnya. Sebagai contoh, batik Pekalongan dikenal karena penggunaan warnanya yang kaya, mencapai delapan warna, sedangkan batik Yogyakarta cenderung menggunakan warna-warna seperti coklat, biru tua, dan putih dengan motif yang lebih besar dan tegas, memberikan kesan gagah pada pemakainya. Sementara itu, batik Cirebon dikenal karena perpaduan budayanya, dengan setiap keraton di Cirebon memiliki karakter budaya yang berbeda, yang kemudian dituangkan ke dalam motif batik seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1 *Keratonan Batik*



Gambar 2 *Pesisiran Batik*

Berdasarkan gambar diatas, Batik Cirebon terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu batik pesisiran dan batik keratonan. Batik pesisiran menggambarkan flora dan fauna Indonesia dengan warna-warna cerah, seperti yang terlihat pada motif batik kompeni, taman teratai, dan wedasan. Sebaliknya, batik keratonan menggambarkan budaya keraton dengan warna-warna yang lebih monoton, seperti hitam, coklat, dan putih. Contoh motif batik keratonan termasuk Mega Mendung, Singa Barong, dan Paksi Naga Liman. Motif Mega Mendung terinspirasi dari garis-garis awan berbentuk lancip, lonjong, dan segitiga, yang dipengaruhi oleh budaya Cina. Motif Singa Barong didasarkan pada kereta kencana yang digunakan oleh raja-raja Keraton Kasepuhan, dengan Singa Barong sebagai hewan mitologi.

Motif Paksi Naga Liman terinspirasi dari kereta kencana yang digunakan oleh raja-raja Keraton Kanoman. Paksi Naga Liman merupakan ikon keraton Kanoman, digambarkan sebagai hewan mitologi yang merupakan perpaduan dari beberapa hewan: naga dengan belalai gajah dan tubuh bersayap burung. Pada motif batik Paksi Naga Liman, terdapat perpaduan antara Paksi Naga Liman dengan elemen-elemen lain, seperti Wadanan, Songsong Agung, Pohon, dan Singa, yang tidak ditemukan pada motif batik lainnya.

Terdapat banyak penelitian sebelumnya yang membahas tentang kereta kencana Paksi Naga Liman, sebagian besar fokus pada kereta dan simbol-simbolnya. Salah satu penelitian terdahulu yang berjudul “Kajian Gaya Ornamen dalam Estetika Hibriditas Visual Kereta Kencana Singa Barong dan Paksi Naga Liman” oleh Nina Sofiyawati (2017) menganalisis desain kereta kencana tersebut melalui teori estetika morfologi dan budaya. Namun, hingga saat ini belum ada penelitian yang secara khusus membahas desain motif batik Paksi Naga Liman. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis motif batik Paksi Naga Liman serta elemen-elemen yang terkandung di dalamnya melalui kajian semiotika.

## **METODE PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, karena sifat penelitiannya non-statistik dengan cakupan wawasan yang luas. Data utama yang dikumpulkan berasal dari motif batik Paksi Naga Liman, serta wawancara dengan maestro batik, Bapak Katura. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan Abdi Dalem dari Keraton Kanoman dan Kasepuhan, yaitu Bapak Elang Muhammad Raharja dan Bapak Iman Sugiono, untuk mengonfirmasi makna motif Paksi Naga Liman beserta elemen-elemennya.

Dalam menganalisis data, peneliti melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah mereduksi data, di mana peneliti menyaring data yang relevan dan mengabaikan data yang tidak berkaitan dengan penelitian. Selanjutnya, motif Paksi Naga Liman dianalisis dengan memecahnya menjadi bagian-bagian kecil yang kemudian dikategorikan sesuai dengan model triadik Peirce. Tahap berikutnya adalah penyajian data secara deskriptif, di mana hasil penelitian dijelaskan dengan jelas. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dari hasil analisis tersebut.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan temuan data yang diperoleh dalam penelitian ini, ditemukan empat ikon dan empat simbol pada objek, sementara index tidak ditemukan pada motif batik paksi nagaliman tersebut. Ikon-ikon yang ditemukan meliputi Songsong Agung, Singa, Gapura Kutagara Wadanan, dan Paksi Naga

Liman. Sementara simbol-simbol nya adalah pohon manggis berdaun besar, pohon manggis berdaun kecil, bunga bakung, dan wadasan.

1. Ikon

a. Songsong Agung



Gambar 3 *Songsong Agung*

Elemen pertama yang ditemukan sebagai ikon pada motif batik paksi nagaliman adalah songsong agung. Representamen dari ikon ini adalah sejenis payung. Songsong Agung menjadi ikon karena memiliki tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya, yaitu payung. Motif ini terdapat pada lapisan pertama dan ketiga motif batik Paksi Naga liman. Songsong agung pada motif ini memiliki makna sebagai pelindung bagi masyarakat. Interpretant dari Songsong agung adalah seorang raja atau pemimpin harus menjadi pengayom dan mengayomi seluruh masyarakatnya dalam situasi dan kondisi apapun.

b. Singa



Gambar 4 *Singa*

Ikon kedua yang ditemukan adalah Singa. Motif ini ditemukan pada lapisan kedua motif batik Paksi Nagaliman. Singa berarti raja keraton. Motif dua ekor singa pada motif ini disebut Macan Ali yang merupakan lambang keraton Cirebon dan lambang keluarga Pajajaran yang merupakan keturunan Prabu Siliwangi. Macan Ali terlihat tegas, berkharisma, dan berwibawa. Hal ini berarti bahwa raja harus memiliki sifat tegas dan berwibawa untuk menjaga keutuhan keraton Kasepuhan.

c. *Gapura Kutagara Wadasan*

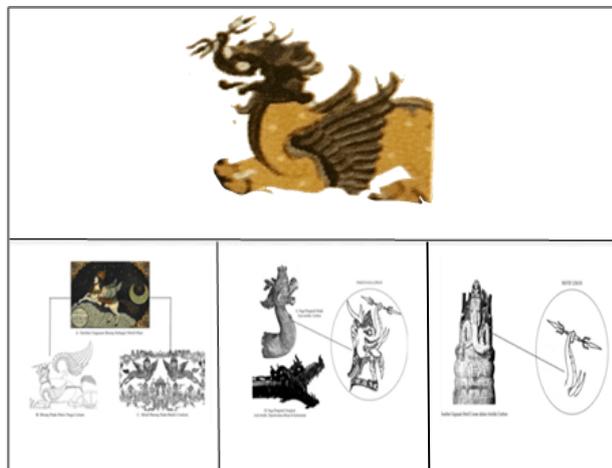


Gambar 5 *Gapura Kutagara Wadasan*

Ikon ketiga yang ditemukan adalah gapura. Gapura tersebut dinamakan Gapura Kutagara Wadasan. Gapura Kutadasan Wadasan menjadi ikon karena memiliki tanda yang mirip dengan gapura yang ada di Keraton Kasepuhan. Gapura berarti gerbang, Kutagara berarti tembok negara, dan Wadasan berarti batu karang atau kekuatan pondasi keimanan. Makna dari Gapura Kutagara Wadasan adalah negara yang dibentengi dengan kekuatan yang kokoh dan pemimpin yang dibentengi dengan kekuatan iman.

d. Paksi Naga Liman

Ikon keempat yang ditemukan adalah Paksi Naga Liman. Motif Paksi Naga Liman ditemukan pada lapisan pertama dan ketiga. Ikon ini terbagi menjadi tiga elemen, yaitu Paksi (burung), Naga (naga), dan Liman (gajah). Paksi adalah burung yang memiliki makna sebagai lambang agama Islam dan juga lambang kekuatan TNI AU. Naga memiliki makna sebagai lambang negara China dan juga lambang kekuatan bagi TNI AL (Tentara Nasional Indonesia Angkatan Laut). Liman adalah gajah yang memiliki makna sebagai lambang agama Hindu dan juga lambang kekuatan bagi TNI Angkatan Darat. Paksi Naga Liman sebagai lambang Keraton Kanoman.



Gambar 6 Paksi Naga Liman

Dari penjelasan di atas, ikon dari motif batik Paksi Naga liman terdiri dari songsong agung, singa, gapura kutagara wadasan, dan Paksi Naga liman yang menggambarkan seorang raja memiliki kekuatan untuk mengayomi seluruh masyarakatnya dan sebuah negara memiliki kekuatan pada pondasinya yang tidak dapat dipisahkan

2. Simbol

a. Pohon manggris dengan daun besar



Gambar 7 Pohon Manggis dengan daun besar

Simbol pertama adalah pohon manggis dengan daunnya yang besar. Pohon manggis menjadi simbol karena pohon manggis bagi para pembatik merupakan pohon yang mencerminkan sifat kejujuran. Motif ini terdapat pada lapisan pertama motif batik. Pohon manggis dengan daun yang besar pada motif ini memiliki makna kejujuran. Hal ini berarti bahwa seorang raja harus memiliki sifat jujur dan keraton harus terbuka dan memiliki kejujuran dalam mempertimbangkan kepercayaan masyarakat. Pada zaman dahulu, keraton Cirebon merupakan pusat pemerintahan Cirebon yang bertanggung jawab dalam bidang sosial politik dan pada saat itu keraton Cirebon mendapat kepercayaan penuh dari masyarakat dan masyarakat tunduk pada raja.

b. Pohon manggris dengan daun kecil



Gambar 8 Pohon manggis berdaun kecil

Simbol kedua adalah buah manggis dengan daun yang kecil-kecil. Pohon manggis menjadi simbol karena bagi pencipta batik pohon manggis memiliki makna sifat kejujuran. Motif ini terdapat pada lapisan kedua motif batik. Manggis dengan daun kecil pada motif ini memiliki makna yang sama dengan manggis dengan daun besar, yaitu kejujuran. Pada manggis dengan daun besar, keraton masih memegang pemerintahan sosial politik yang tinggi di daerah Cirebon dan mendapat kepercayaan penuh untuk menjalankan tugasnya dan seorang raja harus menjaga kepercayaan seluruh masyarakat karena dapat menjadi tumpuan kekuatan dalam keraton, sedangkan pada daun kecil keraton mengalami pergeseran peran yang drastis ketika sistem pemerintahan sudah berubah menjadi sistem republik yang berlandaskan Pancasila. Keraton kini hanya dipandang sebagai pusat kebudayaan bagi masyarakat setempat, tidak lagi menjadi domain politik yang mandiri.

c. bunga lili



Gambar 9 bunga lili

Simbol ketiga adalah bunga lili. Motif ini terdapat pada lapisan ketiga motif batik. Bunga lili dalam motif ini melambangkan kemurnian. Artinya, keraton masih mempertahankan budaya leluhur dan menjaga kemurnian tradisi yang sudah ada sejak kepemimpinan raja sebelumnya.

d. Wadasan



Gambar 10 Wadasan

Simbol keempat adalah wadasan. Motif ini terdapat pada setiap lapisan motif batik. Wadasan merupakan simbol kekuatan. Motif wadasan memiliki makna kekuatan dalam pondasi keimanan.

Dari penjelasan di atas, simbol dari motif batik Paksi Naga Liman ini terdiri dari pohon manggis dengan daun besar, pohon manggis dengan daun kecil, daun dan kelopak bunga, serta wadasan yang menggambarkan seorang raja harus memiliki sifat kejujuran yang dilandasi dengan kekuatan iman.

Motif batik Paksi Naga Liman terdiri dari tiga lapisan yang memiliki perbedaan ikon dan simbol di setiap lapisannya. Ketiganya juga memiliki makna yang berbeda. Hal ini akan dijelaskan pada penjelasan di bawah ini:



Gambar 11 Tiga Lapisan pada motif Paksi Naga Liman



Lapisan kesatu Paksi Naga Liman's Batik Motif

Pada lapisan pertama motif batik Paksi Naga Liman, terdapat ikon Paksi Naga Liman, dan Songsong Agung, serta simbol wadanan dan pohon manggis dengan daun yang besar.

Lapisan motif pertama merepresentasikan keraton Kanoman yang berarti keraton Kanoman memiliki pondasi keimanan yang kuat terlihat dari motif wadanan dan memiliki toleransi beragama yang tinggi demi terciptanya kerukunan masyarakat. Selain itu juga berkaitan dengan keraton Cirebon (yang terdiri dari keraton Kanoman dan keraton Kasepuhan) pada zaman dahulu raja menunjukkan wibawa dan kiprahnya dalam kekuasaan sosial-politik dan di sisi lain mengembangkan kebudayaan yang ada.

Pada lapisan pertama motif batik paksi naga liman, keraton Cirebon mendapat kepercayaan penuh dari masyarakat untuk mengambil alih pemerintahan Cirebon dan sebagai pengayom masyarakat Cirebon. Meskipun pada saat itu terjadi akulturasi budaya dari Cina, India, dan Persia yang memiliki pondasi kuat, keraton Cirebon masih mampu memegang otoritas penuh atas masyarakat setempat. Pada masa itu masyarakat masih segan dan tunduk pada raja dan segala aturannya serta masih ada stratifikasi sosial antara keluarga kerajaan dan rakyat biasa.

Dahulu, keraton Cirebon masih belum terbuka untuk umum, hanya keluarga kerajaan dan abdi dalem saja yang masuk ke dalam area keraton. Hanya ketika ada acara-acara adat, keraton dibuka untuk umum seperti upacara Panjang Jimat, dll.



Lapisan kedua Paksi Naga Liman's Batik Motif

Pada lapisan kedua motif batik Paksi Naga Liman terdapat ikon singa dan gapura kutagara wadanan, serta simbol pohon manggis dengan daun-daun kecil.

Lapisan motif kedua menggambarkan keraton Kasepuhan. Keraton Kasepuhan merupakan keraton tertua di Cirebon. Keraton Kasepuhan dibentengi dengan kekuatan yang kuat dan raja yang dibentengi dengan kekuatan iman. Keraton Kasepuhan berusaha menjaga keutuhan keraton dengan cara melestarikan budaya dan adat istiadat tradisional keraton Cirebon.

Seperti yang telah peneliti sebutkan pada lapisan pertama motif batik, keraton Cirebon terdiri dari keraton Kasepuhan dan Kanoman yang dulunya memegang kekuasaan pemerintahan Cirebon dengan erat dan mendapatkan kepercayaan dari rakyat. Namun kini kiprah keraton dalam kekuasaan politiknya telah memudar karena seiring dengan berjalannya waktu sistem pemerintahan Indonesia telah berganti menjadi sistem republik yang berlandaskan Pancasila. Namun, bukan berarti peran raja di keraton juga ikut memudar.

Sejak saat itu, pandangan masyarakat tentang keberadaan keraton dianggap tidak penting di masa lalu. Masyarakat menganggap jika keraton masih memegang kekuasaan, maka hal tersebut dianggap sudah tidak sesuai lagi dengan perkembangan zaman dan dapat menyebabkan kemunduran bangsa jika terus menerus tunduk pada keraton dan juga keraton sangat tertutup dari pengaruh luar yang mana hal tersebut tidak sesuai dengan negara demokrasi. Sudah sepatutnya keraton bergeser dari aspek sosial politik ke aspek sosial budaya.

Ketidakterdayaan oleh pesatnya perkembangan zaman yang relatif tidak berpihak pada keraton tentu tidak mudah bagi kalangan keraton untuk mengembalikan kekuasaan seperti semula di tengah-tengah masyarakat yang telah bergerak mengikuti perkembangan zaman.

Terlepas dari hal tersebut, keraton Kasepuhan yang merupakan keraton terbesar di Cirebon mulai berusaha mengembangkan dan melestarikan budaya keraton serta memperkenalkannya kepada masyarakat sekitar dengan dibukanya area keraton untuk masyarakat yang menandakan bahwa keraton Kasepuhan dan juga keraton Kanoman tidak menutup diri dari masyarakat dan tetap memiliki kekuatan iman dan menjaga kelestarian adat keraton.



Lapisan ketiga Paksi Naga Liman

Pada lapisan ketiga motif batik Paksi Naga Liman terdapat ikon paksi naga liman dan songsong agung, juga simbol wadatan, dan bunga bakung.

Lapisan motif ketiga melambangkan keraton Cirebon yang sudah mulai terbuka untuk umum, ditandai dengan dibukanya keraton sebagai tempat wisata. Tujuannya adalah untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya kepada masyarakat. Meskipun kekuatan dari aspek sosial politik sudah memudar, keraton masih memiliki peran penting dari segi sosial budaya untuk melestarikan budaya Indonesia. Sehingga tidak punah ditelan perkembangan zaman.

Meskipun sudah menjadi tempat wisata, keraton tidak sedikitpun melepaskan kemurnian adat istiadat leluhur dan tetap mempertahankannya dengan kekuatan iman yang kuat. Acara-acara adat yang masih dilaksanakan antara lain upacara Panjang jimat, pencucian gong sekati, dll. Meskipun tidak memiliki kekuasaan pemerintahan, keraton masih menjadi pengayom masyarakat setempat sekaligus memiliki peran penting dalam sejarah penyebaran agama Islam di daerah Cirebon.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ikon pada motif Batik Paksi Naga Liman menjelaskan bahwa seorang raja memiliki kekuasaan sebagai pengayom masyarakat dan keraton memiliki pondasi yang kuat agar tidak terpecah belah. Sedangkan simbol-simbolnya menjelaskan bahwa seorang raja sebagai pengayom rakyatnya harus memiliki sifat yang jujur dan tegas serta memiliki kekuatan iman yang kuat sehingga hati dan pikiran dapat berjalan selaras.

Dari setiap lapisan tersebut dapat disimpulkan bahwa pencipta batik ingin menyampaikan pesan sejarah yang terjadi di keraton Cirebon mulai dari masa kejayaan hingga kondisi keraton Cirebon saat ini dan menyampaikan pesan moral kepada masyarakat agar memiliki keimanan yang kuat dan sifat-sifat yang baik. Sang pencipta batik menuangkan semua pesan tersebut. Perlu diketahui bahwa batik Paksi Naga Liman yang asli memiliki tiga lapis, sedangkan saat ini banyak batik Paksi Naga Liman yang hanya memiliki satu lapis saja, hal ini disebabkan oleh perkembangan zaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aurumajeda, T., & Nurhidayat, M. (2020). Penerapan Ornamen Kereta Paksi Naga Liman Terhadap Merchandise Cirebon. *Journal Kreatif*, 02(01), 8–11.  
<https://journalkreatif.sttbandung.ac.id/index.php/files/article/view/15>

- Berger, A. A. (2010). *Pengantar Semiotika: Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer* (M. Yahya (ed.)). Tiara Wacana.
- Burhan, B. (2010). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Kencana Prenada Media Group.
- Christomy, T., & Yuwono, U. (2004). *Semiotika Budaya*. Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya, Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Indonesia.
- Fikriyyati, I., & Suardana, I. W. (2020). *Paksi Naga Liman Carriage A Multicultural Symbol of Caruban Nagari: Enculturation of Nusantara Arts in Cultural Arts Education*. 444(Icaae 2019), 208–212. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200703.042>
- Galih, B. (2017). *Hari Ini 8 Tahun Lalu, UNESCO Akui Batik sebagai Warisan Dunia Asal Indonesia*. KWRI UNESCO. <https://kwriu.kemdikbud.go.id/berita/hari-ini-8-tahun-lalu-unesco-akui-batik-sebagai-warisan-dunia-asal-indonesia/>
- Juwintan, Juwintan. (2017). Analisis Semiotik Pada Adat Nujuh Bulan Di Cirebon. *Jurnal Ilmiah Indonesia*. Vol 2 No 6 : Syntax Literate
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana Prenada Media Group.
- Martin, D. (2013). Semiotika Batik Kompeni Cirebon. In *Deiksis* (Vol. 5, Issue 2).
- Meliono, I. (2016). Batik dan Industri Kreatif: Sebuah Proses Kreatifitas Manusia dalam Kajian Studi Humaniora. *Paradigma, Jurnal Kajian Budaya*, 4(2), 119. <https://doi.org/10.17510/paradigma.v4i2.47>
- Nurhaqim, M. F. (2020). *Perancangan Informasi Kereta Paksi Naga Liman Melalui Buku Profil [UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA]*. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/3006/>
- Nursalim, A., & Sobandi, B. (2020). *Revitalisation of Keraton Cirebon Batik: A Reflection of Cultural Integration*. 419(Icade 2019), 134–138. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200321.031>
- Preminger, A. (2003). Semiotik (Semiologi). In R. D. Pradopo (Ed.), *Metode Penelitian Sastra* (Jabrohim). Hanindita Graha Widya.
- Raharja, E. (2021). *Sejarah Kereta Paksinaga Liman*.
- Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Soetopo, S. (1983). *Batik by Soetopo* (First edit). INDIRA.
- Sofiyawati, N. (2017). Kajian Gaya Hias Singabarong Dan Paksi Naga Liman Dalam Estetika Hibriditas Kereta Kesultanan Cirebon. *Jurnal Sositologi, 16*(3), 303–324. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2017.16.3.6>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Vera, N. (2014). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi* (R. Sikumbang (ed.)). Ghalia Indonesia.
- Zainal Effendi, I. (2019). Multikulturalisme Imaji Mitos Paksi Naga Liman Pada Seni Rupa Kontemporer. *Journal Of Contemporary Indonesian Art*, V(1), 1–12.

## KONFLIK AGRARIA ORDE LAMA DAN ORDE BARU: ANALISIS MARXISME PADA PUISI INDONESIA

(Puisi *Latini* Karya Agam Wispi dan Puisi *Tanah* Karya Wiji Thukul)

Fira Deyanti  
UIN Syariif Hidayatullah  
deyantifira669@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini berfokus pada agraria dengan tujuan untuk mengetahui dan membandingkan situasi agraria yang terjadi pada orde lama dan orde baru serta dampaknya pada kehidupan masyarakat kelas bawah pada masa tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif melalui pendekatan perbandingan, yaitu membandingkan antara puisi karya Agam Wispi dengan judul *Latini* dan puisi karya Wiji Thukul dengan judul *Tanah*. Data penelitian ini berupa bait-bait puisi yang kemudian dikaitkan dengan beberapa literature menggunakan teknik kajian pustaka. Dari data tersebut, ditemukan hasil penelitian menunjukkan bahwa dua era (orde lama dan orde baru) yang menjadi fokus agraria pada penelitian ini adalah terlihatnya sebuah keprihatinan atas banyaknya ketimpangan yang dirasakan oleh rakyat kelas bawah dengan situasi orde lama yang masih tertindas dan orde baru yang mengalami alih fungsi terhadap tanah.

**Kata Kunci:** *Agraria; Marxisme; puisi; orde lama; orde baru*

### PENDAHULUAN

Sastra dapat mencerminkan keadaan dan permasalahan sosial yang ada di dalam masyarakat (Damono: 2004). Meski sastra merupakan karya tulis fiksi, tetapi di dalam sastra banyak mengandung rekaman yang terjadi atas peristiwa-peristiwa atau fenomena yang terjadi dalam masyarakat di suatu zaman. Sastra merupakan bentuk protes lain yang bisa dinikmati dengan berbagai sudut pandang, terlebih di era krisis kritik atau kekurangan media kritik. Oleh karena itu, selain bentuk dari cerminan masyarakat, sastra juga bisa dikatakan sebagai cerminan zaman.

Karya sastra adalah dokumen sosiobudaya yang dapat digunakan sebagai kaca mata untuk melihat keadaan pada masa tertentu. Menurut Aristoteles, (Sariban: 2009) sastra adalah tiruan realitas, dengan begitu tugas pengarang adalah menggambarkan realitas baru berdasarkan realitas yang ada. Pengarang menyusun gambaran realitas yang dapat dimengerti dan menampilkan kodrat manusia, sehingga kebenaran dalam sastra bersifat subjektif.

Situasi atas peristiwa-peristiwa yang banyak direkam oleh pengarang salah satunya adalah tentang agraria. Agraria adalah hal yang berhubungan dengan tanah yang tidak luput dari masalah kepemilikan. Siapa yang menguasai tanah, maka ia yang menguasai pangan, bahkan menguasai sarana-sarana kehidupan (Christodoulu, 1990; juga Moch, Tuchid, 1952). Oleh karena itu, masalah agraria pada hakikatnya adalah masalah politik. Selain itu, masalah agraria juga melibatkan aspek lain, seperti sosial dan ekonomi. Karena masalah utama dalam agraria adalah politik, maka seiring terjadinya pergeseran politik, bergeser pula ketentuan agraria. Namun, reforma agraria semata-mata untuk kesejahteraan masyarakat dengan beberapa periode, yakni di era Orde Lama yang berlangsung pada tahun 1945-1965 dan era Orde Baru yang berlangsung pada tahun 1965-1995.

Sebelumnya, pada masa kolonial, kapitalis dikatakan sebagai pemilik kekayaan pertama dari semua kekayaan masyarakat, karena pada masa tersebut tidak ada hukum yang memberikan hak kepadanya atas ini. Sehingga, tidak heran jika semua pembuat undang-undang di Eropa berusaha menjegah hal tersebut.

Agraria nasional dimulai dari lahirnya Undang-Undang No 5 tahun 1960 tentang Peraturan Dasar Pokok-Pokok Agraria atau Undang-Undang Pokok Agraria (UUPA). Pada masa ini, banyak dilakukan perombakan atas kebijakan terhadap struktur Hukum Kolonial. Setelah lamanya dijajah,

masyarakat Indonesia banyak merasakan kerugian atas hukum feodal dan kolonial, sehingga begitu Indonesia merdeka, tepatnya setelah Proklamasi Kemerdekaan RI yang berkedudukan sebagai salah satu sumber hukum di Indonesia, ditetapkan pula hukum agraria nasional (Santoso, 2012).

Lahirnya kebijakan ini, tidak lain untuk melakukan penataan ulang, mengenai kepemilikan, penguasaan, dan penggunaan tanah yang sebelumnya dikuasai oleh kolonial belanda. Di masa orde lama ada enam produk hukum yang berkaitan dengan pembaharuan hukum Agraria, seperti; Undang-Undang Nomor 1 tahun 1958 tentang Penghapusan Tanah-tanah Partikelir, Undang-Undang Nomor 2 tahun 1960 tentang Perjanjian Bagi Hasil, Undang-Undang Nomor 5 tahun 1960 tentang Peraturan Dasar Pokok-pokok Agraria, Undang-Undang Nomor 56 Prp /1960 Tentang Penetapan Luas Tanah Pertanian, Peraturan Pemerintah Nomor 224 tahun 1961 Tentang Pelaksanaan Pembagian Tanah Dan Pemberian Ganti Kerugian.

Setiap produk hukum yang dibuat tidak lain atas dasar ideologi nasionalisme, terlebih pada masa-masa selepas kemerdekaan adalah waktu di mana masyarakat Indonesia begitu mencintai tanah airnya. Namun, hukum-hukum tersebut kemudian gagal karena mendapat campur tangan politik. Salah satu faktor yang menyebabkan gagalnya tujuan atas dibuatnya hukum tersebut karena adanya sejumlah oknum penguasa dan pengusaha kaya (Syarif: 2012).

DN Aidit memperkenalkan istilah “Tuju Setan Desa” untuk menggambarkan kelompok-kelompok yang dianggap sebagai sumber ketimpangan yang dialami petani di pedesaan Indonesia pada era 1960-an (Aidit, 1964): 1) Tuan tanah jahat, yaitu pemilik tanah yang menjual tanahnya dengan syarat yang memberatkan petani, sehingga petani tetap dalam kesulitan. 2) Lintah darat, yaitu pemberi pinjaman uang dengan bunga tinggi. 3) Tengkulak jahat, yaitu pedagang yang membeli hasil panen petani dengan sangat murah. 4) Tukang Ijon, yaitu orang yang membeli hasil panen sebelum masa panen dengan harga yang murah. 5) Bandit desa, orang yang melakukan tindakan kriminal di desa. 6) Pemungut zakat, tidak menyalurkan zakat kepada yang berhak. 7) Kapitalis birokrat desa, pejabat desa yang menggunakan kekuasaannya untuk kepentingan pribadi (Setiawan, 2003: 263).

Pada orde baru, fokus utama yang dilakukan adalah pembangunan, hal ini dikarenakan pada masa orde baru ekonomi di Indonesia sedang mengalami penurunan, bahkan bisa dikatakan krisis karena adanya inflasi 600%. Pengembangan sektor pertanian Indonesia dilakukan dengan melakukan pinjaman kepada Bank Dunia, tetapi hal ini tidak dilakukan secara cuma-cuma. Demi bisa mendapatkan pinjaman tersebut, terdapat tuntutan liberalisasi ekonomi dan investasi asing, sehingga berdampak jutaan hektar hutan terpaksa diserahkan kepada perusahaan swasta. Dengan demikian, pemerintah membuka pintu yang begitu luas kepada para pengusaha untuk akses sumber daya alam (Wiradi, 2009: 26).

Akibatnya, banyak tanah yang kemudian beralih fungsi, seperti lahan pertanian menjadi non-pertanian, yaitu berubah menjadi gedung-gedung hasil dari pembangunan swasta. Sebagai dampaknya, lagi-lagi masyarakat kelas rendah yang merasakannya, seperti hilangnya mata pencaharian dan sumber pangan. Hal ini, disebabkan oleh tujuan awal dari era orde baru, yaitu pembangunan. Beberapa prinsip yang mendasar dalam Ideologi Pembangunanisme, sebagai berikut: 1). berorientasi pada peningkatan taraf hidup. 2). Konsentrasi Penguasaan – pengelolaan, pengaturan, pengurusan dan pengawasan alat produksi yakni sumber daya alam – tanah. 3). kompetitif, untuk dapat mewujudkannya maka dibuka seluas-luasnya kesamaan akses terhadap alat-alat produksi – tanah.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melihat cerminan situasi agraria dengan meneliti bagaimana situasi agraria pada orde lama dan orde baru dengan dua subjek sebagai bahan perbandingan yang menggambarkan bagaimana kondisi agraria tersebut. Dua subjek itu berupa puisi yang ditulis oleh Agam Wispi pada masa orde lama dengan judul *Latini* dan oleh Wiji Thukul pada masa orde baru dengan judul *Tanah*. Puisi *Latini* adalah salah satu puisi yang ditulis oleh beberapa penyair yang hidup di era orde lama dalam antologi puisi berjudul *Matinja Seorang Petani*, sementara puisi *Tanah* adalah salah satu puisi yang ditulis dalam kumpulan puisi Wiji Thukul yang berjudul *Nyanyian Akar Rumpun*.

Agam Wispi dan Wiji Thukul adalah bagian dari penyair yang sering menyuarakan bentuk ketidakadilan melalui bentuk puisi. Dengan kacamata kelas bawah, mereka menggambarkan bagaimana keadaan kelas bawah pada dua masa tersebut, yaitu orde lama dan orde baru. Agam Wispi yang tergabung ke dalam Lembaga Kebudayaan Rakyat (LEKRA) memang sering menyuarakan protes

berbentuk tulisan. Begitu pula dengan Wiji Thukul yang hidup di masa orde baru dan tergabung ke dalam Partai Rakyat Demokratik (PRD) membuat ia merasakan banyaknya ketidakadilan yang ia rasakan sebagai masyarakat kelas bawah, sehingga ia kerap menyuarakan bentuk protes melalui bentuk tulisan pula dengan sudut pandang pertama, yaitu sudut korban dari ketidakadilan tersebut.

Kekuasaan dapat menjadi sumber dari perwujudan kewenangan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kekuasaan tersebut, banyak penguasa yang kemudian memanfaatkannya untuk menaklukkan dan memanfaatkan yang kecil. Maka, banyak protes yang keluar dari berbagai pihak, salah satunya adalah dari para penyair melalui tulisan-tulisannya. Bagian dari penyair tersebut adalah Wiji Thukul dan Agam Wispi dengan Lembaga Kebudayaan Rakyat (LEKRA) yang banyak menulis puisi-puisi protes, puisi-puisi protes tersebut pernah dijadikan sebagai bahan penelitian oleh: (Wulu dan Affandi: 2019, Ramdani, dkk.: 2018, Suyatno: 2012).

Sastra sebagai cerminan budaya, dan cerminan ini digambarkan oleh Wiji Thukul dengan puisi-puisinya. Beberapa peneliti telah melakukan penelitian dengan mengkaji makna yang disampaikan oleh Wiji Thukul untuk melihat situasi tersebut. Berbagai penelitian mengkaji dengan melihat dari beberapa aspek, seperti fenomena, kejadian sosial, serta kritik sosial yang digambarkan oleh Wiji Thukul. Penelitian tersebut dilakukan oleh (Chandra Rahma Wijaya Putra: 2018) dan (Hantisa Oksinata: 2010).

Agam Wispi dalam penelitian terdahulu banyak disinggung bahwa ia kerap kali menyuarakan perjuangan guna membakar dan mengganti hak-hak rakyat yang seharusnya mereka terima atas kerja keras yang mereka lakukan. Salah satu dari banyaknya puisi yang mengangkat tema perlawanan dan protes adalah puisi dengan judul Demokrasi, judul tersebut kemudian dijadikan sebagai bahan penelitian Siti Asri Karisma dengan judul “Analisis Puisi *Demokrasi* Karya Agam Wispi melalui Pendekatan Semiotika” yang terbit pada tahun 2023.

Dari penelitian-penelitian sebelumnya yang juga mengangkat tokoh Agam Wispi dan Wiji Thukul dengan tema perlawanan dan protes mereka terhadap penguasa dan pemerintah, terdapat kebaruan dalam penelitian yang dilakukan kali ini. Pembaruan tersebut berupa judul dari puisi yang berbeda dan juga isu yang diangkat berbeda. Dari kebaruan tersebut, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi sumber rujukan untuk membuat penelitian serupa yang semakin terbaru.

## **METODE PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan kepustakaan (Library Research). Pendekatan ini dilakukan dengan mencari informasi terkait dengan penelitian melalui buku, ebook, artikel, dan literature lainnya guna membentuk landasan teori (Arikunto, 2006:48). Dengan metode deskriptif penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan dan menjelaskan terkait teks-teks yang merupakan gambaran dari situasi agraria dalam puisi Agam Wispi dan Wiji Thukul.

Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini, karena penelitian ini menekankan makna dan memfokuskan pada hasil berupa perbandingan pada situasi agraria Orde Lama dan Orde Baru. Dengan menganalisis suatu masalah, yaitu masalah agraria, penelitian ini bertujuan untuk bisa memahami situasi agraria tersebut secara mendalam dengan cara perbandingan, yaitu membandingkan situasi agraria orde lama pada puisi *Latini* karya Agam Wispi dan situasi agraria orde baru pada puisi *Tanah* karya Wiji Thukul dengan teknik membaca puisi, menganalisis keterkaitan puisi dengan isu agrarian, mengumpulkan data, dan kemudian membandingkan dua puisi tersebut.

Teori yang digunakan adalah sistem kepemilikan menurut Karl Marx, terutama dalam konteks tanah dan sumber daya agrarian, menurut Marx hal itu adalah bentuk pencurian karena mencerminkan ketidakadilan dalam pembagian kekayaan tersebut. Dalam teorinya, Karl Marx menekankan bahwa sistem kepemilikan pribadi atas tanah dan sumber daya alam sering kali hanya membuat keuntungan bagi segelintir pemilik modal atau tuan tanah, sementara sebagian besar masyarakat seperti petani dan buruh harus kehilangan akses langsung terhadap sumber daya tersebut (Marx, 1844.)

Pemikiran Marx tentang kepemilikan dan hukum agraria bahwa hukum agraria dibuat sebagai alat dominasi, dalam arti Marx memandang bahwa hukum agraria sering kali dirancang demi melindungi kepentingan kelas pemilik tanah dan modal. Hukum ini memastikan bahwa tanah tetap berada di bawah segelintir elite, sementara akses bagi masyarakat dibatasi secara luas. Selain itu,

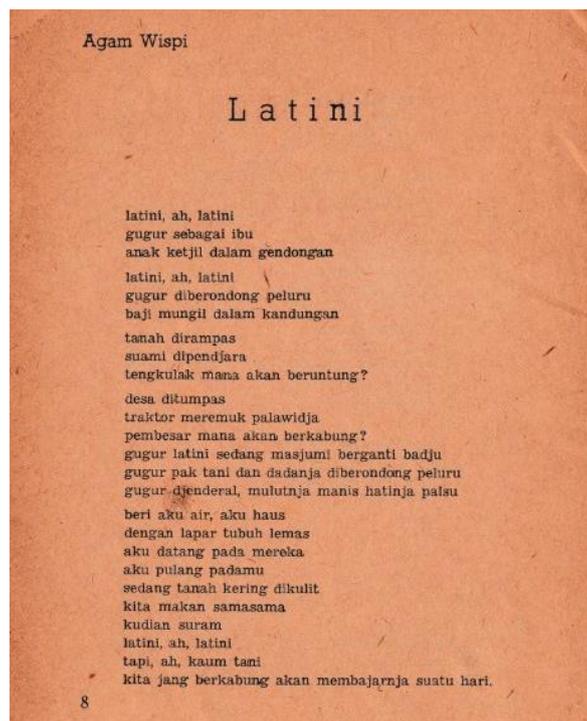
hukum agrarian juga dibuat sebagai bentuk eksploitasi. Dalam arti, pemilik tanah akan mendapat keuntungan besar ketika mendapat hasil panen atau sewa tanah, padahal ia tidak melakukan kerja secara aktif, sementara petani yang bekerja keras hanya mendapatkan sebagian kecil dari hasil tersebut.

Marx menyoroti bagaimana kepemilikan pribadi atas tanah mendorong praktik eksploitasi, baik terhadap buruh tani maupun terhadap sumber daya itu sendiri. Sistem ini memperkuat dominasi kelas kapitalis dalam menguasai sektor agraria, sementara mayoritas rakyat hanya memiliki akses terbatas atau bahkan tidak sama sekali. Selain itu, Marx melihat bahwa penguasaan tanah oleh individu atau institusi tertentu menghambat akumulasi modal di sektor agraria, karena tanah sering kali menjadi alat spekulasi daripada digunakan untuk produktivitas nyata (Fine, 1979).

Kepemilikan tanah secara pribadi juga memperdalam kesenjangan sosial dengan menciptakan dua kelompok yang kontras: kelas pemilik tanah yang terus memperkaya diri melalui sewa atau hasil pertanian, dan kelas pekerja tani yang terus berada dalam siklus kemiskinan akibat eksploitasi. Dalam sistem ini, tanah tidak lagi berfungsi sebagai sumber daya yang mendukung kesejahteraan kolektif, melainkan menjadi instrumen penindasan dan ketidakadilan.

Hematnya, Marx memiliki pandangan bahwa kepemilikan tanah adalah bentuk dari ketidakadilan. Banyak sistem hukum agraria modern yang mencoba mengatasi ketimpangan kepemilikan dengan program reformasi agraria, sehingga hukum hanya dijadikan sebagai alat untuk mempertahankan ketimpangan tersebut.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Puisi *Latini* karya Agam Wispi dalam kumpulan puisi *Matinja Seorang Petani*

tanah

tanah mestinya dibagi-bagi  
jika cuma segelintir orang  
yang menguasai  
bagaimana hari esok kamu, tani?  
tanah mestinya ditanami  
sebab hidup tidak hanya hari ini  
jika sawah diratakan  
rimbun semak pohon dirobuhkan  
apa yang kita harap  
dari cerobong asap besi  
hari ini aku mimpi buruk lagi  
seekor burung kecil menanti induknya  
di dalam sarangnya yang gemeretak  
dimakan sapi

*solo, 89*

**Gambar 2. Puisi *Tanah* karya Agam Wispi dalam kumpulan puisi *Nyanyian Akar Rumput***

Dua puisi karya Agam Wispi dan Wiji Thukul secara jelas menyoroti isu agraria atau situasi tanah dalam konteks dua orde pemerintahan yang berbeda, yaitu Orde Lama dan Orde Baru. Kedua puisi ini menjadi alat yang menggambarkan dampak kebijakan agraria terhadap masyarakat, terutama masyarakat kelas bawah, yang sering kali menjadi korban dari ketidakadilan sistem pengelolaan tanah.

**1. Pencerminan Situasi Agraria**

**a. Agraria pada Orde Lama dalam Puisi *Latini* Karya Agam Wispi**

Agraria yang disuguhkan oleh Agam Wispi dalam puisinya *Latini* adalah banyaknya kasus perampasan tanah dan penumpasan desa. Agam menggambarkan situasi tersebut sebagai situasi yang sangat memprihatinkan, tokoh Latini yang menjadi simbol dari perempuan dan juga kaum tani, memiliki nasib yang sangat miris. Gugur sebagai ibu, tanah dirampas, dan suami di penjara. Situasi yang miris ini, terekam jelas dalam bait berikut:

*anak kecil dalam gendongan  
baji mungil dalam kandungan  
gugur diberondong peluru  
gugur sebagai ibu  
latini, ah, latini  
latini, ah, latini  
suami dipendjara  
tanah dirampas  
tengkulak mana akan beruntung?*

Bait-bait tersebut mencerminkan situasi keprihatinan yang mendalam terhadap kondisi sosial pada masa Orde Lama, terutama menyangkut masalah agraria. Pada bait ketiga, "*tanah dirampas*" menjadi gambaran tajam tentang ketidakadilan yang terjadi dalam pengelolaan tanah. Baris ini merefleksikan realitas pahit di mana

kepemilikan tanah, yang seharusnya menjadi hak rakyat, dapat dengan mudah dirampas atau dialihkan oleh pihak yang memiliki kekuasaan.

Fenomena ini sering kali dilakukan dengan memanfaatkan celah dalam dasar hukum agraria yang ada pada masa itu. Hukum, yang seharusnya melindungi rakyat kecil, justru menjadi alat bagi penguasa untuk melegitimasi tindakan yang tidak adil. Tanah yang dirampas ini biasanya digunakan untuk kepentingan proyek-proyek besar yang tidak memberi manfaat langsung bagi masyarakat sekitar, seperti pembangunan infrastruktur besar atau perluasan lahan perusahaan.

*gugur djenderal, multnja manis hatinja palsu*

Baris ini adalah kritik sosial terhadap penguasa yang seolah-olah berkorban dengan membuat hukum agrarian demi keadilan dan kesejahteraan rakyat, tetapi sebenarnya hanya memanfaatkan status dan retorika untuk tujuan pribadi. Agam Wispi ingin menunjukkan ironi dari citra yang manis melalui lisan, tetapi menyembunyikan niat yang palsu di dalam hati. Puisi ini dapat dilihat sebagai bentuk protes terhadap penguasa yang hanya berkata dan berjanji manis dengan perbuatannya yang nihil.

**b. Agraria pada Orde Baru dalam Puisi *Tanah Karya Wiji Thukul***

Situasi agrarian pada orde baru disuguhkan oleh Wiji Thukul dalam salah satu puisinya yang berjudul *Tanah*. Dalam puisi *Tanah* ini, Wiji Thukul menggambarkan bahwa situasi agraria cukup memprihatinkan, dengan tanah yang hanya dikuasi dan dinikmati oleh segelintir orang, sementara kaum tani kebingungan untuk mencari mata pencaharian dan sumber pangan jika tanah harus dikuasi oleh pihak tertentu saja.

*tanah mestinya dibagi-bagi  
jika cuma segelintir orang  
yang menguasai  
bagaimana hari esok kamu, tani*

Bait tersebut dengan jelas memprotes bahwa sejatinya tanah itu harus dibagi secara rata dan adil, bukan justru hanya dikuasi oleh para penguasa. Layaknya pemikiran Karl Marx, bahwa hukum agraria sering kali dirancang demi terwujudnya cita-cita penguasa. Begitu pula dengan keadaan hukum pada orde baru yang terfokus pada kebijakan tentang pembangunan, nyatanya kebijakan tersebut hanya difokuskan kepada segelintir orang saja.

*tanah mestinya ditanami  
sebab hidup tidak hanya hari ini  
jika tanah diratakan  
rimbun semak pohon dirobuhkan  
apa yang kita harap  
dari cerobong asap besi*

Wiji Thukul yang memang hidup di lingkungan kelas rendah, membuat ia tahu pemanfaatan tanah dengan benar. Jika tanah terus diratakan dan pepohonan dirobuhkan, hal itu akan memiliki dampak yang panjang, seperti sawah yang tidak bisa ditanami padi dan berakibat kekurangan sumber pangan, pepohonan yang dirobuhkan yang berakibat berkurangnya oksigen, membuka peluang longsor, dan dampak waktu dekatnya adalah ingkungan yang menjadi panas karena kurangnya tempat sejuk yang bersumber dari pohon. Jika yang dijanjikan sebagai pengganti dari pemanfaatan tanah adalah bangunan besar seperti pabrik yang merupakan penghasil asap, hal itu sama sekali tidak memberi peluang dan dampak positif kepada masyarakat kelas bawah.

## 2. Dampak Agraria pada Kehidupan

### a. Dampak pada Orde Lama dalam Puisi *Latini* Karya Agam Wispi

Hukum agraria pada orde lama yang digambarkan dalam puisi *Latini* karya Agam Wispi cukup buruk terhadap masyarakat, khususnya masyarakat kelas bawah. Dari situasi agrarian yang buruk, tentunya hasil dan dampaknya juga buruk. Pada orde lama banyak terjadi ketimpangan dan penindasan, dan hal ini dilakukan dengan keputusan sepihak, yaitu keputusan penguasa saja. Setelah tanah dirampas dan desa ditumpas, berikut dampak dari tindakan tersebut terhadap kaum tani yang digambarkan oleh Agam Wispi:

*beri aku air, aku haus  
dengan lapar tubuh lemas  
aku datang pada mereka  
aku pulang padamu  
sedang tanah kering di kulit  
kita makan samasama  
kudian suram  
latini, ah, latini  
tapi, ah, kaum tani  
kita jang berkabung akan membajarnja suatu hari.*

Puisi yang kaya akan metafora ini menggambarkan kemiskinan dan kesusahan yang dirasakan oleh kaum tani. Mereka yang kehausan dan mereka yang kelaparan. Di tengah kesusahan tersebut, tokoh tersebut datang pada mereka sebagai simbol *datang kepada mereka* para penguasa sebagai permintaan bantuan, hingga kemudian kembali pada *latini* sebagai rumahnya.

Makna *tanah kering* dalam puisi melambangkan kegagalan dan penderitaan yang dialami kaum tani akibat tanah yang tidak lagi produktif. Kondisi ini mencerminkan hilangnya sumber penghidupan dan melemahnya kekuatan mereka dalam menghadapi penindasan. Namun, di balik keprihatinan tersebut, puisi ini juga menyisipkan simbol optimisme melalui baris "*kita yang berkabung akan membayarnya suatu hari.*" Baris ini menjadi simbol harapan bahwa, meskipun saat ini mereka tertindas, akan tiba saatnya keadaan berubah menjadi lebih baik, di mana perjuangan mereka untuk keadilan akhirnya membuahkan hasil.

### b. Dampak pada Orde Baru dalam Puisi *Tanah* Karya Wiji Thukul

Salah satu dampak dari hukum agrarian pada orde baru yang paling nyata adalah masalah pertanian karena adanya perubahan fungsi tanah yang berkembang dengan sangat cepat. Seperti contoh pada pulau Jawa yang merupakan penyumbang pangan nasional sebanyak lebih dari 60% memiliki luas sekitar 7% dari seluruh Indonesia, tetapi selama orde baru sampai tahun 1995 tercatat sebanyak 22.000 hektar pertahun tanah pertanian telah beralih fungsi dari pertanian ke non-pertanian (Wiradi, 2009:26).

Dalam puisi Wiji Thukul ditulis keresahan-keresahan atas perubahan tersebut (tanah pertanian menjadi non-pertanian) yang dilakukan demi terciptanya tujuan utama, yaitu pembangunan. Dalam keresahannya, Wiji Thukul mengibaratkan sebuah mimpi buruk:

*hari ini aku mimpi buruk lagi  
seekor burung kecil menanti induknya  
di dalam sarangnya yang gemeretak  
dimakan sapi*

Bait ini dapat diinterpretasikan tentang gambaran terhadap masa depan yang tidak menentu dan tidak memiliki kepastian, seperti yang dihadapi oleh petani yang harus kehilangan hak-hak mereka dan tidak bisa lagi mencari mata pencaharian. Petani menjadi kebingungan dan gelisah serta tidak henti berharap datangnya kepastian mengenai masa depannya dan pengharapannya untuk tetap bisa memanfaatkan tanah dengan baik, layaknya anak burung yang gelisah menanti kedatangan ibunya.

## SIMPULAN

Topik mengenai agraria tidak pernah mencapai titik penyelesaian terhadap masalah. Hukum-hukum yang telah dibuat demi kesejahteraan rakyat, sama sekali tidak mempertemukan masalah agraria dengan tujuan tersebut. Bahkan, segala reformasi yang telah dibuat sama sekali tidak melepaskan agraria dalam tali permasalahan. Dari masa orde lama dan orde baru, permasalahan agraria terlihat sangat memprihatinkan, dan penglihatan ini dapat dilihat dari berbagai kacamata, salah satunya adalah melalui kacamata sastra sebagai cerminan budaya dan cerminan zaman.

Puisi Latini karya Agam Wispi dan puisi Tanah karya Wiji Thukul memperlihatkan bagaimana situasi agraria tersebut serta dampaknya terhadap kehidupan rakyat, terutama rakyat kelas bawah. Namun, di antara kesamaan tersebut, terdapat perbedaan yang diperlihatkan, yaitu bagaimana cara Agam menggambarkan zaman orde lama yang sangat tragis dengan pemerataan tanah dan penumpasan desa. Namun, Wiji dengan tulisan khususnya ia menggambarkan situasi sesuai dengan apa yang ia rasa dan menulisnya sebagai bentuk sindiran terhadap pemerintah yang kerap mengubah fungsi tanah pertanian menjadi non-pertanian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aidit, D. N. (1964). *Kaum Tani Mengganjang Setan-Setan Desa (Laporan Singkat tentang Hasil Riset Mengenai Keadaan Kaum Tani dan Gerakan Tani Djawa Barat)*. Jakarta: Jajasan Pembaruan.
- Amal, B. (2017). *Pengantar Hukum Tanah Nasional: Sejarah, Politik, dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Fine, B. (1979). *Marx's Theory of Agricultural Rent. Economy and Society: Vol. 8*.  
<https://doi.org/10.1080/03085147900000009>
- Christodoulou, D. (1990). *The Unpromised Land, Agrarian Reform and Conflict Worldwide*. London: Zed Books.
- Harimurti, A. (2018). Agam Wispi: Sastra untuk Manusia. *Lensa Budaya: Vol. 13, No. 1*.  
<https://repository.usd.ac.id/31415/>
- Indrajaya, Rudi, dkk. (2020). *Pengantar Hukum Agraria: Teori dan Praktik*. Bandung: Refika Aditama.
- Marx, Karl. (1867). *Das Kapital*. Karl Dietz Verlag.
- Mertokusumo, S. (1988). *Perundang-undangan Agraria Indonesia*: Yogyakarta: Liberty.
- Oksinata, H. (2010). Kritik Sosial dalam Kumpulan Puisi Aku Ingin Jadi Peluru Karya Wiji Thukul.  
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/13610/Kritik-sosial-dalam-kumpulan-puisi-aku-ingin-jadi-peluru-karya-wiji-thukul-kajian-resepsi-sastra>
- Putra, C. R. W. (2018). Ceminan Zaman dalam Puisi (Tanpa Judul) Karya Wiji Thukul: *Kajian Sosiologi Sastra. Kembara: Vol. 4, No. 1*.  
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/article/view/5873>
- Ramdani, Eri, dkk. (2018). Analisis Makna yang Terkandung dalam Puisi Karya Wiji Thukul yang Berjudul "Peringatan". *Parole: Vol. 1, No. 5*.  
[https://www.academia.edu/117234953/Menganalisis\\_Makna\\_Yang\\_Terkandung\\_Dalam\\_Puisi\\_Karya\\_Wiji\\_Thukul\\_Yang\\_Berjudul\\_Peringatan](https://www.academia.edu/117234953/Menganalisis_Makna_Yang_Terkandung_Dalam_Puisi_Karya_Wiji_Thukul_Yang_Berjudul_Peringatan)
- Renngur, Ramdani Husein. (2023). Analisis Ideologi Dibalik Kebijakan Reforma Agraria pada Masa Orde Lama (1945-1965) dan Orde Baru (1965-1968). *Jurnal Hukum dan HAM Wara Sains: Vol. 2, No. 5*.  
[https://www.academia.edu/114155607/Analisis\\_Ideologi\\_Dibalik\\_Kebijakan\\_Reforma\\_Agraria\\_Pada\\_Masa\\_Orde\\_Lama\\_1945\\_1965\\_Dan\\_Orde\\_Baru\\_1965\\_1968](https://www.academia.edu/114155607/Analisis_Ideologi_Dibalik_Kebijakan_Reforma_Agraria_Pada_Masa_Orde_Lama_1945_1965_Dan_Orde_Baru_1965_1968)

- Santoso, U. (2012). *Hukum Agraria Kajian Komparataif*. Penerbit Kencana Prenada Media Group.
- Sariban. (2009). *Teori dan Penerapan Penelitian Sastra*. Surabaya: Lentera Cendekia.
- Setiawan, H.. (2003). *Kamus Gestok*. Indonesia: Galang Press.
- Suyatno, S. (2012). *Sajak-Sajak Realisme Sosialis Lekra: Kajian Tematik*. Jakarta: Peneliti Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.  
[https://www.academia.edu/59685822/Sajak\\_sajak\\_Realisme\\_Sosialis\\_Lekra\\_Kajian\\_Tematik](https://www.academia.edu/59685822/Sajak_sajak_Realisme_Sosialis_Lekra_Kajian_Tematik)
- Syarief, E. (2012). *Menuntaskan Sengketa Tanah Melalui Pengadilan Khusus Pertanahan..* Jakarta: PT. Gramedia.
- Tauchid, M. (1952). *Masalah Agraria sebagai Masalah Penghidupan dan Kemakmuran Rakyat Indonesia*. Jakarta: Penerbit Cakrawala.
- Thukul, W. (2014). *Nyanyian Akar Rumput*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wiradi, G. (2009). *Seluk Beluk Masalah Agraria: Reforma Agraria dan Penelitian Agraria*. Jawa Barat: STPN Press.
- Wispi, A. (1961). *Matinja Seorang Petani*. Lembaga Kebudayaan Rakyat.
- Wulu, D M. (2019). Penindasan Buruh dalam Kumpulan Puisi Nyanyian Akar Rumput Karya Wiji Thukul Sebuah Tinjauan Sosiologi Sastra. *Lingua Franca: Vol. 3, No. 1.* <https://journal.um-surabaya.ac.id/lingua/article/view/2639>