

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam pembangunan, proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Kelangsungan serta kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh maju tidaknya pendidikan. Hal ini menjadikan peran pendidikan sangat penting bagi setiap bangsa. Pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang membahas tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) telah menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar siswa atau peserta didik dapat lebih aktif dalam mengembangkan potensi diri mereka agar memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, dan segala hal yang dibutuhkan peserta didik termasuk penguasaan keterampilan yang baik untuk pribadi maupun masyarakat luas.

Keterampilan adalah kepandaian dalam menyelesaikan sebuah tugas atau tanggung jawab dengan tepat dan benar. Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut memiliki hubungan yang saling berkaitan erat dengan cara beraneka ragam dan tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Seorang anak dapat berbicara ketika sudah pernah menyimak atau mendengarkan orang lain berbicara kepadanya.

Keterampilan menyimak sebenarnya memiliki makna yang hampir sama dengan mendengar dan mendengarkan. Akan tetapi, ketiga kata tersebut memiliki pengertian yang berbeda. Mendengar dapat diartikan sebagai suatu penerimaan bunyi yang datang dari luar dan tidak memperhatikan makna sesungguhnya atau pesan dari bunyi yang telah didengar. Sedangkan menyimak adalah proses mendengarkan, memperhatikan, dan memahami terhadap pesan bunyi yang telah diujarkan oleh penutur.

Menurut Hijriyah (2016: 2) mendefinisikan menyimak adalah suatu proses mendengar atau memperhatikan secara mendalam tentang apa yang telah

diujarkan oleh penutur. Selain itu, menyimak juga dapat diartikan sebagai proses menginterpretasikan lambang-lambang lisan yang telah disampaikan oleh penutur. Senada dengan hal itu, menurut Tarigan (2015: 31) menyimak dapat diartikan sebagai proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh konsentrasi dan perhatian untuk memperoleh suatu informasi tertentu. Sehingga dapat memahami dan menangkap maksud dari penutur melalui bahasa lisan atau ucapan.

Keterampilan berbicara juga sangat penting untuk dimiliki oleh generasi muda. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berbicara memiliki makna bercakap, berkata, mengucapkan kalimat melalui lisan, tulisan, dan sebagainya. Melalui bicara manusia dapat mengungkapkan gagasan atau ide yang telah disusunnya di dalam pikiran, dalam kehidupan sehari-hari manusia membutuhkan kegiatan berbicara untuk melakukan hubungan komunikasi dengan orang lain, karena manusia adalah makhluk sosial.

Menurut Tarigan (2015: 4) berbicara merupakan kemampuan dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi dalam mengekspresikan serta wujud dari penyampaian pikiran, gagasan atau ide serta perasaan yang dimiliki oleh manusia. Sehingga berbicara dapat diartikan sebagai suatu kegiatan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, ide, perasaan seseorang kepada orang lain melalui bahasa lisan kemudian maksud tersebut dapat diterima dan dipahami oleh orang lain atau mitra tutur.

Simpulan dari pernyataan di atas adalah keterampilan menyimak dan berbicara seseorang saling berkaitan dan perlu mencari referensi keilmuan yang telah dipelajari di bangku sekolah dengan memanfaatkan keterampilan membaca. Keterampilan membaca juga sangat penting untuk melengkapi empat aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan membaca merupakan cara seseorang dapat menemukan makna dari sebuah tulisan tertentu. Tarigan (2015: 123) menyatakan bahwa membaca adalah proses melihat kata atau kalimat yang dilakukan oleh seseorang agar dapat memperoleh suatu pesan atau informasi yang diinginkan yang disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulis.

Senada dengan definisi keterampilan membaca di atas, Muriani (2018: 6) membaca adalah suatu proses atau tahap mencari informasi yang dilakukan secara visual dalam memahami atau mengerti pesan yang disampaikan melalui simbol atau lambang tulisan, kemudian menginterpretasikan dan mengaplikasikan informasi tersebut dengan baik. Sedangkan menurut Haerazi (2021: 154) mendefinisikan tentang membaca adalah suatu kegiatan dalam mengucapkan lambang bunyi tertentu. Pada hakikatnya membaca merupakan kegiatan fisik untuk memperoleh atau mendapatkan makna dari tulisan yang telah ada.

Menurut Azizah (2020: 22) berpendapat bahwa membaca adalah suatu proses untuk memahami sekelompok kata atau kalimat yang dipandang secara sekilas untuk dapat diketahui dan dipahami oleh seseorang. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah melihat tulisan untuk memahami pola-pola bahasa yang telah disajikan oleh penulis. Melalui membaca peserta didik dapat mengetahui lebih luas tentang ilmu pengetahuan di dunia yang telah ditulis di dalam buku-buku atau media pembelajaran lainnya.

Keterampilan berbahasa selanjutnya adalah menulis. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau secara tidak tatap muka dengan orang lain. Adapun tujuan dari menulis yaitu memberikan suatu informasi, menghibur, meyakinkan, dan mengungkapkan perasaan atau emosi. Abbas (2016: 125) berpendapat bahwa keterampilan menulis dapat diartikan suatu kemampuan dalam mengungkapkan gagasan, perasaan, pendapat kepada orang lain melalui bahasa tulis serta didukung dengan kebenaran bahasa, kosa kata, ejaan dalam penulisan.

Zubaidah (2015: 158) menjelaskan keterampilan menulis adalah sebuah keterampilan yang membutuhkan konsentrasi dalam penulisan huruf, angka, kata, dan lain sebagainya dengan menggunakan alat tulis yang digoreskan pada suatu lembar tertentu. Agar gagasan yang ada dipikiran atau perasaan yang sedang dirasakan oleh seorang penulis dapat disalurkan melalui tulisannya. Maka dari itu, keterampilan menulis melengkapi dari empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa empat aspek keterampilan berbahasa sangat berkaitan dan berhubungan untuk menunjang kemampuan berbahasa dan kemampuan literasi pada peserta didik baik dalam lembaga formal maupun nonformal. Melihat permasalahan di lapangan, ternyata masih banyak peserta didik yang belum menguasai empat aspek keterampilan berbahasa. Mereka juga kurang cerdas dalam memanfaatkan fasilitas dari orang tua yaitu gawai dengan baik dan cermat. Peserta didik cenderung malas belajar dan lebih senang bermain *game*. Hal ini dapat menjadikan keterampilan berbahasa dan kemampuan literasi peserta didik semakin merosot dan relatif rendah. Padahal di era yang serba canggih ini kemampuan literasi dan ilmu teknologi harus saling mendukung dan dikuasai oleh generasi penerus bangsa.

Senada dengan hal itu, proses pembelajaran sekarang dikemas secara *daring* (dalam jaringan), karena adanya wabah virus covid-19 yang mengkhawatirkan dan membuat resah masyarakat di seluruh dunia, termasuk Negara Indonesia. Sejak awal Maret 2020 Indonesia digemparkan oleh adanya kasus virus covid-19 ini dan memiliki dampak yang cukup signifikan dalam bidang pendidikan. Adapun upaya pencegahan Covid-19 pada tanggal 21 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Nadiem Makarim telah mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 yang berisi tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Pada Masa Darurat Penyebaran Covid-19.

Surat edaran tersebut menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang selama ini dilakukan secara *luring* (luar jaringan) atau secara langsung, akan dilaksanakan atau dikemas secara *daring* (dalam jaringan) atau yang sekarang dikenal dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Proses pembelajaran tersebut dilakukan dengan tujuan mengurangi kotak fisik sehingga dapat mencegah penularan atau memutus rantai penularan virus Covid-19.

Sebelum adanya virus Covid-19 masih banyak siswa yang belum menguasai empat aspek keterampilan berbahasa, kemudian wabah ini melanda Indonesia dan menjadikan para peserta didik semakin sulit dalam menerima pembelajaran secara maksimal khususnya pada penilaian keterampilan. Peran guru dan orang tua dalam belajar anak sangat berpengaruh pada proses

pembelajaran daring maupun luring. Hal ini karena peserta didik masih banyak yang belum siap belajar secara daring, acuh dengan tugas yang diberikan oleh guru, dan para orang tua banyak yang percaya untuk menitipkan anaknya belajar sepenuhnya di sekolah tanpa diberikan kesempatan untuk belajar di Bimbel (Bimbingan Belajar) atau sejenisnya untuk membantu para peserta didik dalam memahami materi jika pembelajaran di sekolah dilakukan secara daring (dalam jaringan).

Di Kabupaten Kudus khususnya kecamatan Kota, Jati, dan Undaan mayoritas masyarakatnya bekerja sebagai buruh pabrik, bangunan, petani, peternak, guru, dan pekerjaan lain yang selalu menguras waktu para orang tua sehingga tidak memiliki kesempatan lebih banyak dalam mengamati, membimbing, dan menemani anaknya dalam belajar mandiri di rumah dan dengan berbagai tugas yang telah diberikan oleh guru melalui media seperti *google form*, *class room*, dan aplikasi pembelajaran lainnya yang digunakan di setiap lembaga pendidikan. Sehingga masih banyak orang tua yang mengeluh datang ke sekolah karena menjumpai anak yang di rumah tidak semangat sekolah.

Para siswa yang belum menguasai empat aspek keterampilan berbahasa masih tergolong banyak, apalagi pada masa pandemi seperti saat ini, peserta didik lebih banyak menerima tugas untuk penilaian pengetahuan dibandingkan dengan penilaian keterampilan. Tentu saja rendahnya kemampuan literasi atau penguasaan empat aspek keterampilan berbahasa dapat menghambat proses pembelajaran secara maksimal khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Padahal kemampuan literasi atau penguasaan empat aspek keterampilan berbahasa harus dimiliki oleh peserta didik sejak dini.

Setelah melakukan observasi yang berlokasi di Kabupaten Kudus yakni pada tiga sekolah: 1) SMP Negeri 1 Undaan Kudus, 2) MTs. Mu'allimat NU Kudus, dan 3) MTs. NU Assalam Jati Kudus dengan peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah kelas 8 dan para guru mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu: 1) Bapak Fuad Makhrus, S.Pd. sebagai pengampu bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Undaan Kudus. 2) Ibu Apik Ilma Annisa, S.Pd., M.Pd. yang menjadi guru di MTs. Mu'alimat Kudus. 3) Ibu Zuhrotun Nisak,

S.Sos. sebagai guru pengampu bahasa Indonesia di MTs. NU Assalam Jati Kudus. Observasi ini dimulai pada tanggal 22 Oktober s.d. 28 Oktober 2021 dan didapat hasil bahwa keterampilan berbahasa peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) Sederajat masih leratif rendah. Hal ini dapat menjadikan kemampuan literasi mereka juga kurang baik dan kurang maksimal. Dari 110 peserta didik hanya ada 2 atau 3 peserta didik pada setiap kelas yang menguasai salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa yaitu pada keterampilan menulis kalimat atau menulis cerita dan keterampilan menyimak.

Kompetensi Dasar (KD) dan Komptensi Inti (KI) pada mata pelajaran bahasa Indonesia semester genap kelas VIII SMP atau MTs yaitu pada KD pengetahuan yaitu 3.14 Menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan keragaman budaya) dari berbagai sumber yang didengar dan dibaca. Selanjutnya pada KD keterampilan yaitu 4.14 Menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan.

Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada KD dan KI yang telah ditetapkan oleh pemerintah adalah masih banyak peserta didik yang belum sepenuhnya siap dalam menerima pembelajaran pada masa peralihan jenjang sekolah dasar (SD) ke jenjang sekolah menengah pertama (SMP) karena sekolah menerapkan pembelajaran secara daring. Dari hasil observasi, para peserta didik cenderung masih terbiasa berbicara sendiri ketika di dalam kelas, tidak mengikuti pembelajaran daring ketika posisi bergantian di rumah, dan masih belum bisa memahami materi yang telah disampaikan oleh guru secara maksimal.

Senada dengan hal tersebut, secara umum cara membaca peserta didik belum bisa baik dan lantang. Kebanyakan dari mereka masih membaca dengan nada seperti siswa di bangku SD meskipun sekarang mereka sudah di kelas 8 SMP atau MTs. Tentu saja hal ini membuat guru atau pendidik harus lebih ekstra dalam memberikan pembelajaran dan pelatihan kepada peserta

didiknya. Selain itu, ketika peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapat atau memberikan bujukan pada KD yang membahas tentang teks persuasi, mereka masih malu-malu dalam mengutarakan pendapat dan belum bisa percaya diri ketika diminta memberikan contoh membujuk teman sekelas agar sepakat dengan pendapat mereka ketika di depan kelas.

Para peserta didik belum mendapatkan fasilitas media pembelajaran secara maksimal hal ini dibuktikan karena media pembelajaran yang diberikan oleh guru masih seputar salindia yang dibuat dari Microsoft PowerPoint, guru belum membuat media pembelajaran dengan berbagai kreasi dan memanfaatkan kemampuan literasinya. Hal ini karena, keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru dalam membuat media pembelajaran atau video tutorial. Masih ada guru yang belum menguasai dunia teknologi yang serba canggih ini. Selain itu, sekolah juga belum memiliki trobosan atau luaran aplikasi khusus yang dibuat untuk memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa. Maka dari itu, sudah semestinya para peserta didik mendapatkan dukungan lebih dan fasilitas yang menunjang serta memahami untuk meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa dan kemampuan literasi lainnya.

Pada zaman yang serba canggih ini, perkembangan ilmu pengetahuan teknologi membuat proses pembelajaran dan media pembelajaran dikemas menarik dan memudahkan agar peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan cepat dan tepat serta tidak menyulitkan mereka dalam penggunaan teknologi. Selain itu, menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat dilakukan seorang pendidik dengan memanfaatkan ilmu teknologi. Adapun bahan ajar menurut bentuknya dapat berupa bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, dan bahan ajar pandang dengar. Sedangkan bahan ajar menurut cara kerjanya terdiri dari: bahan ajar tidak diproyeksikan, bahan ajar diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar media komputer.

Sesuai perkembangan zaman seharusnya bahan ajar tidak hanya memanfaatkan buku pembelajaran saja akan tetapi, dapat diambil dari media visual atau sumber lain seperti internet yang memuat jurnal, artikel, atau buku

elektronik. Diharapkan peserta didik di SMP Sederajat Kudus dapat meleak teknologi dan mudah dalam mengakses berbagai materi yang akan dipelajari di sekolah. Maka dari itu, seorang pendidik juga harus memiliki cara-cara alternatif dalam mengatasi dan menyesuaikan permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran untuk mendukung peserta didik agar memahami materi secara maksimal dan mendalam.

Hasil observasi yang telah diperoleh melalui wawancara langsung dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, menunjukkan hasil bahwa kebanyakan orang tua dari peserta didik SMP atau MTs yang ada di Kudus banyak yang sibuk bekerja. Sehingga para peserta didik belum cukup mendapatkan perhatian dari orang tua khususnya ketika mereka belajar mandiri di rumah. Senada dengan hal itu, SMP atau MTs yang ada di Kudus juga belum memiliki luaran aplikasi digital atau aplikasi android khusus untuk mata pelajaran tertentu misalnya bahasa Indonesia atau seluruh mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, karena kebanyakan dari sekolah masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti video dari *Youtube* dan buku ajar untuk mendukung belajar siswa. Sehingga belum bisa membantu siswa dalam menunjang keterampilan berbahasa mereka dengan pemanfaatan teknologi secara maksimal.

Rincian permasalahan yang peneliti temukan ketika observasi di SMP N 1 Undaan Kudus pada kelas 8 yakni: 1) Belum adanya antusias atau semangat belajar anak ketika pembelajaran dikemas secara daring dan luring, 2) Belum pernah melakukan pembelajaran melalui *Google Meet* dan sejenisnya, karena cenderung pada grup *WhatsApp* atau *Class Room*. 3) Para peserta didik belum memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan belum memiliki keterampilan yang seharusnya sudah dimiliki mereka ketika duduk di bangku SMP. 4) Guru atau pendidik belum memiliki kemampuan teknologi dan masih disibukkan dengan tugas atau agenda lain di luar jam mengajar atau ketika di rumah. Sehingga guru tidak memiliki banyak waktu dalam mengolah atau membuat media pembelajaran secara maksimal. 5) Para orang tua peserta didik cenderung memasrahkan anaknya ke sekolahan dan masih banyak yang memiliki kesibukan bekerja. 6) Ketika di rumah, anak tidak didaftarkan di

Bimbel dan sejenisnya. 7) Anak tidak setiap saat bisa memegang gawai, ada beberapa anak yang membawa gawai ketika orang tuanya baru di rumah.

Permasalahan yang peneliti dapatkan ketika melakukan observasi dan wawancara di MTs. Mu'allimat NU Kudus yakni: 1) Guru belum membuat video tutorial sendiri, cenderung mengambil di *Google*, untuk materi daring maupun luring biasanya hanya diberikan salindia. 2) Waktu pembelajaran hanya 4 jam saja tidak seperti sekolah Negeri, sedangkan materi bahasa Indonesia harus tersampaikan semuanya kepada peserta didik. 3) Para peserta didik belum memiliki keterampilan membaca yang bagus atau lantang, masih seperti membacanya anak SD. 4) Masih ada beberapa siswa yang merasa ketinggalan pelajaran karena akses *E-learning* sekolah yang biasanya guru memberikan materi di dalamnya dapat hilang kapanpun. 5) Ada anak yang ketika belajar daring sambil mengurus atau menjaga adiknya. Sehingga konsentrasinya terpecah. 6) Proses pembelajaran dilakukan secara daring dari kelas VII. Sehingga ketika kelas VIII kemampuan dalam berbicara masih relatif rendah.

Senada dengan hal itu, permasalahan lain telah peneliti temukan di MTs. NU Assalam Jati Kudus. Adapun uraian permasalahan yang peneliti temukan yaitu: 1) Ruang kelas tidak kondusif, karena masih bangunan baru dan atapnya yang masih panas. Ketika proses pembelajaran masih banyak siswa yang mengeluh karena cuacanya panas. 2) Masih banyak anak yang mengantuk, karena ada beberapa siswa yang sekolah sambil Mondok. 3) Masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru, malah bermain dengan temannya. 4) Mereka lebih tertarik menonton film yang berbau sastra dari pada *full* pembelajaran yang ada di buku paket. 5) Belum ada luaran aplikasi pembelajaran, guru masih menggunakan grup *WhatsApp* dalam mengirimkan salindia. 6) Cara membaca peserta didik masih belum bagus, mereka juga belum menguasai empat aspek keterampilan berbahasa secara maksimal. 7) Pendidik belum membuat video tutorial atau media pembelajaran daring, karena kesibukannya menjadi seorang pembimbing pondok. Sekolah juga belum memiliki luaran media pembelajaran disetiap mata pelajaran yang diajarkan.

Melihat permasalahan di atas, penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan yaitu mengambil pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berupa aplikasi android. Peneliti memiliki salah satu cara alternatif untuk meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa bagi siswa SMP Sederajat dengan menciptakan aplikasi edukasi yaitu Unlalia (Unit Belajar Literasi Siswa) Batik Troso, yang di dalamnya didesain unik serta menarik dengan memanfaatkan budaya yang ada di Indonesia yaitu batik Troso khas kota ukir Jepara. Pada aplikasi Unlalia Batik Troso memuat materi dan praktik bahasa Indonesia kelas VIII semester genap untuk meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa pada peserta didik. Sehingga dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri atau kelompok di mana saja, kapan saja, tanpa batas, praktis, dan tidak mengeluarkan biaya banyak.

Aplikasi Unlalia (Unit Belajar Literasi Siswa) ini dibuat dengan memanfaatkan media interaktif dan aplikasi untuk mengedit gambar maupun video seperti Canva, Kine Master, CapCut, Microsoft PowerPoint, dan *Smart Apps Creator*. Dalam proses *editing* aplikasi Unlalia Batik Troso, peneliti mempersiapkan bahan-bahan seperti materi bahasa Indonesia untuk membuat gambar dan video tutorial yang selanjutnya diunggah di kanal *Youtube* dan link video *Youtube* ditempel pada aplikasi untuk memudahkan para peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran, khususnya untuk melihat contoh pada materi teks persuasi dan keterampilan lainnya yang sudah ditetapkan pada KD untuk semester genap kelas VIII SMP atau MTs.

Empat aspek keterampilan berbahasa yang dapat diuraikan dalam aplikasi Unlalia Batik Troso yaitu menyimak bagaimana cara membujuk atau mempersuasi seseorang agar berhasil dan sukses. Selanjutnya pada keterampilan membaca aplikasi Unlalia Batik Troso menyediakan menu bacaan yang dapat dipilih oleh peserta didik pada materi teks persuasi seperti pengertiannya, struktur dan kebahasaan teks persuasi. Pada aplikasi Unlalia Batik Troso terdapat beberapa selingan hiburan serta motivasi yang tentunya masih berkaitan dengan materi bahasa Indonesia yaitu teks persuasi sebagai hiburan dan penyemangat agar tidak terjadi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Keterampilan selanjutnya yaitu menulis. Setelah para peserta didik mengetahui keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca selanjutnya adalah menulis. Mereka dapat menuliskan apa yang ada dipikiran mereka tentang suatu hal yang dibuat teks persuasi. Setelah itu, peserta didik dapat menuju pada menu kuis untuk pendalaman materi bahasa Indonesia kelas VIII SMP atau MTs. Pada menu kuis peserta didik dapat memilih jawaban yang paling tepat dan dengan mudah peserta didik akan mengetahui nilai yang didapat selesai pengerjaan kuis yang dilakukan. Hal ini juga dapat memudahkan guru bahasa Indonesia dalam membuat dan mengemas pembelajaran serta praktik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada teori Sukmadinata (2017: 184) yang telah memodifikasi teori dari Borg dan Gall menjadi tiga tahap yaitu: Studi Pendahuluan, Pengembangan, dan Uji Model. Ada lima belas penelitian relevan yang ada kaitannya dengan peningkatan keterampilan atau pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia di antaranya yaitu: Pertama, penelitian yang pernah dilakukan oleh Dewanta (2020) yang telah terbit pada jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan judul *Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pada penelitian tersebut mendeskripsikan pemanfaatan dalam penggunaan aplikasi *Tik Tok* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi *Tik Tok* sebagai media pembelajaran dengan subjek penelitian aplikasi *Tik Tok*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewanta menunjukkan bahwa aplikasi *Tik Tok* dapat bermanfaat sebagai media pembelajarn asalkan dengan metode yang tepat. Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Dewanta dengan penelitian dan pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso yaitu pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Selebihnya, untuk perbedaannya dapat dilihat dari fokus penelitiannya, media yang digunakan, sasaran, dan tujuan yang hendak dicapai. Pada pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso sudah mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yang terlihat jelas sebagai pembeda dari penelitian sebelumnya.

Kedua, penelitian relevan milik Munandar (2020) dengan judul *Penerapan Literasi Media Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini dimaksudkan agar mengetahui calon pendidik mengenai persiapan mereka dalam dunia pendidikan nanti. Persamaan penelitian oleh Munandar dengan penelitian ini adalah sama-sama mengangkat mata pelajaran bahasa Indonesia, akan tetapi untuk perbedaannya terletak pada jenis penelitian, media yang digunakan. Selain itu, objek dari penelitian ini adalah para mahasiswa yang akan menjadi guru. Sedangkan dipenelitian ini objeknya adalah para siswa kelas VIII SMP/MTs di Kudus.

Ketiga, penelitian yang relevan lainnya dilakukan oleh Kamhar (2019) berjudul, *Pemanfaatan Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Pada penelitian ini menjelaskan tentang perlu adanya pembaharuan media ajar, karena media pembelajaran harus dekat dengan kehidupan sehari-hari. Adapun persamaan penelitian Kamhar dengan penelitian ini adalah terletak pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Perbedaannya yaitu penelitian Kamhar belum fokus pada empat aspek keterampilan berbahasa akan tetapi, pada pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso sudah fokus empat aspek keterampilan berbahasa bagi siswa kelas 8 SMP sederajat di Kudus.

Keempat, penelitian relevan lainnya oleh Budiyono (2016) dengan judul *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi dengan Media Gambar Bersambung*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa SMP kelas 7. Persamaan penelitian Budiyono dengan penelitian ini adalah peningkatan kemampuan siswa dalam menulis. Akan tetapi, perbedaannya terletak pada subjeknya, jenis penelitiannya, dan empat aspek keterampilan berbahasa. Pada penelitian Budiyono masuk kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Kelima, penelitian milik Suarsana (2013) yang berjudul *Pengembangan E-modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan e-modul yang berorientasi pemecahan masalah, mengetahui keefektifan dalam penggunaan E-modul dalam meningkatkan keterampilan

berpikir kritis para mahasiswa. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan menggunakan model Plomp. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa E-modul yang disusun sudah berkualitas baik dan harus ditingkatkan lagi.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Wayan (2017) dengan judul *Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, dan Hasil Belajar Mahasiswa*. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu menguji pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreatifitas dan hasil belajar mahasiswa secara persial dan simultan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu yang menggunakan rancangan *post test only control group design*. Simpulan dari hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dalam model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas mahasiswa.

Ketujuh, penelitian yang pernah dilakukan oleh Nurjaya (2012) dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Aplikatif Mahasiswa*. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan bahan ajar metode pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia bagi mahasiswa. Jenis penelitian ini yaitu R&D. Adapun hasil penelitian ini yaitu dapat dikatakan sukses karena prestasi mahasiswa mendapat nilai rata-rata 79,42.

Kedelapan, penelitian milik Desia (2016) dengan judul *Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading Composition Berpola Lesson Study Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas IV di Kampung Anyar. Jenis penelitian ini adalah PTK dan dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran CIRC dengan pola lesson study dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis para peserta didik.

Kesembilan, penelitian relevan milik Widiana (2017) yang berjudul *Pembelajaran Berbasis Otak (Brain Based Learning) Gaya Kognitif Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji pengaruh model pembelajaran berbasis otak terhadap

kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dan gaya kognitif berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif para peserta didik. Siswa yang belajar dengan model berbasis otak menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model konvensional.

Kesepuluh, penelitian yang pernah dilakukan oleh Parwati (2015) dengan judul *Pengembangan Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Berorientasi Kearifan Lokal Pada Siswa SMP di Kota Singaraja*. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan *prototype* model pembelajaran pemecahan masalah yang berorientasi kearifan lokal. Analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *prototype* model dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berkualifikasi valid.

Kesebelas, penelitian milik Santyasa (2015) dengan judul *Validasi dan Implementasi Model-model Student Centered Learning untuk Meningkatkan Penalaran dan Karakter Siswa Sekolah Menengah Atas*. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan tanggapan ahli isi, media, desain, dan penilaian guru terhadap model-model SCL serta dampak implementasinya dalam meningkatkan penalaran dan karakter siswa SMA. Hasil validasi dari penelitian ini yaitu produk mengungkapkan bahwa model SCL yang telah dikembangkan pada penelitian ini yaitu pada kategori layak.

Kedua belas, penelitian milik Padmadewi (2015) yang berjudul *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter untuk Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang berbasis pendidikan untuk mahasiswa jurusan pendidikan bahasa Jepang. Ada tiga produk utama dalam penelitian dan pengembangan ini serta beberapa produk tambahan yang dihasilkan dan dapat diterapkan di jurusan pendidikan bahasa Jepang.

Ketiga belas, penelitian milik Adnyani (2014) yang berjudul *Penerapan Teknik Role Play dengan Bantuan Video pada Mata Kuliah Speaking 2 untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Undiksha*. Tujuan dari

penelitian ini adalah mengetahui keefektifan penggunaan teknik *role play* dalam meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa. Hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa teknik *role play* dengan bantuan video dapat meningkatkan kemampuan berbicara para mahasiswa dengan mencapai standar ketuntasan 80% yang dapat dilihat dari data kuesioner dan jurnal kegiatan.

Keempat belas, penelitian yang telah dilakukan oleh Artha (2015) yang berjudul *Pengembangan Model dan Perangkat Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Metode Quantum Writing*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan pembelajaran menulis kreatif yang berbasis metode *Quantum Writing*. Hasil dari penelitian ini yaitu respon yang diberikan oleh pembelajar dalam menggunakan buku ajar menulis kreatif sangat baik dengan perolehan 85,81% atau sangat layak dalam mendukung pembelajaran menulis bagi para pelajar.

Kelima belas, penelitian milik Yanti (2018) berjudul *Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu*. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penguasaan materi keterampilan berbahasa Indonesia bagi mahasiswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penguasaan materi bahasa Indonesia pada mahasiswa di PBSI FKIP Universitas Bengkulu masih relatif rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan hanya ada 4 mahasiswa dengan perolehan nilai sangat baik yaitu jumlah jawaban benar 80% s.d. 100%.

Keenam belas, penelitian yang telah dilakukan oleh Rosita (2021) berjudul *Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial*. Secara umum pada penelitian ini membahas tentang perilaku prososial yang baik penting untuk dimiliki oleh para siswa untuk menunjang kesuksesan baik pada bidang sosial atau akademik. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat kuesioner beserta dengan uji validitas dan reliabilitas kuesionernya. Pada penelitian ini, menggunakan metode R&D dan didapat hasil bahwa pengujian kuesioner dengan 50 item pernyataan menunjukkan terdapat 36 item pernyataan yang

valid. Sehingga kuesioner dapat dikatakan reliabel atau konsisten dengan kategori sedang sesuai pada kriteria yang ditentukan.

Ketujuh belas, penelitian milik Wijayanti (2019) dengan judul *Pengembangan Prototipe Bahan Ajar Mata Kuliah Menyimak Berbasis Audiovisual*. Pada penelitian ini membahas tentang kebutuhan bahan ajar menyimak. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kebutuhan bahan ajar menyimak yang berbasis audiovisual dan proses dalam penyusunan prototipe bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kebutuhan bahan ajar yang dilengkapi dengan tugas dan latihan. Agar dapat memiliki pengalaman menyimak secara langsung, dibutuhkan media dengan jenis audiovisual.

Kedelapan belas, penelitian relevan oleh Kurniawan (2017) berjudul *Penerapan Metode Prototype dalam Pengembangan Sistem untuk Perancangan Aplikasi Web Jasa*. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui secara garis besar. Hasil dari penelitian ini didapat hasil yang baik dan berhasil dalam mengimplementasikan metode *prototype* dalam pengembangan sistem untuk perancangan aplikasi web jasa yang diinginkan.

Kesembilan belas, penelitian milik Renaningtias (2021) berjudul *Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa*. Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan performa sistem informasi. Sehingga dapat memberikan pelayanan yang optimal dalam mengelola tugas akhir mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya pengembangan sistem informasi tugas akhir, proses manajemen tugas menjadi lebih efektif baik bagi mahasiswa dan dosen.

Kedua puluh, penelitian yang pernah dilakukan oleh Millah (2012) berjudul *Pengembangan Buku Ajar Materi di Kelas XII SMA IPIEMS*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas, mampu berpikir kritis, dan mengetahui dampak perkembangan ilmu pengetahuan. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan buku ajar bagi siswa SMA kelas XII dinyatakan valid dengan kategori penilaian dari validator yaitu sangat layak.

Kedua puluh satu, penelitian milik Widyaningrum (2014) berjudul *Pengembangan Modul Berorientasi POE pada Materi Pencemaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hasil prosedur pengembangan model POE, kelayakan model, efektifitas modul, dan perbedaan belajar siswa sebelum serta sesudah menggunakan penerapan modul. Sedangkan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan modul yang dikembangkan mendapatkan kategori baik. Sedangkan untuk hasil belajar siswa didapat hasil sedang.

Kedua puluh dua, penelitian yang telah dilakukan oleh Ristiyani, et al (2017) berjudul *Validitas Buku Santun Berbahasa untuk Interaksi Pengasuhan Berbahasa Anak Jalanan di Rumah Singgah*. Tujuan pada penelitian ini adalah mendeskripsikan buku santun yang dikembangkan, menjelaskan tanggapan anak jalanan dan pengasuh anak jalanan terhadap buku yang dikembangkan, dan menjelaskan pemahaman anak tunawisma tentang sopan santun dalam interaksi pengasuhan bahasa. Hasil dari penelitian ini adalah buku santun berbahasa untuk interaksi pengasuhan berbahasa anak jalanan di rumah singgah dikategorikan layak dan sangat layak.

Kedua puluh tiga, penelitian milik Darma (2012) yang berjudul *Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Ajar Terapan untuk Mahasiswa Politeknik*. Tujuan penelitian ini adalah agar mendapatkan buku ajar yang sesuai dengan paradigma pembelajaran berbasis kompetensi sebagai upaya meningkatkan pencapaian standar kompetensi pada mahasiswa politeknik. Hasil dari penelitian ini yaitu ada empat materi yang dibahas di dalam dua buku ajar yaitu buku ajar terapan semester I dan buku ajar terapan semester II.

Kedua puluh empat, penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh Nugraha (2021) berjudul *Pembelajaran Sastra di Sekolah: Sebelum, Selama, dan Sesudah Pandemi*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji pembahasan masalah di sekolah yang ada di Indonesia sekaligus mengajukan model pembelajaran selama dan sesudah pandemi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan media buku novel. Diharapkan pada masa pandemi para peserta didik dapat belajar sastra dan meningkatkan keterampilan 4C.

Kedua puluh lima, penelitian milik Libiawati (2020) berjudul *Analisis Kebutuhan Penyusunan Buku Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Menulis Teks Eksplanasi*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas soal serta kemampuan siswa dan mengetahui kualitas soal serta prestasi siswa. Hasil dari penelitian ini dibedakan menjadi tiga yaitu pada kategori abilitas tinggi diperoleh 10 siswa, abilitas sedang diperoleh sebanyak 15 siswa, dan abilitas rendah sebanyak 31 siswa.

Perbedaan penelitian relevan di atas dengan penelitian dan pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso adalah terletak pada subjek penelitiannya. Pada penelitian relevan subjek penelitian ditujukan pada para mahasiswa, siswa kelas XII. Sedangkan pada pengembangan aplikasi Unlalia subjek penelitian adalah para siswa kelas VIII. Pada penelitian terdahulu masih menggunakan media seperti video, gambar, dan hanya membahas salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa. Sedangkan dalam penelitian pengembangan aplikasi Unlalia batik Troso memuat empat aspek keterampilan berbahasa sekaligus.

Persamaan penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian terdahulu yaitu hanya pada mata pelajaran bahasa Indonesia akan tetapi, pada penelitian relevan masih ada yang membahas pada materi bagi mahasiswa Teknik yang mengembangkan media atau aplikasi tertentu dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada materi dan media pembelajaran yang dibahas pada setiap jurnal yang telah peneliti jelaskan di atas tetap berbeda. Belum ada materi tentang teks persuasi kelas VIII SMP atau MTs yang diangkat oleh peneliti sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi Unlalia Batik Troso Bermuatan Empat Keterampilan Berbahasa Bagi Siswa Kelas VIII SMP/MTs di Kudus”. Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (RnD). Pada penelitian ini peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini penting dilakukan karena dapat meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa bagi siswa SMP atau MTs kelas VIII pada semester genap yang berlokasi di Kabupaten Kudus dengan media

pembelajaran yaitu aplikasi android Unlalia (Unit Belajar Literasi Siswa) Batik Troso. Kata batik Troso dicantumkan oleh peneliti dalam pengembangan aplikasi ini karena batik Troso merupakan salah satu kearifan lokal. Diharapkan dengan adanya batik Troso para peserta didik dapat memahami dan mengenal salah satu kearifan lokal yang ada di Indonesia dan dapat mempelajarinya dengan contoh yang telah peneliti berikan di dalam aplikasi Unlalia Batik Troso.

Pada pengembangan aplikasi ini tidak hanya menjelaskan tentang materi atau keterampilan berbahasa saja, akan tetapi ada nuansa kearifan lokal pada desain aplikasi berupa batik Troso yang merupakan warisan budaya dan termasuk salah satu kearifan lokal di Indonesia yang disegani oleh semua kalangan baik di dalam negeri atau di luar negeri. Batik Troso di dalam aplikasi android yang peneliti kembangkan tidak hanya sebatas sebagai desain saja. Melainkan batik Troso telah peneliti masukkan dalam pembahasan materi teks persuasi pada bagian Menyimak, Berbicara, Membaca, dan Menulis.

Pada pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso mengambil materi teks persuasi yang melibatkan adanya batik troso yang ada di dalam aplikasi. Sehingga batik troso di sini tidak hanya sebagai hiasan akan tetapi, ada makna dan kegunaanya dalam aplikasi edukasi berbasis android ini. Tenun etnik troso atau akrab disebut batik troso memiliki ciri khas nuansa kearifan lokal yang menarik jika dikaitkan dengan materi teks persuasi. Sehingga peneliti mengambil sampel batik troso untuk mempercantik isi pada materi struktur dan kebahasaan teks persuasi dan tampilan atau desain dalam aplikasi Unlalia Batik Troso.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan aplikasi Unlalia Batik Troso bermuatan empat keterampilan berbahasa bagi Siswa Kelas VIII SMP atau MTs di Kudus?
2. Bagaimana pengembangan *prototype* aplikasi Unlalia Batik Troso bermuatan empat keterampilan berbahasa bagi Siswa Kelas VIII SMP atau MTs di Kudus?
3. Bagaimana validitas aplikasi Unlalia Batik Troso bermuatan empat keterampilan berbahasa bagi Siswa Kelas VIII SMP atau MTs di Kudus?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan aplikasi Unlalia Batik Troso bermuatan empat keterampilan berbahasa bagi Siswa Kelas VIII SMP atau MTs di Kudus.
2. Mendeskripsikan *prototype* aplikasi Unlalia Batik Troso bermuatan empat keterampilan berbahasa bagi Siswa Kelas VIII SMP atau MTs di Kudus.
3. Mendeskripsikan validitas aplikasi Unlalia Batik Troso bermuatan empat keterampilan berbahasa bagi Siswa Kelas VIII SMP atau MTs di Kudus.

## **D. Manfaat Penelitian**

Ada dua manfaat dalam penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat dalam melakukan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi yang diberi nama Unlalia (Unit Belajar Literasi Siswa) dengan desain yang memanfaatkan keunikan dan keindahan salah satu warisan budaya yaitu batik Troso yang berasal dari Jepara.

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sekaligus menjadi bahan referensi khususnya pada penelitian bahasa yang membahas tentang

pentingnya empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh peserta didik. Selain itu, dapat menambah wawasan keilmuan dalam bidang penelitian dan pengembangan khususnya penelitian terkait peningkatan aplikasi android.

## 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang kreatif, unik, dan memahamkan untuk bisa meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa.
- b) Bagi pendidik, dapat menjadikan contoh dalam mengembangkan media pembelajaran yang ada di lingkungan sekolah dalam proses pembelajaran.
- c) Bagi orang tua, dapat menjadi salah satu media belajar di rumah agar anak tidak merasa bosan.
- d) Bagi peneliti, dapat dijadikan referensi dalam penelitian khususnya di bidang ilmu bahasa dan pada penelitian *Research and Development* (R&D).
- e) Bagi masyarakat, dapat memberikan pengetahuan tentang pentingnya meningkatkan keterampilan berbahasa untuk menunjang literasi yang baik agar tidak dicela, melainkan dibantu untuk menyelesaikan permasalahannya.
- f) Bagi peneliti lainnya, dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau rujukan jika suatu saat nanti melakukan penelitian dan pengembangan yang hampir sama yaitu tentang keterampilan berbahasa dengan bidang studi yang sama.