

02

**LAPORAN HASIL PENELITIAN *RESEARCH GRANT*
LEMLIT UNIMED TAHUN 2011**



**(PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ALIH KODE DAN
CAMPUR KODE DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
JIGSAW PADA MAHASISWA JURUSAN BAHASA DAN
SASTRA INDONESIA FBS UNIMED)**

TIM PENELITI :

Dra. Inayah Hanum, M.Pd. : Ketua
Dra. Rosmaini, M.Pd. : Anggota
Asmi Elfriana Sinaga : Anggota

Dibiayai PO UNIMED TAHUN 2011

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

HALAMAN PENGSAHAN
HASIL PENELITIAN *RESEARCH GRANT*

1. Judul	: Pengembangan Media Audio Pembelajaran untu Meningkatkan Pemahaman Alih Kode dan Campur Kod dengan Menggunakan Model Jigsaw pada Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed
2. Payung/Tema Penelitian	: Pengembangan budaya ilmiah/pengembangan materi ajar da media pembelajaran berbasis penelitian
3. Ketua	
a. Nama Lengkap dan Gelar	: Dra. Inayah Hanum, M.Pd
b. Pangkat, Golongan, NIP	: Pembina Tkt. I, IV b 196002211985032002
c. Jurusan/Fakultas	: Bahasa dan Sastra Indonesia/FBS Unimed
d. Bidang Keahlian	: Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia
e. Alamat Rumah	: Jl. Karya Pembangunan Komplek BLPP No. 22 Gedung Johor Medan.
HP	: 08126428255
Email	
4. Nama Anggota	: Dra. Rosmaini, M.Pd.
5. Nama Mahasiswa yang dilibatkan	: Asmi Elfriana Sinaga (209111007)
6. Waktu Pelaksanaan	: Juli 2010 sampai dengan November 2011
7. Biaya yang diperlukan	
a. Sumber dari Unimed	: Rp. 10.000.000,-
b. Jumlah	: Rp. 10.000.000,- (Sepuluh Juta Rupiah)

Medan, Oktober 2011



ketahui,

Dra. Ischa Pramuniati, M.Hum.
NIP. 196412071991032002

Ketua Peneliti,

Dra. Inayah Hanum, M.Pd.
NIP. 196002211985032002

Ketua Lemlit Unimed



Dra. Inayah Hanum, M.Pd.
NIP. 196002211985032002



ABSTRAK

Pengembangan Media Audio Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Alih Kode dan Campur Kode dengan Menggunakan Model Jigsaw pada Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed.

Mata kuliah Sociolinguistik yang berbobot 2 SKS merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia pada semester VI (genap). Tujuan mata kuliah ini adalah membangun kompetensi pemakaian bahasa mahasiswa secara baik dan benar berdasarkan konteks. Metode perkuliahan yang berjalan selama ini menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan (menyusun makalah dan mempresentasikan di depan kelas kemudian dikomentari oleh dosen dan rekan-rekan mahasiswa lainnya. Secara praktis pelaksanaan perkuliahan setiap pertemuan mahasiswa diarahkan agar mengaplikasikan pemahamannya dengan berdiskusi. Namun, kenyataan dari pengamatan selama proses pembelajaran pada semester genap ini hanya sebagian kecil mahasiswa yang terlibat dalam diskusi dan Tanya jawab serta aplikasi terhadap perolehan hasil perkuliahan. Bahkan, masih banyak ditemukan mahasiswa yang pasif, kurang terpantau keterlibatannya dalam berdiskusi, menganalisis permasalahan serta mengambil simpulan materi perkuliahan.

Salah satu topik yang akan diterapkan pada mata kuliah Sociolinguistik adalah alih kode dan campur kode. Dalam pemakaian bahasa, terutama dalam khotbah atau ceramah alih kode dan campur kode ini sangat sering digunakan pembicara. Bukan berarti tidak ditemukan alih kode dan campur kode pada konteks yang lain namun untuk keperluan penelitian ini objek penelitian terfokus pada kegiatan khotbah dan ceramah. Untuk meningkatkan kualitas perkuliahan ini, digunakan juga media audio untuk melengkapi penggunaan model jigsaw agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Video tersebut berisi wacana lisan berupa ceramah atau khotbah. Berdasarkan rekaman audio tersebut, mahasiswa secara berkelompok ditugasi menemukan alih kode dan campur kode dengan cara mengidentifikasi dan mengklasifikasikan data yang didengar/disimaknya.

Untuk membuktikan adanya peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap alih kode dan campur kode maka dilakukanlah penelitian dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pertama, dilakukan test awal (*pretest*), sedangkan siklus I diajar dengan menerapkan pengembangan media audio dengan penggunaan model pembelajaran jigsaw. Jika hasil akhir kurang memuaskan maka dilanjutkan siklus II.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *essay test* dan observasi selama proses belajar mengajar di dalam kelas berlangsung. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester genap 2010/2011 yang mengambil matakuliah Sociolinguistik di jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berjumlah 50 orang, dengan rincian 27 orang kelas reguler dan 23 orang kelas ekstensi.

Teknik analisis data yang dipakai yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan rumus Presentasi Penilaian Hasil (PPH) :

$$PPH = \frac{B}{\dots} \times 100\%$$

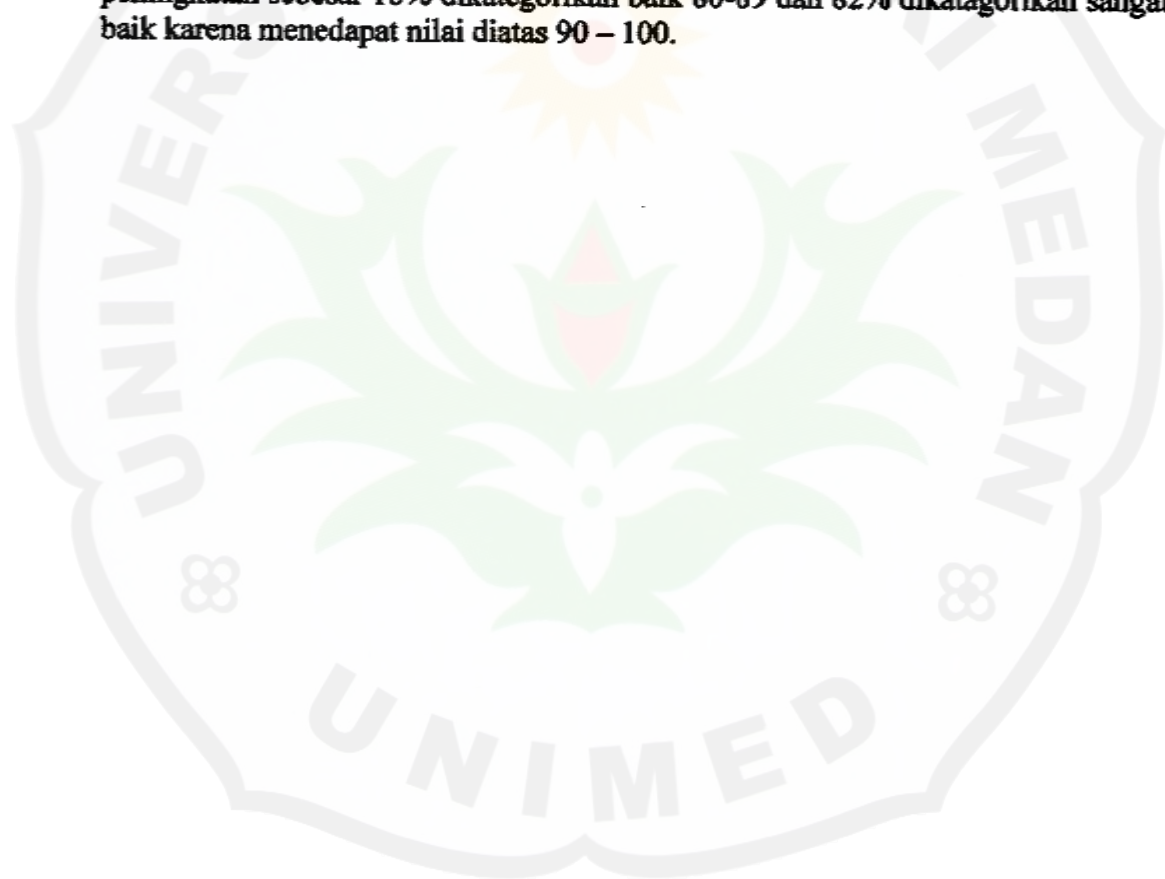
B : Skor yang diperoleh

Presentasi Ketuntasan Klasikal (PKK) dihitung dengan rumus :

$$PKK = \frac{\text{Banyak mahasiswa yang PPH} \geq 60\%}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

Banyak subjek penelitian

Dari analisis data diperoleh rata-rata awal 68,05 kemudian setelah dilakukan pembelajaran pada siklus I diajar dengan menerapkan pengembangan media audio dengan penggunaan model pembelajaran jigsaw diperoleh nilai rata-rata 82,5 dan selanjutnya dilakukan lagi tes pada siklus II dengan diajar dengan menerapkan pengembangan media audio dengan penggunaan model pembelajaran jigsaw 93,7. Maka hasil yang diperoleh dari 50 mahasiswa siswa memiliki peningkatan sebesar 18% dikategorikan baik 80-89 dan 82% dikategorikan sangat baik karena mendapat nilai di atas 90 – 100.



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, rahmat dan hidayahnya-Nya kepada penulis, sehingga penulis, dapat menyelesaikan laporan hasil penelitian dengan judul "Pengembangan Media Audio Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Alih Kode dan Campur Kode dengan Menggunakan Model Jigsaw pada Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed". Penelitian ini merupakan hasil hasil pemikiran penulis secara ilmiah yang dibangun berdasarkan teori-teori dan penelitian dilapangan.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan hasil penelitian ini.

Dalam penulisan laporan hasil penelitian ini, penulis banyak menerima bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan dan ketulusan hati peneliti ingin mengucapkan terima kasih. Semoga laporan ini dan hasil dari penelitian ini dapat lebih dikembangkan ke arah lebih maju.

Medan, Oktober 2011

Tim Peneliti

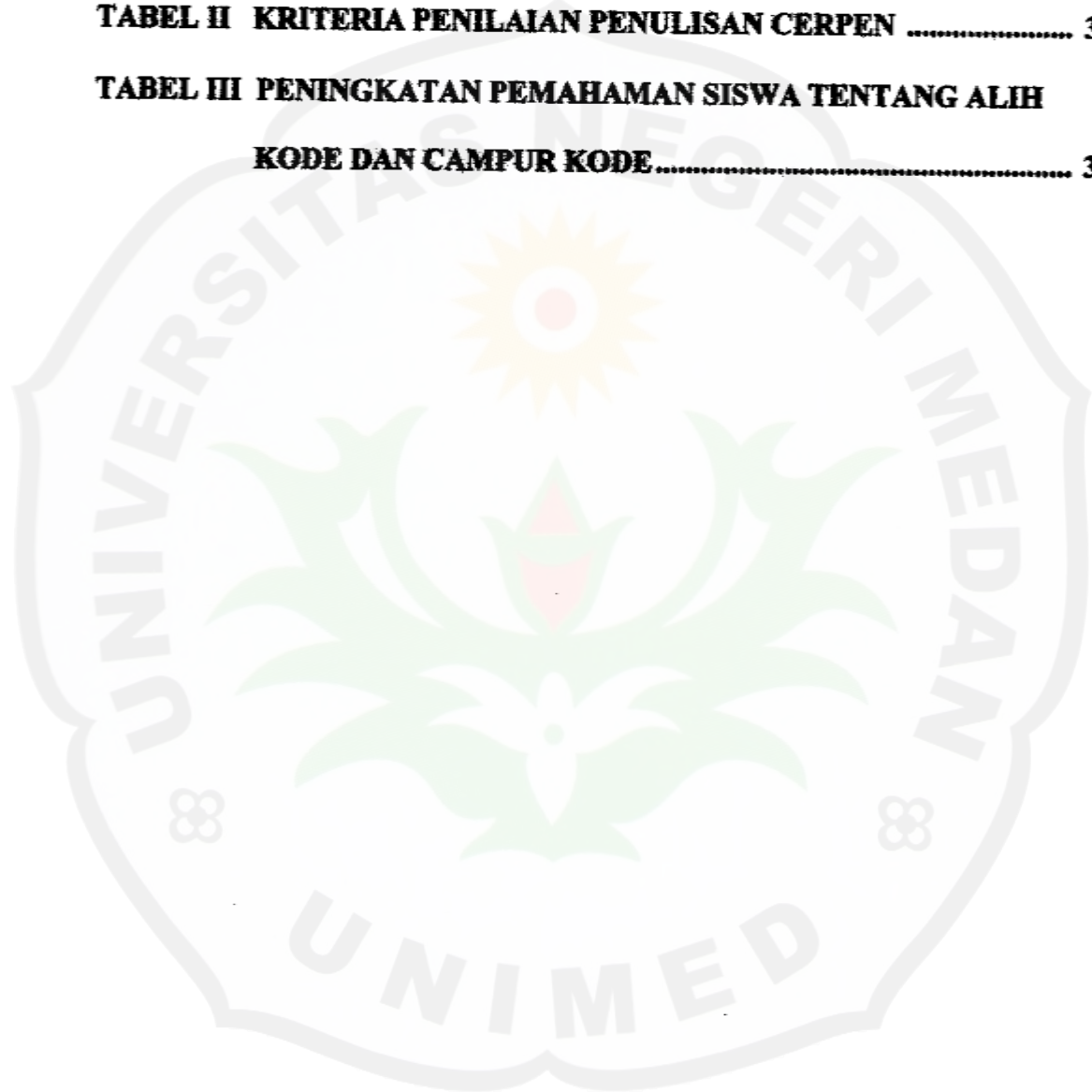
DAFTAR ISI

HALAMAN PENEGESAHAN	i
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI DAN PUSTAKA	7
A. Pengertian Sociolinguistik.....	7
1. Ragam Bahasa	7
2. Kedwibahasaan.....	9
3. Campur Kode.....	10
4. Alih Kode	12
B. Model Pembelajaran dan Media Audio Pembelajaran	14
C. Model Jigsaw.....	16
D. Model Audio	20
E. Fungsi Media Audio	21
F. Jenis Media Audio	22
G. Keuntungan dan Kekurangan Media Audio.....	25

BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Subjek Penelitian	28
B. Setting/Tempat Penelitian	19
C. Variabel Penelitian dan Devenisi Operasional Penelitian	28
D. Instrumen Penelitian.....	32
E. Pelaksanaan Tindakan	33
F. Cara Pengamatan (Monitoring).....	34
G. Analisis Data dan Refleksi.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Deskripsi Setting Penelitian	37
B. Hasil Penelitian.....	38
C. Pembahasan	40
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	42
A. Simpulan	42
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43

DATAR TABEL

TABEL I SECARA RINGKAS AKTIVITAS PENELITIAN	31
TABEL II KRITERIA PENILAIAN PENULISAN CERPEN	32
TABEL III PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG ALIH KODE DAN CAMPUR KODE	38



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	RPP	45
LAMPIRAN II	PERSENTASI PEROLEHAN NILAI AWAL MAHASISWA	48
LAMPIRAN III	PERSENTASI PEROLEHAN NILAI TES I MAHASISWA.....	50
LAMPIRAN IV	PERSENTASI PEROLEHAN NILAI TES II MAHASISWA	52
LAMPIRAN V	BIODATA TIM PENELITI	54
LAMPIRAN II	SOAL TES AWAL MENULIS CERPEN.....	56
LAMPIRAN III	SOAL TES AKHIR MENULIS CERPEN	57
LAMPIRAN VIII	DOKUMENTASI	58
LAMPIRAN IX	LEMBAR OBSERVASI.....	64
LAMPIRAN X	RINCIAN PENGGUNAAN DANA	66

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata kuliah Sociolinguistik yang berbobot 2 SKS merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia pada semester VI (genap). Mata kuliah ini merupakan ilmu antardisiplin yang mengkaji hubungan sosiologi dan linguistik serta pemakaian bahasa dalam masyarakat sebagai sarana interaksi atau berkomunikasi.

Tujuan mata kuliah ini adalah membangun kompetensi pemakaian bahasa mahasiswa secara baik dan benar berdasarkan konteks. Pada semester genap 2010/ 2011 ini terdapat 6 kelas mahasiswa yang memrogram pengambilan mata kuliah ini dengan rincian tiga kelas mahasiswa reguler dan tiga kelas mahasiswa ekstensi. Masing-masing kelas terdiri dari 29 sampai 42 orang mahasiswa.

Metode perkuliahan yang berjalan selama ini menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan (menyusun makalah dan mempresentasikan di depan kelas kemudian dikomentari oleh dosen dan rekan-rekan mahasiswa lainnya). Secara praktis pelaksanaan perkuliahan setiap pertemuan mahasiswa diarahkan agar mengaplikasikan pemahamannya dengan berdiskusi. Namun, kenyataan dari pengamatan selama proses pembelajaran pada semester genap ini hanya sebagian kecil mahasiswa yang terlibat dalam diskusi dan Tanya jawab serta aplikasi terhadap perolehan hasil perkuliahan. Bahkan, masih banyak ditemukan mahasiswa yang pasif, kurang terpantau keterlibatannya dalam

berdiskusi, menganalisis permasalahan serta mengambil simpulan materi perkuliahan.

Hal ini dibuktikan dengan hasil ujian formatif 1 dan 2 semester genap tahun ajaran 2010 – 2011, Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2009 kelas A Reguler (N= 29 orang) yang memperoleh nilai 85 hanya sekitar 25% atau 7 orang. Berarti ada 75 % mahasiswa yang belum memiliki kompetensi mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada pembelajaran Sociolinguistik.

Untuk menghidupkan suasana pembelajaran dan lebih mengaktifkan mahasiswa diperlukan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang lebih mengaktifkan dan memberdayakan mahasiswa serta dapat meningkatkan berfikir kritis adalah model pembelajaran jigsaw.

Model jigsaw ini, didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab mahasiswa terhadap pembelajarannya sendiri dan pembelajaran orang lain karena, di dalam pembelajaran yang menggunakan model jigsaw mahasiswa diajak untuk menciptakan pola kerja sama dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam mentransfer informasi baik secara individu maupun kelompok. Mahasiswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan saja, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Akhmadsudrajad.wordpress/2008).

Salah satu topik yang akan diterapkan pada mata kuliah Sociolinguistik adalah alih kode dan campur kode. Dalam pemakaian bahasa, terutama dalam

pembicara. Bukan berarti tidak ditemukan alih kode dan campur kode pada konteks yang lain namun untuk keperluan penelitian ini objek penelitian terfokus pada kegiatan khotbah dan ceramah.

Untuk meningkatkan kualitas perkuliahan ini, digunakan juga media audio untuk melengkapi penggunaan model jigsaw agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Vidio tersebut berisi wacana lisan berupa ceramah atau khotbah. Berdasarkan rekaman audio tersebut, mahasiswa secara berkelompok ditugasi menemukan alih kode dan campur kode dengan cara mengidentifikasi dan mengklasifikasikan data yang didengar/disimaaknya. Semua mahasiswa belajar bersama dalam kelompok, yang disebut kelompok ahli. Dalam kelompok ahli, mahasiswa mendiskusikan pelajaran yang sama serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada teman kelompok, jika kembali ke kelompok asal.

Setiap anggota kelompok ahli akan kembali ke kelompok asal, memberikan informasi yang diperoleh atau yang dipelajari dari kelompok ahli. Selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok untuk menyamakan persepsi.

Berdasarkan proses diskusi dari kelompok asal ke kelompok ahli dan presentasi secara klasikal akan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam menemukan data alih kode dan campur kode dari media audio. Proses pembelajaran ini akan menantang mahasiswa untuk mencapai kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, terdapat beberapa permasalahan yang menjadi penyebab tidak optimalnya pembelajaran sosiolinguistik (alih kode dan campur kode) saat ini. Di antaranya adalah :

1. Kompetensi mahasiswa belum optimal.
2. Kualitas belajar mahasiswa masih rendah.
3. Model pembelajaran masih belum mengaktifkan mahasiswa, *yaitu saling memberi informasi.*
4. Pembelajaran belum proporsional.
5. Hasil pembelajaran belum sesuai dengan kebutuhan (pencapaian kompetensi mata kuliah).

Akar permasalahan penelitian ini adalah pembelajaran belum dikemas dengan memanfaatkan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas mahasiswa untuk belajar secara kelompok maupun individual. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan solusi pemecahan masalah dengan menerapkan model pembelajaran jigsaw yang memanfaatkan keterlibatan mahasiswa, yaitu saling memberi informasi dalam proses belajar mengajar. Dengan penggunaan model pembelajaran jigsaw ini, selain dapat meningkatkan kecakapan mahasiswa dalam berkomunikasi juga dapat memberi solusi kepada mahasiswa dalam memahami konsep mata kuliah sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mereka. Selain itu, kondisi belajar seperti ini diharapkan dapat mengondisikan mahasiswa untuk saling berbagi pengetahuan antar sesama.

Berdasarkan latar belakang, akar permasalahan, dan solusi yang dipilih di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

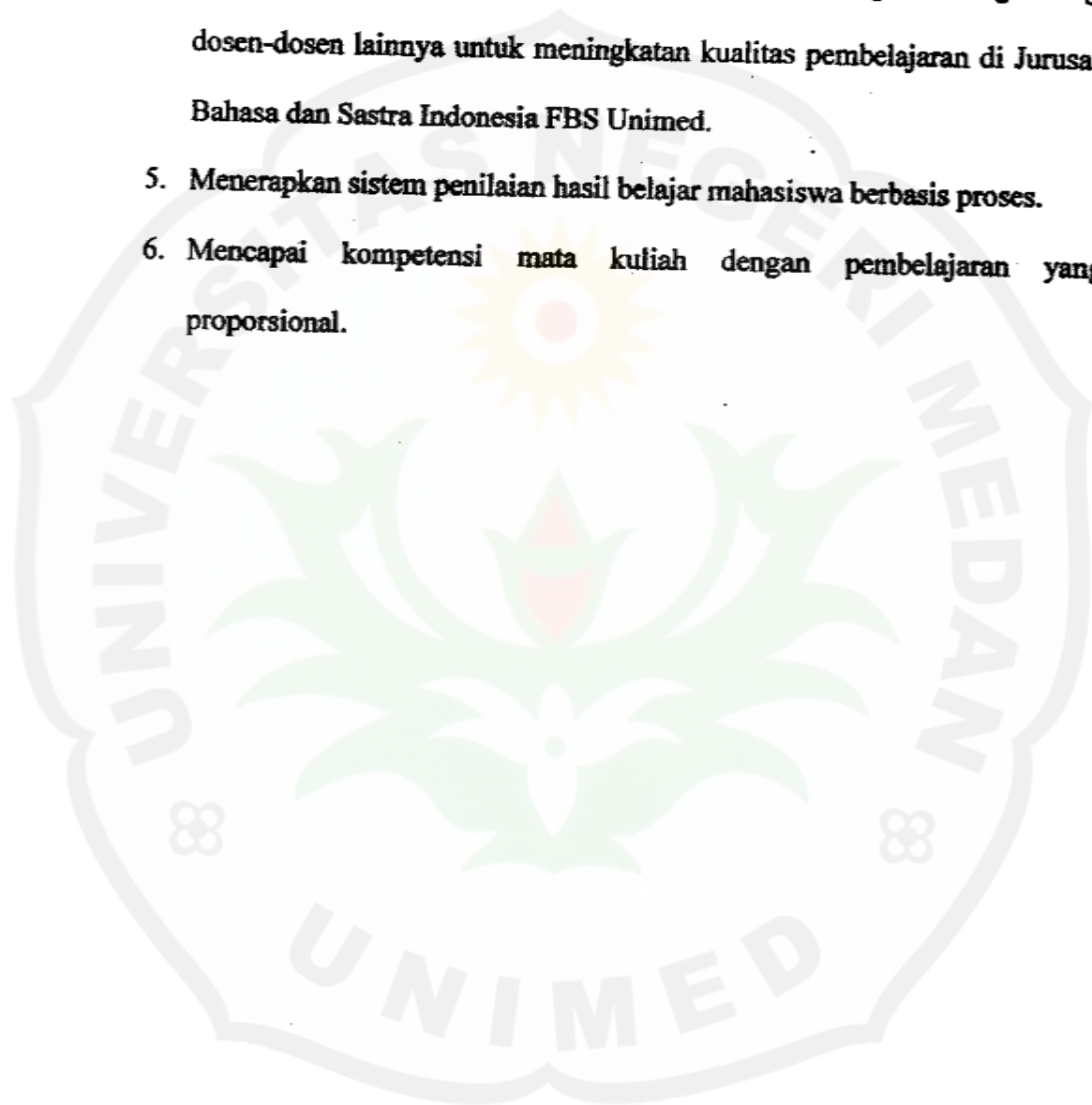
1. Apakah dosen mampu mendesain pembelajaran dengan menggunakan model jigsaw?
2. Apakah dosen mampu mengelola pembelajaran dengan menggunakan model jigsaw?
3. Apakah mahasiswa mampu mengaplikasikan model pembelajaran jigsaw dalam menemukan alih kode dan campur kode melalui media audio?
4. Apakah implementasi model jigsaw pada pembelajaran alih kode dan campur kode dapat meningkatkan kualitas belajar mahasiswa?

C. Tujuan dan Manfaat

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan dan teknik pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan model jigsaw untuk memecahkan permasalahan alih kode dan campur kode pada perkuliahan sosiolinguistik di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Secara khusus, tindakan yang dilakukan bertujuan untuk :

1. Mengoptimalkan kompetensi mahasiswa pada materi alih kode dan campur kode
2. Menerapkan model pembelajaran yang lebih mengaktifkan mahasiswa.
3. Melatih kemampuan dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed dalam merancang dan mengolah pembelajaran dengan

4. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan bagi dosen-dosen lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed.
5. Menerapkan sistem penilaian hasil belajar mahasiswa berbasis proses.
6. Mencapai kompetensi mata kuliah dengan pembelajaran yang proporsional.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN PUSTAKA

A. Pengertian Sociolinguistik

Fishman (1976 : 28 dalam Abdul Chaer dan Agustina 1995 : 46) menyebut "masyarakat tutur adalah suatu masyarakat yang anggota-anggotanya setidaknya mengenal satu variasi bahasa beserta norma-norma yang sesuai dengan penggunaannya". Dengan pengertian bahwa kata masyarakat itu bersifat relatif, maka setiap kelompok orang yang karena profesinya, hobinya, tempat dan daerahnya menggunakan bentuk bahasa yang sama, serta mempunyai penilaian-penilaian yang sama terhadap norma-norma pemakaian bahasa itu akan membentuk suatu masyarakat tutur.

Menurut Appel, Hubert, dan Meijer 1976 : 10 dalam Chaer (1995 : 5) sociolinguistik adalah kajian mengenai bahasa dan pemakaiannya dalam konteks sosial dan kebudayaan. Sejalan dengan pendapat di atas, Kersten, dan Verkuyl 1975 : 139 menyatakan bahwa sociolinguistik adalah subdisiplin ilmu bahasa yang mempelajari faktor-faktor sosial yang berperan dalam penggunaan bahasa dan pergaulan sosial.

Selanjutnya Appel dalam (Suwito, 1982:2) dan (Aslinda, 2007 : 6) menyatakan bahwa sociolinguistik memandang bahasa sebagai sistem sosial dan sistem komunikasi serta merupakan bagian dari masyarakat dan kebudayaan tertentu. Pemakaian bahasa berarti bentuk interaksi sosial yang terjadi dalam

1. Ragam Bahasa

Ragam bahasa adalah variasi bahasa yang digunakan dalam situasi, keadaan, atau untuk keperluan tertentu. Ragam bahasa yang terjadi tergantung pemakaian topik yang dibicarakan, misalnya resmi tidak resmi, santun tidak santun, dan lain-lain.

Chaer (1995 : 81), mengemukakan bahwa variasi bahasa bisa dilihat sebagai akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa itu dan keragaman fungsi bahasa itu. Variasi bahasa itu sudah ada untuk memenuhi fungsinya sebagai alat interaksi dalam kegiatan masyarakat yang beraneka ragam.

Ragam bahasa adalah suatu istilah yang dipergunakan untuk menunjuk salah satu dari sekian variasi yang terdapat dalam pemakaian bahasa. Sedangkan ragam itu timbul karena kebutuhan penutur akan adanya alat komunikasi yang sesuai dengan konteks sosialnya. Adanya berbagai ragam menunjukkan bahwa pemakaian bahasa (tutur) itu bersifat aneka ragam (heterogen).

Fishman dalam Wibowo, 2001:5-6 (Sri Handayani Jurnal Penelitian Humaniora Vol 6, No. 1, 2005:86) menegaskan bahwa pemakaian bahasa tidak hanya ditentukan oleh faktor linguistik, tetapi juga oleh faktor nonlinguistik, seperti faktor sosial dan faktor situasional. Faktor sosial, di antaranya meliputi status sosial, tingkat pendidikan, tingkat ekonomi, usia, dan jenis kelamin. Adapun faktor situasional di antaranya mencakup siapa yang berbicara, dengan bahasa apa, kepada siapa, bilamana, di mana, dan masalah apa yang dibicarakan. Sesuai dengan penegasan ini, berarti dominasi faktor sosial dan situasional dalam

Studi tentang variasi bahasa, oleh Raharjo (2001:74) dalam Handayani (Jurnal Penelitian Humaniora Vol 6, No. 1, 2005:86) mengemukakan bahwa ragam bahasa merupakan variasi bahasa yang disebabkan oleh adanya perbedaan dari sudut pembicara, tempat, pokok tuturan, dan situasi.

2. Kedwibahasaan

Istilah bilingualisme dalam bahasa Indonesia disebut juga kedwibahasaan. Dari istilahnya secara harfiah bilingualisme yaitu berkenaan dengan penggunaan dua bahasa atau dua kode bahasa. Secara sosiolinguistik bilingualisme diartikan sebagai penggunaan dua bahasa oleh seorang penutur dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian (Mackey 1962 : 12, Fishman 1975 : 73). Pengertian kedwibahasaan menurut para ahli adalah :

- a. Menurut Weinreich (1953 : 1), kedwibahasaan adalah the practice of alternately using two languages (kebiasaan menggunakan dua bahasa atau lebih secara bergantian)
- b. Menurut Blommfield (1958 : 50), kedwibahasaan adalah native like control of two languages (penguasaan yang sama baiknya terhadap dua bahasa)
- c. Menurut Mackey (dalam Rusyana, 1975 : 33), kedwibahasaan adalah the alternative use of two or more languages by the same individual (kebiasaan menggunakan dua bahasa atau lebih oleh seseorang)

Lebih lanjut, Mackey mengatakan kedwibahasaan bukan gejala bahasa melainkan gejala penggunaan berarti tidak termasuk ke dalam langue, tetapi

kedwibahasaan milik perseorangan. Namun, pendapat ini ditentang oleh Oscar dalam Rusyana (1975 : 34) yang mengatakan bahwa kedwibahasaan tidak hanya dimiliki oleh perseorangan tetapi juga milik kelompok karena bahasa bukan hanya sebagai alat perhubungan di antara kelompok melainkan sebagai alat untuk menegakkan kelompok dan alat untuk menunjukkan identitas kelompok.

3. Campur Kode

Campur kode (code-mixing merupakan wujud penggunaan bahasa lain ke dalam bahasa yang sedang digunakan penutur. Campur kode (code-mixing) ini biasanya terjadi, apabila seorang penutur menggunakan suatu bahasa secara dominan mendukung suatu tuturan disisipi dengan unsur bahasa lainnya. Hal ini biasanya berhubungan dengan karakteristik penutur, seperti latar belakang sosial, tingkat pendidikan, rasa keagamaan. Biasanya ciri menonjolnya berupa kesantiaian atau situasi informal. Namun, dapat juga terjadi karena keterbatasan bahasa, ungkapan dalam bahasa tersebut tidak ada padanannya, sehingga ada keterpaksaan menggunakan bahasa lain, walaupun hanya mendukung satu fungsi. Campur kode termasuk juga konvergense kebahasaan (linguistic convergence).

Menurut Fasold campur kode ialah fenomena yang lebih lembut daripada fenomena alih kode. Dalam campur kode terdapat serpihan-serpihan suatu bahasa yang digunakan oleh seorang penutur, tetapi pada dasarnya dia menggunakan satu bahasa yang tertentu. Serpihan disini dapat berbentuk kata, frasa atau unit bahasa yang lebih besar. Campur kode memiliki ciri-ciri yakni tidak ditentukan oleh pilihan kode, tetapi berlangsung tanpa hal yang menjadi tuntutan seseorang untuk

berlaku pada bahasa yang berbeda, terjadi pada situasi yang informal, dalam situasi formal terjadi hanya kalau tidak tersedia kata atau ungkapan dalam bahasa yang sedang digunakan. Campur kode dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Campur kode ke dalam (innercode-mixing): Campur kode yang bersumber dari bahasa asli dengan segala variasinya.
2. Campur kode ke luar (outer code-mixing): campur kode yang berasal dari bahasa asing.

Latar belakang terjadinya campur kode dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:

1. Sikap (attitudinal type) latar belakang sikap penutur
2. Kebahasaan (linguistik type) latar belakang keterbatasan bahasa, sehingga ada alasan identifikasi peranan, identifikasi ragam, dan keinginan untuk menjelaskan atau menafsirkan.

Dengan demikian, campur kode terjadi karena adanya hubungan timbal balik antara peranan penutur, bentuk bahasa, dan fungsi bahasa. Beberapa wujud campur kode adalah:

1. penyisipan kata,
2. penyisipan frasa,
3. penyisipan klausa,
4. penyisipan ungkapan atau idiom, dan
5. penyisipan bentuk baster (gabungan pembentukan asli dan asing).

4. Alih Kode

Alih kode (code switching) adalah peristiwa peralihan dari satu kode ke kode yang lain. Misalnya penutur menggunakan bahasa Indonesia beralih menggunakan bahasa Jawa. Alih kode merupakan salah satu aspek ketergantungan bahasa (languagedependency) dalam masyarakat multilingual. Dalam masyarakat multilingual sangat sulit seorang penutur mutlak hanya menggunakan satu bahasa. Dalam alih kode masing-masing bahasa masih cenderung mendukung fungsi masing-masing dan masing-masing fungsi sesuai dengan konteksnya. Appel memberikan batasan alih kode sebagai gejala peralihan pemakaian bahasa karena perubahan situasi.

Scotton menganggap bahwa alih kode merupakan penggunaan dua varian atau varietas linguistik atau lebih dalam percakapan atau interaksi yang sama. Sedangkan Nababan berasumsi konsep alih kode ini mencakup juga kejadian di mana kita beralih dari satu ragam fungsiolek ke ragam lain atau dari satu dialek ke dialek yang lain. Suwito (1985) membagi alih kode menjadi dua, yaitu

1. Alih Kode Ekstern: Bila alih bahasa, seperti dari bahasa Indonesia beralih ke bahasa Inggris atau sebaliknya dan
2. Alih Kode Intern: Bila alih kode berupa alih varian, seperti dari bahasa Jawa ngoko merubah ke krama.

Beberapa faktor yang menyebabkan alih kode adalah:

1. Penutur

Seorang penutur kadang dengan sengaja beralih kode terhadap mitra tutur karena suatu tujuan. Misalnya mengubah situasi dari resmi menjadi tidak resmi atau sebaliknya.

2. Mitra Tutur

Mitra tutur yang latar belakang kebahasaannya sama dengan penutur biasanya beralih kode dalam wujud alih varian dan bila mitra tutur berlatar belakang kebahasaan berbeda cenderung alih kode berupa alih bahasa.

3. Hadirnya Penutur Ketiga

Untuk menetralisasi situasi dan menghormati kehadiran mitra tutur ketiga, biasanya penutur dan mitra tutur beralih kode, apalagi bila latar belakang kebahasaan mereka berbeda.

4. Pokok Pembicaraan

Pokok Pembicaraan atau topik merupakan faktor yang dominan dalam menentukan terjadinya alih kode. Pokok pembicaraan yang bersifat formal biasanya diungkapkan dengan ragam baku, dengan gaya netral dan serius dan pokok pembicaraan yang bersifat informal disampaikan dengan bahasa takbaku, gaya sedikit emosional, dan serba seenaknya.

5. Untuk membangkitkan rasa humor

Biasanya dilakukan dengan alih varian, alih ragam, atau alih gaya bicara.

6. Untuk sekadar bergengsi

Walaupun faktor situasi, lawan bicara, topik, dan faktor sosio-situasional tidak mengharapkan adanya alih kode, terjadi alih kode, sehingga tampak adanya pemaksaan, tidak wajar, dan cenderung tidak komunikatif.

B. Model Pembelajaran dan Media Audio Pembelajaran

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman, sedangkan pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal (Fontana dalam Suherman, 2003:8). Dengan demikian proses belajar bersifat internal dan unik dalam diri individu mahasiswa, sedangkan proses pembelajaran bersifat eksternal, yang disengaja direncanakan dan bersifat rekayasa perilaku. Belajar dengan proses pembelajaran di perguruan tinggi seharusnya meliputi peran dosen, bahan belajar, dan lingkungan kondusif yang sengaja diciptakan, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Peristiwa belajar yang disertai dengan proses pembelajaran, akan lebih terarah dan sistematis daripada belajar yang hanya semata-mata dari pengalaman dalam kehidupan sosial di masyarakat. Bloom (1982: 11) mengemukakan tiga faktor

utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu kemampuan kognitif, motivasi berprestasi dan kualitas pembelajaran.

Sehubungan dengan kualitas pembelajaran Hamid (2007:1) mengemukakan, peningkatan kualitas pendidikan menunjukkan pada upaya peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Suatu sistem pendidikan disebut bermutu dari segi proses adalah jika proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan siswa/ mahasiswa (pembelajar) mengalami proses pembelajaran bermakna dan ditunjang oleh sumber daya yang memadai. Keefektifan pembelajaran digambarkan oleh prestasi belajar yang dicapai oleh pembelajar. Dengan kata lain, makin efektif pembelajaran makin baik hasil belajar pembelajar.

Lebih lanjut Gagne (1975) ada tiga fungsi yang dapat diperankan guru dalam mengajar, yakni sebagai perancang pembelajaran, pengelola pembelajaran, dan sebagai evaluator pembelajaran. Berknaan dengan tugas guru/ dosen tersebut, jelaslah bahwa guru/ dosen memegang peranan yang dominan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kualitas pembelajaran ini, tentunya sangat ditentukan oleh kecermatan dosen merancang kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakannya. Model pembelajaran dimaksudkan sebagai pola interaksi mahasiswa dengan dosen di dalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara menyajikan materi yang masih bersifat umum. Jadi istilah model pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran dan media yang tepat akan merupakan kunci utama dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran berbagai masalah sering dan dapat saja muncul. Jika kita cermati, masalah-masalah tersebut merupakan suatu dinamika belajar yang selalu menantang mahasiswa dan dosen untuk mencari solusi yang inovatif dan kreatif. Namun, di pihak lain masalah pembelajaran itu sering juga menjadi keluhan para dosen dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, berbagai informasi dan upaya yang member pencerahan terhadap kegiatan pembelajaran selalu diupayakan agar kegiatan pembelajaran menjadi semakin menarik.

C. Model Jigsaw

Model jigsaw ini dikembangkan oleh Aronson dan kawan-kawan dari Universitas Texas kemudian diadaptasi oleh Slavin dan kawan-kawan. Model jigsaw adalah teknik pembelajaran kooperatif, mahasiswa (siswa) diharapkan memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Arends, RI, 1997 (dalam Wirta:2003) pengertian pembelajaran jigsaw adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari tim-tim belajar beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa dengan memperhatikan keheterogenan, bekerjasama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Teknik mengajar dengan model jigsaw dapat digunakan dalam beberapa

matematika, agama, dan bahasa. Teknik ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara (Lie, 2002:69).

Tujuan pembelajaran model jigsaw ini untuk mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian. Keunggulan kooperatif tipe jigsaw meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Meningkatkan bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan

Menurut Ibrahim, dkk (2000:18) mengemukakan bahwa sebagai salah satu model pembelajaran, metode kooperatif tipe Jigsaw mempunyai kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya di dalam kelas, sebagai berikut:

a. Kelebihan:

- 1) Dapat mengembangkan hubungan antara pribadi positif di antara siswa yang memiliki kemampuan belajar berbeda.
- 2) Menerangkan bimbingan sesama teman.
- 3) Rasa harga diri siswa yang lebih tinggi.
- 4) Memperbaiki kehadiran.
- 5) Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar.
- 6) Sikap apatis berkurang.

8) Meningkatkan motivasi belajar.

b. Kelemahan:

Jigsaw merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang fleksibel, adapun kelemahan metode ini adalah:

- 1) Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan ketrampilan-ketrampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet.
- 2) Jika jumlah anggota kurang akan menimbulkan masalah, misal jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas yang pasif dalam diskusi.
- 3) Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, terdapat kelompok ahli dan kelompok asal. Kelompok asal adalah kelompok awal siswa terdiri dari berapa anggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Guru harus trampil dan mengetahui latar belakang siswa agar terciptanya suasana yang baik bagi setiap anggota kelompok. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Para anggota kelompok asal, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada

mempelajari topik yang disajikan. Peran guru adalah memfasilitasi dan memotivasi para anggota kelompok ahli agar mudah untuk memahami materi yang diberikan. Setelah pembahasan, para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan di kelompok ahli. Para kelompok ahli harus mampu untuk membagi pengetahuan yang didapatkan saat melakukan diskusi di kelompok ahli agar pengetahuan yang sama dapat diterima oleh setiap anggota pada kelompok asal. Kunci tipe jigsaw ini adalah interdependence setiap mahasiswa terhadap anggota tim dalam memberikan informasi yang diperlukan. Artinya para mahasiswa harus memiliki tanggung jawab dan kerja sama yang positif dan saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dalam memecahkan masalah.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebagai berikut:

a. Kelompok Asal (Base Group)

- 1) Mahasiswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang beranggota 4 – 6 orang.
- 2) Bagikan materi atau tugas yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 3) Masing-masing mahasiswa dalam kelompok mendapat tugas atau materi yang berbeda dan memahami informasi yang berada di dalamnya.

b. Kelompok Ahli (Expert Group)

- 1) Kumpulkan masing-masing mahasiswa yang memiliki tugas/ materi yang sama dalam satu kelompok.

- 2) Dalam kelompok ahli ini dosen menugaskan mahasiswa belajar bersama untuk menjadi ahli sesuai dengan materi atau tugas yang menjadi tanggung jawab mahasiswa.
- 3) Tugaskan bagi semua anggota kelompok ahli untuk memahami dan dapat menyampaikan informasi tentang hasil dari materi atau tugas yang telah dipahami kelompok asal.
- 4) Apabila tugas sudah selesai dikerjakan dalam kelompok ahli masing-masing mahasiswa kembali ke kelompok asal.
- 5) Beri kesempatan secara bergiliran masing-masing siswa untuk menyampaikan hasil dari tugas di kelompok ahli.
- 6) Apabila kelompok sudah menyelesaikan tugasnya, secara keseluruhan masing-masing kelompok melaporkan hasilnya dan mempresentasikan di depan kelas. (Depdiknas dalam Asih, 2008).

D. Media Audio

Media Audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata (Setyosari dan Sihkabuden, 2005: 148; Yudhi Munadi, 2008)

Suara adalah fenomena fisik yang dihasilkan oleh getaran suatu benda yang berupa sinyal analog dengan amplitude yang berubah secara kontinyu terhadap waktu. Suara dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 966) di

ucapan (perkataan), dan bunyi bahasa (bunyi ujar). Dari itu, dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio ini bisa menyampaikan pesan verbal maupun non verbal. Pesan verbal berupa bahasa lisan atau kata-kata, sedangkan pesan non verbal berwujud bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.

Menurut Munadi (2008), mendengar sesungguhnya suatu proses rumit yang melibatkan empat unsur penting, yaitu: 1). Mendengar, 2). memperhatikan, 3). Memahami, 4). Mengingat. Jadi mendengarkan adalah proses selektif untuk mendengar, memperhatikan, memahami dan mengingat simbol-simbol.

E. Fungsi Media Audio

Fungsi media audio menurut Arsyad (2003 : 44) beliau mengutip pendapat sudjana dan Rivai (1991 : 130) adalah untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama yang berhubungan dengan aspek – aspek keterampilan pendengaran, yang dapat dicapai dengan media audio ialah berupa : Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian.

- a. Mengikuti pengarahan.
- b. Melatih daya analisis.
- c. Menentukan arti dan konteks.
- d. Memilah informasi dan gagasan.
- e. Merangkum , mengingat kembali dan menggali informasi.

Fungsi lain dari media audio adalah sebagai alat bantu bagi para pendidik,

memerlukan bantuan metode atau media lain, sehingga pengalaman dan pengetahuan siap dimiliki oleh pendengar yang akan membantu keberhasilan.

Selain itu juga Sudjana (2005 : 129) menambahkan pemanfaatan fungsi Media Audio dalam pengajaran terutama digunakan dalam:

- a. Pengajaran musik literaty (pembacaan sajak), dan kegiatan dokumentasi.
- b. Pengajaran Bahasa Asing , baik secara Audio ataupun secara Audio Visual.
- c. Pengajaran melalui radio atau radio pendidikan.

F. Jenis Media Audio

Untuk dapat menggunakan perangkat audio sebagai media pembelajaran, maka ada baiknya kita mengenal peralatan audio tersebut, terutama peralatan yang mampu merekam suara. Di antaranya adalah:

- a. Phonograph (*Gramophone*)

Alat rekam ini menggunakan cakram datar yang disebut gramafon (*gramophone*), yang kemudian dikenal dengan nama piringan hitam (*record*), yang telah berkali-kali mengalami perkembangan pembuatannya. Piringan hitam ini, mampu merekam berbagai macam suara mulai dari ucapan kata-kata, suara badai, kicau burung, music simponi dan lain-lain.hanya saja piringannya mudah tergores dan aus serta diameternya yang besar. Alat ini cocok digunakan untuk music, drama, puisi, dongeng, tutur cerita dan lain-lain.

b. *Open Reel Tapes*

Kelebihan program audio yang menggunakan pita *Open Reel Tape Recorder* ialah kualitas suaranya lebih bagus dibandingkan dengan pita kaset. *Open Reel Tape Recorder* ini, ada yang menggunakan sistem *full track* (mono) dan yang menggunakan sistem stereo. Namun pada umumnya program-program audio diperbanyak dalam bentuk mono.

c. *Cassette Tape Recorder*

Perekam kaset audio ini adalah yang paling populer dalam masyarakat. Untuk berbagai keperluan maka dibuat pita kaset dalam beberapa kualitas, yaitu dari yang paling rendah, normal dan metal. Namun umumnya program audio (untuk pendidikan), dibuat di atas pita kaset normal.

Kelebihan dari cassette tape recorder yakni: 1) memiliki fungsi ganda yang efektif; 2) cepat dan praktis; 3) dapat diputar berulang tanpa mempengaruhi suara; 4) digunakan sewaktu-waktu; 5) mudah diperbanyak/direproduksi; dan 6) mudah menggunakan.

Sedangkan keterbatasannya sebagai berikut: 1) rekaman hanya memberikan konsumsi suara saja; 2) komunikasi hanya satu arah saja; 3) pita kaset suara memiliki kekuatan terbatas; dan 4) tidak memiliki jangkauan yang luas.

d. *Compact Disc (CD)*

Inovasi secara revolusioner di dunia audio rekam terjadi pada tahun 1979, yakni lahirnya *compact disc* (CD) sebagai hasil percampuran computer dan tenaga

digunakan untuk menyimpan data secara digital. Teknologi cakram padat kemudian diadopsi untuk digunakan sebagai alat penyimpan data yang dikenal sebagai CD-ROM.

Beberapa kelebihan CD, yaitu: 1) Dibandingkan dengan piringan hitam, CD lebih kecil diameternya; 2) CD dapat tahan dalam penggunaan berulang; 3) Teknologi CD juga memungkinkan menghilangkan suara gangguan permukaan yang sering terjadi; dan 4) Mutu suara dapat diperbaiki karena musik direkam secara digital.

e. Radio

Radio adalah satu alat komunikasi elektro magnetic untuk mengirim dan menerima pesan suara dengan menggunakan sistem gelombang suara melalui udara.

Pemancar radio mengubah, atau melakukan modulasi gelombang radio agar dapat menyampaikan informasi. Dalam dunia pendidikan, hingga kini radio masih digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya untuk program pembelajaran jarak jauh. Penggunaan radio sebagai media pendidikan tidak perlu diragukan lagi peranannya, hal ini disebabkan karena radio memiliki daya jangkauan yang luas.

Kelebihan dari penggunaan radio adalah: 1) berita langsung dan *up to date*; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan memperkaya pengalaman; 3) realistik dan otentik; 4) mempengaruhi emosi dan mengembangkan imajinasi; 5) murah dan bersifat mobil.

Sedangkan keterbatasan penggunaannya adalah: 1) merupakan komunikasi satu arah; 2) menuntut pemusatan perhatian; 3) terikat oleh jadwal pemancar dan jadwal siaran; 4) tidak dapat diulang dengar; dan 4) hanya dapat didegar saja (Setyosari dan Sihkabuden 2005).

G. Keuntungan dan Kekurangan Media Audio

Keuntungan media audio, sadiman (2005 :50):

- a. Harga murah dan variasi program lebih banyak daripada TV.
- b. Sifatnya mudah untuk dipindahkan.
- c. Dapat digunakan bersama – sama dengan alat perekam radio, sehingga dapat diulang atau diputar kembali.
- d. Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.
- e. Dapat memusatkan perhatian siswa seperti membaca puisi, sastra, menggambar musik dan bahasa.

Keuntungan lainnya dari media audio sadiman (2005 : 51)

- a. Dapat menggantikan guru dengan lebih baik misalnya menghadirkan ahli dibidang – bidang tertentu, sehingga kelemahan guru dalam mengajar dapat digantikan.
- b. Pelajaran lewat radio bisa lebih bermutu baik dari segi ilmiah dan metodis. Ini mengingat guru kita terkadang jarang mempunyai

- c. Dapat menyajikan laporan seketika, karena biasanya siaran – siaran yang aktual itu dapat memberikan kesegaran pada sebagian besar topik.
- d. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Keuntungan media audio Arsyad (2003 : 45) adalah :

- a. Merupakan peralatan yang sangat murah dan lumrah sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat.
- b. Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan sehingga isi pesan dapat berada ditempat secara bersamaan.
- c. Merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan kemudian.
- d. Rekaman dapat digunakan sendiri oleh siswa untuk mendengarkan diri sendiri sebagai alat diagnosis guna untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca, mengaji dan berpidato.
- e. Dalam pengoperasiannya relatif sangat mudah.

Keterbatasan media audio Arsyad(2003 : 46) adalah :

- a. Dalam suatu rekaman sulit menemukan lokasi suatu pesan atau informasi, jika pesan atau informasi tersebut berada di tengah – tengah pita, maka akan memakan waktu yang lama untuk menemukannya, apalagi jika radio-tape tidak memiliki angka- angka penentuan putaran.
- b. Kecepatan rekaman dan pengaturan trek yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang

Sedangkan menurut Rivai (2005 : 131) penggunaan media audio dalam dunia pengajaran memiliki Kekurangan antara lain :

- a. Memerlukan suatu pemusatan pada suatu pengalaman yang tetapi dan tertentu, sehingga pengertinnya harus didapat dengan cara belajar yang khusus.
- b. Media audio yang menampilkan simbol digit dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga pada hal-hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual.
- c. Karena abstrak, tingkatan pengertinnya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan pembendaharaan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
- d. Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak.
- e. Penampilan melalui ungkapan perasaan atau symbol analog lainnya dalm bentuk suara harus disertai dengan perbendaharaan pengalaman analog tersebut pada si penerima. Bila tidak bisa terjadi ketidakmengertian dan bahkan kesalahpahaman

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

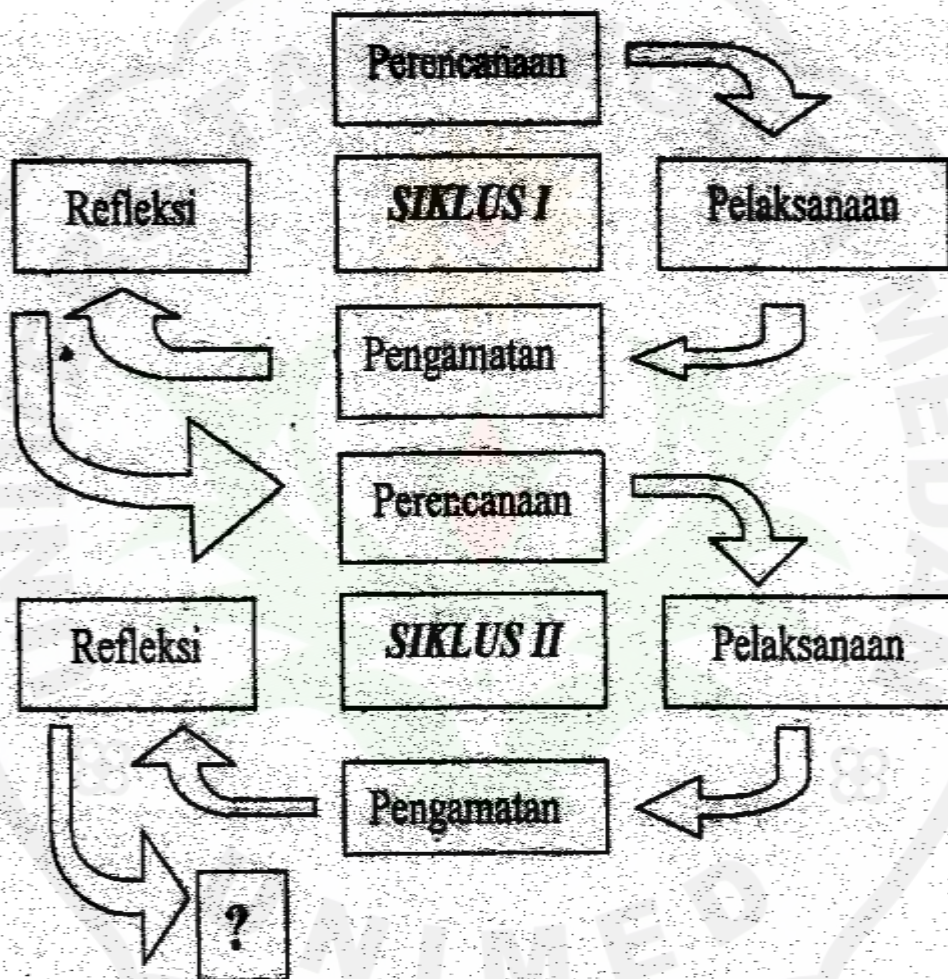
Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester genap 2010/2011 yang mengambil matakuliah Sociolinguistik di jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berjumlah 50 orang, dengan rincian 27 orang kelas reguler dan 23 orang kelas ekstensi.

B. Setting /Tempat Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian, lokasi yang ditetapkan menjadi tempat penelitian yaitu jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia.

C. Desain Penelitian

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Seluruh tahapan yang dilakukan dengan penelitian tindakan kelas ini merupakan tindakan-tindakan yang berbentuk siklus yang dapat dilihat pada gambar I berikut ini :



GAMBAR I
Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
Model Suharsimi Arikunto

Menurut Arikunto (2006:16) dalam penelitian tindakan kelas ada empat tahapan dalam pelaksanaannya, yaitu: Rencana tindakan, Pelaksanaan tindakan, Observasi, dan Refleksi.

SIKLUS I

a. Rencana (*Planning*)

Pada siklus I dilaksanakan program perbaikan tes awal dengan terlebih dahulu mengidentifikasi kelemahan-kelemahan apa saja yang terdapat pada mahasiswa pada tes awal.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Setelah mengetahui kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada proses pembelajaran mata kuliah sosiolinguistik, dan tes awal, maka dilakukan perbaikan proses pembelajaran tindakan 1 (siklus 1), yaitu dengan menerapkan Model Jigsaw.

c. Observasi (*Observation*)

Observasi dilakukan oleh pengamat untuk melihat perubahan yang terjadi pada mahasiswa dalam proses pembelajaran makuliah sosiolinguistik dengan menggunakan model jigsaw. Mahasiswa terlihat lebih aktif, lebih kritis dan berani mengemukakan pertanyaan dan pendapat tentang alih kode dan campur kode.

d. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi dilakukan pada akhir siklus 1 dengan memberikan tes. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman hasil

TABEL I
SECARA RINGKAS AKTIVITAS PENELITIAN PADA SIKLUS I

Kegiatan	Keluaran (<i>output</i>)
1. Penggalian persepsi siswa terhadap konsep alih kode dan campur kode melalui tanya jawab.	Jawaban mahasiswa pada saat kegiatan berlangsung
2. Melaksanakan pembelajaran dengan model jigsaw.	Sikap mahasiswa pada saat kegiatan berlangsung.
3. Melakukan refleksi.	
4. Pengamat 1 dan 2 melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.	
5. Memperdengarkan rekaman wacana dari rekaman tape recorder.	Hasil belajar siswa
6. Memberikan tes alih kode dan campur kode berdasarkan wacana yang didengar.	
7. Menganalisis tes hasil belajar yang diberikan.	Gambaran hasil penelitian

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes berbentuk *essay test* dan observasi aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Jumlah soal campur kode ada 1 dan alih kode ada 1 (satu). Jawaban mahasiswa yang benar diberi skor sesuai dengan yang telah ditentukan. .

Observasi dilakukan pada aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran. Observasi dibantu oleh anggota peneliti dan mahasiswa.

TABEL II
SKOR MATERI CAMPUR KODE DAN ALIH KODE

No	Aspek	Deskriptor	Skor
1	Campur Kode	Jika menemukan 4 bentuk campur kode	4
		Jika menemukan 3 campur kode	3
		Jika menemukan 2 campur kode	2
		Jika menemukan 1 campur kode	1
2	Alih Kode	Jika menemukan 4 alih kode	4

		kode	
		Jika menemukan 2 alih kode	2
		kode	
		Jika menemukan 1 alih kode	1
		kode	

Skor 4 : Sangat Baik (A)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 2 : Cukup (C)

Skor 1 : Kurang (D)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

E. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Persiapan penelitian

Menyusun Rencana Pembelajaran, membuat tes hasil belajar pada materi campur kode dan alih kode.

2. Melakukan tes awal

Tes hasil belajar ini dilakukan untuk melihat kesalahan konsepsi mahasiswa yang merupakan pra konsepsi dan konsep yang pernah diterimanya selama perkuliahan.

3. Mengelola hasil belajar

4. Mengembangkan hasil analisis tes belajar untuk merancang perbaikan pengajaran dengan penelitian tindakan.
5. Setelah itu peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang baru muncul dari refleksi dan analisis dan kemudian setelah diketahui letak kesalahan dan kelemahan mahasiswa, maka akan dilanjutkan menyusun rencana perbaikan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan model jigsaw.
6. Untuk mengetahui penguasaan mahasiswa setelah dilaksanakan perbaikan pengajaran menggunakan model jigsaw. Maka, dilakukan tes hasil belajar,
7. Setelah itu peneliti juga melakukan perbaikan pengajaran sesuai dengan metode mengajar yang sesuai dengan kelemahan mahasiswa,
8. Jika dari analisis hasil evaluasi tahap persentase hasil belajar mahasiswa masih rendah, maka akan dilaksanakan lagi perbaikan hasil belajar (seperti siklus I). Tetapi dalam penelitian ini tidak dilakukan perbaikan kembali karena perolehan nilai siswa sudah baik.

F. Cara Pengamatan (Monitoring)

Pengamatan dilakukan secara visual dengan mengamati kegiatan

dilihat keaktifan mahasiswa dalam mengemukakan pendapat, menjelaskan konsep alih kode dan campur kode sesama temannya, dan mempresentasikan hasil diskusi tentang materi campur kode dan alih kode.

G. Analisis Data dan Refleksi

Analisis data yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang disajikan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yaitu menjelaskan arah perubahan, peningkatan perubahan, dan pemahaman konsep mahasiswa tentang materi campur kode dan alih kode. Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan pemahaman mahasiswa tentang campur kode dan alih kode.

Selain itu, dilakukan observasi untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap materi tersebut dan sebagai informasi dalam mengambil pertimbangan, dalam melaksanakan usaha-usaha perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan yang ada.

Untuk mengetahui persentase kemampuan mahasiswa digunakan rumus :

$$PPH = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

PPH : Persentase Penilaian Hasil

B : Skor yang diperoleh

N : Skor Total

Kriteria :

$0\% \leq PPH \leq 65\%$ siswa belum tuntas didalam belajar

Dari uraian di atas, dapat diketahui mahasiswa yang belum tuntas belajar dan yang sudah tuntas belajar secara individual. Selanjutnya dapat diketahui apakah ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah dicapai dilihat dari persentasenya. mahasiswa yang sudah belajar dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$\text{PKK} = \frac{\text{Banyak mahasiswa yang PPH} \geq 60\%}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

Keterangan :

PKK : Persentase Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan pendapat Subroto (1997:129) yang menyatakan bahwa "Kriteria ketuntasan belajar jika di kelas 85% yang telah mencapai persentase penilaian hasil 60%, maka ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai".

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. DESKRIPSI SETTING PENELITIAN

Untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang alih kode dan campur kode. Dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memanfaatkan media audio, serta menerapkan model jigsaw pada pembelajaran alih kode dan campur kode sebagai tindakan 1 (siklus 1). Namun, sebelumnya telah dilakukan pretes dan diperoleh data (hasil) kemampuan mahasiswa tentang materi campur kode dan alih kode yang disajikan pada Lampiran II. Pada lampiran II rata-rata nilai pemahaman mahasiswa mengenai alih kode dan campur kode sebelum dilaksanakan pembelajaran adalah 68,05.

Untuk mencapai hasil perkuliahan yang lebih baik, maka dilaksanakan pembelajaran pada siklus I, setelah pengajaran maka dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa, dapat dilihat dalam lampiran III. Dalam lampiran III nilai rata-rata pemahaman mengenai alih kode dan campur kode sesudah dilaksanakan siklus I adalah 82,5. Hasil ini belum begitu memuaskan, maka dilakukan tindak lanjut dengan melaksanakan siklus II. Dan hasil *posttest* dalam Lampiran IV pada siklus II sangat memuaskan. Dengan nilai rata-rata pemahaman mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia mengenai alih kode dan campur kode adalah 93,7.

B. HASIL PENELITIAN

1. Tes Awal

Pada tes awal nilai pemahaman mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia mengenai alih kode dan campur kode sebelum dilaksanakan pembelajaran adalah 68,05.

2. Siklus Pertama

Pada siklus I, nilai rata-rata pemahaman mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia mengenai alih kode dan campur kode meningkat 722,5 poin dari tes awal menjadi 82,45. Nilai tersebut sudah masih tergolong baik sehingga perlu dilakukan perbaikan kembali. Hal ini dikarenakan masih sedikit mendapat nilai A dan rata-rata nilai B bahkan masih ada yang nilai C.

TABEL III
PENINGKATAN PEMAHAMAN MAHASISWA TENTANG ALIH
KODE DAN CAMPUR KODE

No.Urut Mahasiswa	Tes Awal	Siklus I	Peningkatan	Siklus II	Peningkatan
1	75	82,5	7,5	95	12,5
2	62,5	85	22,5	100	15
3	62,5	85	22,5	92,5	7,5
4	62,5	85	22,5	92,5	7,5
5	62,5	85	22,5	100	15
6	72,5	82,5	10	92,5	10
7	67,5	82,5	15	82,5	-
8	75	75	-	90	15
9	75	80	5	87,5	7,5
10	67,5	85	17,5	97,5	12,5
11	75	77,5	2,5	92,5	15
12	60	80	20	90	10
13	75	85	10	85	-
				100	17,5

16	72,5	87,5	15	90	2,5
17	67,5	82,5	15	100	17,5
18	75	85	10	87,5	2,5
19	60	80	20	97,5	17,5
20	62,5	90	27,5	100	10
21	65	90	25	90	-
22	60	77,5	17,5	95	17,5
23	75	77,5	2,5	100	22,5
24	62,5	75	12,5	92,5	17,5
25	62,5	80	17,5	92,5	12,5
26	62,5	85	22,5	100	15
27	62,5	85	22,5	92,5	7,5
28	72,5	77,5	5	82,5	5
29	67,5	85	17,5	90	5
30	75	90	15	87,5	-
31	75	75	-	97,5	22,5
32	67,5	87,5	20	92,5	5
33	75	82,5	7,5	90	7,5
34	60	85	25	85	-
35	75	85	10	100	15
36	75	82,5	7,5	85	2,5
37	75	80	5	97,5	17,5
38	72,5	75	2,5	100	25
39	67,5	82,5	15	92,5	10
40	75	87,5	12,5	100	12,5
41	60	85	25	100	15
42	62,5	85	22,5	100	15
43	65	77,5	12,5	95	17,5
44	60	82,5	22,5	100	17,5
45	72,5	72,5	-	100	27,5
46	75	82,5	7,5	100	17,5
47	55	87,5	32,5	90	2,5
48	55	77,5	22,5	92,5	15
49	60	80	20	92,5	12,5
50	75	85	10	90	5
Jumlah	3402,5	4125	722,5	4685	560
Rata-rata	68,05	82,45		93,7	

Berdasarkan hasil penelitian Siklus II pada tabel di atas diperoleh rata-rata peningkatan dari 50 mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia sebesar 560

poin. Peningkatan ini dapat dilihat dari aktivitas belajar mahasiswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Temuan dari hasil pembelajaran tersebut adalah :

Pengembangan audio pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman alih kode dan campur kode dengan menggunakan model Jigsaw pada mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia.

C. PEMBAHASAN

Dari hasil tes awal (pretes) diperoleh skor rata-rata mahasiswa dalam memahami alih kode dan campur kode 68,05. Perolehan ini menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa masih rendah. Dengan kata lain, pemahaman tentang alih kode dan campur kode belum maksimal.

Untuk mencapai hasil yang maksimal, dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I. Hasil tindakan ini, mengalami kemajuan peningkatan hasil belajar mahasiswa, yaitu diperoleh skor rata-rata 82,5. Hasil tindakan pada siklus I ini juga masih belum memuaskan, karena masih banyak ditemukan mahasiswa yang memperoleh nilai di bawah 90 (baik). Untuk memperbaiki pembelajaran ini, dilakukan tindakan kedua (siklus II). Setelah dilakukan siklus II, diperoleh peningkatan hasil belajar yang memuaskan, yaitu diperoleh skor rata-rata 93,7. pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman alih kode dan campur kode dengan menggunakan model Jigsaw. Peningkatan ini wajar, karena pada penerapan model jigsaw mahasiswa saling berbagi pemahaman tentang konsep

,dari wacana yang dilisankan, mahasiswa menganalisis struktur bahasa. Dalam hal ini , mahasiswa telah melakukan berfikir kritis baik secara individu maupun secara kelompok (berdiskusi) dan mempresentasikan pendapatnya. Dengan kata lain, pembelajaran dengan model jigsaw lebih mengaktifkan mahasiswa (*student centered learning*. Hal ini sesuai dengan pendapat (Akhmadsudrajad.wordpress/2008) bahwa model jigsaw dapat, meningkatkan rasa tanggung jawab mahasiswa terhadap pembelajarannya sendiri dan pembelajaran orang lain, karena di dalam pembelajaran yang menggunakan model jigsaw mahasiswa diajak untuk menciptakan pola kerja sama dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam mentransfer informasi baik secara individu maupun kelompok. Mahasiswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan saja, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Akhmadsudrajad.wordpress/2008

Dengan demikian pengembangan audio pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman alih kode dan campur kode dengan menggunakan model Jigsaw pada mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia meningkat 2 (dua) siklus secara total adalah 1282,5 poin.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Setelah dilakukan pengamatan dan analisis data dari siklus 1 dan siklus

II, diperoleh kesimpulan, sebagai berikut :

1. Model jigsaw dapat memaksimalkan pemahaman alih kode dan campur kode mahasiswa Semester genap 2010/2011 Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia
2. Pengembangan audio pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman alih kode dan campur kode mahasiswa Semester genap 2010/2011 Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia

B. SARAN

1. Disarankan kepada dosen Bahasa dan Sastra Indonesia agar menerapkan model Jigsaw dalam pembelajaran alih kode dan campur kode pada matakuliah sosiolinguistik.
2. Diharapkan kepada dosen Bahasa dan Sastra Indonesia agar menggunakan media audio dalam meningkatkan pembelajaran alih kode dan campur kode pada matakuliah sosiolinguistik

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini dkk. 2008. *PTK*. Jakarta: Bumi Aksara Jakarta
- Belawati, Tian dkk. 2006. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hadiyanto. *Membudayakan Kebiasaan Menulis Sebuah Pengantar*. 2001. Bogor: PT. Fikahati Aneska
- HMJ PBS. 5 April 2009. *Pengertian Menulis*.
<http://batrasiaku.blogspot.com/2009/04/pengertian-menulis.html>. (21 Februari 2010)
- H.Moh. Basiru Al-Ummah, M.Kes. 2008. *Variabel Penelitian*.
<http://deveper.blogspot.com>. (27 Agustus 2010)
- Kurniawan, Aji dkk. *Artikel Ilmiah*.
<http://smatengaran.blogspot.com/2007/11/artikel-ilmiah.html>. (1 September 2009)
- Marahimin, Ismail. 2005. *Menulis Secara Populer*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- M.Mahbub. *Media Internet sebagai Pembelajaran*. www.scribd.com
- M.Romli, Asep Syamsul, S.IP. 2005. *Jurnalistik Praktis*. Jakarta: PT. Remaja Karya Bandung
- Neni. *Ciri-ciri Artikel*. 9 September 2008.
<http://www.koranshipendidikan.com/artikel/1478/ciri-ciri-artikel.html>. (1 September 2009)
- Nursidik, Yahya. 15 Desember 2007.
<http://apadefinisinya.blogspot.com/2007/12/pengertian-media.html>. (21 Februari 2010)
- Oky Fardian, Gafari M. dkk. 2008. *Pemuntun Mahir Office dan Internet*. Medan: USU Press
- Pusat Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Pusat Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Pusat Bahasa. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Semi, Atar. 1990. *Memulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya

Subagyo, Joko. 2004. *Metode Penelitian (Dalam Teori dan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta

Sumadiria, A.S. Haris. 2004. *Memulis Artikel Dan Tajuk Rencana*. Jakarta: Simbiosis Rekatam Media

Syafie, Imam. 1988. *Retorika Dalam Menulis*. Jakarta: Depdiknas

Tarigan, Henry Guntur. 1982. *Memulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

Tarigan, Henry Guntur. 1983. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

Wardani, I.G.A.K. dkk.. 2006. *PTK*. Jakarta: Universitas Terbuka

Zainal, Aqib. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya

anonim. <http://pbsindonesia.fkip-uninus.org/media.php?module=detailmateri>. (21 Februari 2010)

Sumber Internet:

<http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/13/27metode->

[jigsaw/http://edibesuki.blogspot.com/2008/11/pembelajaran-kooperatif-tipe-](http://edibesuki.blogspot.com/2008/11/pembelajaran-kooperatif-tipe-)

[jigsaw 16.html](http://edibesuki.blogspot.com/2008/11/pembelajaran-kooperatif-tipe-jigsaw-16.html)

<http://dedenbinlaode.blogspot.com/2010/11/metode-jigsaw-dan-hasil-belajar->

[kelas.html#/2010/11/metode-jigsaw-dan-hasil-belajar-kelas.html](http://dedenbinlaode.blogspot.com/2010/11/metode-jigsaw-dan-hasil-belajar-kelas.html)

LAMPIRAN I

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Jurusan/ Prodi	: Bahasa dan Sastra Indonesia
Mata Kuliah	: sosiolinguistik
Kode M.K	:
Jumlah SKS	: 2 SKS
Dosen Pengampu	: Dra. Inayah Hanum, M.Pd.
Jumlah Tatap Muka	: 16 Pertemuan
Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini mengkaji hubungan antara sosiologi dan linguistik serta pemakaian bahasa dalam masyarakat sebagai sarana interaksi atau berkomunikasi.
Standar Kompetensi	: Memiliki pengetahuan tentang pemakaian bahasa secara baik dan benar
Kompetensi Dasar	: Setelah mengikuti perkuliahan ini, mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi; (1) hubungan antara sosiologi dan linguistik, (2) prinsip-prinsip dasar sosiolinguistik, (3) bahasa dalam konteks sosial, (4) Variasi dan ragam bahasa, (5) masalah-masalah yang berhubungan dengan dwibahasawan (interferensi, alih kode, campur kode, diglosia), (6) masyarakat tutur dan verbal repertoar, (7) perencanaan bahasa dan kebijaksanaan bahasa.
Prakondisi	: Telah mengikuti mata kuliah linguistik
	: Pengertian sosiologi dan linguistik; prinsip-prinsip

sosial; Variasi dan raga bahasa; dwibahasawan dan kdwibahasa; diglosia; masyarakat tutur dan verbal repertoar; perencanaan bahasa dan kebijaksanaan bahasa.

Tujuan M.K

: Setelah perkuliahan mahasiswa memiliki wawasan tentang pemakaian bahasa dalam masyarakat, serta diharapkan dapat menerapkan pemakaian bahasa secara baik dan benar.

PERTEMUAN 14

Kompetensi Dasar

: Menjelaskan terjadinya Alih kode dan campur kode

Tujuan Perkuliahan

: Mampu menjelaskan terjadinya alih kode dan campur kode

Indikator

: Mampu membedakan alih kode dengan campur kode

Mampu menjelaskan penyebab terjadinya alih kode dan campur kode

Materi

: Alih kode dan campur kode

Rancangan PMB

: Diskusi, latihan, presentase, tugas

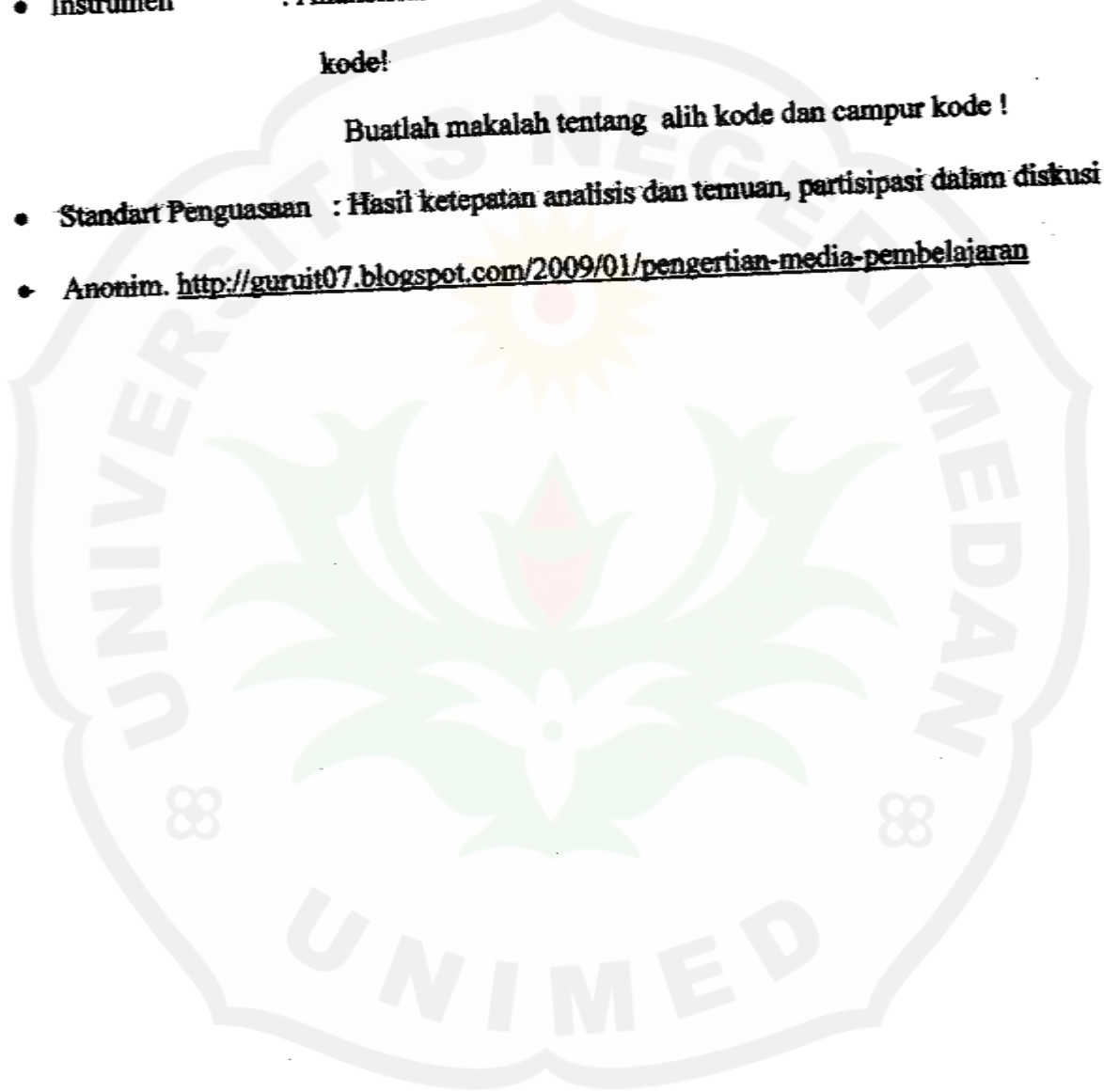
Kompetensi		Bahan Ajar	Aktivitas Belajar	Hasil Belajar	Dampak Hasil Belajar	Sumber Belajar	Indikator Penilaian
Hardskill	Softskill	, diktat, buku referensi, data-data bahasa (rekaman khotbah)dll	Diskusi, mengemukakan pendapat dan presentase	Kemampuan presentase ; hasil diskusi tentang alih kode dan campur kode	Meningkatkan pemahaman tentang alih kode dan campur kode	Fishman, 1972. Grosjen, 1980	Tes portofolio, unjuk kerja

Evaluasi:

- Dimensi : Kognitif, afektif dan psikomotor
- Instrumen : Analisislah rekaman bahasa ini berdasarkan alih kode dan campur kode!

Buatlah makalah tentang alih kode dan campur kode !

- Standart Penguasaan : Hasil ketepatan analisis dan temuan, partisipasi dalam diskusi
- Anonim. <http://guruit07.blogspot.com/2009/01/pengertian-media-pembelajaran>



PERSENTASE PEROLEHAN NILAI TES AWAL MAHASISWA

NAMA	CAMPUR KODE		JUMLAH SKOR	ALIH KODE		RERATA SKOR
	JIKA MENEMUKAN BENTUK CAMPUR KODE (Total 20)	JIKA MENEMUKAN BENTUK ALIH KODE (Total 20)		JUMLAH SKOR	RERATA SKOR	
Aidil Fari	15	15	75	15	75	75
Arifah	15	10	75	10	50	62,5
Asmi Alfriani Sinaga	10	15	50	15	75	62,5
Dameyanti	10	15	50	15	75	62,5
Dewi Efelin	10	14	50	14	70	72,5
Dewi Larneisin	15	12	75	12	60	67,5
Desi Angreini	15	15	75	15	75	75
Dian Asyari	15	15	75	15	75	75
Dian Hardianiti	15	12	75	12	60	67,5
Dwi Pratamasari	15	15	75	15	75	75
Effira Zulfani	15	14	75	14	70	60
Fatmasari	10	15	50	15	75	75
Feronika Meilala	15	15	75	15	75	75
Heni Roulina Sitepu	15	15	75	15	75	75
Herza Alwani	15	14	75	14	70	72,5
Jarot	15	15	75	15	75	67,5
Jenny Desliana	12	15	60	15	75	75
Kaleb	15	14	75	14	70	60
Khairani	10	10	50	10	50	62,5
Kristina Pandiangan	15	15	75	15	75	65
Laura Limbong	15	11	75	11	55	65
Leni Arisa	12	12	60	12	60	60

Lutfi	15	75	15	75	75
M.Syaleh	10	50	15	75	62,5
M. Iryad	15	75	10	50	62,5
Mariam Siregar	15	75	10	50	62,5
Magdalena	15	75	10	50	62,5
Mariam Siregar	14	70	15	75	72,5
Melisa Sitorus	12	60	15	75	67,5
Maurini	15	75	15	75	75
Nila Sari Hutagahtut	15	75	15	75	67,5
Nurdangin	12	60	15	75	75
Nurul Fadilah	15	75	15	50	60
Nurul Husna	14	70	15	75	75
Pratiwi	15	75	15	75	75
Paramita	15	75	15	75	75
Ramsisinta Purba	15	75	15	75	72,5
Remitha M.Hutauruk	14	70	15	60	67,5
Rina Syviana	15	75	12	75	75
Rini Artika	15	75	15	75	75
Riris Yosefin	14	70	10	50	60
Riza Asnita	10	50	15	75	62,5
Romyanti Nadeak	11	55	15	75	65
Sondang Samoris	12	60	12	60	60
Skaandiarfia	14	70	15	75	72,5
Sriyaputi	15	75	15	75	75
Veronika Sondang	12	60	10	50	55
Yanti Arigayani	12	60	10	50	55
Yunita Mahliza	14	70	10	50	60
Zulfadli	15	75	15	75	75
Jumlah Skor		3420		3385	3402,5
Rata-rata Nilai		68,4		67,7	68,05

PERSENTASE PEROLEHAN NILAI TES I MAHASISWA

NAMA	CAMPUR KODE		JUMLAH SKOR	ALIH KODE		RERATA SKOR
	JIKA MENEMUKAN BENTUK CAMPUR KODE (Total 20)	JIKA MENEMUKAN BENTUK ALIH KODE (Total 20)		JUMLAH SKOR	RERATA SKOR	
Aidil Faqri	16	17	80	17	85	82,5
Arifah	17	17	85	17	85	85
Asmi Alfriani Sinaga	17	17	85	17	85	85
Dameyanti	18	16	90	16	80	85
Dewi Efelin	18	16	90	16	80	85
Dewi Larneisin	15	18	75	18	90	82,5
Desi Angreini	15	18	75	18	90	82,5
Dian Asyari	14	16	70	16	80	75
Dian Hardinanti	16	16	80	16	80	80
Dwi Pratamesari	18	16	90	16	80	85
Elfira Zulfani	15	16	75	16	80	77,5
Fatmasari	16	16	80	16	80	80
Feronika Meilala	16	18	80	18	90	85
Heni Roulina Sitepu	18	15	90	15	75	82,5
Hierza Alwani	17	18	85	18	90	87,5
Jarot	17	18	85	18	90	87,5
Jenny Debliana	17	16	85	16	80	82,5
Kaleb	16	18	80	18	90	85
Khairani	16	16	80	16	80	80
Kristina Pandiangan	18	18	90	18	90	90
Laura Limbong	18	18	90	18	90	90
Leni Arisa	16	15	80	15	75	77,5

Lutfi	16	80	15	75	77,5
M.Syaleh	16	80	14	70	75
M. Iryad	16	80	16	80	80
Mariam Siregar	16	80	18	90	85
Magdalena	18	90	16	80	85
Mariam Siregar	15	75	16	80	77,5
Melisa Sitorus	18	90	16	80	85
Meirini	18	90	18	90	90
Nila Sari Hutisuhut	16	80	14	70	75
Nurdingin	18	90	17	85	87,5
Nurul Fadilah	16	80	17	85	82,5
Nurul Husna	18	90	16	80	85
Pratiwi	18	90	16	80	85
Paramita	15	75	18	90	82,5
Ramasinta Purba	15	75	17	85	80
Remiha M.Hutauruk	14	70	16	80	75
Rina Syviana	16	80	17	85	82,5
Rini Artika	18	90	17	85	87,5
Riris Yosefin	16	80	18	90	85
Riza Asnita	16	80	18	90	85
Romayanti Nadeak	16	80	15	75	77,5
Sondang Samoris	18	90	15	75	82,5
Skandinarfia	14	70	14	75	72,5
Sriyanti	17	85	16	80	82,5
Veronika Sondang	17	85	18	90	87,5
Yanti Arigayani	16	80	15	75	77,5
Yunita Mahliza	16	80	16	80	80
Zulfadli	18	90	16	80	85
Jumlah Skor		4125	16	4125	4125
Rata-rata Nilai		82,5		82,5	82,5

PERSENTASE PEROLEHAN NILAI TES II MAHASISWA

NAMA	CAMPUR KODE		JUMLAH SKOR	ALIH KODE		JUMLAH SKOR	RERATA SKOR
	JIKA MENEMUKAN BENTUK CAMPUR KODE (Total 20)	JIKA MENEMUKAN BENTUK ALIH KODE (Total 20)					
Aidil Fiacri	18		90	20		100	95
Arifah	20		100	20		100	100
Asmi Alfriani Sinaga	20		100	17		85	92,5
Dameyanti	20		100	17		85	92,5
Dewi Efelin	20		100	20		100	100
Dewi Larneisin	17		85	20		100	92,5
Desi Angreini	17		85	16		80	82,5
Dian Asyari	20		100	16		80	90
Dian Harinianti	18		90	17		85	87,5
Dwi Pratamasari	19		95	20		100	97,5
Elifira Zulfani	20		100	17		85	92,5
Fatmasari	16		80	20		100	90
Faronika Meilala	17		85	17		85	85
Heni Roulina Sitepu	20		100	20		100	100
Merza Alwani	18		90	17		85	87,5
Jarot	19		95	17		85	90
Jenny Desliana	20		100	20		100	100
Kaleb	17		85	18		90	87,5
Khairani	20		100	19		95	97,5
Kristina Pandiangan	20		100	20		100	100
Laura Limbong	20		100	16		80	90
Leni Arisa	20		100	18		90	95

Lutfi	20	100	20	100	100	100
M.Syaleh	17	85	20	100	100	92,5
M. Iryad	17	85	20	100	100	92,5
Mariam Siregar	20	100	20	100	100	100
Magdalena	20	100	17	85	85	92,5
Mariam Siregar	16	80	17	85	85	82,5
MeLisa Sitorus	16	80	20	100	100	90
Meirini	17	90	18	90	90	90
Nila Sari Hutisuhut	20	100	19	95	95	97,5
Nurdingin	17	85	20	100	100	92,5
Nurul Fadillah	20	100	16	80	80	90
Nurul Husna	17	85	17	85	85	85
Pratiwi	20	100	20	100	100	100
Paramita	16	80	18	90	90	85
Ramasinta Purba	20	100	19	95	95	97,5
Remiha M.Hutauruk	20	100	20	100	100	100
Rina Syviana	20	100	17	85	85	92,5
Rini Artika	20	100	20	100	100	100
Riris Yosefin	20	100	20	100	100	100
Riza Asnita	20	100	20	100	100	100
Romayanti Nadeak	20	100	18	90	90	95
Sondang Samoris	20	100	20	100	100	100
Skandimarfia	20	100	20	100	100	100
Sriyanti	20	100	20	100	100	100
Veronika Sondang	16	80	20	80	100	90
Yanti Arigyani	20	100	17	85	85	92,5
Yunita Mahliza	20	100	17	85	85	92,5
Zulfadli	16	80	20	100	100	90
Jumlah Skor		4710		4660		4685
Rata-rata Nilai		94,2		93,2		93,7

LAMPIRAN V

BIODATA KETUA DAN ANGGOTA

a. KETUA

CURRICULUM VITAE

Nama Lengkap : Dra. Inayah Hanum, M.Pd.
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 21 Februari 1960
Pekerjaan : PNS/Dosen FBS Unimed
Alamat Rumah : Jln. Karya Jasa Kompleks Pertanian No. 45
Medan.

Pendidikan :

1. Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Medan (1984)
2. Magister Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Bandung (1994)

Pengalaman Penelitian

1. Penggunaan Preposisi B. Indonesia oleh mahasiswa program D3 86 dibandingkan dengan mahasiswa S1 86 (Ketua)
2. Hubungan Penguasaan Frasa dengan Kemampuan Menulis Mahasiswa IKIP Medan 89 (Ketua)
3. Kemampuan menyimak program D3 Bhs. Jerman Jur. Pend. B. Asing 86 (Anggota)
4. Pengkajian Pemolisian paragraf dalam tajuk rencana harian SIB, Waspada, dan Kompas 87 (Anggota)
5. Penggunaan Bahasa Indonesia lisan oleh tenaga pengajar LLP Medan 1994 (Mandiri)
6. Penguasaan akhiran Bhs. Asing serta kaitannya dengan kemampuan membentuk kata-kata dalam Bhs. Indonesia oleh mahasiswa FPBS IKIP Medan, 86 (Anggota)

Pengalaman jabatan Struktural

1. Sebagai Ketua Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed 2003 - 2007
2. Sebagai Sekretaris LP2AI (Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Aktifitas Instruksional) 2009—sekarang

Pengalaman Mengikuti Seminar

1. Sebagai participant pada implementasi ALPHE di Yogyakarta dan Malang 2009
2. Sebagai participant pada Action Research in Education II: Data Analysis di Medan Sumatera Utara 2008
3. Sebagai participant pada Action Research in Education III: Analyzing and Writing Up Research for Publication di Medan Sumatera Utara 2009
4. Sebagai participant pada National Collaborative Action Research in Education di Jakarta Indonesia 2009 Sebagai participant in International Seminar on New

6. Sebagai partisipan pada Seminar Nasional Peningkatan Mutu dan Kinerja Guru di Tanjung Gading Kabupaten Batubara Sumut 2009
7. Sebagai partisipan pada Seminar Linguistik , Sastra, dan Pengajarannya Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Keilmuan Dosen 2006
8. Sebagai partisipan pada Seminar Nasional Peningkatan Mutu dan Kinerja Guru di Simalungun Sumut 2009

Medan, Oktober 2011

Dra. Inayah Hanum, M.Pd.
NIP. 19600221198503 2 002

b. Anggota 1

Nama Lengkap : Dra. Rosmaini, M.Pd.
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 24 Mei 1965
Pekerjaan : PNS/Dosen FBS Unimed

c. Anggota 2

Nama Lengkap : Asmi Elfriana Sinaga
Pekerjaan : Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Unimed

LAMPIRAN VI

TES AWAL PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DENGAN MODEL JIGSAW PADA MAHASISWA JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA FBS UNIMED

Petunjuk :

1. Tulislah nama dan kelas pada lembar jawaban yang telah tersedia!
2. Lama waktu pengerjaan = 20 menit!

Pertanyaan :

1. Dengarkan pemutaran dakwah dan pidato yang di putar berikut ini. Catatlah setiap penggunaan campur kode dan alih kode yang diucapkan oleh pembicara tersebut!

..... selamat bekerja.....

LAMPIRAN VII

TES SIKLUS I DAN II PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DENGAN MODEL JIGSAW PADA MAHASISWA JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA FBS UNIMED

Petunjuk :

1. Tulislah nama dan kelas pada lembar jawaban yang telah tersedia!
2. Lama waktu pengerjaan = 20 menit!

Pertanyaan :

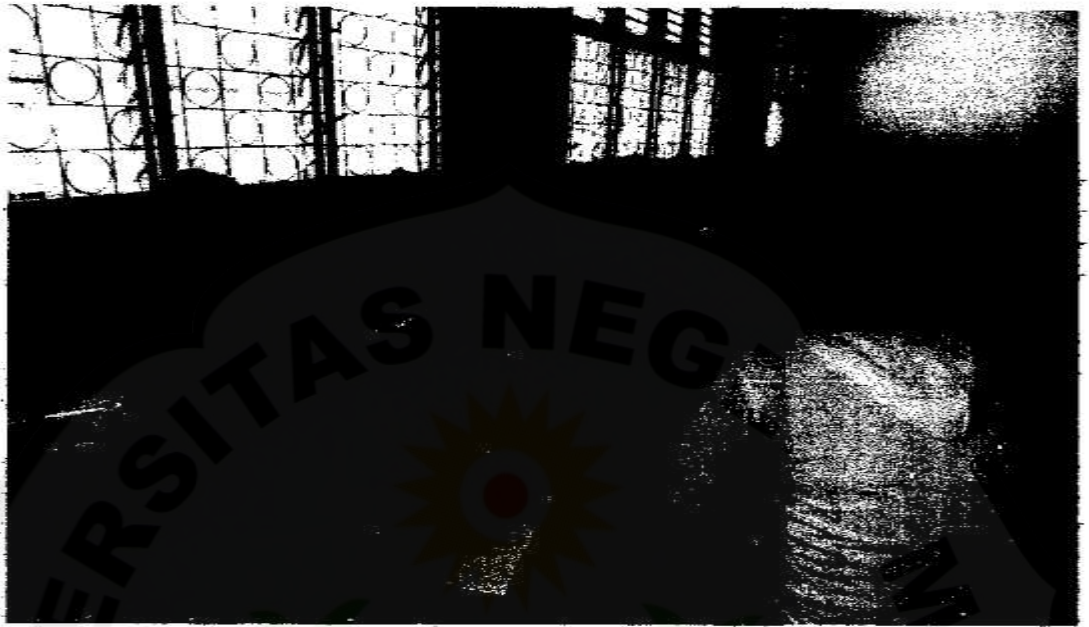
1. Dengarkan pemutaran dakwah dan pidato yang di putar berikut ini. Catatlah setiap penggunaan campur kode dan alih kode yang diucapkan oleh pembicara tersebut!

..... selamat bekerja

LAMPIRAN VIII

**DOKUMENTASI TES AWAL
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN ALIH KODE DAN CAMPUR KODE
DENGAN MODEL JIGSAW PADA MAHASISWA JURUSAN BAHASA
DAN SASTRA INDONESIA FBS UNIMED**





**DOKUMENTASI SIKLUS I
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN ALIH KODE DAN CAMPUR KODE
DENGAN MODEL JIGSAW PADA MAHASISWA JURUSAN BAHASA
DAN SASTRA INDONESIA-FBS
UNIMED**





**DOKUMENTASI SIKLUS II
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN ALIH KODE DAN CAMPUR KODE
DENGAN MODEL JIGSAW PADA MAHASISWA JURUSAN BAHASA
DAN SASTRA INDONESIA FBS UNIMED**





LEMBAR OBSERVASI

Nama	SIKLUS II				SIKLUS III		
	SANGAT AKTIF	AKTIF	CUKUP AKTIF	SANGAT AKTIF	AKTIF	CUKUP AKTIF	
Idil Faezi	v			v			
Arifah		v			v		
Asni Alfriani Sinaga	v			v			
Dameyanti			v		v		
Dewi Efelin			v		v		
Dewi Larmeisin			v		v		
Desi Angreini			v		v		
Dian Asyari		v		v			
Dian Hardianti		v		v			
Dwi Pratamasari		v		v			
Elfira Zulfani			v		v		
Fatmasari			v		v		
Feronika Meilala	v			v			
Ieni Roulina Sitepu			v		v		
Herza Alwani		v		v			
Jaryt		v		v			
Jenny Desliana		v		v			
Kaleb		v		v			
Khairani			v		v		
Kristina Pandiangan			v		v		
Laura Limbong			v		v		
Leni Arisa		v		v			
Lutfi		v		v			
M.Syaleh		v		v			
M. Irsyad		v		v			
Mariam Siregar		v					

LAMPIRAN X

URAIAN PENGGUNAAN DANA TAHUN 2011

NO	KEGIATAN/SUB KEGIATAN	VOLUME	SATUAN	JUMLAH
I	Honorarium			
	- Ketua	1 orang	1,500,000	1,500,000
	- Anggota	2 orang	750,000	1,500,000
	Honorarium Pembuat Laporan Hasil			
	- Ketua	1 orang	400,000	400,000
	- Anggota	2 orang	250,000	500,000
Uang lelah menelusuri dokumen dan referensi				
	- Ke perpustakaan Umum	2 orang	500,000	1,000,000
Sub total				4,900,000
II	Pengadaan Alat/Bahan			
	- Flash disk	3 buah	150,000	450,000
	- Ballpoint	50 buah	5,000	250,000
	- Note Book	50 buah	8,000	400,000
	- Kertas HVS	10 Rim	35,000	350,000
	- CD	7 buah	5,000	35,000
	- Pencil	50 buah	1,500	75,000
Sub total				1,560,000
III	Pelaporan			
	1 penggandaan laporan	10 Eks	54,000	540,000
Sub total				540,000
IV	Konsumsi			
	- Snack	50 orang x 2 hari	6250	625,000
	- Nasi	50 orang x 3 hari	12,500	1,875,000
V	Desiminasi Internal/Evaluasi	-	500.000	500.000
	Sub total			
Jumlah total I,II,III, IV dan V				10,000,000
Terbilang : Sepuluh Juta Rupiah				

Nama : Rina Sylviana

Aliter Kode

1. Man aradal du ya fa' alih bil ilmi
2. Naman aradal atkhurati
3. Naman aradatul ^{uqum}
4. Fa'alahi bil 'ilmi wa'axmi
5. Wa'alahi bi' ilmi
6. La ilaha illallah
7. Wama khalattu jinna wal insa illa liqa' buduna
8. Ghoirunnas anta uhum linnas
9. Aja fainda ma'al aqdu bisro nda ma'al fildjob
10. Alhamdulillah rosil a'lama

Campur Kode

1. Adet - adet
2. Mampir
3. Garang
4. Nggati
5. Jalanin aja'
6. Kalem
7. Nambah
8. Bener
9. Kalo
10. Dong

$$\frac{8}{8} \times 100 = 100$$

Nama : Feronika Milla

Nim : 209141004

Kelas : Reguler A

1. Campur Kode

- a. adak-adak.
- b. mampir
- c. gelang
- d. nggak
- e. jilanan aji
- f. kaleng
- g. nambah
- h. benas
- i. kalo
- j. tong

2. Alih Kode.

- a. man modaddunya Fa' alahi bil ilmi
- b. wa man arodo takhith.
- c. wa man arodo kunnas
- d. Fa' alahi bil ilmi wa alimi
- e. wa' alaihi bil ilmi
- f. la' ilahia illallah
- g. wama tuhola qotul jinnah wal insa flla iluqa' budun
- h. ghosranrasi anta hudul linnas
- i. aji Fairida maal aulni busto lina maal Fildarb
- j. alhamdulillah. Tabbiil alamih

$$\frac{8}{8} \times 100 = 100$$

NAMA : NURUL MAIMUNAH SIREGAR

ih kode

Man aradal du ya fa' aulhi bil ilmi
 Waman aradal akhirati
 Waman aradatul Umma
 Fa'alaihi bil 'ilmi wa'azimi
 Wa'alaihi bil ilmi
 La ilahi illallah
 Wama khalqhu jinna wal insa illa liya' budana
 Ghoiunnas anta Uhum unnas
 Aja fainda ma'al du'edu bisro inda ma'al fildjob
 Alhamdulillah robil a'lamin ...

Zampur kode:

Adet - adet

Mampir
 Sarong
 Uggak
 Jalana aja.
 Kalem
 Nambah
 Beden
 Koko
 Dong

4

$$\frac{8}{8} \times 100 = 100$$

Nama = Pratiwi Sartika Sari

Cih kode

1. Man aradul du fa' alih bil ilmi
2. Waman aradal akhigati
3. Waman aradatul umma
4. Fa' alaihi bil ilmi wa' atimi
5. Wa' alaihi bil ilmi y
6. La ilaha illallah
7. Wama khalaktu jinna wal insa illa liya' budun
8. Ghoirunnas anta uhun linnas
9. Apa palnda ma'al auzdu bisro inda ma'al fildjob
10. Alhamdulillahil rabil a'lamn ---

Campur kode

1. Adek-adek
2. Mampir
3. Garong
4. Nggak
5. Jalanin aja'
6. Kalem
7. Mambah
8. Bener
9. Kalo
10. Dong.

8 x 100 = 1000

Nama : ~~Rina~~ Leni Arisa

lih Kode

Man aradai du ya fo' al'hi Gi Ilmu

Waman aradai akhirah

Waman aradai umma

F'al'lahi Gi Ilmi wa'at'rah

Wa'at'hi Gi ilmi

La ilaha illallah

Wama khalaktu jinna wal insa illa liya' budun

Ghairumaa anta uhum linna

Apa fainda ma'at' auzdu Gista inda

Al'haudulilahi robit a'alamin . . .

Campur Kode

Ades - adet

Mampir

Garong

Nggar

Jalanin aja

Kalem

Nambah

Bener

Kalo

Dong

$$\frac{8}{8} \times 100 = 100$$

Nama : Jarot

Nim : 20911012

Kelas : Dik - A. Reguler 69

Alih kode

- 1. Man arodead dunya ja alahi bil ilmi
- 2. Waman ardal aharati
- 3. Waman aradatul umma
- 4. Ja 'alahi bil ilmi wa'atimi
- 5. La ilaha illallah
- 6. Wa'alahi bil ilmi
- 7. Waua wahalaki jinnah wal insa illa la ya'buduna
- 8. Ghairunaa anta ahum binna
- 9. Aja fainaa ma'al ardu bistu inda
- 10. Alahmadu lillah bil ilmi

Campur kode

- 1. Adet - Adet
- 2. Mampit
- 3. Garung
- 4. Eggak
- 5. Jalani - aja
- 6. kalen
- 7. Nambah
- 8. Beher
- 9. Gulo
- 10. Hong

$$\frac{8}{8} \times 100 =$$

100

Nama : Khairani
 NIM : 209111039
 Kelas : Dik. A-Reguler '09

Alih kode

1. Man arodat dunya ja' alahi bit ilmu
2. Waman arodat akhirati
3. Waman arodatul umma
4. Ja' alahi bit ilmi wa' alimi
5. la itaha illallah
6. wa' alahi bit ilmu
7. Wama khalsahu jinn wal insa illa liya' buduna
8. Ghairunnas anta uhum linnas
9. Aja fainas ma' al ausdu bitro inda
10. Alhamdulillah robil alamin

Campur kode

1. Adek-adek
2. Mampir
3. Gasing
4. Nggak
5. Jalanin aja
6. kalem
7. Nambah
8. Benar
9. kelo
10. Bony

$$\frac{8}{8} \times 100 = 100$$