

**ANALISIS PENYUNTINGAN ASPEK KEBAHASAAN DALAM ARTIKEL
*PENGGUNAAN KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA***

Rizal Asyifa Putra Dinata

(2000003099)

A. Pengantar

Karya tulis ilmiah merupakan suatu karya ilmiah yang disusun berdasarkan metode ilmiah yang ditujukan untuk kelompok pembaca tertentu dan disajikan dengan format tertentu yang baku. Pada penulisan karya ilmiah seorang penulis harus memahami aspek kebahasaan dalam menulis karya ilmiah dari penggunaan ejaan, pemilihan diksi, kalimat efektif, istilah asing, gaya selingkung, bahkan yang menyitasi sebuah buku atau karya ilmiah.

Penelitian ini merupakan luaran mata kuliah penyuntingan yang dilakukan oleh mahasiswa semester VII program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI), Universitas Ahmad Dahlan. Pada mata kuliah ini terdapat magang sebagai pelatihan untuk meningkatkan kemampuan menyunting dan pengalaman yang bermanfaat bagi mahasiswa. Kegiatan magang penyuntingan dilaksanakan di kantor UAD Press yang berada di kampus 2 Universitas Ahmad Dahlan.



Gambar 1. Praktik Magang Penyuntingan di kantor UAD Press

Penelitian bertujuan untuk menggali kesalahan-kesalahan yang terdapat pada karya ilmiah pada artikel yang berjudul “*Penggunaan Kahoot! Pada Pembelajaran Matematika*” oleh Alfina Fitri Damaryanti dan Adhira Mahesha Ditama. Kesalahan tentang aspek kebahasaan yang diteliti meliputi 1) kesalahan ejaan; 2) pemakaian huruf miring; 3) kesalahan penulisan istilah asing; 4) kalimat efektif.

Dalam penyuntingan, orang yang menyunting disebut penyunting, yaitu orang yang mengoreksi naskah. Penyunting juga bermakna proses, cara, perbuatan sunting-menyunting segala sesuatu yang berhubungan dengan penulisan naskah. Jadi, penyuntingan naskah dapat disimpulkan sebagai proses, cara, atau perbuatan menyunting naskah.

Seorang penyunting tidak hanya memperbaiki kesalahan-kesalahan teknis dalam naskah yang berkaitan dengan kaidah kebahasaan saja. Akan tetapi, seorang penyunting memiliki tugas yang lebih berpengaruh dalam penulisan naskah. Joy Burroughs Boenisch (2013: 149) mengemukakan “*It had three levels of edit: the rush edit, the standard edit and the revision edit*”. Penyuntingan memiliki tiga tahap, yaitu 1) penyuntingan sekilas; 2) penyuntingan inti; dan 3) revisi hasil suntingan.

Pada tahap penyuntingan sekilas, penyunting memeriksa kesalahan faktual, keajegan, bagian-bagian penting naskah, dan kelengkapan naskah. Penyuntingan inti merupakan isi yang terkait dengan topik sebuah naskah dan bahasa sebagai media untuk mengomunikasikan isi naskah tersebut. Lalu, revisi hasil suntingan merupakan kegiatan untuk meninjau kembali seluruh komponen sebuah naskah dengan tujuan menyempurnakan naskah agar layak untuk diterbitkan.

B. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan didapatkan jenis-jenis aspek kesalahan berbahasa yang meliputi:

- 1) Kesalahan penulisan kata
- 2) Kesalahan penulisan huruf kapital
- 3) Kesalahan penulisan tanda baca
- 4) Kesalahan penulisan istilah asing
- 5) Kesalahan pengembangan paragraf.
- 6) Pemakaian huruf miring

Data yang didapat dari penelitian yang telah didapatkan dari aspek kesalahan berbahasa dari naskah artikel yang dianalisis. Berikut data kesalahan berbahasa dengan jenis kesalahannya.

- 1) Kesalahan penulisan kata

No.	No Halaman	Data Asli	Data Perbaikan	Keterangan

1	1	negariBunga Sakura	Negeri Bunga Sakura	Terdapat typo pada kata “negari” yang seharusnya “negeri”. Lalu untuk julukan negara seharusnya di tulis kapital pada huruf pertama setiap kata.
2	3	dipahamu	dipahami	Terdapat typo pada “dipahamu”, seharusnya “dipahami”.
3	3 sangat banyak gambar untuk mempermudah pemahaman. memilik banyak gambar untuk mempermudah pemahaman.	“sangat banyak” kurang efektif pada kalimat, kemudian diganti menjadi “memiliki banyak”.
4	3	Penyediaan game latian	Penyediaan <i>game</i> latihan	Kata tidak baku “latian”, kata bakunya “latihan”.
5	3	Platform ini memiliki berbagai macam jenis sub	Platform ini memiliki berbagai macam jenis bagian	“sub” merupakan bentuk terikat, sedangkan pada kalimat tersebut tidak difungsikan sebagai kata bentuk terikat, melainkan istilah asing. Oleh karena itu, kata “sub” diganti menjadi kata “bagian”.

2) Kesalahan penulisan huruf kapital

No.	No Halaman	Data Asli	Data Perbaikan	Keterangan
1	1	Siswa diwajibkan memiliki 4 keterampilan yaitu Komunikasi, Kolaborasi, Berpikir Kritis dan Kreatif, serta Pemecahan Masalah.	Siswa diwajibkan memiliki 4 keterampilan yaitu komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif, serta pemecahan masalah.	Menyebutkan poin dalam kalimat tidak memerlukan kapital dihuruf pertama setiap kata.

3) Kesalahan tanda baca

No.	No Halaman	Data Asli	Data Perbaikan	Keterangan
1	1	Society 5.0 mampu memperbaiki kendala yang terjadi pada revolusi 4,0	Society 5.0 mampu memperbaiki kendala yang terjadi pada revolusi 4.0	Terdapat kesalahan tanda baca yang tadinya “koma” menjadi “titik”.
2	2	Menurut Sari, (2019), nilai merupakan hasil pencapaian proses belajar.	Menurut Sari (2019), nilai merupakan hasil pencapaian proses belajar.	Tanda baca “koma” tidak usah ditulis setelah nama pada sebuah kutipan.
3	3	Firmandasari (2020)	Firmandasari (2020),	Penambahan tanda baca “koma” setelah pengutipan pada buku/artikel/jurnal.

4) Kesalahan penulisan istilah asing

No.	No Halaman	Data Asli	Data Perbaikan	Keterangan
-----	------------	-----------	----------------	------------

1	1 (artificial intelligence) dalam mengatasi berbagai permasalahan manusia. (<i>artificial intelligence</i>) dalam mengatasi berbagai permasalahan manusia.	Penulisan istilah asing seharusnya ditulis miring.
2	1 teknologi informasi (IT Literacy) teknologi informasi (<i>IT Literacy</i>).	Penulisan istilah asing atau bahasa asing seharusnya ditulis miring.
3	2	Kahoot adalah salah satu <i>platform</i> online yang mirip dengan permainan game pola kuis (Elita & Ansori, 2019).	Kahoot adalah salah satu <i>platform online</i> yang mirip dengan permainan <i>game</i> pola kuis (Elita & Ansori, 2019).	Penulisan “online” seharusnya ditulis miring, karena merupakan istilah asing.

5) Kesalahan pengembangan paragraf.

No.	No Halaman	Data Asli	Data Perbaikan	Keterangan
1	2	Dalam penggunaan teknologi, penyampaian materi maupun soal ujian dapat disajikan dengan bentuk permainan game basis game nya ialah game yang mengedukasi sesuai target pencapaian siswa.	Dalam penggunaan teknologi, penyampaian materi maupun soal ujian dapat disajikan dengan bentuk permainan <i>game</i> , basis <i>game</i> -nya ialah <i>game</i> yang mengedukasi sesuai target pencapaian siswa.	Penambahan tanda baca “koma” agar memudahkan memahami kalimat.
2	2	Dengan adanya Kahoot diharapkan dapat membantu serta mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa secara edukatif dan mempercepat siswa memahami materi yang disampaikan dengan mendorongnya untuk	Dengan adanya Kahoot, diharapkan dapat membantu serta mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa secara edukatif. Kahoot juga mempercepat siswa memahami materi yang disampaikan dengan mendorongnya untuk	Penambahan tanda baca “titik” dan “koma” agar kalimat lebih efektif.

		interaktif selama proses pembelajaran.	interaktif selama proses pembelajaran.	
3	3	Artinya, dalam proses pembelajaran anak diperlukan media yang menarik hati anak untuk membantu anak merasa ingin tahu dengan materi kemudian muncul rasa ingin mempelajari yang pada akhirnya membuat si anak merasa ketagihan dengan materi yang disampaikan.	Artinya, dalam proses pembelajaran anak memerlukan media yang menarik dan menimbulkan rasa ingin tahu terhadap materi, munculnya rasa ingin tau akan membuat anak merasa ketagihan dengan materi yang disampaikan.	Kalimat kurang efektif
4	3	Kemudahan penggunaan perangkat Manufaktur <i>smartphone</i> dan komputer Kahoot menjadikan pembelajaran berbasis permainan jumlah pengguna aktif lebih dari 34 juta pada bulan Februari 2019 oleh web.com.	Dilansi dari web.com, pada bulan Februari 2019 terdapat 34 juta pengguna aktif pembelajaran berbasis permainan karena kemudahan penggunaan perangkat manufaktur <i>smartphone</i> dan komputer Kahoot.	Kalimat tidak efektif
5	4	Penggunaan Kahoot tidak memerlukan instalasi perangkat lunak yang rumit di komputer, melainkan dapat diakses melalui perangkat lunak berbasis web dan tidak memerlukan informasi khusus tentang perangkat keras dan perangkat lunak. Hanya perlu melakukan pendaftaran dengan akun	Penggunaan Kahoot tidak memerlukan instalasi perangkat lunak yang rumit di komputer, hanya perlu melakukan pendaftaran dengan akun guru atau pelatih di <i>kahoot.com</i> tanpa memerlukan informasi khusus tentang perangkat keras dan perangkat lunak.	Kalimat kurang efektif

		guru atau pelatih di Kahoot.com.		
--	--	----------------------------------	--	--

6) Pemakaian huruf miring

No.	No Halaman	Data Asli	Data Perbaikan	Keterangan
1	2	Kahoot adalah salah satu <i>platform</i> online yang mirip dengan permainan game pola kuis (Elita & Ansori, 2019).	Kahoot adalah salah satu platform <i>online</i> yang mirip dengan permainan <i>game</i> pola kuis (Elita & Ansori, 2019).	Penulisan “platform” tidak ditulis miring, karena sudah diserap oleh KBBI.
2	4	Kahoot.com	<i>Kahoot.com</i>	Penulisan website/link seharusnya ditulis miring.
3	4	https://Kahoot.it/	<i>https://Kahoot.it/</i>	Penulisan website/link seharusnya ditulis miring.

C. Penutup

Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dalam artikel “Penggunaan Kahoot! Pada Pembelajaran Matematika” terdapat 20 data kesalahan dalam aspek kebahasaan yang menyebabkan terjadinya rancu pada kalimat yang pada akhirnya menjadikan maknanya kurang jelas dengan jenis kesalahan antara lain; 5 data kesalahan penulisan kata, 1 data Kesalahan penulisan huruf kapital, 3 data kesalahan penulisan tanda baca 3 data kesalahan penulisan istilah asing, 5 data kesalahan pengembangan paragraf. 3 kesalahan pemakaian huruf miring.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, Y. N. Analisis Penyuntingan Kesalahan Berbahasa Ejaan Dan Penulisan Pada Artikel Luaran PLP I.

Al-Fahad, M. F., & Nurjaman, A. (2023). Analisis Penyuntingan Aspek Kebahasaan dalam Karya Ilmiah. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 243-249.

Burrough-Boenisch, J. (2013). "Defining and Describing Editing", dalam *Supporting Research Writing: Roles and Challenges in Multilingual Settings*. New Delhi: Chandos Publishing.

Paat, J., & Suratni, S. (2013). Analisis Penyuntingan Naskah Novel Terjemahan Dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Publipreneur*, 1(1), 43-53.