



PROSIDING

**Seminar Hasil-Hasil Penelitian
Tahun 2012**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
IKIP PGRI SEMARANG**

Jl. Dr. Cipto - Lontar No.1 Semarang, Indonesia

Telp. 024-8316377, 70793645 Faks. 8448217

Email : lppmikip_pgrismg@yahoo.co.id Home page : lppm_ikipgrismg.net

<http://www.ikipgrismg.ac.id>



**PROCEEDING
SEMINAR HASIL-HASIL PENELITIAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
TAHUN 2012**

DITERBITKAN OLEH

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Dr. Cipto – Lontar No.1 Semarang, Indonesia

Telp. 024-8316377, 70793645 Faks. 8448217

Email : lppmikip_pgrismg@yahoo.co.id Home page : lppm_ikipgrismg.net

<http://www.ikipgrismg.ac.id>

PENYUNTING

Ir. Suwarno Widodo, M. Si.

Drs. Nur Hidayat, M. Hum.

Drs. Suyoto, M. Pd.

Arisul Ulumuddin, S. Pd., M. Pd.

ISBN : 978-602-8047-66-1

Desain Sampul

Lontar Media IKIP PGRI Semarang

Hak Cipta 2012 ada pada penulis

Artikel dalam prosiding ini dapat digunakan, dimodifikasi, dan disebarluaskan untuk tujuan bukan komersial (nirlaba), dengan syarat tidak menghapus atau mengubah atribut penulis. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang kecuali mendapat ijin terlebih dahulu dari penulis.

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
IKIP PGRI SEMARANG
Jl. Dr. Cipto - Lontar No.1 Semarang, Indonesia
Telp. 024-8316377, 70793645 Faks. 8448217
Email : lppmikip_pgrismg@yahoo.co.id Home page : lppm_ikipgrismg.net
<http://www.ikipgrismg.ac.id>

DAFTAR ISI

Prakata	iii
Daftar Isi	v
PENINGKATAN CHARACTER BUILDING DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI TPR WARM UP GAME PADA ANAK DIDIK KELOMPOK A TK DOA IBU KECAMATAN TEMBALANG SEMARANG	1 – 7
Sei Suneki, Ririn Ambarini, dan Dwi Destriani	
PENINGKATAN <i>ROLE PLAYING</i> DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS BEYOND CENTER AND CIRCLE TIME (BBCT) PADA ANAK DIDIK PAUD AL AZAM SEMARANG	8 – 14
Suhur Laksmono Wardoyo, Ririn Ambarini, dan Dwi Destriani	
NATURAL WAYS OF LEARNING APPLIED IN TEACHING GRAMMAR TO YOUNG LEARNERS IN THE THIRD GRADE OF SD SUPRIYADI SEMARANG IN THE ACADEMIC YEAR 2011-2012	15 – 21
Suhur Laksmono Wardoyo, Ririn Ambarini, dan Dwi Destriani	
PROTOTIPE PENDINGIN TERMOAKUSTIK RAMAH LINGKUNGAN MENGGUNAKAN VARIASI BAHAN RESONATOR DAN PERANGKAT <i>INTERFACE</i> BERBASIS <i>MICROCONTROLLER</i> ATMEGA 8535	22 – 26
Umni Kaltsum, Harto Nuroso, Irna Farikhah, Hadiyati Idrus, dan Triyan Dewi Noor Sani	
PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMATIK DENGAN PENDEKATAN PAIKEM BERBANTUAN CD PEMBELAJARAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR	27 – 33
Fine Reffiane, Aries Tika D, Donny Anhar F, dan M Nur Arifin	
PEMBELAJARAN ILMU SOSIAL DAN BUDAYA DASAR UNTUK MEMPERKENALKAN TOKOH WAYANG DI PROGDI PGSD IKIP PGRI SEMARANG	34 – 38
Sei Suneki, H.R. Utami, Widodo, Riris Setyo Sundari, dan Alfiah	

PELUANG KEBANGKRUTAN PERUSAHAAN ASURANSI DIMANA WAKTU ANTAR KEDATANGAN KLAIM MENYEBAR EKSPONENSIAL	39 – 54
Achmad Buchori, Ali Shodiqin, dan Najmah Istikaanah	
PROFIL PEMBELAJARAN BERPIDATO: SEBUAH ANALISIS KEBUTUHAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA SMP KELAS IX	55 – 59
Nanik Setyawati, S.S.,M.Hum., Larasati, S.Pd., M.Pd., Zainal Arifin, dan Eva Ardiana I	
PERBANDINGAN PENGUKURAN VISKOSITAS FLUIDA DENGAN METODE BOLA JATUH MENGGUNAKAN VISKOMETER KONVENSIONAL DAN VISKOMETER BERBASIS MIKROKONTROLER ATTMEGA-16	60 – 66
Didik Aryanto, Ernawati Saptaningrum, Wijayanto	
PROFIL KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MAHASISWA YANG MEMPUNYAI GAYA KOGNITIF <i>FIELD DEPENDENT</i> PADA MATA KULIAH KALKULUS 2	67 – 73
Suyono Wiryoatmojo, Kartinah, dan Muhtarom	
PENGEMBANGAN MODEL SISTEM PENILAIAN BERBASIS KELAS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA NEGERI DI KOTA SEMARANG	74 – 79
Asrofah, Dyah Nugrahani, dan Alfiah	
PENGEMBANGAN MODEL PENILAIAN AUTENTIK UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI MAHASISWA PADA MATA KULIAH <i>TRANSLATION</i>	80 – 85
Dyah Nugrahani, Arso Setyaji, Rr. Festy HK, dan Fitri Yulianti	
KEEFEKTIVAN MODEL OBSERVASI DAN SIMULASI (OBSIM) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGAJAR AWAL MAHASISWA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR	86 – 90
Mei Fita Asri Untari, Ervina Eka Subekti, dan Aries Tika Damayani	

- EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN STRATEGI *TRUE* (*TRY* 91 – 96
REMEMBER UNDERSTAND EXERCISES) BERBANTUAN CD
 INTERAKTIF PADA MATERI SUDUT KELAS VII
**Agung Handayanto, M.Kom., FX. Didik Purwosetiyono, dan Aryo
 Andri Nugroho**
- PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA 97 – 103
 BERBASIS GATI IKIP PGRI DENGAN STRATEGI "TRUE"
 BERBANTUAN VIDEO *YOUTUBE* PADA MATERI BILANGAN RIIL
 SISWA KELAS X
Wijonarko, Aryo Andri Nugroho, FX, dan Didik Purwosetiyono
- PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BERITA 104 – 109
 PADA MATA KULIAH KONSEP DASAR IPS
Iin Purnamasari, Djariyo, dan Riana Martin
- KINERJA DOSEN BERDASARKAN KONFLIK KERJA-KELUARGA 110 – 116
 DAN MOTIVASI BERPRESTASI
Ami Handayani, Desi Maulia, dan Padmi Dyah Yulianti
- PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN 117 – 123
 TRADISIONAL
W.T.R. Retnaningdyastuti, Ismatul Khasanah, dan Venty
- RANCANG BANGUN SPEKTROMETER UNTUK MENGUKUR 124 – 129
 PANJANG GELOMBANG LASER POINTER
Wawan Karniawan dan Agung Handayanto
- PENGAJARAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK 130 – 138
 PAJED NON-FORMAL DI KELURAHAN ROWOSARI, KECAMATAN
 TEMBALANG, SEMARANG MELALUI METODE GLENN DOMAN:
 SEBUAH PENELITIAN R&D
Ngasim Egar, A.B. Prabowo K.A, Siti Musarokah, dan Fitri Yulianti

- PENGARUH SKEMATA STRUKTUR BAHASA INDONESIA TERHADAP KECAMPINGAN KALIMAT (*ILL-FORMEDNESS*) BAHASA INGGRIS PADA MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS IKIP PGRI SEMARANG : SEBUAH KAJIAN MORFOSINTAKSIS 139 – 149
Nur Hidayat, Rahmawati Sukmaningrum, dan Siti Musarokah
- EFEKTIVITAS BELANJA PENDIDIKAN DI KABUPATEN BANJARNEGARA 150 – 155
Suwarno Widodo dan Nurkolis
- ANALISIS BELANJA PENDIDIKAN DI KABUPATEN PURWOREJO 156 – 164
Suwarno Widodo, dan Nurkolis
- GRAMMAR COMPETENCE OF THE ENGLISH DEPARTMENT GRADUATES OF IKIP PGRI SEMARANG IN THE ACADEMIC YEAR 2010/2011 165 – 179
Siti Lestari, Entika Fani Prastikawati, dan Theresia Cicik Sophia
- ANALISIS MAKNA IDEATIONAL DALAM TEKS SPOOF YANG DITULIS MAHASISWA SEMESTER EMPAT JURUSAN BAHASA INGGRIS IKIP PGRI SEMARANG TAHUN AKADEMIK 2011-2012 180 – 203
A.B. Prabowo, K.A, Sukma, N.A, dan Faiza Hawa
- KADAR N TOTAL, N TERSEDIA, PHOSPHOR, KALIUM DAN C/N RASIO PUPUK KOMPOS SAMPAH ORGANIK PASAR DENGAN BERBAGAI SUMBER STARTER 204 – 210
Ben Suharno, Fibria Kaswinarni, dan Alexander Arya Surya Nugraha
- IMPLEMENTASI PENDIDIKAN RAMAH ANAK DALAM KONTEKS MEMBANGUN KARAKTER SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI DI KOTA SEMARANG 211 – 217
Senowarsito, dan Arisul Ulumuddin

Analisis Makna Ideational dalam Teks Spoof Yang Ditulis mahasiswa Semester Empat Jurusan Bahasa Inggris IKIP PGRI Semarang Tahun Akademik 2011-2012.

**A.B. Prabowo, K.A, Sukma, N.A
Faiza Hawa**

ABSTRACT

The study aims at finding out the dominance and the realization of the Process, Participant, and Circumstance in the Spoof texts written by fourth semester students of English Department of IKIP PGRI Semarang enrolling the subject of Writing 3.

In conducting the research, descriptive qualitative is used in this study because it just collects the data and writes the conclusion based on the analysis of the data. The object of this study is the spoof texts written by the students of fourth semester. Twenty spoof texts have been taken as sample. Unit of analysis of this study is clause. This study uses human instrument. To collect the data, documentation method is applied. The technique to analyze the data are: reading those twenty spoof texts thoroughly, identifying clauses of ideational meaning of spoof text, analyzing the clauses in the case of process, participant, and circumstance, finding the dominant of the transitivity (process, participant, and circumstance).

The result of this study is presented based on the research findings. The ideational meaning of spoof text is realized by participant, process and circumstance. The dominant process employed in the twenty spoof texts is material process (56.7%); it represents actions and events to construe the story line. The participants, which are mostly used, are actor (31.6%) and goal (26.7%). It describes what can happen and what can be done to the characters of the story line. Circumstance of location of both place and time is dominantly used in the texts. It concentrates actions or events in time and place noting when and where the actions take place.

Finally, some suggestions are (1) The result of this research can be used by the students to enhance their deep understanding about metafunction especially ideational meaning and its transitivity system, (2) The result of this research can be used by the lectures as an additional reference in teaching functional English Grammar especially ideational meaning, (3) The result of this research can be used by the readers for studying functional grammar and also for the reference to the other researcher with conducting a review of new conducted research

. Key Words: *Ideational Meaning, Spoof*

A. Pendahuluan

Teks dihasilkan ketika orang berbicara maupun menulis. Istilah “Teks” berkaitan dengan hal kebahasaan. Cita-cita atau keinginan seseorang dapat disampaikan melalui bahasa. Manusia memakai bahasa untuk memberikan informasi, menghibur, melayani, mengeluh, dan untuk mendapatkan perhatian. Bahasa merupakan aktifitas sosial dan diekspresikan melalui teks yang semakin berkembang dengan pemakaian yang berulang-ulang. Tujuan fundamental dari suatu bahasa telah berkembang untuk memungkinkan pemakainya dalam menyampaikan makna satu dengan yang lain (Eggins, 1994:11). Berdasarkan pernyataan tersebut, pemakai bahasa menggunakan bahasa untuk menyampaikan makna (meaning).

Terdapat tiga tipe makna dalam struktur gramatikal yang dapat digunakan untuk menyampaikan makna (meaning). Tipe-tipe tersebut adalah makna eksperiensial/ideasional, makna interpersonal dan makna tekstual. Ketiga makna tersebut berasal dari konteks situasi yang memberikan pengaruh ke pengguna bahasa ketika memakai maupun memilih bahasa.

Manusia memakai bahasa tidak hanya untuk berinteraksi tetapi juga untuk membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan duniawi seperti adanya peristiwa, benda, dan lain sebagainya. Ketika bahasa dilihat dari perspektif ini, hal ini dimaksudkan bahwa suatu bahasa lebih difokuskan pada isi pesan yang disampaikan (content of the meaning). Dari sisi eksperiensial, bahasa terdiri dari satu set sumber untuk menunjuk entitas yang ada dan bagaimana cara entitas tersebut berlaku atau berhubungan satu dengan yang lain.

Berdasarkan pemaparan diatas, permasalahan yang diangkat dari penelitian ini adalah:

1. Dominansi apa dari proses (process), partisipan (participants), dan keterangan (circumstance) yang muncul dalam teks Spoof yang ditulis oleh mahasiswa IKIP PGRI Semarang?
2. Bagaimana makna ideasional diwujudkan dalam Spoof yang ditulis oleh mahasiswa semester empat IKIP PGRI SEMARANG?

Penelitian ini dimulai dengan meninjau kerangka teori yang merupakan landasan dari penelitian ini. Penelitian ini fokus pada sistem Transitivity dengan menganalisis munculnya proses (process), partisipan (participants), dan keterangan (circumstances) yang muncul pada teks Spoof.

B. Landasan Teori

1. Transitivity

Ketika kita melihat metafungsi dari makna eksperiensial/ideasional, presentasi dari makna ini adalah klausa. Transitivity atau tipe-tipe proses merupakan suatu sistem utama dalam makna (Eggins, 1994:228).

Klausa dapat dipakai sebagai instrument untuk menyeleksi tipe-tipe proses (material, mental, behavioral, verbal, existensial, relational). Masing-masing tipe proses mengacu pada tindakan, peristiwa atau hubungan antara partisipan yang terlibat (disebut dengan istilah *nominal constituent*, yang dinamai berdasarkan jenis-jenis prosesnya), dan proses dikondisikan berdasarkan *circumstance* atau keterangan (waktu, tempat, sebab, dll). Analisis transitivity ditentukan berdasarkan tipe proses, partisipan (*participants*), dan keterangan (*circumstance*) yang terdapat dalam tiap-tiap klausa. Analisis transitivity merupakan penggambaran serangkaian struktural suatu klausa. Dengan melakukan analisis transitivity, kita dapat mengetahui bagaimana

ranah dari suatu situasi (field of the situation) terbentuk seperti situasi “apa yg sedang dibicarakan” atau bagaimana situasi itu berubah.

Sistem transitivity menguraikan dunia pengalaman (experience world) ke dalam serangkaian tipe proses yang dapat diatur (Halliday, 2004:170).

2. Makna Ideational

Makna ideational adalah makna mengenai hal dan ide yang terdapat dalam klausa yang diwujudkan dalam Transitivity (Gerot dan Wignell, 1994). Sistem Transitivity merupakan bagian dari Metafungsi Eksperiensial dan merupakan sumber grammatikal yang mana digunakan untuk menguraikan “peristiwa” dalam klausa. Sistem Transitivity digunakan untuk menguraikan serangkaian pengalaman atau kejelasan dalam suatu klausa.

Sistem Transitivity berhubungan dengan field (hal/topik yang dibahas) (Halliday 1985a:101; Christie 1992b:1). Transitivity mengidentifikasi dan mengelompokkan berbagai macam tipe proses yang berbeda – sesuatu hal yang ‘sedang terjadi’ (ie. Doing, happening, feeling dan being). Dalam sistem Transitivity proses-proses ini sangat penting karna proses-proses tersebut memperlihatkan bagaimana Metafungsi Eksperiensial dalam makna terwujud. Terdapat tujuh tipe proses utama dalam Bahasa Inggris. Halliday (1994) menyebutkan bahwa sebuah proses berpotensi melibatkan tiga komponen utama yaitu: proses itu sendiri, partisipan dalam proses, dan yang terakhir adalah keterangan/keadaan yang terlibat dalam proses. Halliday (1994) mengklasifikasikan proses ke dalam kategori Material, Behavioral, Mental, verbal, relational, Existential dan Meteorological.

a. Tipe proses dan Partisipan

(1) Proses Material

Proses Material merupakan proses ‘doing’ atau melakukan. Proses ini mengekspresikan bahwa beberapa entitas ‘melakukan’ sesuatu yang mungkin dilakukan ‘terhadap’ beberapa entitas lain. Perhatikan contoh dibawah ini:

<i>The students</i>	<i>went</i>	<i>To Yogyakarta</i>
Participant:Actor	Process:Material	Circumstance:Place

Dua partisipan dalam proses material adalah Actor dan Goal (Eggins, 1994:231)

Actor: aktor merupakan suatu konstituen dari klausa yang melakukan suatu perbuatan. Apabila klausa hanya mempunyai satu partisipan dan bersifat aktif, maka partisipan tersebut adalah aktor.

Goal: Goal merupakan partisipan yang mana kepada siapa proses itu ditujukan. Dalam kalimat passive, goal merupakan suatu subjek.

Terdapat satu partisipan yang masih berada dalam lingkup proses material, yang hampir sama dengan *goal*, yaitu *range*. Range tidak berbentuk personal pronoun seperti halnya goal, dan range biasanya diwujudkan dalam bentuk frasa prepositional. Selain range, beneficiary juga muncul pada tipe proses ini. Perhatikan contoh kalimat berikut ini:

But in Switzerland they give you a cognag.

They gave blood to my daughter

Klausa-klausa tersebut memiliki tiga partisipan, salah satu diantaranya adalah partisipan yang mendapatkan keuntungan, seperti *you* and *my daughter*. Partisipan yang mendapatkan keuntungan tersebut disebut *beneficiary*.

Ada dua macam beneficiary: *a recipient* (penerima) merupakan partisipan yang mendapatkan atau menerima sesuatu, dan *client* yang mana merupakan partisipan yang mendapatkan suatu perlakuan.

Contoh:

I	posted	a letter	to a friend
Actor	Process; Material	Goal	Beneficiary: Recipient

(2) Proses Behavioral

Proses Behavioral merupakan proses (umumnya pada manusia) akan sikap fisiologi dan psikologi, seperti *breathing* (bernafas), *coughing* (batuk), *smiling* (tertawa), *dreaming* (bermimpi), dan *staring* (memandang). Partisipan dalam proses ini disebut *behavior*, dan biasanya merupakan makhluk bernyawa. Berikut ini merupakan contoh dari Proses Behavioral.

<i>I</i>	<i>Dream</i>	<i>A good dream</i>
Behavior	Process:Behavioral	Matter

(3) Proses Mental

Proses Mental berhubungan dengan sense atau perasaan seperti *feeling* (merasakan), *thinking* (berpikir), and *seeing* (melihat), kemudian proses ini dapat dibagi lagi menjadi beberapa sub-tipe:

- (a) Perception (seeing, hearing, etc)
- (b) Affection (liking, fearing, etc)
- (c) Cognition (thinking, knowing, understanding, etc)

Partisipan dalam Proses Mental ini disebut *Senser* dan *Phenomenon*. *Senser* merupakan makhluk bernyawa yang dapat merasakan, berpikir dan melihat. *Phenomenon* merupakan benda yang dapat 'dirasakan, dipikir dan dilihat'. Berikut ini merupakan contoh dari Proses Mental

<i>I</i>	<i>Believe</i>	<i>You</i>
Senser	Process:Cognition	Phenomenon

(4) Proses Verbal

Proses Verbal merupakan proses yang 'diucapkan'. 'Diucapkan' disini diinterpretasikan dengan makna yang lebih luas, ini meliputi semua simbol pergantian makna. Contoh Proses Verbal dapat dilihat dibawah ini:

<i>John</i>	<i>said</i>	<i>'I am hungry'</i>
Sayer	Process:Cognition	Projected clause

Partisipan dari Verbal proses adalah *sayer* (pelaku dari proses), *receiver* (kepada siapa ungkapan tersebut ditujukan/lawan bicara), *target* (siapa yang dibicarakan), dan *verbiage* (inti dari pembicaraan yang diucapkan dalam satu nomina atau klausa lekatan) (Butt, D. Et.al, 2001:56-57).

(5) Proses Relational

Proses Relational meliputi adanya *to be*. Dalam sistem bahasa Inggris terdapat tiga tipe utama, yakni:

- (a) intensive 'x is a'
- (b) circumstancial 'x is at a' (dalam hal ini 'at' dapat digantikan dengan preposisi lainnya)
- (c) Possessive 'x has a'

Masing-masing dari tipe tersebut berasal dari dua mode yang berbeda:

- (a) attributive 'a is an attribute of x'
- (b) identifying 'a is an identity of x'

Berikut ini merupakan conto dari Proses Relational.

<i>Sarah</i>	<i>is</i>	<i>wise</i>
Carrier	Process: Intensive	Attribute

Dalam proses Relasional terdapat dua tipe: yaitu relasional attributive, yaitu yang menghubungkan partisipan dengan karakter atau deskripsi umum, dan yang kedua adalah identifikasi relasional (relational identifying) yang menghubungkan partisipan dengan identitas/tanda, peran atau makna (Butt, D. Et.al. 2001:58).

Dalam klausa relasional atributif membawa karakter masing-masing yang disebut dengan *Carrier* dan karakter tersebut disebut dengan *Attribute*. Atribut biasanya muncul sebagai grup nominal tak tentu atau grup nominal dengan adjective.

Berbanding terbalik dengan relasional atributif, partisipan dari proses identifikasi relasional adalah *token, the form, value, dan function*.

(6) Proses Existential

Proses Existential mewakili semua yang ada dan yang terjadi. Dalam Klausa –klausa Eksistensial terdapat adanya *be*, yang mana hal ini hampir sama dengan Proses Relasional. Contoh dari Proses Existential dapat dilihat dalam contoh berikut ini:

<i>There</i>	<i>Is</i>	<i>A man</i>	<i>At the door</i>
	Process	Existential entity	circumstance

Hanya ada satu partisipan dalam proses eksistensial yaitu *Existent*.

(7) Proses Meteorological

Proses Meteorological merupakan proses yang mana ‘it’ dalam klausa tidak mewakili apapun akan tetapi ‘it’ tetap berperan sebagai subjek.

<i>it</i>	<i>'s hot</i>
	Meteorological

b. Keterangan (Circumstances)

Setelah mendiskusikan mengenai Proses dan Partisipan, sekarang kita beralih ke **circumstances** (keterangan). Dalam elemen grammar ini akan memberikan informasi yang lebih mengenai proses dan field. Circumstances /keterangan menjawab berbagai pertanyaan seperti kapan (when), dimana (where), mengapa (why), bagaimana (how), seberapa banyak (how many), dan sebagai apa (as what). Circumstances dalam Bahasa Inggris meliputi *Location* (lokasi waktu dan ruang), *Extent* (durasi dan ruang/jarak), *Manner* (cara yang meliputi “dengan memakai apa, perbandingan, dan kualitas), *Cause* (alasan, tujuan, dan kepentingan), *Accompaniment* (dengan apa/siapa), *Matter* (suatu hal) , *Contingency* (*despite of, inspite of*), *Role* (sebagai apa), *Angle* (*according to, in the view/opinion of, from the stand point of, etc*). (Halliday, 1994:151).

3. Spoof

Teks spoof merupakan tipe teks lisan maupun tertulis yang berisi mengenai cerita lucu (Kistono, 2007: 164-165). Fungsi sosial dari spoof adalah menghibur pendengar atau pembaca dengan cerita lucu. Hal terpenting yang membuat lucu cerita ini adalah Twist. Twist merupakan ending cerita dari Spoof yang tidak bisa ditebak atau diprediksikan akhir ceritanya.

a. Struktur Tematis Spoof

Genre atau tipe teks dapat dikenali berdasarkan struktur tematisnya. Struktur tematis muncul dalam suatu konteks. Sebagai tipe teks, kita dapat mengenali informasi yang terdapat dalam Spoof dengan cara mengenali struktur Tematisnya.

Martin dan Rothery dalam Paltridge (2000) menyatakan bahwa analisis suatu Struktur Sematis melibatkan suatu indentifikasi (identification) dari struktur wacana pada suatu teks. Menurut Gerot dan Wignell (1994) struktur tematis dari Spoof adalah:

- (a) Orientasi (Orientation): mengatur adegan (scene) dan mengenalkan karakter
- (b) Kejadian (Event): menceritakan kejadian-kejadian yang dialami secara kronologi.
- (c) Twist : bagian lucu dari cerita yang biasanya diletakkan di akhir cerita.

b. Ciri-ciri Kebahasaan pada Spoof

Suatu *Genre* atau tipe teks dikarakteristikkan dengan pemakaian ciri-ciri kebahasaan tertentu. Ciri-ciri kebahasaan dari Spoof adalah:

- (a) Fokus pada partisipan khusus
- (b) Memakai Past Tense
- (c) Kalimat langsung dan tidak langsung sering digunakan
- (d) Memakai tanda hubung temporal seperti *after that, afterward, finally, lastly, etc....*

C. Metode Penelitian

1. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian jenis kualitatif. Penelitian ini bersifat kualitatif untuk menganalisis transitivity secara tepat. Penghitungan sederhana digunakan untuk menghitung dominansi transitivity dalam teks.

2. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah teks Spoof yang ditulis oleh mahasiswa IKIP PGRI SEMARANG. Mahasiswa bebas menentukan tema dalam menulis Spoof.

3. Populasi & Sampel

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis Transitivity dalam Spoof yang ditulis oleh mahasiswa. Objek dari penelitian ini adalah *Spoof* yang ditulis oleh mahasiswa semester empat IKIP PGRI Semarang. Spoof yang ditulis oleh mahasiswa berupa paragraf yang masing-masing paragraf terdiri lebih dari lima kalimat. Mahasiswa yang dimaksud merupakan mahasiswa IKIP PGRI Semarang yang mengikuti mata kuliah Writing 3. Terdapat 100 mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini. Semuanya menulis teks Spoof. Mengingat besarnya jumlah populasi, maka penulis hanya mengambil 20 teks atau 20% dari total populasi secara acak.

4. Instrumen Penelitian

Arikunto (1992) menyatakan bahwa instrument pengumpul data dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu: tes dan bukan tes (dokumen). Dalam

penelitian ini, peneliti hanya menggunakan tes tertulis memperoleh data penelitian.

5. Metode Pengumpulan Data

Karna penelitian ini bersifat kualitatif, maka, disini peneliti menjadi instrumen utama dalam pengambilan data. Data yang diperoleh merupakan *Spoof* yang ditulis oleh mahasiswa semester empat yang mengikuti kelas Writing 3. Data diperoleh dari test essay yang diberikan ke mahasiswa.

6. Analisis Unit

Dalam menganalisis tipe-tipe proses dalam sistem transitivity, maka unit analisis dalam penelitian ini adalah klausa. Hal ini didasarkan bahwa pada functional grammar klausa merupakan unit gramatikal yang lebih besar, dan klausa kompleks adalah penggabungan dari dua klausa atau lebih (Gerot dan wignell, 1994).

7. Teknik Analisis Data

Dari data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan prosedur sebagai berikut:

- a. Peneliti membaca dengan seksama 20 teks spoof yang ditulis mahasiswa.
- b. Peneliti melakukan pemisahan klausa dari masing-masing teks. Dalam penelitian ini peneliti 'bekerja' dengan menggunakan klausa. Untuk itu, Metode Agih diterapkan dalam penelitian ini karna alat penentu dari metode ini merupakan unsur dari bahasa objek itu sendiri, yaitu klausa (Sudaryanto, 1993:16).
- c. Peneliti kemudian menganalisis klausa-klausa tersebut berdasarkan Proses, Participants dan circumstances.
- d. Langkah terakhir adalah menghitung dominansi kemunculan Process, Participants, dan Circumstances dalam prosentase.

Tabel 1: Rumus Prosentase

$$\frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

ponden yang menerapkan suatu tema tertentu

N : Total subyek penelitian

D. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, 20 teks Spoof telah dianalisis berdasarkan sistem Transitivity untuk mengetahui dominansi dari proses, partisipan, dan keterangan yang muncul dalam teks yang ditulis oleh mahasiswa.

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa analisis pada penelitian ini fokus pada analisis makna ideasional pada teks spoof yang ditulis oleh mahasiswa semester empat IKIP PGRI Semarang. Disini peneliti menyajikan hasil analisis yaitu dominansi dari masing-masing proses, partisipan dan keterangan beserta realisasi masing-masing bagian tersebut dalam teks. Pemaparan yang diberikan berupa hasil analisis dan diskusinya.

Berikut ini merupakan penjelasan untuk menjawab pertanyaan pertama dalam penelitian ini:

1. Dominansi apa dari proses (process), partisipan (participants), dan keterangan (circumstance) yang muncul dalam teks Spoof yang ditulis oleh mahasiswa IKIP PGRI Semarang?

• **Proses (Process)**

Hasil analisis ini berguna untuk mengetahui analisis makna ideasional dari sistem Transitivity yang meliputi partisipan (participant), proses (process), dan keterangan (circumstance) yang terdapat dalam Spoof. 20 teks telah dianalisis dan ditemukan bahwa terdapat 6 proses yaitu Material, Verbal, Relational, Behavioral, dan Mental. Berikut ini merupakan hasil analisis makna ideasional dari teks spoof yang ditulis mahasiswa.

Dari hasil analisis proses yang telah dilakukan, nampak jelas bahwa material proses merupakan proses yang paling mendominasi. Frekuensi kemunculan material proses dalam teks Spoof yang ditulis oleh mahasiswa adalah sebanyak 56.7%. proses kedua yang paling dominan akan kemunculannya dalam teks adalah Verbal proses. Sebanyak 19% dari total keseluruhan didominasi oleh proses verbal. Posisi ketiga yang paling mendominasi adalah Mental proses. Sebanyak 12.1% mental proses muncul dalam teks Spoof mahasiswa. Posisi selanjutnya, yaitu posisi keempat yang paling mendominasi ialah proses Relational attributive. Proses ini mendapatkan 4.6% dari total keseluruhan. Posisi kelima yang paling mendominasi ialah proses relational identifying. Proses ini memperoleh angka sebanyak 4.2%. Posisi terakhir ditempati oleh Behavioral proses. Proses ini mendapatkan prosentase paling sedikit yaitu sebanyak 3.7%. Terdapat satu proses yang tidak muncul dalam teks. Proses tersebut adalah proses meteorologi (Meteorological Process).

a. Material Process

Proses melakukan sesuatu disebut dengan proses material. Dari hasil analisis, proses material terdapat dalam teks Spoof yang ditulis mahasiswa dan menempati posisi paling mendominasi. Berikut merupakan contohnya.

Mac got out. (*text 17*)

Mac	got out
<i>Part.: actor</i>	<i>Pro.: material</i>

b. Mental Process

Mental proses melibatkan indra. Contoh dibawah ini termasuk mental proses yang diambil dari teks 19 dan 20.

Now listen. (*text 19*)

Now	listen
	<i>Pro.: mental: perceptive</i>

c. Behavioural Process

Proses behavioral merupakan proses fisiologis dan psikologis. Peneliti juga menemukan proses ini dalam teks spoof mahasiswa. Berikut merupakan contohnya:

Well, one day he died. (*text 19*)

Well	One day	he	died
	<i>Cir.: location: time</i>	<i>Part.: behaver</i>	<i>Pro.: behavioural</i>

d. Verbal Process

Proses verbal merupakan “kata kerja yang diucapkan”. Berikut merupakan contohnya.

And asked, "Why are you still carrying that penguin about?" (text 17).

and	asked	<i>Why are still carrying that penguin about?</i>
	<i>Verbal process</i>	<i>Projected clause</i>

e. Existential Process

Proses Existential ditandai dengan adanya kata *there* dan muncul pada awal kalimat. Berikut merupakan contohnya.

And after half an hour there were two. (text 18)

And	after half an hour	there	were	two
	<i>Cir.: location: time</i>		<i>Pro.: existential</i>	<i>Part.: existent</i>

f. Relational Process

Proses relasional menghubungkan partisipan dengan identitas/deskripsinya. Relational Attributive menggabungkan partisipan dengan karakter umum partisipan tersebut. Berikut merupakan contoh yang terdapat dalam teks.

And it was a great idea (teks 20)

And	It	Was	A great idea
	carrier	Relational process:attributive	attribute

• **Partisipan (Participants)**

Partisipan yang paling banyak muncul dalam teks spoof yang ditulis oleh mahasiswa adalah Actor. Actor memperoleh prosentasi sebanyak 31.6%. partisipan lain yang juga banyak muncul dalam teks spoof ini adalah Goal. Goal muncul sebanyak 26.7 %. Dominansi partisipan ketiga dalam teks spoof ini adalah Sayer yang kemunculannya dalam teks sebesar 8.5%. Dominansi keempat adalah Senser yang memperoleh sebanyak 8.3%. Dominansi selanjutnya adalah Attribute yang mendominasi sebanyak 4.6%. Carrier mendapatkan angka sebanyak 4.2% dan Verbiage sebanyak 4.0%. Phenomenon mendominasi sebanyak 3.0% dan Behavior sebanyak 2.2%. Range mendominasi sebanyak 2.0%, Receiver sebanyak 1.6% dan Behavior sebanyak 1.0%. Token dan Value menempati posisi yang sama yaitu sebanyak 0.8%. Existent mendominasi sebanyak 0.4%. partisipan terakhir yang mendominasi ialah Recipient dan Client yang mendominasi sebanyak 0.2%. Terdapat satu partisipan yang tidak terdapat dalam teks spoof. Partisipan tersebut adalah Target.

a. Partisipan dalam Material Proses

Partisipan dari Proses Material yang muncul dalam teks Spoof yang ditulis oleh mahasiswa adalah Actor, Goal, Range dan Beneficiary. Actoe merupakan konstituent dari klausa yang melakukan suatu perbuatan. Goal merupakan sasaran suatu tindakan. Berikut merupakan contohnya:

Mac put his head up. (text 17)

Mac	put	his head	up
<i>Part.: actor</i>	<i>Process:</i>	<i>Part.: goal</i>	<i>material</i>

Range muncul dalam contoh berikut ini:

And do some shopping. (text 17)

And	do	some shopping
	<i>Pro.: material</i>	<i>Part.: range</i>

Satu lagi partisipan yang muncul di klausa dalam Proses Material. Partisipan tersebut adalah Beneficiary.

Terdapat dua macam beneficiary: Recipient (kepada siapa sesuatu hal diberikan), dan Client (kepada siapa tindakan itu dilakukan). Berikut merupakan contoh analisisnya:

And I wrote him a check. (text 19)

And	I	wrote	him	a check
	<i>Part.: actor</i>	<i>Pro.: material</i>	<i>Part.: beneficiary: recipient</i>	<i>Part.: goal</i>

“How much will you give me for these?” (text 20)

How much will	you	give	me	for these?
	<i>Part.: actor</i>	<i>Pro.: material</i>	<i>Part.: goal</i>	<i>Part.: beneficiary: client</i>

b. Participant dalam Mental Proses

Partisipan yang muncul dalam Mental Proses adalah Senser dan Pehenomenon. Berikut merupakan contohnya:

Because he really enjoyed it (teks 1)

Because	he	Really enjoyed	it
<i>circ</i>	<i>senser</i>	<i>mental</i>	<i>phenomenon</i>

I can't lie. (text 19)

I	can't lie
<i>Part.: senser</i>	<i>Pro.: mental: perceptive</i>

c. Partisipan dalam Behavioral Proses

Partisipan utama dalam Behavioral proses merupakan Behavior, yaitu manusia, apabila bukan, klausa yang muncul termasuk Personifikasi. Berikut merupakan contohnya:

They looked a lot of beautiful bracelets. (text 18)

They	looked	a lot of bracelets
<i>Part.: behavior</i>	<i>Pro.: behavioural</i>	<i>Part.: behaviour</i>

d. Partisipan dalam Verbal Proses

Partisipan dalam proses verbal ini adalah Sayer, receiver, dan Verbiage. Berikut contohnya dalam teks:

The policeman replied, “take him to the zoo!” (text 8)

The policeman	replied	“take him to the zoo!”
Sayer	Verbal process	Verbiage

e. Partisipan dalam Existential Proses

Partisipan dalam Existential Proses adalah Existent. Dibawah ini merupakan contoh dari Existent.

And after half an hour there were two. (text 18)

And	after half an hour	there	were	two
	<i>Cir.: location: time</i>		<i>Pro.: existential</i>	<i>Part.: existent</i>

f. Participant dalam Relational Proses

Berikut ini merupakan contoh partisipan dalam Relational Attributive Proses.

One of them was very expensive. (text 17)

One of them	was	very expensive
<i>Part.: carrier</i>	<i>Pro.: relational: attributive</i>	<i>Part.: attribute</i>

Berbeda dengan Attributive Proses, Partisipan dalam Relational Identifying Proses adalah: token dan value

“I am his second wife.” (text 18)

I	am	his second wife
<i>Part.: token</i>	<i>Pro.: relational: identifying</i>	<i>Part.: value</i>

- **Keterangan (Circumstance)**

Dari hasil analisis yang dilakukan, didapat keterangan tempat (circumstance of location) sebanyak 63.64%. Keterangan tambahan (Circumstance of accompaniment) sebanyak 18.18%. keterangan lain yang muncul adalah keterangan cara (Circumstance of Manner) sebanyak 9.09%, keterangan tingkat /perluasan (Circumstance of Extent) sebanyak 7.27%, dan keterangan sebab (Circumstance of Cause) sebanyak 1.82%. Penjelasan lengkap mengenai circumstance dapat dilihat dilampiran 3.

a. Keterangan Tingkat/Perluasan (Circumstance of Extent).

Tingkat/Perluasan meliputi waktu (durasi – *how long/often*) dan ruang (jarak- *how far*). Berikut ini merupakan contoh dari keterangan tingkat/perluasan dalam teks spoof.

His head was under the bonnet for quite a long time. (text 17)

His head	was	under the bonnet	for quite a long time
<i>Part.: value</i>	<i>Pro.: relational: identifying: circumstantial</i>	<i>Part.: token</i>	<i>Cir.: extent: duration</i>

b. Keterangan Tempat (Circumstance of Location)

Keterangan tempat/lokasi dalam teks spoof ini dapat dilihat dalam contoh berikut ini.

So today i am taking him to the movies (text 1)

so	Today	I	Am taking	him	To the movies
	<i>Circ. time</i>	<i>Act</i>	<i>Material</i>	<i>Goal</i>	<i>Circ location</i>

c. Keterangan cara (Circumstance of manner)

Berikut ini contoh keterangan cara yang muncul dalam teks.

Until the lady said angrily, “I am his second wife.” (text 2)

Until	the lady	said	angrily	“I am his second wife.”
	<i>Part.: sayer</i>	<i>Pro.: verbal</i>	<i>Cir.: manner: quality</i>	<i>Projected clause</i>

d. Keterangan sebab (Circumstance of Cause)

Keterangan sebab merupakan keterangan yang menunjukkan alasan terjadinya suatu peristiwa/hal. Berikut ini merupakan contohnya:

He will only spend it for his second wife. (text 18)

He	will	only	spend	it	for his second wife
<i>Part.: actor</i>	<i>Process:</i>		<i>material</i>	<i>Part.: goal</i>	<i>Cir.: cause: behalf</i>

e. Circumstance of Accompaniment

Circumstance of accompaniment dalam teks menjawab pertanyaan *who*/siapa dan *what with*. Berikut ini contoh dari Circumstance of accompaniment yang terdapat dalam teks.

That I was going to put that money in that casket with him. (text 19)

That	I	was going to put	that money	in that casket	with him
	<i>Part.: actor</i>	<i>Pro.: material</i>	<i>Part.: goal</i>	<i>Cir.: location: place</i>	<i>Cir.: accompaniment: comitative</i>

2. Bagaimana makna ideasional diwujudkan dalam Spoof yang ditulis oleh mahasiswa semester empat IKIP PGRI SEMARANG?

Berdasarkan hasil analisis, nampak jelas bahwa makna ideasional dalam teks Spoof yang ditulis oleh mahasiswa semester empat IKIP PGRI Semarang diwujudkan dalam Proses, Partisipan dan Keterangan. Berikut ini pemaparannya:

a. Realisasi Proses

1. Material Process

Material Proses menempati skala tertinggi dalam analisis ini. Material proses menguraikan suatu tindakan. Proses ini menjawab pertanyaan ‘what did x do?’ atau ‘what happened?’. Berikut ini merupakan contoh klausa dengan material proses.

- Once a man was walking in a park (text 13)
- One day he took his old car out of the garage. (text 17)
- A rich man and his wife went into a shop. (text 18)
- The wife was sitting there in black next to her closest friend. (text 19)

Klausa-klausa tersebut menggunakan tindakan fisik seperti *was walking*, *took*, *went*, dan *was sitting*.

2. Verbal Process

Verbal Proses merupakan proses tindakan yang dilakukan melalui ucapan. Berikut ini merupakan contoh klausa dengan proses verbal.

- The young man replied, “You can steal the pieces at the front. I’m taking ones at the back.” (text 17)
- And shouted, “What are you doing there?” (text 17)
- Yes, I promised. (text 19)

Klausa pertama merupakan verbal proses yang mana ‘the young man’ merupakan sayer dan ‘replied’ merupakan verbal proses, sementara ‘you can steal...at the back’ merupakan klausa proyeksi. Dalam hal ini, klausa tersebut terbentuk dari tuturan langsung (direct speech) yang merupakan salah satu ciri dari Spoof.

Klausa kedua agak berbeda dengan klausa pertama. Tidak terdapat adanya sayer di klausa kedua. Hanya terdapat verbal proses dan sebuah klausa proyeksi. Sementara klausa ketiga tidak memiliki klausa proyeksi. Hanya terdapat sayer dan verbal proses dalam klausa ketiga ini.

3. Relational Process

Karakteristik utama dari Relational Proses adalah bahwa proses ini menghubungkan partisipan dengan identitas/deskripsinya. Terdapat dua jenis relational proses: Relational attributive, proses ini menghubungkan partisipan dengan karakter umum atau deskripsinya, dan Relational Identifying, yang menghubungkan partisipan dengan identitas, peran atau makna. Berikut ini merupakan contohnya:

- He was a real miser. (text 17)

Klausa diatas merupakan Relational Attributive karna klausa diatas tidak dapat dibalik. Selain itu, klausa ini berfungsi menjelaskan sesuatu. Terdapat carrier (he), relational attributive (was) dan attribute (a real miser) dalam klausa ini. Dalam hal ini Attribute tidak dapat berganti peran dengan carrier.

Berbeda dengan klausa diatas, berikut ini merupakan contoh Relational Identifying.

- I am his second wife. (text 18)

Klausa ini merupakan relational identifying karna dapat dibalik. Selain itu, klausa ini berfungsi untuk mengidentifikasi sesuatu. Terdapat token (I), relational identifying (am) dan value (his second wife). Predikator dalam proses ini sejajar dengan tanda ‘=’, sehingga klausa ini bisa dibalik. This clause was relational identifying because it was reversible in this way. (apabila x = y, then y = x).

b. Realisasi Partisipan

1. Partisipan Material Process: Actor dan Goal

Material proses merupakan proses melakukan sesuatu. Material proses memiliki dua partisipan yaitu Goal dan Actor. Berikut ini merupakan contohnya.

Then <i>Cir.:</i> <i>location:</i> <i>time</i>	the undertakers <i>Part.: actor</i>	locked <i>Process:</i>	the casket <i>Part.:</i> <i>goal</i>	down <i>material</i>
---	--	---------------------------	--	-------------------------

(Taken from text 19)

Dari contoh diatas terlihat bahwa ‘the undertakers’ dan ‘he’ merupakan Actor. Partisipan kedua merupakan Goal yang menjelaskan mengenai ‘what did x do to y?’. Klausa pertama “what did the undertakers lock down?” jawabanna sudah jelas “the casket” karna benda tersebut merupakan benda yang dapat dikunci.

Klausa kedua “what was he carrying?”, memiliki jawaban “an old pair pants” karna ‘pants’ merupakan benda.

- **Partisipan Verbal Process: Sayer, Receiver and Verbiage**

Verbal proses menjelaskan tentang perkataan. Partisipan dari verbal proses adalah sayer, receiver dan verbiage. Verbal proses menguraikan suatu perkataan.

For several seconds	nobody	said	a word
<i>Cir.: duration</i>	<i>extent: Part.: sayer</i>	<i>Pro.: verbal</i>	<i>Part.: verbiage</i>

(Taken from text 18)

Klausa ini menjelaskan bahwa ‘nobody’ merupakan Sayer dan ‘a word’ merupakan verbiage. This clause suggested that ‘nobody’ was sayer and ‘a word’ was verbiage. Berikut ini merupakan contoh klausa dengan receiver didalamnya.

And	asked	the owner of the store	“How much will you give me for these?”
	<i>Pro.: verbal</i>	<i>Part.: receiver</i>	<i>Projected clause</i>

(Taken from text 20)

Dalam klausa ini hanya terdapat Receiver sebagai Partisipan. Receiver merupakan seseorang yang menerima perkataan yang dilontarkan. Receiver dari klausa diatas adalah ‘the owner of the store’.

Verbal proses juga sering muncul dengan klausa proyeksi. Verbal proses terbentuk dari klausa kompleks, memproyeksikan klausa kedua dengan mengutip seperti contoh dibawah ini: “How much will you give me for these?”.

- **Partisipan Relational Process**

- **Carrier dan Attribute**

Carrier merupakan partisipan yang berkarakter dari relational attributive. Sedangkan Attribute merupakan karakter itu sendiri. Attribute umumnya merupakan grup nominal yang tak tentu dengan adjektif sebagai sesuatu yang utama.perhatikan contoh dibawah ini:

One of them	was	very expensive
<i>Part.: carrier</i>	<i>Pro.: relational: attributive</i>	<i>Part.: attribute</i>

(Taken from text 18)

Dari contoh klausa diatas, ‘One of the’ merupakan Carrier yang dianggap bersal dari Attribut ‘very expensive’. Dalam hal ini, carrier tidak diwakili dengan partisipan bukan manusia.

Sementara itu, attribute dari suatu klausa diwakili dengan grup adjektif ‘very expensive’. Hal tersebut merupakan penggambaran dimana carrier ‘one of them’ ditentukan dengan kualitas ‘very expensive’.Meanwhile, attribute of the clause was represented by adjectival group ‘very expensive’.

Token and Value

Partisipan dari Relational identifying merupakan value dan token. Value dan Token terbentuk dari grup nominal. Partisipan ini dapat berupa manusia dan bukan manusia.

I	am	his second wife
<i>Part.: token</i>	<i>Pro.: relational: identifying</i>	<i>Part.: value</i>

(Taken from text 18)

Token, yang terdapat dari kalimat diatas terbentuk dari grup nominal.

c. Realisasi Keterangan

Keterangan Lokasi: Tempat dan Waktu

I	'm going to drive	to Bournemouth
<i>Part.: actor</i>	<i>Pro.: material</i>	<i>Cir.: location: place</i>

(Taken from text 17)

Well	One day	he	died
	<i>Cir.: location: time</i>	<i>Part.: behavior</i>	<i>Pro.: behavioural</i>

(Taken from text 18)

Pertanyaan umum yang sering muncul dalam keterangan waktu dan lokasi ini adalah *where?* dan *when?*

Keterangan tambahan: Comitative

She	came over	with the box
<i>Part.: actor</i>	<i>Pro.: material</i>	<i>Cir.: accompaniment: comitative</i>

(Taken from text 19)

These pants	were put	inside the	with a price tag
<i>Part.: actor</i>	<i>Pro.: material</i>	<i>Cir.: location: place</i>	<i>Cir.: accompaniment: comitative</i>

(Taken from text 20)

Comitative menjawab pertanyaan 'what with?'. Hal ini jelas bahwa keterangan 'in the box' dan 'with a price tag' sejalan dengan proses material yang mengindikasikan bahwa penulis teks spoof ini berusaha mengungkap suatu tindakan. Comitative answers the question *what with?*.

Keterangan Cara: Quality

Proses ini menguraikan bagaimana sesuatu itu bisa terjadi.

Until	the lady	said	angrily	"I am his second wife."
	<i>Part.: sayer</i>	<i>Pro.: verbal</i>	<i>Cir.: manner: quality</i>	<i>Projected clause</i>

Klausa diatas menerapkan keterangan cara dengan sub katagori 'Quality'. Kualitas (quality) terbentuk dari grup adverbial, adver *ly*. Bentuk kalimat tanyanya adalah 'How?'. Berdasarkan

penjelasan diatas, terlihat bahwa penulis berusaha untuk mengungkap bagaimana suatu tindakan terjadi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis yang telah didapat, beberapa kesimpulan dapat diperoleh, diantaranya:

1. Hasil dari analisis makna ideasional dari teks Spoof yang ditulis oleh mahasiswa IKIP PGRI Semarang diperoleh bahwa material proses merupakan proses yang mendominasi dalam teks-teks tersebut. Sebanyak 56.7% menerapkan material proses ini didalam Spoof yang ditulis oleh mahasiswa. Actor dan Goal merupakan partisipan yang paling mendominasi dalam teks. Sebanyak 31.6% dan 26.7% kemunculannya dalam teks. Keterangan yang paling banyak muncul dalam teks adalah keterangan tempat dan waktu.
2. Realisasi makna ideasional dalam teks Spoof direalisasikan melalui proses, partisipan dan keterangan. Material proses muncul sebagai proses yang paling mendominasi. Hal ini berarti bahwa teks-teks yang ditulis mahasiswa didalamnya mengandung beberapa tindakan/perbuatan dan kejadian/peristiwa untuk menguraikan jalan cerita sehingga makna dapat terbentuk dalam teks. Partisipan yang paling mendominasi adalah Actor dan Goal. Kedua partisipan ini muncul untuk mengindikasi sesuatu hal yang dapat dilakukan maupun hal yang dapat terjadi pada karakter didalam teks. Keterangan tempat dan waktu yang muncul dalam teks fokus pada dimana dan kapan terjadinya peristiwa/kejadian yang digambarkan dalam teks.

F. Saran

Dengan mempertimbangkan hasil analisis, beberapa saran dapat diberikan kepada:

1. Siswa

Mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan pemahaman mereka mengenai Genre, terutama Spoof dalam hal ini, dan mampu menerapkan Metafunction khususnya makna ideasional dan sisten Transitivity pada teks-teks Genre yang mereka tulis.

2. Dosen

Hasil dari analisis ini dapat digunakan sebagai referensi dalam mengajarkan Genre dan Metafunction, terutama dalam mengajarkan makna ideasional dan sistem Transitivity.

3. Pembaca

Hasil dari analisis ini dapat digunakan untuk mempelajari Functional Grammar dan dapat pula digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan bidang yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Butt, D. et al. 2001. *Using Functional Grammar An Explorer's Guide (Second Edition)*. Sydney: Macquire University.
- Choridah, Fitri. 2009. *An Analysis of Experiential Meaning in Cosmetic Labels*. Unpublished. Final Project the Strata of English Language Program Semarang: IKIP PGRI.
- Eggin, Suzanne. 1994. *An Introduction to Systematic Functional Linguistics*. London: Pinter Publishers Ltd.
- Gerot and Wignell. 1994. *Making Sense of Functional Grammar*. Sydney: Gerd Stabler.
- Halliday, M.A.K and Matthiessen. 2004. *An Introduction to Functional Grammar (Third Edition)*. London: Arnold Publishers.
- Hartono, Rudi. 2005. *Genres of Texts*. Semarang State University.
- Kistono. et al. 2007. *The Bridge English Competence 2*. Surabaya: Penerbit Yudhistira.
- Lock, Graham. 1996. *Functional English Grammar*. New York: Cambridge University Press.
- Martin, J.R. et al. 1997. *Working with Functional Grammar*. London: Arnold.
- Moleong, J.Lexy. 2000. *Metode Peneltian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soejono. 1991. *Media Selecting English Textbook for High School Students*. Semarang: IKIP Semarang Press. No.6.Th XIV.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Duta Wacana University Press.
- Thompson, Geoff. 1996. *Introducing Functional Grammar*. London: Arnold.
- Yulisetiorini. 2010. *An Analysis of Experiential Meaning on Islamic English Song by Sammy Yusuf*. Unpublished. Final Project the Strata of English Language Program Semarang: IKIP PGRI.