

## MEDIA KOMIK SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA)

Randi Ramliyana

Universitas Indraprasta PGRI

Post-el: [randi.ramliyana@gmail.com](mailto:randi.ramliyana@gmail.com)

### ABSTRAK

**Media Komik sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).** Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan penggunaan media komik untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Pusat Bahasa Universitas Trisakti Jakarta. Salah satu masalah terbesar yang dihadapi dalam pembelajaran BIPA ialah minimnya penguasaan kosakata peserta, khususnya peserta yang pertama kali belajar bahasa Indonesia. Upaya meningkatkan penguasaan kosakata peserta adalah dengan memberikan suatu hal yang luar biasa dan baru di dalam pembelajaran BIPA, terutama di antara peserta usia remaja dan dewasa awal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik dapat digunakan secara efisien untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta BIPA. Oleh karena itu, penggunaan komik ke dalam pembelajaran memiliki dampak yang sama dengan penggunaan metode permainan di dalam pembelajaran BIPA. Hal tersebut memberikan atmosfer yang menyenangkan di dalam kelas. Komik tidak hanya menghibur dan menarik peserta, tetapi banyak manfaat dalam pembelajaran BIPA.

**Kata Kunci:** kosakata; komik; media; BIPA

### ABSTRACT

***Comics as a Medium to Increase Mastery Learning Vocabulary in Indonesian for Foreign Speakers (BIPA).*** This study used a qualitative method with case study approach. The purpose of this study describes the use of comics media to increase vocabulary of participants in learning Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) at Trisakti University Language Center. One of the biggest problems faced in learning vocabulary BIPA is a lack of participants, especially first participants learn Indonesian. To improve the vocabulary of participants is to give something extraordinary and new in BIPA learning, especially among participants adolescence and early adulthood. The results showed that comics can be used efficiently to improve the mastery of vocabulary BIPA participants. Therefore, the use of comics into learning will have the same impact with the use of the method of learning the game in BIPA. It provides a pleasant atmosphere in the classroom. Comics are not just entertaining and engaging participants, but many benefits in learning BIPA.

**Keywords:** vocabulary; comic; media; indonesian for foreign speakers.

### PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah sebuah program pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua bagi penutur asing. Pada pembelajaran BIPA, terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling terkait satu dengan yang lainnya. Dalam pembelajaran

BIPA, peserta didik dituntut untuk menguasai semua keterampilan berbahasa. Pembelajaran BIPA tidak seperti pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asli sebagai bahasa pertama. Peserta didik dituntut untuk menguasai bahasa Indonesia dalam waktu yang ditentukan. Oleh karena itu, pengajar bertugas menyediakan aktivitas dan menciptakan suasana menyenangkan selama proses pembelajaran BIPA.

Banyak cara yang dapat dilakukan pengajar BIPA dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran BIPA. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang disukai peserta didik, terutama anak-anak, yaitu komik. Anak-anak menyukai komik karena sangat menyenangkan. Selain anak-anak, orang dewasa pun menyukainya karena komik juga memberikan beragam informasi di dalamnya. Oleh karena itu, komik dapat menjadi media pembelajaran yang efektif.

Komik sebagai media pembelajaran, sudah lama diterapkan yang dapat memberi dampak positif selama proses pembelajaran. Selain menyenangkan, media komik juga digunakan sebagai langkah awal untuk membangkitkan minat membaca peserta, terutama yang tidak suka membaca. Selain karena komik menghibur, menyenangkan, dan edukatif, komik juga merupakan jembatan untuk membaca buku yang lebih serius.

Jadi, jika media komik dapat berpengaruh penting dalam peningkatan minat membaca peserta, secara otomatis kemampuan peserta dalam menulis pun akan meningkat. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media komik sebagai media peningkatan penguasaan kosakata pada pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Pusat Bahasa Universitas Trisakti Jakarta. Peneliti berharap penelitian ini berguna bagi dunia pendidikan bahasa, terutama BIPA. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberi solusi baru dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan tepat bagi semua peserta.

Banyak pendapat yang memberikan batasan mengenai pengertian kosakata, tetapi pada dasarnya semua saling melengkapi. Adiwimarta dalam Usman dkk. (1979) mendefinisikan “Kosakata, yaitu (1) semua kata yang dipakai dalam suatu bahasa, (2) kata-kata yang dipakai oleh seseorang atau kata-kata yang digunakan

sekumpulan orang dari lingkungan tertentu, (3) kata-kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan, dan (4) daftar seluruh kaidah frase dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis dari batasan dan keterangan.”

Kosakata dapat bertambah seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan usia. Bahasa berkembang seiring dengan perkembangan bangsa sebagai hasil buah pikiran dan perbuatan. Kosakata bahasa Indonesia merupakan satuan kebudayaan bangsa Indonesia yang keberadaannya harus dilestarikan dan dikembangkan. Kosakata dasar itu berupa nama-nama benda, nama-nama perbuatan, atau tindakan yang bersifat umum yang ada di lingkungan atau kehidupan masyarakat bahasa.

Soedjito dalam Annisa (2008) menjelaskan bahwa “Kosakata merupakan perbendaharaan kata, dapat diartikan sebagai (1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis, (3) kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.”

Dapat diungkapkan bahwa kosakata merupakan komponen bahasa yang memuat daftar kata-kata beserta batasannya yang penggunaannya disesuaikan dengan makna dan fungsinya. Kosakata berarti semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa yang dimiliki seorang pembicara atau penulis, dipakai dalam suatu ilmu pengetahuan, daftar kata disusun seperti kamus disertai penjelasan singkat dan praktis. Kosakata juga berarti jumlah kata yang dimiliki seseorang dari kegiatan berbahasa yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak untuk menambah pengetahuan dan wawasan.

Dalam bidang psikolinguistik, aktivitas pemerolehan kecakapan kosakata diartikan sebagai akuisisi bahasa atau pemerolehan bahasa. Dalam hal ini ada

beberapa pendapat yang menjelaskan mengenai pemerolehan dan penguasaan bahasa, khususnya kosakata. Masing-masing individu memiliki perbedaan dalam memperoleh maupun menguasai kosakata.

Watts dalam Purwo (1990) memperkirakan, “Jumlah kosakata yang dikuasai oleh seorang penutur bahasa yaitu (1) umur 5 tahun menguasai 2000 kata, (2) umur 7 tahun menguasai 7000 kata, (3) umur 14 tahun menguasai 14.000 kata, (4) umur 17 tahun menguasai 150.000 kata, dan (5) umur 19 tahun menguasai 600.000 kata.”

Perkembangan kosakata pada anak lebih jauh dijelaskan oleh Benedict dalam Purwo bahwa, “Anak sudah menguasai secara reseptif 50 kata pada usia sekitar 13 bulan, tetapi baru pada usia sekitar 19 bulan anak dapat secara produktif mengeluarkan 50 kata.” Lebih lanjut Smith dalam Purwo (1990) menjelaskan bahwa, “Usia antara 2,5 dan 4,5 tahun merupakan masa pesatnya pengembangan kosakata, 200-400 kata dikuasai pada masa itu.” Anak cenderung menciptakan kata-kata baru untuk mengisi kekosongan apabila lupa atau belum tahu kata yang semestinya dipakai. Pada saat masuk taman kanak-kanak, anak sudah menguasai kosakata sekitar 8.000 kata, dan hampir seluruh kaidah dasar tata bahasa dikuasai.

Anak dapat membuat kalimat tanya, kalimat negatif, kalimat majemuk, dan konstruksi lain. Namun, pada masa prasekolah anak mengalami kesulitan mengenai kalimat pasif. Harwood dalam Purwo (1990) menjelaskan bahwa, “Hingga usia 5,5 tahun, anak belum sepenuhnya memahami konstruksi pasif: ia tidak menemukan kalimat pasif sewaktu mengamati sekitar 12.000 kalimat spontan yang diucapkan oleh anak usia 5 tahun.”

Baldie dalam Purwo juga menambahkan bahwa, “Sekitar 80% dari anak yang berusia antara 7,5 dan 8 tahun dapat menghasilkan konstruksi pasif.”

Penelitian bahasa anak telah banyak dilakukan. Brown dan Bellugi dalam

Ekawati (2002) mengungkapkan bahwa, “Ada tiga proses penguasaan kalimat oleh anak-anak, yaitu (1) peniruan dan penyusutan, (2) peniruan dan perluasan, dan (3) pengaruh struktur laten. Ia juga melaporkan bahwa perkembangan lingual anak-anak mengikuti perkembangan usianya.” Dilaporkan oleh peneliti ini bahwa anak-anak pada usia 4–5 tahun telah dapat berbahasa dengan kalimat-kalimat kompleks dan pada umur 6 tahun telah dapat berbicara dengan gramatika dan pembentukan kata yang benar.

Nurdin dan Roekhan dalam Chaer (2003) yang menegaskan bahwa, “Pemerolehan bahasa tidak hanya untuk bahasa pertama, tetapi juga untuk bahasa kedua.” Ia menambahkan lebih lanjut bahwa pemerolehan bahasa atau akuisisi bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak anak-anak ketika ia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Pemerolehan bahasa atau akuisisi bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak kanak-kanak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Pemerolehan bahasa biasanya dibedakan dengan pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa berkaitan dengan proses-proses yang terjadi pada waktu seorang kanak-kanak mempelajari bahasa kedua setelah dia memperoleh bahasa pertamanya.

Jadi, pemerolehan bahasa berkenaan dengan bahasa pertama, sedangkan pembelajaran bahasa berkenaan dengan bahasa kedua. Seseorang yang ingin mempelajari bahasa, ia berusaha mengerti dahulu hal yang akan dikatakannya sebelum ia berujar. Seorang anak tentu lebih banyak diam dan memperhatikan masalah yang sedang dibicarakan. Anak kemudian mengasosiasikan kosakata yang ia dengar, dengan apa yang terjadi setelah pembicara selesai mengujarkan sesuatu.

Chomsky dalam Chaer (2003) menyebutkan bahwa, “Ada dua proses yang terjadi ketika seorang kanak-kanak memperoleh bahasa pertamanya.” Proses

yang dimaksud adalah *proses kompetensi* dan *proses performansi*. Kedua proses ini merupakan dua proses yang berlainan.

*Kompetensi* adalah proses penguasaan tata bahasa (fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik) secara tidak disadari. Kompetensi ini dibawa oleh setiap anak sejak lahir. Meskipun dibawa sejak lahir, kompetensi memerlukan pembinaan sehingga anak-anak memiliki performansi dalam berbahasa.

*Performansi* adalah kemampuan anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Performansi terdiri atas dua proses, yaitu proses pemahaman dan proses penerbitan kalimat-kalimat. Proses pemahaman melibatkan kemampuan mengamati atau mempersepsi kalimat-kalimat yang didengar, sedangkan proses penerbitan melibatkan kemampuan menghasilkan kalimat-kalimat sendiri. Pemakai bahasa mengerti struktur dari bahasanya yang membuat dia dapat mengreasi kalimat-kalimat baru yang tidak terhitung jumlahnya dan membuat dia mengerti kalimat-kalimat tersebut. Jadi, kompetensi adalah pengetahuan intuitif yang dipunyai seorang individu mengenai bahasa ibunya (*native language*). Intuisi linguistik ini tidak begitu saja ada, tetapi dikembangkan pada anak sejalan dengan pertumbuhannya, sedangkan performansi adalah sesuatu yang dihasilkan oleh kompetensi.

Istilah pemerolehan digunakan sebagai padanan istilah Inggris *acquisition*, yaitu proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh anak-anak secara natural pada waktu ia belajar bahasa ibunya. Istilah pemerolehan bahasa tidak hanya digunakan untuk pemerolehan bahasa pertama saja, tetapi juga digunakan untuk pemerolehan bahasa kedua. Pemerolehan bahasa merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan kognitif secara keseluruhan, dengan kata lain bahasa merupakan hasil dari perkembangan intelek secara keseluruhan dan sebagai lanjutan pola-pola perilaku yang sederhana.

Media pembelajaran perlu disiapkan oleh para pengajar dalam upaya menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, menggairahkan, dan menggugah. Dengan menggunakan media pembelajaran, interaksi antara pengajar dan peserta akan lebih efektif karena mereka bisa berkomunikasi satu sama lain dan yang terpenting mampu berperan secara aktif memanfaatkan media pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran sebaiknya diciptakan sesuai dengan kebutuhan peserta. Kesempurnaan media pembelajaran akan tercipta apabila pengajar mampu membuat dalam bentuk manual dan dalam bentuk elektronik. Media pembelajaran manual dapat dibuat mulai dari bahan yang sederhana hingga bahan yang rumit. Hal tersebut bergantung pada kemampuan pengajar untuk menyiapkan bahan dan mengemasnya secara baik. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Edgar Dale dalam Daryanto (2002), "Penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip *Kerucut Pengalaman* yang membutuhkan media, seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru, dan *audio-visual*."

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian ini adalah peserta Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Universitas Trisakti Jakarta tingkat pemula. BIPA Universitas Trisakti dipilih karena satu-satunya program BIPA Universitas di Jakarta yang mandiri bukan karena adanya pertukaran mahasiswa. Objek penelitian adalah penerapan media komik dalam pembelajaran BIPA.

Sumber data untuk mengetahui perencanaan pembelajaran BIPA adalah pengajar BIPA pada tingkat pemula dan dokumen *lesson plan* yang disusun pengajar, sedangkan untuk proses pembelajaran dan

penilaian hasil belajar adalah proses/kegiatan pembelajaran BIPA pada tingkat pemula.

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam, pengamatan, dan studi dokumentasi. Wawancara dan pengamatan dilakukan untuk memperoleh informasi yang nyata berkaitan dengan kegiatan pengajar dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai hasil belajar BIPA. Kegiatan studi dokumentasi dilakukan untuk mempelajari dokumen yang dimiliki oleh pengajar, yang berupa catatan materi, silabus, dan lesson plan BIPA.

Keabsahan data diperoleh dengan dua cara, yaitu pengamatan secara terus menerus dan triangulasi. Teknik triangulasi yang dilakukan, yaitu triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pengajar BIPA dan peserta BIPA pada tingkat pemula. Selanjutnya, peneliti melakukan pengecekan, pengecekan ulang, dan pengecekan silang.

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan cara analisis kualitatif, yaitu cara interaktif yang terdiri atas tiga tahap analisis, yaitu: reduksi data, pemaparan data/penyajian data, dan penyimpulan. Kegiatan pereduksian data ini dilaksanakan secara langsung dan terus menerus. Penyajian data disampaikan secara naratif dan terpilah. Penyimpulan dilakukan berdasarkan analisis dan hasil diskusi antara peneliti dan pengajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memilih komik sebagai media pada pembelajaran BIPA karena merupakan media yang menyenangkan dan dapat menjadi media edukatif selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun masyarakat masih beranggapan bahwa komik hanya cerita bergambar yang ringan dan menyenangkan. Banyak orang yang belum tahu definisi tentang komik.

McCloud (2001) menjelaskan, “Komik adalah gambar-gambar dan

lambang-lambang lain yang tersusun dalam tuturan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembaca.” Berkenan dengan pengertian tersebut, Harvey menyarankan, “Pernyataan kombinasi berseni dari kata dan gambar harus terliput dalam semua definisi tentang komik”. McCloud (2008) menambahkan bahwa kekuatan kata adalah bagian tak terpisahkan dari pesona karya seni yang disebut komik. Pendapat lain dikemukakan Sudjana dan Rivai (2001), “Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.” Selanjutnya Masdiono (2001: 9) menjelaskan, “Komik adalah *gamcer* atau gambar bercerita atau sebuah dunia tutur gambar, suatu rentetan gambar yang bertutur menceritakan suatu kisah.”

Eisner (1986: 123) mendefinisikan teknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, “Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide.” Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa para ahli masih belum sependapat mengenai definisi komik, sebagian di antaranya berpendapat bahwa bentuk cetaknya perlu ditekankan, yang lain lebih mementingkan kesinambungan gambar dan kata, dan sebagian lain lebih menekankan sifat kesinambungannya (*sequential*).

Berdasarkan beberapa definisi tentang komik di atas, peneliti menyimpulkan bahwa komik adalah salah satu karya sastra bernilai estetis yang terdiri atas perpaduan antara gambar dan kata yang membentuk sebuah cerita.

Selain itu, komik bertujuan untuk memberikan informasi dan hiburan kepada pembaca. Daya tarik berbagai jenis komik mengikuti pola yang dapat diprediksikan. Hurlock (2000: 338) berpendapat bahwa

anak-anak usia sekolah menyukai komik karena beberapa hal di antaranya:

1. melalui identifikasi dengan karakter di dalam komik, anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan sosialnya. Hal ini akan membantu memecahkan masalahnya,
2. komik menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural,
3. komik memberi anak pelarian sementara hirup-pikuk hidup sehari-hari,
4. komik mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya,
5. karena komik tidak mahal dan juga ditayangkan di televisi sehingga semua anak mengenalnya,
6. karena banyak komik yang menggairahkan, misterius, dan lucu, komik mendorong anak untuk membaca yang tidak banyak diberikan buku lain,
7. bila berbentuk serial, komik memberi sesuatu yang diharapkan,
8. dalam komik, tokoh sering melakukan atau mengatakan hal-hal yang tidak berani mereka lakukan sendiri, walaupun mereka ingin melakukannya, ini memberikan kegembiraan,
9. tokoh dalam komik sering kuat, berani, dan berwajah tampan, jadi memberikan tokoh pahlawan bagi anak untuk mengidentifikasikannya,
10. gambar dalam komik berwarna-warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak.

Oller (1983 : 44) mengatakan, "Teks (bentuk ujaran dan tulis dalam wacana) yang lebih tidak sengaja tersusun dapat disimpan dan diingat kembali lebih mudah daripada bahan yang kurang tersusun secara tidak sengaja."

Dengan kata lain, hal itu lebih mudah bagi peserta belajar bahasa jika mereka diberikan kalimat terhubung yang memiliki struktur logis dan alur cerita, bukannya

terputus, frase diatur secara acak. Kosakata dan bahasa dapat dipelajari dalam konteks. Namun, Oller selangkah lebih maju dan menyatakan bahwa konteks itu sendiri tidak cukup. Hal yang terpenting adalah dialog atau teks harus memiliki struktur logis dan simpulan yang logis. Dengan cara ini, peserta dapat mengikuti alur cerita selangkah demi selangkah dan dapat mengingat struktur lebih mudah karena logika membantu mereka.

Teori Oller dapat diterapkan pada penggunaan komik dalam pengajaran bahasa. Komik memiliki alur cerita yang mampu membawa peserta pada simpulan dari materi yang dibawakan. Dengan cara itu, peserta termotivasi melanjutkan untuk membaca dan kembali lebih terlibat ke dalam isi daripada bahasa. Konsekuensinya, peserta akan lebih asyik mengetahui apa yang akan terjadi, bagaimana akhir dari cerita (rasa pensaran mereka muncul), dan akan mengingat bentuk kata, ekspresi, dan gramatikal lebih mudah. Komik juga dapat digunakan sebagai fasilitas pengajaran kosakata.

Brown (1994: 365) menunjukkan bahwa, "Internalisasi terbaik dari kosakata berasal dari pertemuan (komprehensi dan produksi) kata dalam konteks sekitarnya." Dengan cara ini, peserta akan mengasosiasikan kata dengan konteks sebenarnya dan mereka dapat mengingat dan menggunakannya lebih baik daripada hanya mempelajari setah kata dan maknanya secara korespondensinya. Selain kosakata, kompetensi tata bahasa dapat ditingkatkan dengan baik. Dengan bantuan komik, tata bahasa baru dapat diperkenalkan dan dipraktikkan, dan sejak materi tata bahasa ditanamkan di dalam cerita dengan struktur yang logis, peserta akan mampu mengingat lebih baik selanjutnya.

Karakteristik komik juga mampu meningkatkan motivasi (khususnya komik yang berwarna). Hal yang lebih penting jika kata, ekspresi, atau konsep disertai oleh gambar (visual gambar dalam satu pikiran),

selanjutnya peserta akan lebih mudah menghafal dan mengingat lebih mudah.

Fakta bahwa visual komik juga berkontribusi untuk meningkatkan kompetensi komunikasi. Di dalam komik, kehidupan seperti situasi dan ekspresi yang digunakan dalam percakapan, bahasa sehari-hari, sebagai contoh, idiom, pengurangan bentuk, bahasa slang, dan ekspresi yang membutuhkan berbagai pengetahuan budaya. Konsekuensinya, komik membantu peserta menangani percakapan bahkan dalam situasi informal. Keuntungan lainnya dari visual komik adalah gestur dan bahasa tubuh dari para tokoh. Kontribusi ini untuk membangun kompetensi komunikasi, yang artinya termasuk ke dalam komunikasi nonverbal.

Pengajar di kelas BIPA pada tingkat pemula harus menyiapkan dan menyusun *lesson plan* sebelum melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. *Lesson plan* untuk setiap mata kuliah BIPA dibuat setiap pertemuan. Hal ini diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar BIPA di pada tingkat pemula. *Lesson plan* disusun untuk setiap kompetensi dasar. Isi *lesson plan* tersebut terdiri dari beberapa komponen, yaitu identitas, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, metode, langkah-langkah pembelajaran, alat dan sumber belajar, serta penilaian.

Penyusunan rencana pembelajaran secara umum perlu memperhatikan beberapa hal. Dalam merencanakan pembelajaran, pengajar harus mengatur, mengkoordinasikan, dan menetapkan unsur-unsur atau komponen-komponen pembelajaran yang berupa tujuan pembelajaran (kompetensi), isi atau materi yang harus diberikan untuk mencapai kompetensi, strategi pelaksanaan, dan penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran. Komponen tersebut tidaklah berdiri sendiri, tetapi saling berinteraksi, saling

mempengaruhi sehingga membentuk satu kesatuan.

Tujuan pembelajaran BIPA adalah agar peserta terampil menggunakan bahasa Indonesia secara komunikatif dan pragmatis Badan Bahasa (2012). Tujuan umum tersebut diterjemahkan pengajar melalui kompetensi dasar yang dijabarkan menjadi indikator-indikator pada setiap pertemuan. Selanjutnya, pengajar merumuskan tujuan pembelajaran tiap pertemuan berdasarkan indikator tersebut.

Sebelum mengajar BIPA, pengajar BIPA pada tingkat pemula telah merencanakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari itu yang dituliskan dalam *lesson plan*. Perencanaan tujuan pembelajaran tersebut merupakan target atau hasil yang akan dicapai. Keberadaan target tersebut akan mengawal arah pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan tidak menyimpang.

Berdasarkan tujuan yang tertulis dalam *lesson plan*, nampak bahwa pengajar BIPA di Program BIPA Universitas Trisakti Jakarta tidak hanya menekankan pada aspek kebahasaannya, tetapi juga pada aspek kebudayaannya. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran BIPA yang dirumuskan oleh Badan Bahasa.

Penentuan materi dan pemilihan strategi pembelajaran merupakan dua aspek yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran harus diajarkan dan dipelajari peserta sebagai sarana pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian hasil belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut, penyampaian informasi untuk mencapai kompetensi erat kaitannya dengan strategi pembelajaran yang dipilih. Banyak strategi belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar di kelas BIPA.

Pengajar BIPA pada tingkat pemula telah merencanakan pemilihan strategi atau

metode mengajar sebelum proses pembelajaran BIPA dilaksanakan. Metode yang direncanakan pengajar ialah metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan model pembelajaran *picture and picture*. Metode pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, silih asih, dan silih asuh.

Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar yang diurutkan secara logis. Pembelajaran ini memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Model apapun yang digunakan selalu menekankan aktifnya peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media komik.

Penilaian hasil belajar perlu dilakukan untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan belajar peserta. Dalam *lesson plan* yang disusun pengajar, juga dituliskan rencana penilaian yang akan dilakukan. Penilaian dilakukan secara tertulis dan lisan. Penilaian tertulis dilakukan dalam bentuk mengisi kalimat rumpang, sedangkan penilaian lisan dilakukan dalam bentuk berbicara. Penilaian direncanakan dilakukan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran. Jadi, jika satu kompetensi dasar disampaikan dalam dua kali tatap muka, penilaian pun dilakukan guru sebanyak dua kali.

Pembelajaran BIPA pada tingkat pemula dilaksanakan dari Senin hingga Kamis. Dalam seminggu, para peserta mendapatkan waktu selama 16 jam dalam belajar BIPA. Pada Senin dan Rabu, peserta mempelajari mata kuliah berbicara dan menyimak. Sementara pada Selasa dan Kamis, peserta mempelajari mata kuliah

membaca dan tata bahasa. Mereka belajar setiap harinya dari pukul 09.00 sampai dengan pukul 12.30 WIB. Berdasarkan pengamatan pada Senin, 11 Januari 2016, dan Selasa, 12 Januari 2016, proses pelaksanaan pembelajaran BIPA pada tingkat pemula diuraikan berikut ini.

Pembelajaran BIPA pada tingkat pemula sesuai dengan jadwal pembelajaran yang sudah dituliskan di atas, dilaksanakan dari Senin hingga Kamis dari pukul 09.00 s.d. 12.30 WIB. Sebelum membuka pelajaran pengajar menyapa dan memperkenalkan diri kepada peserta terlebih dahulu. Seperti biasa, pengajar langsung membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, "Selamat Pagi!" Salam tersebut kemudian dijawab dengan antusias oleh para peserta BIPA "Selamat Pagi, Pak!"

Pengajar kemudian menanyakan kabar kepada peserta, "Apa kabarnya?" Sebagian peserta akan menjawab dan sebagian lagi mencoba untuk menjawab meskipun malu. Hari ini adalah hari pertama pada semester awal Program BIPA di Pusat Bahasa Universitas Trisakti Jakarta. Para peserta semua berasal dari Korea Selatan. Jumlah peserta di kelas pemula ini adalah lima orang. Mereka memiliki latar belakang yang berbeda dan pengalaman berbeda dengan bahasa Indonesia. Setelah menyapa dan menanyakan kabar, pengajar kemudian memperkenalkan diri dalam bahasa Indonesia, "Kenalkan nama saya Bari Pratama." Pengajar lalu mengecek presensi peserta BIPA dan mencoba mengenal lebih dekat dengan para peserta. Pengajar memanggil nama mereka dan mencoba berinteraksi dalam bahasa Indonesia. Hal tersebut bertujuan untuk mengukur sejauh mana keterampilan mereka berbahasa Indonesia.

Setelah mengenal latar belakang para peserta, pengajar mulai menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu. Pada saat observasi tanggal 11 Januari 2016 dan 12 Januari 2016, para peserta BIPA pada

tingkat pemula sedang mempelajari bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar “Mengenal huruf” Berdasarkan *lesson plan*, tujuan pembelajaran mata kuliah berbicara dan menyimak yang dilaksanakan pada Senin, 11 Januari 2016 adalah melalui metode *picture and picture* dengan komik, peserta dapat menyebutkan huruf dalam bahasa Indonesia dan memperkenalkan diri mereka dalam bahasa Indonesia.

Pada 12 Januari 2016, para peserta BIPA mempelajari mata kuliah membaca dan tata bahasa. Kompetensi dasarnya sudah berganti, yaitu “Mengenal pronomina bahasa Indonesia” Tujuan pembelajarannya adalah peserta dapat menggunakan kata pronomina orang pertama, kedua, dan ketiga dengan baik.

Uraian kegiatan awal dalam pembelajaran BIPA yang dilakukan pengajar tersebut sesuai dengan pendapat Darmadi (2009), “Bahwa kegiatan awal pembelajaran dilaksanakan untuk membangkitkan motivasi dan perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, memberikan gambaran yang jelas tentang batas-batas tugas atau kegiatan yang akan dilaksanakan, dan menunjukkan hubungan antara pengalaman peserta dengan materi yang akan dipelajari.”

Pengajar melanjutkan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan materi yang

akan dipelajari, yaitu tentang mengenal huruf dan memperkenalkan diri. Media yang digunakan untuk materi ini adalah komik. Komik ini digunakan untuk membantu peserta menyimak kosakata yang mereka dengar dari rekaman. Di dalam komik, balon kata yang kosong dapat mereka isi sesuai dengan kata-kata yang mereka dengar dari rekaman. Namun, sebelum memulainya, pengajar harus mengajarkan terlebih dahulu huruf-huruf dalam bahasa Indonesia dan mengucapkannya bersama-sama dengan para peserta.

Pada Senin, 11 Januari 2016, Pengajar harus mengajarkan peserta membaca huruf dikarenakan seluruh peserta berasal dari Korea Selatan. Mereka tidak menggunakan tulisan Latin dalam tulisan mereka, tetapi menggunakan tulisan *Hangeul* (aksara dalam bahasa Korea Selatan). Para peserta pun tidak mahir berbahasa Inggris dengan baik. Oleh karena itu, penting sekali pengajar memulai dengan pengenalan huruf-huruf bahasa Indonesia.

Setelah peserta selesai belajar mengenai huruf-huruf, pada mata kuliah menyimak dan berbicara, peserta diharuskan mengisi setiap balon kata yang kosong tersebut. Adapun tampilan dari komik tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Komik Mata Kuliah Menyimak dan Berbicara

Pengajar membagikan komik tersebut. Setelah mendapatkan komiknya, peserta melihat-lihat komiknya dan bersiap untuk mendengarkan rekaman yang akan diputar pengajar.

**Aktivitas 1**

Pengajar memutar rekaman yang berisi dialog di dalam komik. Kecepatan rekaman disesuaikan dengan kemampuan para peserta di tingkat pemula, yaitu tidak terlalu cepat.

**Aktivitas 2**

Peserta mulai mengisi balon kata dengan yang mereka dengar dari rekaman. Biasanya pada rekaman pertama, peserta belum mampu mengisi dengan lengkap balon kata yang ada di komik tersebut. Oleh karena itu, pengajar harus mengulang 2-3 kali lagi.

**Aktivitas 3**

Pada aktivitas 3, pengajar dan peserta membahas apa isi balon kata yang kosong tersebut. Setiap peserta mendapat giliran untuk menjawab setiap balon kata yang ada.

**Aktivitas 4**

Peserta kemudian melakukan simulasi berperan dalam kelompok. Dalam hal ini, peserta mengikuti apa yang sudah mereka pelajari di kelas menyimak sebelumnya. Mereka mengikuti balon kata yang ada di komik.

Pada Selasa, 12 Januari 2016, peserta mempelajari mata kuliah membaca dan tata bahasa menggunakan media komik juga. Penggunaan media komik ini saling terkait dan terintegrasi satu dengan lainnya. Sebelum membaca teks bahasa Indonesia yang serius, peserta dapat menggunakan komik sebagai jembatan dalam membaca.



Gambar 2. Komik Mata Kuliah Membaca dan Tata Bahasa

Pengajar meminta peserta untuk membuka kembali komik yang kemarin sudah diterima mereka. Peserta diminta membaca setiap kata dan kalimat yang ada di dalam balon kata komik tersebut. Pembelajaran ini menyenangkan bagi para peserta yang baru pertama kali belajar bahasa Indonesia. Setelah membaca, peserta mengerjakan soal yang berkaitan dengan

tata bahasa yang ada di dalam komik tersebut. Adapun langkah-langkah dari penerapan komik pada mata kuliah membaca dan tata bahasa adalah sebagai berikut.

**Aktivitas 1**

Pengajar membagi peran setiap peserta sesuai dengan tokoh yang ada di

dalam komik. Pengajar mengulangi instruksi hingga peserta memahami apa yang harus dilakukan mereka.

### Aktivitas 2

Setelah memahami instruksi, peserta dapat membaca setiap dialog bagian mereka masing-masing. Aktivitas ini dapat dilakukan berulang-ulang hingga peserta terbiasa dengan kata-kata dan kalimat di dalamnya. Agar tidak membosankan, pengajar dapat membuat peserta berganti peran di dalam komik tersebut.

### Aktivitas 3

Selesai dari aktivitas 2, pengajar dapat menanyakan atau menjelaskan kosakata yang tidak dipahami mereka.

### Aktivitas 4

Pada aktivitas ini, pengajar dapat menjelaskan mengenai budaya memperkenalkan diri di depan kelas merupakan suatu budaya yang melekat di Indonesia, seperti kata pepatah, "Tak kenal, maka tak sayang".

### Aktivitas 5

Pada aktivitas 5, pengajar sudah yakin bahwa kosakata yang ada di dalam komik sudah dipahami mereka. Pengajar mulai memberikan latihan tata bahasa yang ada pada akhir buku komik. Pengajar membimbing peserta ketika menjawab pertanyaan yang ada di akhir buku komik.

Pada akhir pembelajaran, pengajar tidak lupa menyimpulkan pembelajaran, memberikan evaluasi, dan budaya kepada para peserta BIPA. Pengajar kemudian menutup pembelajaran dengan menyampaikan salam. Pengajar juga menuliskan laporan harian pembelajaran di kelas.

Cara yang dilakukan oleh pengajar untuk mengetahui kemampuan peserta dalam penguasaan materi adalah melalui penilaian. Kriteria penilaian yang dilakukan pengajar ialah aspek keterampilan dan

pemahaman. Hal ini tampak dari teknik yang digunakan berupa tes dan instrumennya berupa soal serta praktik.

Hasil belajar peserta pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Salah satu fungsi penilaian menurut Sudjana (2006) "Sebagai alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Dengan fungsi ini, penilaian harus mengacu pada rumusan-rumusan tujuan pembelajaran sebagai penjabaran dari kompetensi mata kuliah."

Berdasarkan hasil pengamatan dan *lesson plan*, pengajar hanya melakukan penilaian hasil belajar pada aspek keterampilan dan pemahaman saja. Hal tersebut nampak dari instrumen penilaian.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Pusat Bahasa Universitas Trisakti Jakarta, disimpulkan bahwa cara pengajar BIPA dalam merencanakan program pembelajaran adalah dengan menyiapkan materi pelajaran untuk tiap-tiap pertemuan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta. Materi BIPA bersumber dari buku *BIPA Dahsyat* terbitan GSA Press. Perencanaan yang dibuat pengajar secara tertulis tersebut dituangkan dalam bentuk *lesson plan*. Selain materi, *lesson plan* juga berisi tentang tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan penilaian hasil belajar.

Proses pembelajaran BIPA di Pusat Bahasa Universitas Trisakti Jakarta dimulai dengan beberapa kegiatan sebagai berikut. Kegiatan mengawali pembelajaran dengan menyampaikan salam, mengecek kehadiran peserta, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan melakukan apersepsi. Pengajar BIPA pada tingkat pemula mengelola proses belajar mengajar dengan cara menyampaikan materi kepada peserta dengan menggunakan metode pembelajaran

kooperatif dengan menggunakan model *picture and picture*. Pengajar dan peserta BIPA melakukan beragam aktivitas menggunakan media komik di dalam kelas. Pengajar mengakhiri pembelajaran dengan menyimpulkan materi, memberikan evaluasi dan pesan budaya kepada para peserta BIPA. Penilaian hasil belajar BIPA dilakukan dengan teknik tes, baik tes tertulis maupun tes lisan.

Komik tidak hanya bacaan lucu, tetapi juga sebagai metode logis yang digunakan. Dengan menggunakan komik, pengajar dapat melatih hampir semua kompetensi. Banyak lagi keuntungan penggunaan komik. Peserta telah memberikan masukan yang baik setelah menggunakan komik dalam pembelajaran BIPA. Penerapan media komik di kelas BIPA ini menjadi nilai tambah yang ada di Program BIPA Universitas Trisakti Jakarta sendiri dibandingkan tempat lain. Peserta merasa nyaman dengan suasana kelas BIPA seperti itu. Peserta merasa tidak bosan karena aktivitas yang dilakukan di dalam kelas bersama pengajar lain. Oleh karena itu, saran bagi praktisi untuk terus mengembangkan dan mengintegrasikan media komik ke dalam materi pembelajaran BIPA. Semoga penelitian ini dapat menginspirasi para peneliti lainnya untuk melanjutkan penelitian serupa di bidang lainnya.

#### PUSTAKA RUJUKAN

- Annisa. 2008. *Peningkatan Penguasaan Kosakata dengan Media Wall Chart pada Siswa Kelas 1 SD N 05 Bangsri Kabupaten Jepara*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Badan Bahasa. 2012. *Pengenalan Program BIPA*. <http://www.badanbahasa>
- Brown, H. D. 1994. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Upper Saddle River. NJ: Prentice Hall Regents.
- Chaer, Abdul. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2000. *Echa: Kisah Pemerolehan Bahasa Anak Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Darmadi, H. 2009. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2002. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eisner, W. 1986. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Ekawati. 2002. *Peningkatan Kemampuan Menguasai Kosakata dengan Media Sandikata pada Siswa Kelas II D SMU N Weleri*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Hurlock, E. B. 2000. *Child Development*. Jakarta: Erlangga.
- Masdiono, T. 2001. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creativ Media.
- McCloud, S. 2001. *Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, S. 2008. *Membuat Komik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Oller, J. W. 1983. *Story Writing Principles and ESL Teaching*. TESOL Quarterly.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1982. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Purwo, Bambang Kaswanti. 1990. *PELLBA 3: Pertemuan Linguistik Lembaga Bahasa Atmajaya Ketiga*. Jakarta: Kanisius.
- Sudjana, N. dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung : CV Sinar Baru Bandung.
- Sudjana, N. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usman, dkk. 1979. *Ilmu Kosakata*. Padang: FKSS IKIP Padang.