

# **E-MIKUTA (KOMIK SAKU KOSAKATA ELEKTRONIK): MEDIA PEMBELAJARAN BIPA BERBASIS TEKNOLOGI**

Prima Vidya Asteria

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia / primaasteria@unesa.ac.id

Devi Nur Farida

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia / devi.farida1611@gmail.com

## **ABSTRAK**

Perkembangan BIPA saat ini semakin pesat ditandai oleh adanya lebih dari 72 negara yang mempelajari bahasa Indonesia. Namun, media pembelajaran mahasiswa BIPA masih terbatas, sehingga peneliti mengembangkan media e-komik untuk kegiatan belajar mengajar. Tujuan penelitian ini, yaitu: (1) mendeskripsikan proses pengembangan E-Mikuta (komik saku kosakata elektronik) sebagai bentuk media pembelajaran BIPA berbasis teknologi dan (2) mendeskripsikan kualitas E-Mikuta (komik saku kosakata elektronik) sebagai bentuk media pembelajaran BIPA berbasis teknologi. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan metode R&D (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan adalah adaptasi model Sugiyono (2009) dengan tahapan (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; dan (7) revisi produk. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa BIPA Unesa level A2 berjumlah empat orang. Data penelitian berupa tahapan proses pengembangan E-Mikuta sesuai dengan model yang telah ditentukan (data kualitatif) dan hasil validasi dan uji coba produk (data kuantitatif). Produk divalidasi oleh ahli BIPA (Bu Shendy Mega R., pengajar BIPA Unesa). Data kuantitatif dianalisis dengan uji statistik deskriptif, sedangkan data kualitatif dianalisis secara induktif. Produk berupa komik terdiri atas bagian sampul, tokoh, isi, latihan, refleksi, dan penulis. Sementara berdasarkan hasil validasi ahli disimpulkan bahwa media komik berbasis cerita rakyat ini dipandang layak digunakan dengan sedikit revisi ditunjukkan skor 80. Sebagai tindak lanjut, produksi E-Mikuta dapat dikembangkan baik dari segi ragam isi dan ragam level sasaran sehingga dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran BIPA, serta menjadi inspirasi bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian lainnya.

**Kata kunci:** Komik, E-Mikuta, saku, kosakata, BIPA

## **ABSTRACT**

The development of BIPA is increasingly marked by more than 72 countries studying Indonesian language. However, BIPA student learning media is still limited, so researchers develop e-comic media for teaching and learning activities. The research's aims are: (1) to describe E-Mikuta development process (electronic vocabulary pocket comics) as a form of BIPA-based learning media and (2) to describe the quality of E-Mikuta (electronic vocabulary pocket comics) as a form of learning media BIPA based technology. The type of this research is development by R & D method (Research and Development). The development model used is the adaptation of Sugiyono model (2009) with the stages (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) design revisions; (6) product trial; and (7) product revisions. The subject of this research is BIPA Unesa A2 level students are four people. The research data is in the stages of the E-Mikuta development process in accordance with the predetermined model (qualitative data) and the validation and trial results of the product (quantitative data). The product is validated by expert BIPA (Mrs. Shendy Mega R., lecturer of BIPA Unesa). Quantitative data were analyzed by descriptive statistical test, while the qualitative data were analyzed inductively. Comic products consist of cover section, character, content, practice, reflection, and author. While based on the results of validation experts concluded that the comic-based media folklore is considered feasible to use with little revision indicated score 80. As a follow-up, E-Mikuta production can be developed

both in terms of variety of content and variety of target levels so it can be useful as a medium of learning BIPA, as well as an inspiration for other researchers to develop other research.

**Keywords: Comics, E-Mikuta, pocket, vocabulary, BIPA**

## **PENDAHULUAN**

Seiring kemajuan yang dicapai bangsa Indonesia di era global, perkembangan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di dunia Internasional juga semakin pesat. BIPA adalah program pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia bagi penutur asing yang terdiri atas mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pada Kongres Bahasa Indonesia VI (1993), perkembangan BIPA di luar negeri dapat dilihat dari keterlibatan pemerintah dalam mewajibkan mempelajari bahasa Indonesia di beberapa universitas maupun sekolah bahkan lembaga-lembaga kursus. Hal tersebut dikarenakan banyaknya orang asing yang memiliki berbagai tujuan, diantaranya dengan tujuan politik, ekonomi, perdagangan, seni-budaya, wisata, maupun pendidikan untuk kerjasama internasional. Pada saat ini BIPA sudah mencapai lebih dari 72 negara yang mewajibkan untuk mempelajari bahasa Indonesia di dalam dunia pendidikan.

Penyelenggaraan pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing telah dilaksanakan oleh Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional sejak tahun 2000. Kemudian pada beberapa universitas di Indonesia bahkan lembaga kursus membuka ruang kelas untuk BIPA. Salah satunya adalah Unesa. Hal tersebut bertujuan untuk mewadahi penutur asing mempelajari bahasa Indonesia dengan pengajar yang berkompeten. Mahasiswa BIPA Unesa berasal dari Jepang dan Korea Selatan. Namun, terbatasnya media pembelajaran BIPA menghambat pengembangan dan inovasi model pembelajaran. Jauh mengenai media pembelajaran, keterbatasan kosakata juga menjadi karakteristik mahasiswa BIPA, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus positif dalam belajar kosakata.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba membuat pengembangan model media pembelajaran untuk mendukung kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berupa e-komik. E-komik dapat meningkatkan imajinasi pembaca, karena dilengkapi dengan gambar, sehingga dapat memudahkan mahasiswa BIPA untuk memahami cerita di

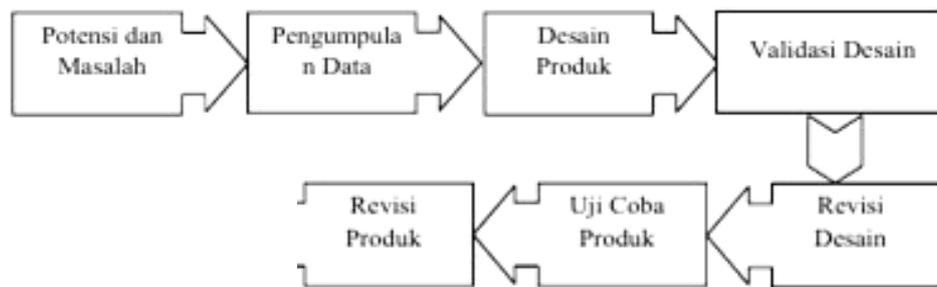
dalamnya. Selain itu, e-komik juga dapat memanfaatkan teknologi yang ada di era modern saat ini.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik mengembangkan media e-komik dengan variasi baru berupa E-Mikuta (Komik Saku Kosakata Elektronik) yang bertema. Dalam penelitian ini, tema yang digunakan adalah tema dasar, yaitu lingkungan alam karena sesuai dengan silabus BIPA, yaitu mahasiswa dapat membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Dalam hal ini membaca dialog dalam e-komik, menulis kosakata-kosakata yang sulit kemudian memahami artinya, berbicara dengan menceritakan kembali isi dialog dalam e-komik, mendengarkan pengajar dalam membahas apa saja yang ada di dalam e-komik tersebut. Cerita yang terdapat di e-komik ini mengenai objek yang terdapat di sungai, hutan, pantai, dan sawah melalui percakapan dua orang di setiap objek lingkungan alam yang terdapat pada e-komik.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan proses pengembangan E-Mikuta (komik saku kosa kata elektronik) sebagai bentuk media pembelajaran BIPA berbasis teknologi dan (2) mendeskripsikan kualitas E-Mikuta (komik saku kosa kata elektronik) sebagai bentuk media pembelajaran BIPA berbasis teknologi.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan metode R&D (Research and Development). Pada penelitian ini, model Sugiyono (2009) diadaptasi sesuai kebutuhan penelitian. Adapun tahapan-tahapan yang ditempuh yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) ujicoba produk; (7) revisi produk. Untuk memudahkan pengaluran tahapan, maka dibuat bagan alur tahapan pengembangan R&D sebagai berikut.



*Gb. Bagan Alur Tahapan Pengembangan R&D Adaptasi Sugiono (2009)*

Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah mahasiswa BIPA Unesa level A2 berjumlah 4 orang (dua pebelajar BIPA asal Jepang dan dua pebelajar BIPA asal Korea Selatan). Data penelitian ini bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan uji statistik deskriptif. Pada uji statistik deskriptif penelitian hanya menggambarkan keadaan data apa adanya. Data kualitatif dianalisis secara induktif.

## **KAJIAN TEORI**

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Menurut Suryani dan Agung (2012: 136), media pembelajaran adalah alat bantu dan sarana yang membantu guru menyampaikan materi kepada siswa dalam pembelajaran. Jenis media pembelajaran menurut Asyhar (2012: 44-46) dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

1. Media visual (melibatkan penglihatan),
2. Media audio (melibatkan pendengaran),
3. Media audio-visual (melibatkan penglihatan dan pendengaran),
4. Multimedia (melibatkan penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual dan audio, serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi).

Berdasarkan pemaparan mengenai jenis-jenis media pembelajaran, peneliti menggunakan media visual berupa e-komik sebagai model pengembangan pembelajaran untuk mahasiswa BIPA. E-komik merupakan salah satu produk

visual. Dalam peranannya sebagai media pembelajaran, e-komik bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk banyak tujuan (Setiawan, 2002: 21). Darmawan menyatakan syarat komik antara lain 1) imaji yang disusun; 2) terletak dalam panel; 3) membentuk narasi; 4) terdapat simbol-simbol selain gambar, seperti balon kata, *caption*, efek bunyi, dan; 5) susunan panel dan/atau susunan imaji adalah tuturan khas komik (2012:38).

Lebih lanjut, Sudjana dan Rivai mendeskripsikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan (2002:64). Komik dapat meningkatkan imajinasi pembaca, karena dilengkapi dengan gambar, sehingga dapat memudahkan mahasiswa BIPA untuk memahami cerita yang terdapat di buku komik. Komik adalah serangkaian gambar yang termasuk dalam kotak yang berisi seluruh rangkaian cerita. Foto-foto itu biasanya dilengkapi dengan balon pidato dan disertai dengan narasi penjelasan (Shadely, 2003). Sementara itu, Trimo (2011) menggambarkan medium komik bisa dibagi menjadi dua, yaitu strip komik dan buku komik. Strip komik adalah bentuk yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang diterbitkan di surat kabar atau majalah, biasanya cerita yang terhubung, sedangkan buku komik yang dimaksud adalah dalam bentuk buku. Buku komik tersebut berisi pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan media pembelajaran e-komik. Menurut Darin e. Hartley, e-komik adalah pembelajaran yang memungkinkan pengajuan bahan ajar kepada mahasiswa menggunakan media online pada internet.

Pada desain komik, diperlukan unsur-unsur yang memudahkan dalam penyusunan. Unsur-unsur pembuatan komik adalah bahan atau komponen yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagian-bagian tersebut dapat dipisah-pisah menjadi bagian lebih kecil sendiri.

Berikut ini adalah unsur-unsur desain dalam komik:

#### 1) *Space*

Komik memerlukan *space* (ruang) seperti kertas, ruang di media digital, atau media lainnya. *Space* atau ruang tertentu dibiarkan kosong pada panel tertentu agar pembaca merasakan “kelegaan” dan arahan karakter melakukan sesuatu.

#### 2) *Image*

*Image* berupa goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*).

3) *Teks*

*Teks* adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka.

4) *Point & Dot*

*Point* (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, ellips kecil, bentuk bintang yang sangat kecil, dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. *Dot* berbentuk lebih bulat kecil.

5) *Line*

*Line* adalah gabungan dari beberapa *point* atau *dot* yang saling overlapping dan menyambung. *Line* tidak harus selalu lurus. Garis lurus disebut dengan nama *Straight Line*, garis lengkung disebut dengan nama *Curve Line*.

6) *Shape*

*Shape* adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar.

7) *Form*

*Form* (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X, Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi.

8) *Tone/Value (gradient, lighting & shading)*

*Tone* adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Gradiasi*, *lighting*, dan *shading* dapat pula dilakukan dengan cara arsir (*render*).

9) *Colour (hue)*

Dari pembentukannya terbagi menjadi 3 kelompok besar yaitu:

(a) *Light Color (visible spectrum)*, warna cahaya terkadang sering disebut *additive color*, dihasilkan dari tiga cahaya warna utama (*light primary colours*), yaitu *Red* (merah), *Green* (hijau) dan *Blue* (biru) atau RGB.

(b) *Transparent Colour* (warna cat transparan), dihasilkan dari 4 warna utama (*primary colours*) yaitu *Cyan* (biru Muda), *Magenta* (Pink), *Yellow* (Kuning) dan *Black* (hitam tidak Solid atau Abu-Abu Gelap) atau CMYK.

(c) *Opaque Colour* (warna tidak transparan), terdiri dari 5 warna utama (*primary colours*) atau kadang-kadang disebut juga sebagai *subtractive colours*, yaitu warna putih, kuning, merah, biru dan hitam.

10) *Pattern*

*Pattern* atau pola dalam komik digunakan sebagai *screentone*.

11) *Texture*

12) *Voice, Sound and Audio*

Media pembelajaran e-komik tersebut diterapkan pada mahasiswa BIPA Unesa level A2. BIPA adalah program pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. CEFR membagi skala kemahiran berbahasa atas enam tingkat, yaitu A1, A2, B1, B2, C1, dan C2. Tingkat A1 merupakan peringkat kemahiran yang terendah dan C2 merupakan peringkat kemahiran tertinggi. Di Indonesia pada umumnya lembaga pengajaran BIPA membagi peringkat kemahiran atas tiga tingkat, yaitu dasar, madya/menengah, dan lanjut. Berdasarkan CEFR, tingkat dasar merujuk tingkat A1 dan A2, tingkat madya merujuk B1 dan B2, dan tingkat lanjut merujuk C1 dan C2.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Proses Pengembangan E-Mikuta sebagai Bentuk Media Pembelajaran BIPA berbasis Teknologi**

Tahapan-tahapan pengembangan R&D pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Potensi dan Masalah**

Potensi yang muncul yaitu semakin berkembangnya program BIPA, salah satunya BIPA di Unesa. Namun, dalam kegiatan belajar mengajar ditemukan adanya masalah yaitu terbatasnya media pembelajaran BIPA, termasuk media dalam mengajarkan kosa kata.

#### **2. Pengumpulan Data**

Peneliti mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran kosa kata yang sudah tersedia, lalu menganalisis kekurangannya. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa mahasiswa BIPA menyukai belajar kosa kata baru/teks dengan menggunakan gambar sehingga peneliti tertarik mengembangkan produk e-komik. E-komik dikembangkan dengan mengaitkannya dengan salah satu materi yang ada dalam pembelajaran BIPA, yaitu mengenal lingkungan sekitar. Peneliti mencari berbagai referensi dalam pembuatan e-komik yang diusulkan, mulai dari penentuan

tema e-komik, pembuatan script e-komik, pendesainan e-komik, serta pengilustrasian e-komik.

### 3. Desain Produk

Media pembelajaran e-komik untuk mahasiswa BIPA belum banyak dikembangkan. Desain produk disusun melalui proses FGD dengan tim pengajar dan sahabat BIPA Unesa. E-Mikuta memiliki spesifikasi penyajian dengan urutan sampul, tokoh, isi, latihan, refleksi. Selain itu, E-Mikuta juga didesain secara tematik sehingga lebih memudahkan pebelajar BIPA dalam memahami isi komik.

### 4. Validasi Desain

Produk E-Mikuta (Komik Saku Kosakata Elektronik) edisi lingkungan alam divalidasi oleh Bu Shendy (pengajar BIPA Unesa) dan Pak Hendro sebagai dosen desain Unesa dengan menggunakan instrumen lembar validasi produk E-Mikuta dari segi materi dan penyajian.

### 5. Revisi Desain

Setelah dilakukan uji validasi dengan para ahli, tim peneliti melakukan revisi sesuai masukan yang diberikan.

### 6. Uji Coba Produk

Dilakukan uji coba E-Mikuta terhadap beberapa mahasiswa BIPA Unesa kemudian dibandingkan hasilnya dengan produk lama sebelum dimodifikasi, yaitu hanya berupa komik dengan percakapan yang tidak bertema. Produk E-Mikuta diujicoba pemakaian pada 4 mahasiswa BIPA yang menjadi sasaran penelitian ini.

Dalam uji coba produk penelitian ini, tahapan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen adalah sebagai berikut mendapatkan respon positif dari pebelajar. Hal tersebut dibuktikan dengan efektifnya proses belajar-mengajar dalam kelas. Pengajar BIPA memperkenalkan sekaligus menerapkan pengembangan media pembelajaran E-Mikuta dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut.

- a. Dosen membuka pertemuan dengan salam.
- b. Dosen mempresensi mahasiswa.
- c. Dosen menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada mahasiswa pada pertemuan hari ini.
- d. Dosen membagikan e-komik kepada mahasiswa.
- e. Dosen menjelaskan tentang e-komik yang dibagikan kepada mahasiswa.

- f. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mempelajari kosakata yang berkaitan dengan lingkungan alam kepada mahasiswa.
- g. Dosen bercerita tentang lingkungan alam kepada mahasiswa.
- h. Dosen melakukan tanya jawab kepada mahasiswa tentang lingkungan alam.
- i. Dosen mempersilahkan mahasiswa membaca komik per individu.
- j. Dosen mempersilahkan mahasiswa membaca e-komik secara berpasangan.
- k. Dosen mempersilahkan mahasiswa bercerita tentang lingkungan alam sesuai pengalamannya.
- l. Dosen membagi mahasiswa sesuai lingkungan alam yang terdapat dalam komik.
- m. Dosen mempersilahkan mahasiswa untuk menuliskan kosakata sesuai bagian masing-masing.
- n. Dosen mempersilahkan mahasiswa untuk menjelaskan arti setiap kosakata yang ditemukan dalam e-komik.
- o. Dosen menjelaskan kosakata baru yang belum dimengerti oleh mahasiswa.
- p. Dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya.
- q. Dosen memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membuat kalimat sesuai kosakata yang ditemukan secara acak.
- r. Dosen melakukan tanya jawab tentang lingkungan alam secara acak.
- s. Dosen memberikan angket kepada mahasiswa tentang e-komik yang digunakan sebagai media pembelajaran.
- t. Dosen mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa atas perhatian dan kerja sama pada pertemuan hari ini.
- u. Dosen mengakhiri pertemuan dengan salam.

#### 7. Revisi Produk

Tahap akhir dari serangkaian proses pengembangan E-Mikuta adalah revisi. Perbaikan produk dilakukan terhadap E-Mikuta berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh validator.

## **2. Kualitas E-Mikuta sebagai Bentuk Media Pembelajaran BIPA berbasis Teknologi**

Untuk mengukur kualitas pengembangan E-Mikuta, peneliti mengukur menggunakan kevalidan dan keefektifan dalam pembelajaran pada mahasiswa BIPA Unesa. Kevalidan tersebut dapat diketahui berdasarkan penilaian validator materi yaitu Bu Shendy Mega R. selaku pengajar BIPA Unesa. Berdasarkan hasil validasi, materi dalam e-komik tersebut memiliki beberapa komentar dan saran perbaikan. Dalam e-komik terdapat kata *asiik* yang dapat membingungkan mahasiswa yang seharusnya diubah menjadi kata baku *asyik*. Selain itu, terdapat kalimat yang membingungkan juga, yaitu “*itu ada orang tapi bukan orang*”, seharusnya diubah dengan kalimat “*itu ada orang, tetapi tidak bergerak*”. Berdasarkan penilaian tersebut, pengembangan media pembelajaran e-komik ini mendapatkan nilai 80 yang memerlukan sedikit revisi untuk mempermudah pemahaman mahasiswa dalam belajar kosakata menggunakan e-komik ini.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran tersebut, secara garis besar mahasiswa sangat terbantu dalam membaca dan memahami isi dialog dalam E-Mikuta, meskipun masih belum lancar. Mereka memiliki keaktifan dalam proses belajar-mengajar. Mereka dapat menemukan kosakata yang sesuai dengan isi e-komik. Kosakata yang diperoleh mahasiswa BIPA berbeda-beda jumlahnya. Berikut adalah tabel penguasaan kosakata mahasiswa BIPA dengan menggunakan E-Mikuta.

Tabel 1 Tabel Penguasaan Kosakata dengan Menggunakan E-Mikuta

Kode	Asal	Jenis Lingkungan	Jumlah kosakata	Kosakata belum tepat	Jumlah Kalimat	Kalimat belum tepat
Kr	Jepang	Sungai	12	2	9	3
As	Jepang	Sawah	9	0	7	4
He	Korea Selatan	Hutan	9	0	8	4
Yu	Korea Selatan	Pantai	10	0	6	2

Berdasarkan tabel 1, mahasiswa bernama Kresna dari Jepang dapat menemukan kosakata pada objek lingkungan alam berupa sungai sejumlah 12

kosakata, namun salah 2 kata; mahasiswa bernama Heizel dari Korea Selatan dapat menemukan kosakata pada objek lingkungan alam berupa hutan sejumlah 9 kosakata, benar semua; mahasiswa bernama Ashaha dari Jepang dapat menemukan kosakata pada objek lingkungan alam berupa sawah sejumlah 9 kosakata, benar semua; mahasiswa yang bernama Yunita dari Korea Selatan dapat menemukan kosakata pada objek lingkungan alam berupa pantai sejumlah 10 kosakata benar semua. Ke empat mahasiswa tersebut rata-rata menemukan kosakata berjumlah kurang dari 15. Mereka dapat memahami arti masing-masing kosakata yang ditemukannya. Namun, belum semua kosakata yang terdapat dalam komik ditemukannya. Terdapat kosakata baru, semisal abrasi yang belum mereka ketahui dan merupakan kosakata baru bagi mereka.

Selain menemukan kosakata, untuk menambah keterampilan dan pemahaman membuat kalimat, maka mahasiswa BIPA ditugaskan membuat kalimat sesuai dengan kosakata yang diperoleh dari komik tersebut. Kalimat yang dapat mereka buat tidak lebih dari 10 kalimat. Mahasiswa bernama Kresna dapat membuat 9 kalimat, namun salah 3 kalimat; mahasiswa bernama Heizel dapat membuat 8 kalimat, namun salah 4 kalimat; mahasiswa bernama Ashaha dapat membuat 7 kalimat, namun salah 4 kalimat; mahasiswa bernama Yunita dapat membuat 6 kalimat, namun salah 2 kalimat.

Kosakata dan kalimat yang mereka temukan dan buat, letak kesalahannya kebanyakan pada imbuhan me-. Sebagai contoh kesalahan kosakata oleh Kresna pada kata *mancing*. Kresna tidak menambahkan imbuhan me- padahal kata tersebut merupakan kata kerja, jadi seharusnya *memancing*. Sama halnya dengan kalimat, letak kesalahannya kebanyakan juga pada imbuhan me-. Sebagai contoh kalimat oleh Ashaha yaitu *Dia lempar batu kepada pencuri*, seharusnya terdapat imbuhan me- pada lempar menjadi *Dia melempar batu kepada pencuri*. Kalimat oleh Kresna yaitu *Saya lihat batu yang besar*, seharusnya terdapat imbuhan me- pada lihat menjadi *Saya melihat batu yang besar*. Kalimat oleh Heizel yaitu *Saya kaget! karena saya lihat orang-orangan*, seharusnya terdapat imbuhan me- pada lihat menjadi *Saya kaget, karena saya melihat orang-orangan*. Kalimat oleh Yunita yaitu *Kalau berkemah harus main BBQ*, seharusnya terdapat imbuhan ber- pada main menjadi *Kalau berkemah harus bermain BBQ*. Berdasarkan kasus tersebut,

mahasiswa BIPA belum memahami betul tentang imbuhan. Kapan imbuhan tersebut digunakan, untuk apa imbuhan tersebut digunakan, dan arti imbuhan tersebut digunakan. Kebanyakan mereka menuliskannya dengan kata dasarnya tanpa menambahkan imbuhan apabila itu termasuk kata kerja.

Skor dan nilai yang mereka dapatkan pada pembelajaran menggunakan komik ini sama, yaitu 11 dan 69. Namun, jumlah kosakata dan kalimat yang mereka temukan dan buat masing-masing mahasiswa tidak sama, serta jumlah kesalahan dari pengerjaan mereka juga tidak sama.

Keefektifan tersebut dapat diketahui berdasarkan respon mahasiswa dalam proses belajar-mengajar, yaitu kelancaran mahasiswa dalam membaca dialog dalam komik, baik secara individu maupun berpasangan; kelancaran bercerita mahasiswa dalam menceritakan pengalamannya mengenai lingkungan alam yang mereka ketahui; serta seberapa banyak jumlah kosakata dan kalimat yang mereka dapatkan dan buat. Kepraktisan tersebut dapat dilihat berdasarkan perwujudan Mikuta sendiri, yaitu berbentuk saku, sehingga mudah dibawa ke mana-mana, serta isi cerita di dalamnya sederhana, namun terdapat banyak kosakata yang bermanfaat bagi mahasiswa untuk perbendaharaan kosakata mereka.

Setelah dibagikan angket berupa google form mengenai produk Mikuta dan proses pembelajaran menggunakan Mikuta kepada mahasiswa, diperoleh hasil bahwa mereka baru kali pertama menggunakan komik sebagai media pembelajaran mereka. Mereka sangat antusias dalam proses belajar-mengajar, serta sangat semangat dan senang menggunakan Mikuta sebagai media pembelajaran dalam kelas. Mengenai produk Mikuta sendiri, pada saat uji coba mereka memberikan penilaian terhadap ukuran tulisannya yang terlalu kecil, sehingga membuat mereka kesusahan dalam membaca. Oleh karena itu, Mikuta akan direvisi setelah mendapat penilaian dan masukan-masukan dari mahasiswa dan validator. Mahasiswa BIPA sangat setuju apabila Mikuta dikembangkan menjadi media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar mereka.

## **SIMPULAN**

Dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti menggunakan media E-Mikuta (komik saku kosakata elektronik) edisi lingkungan alam. Mahasiswa dituntut dapat membaca dialog dan isi e-komik secara individu maupun berpasangan; menemukan kosakata pada objek sungai, pantai, hutan, dan sungai; membuat kalimat berdasarkan kosakata yang ditemukan. Mereka dapat menemukan kosakata tidak lebih dari 15 kosakata dan dapat membuat kalimat tidak lebih dari 10 kalimat. Mahasiswa bernama Kresna dapat menemukan kosakata sejumlah 12 dan dapat membuat kalimat sejumlah 9. Mahasiswa bernama Heizel dapat menemukan kosakata sejumlah 9 dan dapat membuat kalimat sejumlah 8. Mahasiswa bernama Ashaha dapat menemukan kosakata sejumlah 9 dan dapat membuat kalimat sejumlah 7. Mahasiswa bernama Yunita dapat menemukan kosakata sejumlah 10 dan dapat membuat kalimat sejumlah 6. Kebanyakan dari mereka letak kesalahannya terdapat pada imbuhan. Mereka belum bisa menempatkan imbuhan pada suatu kalimat.

Untuk proses pengembangan E-Mikuta ini mendapatkan penilaian dari mahasiswa BIPA dan validator. Pengembangan E-Mikuta ini memiliki peluang keberhasilan ke depannya sebagai media pembelajaran BIPA karena memiliki kevalidan dan keefektifan dalam pelaksanaannya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bagi Penutur Asing (Bipa): Kajian Bahasa-Antara*. Litera. Volume 14, Nomor 1.
- Danaswari, Resti Wahyu. 2012. Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon. Skripsi. IAIN Syekh Nurjati, Cirebon: Fakultas Tarbiyah.
- Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make a Comic*. Jakarta:Plotp.
- Fauziyyah, Desti. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek di SMA Daarul Quran Bandung*. UPI: Perpustakaan.

- Hayuwari, Deashara. 2016. Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Foto untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Studi Akuntansi SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016*. UNY: FE.
- Kusmiatun, Ari. (2016). *Mengenal BIPA dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: K Media.
- Nana Sudjana & Ahmad Riva'i. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Nunuk Suryani dan Leo Agung. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Ramliyana, Randi. 2016. *Media Komik Sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)*. Riksa Bahasa. Volume 2, Nomor 2.
- Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Tersedia: [http://www.freewebs.com/santyasa/pdf2/Media\\_Pembelajaran.pdf](http://www.freewebs.com/santyasa/pdf2/Media_Pembelajaran.pdf)[17 April 2010].
- Setiawan, M.N., 2002, *Menakar Panji Koming: Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro pada Masa Reformasi 1998*, Jakarta: Kompas. ISN 979-709-011-6.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsono. 2015. *Pemerolehan Klausa Relatif pada Pemelajar Bahasa Indonesia*.
- Buchoni dan Setyawati. *Development Learning Model of Charactereducation Through*. International Journal of Education and Research Vol. 3 No. 9 September 2015