

KARYA ILMIAH

by Ida Yeni Rahmawati

Submission date: 22-Dec-2020 08:03AM (UTC+0700)

Submission ID: 1480340332

File name: 1._journal_AUDI.pdf (244.1K)

Word count: 3617

Character count: 22704



**KOMIK SEBAGAI INOVASI DALAM PENGENALAN KETERAMPILAN
MENULIS PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)**

1 Ida Yeni Rahmawati
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2017

Disetujui November

2017

Dipublikasikan Desember
2017

Keywords:

Comics, The
Introduction Of Writing
Skills, Early Childhood
Education.

Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah mengenalkan keterampilan menulis melalui komik pada pendidikan anak usia dini (PAUD). Pengenalan keterampilan berbahasa ini secara spesifik dikhususkan pada keterampilan menulis anak. Selama ini bahan ajar dalam pembelajaran berbahasa yang disampaikan oleh para guru PAUD masih terkesan monoton, sehingga anak-anak menjadi bosan dalam belajar berbahasa. Komik merupakan sebuah terobosan bahan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam proses peningkatkan keterampilan dalam berbahasa khususnya dalam bidang menulis pada PAUD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Metode penelitian ini pada hakikatnya adalah mendeskripsikan tentang proses pengembangan bahan ajar yang diintegrasikan pada pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan salah satu bahan ajar yang dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran keterampilan menulis pada pendidikan anak usia dini yang kreatif dan inovatif.

Abstract

The main purpose of this research is to introduce comic writing skill in early childhood education (PAUD). The introduction of these language skills is specifically devoted to children's writing skills. So far, teaching materials in language learning delivered by PAUD teachers still seem monotonous, so the children become bored in learning to speak. Comics is a breakthrough innovative and creative learning materials in the process of improving skills in language, especially in the field of writing in early childhood. The method used in this research using research and development approach. This research method is essentially describes the process of developing teaching materials that are integrated in early childhood education. Thus, it can be concluded that the comic is one of the teaching materials that can be used as innovative learning writing skills in creative early childhood education and innovative.

Keywords: Comics, The Introduction Of Writing Skills, Early Childhood Education.

© 2018 FKIP Universitas Slamet Riyadi

✉ Alamat korespondensi: Jl. Budi Utomo. No 10,
Ponorogo
E-mail: idayenir@gmail.com

ISSN 2528-3359 (Print)
ISSN 2528-3367 (Online)

PENDAHULUAN

Komik merupakan salah satu jenis media atau bahan ajar yang menyenangkan, khususnya bagi anak-anak usia dini. Komik dengan bentuknya yang berupa gambar-gambar yang lucu, berwarna-warni, dan dilengkapi dengan informasi yang ringan dengan gaya bahasa yang santai, maka akan memudahkan pembelajar dalam memahami isi komik. Pada masa anak usia dini, merupakan masa yang tepat atau yang lebih dikenal sebagai masa *golden age*, di mana pada masa tersebut anak-anak akan sangat cepat dalam menerima segala informasi.

Di sisi lain, berdasarkan hasil survey juga disampaikan bahwa minat baca pada anak-anak Indonesia saat ini sangatlah rendah, sehingga hal ini sangat perlu untuk dikenalkan sejak dini guna meningkatkan pengetahuan dan wawasan pada anak usia dini. Topik yang digunakan sebagai inovasi pengenalan pembelajaran menulis dalam rangka meningkatkan minat pembelajaran keterampilan berbahasa khususnya keterampilan menulis pada anak usia dini ialah tentang nilai-nilai kebutuhan sehari-hari. Di mana salah satu tema pada pembelajaran pendidikan anak-anak usia dini salah satunya ialah kebutuhan sehari-hari. Dalam penelitian ini diangkatlah judul tentang “aku suka makan buah dan sayuran”. Dengan demikian melalui komik dengan tema kebutuhanku dan judul “aku suka makan buah dan sayuran”, dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak, khususnya pada pengenalan keterampilan minat menulis anak usia dini.

KAJIAN TEORI

Berdasarkan hasil analisis pada berbagai referensi maka dapat dideskripsikan kaitanya penggunaan bahan ajar komik guna mengenalkan keterampilan menulis pada anak usia dini. Tema yang diangkat dalam komik ini ialah tentang kebutuhanku yang dispesifikan pada topik “aku suka makan buah dan sayuran” berikut penjelasannya secara terperinci.

1. Tinjauan Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar

mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud dapat berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar juga didefinisikan sebagai informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Bandono, 2009).

Bahan ajar juga dapat diartikan sebagai seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Suryantoro, 2011). Bahan ajar juga ada yang mendefinisikan lain yaitu, segala bentuk bahan, informasi, alat, dan teks yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud dapat berupa tertulis maupun bahan yang tidak tertulis. Bahan ajar atau materi kurikulum (*curriculum material*) adalah isi atau muatan kurikulum yang harus dipahami oleh siswa dalam upaya mencapai tujuan kurikulum (Abdul Majid, 2007: 174).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik bahan tertulis maupun tidak tertulis. Bahan tersebut digunakan untuk mengungkapkan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran, baik isi maupun muatan kurikulum yang harus dipahami oleh siswa dalam upaya mencapai tujuan kurikulum dapat tercapai dengan baik.

2. Ciri-ciri Bahan Ajar

Bahan ajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) Menimbulkan minat baca, (2) ditulis dan dirancang untuk siswa, (3) menjelaskan tujuan instruksional, (4) disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel, (5) struktur berdasarkan kebutuhan siswa dan kompetensi akhir yang akan dicapai, (6) Memberi kesempatan pada siswa untuk berlatih, (7) mengakomodasi kesulitan siswa, (8) memberikan rangkuman, (9) gaya penulisan komunikatif dan semi formal, (10) kepadatan berdasar kebutuhan siswa, (11) dikemas untuk proses instruksional, (12) mempunyai

mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa, (13) menjelaskan cara mempelajari bahan ajar. (Suryantoro, 2011).

3. Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar mempunyai empat jenis, antara lain: (1) bahan ajar pandang (*visual*) terdapat atas bahan cetak (*material printed*) seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, dan non cetak (*non printed*), seperti model/maket, (2) bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio, (3) bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti video compact disk, film, (4) bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*) menurut (Sunandar, 2008: 172-173).

4. Cakupan Bahan Ajar

Sebuah bahan ajar paling tidak meliputi: (a) petunjuk belajar (Petunjuk siswa/guru), (b) kompetensi yang akan dicapai, (c) konten atau isi materi pembelajaran, (d) informasi pendukung, (e) latihan-latihan, (f) petunjuk kerja, dapat berupa Lembar Kerja (LK), (g) evaluasi, (h) respon atau balikan terhadap hasil evaluasi (Andi Sapto, 2011).

5. Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar mempunyai beberapa fungsi dalam pembelajaran. Fungsi bahan ajar tersebut antara lain: (1) pedoman bagi pengajar yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, (2) pedoman bagi siswa atau mahasiswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, (3) alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran (Andi Sapto, 2011).

Menurut panduan pengembangan bahan ajar Depdiknas (2007) disebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai berikut: (1) pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa, (2) pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam

proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya, (3) alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran (Abdul Majid, 2007:174). Dengan demikian, fungsi bahan ajar sangat akan terkait dengan kemampuan guru dalam membuat keputusan yang terkait dengan perencanaan (*planning*), aktivitas-aktivitas pembelajaran dan pengimplementasian (*implementing*), dan penilaian (*assessing*).

6. Bentuk-bentuk Bahan Ajar

Bahan ajar mempunyai beberapa bentuk pembelajaran antara lain, berupa: (1) bahan cetak seperti: hand out, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, (2) audio visual seperti: video/film, VCD, (3) audio seperti: radio, kaset, CD audio, PH, (4) visual: foto, gambar, model/maket, (5) Multi Media: CD interaktif, *Computer Based*, Internet (Bandono, 2009).

7. Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar

Ada sejumlah manfaat yang dapat diperoleh apabila seorang guru atau dosen mengembangkan bahan ajar sendiri, yakni antara lain: (1) diperoleh bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa atau mahasiswa, (2) tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh, (3) bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi, (4) menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru atau dosen dalam menulis bahan ajar, (5) bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru/dosen dengan siswa/mahasiswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada guru atau dosennya (Andi Sapto, 2011). Dengan tersedianya bahan ajar yang bervariasi, maka pembelajar akan mendapatkan manfaat yaitu, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Pembelajar akan lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru atau dosen.

8. Tinjauan Komik

Jika kita berbicara mengenai komik, maka bayangan yang terlintas dalam benak kita adalah suatu bacaan yang lucu, unik, penuh dengan gambar, didesain sedemikian rupa

sehingga terkesan menarik. Komik merupakan pesan-pesan komunikasi yang dibungkus dalam wujud cerita sehingga tampil sebagai suatu cerita yang ringan (Nurgiantoro, 2005: 410). Komik pada mulanya berkaitan dengan segala sesuatu yang lucu dan boleh jadi, ia berasal dari kata Belanda *komiek* yang berarti “pelawak”. Atau kalau dirunut dari bahasa Yunani kuno, istilah komik berasal dari kata “komikos” yang merupakan kata bentukan dari “kosmos” yang berarti “bersukaria” atau “bercanda” Rahadian, (2005).

Jadi, dalam kaitan ini komik sering dinotasikan dengan hal-hal yang lucu dan unsur kelucuan itu antara lain dilihat dari segi gambar-gambarnya yang tidak proporsional, tetapi mengena. Menurut (Nurgiantoro, 2005: 409). Dalam KBBI (1994), komik dimaknai sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Gambar-gambar dalam komik adalah merupakan sebagai tanda semiotik tentulah juga sekaligus berlaku sebagai lambang sesuatu yang lain baik yang menyertai gambar-gambar itu, yang notabenehnya dapat dipandang sebagai gambar statis, adalah lambang-lambang juga.

9. Jenis-jenis Komik

Seperti halnya dengan berbagai genre sastra anak yang lain, komik juga dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori tergantung dimana sudut pandang dibedakan. Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dapat dibedakan ke dalam komik strip (*comic strip*), komik buku (*comic books*), dan novel grafik (*graphic novels*) menurut (Rahadian, 2005).

10. Keterampilan Berbahasa

Dalam pembelajaran berbahasa dikehendaki terjadinya kegiatan berbahasa yaitu kegiatan menggunakan bahasa. Dalam hal ini, unsur bahasa seperti kosakata, bentuk serta makna kata, bentuk serta makna kalimat, bunyi bahasa, dan ejaan, tidaklah diajarkan secara berdiri sendiri sebagai unsur-unsur yang terpisah, melainkan dijelaskan di dalam kegiatan berbahasa. Kegiatan berbahasa mencakup kegiatan mendengarkan, kegiatan berbicara, kegiatan membaca, dan kegiatan menulis. Keempat kegiatan dalam berbahasa tersebut digunakan dalam berkomunikasi,

yaitu oleh seseorang dalam berhubungan dengan yang lainnya. Bahasa dalam berkomunikasi digunakan untuk bertukar pikiran, perasaan, pendapat, imajinasi, dan sebagainya sehingga terjadi kegiatan sambut-menyambut. Menurut (Suryaman, 2009:27) kegiatan berbahasa itu serempak dilakukan dalam kegiatan lain, baik kegiatan jasmani maupun kegiatan rohani.

Saat anak mulai beranjak melampaui tahapan dua kata, pengetahuan mereka tentang makna-makna juga berkembang cepat menurut (Bloom dalam Santrock, 2007:361). Kosakata pembicaraan anak usia 6 tahun berkisar antara 8000 sampai dengan 14.000 kata menurut (Clark dalam Santrock, 2007:361). Menurut beberapa studi, rata-rata anak berusia 6 tahun mempelajari 22 kata baru per hari menurut (Miller dalam Santrock, 2007:361). Pada dasarnya sebelum anak belajar membaca, anak-anak belajar menggunakan bahasa, untuk membicarakan hal-hal yang tidak ada. Pada usia tersebut, mereka belajar mengorganisasikan dan mengucakan bunyi menurut (Berko Gleasin dalam Santrock, 2007:354). Dengan demikian berdasarkan fenomena tersebut maka pembelajaran bahasa pada anak hendaknya disampaikan secara komprehensif dan berkaitan antara kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara.

11. Keterampilan Menulis

Para ahli memberikan batasan menulis yang pada hakikatnya sama. Keterampilan menulis adalah segala aspek kegiatan berbahasa dengan mewujudkan buah pikiran secara tertulis dengan kaidah bahasa yang dipelajari. Menulis merupakan suatu proses bernalar. Penalaran merupakan suatu proses berpikir yang sistematis untuk memperoleh kesimpulan berupa pengetahuan (Akhadiah, 1988: 41). Menurut (Widyamartaya, 1990: 2) menyatakan secara garis besar bahwa menulis dapat dipahami sebagai keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami dengan tepat seperti yang dimaksud oleh penulis.

Menurut (Bobi De Potter dan Mike Hernacki, 2004: 179) menulis adalah aktivitas seluruh otak yang menggunakan belahan otak

kanan (emosional) dan belahan otak kiri (logika). Menurut (Tarigan, 1986: 21) menyatakan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan grafik itu. Artinya, bahwa menulis merupakan suatu kegiatan yang tidak hanya sekedar menggambarkan simbol-simbol grafis secara kongkret, tetapi juga menuangkan ide, gagasan, atau pokok pikiran ke dalam bahasa tulis yang berupa rangkaian kalimat yang utuh, lengkap, dan dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Jadi, menulis merupakan keterampilan berkomunikasi antarkomunikasi dalam usaha menyampaikan informasi dengan media bahasa tulis.

Berdasarkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007) definisi dari menulis adalah membuat huruf (angka, dsb.) dengan pena (pensil, kapur, dsb). Dari berbagai pendapat yang menyatakan tentang definisi menulis maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu proses berpikir yang sistematis yang menggunakan otak kanan dan otak kiri dalam mengungkapkan ide, gagasan, atau pokok pikiran melalui bahasa tulis yang dapat dipahami oleh pembaca dan bertujuan untuk mendapatkan kesimpulan berupa ilmu pengetahuan.

8 Menurut (Darmadi, 1996:2) bahwa kemampuan menulis merupakan salah satu bagian dari kemampuan berbahasa. Selain itu kemampuan menulis juga dianggap sebagai kemampuan yang paling sulit dibandingkan dengan kemampuan berbahasa yang lainnya, seperti kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca. Kemampuan menulis memang sangatlah penting bagi dunia pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi karena menulis mempunyai fungsi sebagai sarana untuk belajar. Menurut (Harsiton via Darmadi, 1996: 3) juga mengemukakan bahwa ada beberapa alasan tentang pentingnya kemampuan menulis, antara lain adalah sebagai berikut : (a) Kegiatan menulis adalah suatu sarana untuk menemukan sesuatu. (b) Kegiatan menulis dapat

memunculkan ide baru. (c) Kegiatan menulis dapat melatih kemampuan mengorganisasikan dan menjernihkan berbagai konsep atau ide yang dimiliki. (d) Kegiatan menulis dapat melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang. (e) Kegiatan menulis dapat membantu diri kita untuk menyerap dan memperoleh informasi. (f) Kegiatan menulis akan memungkinkan kita untuk berlatih memecahkan beberapa masalah kaligus. (g) Kegiatan menulis dalam sebuah bidang ilmu akan memungkinkan kita untuk menjadi aktif dan tidak hanya menjadi penerima informasi.

METODOLOGI PENELITIAN

a. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Adapun model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model Kemmis and McTaggart (1988), dengan rangkaian kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

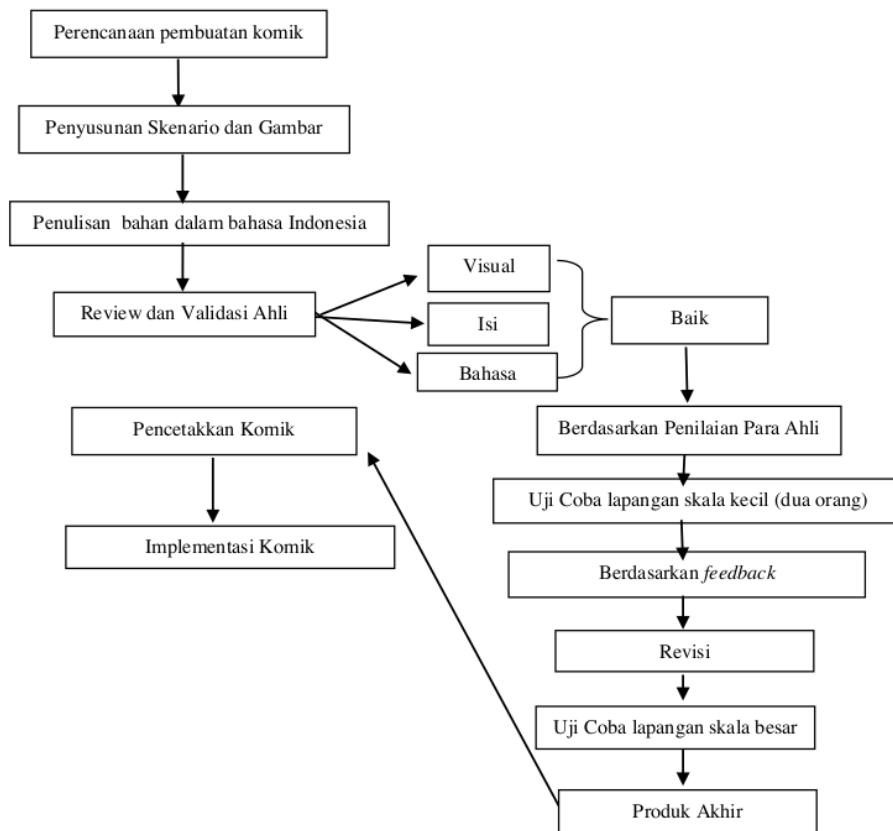
b. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di BA Aisiyah Sidoharjo Pulung dan di BA Aisiyah Babadan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Oktober 2017. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas B. Objek penelitian ini adalah penerapan komik “aku suka makan buah dan sayuran” guna mengenalkan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan menulis pada pendidikan anak usia dini.

c. Prosedur Penelitian

Penelitian berawal dari adanya masalah dalam pembelajaran. Masalah yang ada dieksplorasi oleh peneliti. Kegiatan selanjutnya adalah melakukan prasurvei untuk menangkap kondisi awal subjek penelitian sebelum pemberian tindakan dilakukan. Hasil yang diperoleh dari keduanya didiagnosis dan menjadi dasar perencanaan penelitian. Penyelesaian pembuatan produk menjadi prioritas utama, yang kemudian diuji validasi oleh para ahli dan terakhir diujicobakan kepada para pengguna komik baik dalam skala kecil maupun skala besar, selanjutnya dapat di produksi secara masal. Langkah-langkah pengembangan tersebut secara skematik

Ida Yeni Rahmawati, Komik Sebagai Inovasi Dalam Pengenalan Keterampilan Menulis Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 1: Alur Pembuatan Bahan Ajar Komik

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Sejalan dengan adanya pendapat mengenai pemerolehan kosakata pembicaraan anak usia 6 tahun berkisar antara 8000 sampai dengan 14.000 kata menurut (Clark dalam Santrock, 2007:361). Menurut beberapa studi, rata-rata anak berusia 6 tahun mempelajari 22 kata baru per hari menurut (Miller dalam Santrock, 2007:361). Pada dasarnya sebelum anak belajar membaca, anak-anak belajar menggunakan bahasa, untuk membicarakan hal-hal yang tidak ada. Pada usia tersebut, mereka belajar mengorganisasikan dan mengucapkan bunyi menurut (Berko Gleasin dalam Santrock, 2007:354). Dengan demikian, anak usia dini sangat potensial untuk belajar bahasa, dengan begitu, pada tahap ini anak-anak mulai dikenalkan huruf-huruf, buku-buku, dll.

Dengan memberikan suasana literasi yang lengkap dan menyenangkan akan membuat anak menjadi terbiasa dalam belajar membaca. Sejalan dengan kemampuan menangkap kosa kata baru pada anak usia dini yang sangat potensial, juga didukung dengan media yang sangat tepat yaitu media komik. Di mana media komik merupakan salah satu media yang sangat ringan, lucu, menyenangkan dan dilengkapi dengan gambar-gambar yang berwarna-warni akan menarik minat anak-anak untuk membacanya.

Konsep yang dimasukkan dalam media komik bagi anak usia dini juga disesuaikan dengan kurikulum yang terdapat pada sekolah. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka dikemukakan bahwa pada hakikatnya pada semua tema pembelajaran masih membutuhkan media pembelajaran

yang inovatif, sebagai contoh dengan menggunakan komik. tema-tema tersebut antara lain, tema diri sendiri, kebutuhanku, lingkungan, binatang, tanaman, rekreasi, pekerjaan, air dan udara, alat komunikasi, tanah air, dan alam semesta. Seiring dengan pemetaan tersebut maka, disimpulkan bahwa kebutuhan media yang paling bnyak terdapat pada materi kebutuhanku.

Materi kebutuhanku, merupakan materi yang sangat mendasar bagi anak-anak usia dini. Dengan demikian materi inilah yang diangkat dalam menumbuhkan kemampuan menulis anak-anak usia dini. Berikut contoh kegiatan proses pengenalan keterampilan menulis pada pengajaran anak usia dini.



Gambar 2. Kegiatan siswa PAUD belajar menulis

Berdasarkan hasil dari uji coba komik “buah dan sayuran” pada skala kecil pengembangan pengenalan keterampilan menulis tersebut dapat dikategorikan baik. Disisi lain masih terdapat siswa yang masih membutuhkan bantuan guru dalam berlatih menulis dengan posisi tangan yang baik, dan cara penulisan yang baik. Motivasi anak dalam posisi menulis, dan cara menulis yang baik, sangat dibutuhkan ketika proses pembelajaran. Pada dasarnya anak-anak mampu menulis dengan baik, dan dapat dibaca namun daya konsentrasi anak yang masih kurang. Daya konsentrasi pada saat proses pembelajaran tentunya sangat dibutuhkan untuk mampu menyelesaikan tugas atau pembelajaran dengan baik.

Komik dalam hal ini, sebenarnya sudah merepresentasikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk pengenalan pembelajaran bahasa pada pendidikan anak usia dini. Bentuknya yang berupa cerita bergambar, berwarna-warni, dan dilengkapi dengan beberapa jenis latihan,

dapat membantu siswa dalam memahami sebuah konsep baru. Pengenalan keterampilan berbahasa khususnya pada keterampilan menulis menggunakan komik, dapat dilakukan melalui penggunaan latihan soal yang tersedia pada komik. Indikator keberhasilan keterampilan menulis pada penggunaan latihan soal yang terdapat pada komik adalah ketika siswa mampu mengerjakan soal latihan dan mampu menulis isian pada latihan dengan baik dan benar. Bantuan guru dalam proses pembelajaran masih dibutuhkan bagi beberapa siswa, oleh karena itu dalam pengenalan keterampilan berbahasa tidak dapat hanya dilakukan satu kali pembelajaran saja. Proses pengenalan pembelajaran tersebut hendaknya dapat dilakukan beberapa kali untuk membiasakan siswa konsentrasi dan memahami proses pembelajaran dengan baik.

SIMPULAN

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui komik pengajaran bahasa guna meningkatkan keterampilan menulis pada anak sangat membantu sekali proses pembelajaran yang semakin efektif dan menyenangkan. Dengan pembelajaran melalui komik pada anak-anak akan membantu para siswa dalam memahami materi yang terkandung, dan dapat diingat lebih lama berhubung bentuk komik berbasis visual. Sejalan dengan teori *Edgar Dale*, di mana sebuah media pembelajaran berbasis visual maka akan membuat materi semakin lama diingat oleh anak-anak. Pesan-pesan mengenai manfaat buah dan sayuran nantinya dapat tersampaikan dengan baik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- 12 Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Dakir. 2004. *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gall, Meredith D., Joyce P. Gall. & Walter Borg. 2003. *Educational Research: An*

- Ida Yeni Rahmawati, Komik Sebagai Inovasi Dalam Pengenalan Keterampilan Menulis Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ⁷
- Introduction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Gall, Meredith D., Joyce P. Gall. & Walter Borg. 2003. *Educational Research: An Introduction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Indriyana, Hasta. 2016. *Mendorong Tercapatnya Pembelajaran Mandiri*. Makalah ini disajikan pada Seminar Nasional Literasi FBS UNY pada tanggal 13 September 2016.
- Nurgiyono, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rahmawati, Ida Yeni. 2015. *Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Tingkat Dasar di Lembaga All Plus Alam Bahasa Yogyakarta*. Artikel ini disampaikan pada Seminar Nasional di UMS Surakarta.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak* edisi kesebelas. Jakarta: Erlangga.
- Sutopo, H.B. 1996. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Tarigan, Henry Guntur. 1991. *Metode Pengajaran Bahasa: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: CV. Sinar Baru Bandung.
- Widharyanto. B, Pranowo, Yuliana Setyaningsih, dan Y.F. Setya Nugraha. 2003. *Student Active Learning. Sebagai Salah Satu Pendekatan Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Wiedarti, Pangesti. 2016. *Gerakan Literasi Sekolah Kemendikbud*. Makalah disajikan pada Seminar Nasional Literasi. FBS UNY. 13 September 2016.

KARYA ILMIAH

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journal.umpo.ac.id

Internet Source

3%

2

123dok.com

Internet Source

3%

3

purwaningsihheny.blogspot.com

Internet Source

2%

4

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

2%

5

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

1%

6

umimediapembelajaran.blogspot.com

Internet Source

1%

7

leoniya-tknegeripembinablog.blogspot.com

Internet Source

1%

8

es.scribd.com

Internet Source

1%

9

www.slideshare.net

Internet Source

1%

10	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
11	eprints.umpo.ac.id Internet Source	1%
12	journal.unnes.ac.id Internet Source	1%
13	pt.scribd.com Internet Source	1%
14	berbagi-media-pengetahuan.blogspot.com Internet Source	1%
15	antribengkulu.blogspot.com Internet Source	1%
16	pengembanganbahanjar.blogspot.com Internet Source	1%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%