



JPBSI 10 (1) (2021)

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>



ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN KALIMAT MELALUI MEDIA KOMIK PADA PEMELAJAR BIPA VIETNAM TINGKAT MENENGAH

Hertiki

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Maret 2021

Disetujui April 2021

Dipublikasikan Mei 2021

Kata kunci:

kesalahan berbahasa, penggunaan kalimat, komik

Keywords:

language error, usage of sentences, comics

Abstrak

Media komik saat ini sudah sangat populer di kalangan mahasiswa dan penggunaannya dikemas dengan cara menarik yaitu dengan menggunakan gambar dan kata-kata yang mendukung. Penelitian ini fokus pada penggunaan keterampilan menulis dalam bentuk komik, terutama bagi pemelajar BIPA yaitu pemelajar asal Vietnam yang sedang menempuh studi di University of Social Sciences and Humanities (USSH), Ho Chi Minh City. Desain dalam penelitian ini adalah kualitatif. Dari 17 pemelajar BIPA USSH, ada 13 pemelajar (70%) menyatakan bahwa media Cartoon Story Maker sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Kesulitan yang mereka hadapi tentunya masih dalam kendala penggunaan bahasa Indonesia (47.4%), seperti ejaan dan kurangnya kosakata untuk membuat kalimat maupun percakapan. Mahasiswa USSH rata-rata membutuhkan waktu kurang lebih 2-3 jam dalam membuat cerita dengan menggunakan Cartoon Story Maker. Komik dapat dijadikan sebagai media pendidikan yang membantu para pemelajar BIPA Vietnam terutama dalam keterampilan menulis untuk belajar lebih efektif lagi. Bukan hanya karena komik sebagai salah satu media pembelajaran, tetapi komik juga sudah dikenal baik oleh para pemelajar BIPA di Vietnam.

Abstract

Comics are well-known among students in Ho Chi Minh City, Vietnam. This paper aims to discuss and explore the usage of a comic book to construct sentences in the Indonesian language lessons for BIPA (learners in University of Social Sciences and Humanities). A qualitative method is designed in this research for the outcomes. From 17 students who joined the BIPA class, there were thirteen students (70%) who stated that Cartoon Story Maker is very interactive to be used in the teaching learning Indonesian language in the class. Another difficulty that they face is mostly the use of Indonesian language (47.4%), such as: spelling and lack of vocabulary in making sentences and conversations. It took approximately 2-3 hours to create a story using Cartoon Story Maker. Comics can generate ideas for BIPA students in Vietnam in learning the Indonesian language in a fun and effective manner, especially in writing skills. Since a comic book is full of illustrations, it enhances the undergraduate students' understanding immediately and they are able to produce sentences with minimal help from the lecturer. Therefore, it is hoped that comics can be an edutainment tool in promoting writing in the classroom.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Jl. Dukuh Menanggal XII, Dukuh Menanggal
Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur
E-mail: hertiki@unipasby.ac.id

p-ISSN 2252-6722 e-ISSN 2503-3476

PENDAHULUAN

Selama proses pembelajaran di kelas, seorang guru senantiasa mencari cara untuk menciptakan suasana menyenangkan bagi para muridnya. Guru yang kreatif tentunya akan memiliki cara tersendiri untuk membuat suasana yang nyaman bagi para siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah dengan komik. Komik tidak hanya menghibur, tetapi juga menyenangkan dan edukatif. Jadi, kesimpulannya adalah media komik mampu meningkatkan keterampilan berbahasa dan keterampilan menulis. Sejalan dengan pendapat Nana Sudjana (2010:69) yang mengemukakan bahwa “komik juga dapat digunakan secara efektif dalam upaya untuk mengembangkan keterampilan membaca dan memperluas minat baca, mengembangkan pembedaharaan kata-kata, membangkitkan minat, serta dapat membantu dalam mengingat-ingat isi materi bacaan.” Jadi dengan kata lain, penggunaan media komik dapat membantu seseorang mengembangkan kemampuan berbahasa.

Hingga saat ini, masih terdapat pemelajar BIPA yang mengalami kesulitan dalam membedakan jenis tulisan, antara lain dalam menulis argumentasi, eksposisi, narasi, deskripsi, dan persuasi. Para pemelajar BIPA ini masih mengalami kendala dalam membedakan jenis tulisan satu dengan lainnya. Maka dari itu, keterampilan menulis harus menggunakan media pembelajaran yang lain dari biasanya dan metode tersendiri. Para pemelajar BIPA akan merasa bosan jika pengajar tetap menggunakan metode dan media yang konvensional dalam pembelajaran BIPA. Penelitian ini fokus terhadap materi menulis dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran dalam kelas menulis. Media komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan dalam kelas BIPA saat berada di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan ide baru bahwa untuk meningkatkan keterampilan menulis pemelajar BIPA, komik dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dan tentunya berguna bagi dunia pendidikan di Indonesia. Hal ini juga didukung oleh Rivai dan Sudjana (1991:68-69) yang berpendapat bahwa komik memiliki peranan pokok dalam kelas bahasa Indonesia yaitu

dengan cara mengembangkan keterampilan membaca dan perbendaharaan kosakata, menciptakan minat membaca, serta memperluas minat baca.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka diperlukan penelitian dengan judul Analisis Kesalahan Berbahasa Dalam Penggunaan Kalimat Melalui Media Komik yang bertujuan untuk: 1) menggambarkan kesalahan yang terjadi dalam penulisan dari bidang ejaan bahasa Indonesia yang digunakan, yaitu pemakaian huruf, penggunaan tanda baca, penulisan unsur serapan, dan penulisan kata; dan 2) menggambarkan tanggapan pemelajar BIPA tentang penggunaan Cartoon Story Maker dalam kelas menulis.

Pembelajaran BIPA di University of Social Sciences and Humanities (USSH), Vietnam

Kemampuan berbahasa Indonesia yang dimiliki oleh para pemelajar BIPA di USSH berbeda-beda, mulai dari A1 – C1. Di USSH, para pemelajar BIPA memang sejak semester satu telah diwajibkan untuk menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar selama perkuliahan. Bahkan di USSH sendiri, terdapat jurusan Studi Indonesia dimana para dosennya memang rata-rata pernah menempuh studi di Indonesia, baik itu mengambil S2 maupun S3. Jumlah setiap kelas per angkatan pun bervariasi, ada yang berjumlah 11 mahasiswa, bahkan ada yang mencapai 22 mahasiswa. Jadi para pemelajar BIPA di Vietnam ini memang tidak terlalu mengalami kesulitan dalam memahami bahasa Indonesia, hanya saja mereka masih kesulitan dalam keterampilan menulis. Dalam pembelajaran BIPA di kelas Menulis 2, pengajar menggunakan media Cartoon Story Maker untuk membantu para pemelajar dalam meningkatkan keterampilan menulis.

Komik

Peneliti menggunakan komik sebagai media pembelajaran dalam kelas bahasa Indonesia, dikarenakan komik merupakan media edukatif yang menyenangkan bagi pemelajar BIPA khususnya di Ho Chi Minh City, Vietnam. Dengan adanya media komik ini, pemelajar

BIPA Vietnam juga dapat meningkatkan kemampuan keterampilan menulis.

Di kalangan masyarakat, komik masih dianggap sebagai cerita bergambar yang menyenangkan dengan mengangkat tema ringan dan mudah dimengerti bagi para pembacanya. Tidak jarang, masih banyak orang yang belum mengetahui definisi mengenai komik. Berikut ini adalah beberapa tokoh yang mengemukakan akan definisi komik, antara lain: "Komik ialah gambar dan lambang dalam tuturan tertentu yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan kepuasan dari pembacanya saat membaca komik". (McCloud, 2001:20). Lebih lanjut lagi, Rivai dan Sudjana (2001:64) berpendapat bahwa komik dapat didefinisikan sebagai kartun yang memiliki karakter unik dan memerankan suatu cerita yang dikaitkan dengan gambar untuk memberikan hiburan tersendiri bagi para pembacanya." Hal yang sama juga disampaikan oleh Gumear (2004:6), komik terdiri dari urutan gambar yang ditata sedemikian rupa dan disesuaikan dengan pesan cerita yang akan disampaikan. Penyampaian pesan cerita melalui komik diharapkan dapat menarik minat pemelajar BIPA. Komik juga mengandung unsur humor yang sehat dan bersifat elemen hiburan (Sukma Putri & Yuniarti, 2009:4).

Hurlock (2000:338) berpendapat bahwa kalangan anak muda sangat suka membaca komik dikarenakan oleh beberapa hal, antara lain:

1. komik sangat mudah untuk dibaca,
2. gambar yang dimuat dalam komik cukup sederhana dan berwarna-warni sehingga mudah untuk dimengerti,
3. harga komik sangat terjangkau untuk setiap kalangan dan juga ditayangkan di televisi,
4. tokoh yang diangkat dalam komik biasanya sangat berani dan kuat, berparas cantik dan berwajah tampan. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi pemelajar BIPA untuk mengenal lebih jauh karakter yang ada dalam komik.

Ada dua jenis media komik, antara lain: komik strip (comic strip) dan buku komik (comic book). Menurut Trimo dalam Mariyanah (2005:25), definisi dari buku komik adalah cerita

dalam bentuk komik yang berupa buku, sedangkan komik strip adalah komik yang berbentuk bingkai kolom yang disambung ceritanya dan dimuat dalam surat kabar atau majalah. Dalam proses pembelajaran di kelas, komik memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Komik meningkatkan minat baca pemelajar BIPA terutama bagi mereka yang tidak suka membaca;
2. Memotivasi pemelajar BIPA selama proses belajar mengajar di kelas;
3. Komik memiliki gambar-gambar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pemelajar BIPA di kelas;
4. Peningkatan kualitas proses belajar mengajar di kelas agar menjadi lebih efektif (Nurhadi, 2014).

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jurusan Studi Bahasa Indonesia, University of Social Sciences and Humanities, Ho Chi Minh City, Vietnam, bagi pemelajar BIPA yang menempuh semester tujuh pada kelas Menulis 2. Untuk kelas Menulis 2, biasanya dilaksanakan setiap hari Senin mulai pukul 13.00 – 16.00 waktu setempat HCMC, Vietnam. Level pemelajar BIPA yang mengikuti kelas menulis 2 adalah di tingkat C1 dan kegiatan menggunakan media komik dilakukan hanya empat kali pertemuan saja, dimana pertemuan pertama pengajar BIPA mengajarkan langkah-langkah penggunaan Cartoon Story Maker dan pertemuan berikutnya, para pemelajar BIPA langsung mempraktekkan dengan membuat alur cerita mereka sendiri. Jumlah pemelajar BIPA yang mengikuti kelas Menulis 2 sebanyak 11 orang. Selain itu, setiap pemelajar BIPA di USSH memiliki nama dalam bahasa Indonesia dan bukan nama asli Vietnam.

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif karena menganalisis kesalahan berbahasa dalam kalimat pada keterampilan menulis. Kesalahan berbahasa dalam kalimat berbasis media komik (*Cartoon Story*) dianalisa oleh peneliti dengan menggunakan teknik triangulasi. Peneliti juga melakukan observasi saat mengumpulkan data di dalam kelas. Data yang didapat berupa cerita komik yang ditulis langsung oleh pemelajar BIPA. Data yang dianalisa dalam kesalahan

berbahasa meliputi pemilihan kata, penggunaan tanda baca, penulisan unsur serapan dan penggunaan huruf kapital. Kuesioner juga diberikan dengan harapan penulis dapat mengetahui kesulitan yang dialami oleh para pemelajar BIPA di USSH selama periode 17 September – 17 Desember 2018.

Hasil dan Pembahasan

Siroj & Wijayanti (2020) menjelaskan bahwa dalam penelitiannya juga ditemukan beberapa kesalahan berbahasa seperti: diksi, tanda baca, struktur kalimat, dan afiksasi. Merujuk dari penelitian yang dilakukan oleh Siroj & Wijayanti, maka penulis melakukan penelitian ini.

Penelitian ini menganalisa mengenai penggunaan bahasa dalam media komik yang meliputi: (1) penulisan bahasa asing, (2) penulisan dalam pengejaan kosakata, (3) pemilihan kata, (4), penggunaan tanda baca dan (5) penggunaan huruf kapital. Penelitian ini menganalisa tentang kesalahan pemakaian bahasa Indonesia pada esai pemelajar BIPA. Kesalahan dalam bidang huruf, tanda baca, singkatan, dan unsur asing merupakan aspek kesalahan berbahasa yang biasa dilakukan oleh pemelajar BIPA.

ANALISIS PENGGUNAAN BAHASA DALAM MEDIA KOMIK

Penulisan Bahasa Asing



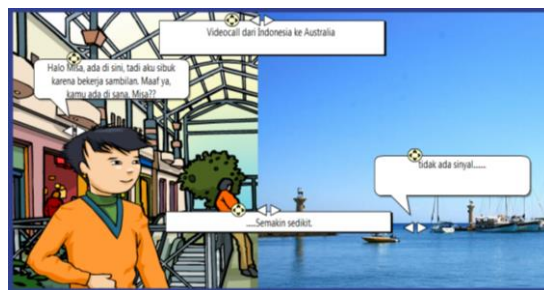
Gambar 1.

Pada gambar 1, terdapat kesalahan penulisan bahasa asing yang ditulis oleh Citra, salah satu pemelajar BIPA Thailand. Dalam komiknya, Citra bercerita tentang Keluarga. Di komik tersebut bertuliskan *mall* seharusnya penulisan yang benar adalah *mal*.



Gambar 2.

Berikutnya, Kuinsa dalam komiknya menulis *focus* dimana yang seharusnya ditulis adalah *fokus*. Jadi masih terdapat kesalahan dalam penulisan bahasa asing.



Gambar 3.

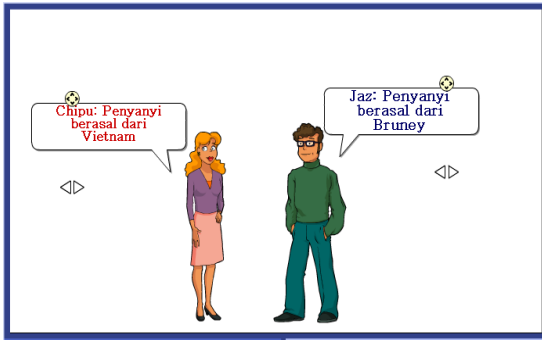
Pada gambar 3, Mita menulis *Videocall dari Indonesia ke Australia* dimana seharusnya yang ditulis adalah *panggilan video*. Jadi, sebaiknya menggunakan padanan istilah dalam bahasa Indonesia dan bukan bahasa Inggris.

Penulisan Dalam Pengejaan Kosakata



Gambar 4.

Pada komik yang bertajuk **Berbelanja**, pemelajar menulis kalimat *hari besok adalah ulang tahun adik saya*. seharusnya dapat ditulis *besok adalah hari ulang tahun adik saya*.



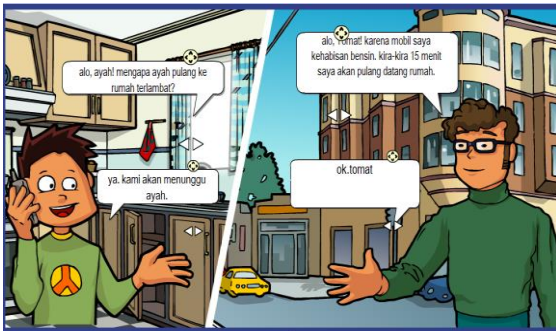
Gambar 5.

Contoh lainnya kesalahan berbahasa dalam menulis ejaan kosakata terlihat dari kalimat *Penyanyi berasal dari Brunei*. Pada kalimat ini sebenarnya yang dimaksud adalah *Penyanyi berasal dari Brunei Darusalam*.



Gambar 8.

Teguh, salah satu pemelajar BIPA asal HCMC, Vietnam dalam komiknya pada gambar 8 menulis *Senang bertemu dengan kamu*, padahal yang dimaksud adalah *Senang bertemu dengan kamu*.



Gambar 6.

Pada gambar 6. terdapat kesalahan berbahasa dalam penulisan *alo*, padahal yang dimaksud oleh pemelajar BIPA adalah *halo*.



Gambar 9.

Pada gambar 9, terdapat kesalahan berbahasa yang dilakukan oleh Ani (nama Indonesia) salah satu pemelajar BIPA. Dalam kalimat ini terdapat kesalahan berbahasa dalam mengeja, *kelihatnya* ditulis *kelihatannya*.



Gambar 7.

Pada gambar 7, Cynthia, salah satu nama pemelajar BIPA asal Ho Chi Minh City, menulis *Apa kabar?* Dalam kalimat ini terdapat kesalahan penulisan kosakata untuk kata *Apa kabar?* yang seharusnya ditulis *Apa kabar?*



Gambar 10.

Ela, pemelajar BIPA asal Vietnam, dia menulis *Giman Deny?* Seharusnya ditulis dengan *Gimana Deny?* Masih pada pemelajar BIPA yang sama

yaitu Ela, pada komiknya menulis kalimat *mungkin dia pencopat*, padahal yang dimaksudkan adalah *mungkin dia pencopet*. Kesalahan berbahasa lainnya adalah pada penulisan kata *kamu canda, kan*. Kosakata yang tepat seharusnya *kamu bercanda, kan*.



Gambar 11.

Berikutnya adalah Talita, pemelajar BIPA yang mengikuti kelas Menulis 2 di USSH. Dalam komiknya Talita menulis kosakata *Terimah kasih*. Tentunya kosakata ini salah dalam ejaan yang seharusnya ditulis menjadi *Terima kasih*. Kalimat berikutnya *Kalau ada kesempatan aku akan mengunjungi kamu*. Kata *mengunjungi* sebaiknya ditulis *mengunjungi*.



Gambar 12.

Kesalahan berbahasa lainnya dalam ejaan yang ditulis oleh Talita adalah *bis atau taksi?*. Kata *bis* dalam komik ini merupakan bentuk tidak baku dari bahasa Indonesia, sebaiknya ditulis dengan menggunakan kata baku yaitu *bus*. Masih dengan komik yang sama yang ditulis oleh Talita, dalam komik ini juga ada kalimat *jangan berbicara lagi* mungkin yang dimaksud adalah *jangan berbicara lagi*.



Gambar 13.

Berbeda lagi dengan Yanti, pemelajar BIPA asal Vietnam yang sedang belajar di USSH. Yanti menulis *Mengapa dia tak ke sini bersama Kamu?* Kata *tak* sebaiknya ditulis dengan *tidak*. Berikutnya adalah kata *Kamu* yang seharusnya ditulis dengan *kamu*.



Gambar 14.

Hani dalam komiknya yang berjudul “Pesta Ulang Tahun” menulis kalimat *bisakah kamu menjemput Elia?*. Dalam hal ini, mungkin kalimat yang dimaksud adalah *Bisakah kamu menjemput Elia?* Jadi kata yang benar adalah *menjemput* dan bukan *menjumpt*.



Gambar 15.

Komik yang ditulis oleh Rohimah terdapat kalimat *berkenalkan nama saya Taka*. Tentunya kalimat ini kurang tepat dalam memperkenalkan

diri sendiri, kata *berkenalkan* sebaiknya ditulis dengan *Perkenalkan, nama saya Taka*. Masih dengan pemelajar BIPA yang sama yaitu Rohimah, dia menulis kata *Silahkan*. Kata tersebut kurang tepat karena ejaan yang benar adalah tanpa menggunakan huruf *h* yaitu *Silakan*.

Pemilihan Kata yang Tepat

Pemelajar BIPA asal Vietnam ternyata masih perlu belajar lagi dalam memilih kata yang tepat dalam keterampilan menulis. Penggunaan diksi yang tidak sesuai membuat kalimat yang ditulis menjadi berbeda maknanya.



Gambar 16.

Kalimat yang ditulis oleh Kuinsa dalam komiknya adalah *dia kurang ganteng lebih daripada aku*. Dalam kalimat ini, pemelajar BIPA memilih kata yang tidak sesuai terutama dalam hal perbandingan. Kalimat yang benar seharusnya ditulis menjadi *saya lebih ganteng daripada dia*.



Gambar 17.

Hal ini juga dialami oleh Mita, dia menulis *Halo kamu sudah datang rumah?*. Kalimat ini kurang tepat jika ingin menanyakan apakah seseorang sudah sampai rumah atau tidak? Jadi, Mita

sebaiknya menulis *Halo, apakah kamu sudah sampai di rumah?*



Gambar 18.

Teguh dalam komiknya menulis *lagi terlambat*, padahal yang dimaksud adalah *terlambat lagi*. Tentunya, dalam hal ini memiliki makna yang berbeda. Kata *terlambat lagi* memiliki makna lewat dari waktu yang ditentukan. Mungkin kosakata yang tepat adalah *telat lagi*. Berikutnya, masih dengan komik yang sama, terdapat kalimat *Aku harus cepat pulang Rumah Sakit*. Tentunya dalam kalimat ini ada kata *cepat pulang* yang berarti *pulang ke rumah*, tetapi ternyata pemelajar BIPA bercerita tentang ibunya yang sedang di rawat di Rumah Sakit. Jadi, sebaiknya ditulis menjadi *Aku harus cepat kembali ke rumah sakit*. Masih dengan cerita yang sama, dengan situasi percakapan di rumah sakit. Ada kalimat *aku bencimu*, mungkin yang ingin ditulis oleh Teguh adalah *aku membencimu*.



Gambar 19.

Pada cerita komik yang ditulis oleh Citra, ada kalimat *“Aku gratis”* dan *“Apakah kamu gratis?”*. Padahal dalam cerita ini yang dimaksud adalah berkaitan dengan waktu luang. Pemelajar BIPA Vietnam cenderung menerjemahkan kalimat bahasa Inggris ke bahasa Indonesia sebagai

contoh: “*I am free*” dengan “*Aku gratis*”. Padahal maknanya akan menjadi berbeda. Jadi seharusnya “*Aku punya waktu luang*” dan “*Apakah kamu ada waktu luang?*”

Penggunaan Tanda Baca

Pada cerita pertama, pemelajar menulis kalimat *oh bisa*, seharusnya ditulis menjadi *Oh, tentu saja bisa*. (disertai dengan **tanda koma** setelah kata *oh* dan **tanda titik** saat di akhir kalimat). Berikutnya untuk cerita kedua, dapat terlihat ada kalimat *semuanya Rp 600.000* seharusnya ditulis menjadi *Total semuanya Rp 600.00,00*. Pemelajar BIPA Vietnam terkadang masih lupa untuk menulis tanda koma di akhir bilangan.

Ketiga, kesalahan berbahasa dalam penggunaan tanda baca dapat terlihat dari tanda baca yang ditulis oleh Ani dalam cerita komiknya. Ani menulis “*ah dia sedang tunggu kita di rumah*” tentunya kalimat ini kurang tepat. Kalimat yang benar seharusnya “*Ah, dia sedang menunggu kita di rumah.*” Dengan kata lain, penulisan tanda baca koma dan titik perlu diperhatikan lagi oleh Ani.

Berbeda lagi dengan Kuinsa, terdapat dua kesalahan berbahasa dalam penulisan tanda baca, diantaranya:

- *oh makasih ya ---- Oh, terima kasih ya.* (tanpa tanda koma dan titik)
- *ayo kita makan ya ---- Ayo, kita makan ya.* (tanpa tanda koma dan titik)

Selanjutnya adalah komik yang ditulis oleh Teguh. Dalam komiknya, Teguh menulis *Jangan lupa minum obat* (tanpa tanda titik di akhir kalimat). Alangkah baiknya, jika diubah menjadi *Jangan lupa minum obat.*

Cynthia, dalam tulisannya juga terdapat kesalahan berbahasa dalam penulisan tanda baca, diantaranya:

- *iyaterimakasih ---- Iya, terima kasih.* (tanpa tanda koma dan titik)
- *Anda harus berhati-hati,ya ---- Anda harus berhati-hati ya.* (tanda koma dihilangkan dan tanda titik ditulis di akhir kalimat)

- *Ada yang bisa saya bantu ---- Ada yang bisa saya bantu?* (tanda tanya disertakan di akhir kalimat)
- *iya, saya mau membeli obat ---- Iya, saya mau membeli obat.* (tanda titik ditulis di akhir kalimat)

Pada cerita komik yang ditulis oleh Ela, juga terdapat dua kesalahan berbahasa dalam penulisan tanda baca, diantaranya:

- *ya, saya sudah minum obat ---- Ya, saya sudah minum obat.* (tanda titik ditulis di akhir kalimat)
- *Ya, dada ---- Ya, sampai jumpa.* (tanda titik ditulis di akhir kalimat) Berikutnya untuk kata *dada* lebih baik diubah dengan kata *sampai jumpa.*
- *Sekarang ibu akan memasak makanan* mungkin dapat ditulis *Sekarang ibu akan memasak untuk makan malam.* (disertai dengan **tanda titik** saat di akhir kalimat dan kata *makanan* dapat diubah dengan kosakata lain *untuk makan malam*).

Penggunaan Huruf Kapital

Dari 11 komik yang dibuat oleh beberapa pemelajar BIPA Vietnam ternyata masih saja ada beberapa kesalahan berbahasa dalam menggunakan huruf kapital. Penggunaan huruf kapital memang biasanya di awal kalimat dan untuk penggunaan nama seseorang. Ini mungkin merupakan hal yang sangat sederhana tetapi kenyataannya, para pemelajar BIPA masih saja melakukan kesalahan, antara lain:

- a. selamat datang --- Selamat datang.
- b. iya --- Iya
- c. ya --- Ya
- d. ok --- Ok
- e. selamat pagi --- Selamat pagi
- f. oh --- Oh
- g. anda --- Anda
- h. ayo --- Ayo
- i. selamat siang --- Selamat siang
- j. ayah sudah pulang --- Ayah sudah pulang
- k. sama-sama --- Sama-sama
- l. saya --- Saya

- m. belum --- Belum
- n. toni --- Toni
- o. aku --- Aku
- p. jadi --- Jadi
- q. betul --- Betul
- r. ini --- Ini
- s. semuanya --- Semuanya
- t. berapa --- Berapa
- u. betul --- Betul
- v. aduh --- Aduh

canda	bercanda
terimah kasih	terima kasih
mengunjungi	mengunjungi
bis	bus
bericara	berbicara
menjumpat	menjemput
berkenalkan	perkenalkan
silahkan	silakan
tak	tidak

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti saat mengajar kelas BIPA untuk keterampilan Menulis di University of Social Sciences and Humanities, ditemukan ada beberapa kesalahan pada tulisan pemelajar BIPA, yang meliputi: kesalahan dalam penulisan bahasa asing, ejaan kosakata, pemilihan kata, penggunaan tanda baca dan penggunaan huruf kapital. Berdasarkan data yang ada, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penulisan Bahasa Asing

Kesalahan berbahasa yang dilakukan oleh pemelajar Vietnam dalam penulisan bahasa asing adalah sebanyak 3 kesalahan, yang dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

mall	mal
focus	fokus
video call	panggilan video

2. Penulisan Dalam Pengejaan Kosakata

Total kesalahan berbahasa yang dilakukan oleh pemelajar BIPA Vietnam dalam pengejaan kosakata adalah sebanyak 17 kesalahan. Berikut ini adalah contoh kesalahan berbahasa dalam ejaan kosakata.

adalah	adalah
Bruneey	Brunei Darusalam
alo	halo
apa kapar?	apa kabar?
bertemua	bertemu
kelihatnya	kelihatannya
giman	gimana
pencopat	pencopet

3. Pemilihan Kata yang Tepat

Berikut ini adalah beberapa contoh kalimat dimana pemelajar BIPA asal Vietnam menulis kesalahan berbahasa dalam pemilihan kata sebanyak 5 kesalahan .

Dia kurang ganteng lebih daripada aku.	Saya lebih ganteng daripada dia.
Halo, kamu sudah datang rumah?	Halo, apakah kamu sudah sampai di rumah?
Lagi terlambat	Terlambat lagi, telat lagi.
Aku harus cepat pulang Rumah Sakit.	Aku harus cepat kembali ke rumah sakit.
Aku bencimu	Aku membencimu.
Aku gratis	Aku punya waktu luang.
Apakah kamu gratis?	Apakah kamu ada waktu luang?

4. Penggunaan Tanda Baca

Kesalahan dalam penggunaan tanda baca pada tulisan pemelajar BIPA Vietnam ada sebanyak 13 kesalahan. Contoh:

oh bisa	Oh, tentu saja bisa.
semuanya Rp 600.000	Total semuanya Rp 600.00,00.
ah dia sedang tunggu kita di rumah	Ah, dia sedang menunggu kita di rumah.
oh makasih ya	Oh, terima kasih ya.
ayo kita makan ya	Ayo, kita makan ya.

Jangan lupa minum obat	Jangan lupa minum obat.
iyaterimakasih	Iya, terima kasih.
Anda harus berhati-hati,ya	Anda harus berhati-hati ya.
Ada yang bisa saya bantu	Ada yang bisa saya bantu?
iya, saya mau membeli obat	Iya, saya mau membeli obat.
ya, saya sudah minum obat	Ya, saya sudah minum obat.
Ya, dada	Ya, sampai jumpa.
Sekarang ibu akan memasak makanan	Sekarang ibu akan memasak untuk makan malam.

5. Penggunaan Huruf Kapital

Kesalahan berbahasa dalam menggunakan huruf kapital juga dijumpai dalam tulisan para pemelajar BIPA Vietnam. Mereka cenderung lupa bahwa dalam memulai kalimat terutama di awal kalimat selalu menggunakan huruf besar. Total keseluruhannya berjumlah 22 kesalahan. Contoh:

selamat datang	Selamat datang
iya	Iya
ya	Ya
ok	Ok
selamat pagi	Selamat pagi
oh	Oh
anda	Anda
ayo	Ayo
selamat siang	Selamat siang
ayah sudah pulang	Ayah sudah pulang
sama-sama	Sama-sama
saya	Saya
belum	Belum
toni	Toni
aku	Aku
jadi	Jadi
betul	Betul

ini	Ini
semuanya	Semuanya
berapa	Berapa
betul	Betul
aduh	Aduh

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa para pemelajar BIPA asal Vietnam memang masih mengalami kesulitan terutama dalam keterampilan menulis. Hasil yang didapat melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran mengenai kesalahan-kesalahan apa saja yang umumnya dilakukan oleh pemelajar BIPA Vietnam.

PENUTUP

Komik adalah cerita dalam bentuk kartun yang memiliki karakter tersendiri yang bertujuan untuk menghibur para pembaca. Mengingat antusias masyarakat terhadap komik di masyarakat saat ini sangat tinggi, maka komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Nilai edukatif komik dalam proses pembelajaran di kelas sudah tidak diragukan lagi.

Berdasarkan hasil data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik sangat bermanfaat bagi para pemelajar BIPA di Vietnam terutama dalam meningkatkan keterampilan menulis dalam bahasa Indonesia. Dengan adanya aplikasi *Cartoon Story Maker*, pemelajar BIPA di Vietnam juga merasa bahwa kegiatan ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran dalam kelas Menulis dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi *Cartoon Story Maker* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran di kelas dan meningkatkan minat belajar pemelajar BIPA serta mengefektikan proses belajar mengajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Gumelar. 2004. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
 Hermawan, Herry, dkk. 2011. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
 Hurlock, Elizabeth B. 2000. *Child Development*. Jakarta: Erlangga.

- Mariyanah, Nur. 2005. *Efektifitas Media Komik dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas II SMP N 1 Pegandon Kabupaten Kendal (Skripsi)*. Tidak diterbitkan.
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Putri. C, Sukma, Yuniarti. 2009. *Media Grafis*. Bandung: Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas pendidikan Indonesia.
- Siroj, M. B & Wijayanti, Y. 2020. Written Language Error Analysis in Level 2B BIPA Students of Wisma Bahasa Yogyakarta. Dalam *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)* 3(3): 169-173 dan diakses pada tanggal 30 Juni 2020.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N & Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Language Online Team. 2015. *Cartoon Story Maker*. Victoria.