

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong pembaharuan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menuntut pendidik harus mampu menggunakan alat atau teknologi dalam proses belajar. Alat atau teknologi yang digunakan dalam pembelajaran biasa kita sebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menangkap materi pelajaran yang disampaikan.

Secara harfiah, media bisa kita artikan sebagai perantara atau pengantar saja, sedangkan kata media sendiri berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.¹

¹ Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), p. 9.

Media juga diartikan sebagai alat berkomunikasi, yakni saluran komunikasi antara pendidik dengan anak didik dalam suatu pembelajaran. Media menjadi alat penghubung yang mampu menghubungkan atau mengkomunikasikan keduanya. Media pembelajaran merupakan penyalur pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sehingga terciptanya proses pembelajaran. Media pembelajaran harus dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sebagai penerima pesan.²

Sebuah media harus mampu merangsang siswa berpikir sehingga menimbulkan motivasi dalam belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Raharjo dalam Sadiman dkk mengatakan bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan instruksional sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.³

Dari uraian yang ada, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyalurkan makna pesan yang disampaikan. Dalam penyaluran tersebut akan merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa terhadap belajar. Sehingga memperoleh pencapaian yang lebih baik dan sempurna dalam pembelajaran.

² Arief S Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), p. 7.

³ Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto, *op. cit.*, p. 7.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz yang dikutip oleh Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu:⁴

a. Fungsi atensi

Media berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Ketertarikan mereka pada pelajaran disebabkan oleh tampilan media pembelajaran atau tampilan teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran tersebut merupakan pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

b. Fungsi afektif

Media berfungsi untuk menggugah emosi dan sikap siswa agar mereka memahami materi dan menyukai pembelajaran. Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.

c. Fungsi Kognitif

⁴ *Ibid.*, p. 21.

Fungsi kognitif media visual adalah untuk memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media visual.

d. Fungsi Kompensatoris

Media visual membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Selain 4 fungsi media yang telah dijabarkan, menurut Sadiman media juga memiliki fungsi yang lain dalam proses pembelajaran. Menurutnya Secara umum media pendidikan mempunyai fungsi⁵ (a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik; (b) mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra, misalnya kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai foto, maupun secara verbal; (c) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya; (d) membantu guru memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

⁵ Arief S Sadiman dkk, *op. cit.*, pp. 17-18

3. Kriteria Media Pembelajaran

Tidak semua media atau alat bantu pembelajaran sesuai atau cocok untuk diterapkan pada semua kondisi dan materi yang akan diberikan. Hal ini dilakukan demi memenuhi kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Berikut merupakan kriteria media pembelajaran menurut Moh. Sholeh Hamdah:⁶

a. Media harus sesuai dengan tujuan pengajaran

Kesesuaian dengan tujuan pelajaran adalah dengan menyesuaikan media pengajaran tersebut dengan tujuan instruksional yang biasanya ada dalam setiap pengajaran mata pelajaran. Hal ini juga bisa disesuaikan dengan *Bloom's taxonomy* yang berkisar pada tujuan afektif, kognitif dan psikomotorik. Atau, bahkan kita bisa menyesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dengan berbagai indikatornya.

b. Media harus sesuai dengan materi yang diajarkan

Media pengajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, yakni bahan atau kajian yang akan diberikan pada proses belajar-mengajar. Selain itu, harus memperhatikan tingkat kedalaman materi yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Sehingga media yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat kedalaman materi tersebut agar bisa tepat sasaran.

⁶ Moh Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* (Yogyakarta: Diva Press,2014), pp. 152-155

- c. Media harus sesuai dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu yang tersedia

Fasilitas pendukung lingkungan dan waktu merupakan faktor yang sangat penting dalam efektivitas dan efisiensi penggunaan media pembelajaran. Betapapun bagus media yang digunakan, tetapi apabila lingkungan dan fasilitas pendukung serta waktu yang ada tidak mendukung maka tujuan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut tidak akan tercapai dengan baik

- d. Media harus sesuai dengan karakteristik siswa

Adakalanya suatu media sesuai dengan karakteristik siswa tertentu tetapi tidak cocok dengan siswa yang lain. Oleh karena itu pendidik harus mampu melihat karakteristik siswanya agar dapat disesuaikan dengan media yang akan digunakan ketika mengajar. Misalnya ada siswa yang terganggu indra pendengarannya sehingga ia tidak bisa memanfaatkan media pembelajaran yang menggunakan indra pendengaran sebagai komponen utamanya.

- e. Media harus sesuai dengan gaya belajar siswa

Gaya belajar siswa juga sangat mempengaruhi efektivitas penggunaan media pengajaran. Hal ini didasarkan pada tiga gaya belajar siswa yaitu visual, auditori, kinestetis. Siswa yang memiliki tipe visual akan dengan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual. Sedangkan siswa yang auditori akan merespon dengan baik media

pembelajaran yang menggunakan media auditori, yakni lebih respon dengan mendengarkan. Sementara itu, siswa kinestetis lebih suka melakukan sesuatu dibandingkan membaca atau mendengarkan sehingga media pengajaran yang sifatnya langsung melakukan atau praktek akan lebih disukainya.

f. Media harus sesuai dengan teori yang digunakan

Teori yang digunakan tentu akan sangat menentukan dalam pemilihan media, karena menjadi faktor penting bagi sebuah media. Penggunaan suatu media tidak boleh dilakukan dengan merujuk pada pilihan dari seorang guru, sehingga mengabaikan teori yang memang sudah tepat digunakan dalam pengajarannya. Akibat ketidaksesuaian antara media dengan teori yang digunakan maka dapat berakibat fatal. Mungkin tujuan pembelajaran akan tercapai tetapi hal itu tidak akan tercapai dengan efektif dan efisien.

4. Klasifikasi Media

Media pembelajaran ada bermacam-macam. Media pembelajaran menurut Sanaky diklasifikasikan sebagai berikut:⁷

- a. Bahan-bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual berupa bahan-bahan cetakan dan bacaan.

⁷ Hujair AH Sanaky, *Media pembelajaran interaktif-inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), p. 44.

- b. Alat-alat video visual, alat-alat yang tergolong ke dalam kategori ini , yaitu:
1. Media proyeksi, seperti *overhead projector*, *slide*, film, dan LCD.
 2. Media non-proyeksi, seperti: papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dan lain-lain.
 3. Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, globe, dan lain-lain.
- c. Media menggunakan teknik atau masinal, yaitu *slide*, film, radio, televisi, radio, komputer, internet.
- d. Kumpulan benda-benda (*material collections*), yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, mata pencaharian, industri, pemerintah, kebudayaan, politik, dan lain-lain.
- e. Contoh-contoh kelakuan, perilaku pengajar. Pengajar memberi contoh perilaku atau suatu perbuatan.

Berdasarkan klasifikasi media yang telah dipaparkan, klasifikasi media terdapat lima macam. Salah satu alat media dengan bentuk visual non proyeksi adalah buku komik. Media visual khususnya gambar akan membantu dalam menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya

dilakukan melalui penjelasan verbal.⁸ Komik merupakan media pembelajaran visual yang berisikan teks dan gambar. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang dapat berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Perpaduan antara gambar dan alur cerita dalam komik dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa untuk membaca. Komik juga dapat memudahkan anak untuk mengimajinasikan isi dan cerita yang disampaikan. Media komik pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pembelajaran.



Gambar 1. Komik sebagai Media pembelajaran komputer

(<https://bukupedia.com/id/book/>)

⁸ Ariani Niken, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010) p. 91

Merujuk pada bentuk tersebut, media pembelajaran mengarang yang akan dibuat oleh peneliti merupakan media cetak yang masuk dalam klasifikasi media visual non proyeksi. Dalam penyampaian materi pembelajaran, komik akan bercerita seputar penggunaan huruf kapital, tanda baca dan proses bagaimana sebuah karangan dibuat. Peran guru dalam penggunaan media ini adalah memberikan arahan penggunaan media.

5. Rancangan Pembuatan Media

Dalam membuat sebuah rancangan media buku komik, maka ada beberapa langkah yang harus dibuat. Yaitu (a) penentuan tokoh melalui desain; (b) membuat sinopsis cerita; (c) membuat *story line*; (d) *Panelling*; (e) membuat *layout* atau tata letak; (f) Pembuatan balon teks dan pewarnaan. Namun sebelum itu, perlu adanya sebuah rancangan dasar isi media yang harus dibuat.

Produk yang dihasilkan dari pengembangan yang akan peneliti lakukan berupa buku komik cetak. Media ini digunakan untuk membantu siswa dalam membuat sebuah karangan narasi, selanjutnya media ini disebut media komik komiko.



Gambar 2. tampilan sampul depan media

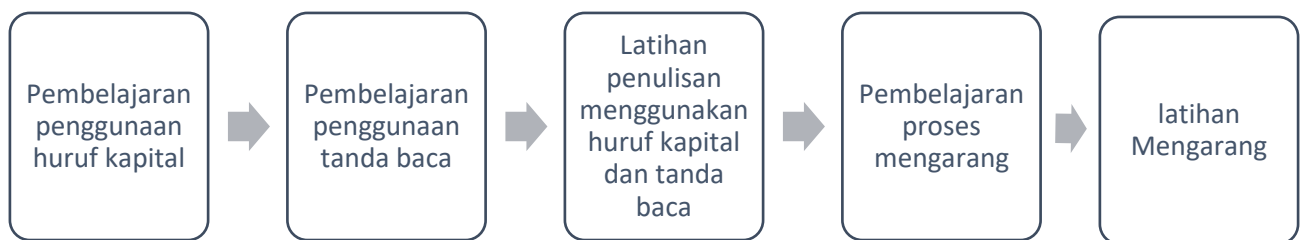
Media komiko dibuat dan dikembangkan untuk membantu siswa kesulitan belajar membuat sebuah karangan narasi yang baik. Materi yang terdapat dalam komiko adalah materi membuat karangan narasi.

Media Komiko merupakan sebuah buku yang berisi gambar seri atau disebut komik. Komiko terdiri dari 8 bagian yakni pengenalan tokoh, mengenal huruf kapital, mengenal tanda baca, mengenal kelompok kata, bagian latihan kapitalisasi dan menulis, mengenal cara membuat teks narasi, bantuan dalam membuat karangan, dan bagian latihan membuat karangan.

Pada bagian awal komik, materi yang ditampilkan adalah materi huruf kapital, tanda baca, dan kelompok kata. Setelah itu terdapat bagian latihan dimana siswa harus mengisi latihan tersebut dengan cara menempelkan perangkat tambahan pada komik. Perangkat tambahan tersebut yakni gambar tanda x, bintang, tokoh komik, latar tempat, latar waktu, dan kegiatan

yang dilakukan. Sehingga, perangkat tersebut bisa ditempel dan dicabut dengan mudah untuk membantu dalam menyusun sebuah karangan.

Melalui uraian di atas tampilan halaman dalam media *komiko* dapat digambarkan menjadi struktur sebagai berikut:



Gambar 3. Struktur isi media Komiko

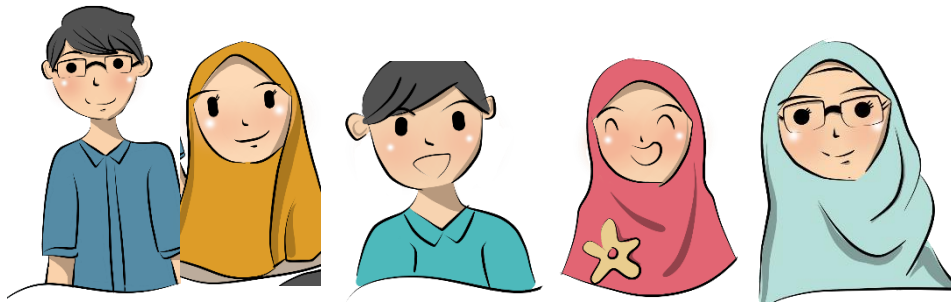
6. Langkah-langkah Pembuatan Media

Dalam membuat sebuah media buku komik, maka ada beberapa langkah yang harus dibuat. Yaitu (a) penentuan tokoh melalui desain; (b) membuat sinopsis cerita; (c) membuat *story line*; (d) *Panelling*; (e) membuat *layout* atau tata letak; (f) Pembuatan balon teks dan pewarnaan. Berikut penjelasannya:

a. Penentuan tokoh melalui desain

Penggambaran karakter harus yang menarik minat awal anak. disediakan beragam warna untuk desain tokoh. Ada 5 tokoh utama yang akan ada dalam komik yaitu Ayah, Ibu, komi, miko serta tokoh tambahan

lainnya. Komi adalah seorang anak perempuan yang mengenakan kerudung, sedangkan Miko adalah kakak dari Komi. Keduanya memiliki orang tua, yakni ayah dan ibu, sedangkan bu Ziah adalah guru kelas Komi.



Gambar 4. Tokoh komik (Ayah, ibu, Miko, Komi, bu Guru)

b. Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita berisikan cerita garis besar dalam komik. Komiko sendiri memiliki cerita mengenai kehidupan sehari-hari dimana tokoh komik mengajak berkeliling disekitar lingkungan untuk mengingat kembali mengenai huruf kapital, tanda baca dan kelompok kata.

c. Membuat *story line*

Story line dibuat agar cerita lebih rapih dan berurutan. Pada dasarnya disini hanyalah sebuah tulisan cerita, narasi ataupun beberapa percakapan dalam komik. *Komiko* bercerita tentang 2 anak bernama miko dan komi yang merupakan adik kaka. Komi dan miko merupakan anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka berpetualang bersama ayah dan ibu mereka

untuk belajar kembali mengenai huruf kapital, tanda baca, kelompok kata, dan penyusunan karangan.

d. *Panelling*

Panel adalah kotak-kotak dalam komik yang berisi gambar berkesinambungan untuk menyampaikan suatu cerita. Pada tahap ini, komik akan dibuat melalui sketsa. Tokoh yang ada akan dibuat desain visualnya menyesuaikan dengan alur cerita yang telah dibuat. Panel akan membantu dalam pembuatan alur sehingga harus memperhatikan hal-hal berikut: (a) Pergerakan, yakni untuk memudahkan pembaca memahami bagaimana urutan ia membaca; (b) *Center of interest*, yakni pusat perhatian dimana kita harus mampu mengarahkan pembaca kepada gambar utama yang harus dijadikan sebagai pusat perhatian.

e. *Layout* (tata letak)

Layout yang digunakan adalah *Basic layout* yang sering kita temui dalam komik. *Basic layout* hanya menampilkan panel yang sederhana, terdiri dari beberapa kotak saja. Ini akan mempermudah anak membaca karena halaman akan terlihat rapih dan bersih jika menggunakan layout ini.

f. Pembuatan balon teks dan pewarnaan

Dalam pembuatan balon teks harus memperhatikan penempatan balon kata dan teks dalam komik agar mudah dibaca. Balon teks yang digunakan ialah berlatar putih dengan tulisan hitam. Ini agar memudahkan anak dalam membaca komik. Namun, untuk gambar kartun maupun latar

dipilih warna lembut agar tidak membuat mata anak dalam membaca cepat pegal. Balon kata atau *speech bubble* adalah grafik yang dipakai untuk menyatakan dialog, perasaan dan niat karakter. Balon percakapan yang digunakan ada 4, yakni: (a) balon percakapan yang berbentuk awan dan dihubungkan dengan karakter yang berpikir dengan gambar lingkaran-lingkaran kecil; (b) balon kata percakapan digambar dengan gambar balon lonjong; (c) balon dengan sisi-sisi yang tajam yang menandakan teriak, dan; (d) balon dengan garis putus-putus yang berarti sedang berbisik.

g. *Finishing* dan proses pencetakan

Pada tahap ini media masuk dalam proses cetak. Kertas yang digunakan adalah jenis kertas Art paper yang mengkilap agar komik terlihat lebih cerah.

B. Hakikat Komik

1. Pengertian Komik

Komik hadir dengan menampilkan gambar-gambar dalam panel-panel atau kotak-kotak secara berderet yang disertai balon-balon teks tulisan dan membentuk sebuah cerita gambar. Komik menampilkan sebuah penangkapan adegan saat demi saat, peristiwa demi peristiwa sebagai representasi cerita yang disampaikan dengan menampilkan tokoh bergambar dan latar. Gambar-gambar dalam komik dapat dipandang sebagai alat komunikasi lewat bahasa gambar.

Menurut Franz dan Meier yang dikutip oleh Burhan Nugiyantoro komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.⁹ Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar lambang visual dan kata-kata.

Lambang untuk bercerita dibangun dan dikembangkan lewat gambar dan kata. Fungsi kata-kata adalah untuk menjelaskan melengkapi dan memperdalam penyampaian gambar teks secara keseluruhan, maka hubungan antara gambar dan kata amat erat serta merupakan satu kesatuan. Kata-kata biasanya ditampilkan dalam gelembung-gelembung atau balon-balon yang di kreasikan sedemikian rupa sehingga serasi dengan gambar-gambar. Balon-balon teks itu dapat berupa ujaran atau pikiran dan perasaan tokoh (teks gelembung bicara dan gelembung pikiran) namun juga dapat berupa deskripsi singkat tentang sesuatu.

Komik dijadikan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan sesuatu kepada pembaca. Sesuatu yang dimaksud dapat bermacam-macam mulai dari cerita pesan dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbau ilmiah.

Sejurus dengan hal tersebut, McCloud yang dikutip oleh Burhan Nugiyantoro memaparkan bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang bersebelahan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari

⁹ Burhan Nugiyantoro, *Sastra Anak* (Jogjakarta: Gadjah Mada University Press), p. 410.

pembaca.¹⁰ Jadi dalam sebuah komik harus terdapat gambar-gambar dan lambang-lambang yang berdekatan, berdampingan atau bersebelahan dalam urutan tertentu. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar status yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain membentuk sebuah cerita.

Menurut Will Eisner yang dikutip oleh Indira, komik didefinisikan sebagai *sequential art* yaitu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide. Komik juga sebagai tatanan gambar dan balon kata yang berurutan.¹¹

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik adalah media komunikasi visual dengan menggabungkan teks dan gambar yang saling berkaitan sehingga membuat sebuah cerita yang berkesinambungan.

2. Struktur Komik

Sebagai sebuah cerita, komik terdiri atas unsur-unsur struktural sebagaimana halnya cerita fiksi. Unsur-unsur struktural yang dimaksud antara lain adalah penokohan, alur, latar, tema, pesan, dan bahasa.¹²

a. Penokohan

¹⁰ *Ibid.*, p. 411

¹¹ Indira Maharsi. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas* (Yogyakarta: Kata Buku, 2011) h.3

¹² Burhan Nugiyantoro, *Op. cit.*, p. 417.

Tokoh-tokoh adalah subjek yang dikisahkan dalam komik. Tokoh dalam komik anak biasanya tidak hanya mencakup manusia, melainkan juga berbagai jenis makhluk yang lain seperti binatang dan lain sebagainya. Bahkan benda-benda yang tidak bernyawa semuanya dipersonifikasikan artinya tokoh-tokoh dan *nonhuman* tersebut sengaja diberi karakter dan ditingkahlakukan sebagaimana manusia.

Melukiskan tokoh dan menuliskan cerita dalam sebuah komik harus efisien. Dimana tokoh dan tulisan bersifat saling mengisi dan melengkapi. Artinya adegan dan bagian-bagian yang lebih efisien disampaikan lewat gambar maka bagian-bagian itu ditampilkan lewat gambar. Sebaliknya, adegan dan bagian yang lebih efektif disampaikan lewat kata-kata maka diungkapkan lewat kata-kata.

Teknik pelukisan tokoh pada komik cenderung lebih efisien dan efektif. Pelukisan fisik seorang tokoh misalnya, tidak memerlukan deskripsi verbal yang berkepanjangan tetapi cukup dengan satu gambar yang representative.

b. Alur

Alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang bersebab-akibat. Peristiwa dapat berwujud aksi tokoh atau sesuatu yang lain yang sering juga ditimpakan kepada tokoh. Alur cerita tidak lain adalah kisah tentang tokoh, terutama tokoh utama. Alur adalah perjalanan hidup tokoh cerita yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya *suspense* dan *surprise*.

Alur dalam cerita fiksi juga unsur intrinsik yang lain, dibangun lewat kata-kata. Dalam komik yang media representasinya terdiri atas panel-panel gambar dan kata-kata, alur juga dibangun dan dikembangkan lewat kedua sarana tersebut. Perkembangan alur lebih banyak ditampilkan lewat gambar-gambar yang berurutan, urutan gambar itulah yang memperlihatkan bagaimana sebuah alur dalam cerita komik dikembangkan.

Karena dibangun lewat media gambar, perkembangan alur cerita komik dapat diamati secara visual. Urutan gambar yang secara konkrit terlihat dalam peralihan dari panel gambar sebelum ke sesudahnya memegang peran penting dalam rangka mengembangkan alur cerita.

c. Tema dan moral

Aspek tema dan moral dalam komik juga dalam berbagai bacaan cerita fiksi merupakan aspek isi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Bacaan apapun, mengembangkan misi sebagai sarana untuk menyampaikan moral ajaran atau sesuatu yang berkonotasi positif yang lain. Apalagi jika bacaan itu sengaja dikonsumsi kepada anak-anak yang masih ada dalam tahap pertumbuhan. Dalam banyak kasus untuk bacaan anak, aspek tema dapat sekaligus dipandang sebagai moral. Penikmatan terhadap suatu bacaan cerita komik termasuk di dalamnya selalu saja meninggalkan pertanyaan dan atau perenungan apa yang sebenarnya ingin disampaikan, manfaat apa yang dapat dipetik, atau berbagai pertanyaan lain yang pada intinya mempertanyakan kandungan isi.

Kandungan unsur tema dan moral dalam komik anak dapat bermacam-macam, namun pada umumnya menyangkut kategori tema dan moral umum yang berupa hubungan manusia dengan manusia lain, hubungan manusia dengan lingkungan, dan hubungan manusia dengan Tuhan. Setiap kategori hubungan tersebut dapat dirinci ke dalam berbagai tema dan moral yang lebih konkret dan spesifik yang secara nyata dapat ditemukan dalam cerita komik. Selain itu, perlu juga dicatat bahwa dalam tiap buku komik dapat ditafsirkan memiliki lebih dari satu tema dan sejumlah moral. Bahkan pembaca dapat menafsirkan sendiri yang kemungkinan berbeda dengan penafsiran pembaca lain.

d. Gambar dan bahasa

Aspek gambar dan bahasa merupakan unsur komik yang secara nyata dapat di tatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri. Aspek gambar dan bahasa dapat dipandang sebagai unsur bentuk, yaitu yang dipergunakan untuk mewartakan unsur-unsur lain terutama unsur isi. Dalam banyak hal kedua unsur ini menentukan kadar kemenarikan sebuah karya komik.

Panel-panel gambar komik akan lebih komunikatif setelah dipadukan dengan unsur bahasa. Karena, pada kenyataannya tidak semua gagasan dapat diungkapkan secara jelas lewat gambar. Dibuatlah balon-balon bicara serta pikiran dan perasaan untuk menampung pembicaraan serta pikiran dan perasaan tokoh lewat berbagai variasi yang memperindah gambar. Karena

hanya ditampung lewat balon-balon kecil, kata-kata yang digunakan harus sedikit, efisien, tetapi tetap mempertimbangkan keefektifan.

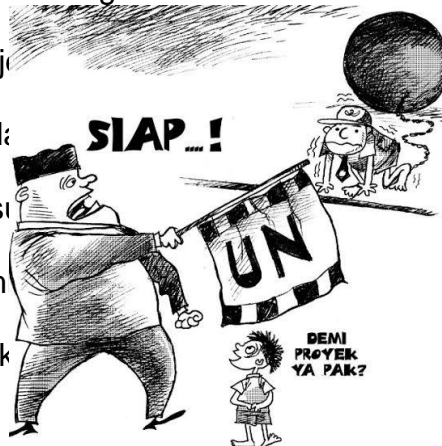
Aspek bahasa dalam komik paling tidak dapat dikelompokkan ke dalam tiga macam bentuk yaitu: (a) bentuk narasi tidak langsung; (b) kata-kata dan pikiran (tokoh langsung) dan; (c) kata-kata tiruan bunyi. Bentuk pertama dan ketiga tidak banyak dipergunakan karena gagasan untuk itu lebih banyak diungkapkan lewat gambar.

Kata-kata yang berwujud balon bicara dan pikiran pada hakekatnya tidak berbeda dengan kata-kata atau dialog dalam drama. Pada prinsipnya para tokoh dibiarkan berbicara sendiri untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya dalam bahasa yang singkat.

3. Jenis-jenis Komik

a. Kartun/Karikatur (*Cartoon*)

Kartun yang hanya berupa satu tampilan saja, dengan beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Biasanya komik tipe kartun/karikatur ini berjenis editorial (kritikan) atau politik (sindiran) yang dapat dipahami maksimum oleh pembaca. Komik ini sering ditampilkan gambar yang mengandung makna sebagai kritik yang lucu serta menghibur.



Gambar 5. Karikatur

(<https://gambarmewaarnai-terbaru.com/gambar-karikatur-pendidikan/>)

b. Komik Potongan (*Comic Strip*)

Bentuk komik ini hanya berupa penggalan-penggalan gambar yang disusun/dirangkai menjadi sebuah alur cerita pendek. Namun isi ceritanya tidak terpaku harus selesai pada satu kali terbitan namun dapat juga dijadikan suatu cerita bersambung/berseri. Biasanya terdiri dari 3 hingga 6 panel atau sekitarnya. Komik Potongan (*Comic Strip*) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan disebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/banyoln atau cerita yang serius namun disenangi oleh pembaca. Contoh: Panji Koming di surat kabar Kompas dan Gibug (Komik Potongan yang dijadikan buku saku).



Gambar 6. Contoh Komik Strip

(<https://www.freemagz.com/outloud/mengenal-jenis-jenis-komik-11923/>)

c. Buku Komik (*Comic Book*)

Kumpulan gambar-gambar, tulisan dan cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku *Komik (Comic Book)* ini acap kali disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya dalam buku komik berisikan 32 halaman, biasanya pada umumnya ada juga yang 48 halaman dan 64 halaman, buku ini biasanya berisikan isi cerita, iklan, dan lain-lain.

**Gambar 7.** Contoh Buku komik

(<https://www.freemagz.com/outloud/mengenal-jenis-jenis-komik-11923/>)

Bila pembuat komik sudah dalam *scope* penerbit yang serius, penerbit akan secara teratur/*berskala* (misalnya setiap tahun atau setiap beberapa bulan sekali) akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial. Contoh: M&C Gramedia, PMK, Mizan, Terant, Bumi Langit, Jagoan *Comic*, Marvel Comics, DC Comics, dan lain-lain.



Gambar 8. Komik Tahunan

(<https://www.selowae.net/2017//08/evolusi-defenders-komik-marvel/>)

e. *Komik Online (Web Comic)*

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid dan buletin, media internet juga dapat dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik-komik. Dengan menyediakan situs website maka para pengunjung/pembaca dapat menyimak komik. Penggunaan media internet membuat jangkauan pembaca komik menjadi lebih luas. *Komik online* merupakan langkah awal

untuk mempublikasikan komik dengan biaya yang relatif lebih murah dibanding melalui media cetak.



Gambar 9. Komik Online

(<https://webtoons.com>)

C. Hakikat Mengarang

1. Pengertian Mengarang

Dalam kehidupan bersosialisasi kita tentu melakukan penyampaian pesan (informasi). Salah satu cara menyampaikan informasi tersebut yakni melalui tulisan.

Mengarang dapat diartikan sebagai proses penyampaian pikiran, atau perasaan dalam bentuk lambang atau tulisan /tanda sehingga menjadi bermakna. Hal tersebut dirangkai atau disusun melalui lambang/tanda/tulisan yang terkumpul dari huruf-huruf yang membentuk kata, kumpulan kata membentuk kalimat, kumpulan kalimat membentuk paragraf, dan kumpulan paragraf membentuk karangan utuh bermakna.

Menulis merupakan komunikasi dan kemampuan penyampaian bahasa. Bahasa terbagi menjadi dua bagian yakni bahasa lisan dan bahasa tulisan. Bahasa lisan merupakan bahasa lidah dan percakapan. Sedangkan ketika bahasa lidah dan percakapan ini diubah dalam bentuk tulisan menjadi bahasa tulisan. Dengan kata lain kemampuan anak berbicara tentu saja lebih cepat dibandingkan dari pada kemampuan untuk menulis. Oleh karena itu perlu latihan khusus untuk mengubah bahasa lisan menjadi sebuah tulisan, karena prosesnya yang kompleks.¹³ Penyampaian informasi melalui tulisan dapat dimulai melalui proses mengarang.

Widyamartya menyatakan bahwa mengarang adalah suatu proses kegiatan berpikir manusia yang hendak menggunakan kandungan jiwanya kepada orang lain atau diri sendiri dalam tulisannya. Pada dasarnya, arti kata mengarang adalah menyusun atau mengatur. Mengarang bahasa adalah

¹³ Muhammad Muhyiddin, *Tips melejitkan kecerdasan anak* (Jakarta: Kinza Books, 2010), p. 82.

menggunakan bahasa untuk mengutarakan sesuatu secara tertulis. Dengan hal ini, bahasa yang digunakan harus terpilih dan tersusun dengan baik.¹⁴

Mengarang juga dapat diartikan sebagai bentuk ekspresi perasaan tertulis. Seperti yang diungkapkan Jamaris bahwa mengarang adalah bentuk ekspresi dan perasaan yang dilakukan secara tertulis dan merupakan salah satu bentuk kemampuan berkomunikasi. Kemampuan mengarang merefleksikan tingkat kemampuan individu dalam kemampuan menyusun dan mengungkapkan ide dan mengkomunikasikannya dalam bentuk tertulis.¹⁵

Mengarang bukan hanya sebagai proses mengkomunikasikan, tetapi juga menghasilkan sebuah produk. Seperti yang Sokolik terangkan, yang dikutip oleh Zulela bahwa mengarang adalah kombinasi antara proses dan produk. Prosesnya yaitu pada saat mengumpulkan ide-ide sehingga tercipta tulisan yang dapat terbaca oleh para pembaca. Sedangkan tulisan merupakan produk dari kegiatan yang dilakukan oleh penulis.¹⁶

Untuk membuat sebuah karangan yang baik, maka diperlukan keterampilan yang harus terlebih dahulu dikuasai. Selaras dengan hal tersebut Heaton yang dikutip oleh Zulela mengungkapkan bahwa menulis sebuah karangan adalah suatu kegiatan yang kompleks dan kadang-kadang sulit diajarkan. Menulis bukan hanya sekedar menguasai gramatikal dan

¹⁴ Dalman, *Keterampilan Menulis* (Depok: Raja Grafindo Pustaka, 2014), p. 85.

¹⁵ Martini Jamaris, *Kesulitan belajar: Perspektif, Asesmen, dan Penanggulangannya* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), p. 166.

¹⁶ Zulela H. M dan Saleh, *Terampil Menulis di Sekolah Dasar* (Tangerang: Pustaka Mandiri, 2013) p. 30.

retorika bahasa akan tetapi juga menguasai unsur-unsur yang bersifat konseptual. Dalam hal ini ada lima kemampuan yang menentukan kualitas hasil tulisan yakni:¹⁷ (a) penggunaan bahasa (*language use*), maksudnya kemampuan menulis kalimat dengan benar dan tepat; (b) kemampuan mekanik (*mechanical skill*) yaitu kemampuan menulis secara benar, ejaan dan tanda baca seperti pengtuasi dan lain-lain; (c) penetapan isi (*treatment content*) yaitu kemampuan berpikir dan mengembangkan pola pikir secara kreatif; (d) kemampuan stilistik yaitu kemampuan menyusun kalimat dan paragraf serta menggunakan bahasa secara efektif; (e) kemampuan menetapkan atau menilai yaitu kemampuan menulis sesuai tujuan , kondisi, dan situasi.

Dari paparan yang ada, dapat disimpulkan bahwa mengarang adalah rangkaian kegiatan seseorang yang meliputi mengungkapkan ide-ide gagasan, angan-angan, perasaan menggunakan kata-kata yang baik. Disusun secara kronologis dengan menggunakan kalimat yang jelas dan paragraf yang baik serta ditulis dengan benar sehingga dapat dipahami oleh orang lain atau pembaca.

2. Komponen Mengarang

Dalam menulis sebuah karangan tentu ada komponen yang harus dikuasai seseorang agar kemampuan menulisnya semakin baik. Choate dkk

¹⁷ *Ibid.*, p. 28.

mengungkapkan bahwa komponen tersebut diantaranya (a) Mekanika; (b) *Usage* atau penggunaan; (c) *Ideation* atau pengidean.¹⁸

a. Mekanik

Mekanik berhubungan dengan aturan tata bahasa. Tata bahasa yang baik akan membantu penulis mengungkapkan maksud penulisannya. Elemen yang ada dalam mekanik sendiri yakni (1) kapitalisasi; (2) penggunaan tanda baca; (3) penulisan singkatan, dan (4) penulisan nomor dalam sebuah karangan atau tulisan.

1. Kapitalisasi Membedakan penggunaan huruf besar dan kecil.

Penggunaan disini mengacu pada tata bahasa yang ada. Berikut kata yang perlu diperhatikan dalam penggunaan huruf capital.

Tabel 1. Penggunaan Huruf Kapital

Penggunaan huruf kapital	Contoh
Nama orang	Agus, Lutfhi, Rahmah, Fitri Annisa, Nunur Nuraeni
Gelar	S.Pd, dr, M.Pd, Dr, Prof.
Kota	Jakarta, Bogor
Nama jalan	Jl. Rawamangun Muka
Kata pertama dalam kalimat	Pada hari minggu paman pergi ke kebun.

¹⁸ Joyee S.Choate et. al. *Curriculum Based Assessment and Programming* (Needham Height. 1999), pp. 205-206

Salam pembuka dalam surat	Selamat Pagi.
Nama sekolah	SMPN 03 Cibinong, SD Al-Ikhlas.
Salam penutup dalam surat	Assalamu'alaykum.
Nama keluarga	Sihombing, Nasution,
Nama perusahaan	Garuda Indonesia, Honda
Nama organisasi	Yuk Indonesia, Palang Merah Remaja
Penulisan tanggal, bulan dalam surat	Minggu, 12 Desember 2005.
Judul lagu	Balonku, Bintang Kecil
Dsb.	

2. Pemberian tanda baca atau *punction*

Menggunakan tanda baca secara tepat dalam sebuah tulisan. Sebuah tulisan tentu tidak bisa lepas dari tanda baca seperti titik, koma, tanda tanya, tanda seru, dan lain sebagainya.

Tabel 2. Penggunaan Tanda Baca

Tanda baca	Penggunaan
Titik	Digunakan pada akhir kalimat yang berarti berhenti Contoh "Dina sedang bermain di taman."

Koma	Digunakan sebagai tanda jeda atau memisahkan induk kalimat dengan anak kalimat. Contoh “hari ini hari rabu, esok hari kamis”
Tanda tanya	Digunakan untuk kalimat Tanya Contoh “bagaimana anak ayam itu tumbuh?”
Tanda seru	Digunakan sesudah ungkapan atau pernyataan seruan atau perintah Contoh “tutup pintu itu!”
<i>Apostrophe</i>	Tanda penghilangan bagian kata Contoh “UUD ‘45” yang berarti “UUD 1945”
Tanda strip	Yakni untuk menyambung unsur kata ulang Contoh “ anak-anak itu sedang bermain”
Dsb.	

3. *Abbreviations* atau singkatan

Dalam menulis seseorang harus mampu menuliskan sebuah singkatan dengan benar. Singkatan yang digunakan harus sesuai dengan kaidah yang ada, seperti kata tanggal di singkat dengan “tgl”.

4. Angka

Angka tidak hanya ada dalam matematika, namun dalam sebuah tulisan atau karangan, angka termasuk elemen yang harus diperhatikan

dalam penulisaannya. Penulisan dalam sebuah karangan terkait angka diantaranya nomor dalam sebuah alamat, penulisan nomor telephone, termasuk kode area.

b. *Usage* atau Penggunaan

Bagian ini berhubungan dengan bagaimana seorang penulis membangun tulisannya sehingga tulisan yang ada memiliki tujuan yang jelas dan dipahami oleh pembaca. Elemen dari usage ini adalah (1) kata; (2) frasa; (3) klausa; (4) kalimat, dan (5) paragraf.

1. Word/kata

Bagian ini berkaitan dengan ketepatan penggunaan kata dari kalimat. Penulisan harus menggunakan kata-kata sehingga tulisan seakan mengalir dan mudah dipahami. Dalam menulis harus memperhatikan kata yang dipakai dalam setiap kalimatnya. Penggunaan kata yang harus diperhatikan ini diantaranya:

Tabel 3. Kelompok Kata

Kelompok kata	Contoh
kata benda	Gelas, sandal, tas, baju, buku, dsb
kata kerja	Mandi, menangis, masak, belajar, dsb
kata sifat	Cantik, malas, cerdas, dsb
Dsb.	

2. Frasa

Frasa yakni kelompok kata yang terdiri dari gabungan 2 kata atau lebih, dan tidak mempunyai subjek dan predikat. Contohnya: baju baru, nasi bakar, rumah tangga, rumah mewah dan lain sebagainya.

3. Klausa

Klausa merupakan kelompok kata yang didalamnya telah terkandung subjek dan predikat. Hanya saja belum sekompleks sebuah kalimat. Contohnya budi berlari, budi pergi, budi datang, dan lain sebagainya.

4. Kalimat

Merupakan rangkaian kata yang dapat berdiri sendiri dan menyatakan makna yang lengkap.

5. Paragraf

Terdiri dari kalimat mengenai topik yang ada. Paragraf yang baik ditulis mengalir dan lembut serta mudah dipahami. Perhatikan juga pada bagaimana urutan atau *sequence* penulisan khususnya jika tulisan merupakan sebuah cerita.

c. *Ideation* atau ide

Ideation adalah penggambaran ide penulis. Sehingga kita dapat memahami tujuan tulisan yang ada. Elemen dalam *ideation* diantaranya (1)

kelancaran; (2) kematangan penulisan; (3) diksi atau pemilihan kata, dan (4) gaya menulis.

1. *Fluency*/kelancaran

Dalam mengarang seseorang harus lancar dalam menuangkan ide-ide atau gagasan-gagasannya. Kelancaran disini juga dimaksudkan seberapa lancar siswa bercerita dengan menggunakan kata yang cukup mudah dimengerti. Atau bagaimana seorang siswa menulis dengan pemberian target minimal kata yang harus ada dalam tulisannya sesuai dengan tingkatan kelasnya.

2. *Writing maturity* atau kematangan dalam menulis.

Dalam mengarang, kematangan ada 4 level (a) *Naming*, mampu memberi nama pada objek dalam tulisan; (b) *Description*, mampu mendeskripsikan secara singkat; (c) *Plot*/alur, mampu membuat alur cerita; (d) *Isu*, mampu mengangkat isu-isu.

Proses kematangan dalam menulis yakni, pertama Kemampuan siswa menyebutkan nama dan mendeskripsikan sebuah objek ketika ia bercerita. Siswa mulai menulis list benda yang tepat untuk ceritanya yang akan ditulis. Kemudian siswa menulis kalimat sederhana untuk menjelaskan ceritanya. Setelah itu melengkapinya dengan plot dari awal, pertengahan hingga akhir. Terakhir siswa menulis dengan lengkap esai atau tulisan yang berkaitan dengan sebuah isu yang ada.

3. *Word choice* atau diksi

Merupakan pemilihan kata, yakni melihat keakuratan penggunaan kata dan memunculkan perasaan serta emosi dalam menulis.

4. *Style* atau gaya penulisan

Gaya dalam menulis adalah bagaimana penulis mengkomposisikan keseluruhan keterampilan yang ada termasuk pemilihan kata, penggunaan tanda baca dsb dalam sebuah tulisan. Sehingga terlihat bagaimana gaya dia menulis. Improvisasi juga akan terlihat, sehingga kemampuan pengorganisasian nampak. Dalam bagian gaya atau *style* ini perlu diperhatikan bagaimana urutan kata, pengorganisasian, mengurutkan ejaan referensi dsb.

3. Proses Mengarang

Dalam membuat karangan, perlu adanya bantuan dalam penyusunan kerangka karangan. Pada proses pembuatannya, diperlukan proses-proses mengarang untuk mempermudah mengarang, diantaranya:¹⁹

a. Sebelum menulis

Pada tahap ini, membangun suatu pondasi atau topik yang berdasarkan pada pengetahuan, gagasan, dan pengalaman.

b. Draft kasar

Tahap mengembangkan gagasan-gagasan. Memusatkan bagaimana isi sebuah tulisan, bukan pada tanda baca, tatabahasa, atau ejaan.

¹⁹ Bobbi DePorrter, *Quantum learning* (Bandung: Kaifa, 2015), p. 194.

c. Berbagi

Meminta seseorang membaca tulisan yang dibuat, dan memberikan umpan balik.

d. Perbaiki (revisi)

Proses menggarap lagi tulisan yang telah ditulis, mengulangi dan memperbaiki. Setelah memperbaiki, bagikan kembali pada rekan kita.

e. Penyuntingan (*editing*)

Pada tahap ini seseorang memperbaiki kesalahan ejaan, tata bahasa, serta tanda baca. Penggunaan kata kerja yang tepat, dan penggunaan kalimat lengkap.

f. Penulisan kembali

Menuliskan kembali tulisan, lalu memasukan isi yang baru dan perubahan-perubahan penyuntingan

g. Evaluasi

Pemeriksaan untuk memastikan bahwa kita telah menyelesaikan apa yang kita telah rencanakan dan apa yang anda sampaikan.

Selain itu, ada kegiatan yang harus kita pelajari dalam mengarang. Kegiatan yang perlu dipelajari tersebut yakni: ²⁰ (a) menentukan tema, topic, dan judul. Tema adalah pokok persoalan permasalahan atau pokok pembicaraan yang mendasari suatu karangan. Sedangkan topik adalah pokok persoalan atau hal yang dikembangkan atau dibahas dalam karangan. Selanjutnya judul adalah kepala karangan atau nama sebuah karangan; (b) Mengumpulkan bahan, sebagai bekal dalam menunjukkan eksistensi tulisan; (c) klasifikasi tingkat urgensi bahan yang telah dikumpulkan dengan teliti dan sistematis; (d) membuat kerangka karangan. kerangka karangan menguraikan tiap topik atau masalah menjadi beberapa masalah yang lebih fokus dan terukur. Kerangka merupakan catatan kecil yang sewaktu-waktu dapat berubah dengan tujuan untuk mencapai tahap yang sempurna; (e) mengembangkan kerangka karangan. proses pengembangan kerangka karangan tergantung sepenuhnya pada penguasaan penulis terhadap materi yang hendak di tulis.

D. Hakikat Kesulitan Belajar

1. Pengertian Kesulitan Belajar

Menurut Hammil yang dikutip dari Mulyono menyatakan kesulitan belajar adalah beragam bentuk kesulitan yang nyata dalam aktivitas mendengarkan, bercakap-cakap, membaca, menulis, menalar, dan/atau

²⁰ *Ibid.*, p. 86.

dalam berhitung.²¹ Kesulitan belajar akan membuat individu yang bersangkutan sulit untuk melakukan kegiatan belajar secara efektif. Sedangkan menurut Attorney, Kesulitan belajar adalah masalah dalam megambil, memproses, memahami dan mengekspresikan pemikiran dan informasi sebagaimana tercermin dalam kesulitan membaca, menghitung, mengeja, menulis, memahami atau mengekspresikan bahasa, koordinasi, pengendalian diri, dan/atau pengembangan keterampilan sosial.²²

Penyebab kesulitan belajar di duga karena adanya disfungsi sistem syaraf seperti yang diterangkan *The Board of The Assicoation For Children and Adult with Learning Disabilities* yang dikutip oleh Mulyono, bahwa kesulitan belajar adalah suatu kondisi kronis yang diduga bersumber dari neurologis yang secara selektif mengganggu perkembangan, integrasi, dan/atau kemampuan verbal dan/atau nonverbal. Kesulitan belajar dapat dikatakan sebagai suatu kondisi ketidakmampuan yang nyata pada orang-orang yang memiliki intelegensi rata-rata hingga superior, yang memiliki sistem sensoris yang cukup dan kesempatan untuk belajar yang cukup pula. Berbagai kondisi tersebut bervariasi dalam perwujudan dan derajatnya.²³ Kesulitan belajar merupakan kondisi yang disebabkan karena neurologis,

²¹ Mulyono Abdurrahman, *Anak kesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2003), p. 3.

²² Attorney Lawrence, *Nolo's IEP Guide: Learning Disabilities*, (United State: Delta Printing Solutions, 2005), p. 3

²³ Mulyono, op. cit., p. 4.

namun peserta didik kesulitan belajar memiliki IQ rata-rata bahkan superior dan mempunyai kesempatan belajar yang cukup.

Siswa dengan kesulitan belajar memanasifestasikan sejumlah masalah yang berbeda di bidang akademik, perilaku, dan sosial-emosional. Namun, siswa dengan kesulitan belajar dapat menunjukkan profil yang sangat berbeda baik di dalam dan di seluruh area ini. Sebagai contoh, beberapa siswa mungkin memiliki masalah serius dengan membaca tetapi unggul dalam bidang matematika. Sedangkan anak dengan kesulitan belajar yang lain mungkin mengalami kesulitan dalam matematika, tetapi tidak dalam membaca. Beberapa siswa akan memiliki masalah serius dengan harga diri atau depresi, sementara yang lain sedikit atau tidak ada masalah di area ini.²⁴

Berdasarkan beberapa definisi kesulitan belajar dapat disimpulkan, bahwa kesulitan belajar diduga bersumber adanya disfungsi neurologis. Kesulitan belajar berwujud sebagai sesuatu kekurangan dalam satu atau lebih di bidang akademik secara spesifik yakni membaca, menulis dan matematika yang bukan disebabkan faktor luar. Anak dengan kesulitan belajar juga memiliki kesenjangan antara potensi (IQ) dengan prestasi belajar yang dimilikinya.

2. Karakteristik kesulitan belajar

²⁴ Reid Robbert, *Strategi Instruction for Students with Learning Disabilities*. (New York: Guilford Press, 2006). p. 2.

Karakteristik anak dengan kesulitan belajar menurut Reid dapat terlihat melalui (a) perhatian, (b) memori, (c) atribusi, (d) ketidakberdayaan dalam belajar, (e) kurangnya strategi yang terkoordinasi.²⁵

a. Perhatian atau *attention*

Perhatian seorang anak dapat terlihat pada keterlibatannya dalam tugas. Agar anak berhasil di sekolah, maka anak harus mampu bertahan dalam tugas. Anak dengan kesulitan belajar sering tidak bertahan dalam tugas di kelas. Mempertahankan fokus adalah masalah umum di antara siswa dengan kesulitan belajar. Kegagalan untuk mempertahankan fokus memiliki konsekuensi serius. Siswa yang pikirannya berkeliaran saat membaca suatu bagian akan mengalami kesulitan mengingat informasi. Siswa yang melamun mungkin tidak menyadari tugas atau kehilangan hal penting dalam pembelajaran.

b. Ingatan atau *memory*

Kemampuan untuk mengingat informasi penting untuk keberhasilan akademis. Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan kesulitan belajar memiliki lebih banyak masalah dengan memori daripada siswa tanpa kesulitan belajar. Ada sejumlah faktor yang memengaruhi seberapa baik seseorang dapat mengingat informasi. Pertama, pengetahuan latar belakang atau basis pengetahuan, dapat

²⁵ *Ibid.*, p.6.

mempengaruhi memori. Individu dengan pengetahuan latar belakang di suatu area akan memiliki waktu yang lebih mudah mengingat materi baru di area tersebut. Masalah bagi anak dengan kesulitan belajar mereka umumnya cenderung memiliki tingkat pengetahuan latar belakang yang lebih rendah. Kedua, masalah dengan ingatan yang ditunjukkan oleh anak dengan kesulitan belajar mungkin merupakan kegagalan mereka dalam proses mengingat. Anak dengan kesulitan belajar mungkin kurang atau tidak menggunakan strategi yang akan membantu mereka mengingat informasi.

c. Atribusi atau *attributions*

Istilah *atribusi* mengacu pada cara di mana anak menjelaskan penyebab hasil akademik. Atribusi sangat penting karena dapat memengaruhi harapan untuk sukses, dan reaksi anak terhadap keberhasilan atau kegagalan. Anak yang mengaitkan nilai yang baik untuk belajar dengan keras memiliki pola atribusi yang sehat. Sayangnya, anak dengan kesulitan belajar cenderung tidak menunjukkan pola ini. Anak dengan kesulitan belajar sering menghubungkan kesuksesan dengan faktor eksternal yang tidak mereka kendalikan, seperti keberuntungan atau tes menjadi mudah. Selain itu, anak dengan kesulitan belajar sering kali mengaitkan kegagalan ke internal, seperti karena kurangnya kemampuan atau kesulitan tugas. Ini adalah pola tidak sehat atau

maladaptif yang dapat mempengaruhi motivasi siswa dan kinerja akademiknya.

d. Ketidakberdayaan dalam belajar

Anak percaya bahwa tidak peduli seberapa keras mereka mencoba, mereka tidak akan berhasil, oleh karena itu tidak ada alasan untuk mencoba. Bahkan ketika mereka berhasil, mereka cenderung menghubungkan kesuksesan dengan faktor luar seperti mengatakan bahwa guru mereka mengajarkan mereka dengan baik. Ini memiliki pengaruh korosif pada motivasi akademis. Masalah ketidakberdayaan ini umum terjadi di antara anak dengan kesulitan belajar.

e. Kurangnya strategi yang terkoordinasi

Siswa dengan kesulitan belajar tidak mungkin merespon dengan tepat tuntutan akademis tugas dengan menggunakan serangkaian strategi kognitif yang efektif. Anak dengan kesulitan belajar mungkin tidak akan mengenali bahwa mereka mengalami masalah karena mereka tidak memantau pemahaman mereka. Dan jika mereka menyadari bahwa mereka perlu memperbaiki masalah, mereka tidak akan menggunakan metode yang efektif untuk memperbaikinya. Anak dengan kesulitan belajar umumnya menunjukkan masalah dalam empat daerah:

1. kesulitan mengakses, berkoordinasi, dan mengatur kegiatan mental yang terjadi secara simultan atau secara berurutan.
2. Bahkan ketika anak memiliki gagasan tentang strategi yang tepat, mereka menggunakannya dengan tidak efektif.
3. Mereka gagal terlibat dalam pengaturan diri dari aktivitas mental (misalnya, perencanaan, pemantauan, merevisi).
4. Mereka memiliki kesadaran terbatas tentang kegunaan strategi khusus untuk tugas yang diberikan.

3. Kesulitan Belajar Mengarang

Kesulitan belajar adalah ketidakmampuan belajar tertentu yang mempengaruhi seberapa mudahnya anak-anak memperoleh bahasa tertulis dan seberapa baik mereka menggunakan tulisan bahasa untuk mengekspresikan pikiran mereka. Menurut Turnbull, kesulitan belajar mengarang adalah kesulitan yang biasanya ditemui dalam area menulis, mengeja, produktivitas, struktur teks, struktur kata, penggunaan atau, dan komposisi.²⁶ Sedangkan menurut Pierangelo dan Giuliani, kesulitan mengarang adalah keadaan satu ketidak-teraturan syaraf yang ditandai oleh

²⁶ Rud tumbull, et al, *Exceptional Lives Special Education In Todays Schools* (New Jersey: Pearson, 2004), p. 107

kekacauan dalam penulisan. Pada anak-anak umumnya muncul ketika diperkenalkan untuk menulis.²⁷

Karena kerumitan proses penulisan, banyak siswa mengalami kesulitan. Anak dengan kesulitan belajar sering mengalami kesulitan menulis yang lebih besar. Ada lima area di mana anak dengan kesulitan belajar berbeda secara signifikan dari mereka yang bukan anak dengan kesulitan belajar.²⁸ Lima area tersebut yaitu: (a) anak dengan kesulitan belajar mengalami kesulitan mengekspresikan ide mereka secara tertulis, (b) anak dengan kesulitan belajar cenderung memiliki konsep menulis yang buruk. Mereka fokus pada mekanisme penulisan (ejaan, tanda baca, dll) dibandingkan pada pengorganisasian penulisan, (c) anak dengan kesulitan belajar menggunakan strategi yang tidak produktif untuk menebus keterbatasan mereka. Ketika mereka tidak dapat menemukan atau meneja kata yang tepat untuk mengungkapkan pemikiran mereka, mereka cenderung menggantikan kata lain yang lebih sederhana, tidak sepenuhnya mengkomunikasikan apa yang dimaksudkan, (d) anak dengan kesulitan belajar membuat kesalahan mekanis secara lebih kuantitatif, (e) anak dengan kesulitan belajar membutuhkan lebih banyak latihan untuk mencapai penguasaan strategi penulisan.

²⁷ Roger Pierangelo and George Giuliani, *Teaching Students With Learning Disabilities* (California: Cowin Press, 2008), p. 44

²⁸ Robbert, op. cit., p 126.

Anak dengan kesulitan belajar biasanya tidak melihat tulisan sebagai tujuan atau cara untuk berkomunikasi dan mengendalikan dunia di sekitar mereka. Anak dengan kesulitan belajar harus belajar bahwa menulis adalah proses yang melibatkan tiga elemen penting yaitu: (a) perencanaan, (b) menulis, dan (4) merevisi, serta memperhatikan aspek-aspek komposisi mekanis.

Kesulitan menulis ekspresif atau mengarang mungkin yang paling banyak dialami baik oleh anak maupun orang dewasa. Agar dapat menulis ekspresif seseorang harus lebih dulu memiliki kemampuan berbahasa ujaran, membaca, mengeja, menulis dengan jelas, dan memahami berbagai aturan yang berlaku bagi suatu jenis penulisan.²⁹ Menurut Roit yang dikutip Mulyono ada tiga alasan yang menyebabkan kesulitan menulis ekspresif atau mengarang. Pertama meskipun pendekatan analisis tugas mungkin sesuai untuk pengajaran matematika dan mungkin juga membaca, pendekatan ini tidak sesuai untuk mengembangkan kemampuan menulis. Kedua, meskipun anak memperoleh latihan tentang elemen-elemen menulis, mereka tidak memperoleh kesempatan yang cukup untuk menulis ekspresif. Ketiga, karena anak kesulitan belajar kurang memiliki keterampilan metakognitif.

²⁹ Mulyono Abdurrahman, *Anak kesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2003), p. 185.

Dapat disimpulkan bahwa kesulitan menulis dan mengarang adalah kondisi seseorang yang kesulitan dalam mengekspresikan isi pikiran, pendapat atau ide kedalam bentuk tulisan.

4. Strategi Pembelajaran Mengarang bagi Anak Kesulitan Belajar

Menurut Robbert ada tahapan strategi pembelajaran mengarang bagi anak dengan kesulitan belajar diantaranya. (a) perencanaan, (b) mengorganisasi, (c) revisi dan mekanika.³⁰

a. Perencanaan

Untuk anak dengan kesulitan belajar, perencanaan untuk menulis adalah hal dasar yang harus dilakukan karena mereka cenderung melompat dalam tulisan sebelum melakukan perencanaan apa pun. Setiap informasi yang relevan dengan topik tersebut ditulis tanpa memperhatikan organisasi, tujuan, atau audiens.

Pada bagian ini anak diarahkan pada tujuan komposisi, yaitu untuk menyatakan suatu ide atau pemikiran melalui komunikasi tertulis. Anak harus diajarkan untuk mengintegrasikan beberapa jenis strategi perencanaan yang sama, atau skema yang dimanfaatkan para penulis yang sudah terampil. Salah satu cara paling efektif untuk melakukan ini adalah melalui instruksi langsung. Contoh strateginya yakni strategi STOP & LIST dapat digunakan sebagai strategi

³⁰ Robbert, op. cit., p. 126.

perencanaan lanjutan. Strategi ini mendorong siswa untuk menjadi lebih baik . STOP & LIST akronim dari (*Stop, Think Of Purpose, & List Idea, Sequence Them*) digunakan untuk perencanaan penulisan komponen yang penting. Ini mendorong siswa untuk mengidentifikasi tujuan tulisan mereka, bertukar pikiran atau ide , dan mengatur ide-ide tersebut.

b. Mengatur atau *Organizing*

Dua jenis pengetahuan organisasi yang mempengaruhi kinerja penulis yang terampil :

1. *Memahami pola berulang atau struktur teks.*

Kemampuan seorang penulis untuk mengenali bahwa teks memiliki struktur sangatlah penting untuk membuat sebuah tulisan yang baik. Salah satu teks yang siswa kenal adalah teks naratif, dan siswa mengetahui struktur teks tersebut. Sayangnya, anak dengan kesulitan belajar sering tidak mengetahui pola atau struktur di teks. Mereka tidak menganalisis teks atau mengenali pola berulang dalam teks yang mereka baca. Ketika diberi topik, mereka hanya mulai menulis apa yang mereka ketahui tentang topik tersebut, membiarkan setiap pemikiran mendorong yang berikutnya.

2. *Menggunakan strategi khusus untuk menulis domain.*

Saat menulis, anak dengan kesulitan belajar sering gagal menggunakan strategi menulis yang efektif atau efisien.

Mengajarkan pola organisasi secara langsung dan strategi untuk memandu komposisi tulisan telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan prestasi akademik anak dengan kesulitan belajar.

c. Revisi dan Mekanika

Keterampilan revisi untuk anak dengan kesulitan belajar sering menekankan mekanisme penulisan termasuk tulisan tangan, ejaan, tata bahasa, tanda baca, dan format, daripada merevisi kejelasan makna. Hal ini dapat dimengerti mengingat bahwa penulisan anak dengan kesulitan belajar sering sarat dengan kesalahan mekanis, termasuk huruf yang salah, salah eja kata-kata, dan kesalahan dalam tanda baca dan kapitalisasi. Kesalahan ini pasti mempengaruhi komposisi tertulis siswa, serta pelaksanaannya dalam proses penulisan.

Harus menghadapi rintangan seperti cara mengeja kata atau menulis dapat mengganggu alur penulisan siswa, menyebabkan mereka lupa menulis rencana atau ide-ide yang dipegang dalam memori kerja mereka. Siswa yang mengalami kesulitan dengan tulisan tangan bisa kehilangan ide atau rencana karena tulisan tangan mereka tidak cukup cepat mengikuti proses pemikiran mereka.