

PENGEMBANGAN KOMIK DENGAN TOPIK TRANSPORTASI DI INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA) TINGKAT DASAR DI LEMBAGA ALAM BAHASA YOGYAKARTA

Oleh Ida Yeni Rahmawati

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik. Topik yang digunakan ialah transportasi di Indonesia. Hasil penelitian ini ditinjau dari kualitas isi, tujuan, instruksional, dan teknis.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*research and development*). Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data adalah analisis deskriptif dan analisis isi. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Skor-skor yang diperoleh dari angket dideskripsikan menggunakan teknik deskriptif rata-rata (*mean*), selanjutnya hasilnya dijelaskan secara kualitatif. *Mean* dianalisis untuk setiap butir pernyataan yang dikembangkan dengan komik.

Simpulan penelitian ini, berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan penilaian yang diberikan oleh ahli media pembelajaran. Skor yang diperoleh ialah persentase total sebesar 16,344 %. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh persentase total sebesar 372,447 %. Persentase yang didapat dari kedua ahli tersebut mengindikasikan media pembelajaran komik yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar. Berdasarkan analisis angket hasil dari uji coba kepada murid, dapat disimpulkan bahwa belajar menggunakan komik lebih mudah dan mendapatkan banyak informasi. Dengan demikian komik terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing tingkat dasar di lembaga Alam Bahasa Yogyakarta.

Kata kunci: *komik, BIPA, tingkat dasar*

DEVELOPING COMIC UNDER THE TOPIC OF TRANSPORTATION IN INDONESIA FOR THE BASIC LEVEL FOREIGN SPEAKER OF INDONESIA (BIPA) AT ALAM BAHASA INSTITUTION YOYAKARTA

By Ida Yeni Rahmawati

Abstract

This research aim to develop comic based learning media under the topic of the transportation in Indonesia. The results of this research were determined from content quality, objectives, instructional, and technical process.

The research method used the approach of development research (research and development). Data analysis techniques used to process data were descriptive analysis and content analysis. The data obtained were quantitative data and qualitative data. Score obtained from the questionnaire were described using the average (mean) descriptive techniques and then the results were described qualitatively. Mean was analyzed for each item statement developed by the comic.

The conclusions of this study based on test result and discussion given by media experts obtained a total percentage of 16.344%. Based on the expert assesment, the products obtained a total percentage of 372.447%. The percentage obtained from both experts

indicated the developed comics were appropriate for learning Bahasa Indonesia. Based on the analysis of questionnaires and the results of the test of the students, it can be concluded that the comic was easier to learn and to use for getting a lot of information. Thus the comic was proved to be fit for use as a learning medium for basic level foreign speakers of Indonesia at Alam Bahasa Language institute Yogyakarta.

Keyword: *comics, BIPA, basic level*

A. Pendahuluan

Lembaga Alam Bahasa adalah lembaga bahasa khususnya bahasa Indonesia bagi penutur asing. Lembaga ini masih membutuhkan beberapa media pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut hendaknya mendukung pelaksanaan metode langsung (*direct method*). Metode langsung menuntut penguasaan bahasa target secara lisan agar pembelajar mampu berkomunikasi dengan bahasa target menurut, Subyakto (1993). Sejalan dengan pendapat Subyakto di lembaga Alam Bahasa tersebut menggunakan metode langsung.

Pada aspek pengajaran, agar pengajar dapat menjelaskan konsep target dengan baik, maka dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengatasi ruang, waktu, jelas, dan fokus. Media yang dimaksudkan ialah media komik. Hal tersebut sejalan dengan Nurgiyantoro, (2005:409) yang menyatakan bahwa komik merupakan sesuatu yang berkaitan dengan hal-hal yang tidak serius, santai, hiburan ringan, lucu, gambarnya yang sering tidak proporsional tetapi mengena dan lain-lain yang tidak terlalu memberatkan, dapat dinikmati atau digunakan secara santai kapan pun dan di mana pun berada.

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini ialah tentang proses dan hasil pengembangan media komik sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar di Alam Bahasa Yogyakarta. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Desain yang digunakan adalah desain R & D, *Gall, and Borg* (2003) dengan modifikasi. Langkah-langkah penelitian yang digunakan telah diadaptasi sesuai dengan kebutuhan penelitian tanpa mengurangi esensi dari penelitian R & D. Langkah-langkah tersebut secara ringkas sebagai berikut, (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk, (3) validasi ahli, revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil, revisi produk, dan (5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Dalam analisis ini pada hakikatnya bertujuan untuk mengembangkan komik dengan topik transportasi sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar di Alam Bahasa Yogyakarta. Manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini, yaitu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing khususnya tingkat dasar di Alam Bahasa Yogyakarta. Manfaat selanjutnya, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang kreatif, inovatif, dan efektif guna memudahkan proses pembelajaran kapan pun dan di mana pun berada.

B. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. *Gerlach* dan *Ely* dalam *Arsyad Azhar*, (2005:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk

komunikasi baik tercetak maupun *audio-visual* dan peralatannya. Dengan demikian media dapat dilihat, didengar, dan dibaca Arsyad azhar (2005:5).

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik yang berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan atau pembelajaran.

2. Penggunaan Media Pembelajaran

Perolehan pengetahuan, keterampilan, perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1966: 10-11) ada tiga tingkatan modus belajar, yakni pengalaman langsung (*inactive*), pengalaman piktorial atau gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman baru.

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak). Edgar Dale yang terkenal dengan kerucut pengalaman juga mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga), dan selebihnya melalui indera yang lain.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut selalu berkaitan dalam proses pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Di sisi lain, juga masih ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, yakni tujuan pengajaran, jenis tugas, respon yang diharapkan, konteks pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi dari lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru.

4. Tinjauan Komik

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. Komik berasal dari bahasa Belanda *komiek* yang berarti “pelawak”. Atau apabila dirunut dari bahasa Yunani kuno, istilah komik berasal dari kata “komikos” yang merupakan kata bentukan dari “kosmos” yang berarti “bersuka ria” atau “bercanda” Rahadian, (2005).

Dalam hal ini, komik sering dikonotasikan 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 (2007: 583), komik dimaknai sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

5. Jenis-jenis Komik

Seperti halnya dengan berbagai genre sastra anak yang lain, komik juga dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori. Ditinjau 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). Komik sendiri dibagi menjadi beberapa jenis antara lain, komik humor dan petualangan, komik biografi, komik ilmiah, komik strip dan komik buku.

6. Kelebihan dan Kelemahan Komik

Kelebihan komik sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing sebagai berikut, ukuran tulisan dan gambar animasi yang seimbang membuat nyaman untuk dipelajari, oleh siapa pun. Materi yang digunakan dalam komik, sudah disesuaikan sesuai tingkatan pembelajar. Bentuk komik yang praktis dan sederhana dapat dibawa dan dipelajari kapanpun dan di manapun berada. Melalui komik para pembelajar akan merasa ingin mengetahui lebih banyak budaya masyarakat Indonesia. Komik dapat mempermudah dalam mengingat kosa kata maupun kaidah-kaidah gramatikal yang tersaji. Media komik juga dapat digunakan sebagai media latihan untuk mereview semua struktur target pada setiap materi. Melalui media pembelajaran berbasis komik maka proses belajar mengajar akan berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) sehingga pembelajar akan lebih aktif. Kelemahan komik sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing yaitu, tenaga pendidik BIPA masih banyak yang belum menguasai strategi pembelajaran khususnya dalam penggunaan komik, dan pada aspek lain tidak semua penutur asing atau pembelajar BIPA menyukai komik, sehingga dalam penerapan media komik pun harus disesuaikan dengan tujuan pembelajar belajar bahasa Indonesia.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk dapat menghasilkan produk tersebut digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan Sugiyono, (2006:407). Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan sebagai berikut, tahap pengembangan materi alat ukur dan pengukuran, terdiri dari: identifikasi tujuan, analisis, *review* instruksional, merumuskan kompetensi, mengembangkan kriteria, dan membuat *storyboard*. Tahap pengembangan media komik, terdiri dari: analisis, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, dan produk akhir.

Desain yang dipilih adalah desain R & D Gall, and Borg, (2003) dengan modifikasi. Langkah-langkah penelitian yang dikembangkan oleh Borg dan Gall tersebut tidak semuanya digunakan, hanya pada langkah pertama sampai ketujuh yang telah diadaptasi sesuai dengan keperluan penelitian tanpa mengurangi esensi dari penelitian R&D. Secara ringkas, langkah tersebut dikelompokkan menjadi lima, yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, dan (5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

D. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Hasil Kuesioner Kebutuhan Pengembangan Komik

Hasil penelitian ini ditinjau dari berbagai aspek penilaian. Berdasarkan hasil kuesioner kebutuhan kepada sepuluh pengajar tersebut berpendapat bahwa ada satu topik yang sangat perlu dikembangkan dengan komik. Topik itu adalah topik transportasi. Standar isi (aspek kebahasaan) yang harus dikuasai pembelajar pada topik transportasi ini anatara lain, (a) nama-nama alat transportasi umum/daerah; (b) mengenalkan konsep "ongkos"; (c) menanyakan lama perjalanan; dan (d) menanyakan fasilitas pada masing-masing transportasi.

2. Hasil Pengujian

Hasil pengujian beta adalah saran yang diberikan oleh para validator ahli materi, dan ahli media. Dalam hal ini, ahli materi pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing ialah bapak Bambang Dwi Nugroho, S.Pd. yang mempunyai pengalaman mengajar BIPA selama 20 tahun. Untuk aspek media divalidasi oleh ahli media, dosen pendidikan seni rupa Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu bapak Suwarno, M.Pd.

3. Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Produk komik ini divalidasi berulang kali sampai memperoleh data jenuh. Uji validasi media komik ini dilakukan selama tiga kali. Berdasarkan validasi produk pertama oleh ahli media, maka perlu dilakukan revisi produk, karena terdapat kekurangan dalam penyajian latihan yang kurang bervariasi. Pada validasi kedua masih terdapat satu tampilan gambar yang salah yaitu gambar delman. Menurut ahli media, gambar delman yang terdapat pada gambar nama-nama transportasi di Indonesia tersebut salah, seharusnya andong. Berdasarkan KBBI (2007: 976) disampaikan bahwa sado adalah kereta beroda dua yang ditarik oleh kuda; dokar; delman. Menurut ahli media, hal tersebut juga masih salah karena masyarakat Yogyakarta dan Surakarta pada umumnya menyebut dokar, sado, atau delman tersebut dengan sebutan andong. Hal tersebut sejalan dengan KBBI, (2007:46) yang menyatakan bahwa andong adalah kereta kuda sewaan seperti dokar atau sado beroda empat (di Yogyakarta dan Surakarta). Dengan demikian, gambar dan tulisan delman pada produk diganti menjadi kata andong dengan gambar kereta kuda yang beroda empat.



Gambar 1. Kesalahan gambar andong

Uji lapangan dilakukan kepada pembelajar dengan skala lebih besar setelah hasil validasi disempurnakan. Uji lapangan ini dilakukan guna mengetahui keberhasilan produk. Berdasarkan ketiga hasil uji validasi tersebut, maka dapat disimpulkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Ahli Media Produk I, II, dan III

No.	Aspek	Persentase I	Persentase II	Persentase III
1	Desain Tampilan	1,107%	1,136%	1,136%
2	Kemudahan Penggunaan	1,250%	1,250%	1,250%
3	Konsistensi	1,145%	1,250%	1,250%
4	Format	9,375%	9,375%	9,375%
5	Organisasi	1,250%	1,250%	1,250%
6	Kemanfaatan	2,083%	2,083%	2,083%
	Total	16,21%	16,344%	16,344%

Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan revisi, perolehan persentasenya pun semakin meningkat. Dalam hal ini, kenaikan penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa produk tersebut semakin sempurna dan layak

digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing pada tingkat dasar khususnya untuk topik transportasi.

4. Hasil Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan produk pertama, dari validasi ahli materi, maka dilakukan revisi produk karena terdapat kekurangan dalam penulisan baik dari kaidah penulisan, struktur kalimat, maupun dari kosakata yang digunakan. Pada tahap selanjutnya, setelah produk pertama direvisi, kemudian dicetak ulang dan selanjutnya diuji validasi untuk yang kedua kalinya. Pada uji validasi yang kedua, terdapat kritikan antara lain, tulisan di dalam komik yang terlalu kecil, sehingga harus direvisi menjadi lebih besar. Berdasarkan produk kedua yang telah divalidasi, maka dilakukan revisi lagi, untuk menyempurnakan produk. Pada revisi yang kedua ini, merevisi bahasa yang masih salah, seperti kata bis yang seharusnya penulisannya bus, dan penggunaan tanda ,00 dalam penulisan mata uang rupiah.



Gambar 2. Kesalahan kata “Bis”

Pada tahap selanjutnya, sesudah merevisi semua kesalahan, baik dari segi materi, bahasa, maupun gambar kemudian, diuji cobakan kepada pembelajar dengan skala lebih besar.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi Produk I, II, dan III

No.	Aspek	Persentase I	Persentase II	Persentase III
1	Kualitas materi	304,687%	355.468%	371,093%
2	Kemanfaatan materi	1,166.6%	1,250%	1,354%
	Total	305,853%	356,718%	372,447%

5. Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing

Terdapat sepuluh aspek yang dijadikan pedoman oleh guru-guru dalam menilai kelayakan media komik tersebut antara lain, kesesuaian dengan tujuan intruksional, ketepatan dengan tema yang dipelajari, kesesuaian dengan taraf berpikir, memperjelas permasalahan yang sedang dibahas, kejelasan gambar, tulisan, materi, kesederhanaan media komik, kombinasi warna, daya tarik media komik, keautentikan media komik, dan keterpahaman media komik.

Berdasarkan sepuluh aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa kesepuluh guru BIPA tersebut memberikan skor 4 dengan keterangan baik pada masing-masing aspek. Dengan demikian, dapat dibuktikan bahwa media komik tersebut sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing khususnya tingkat dasar.

6. Hasil Uji Coba pada pembelajar

Para pembelajaran bahasa Indonesia mayoritas berpendapat bahwa media komik yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia kepada penutur asing ini merupakan media pembelajaran yang baru. Para pembelajar bahasa Indonesia mayoritas juga merasa terbantu dengan adanya gambar dan informasi nama-nama transportasi yang lengkap pada

komik tersebut. Para pembelajar juga berpendapat bahwa latihan yang terdapat pada komik tersebut bervariasi, dengan menyesuaikan empat keterampilan berbahasa yakni, membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Berdasarkan pendapat para pembelajar, struktur dan kosakata yang digunakan dalam komik tersebut sudah sesuai dengan struktur target pembelajaran, sehingga mudah dipahami. Secara keseluruhan pembelajar menyukai komik tersebut, baik dari segi gambar, animasi, warna, *font*, tulisan, struktur kalimat, maupun informasi budaya yang tersedia di dalam komik.

E. Penutup

1. Simpulan

Produk komik tersebut sudah melewati proses penilaian dari ahli media Universitas Negeri Yogyakarta dan ahli materi dari pengajar bahasa Indonesia di lembaga Alam Bahasa, serta uji coba lapangan kepada pembelajar asing tingkat dasar. Pengembangan media komik dibuat berdasarkan standart isi pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar. Pembuatan media ini dimaksudkan, supaya pembelajar asing tingkat dasar mudah memahami materi transportasi, serta meningkatkan ketertarikan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Media komik ini dinilai baik oleh semua subjek penilai. Media ini layak digunakan dalam pembelajaran di kelas bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar di lembaga Alam Bahasa. Pernyataan tersebut didasarkan oleh penilaian dosen ahli, pengajar di Alam Bahasa, dan penilaian singkat dari subjek uji coba. Media ini juga dinilai sudah sesuai dengan program pembelajaran yang diterapkan di Alam Bahasa. Dengan demikian, media komik ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas bahasa Indonesia untuk penutur asing tingkat dasar, khususnya pada topik transportasi.

2. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, maka dapat ditunjukkan keterbatasan penelitian ini sebagai berikut. Subjek penelitian ini adalah orang asing yang berasal dari berbagai belahan dunia. Para pembelajar juga memiliki tujuan belajar bahasa Indonesia yang berbeda-beda, antara pembelajar satu dengan pembelajar yang lainnya. Para pembelajar juga memiliki batas waktu belajar bahasa Indonesia yang bervariasi. Dengan demikian peneliti, mengalami kesulitan dalam mendapatkan subjek penelitian yang tinggal di Indonesia yang cukup lama. Dalam hal ini, jadwal penelitian harus dibuat seefektif mungkin, agar data dapat terkumpulkan dengan lengkap dan baik dalam waktu yang singkat.

Daftar Pustaka

- Bambang, Ismoyo. 2005. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Instalasi Listrik Pada Kompetensi Instalasi Tenaga." *Laporan Penelitian*. PT Elektro FT UNY.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Dakir. 2004. *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta : Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi 3. Jakarta: Depdikbud.

- Gall, Meredith D., Joyce P. Gall. & Walter Borg. 2003. *Educational Research: An Introduction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Subyakto, Utari, dan Nababan. 1993. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1991. *Metode Pengajaran Bahasa: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: CV. Sinar Baru Bandung.
- Widharyanto. B, Pranowo, Yuliana, dkk . 2003. *Student Active Learning. Sebagai Salah Satu Pendekatan Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Wiedarti, Pangesti. 2010. *Makalah Perkembangan Bahasa Indonesia pada Tahun 2015 Komunitas ASEAN*. Yogyakarta.