

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar bahasa asing tidak lepas dari penguasaan aspek keterampilan berbahasa. Aspek keterampilan tersebut dibagi menjadi empat macam, yaitu aspek keterampilan berbicara, menulis, mendengar, dan membaca. Untuk mendapatkan suatu informasi, keterampilan mendengar dan membaca menjadi aspek utama yang digunakan. Selain mendapatkan informasi, melalui keterampilan mendengar pembelajar bahasa dapat mempelajari pengucapan yang baik dan benar. Sedangkan melalui keterampilan membaca, pembelajar dapat mempelajari gramatika suatu bahasa.

Abidin (2010, 81) mengungkapkan bahwa pembelajaran membaca adalah proses yang melibatkan seluruh aktivitas mental dan kemampuan berpikir siswa dalam memahami, mengkritisi, dan mereproduksi sebuah wacana tertulis. Dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat istilah *dokkai* (読解). Kata *dokkai* terdiri dari dua huruf *kanji*, yaitu *yomu* (読む) yang berarti ‘membaca’ dan *toku* (解く) yang berarti ‘membuka’; ‘membongkar’; ‘menguraikan’; ‘memecahkan’; ‘membatalkan’; ‘menjelaskan’. *Dokkai* tidak hanya memiliki arti ‘membaca’, tetapi juga dapat memahami apa yang dibacanya (Juangsih, 2012). Sehingga dapat dikatakan arti dari *Dokkai* yaitu pemahaman wacana. Pada pembelajaran tersebut, pembelajar akan membaca suatu teks atau tulisan disertai dengan pemahaman terhadap wacana. Untuk mendapatkan pemahaman dalam sebuah wacana berbahasa Jepang, pembelajar juga membutuhkan pemahaman mengenai huruf-huruf Jepang (*hiragana*, *katakana*, *kanji*), gramatika, dan juga kosakata. Apabila pembelajar kurang menguasai pemahaman tersebut, maka informasi dari wacana yang dapat terserap tidaklah optimal. Selain itu, Salam (2008) dalam penelitiannya yang berjudul

Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Bahasa Jepang (Dokkai) Mahasiswa Tingkat III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2007/2008; mengungkapkan bahwa media pengajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan kesulitan pada mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membantu pemahaman materi yang disampaikan.

Hamalik (dalam Arsyad, 2005:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar. Selain dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2005).

Media dalam pembelajaran bahasa Jepang sangat banyak, salah satunya adalah menggunakan media berupa gambar atau ilustrasi yang merangsang pembelajar secara visual. Salah satu media gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran visual adalah komik. Komik memuat gambar-gambar suatu kejadian dalam sebuah panel yang juga berisikan teks. Sebagai media pembelajaran pemahaman teks, komik memiliki kelebihan sebagaimana pendapat Scout McCloud (dalam Waluyanto, 2005:51) bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang bersebelahan atau berdekatan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan di atas adalah bahwa fungsi komik tidak hanya sebagai media hiburan semata, melainkan juga sebagai media informasi visual. Selain itu, komik yang dipakai dalam media pembelajaran juga memiliki kelebihan lainnya. Kelebihan itu seperti yang diungkapkan oleh Gene (dalam Wuriyanto, 2009) sebagai berikut. Pertama, komik dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar. Kedua, komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Ketiga, komik bersifat permanen (dalam hal ini komik

dicetak dan memiliki bentuk tetap). Keempat, komik bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca. Kelima, komik adalah bagian dari budaya populer.

Thorndike (dalam Sudjana & Rivai, 2005:65) menyimpulkan bahwa perbendaharaan kata pada anak dengan kemampuan membaca yang rendah dapat bertambah setelah membaca komik. Bisa jadi hal ini juga akan berpengaruh pada pembelajaran *Dokkai*. Penelitian lain menunjukkan bahwa komik juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab (Qodariah, 2005).

Sebagaimana penjelasan di atas, pembelajaran *Dokkai* sangatlah penting guna meningkatkan kemampuan pembelajar bahasa asing, khususnya bahasa Jepang dalam menyerap informasi suatu wacana berbahasa Jepang. Untuk mengurangi masalah ketidakpahaman dalam memahami wacana, dapat digunakan media visual seperti komik. Hal ini karena komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran maupun ilustrasi dalam penyampaian informasi, sehingga informasi dapat diserap dengan baik. Hingga saat ini, beragam jenis komik dapat dijumpai hampir di seluruh belahan dunia. Mulai dari komik yang memberikan hiburan, hingga komik yang memuat unsur pembelajaran, seperti komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*. Komik tersebut berisi tentang budaya Jepang yang belum tentu diketahui semua orang termasuk orang Jepang. Selain itu, kosakata dan huruf *kanji* yang digunakan setara dengan level N3 *Nihongo Nouryoku Shiken* (日本語能力試験) atau tingkat *chukyuu*. Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti mencoba melihat sampai sejauh mana komik dapat memudahkan pembelajar bahasa Jepang menyerap informasi dari wacana berbahasa Jepang. Oleh karena itu, peneliti mengambil penerapan ini pada tema penelitian *Penggunaan Media Komik Nihonjin No Shiranai Nihongo dalam Pembelajaran Chukyuu Dokkai (Penelitian pada Mahasiswa Tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016-2017)*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*?
2. Bagaimana tanggapan pembelajar ketika melaksanakan pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dengan menggunakan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*?

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*.
2. Tanggapan dari mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terhadap penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*.

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana penggunaan komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*.
2. Mengetahui tanggapan pembelajar mengenai pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* menggunakan media komik.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan dunia pendidikan bahasa Jepang mengenai pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat

- a. Bagi Pembelajar, dapat dijadikan sebagai sarana belajar untuk memahami wacana berbahasa Jepang.
- b. Bagi Pengajar, dapat dijadikan alternatif bahan referensi pembelajaran *Dokkai* menggunakan media komik.
- c. Bagi Peneliti, dapat dijadikan sebagai pengalaman dalam menguji penggunaan media komik sebagai media pembelajaran dan menambah wawasan.

F. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi tentang latar belakang masalah yang mendasari diadakannya penelitian. Selain itu, terdapat pemaparan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisikan landasan teori yang menjadi acuan penelitian. Teori dijabarkan sesuai dengan tema penelitian. Landasan teori yang dibahas antara lain mengenai Media Pembelajaran, Pembelajaran *Dokkai*, dan Penelitian Terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

Pada Bab III ini peneliti menguraikan metode penelitian yang diambil beserta pengolahan datanya. Adapun lebih rincinya akan dibahas mengenai metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, analisis data dan hasil penelitian.

BAB IV PENUTUP

Dalam Bab ini pernyataan dari hasil penelitian dikemukakan dalam bentuk simpulan. Selain itu juga terdapat saran dari peneliti yang ditujukan untuk perbaikan maupun pengembangan penelitian selanjutnya.