

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti alat (sarana), sedangkan dalam bahasa Arab, media berarti perantara (وسبائل) pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam bahasa Latin, kata *media* merupakan bentuk jamak dari kata *medium* berasal dari kata *medius* yang dapat diartikan secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’ (Sadiman, 2012). Selain pengertian media dari segi bahasa, beberapa ahli mengungkapkan pendapatnya mengenai media sebagai berikut.

- a. Media adalah segala macam alat fisik yang dapat menyajikan pesan kepada siswa, serta mampu memberikan rangsangan untuk belajar (Briggs, 1970 dalam Sadiman, 2012).
- b. Media merupakan komponen-komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan belajar (Gagne, 1970 dalam Sadiman, 2012).
- c. Media yaitu manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi dimana siswa mampu memperoleh kemampuan, keterampilan, atau sikap (Gerlach dan Ely, 1971 dalam Arsyad, 2005).

Dari pengertian menurut para ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa guru, bahan ajar, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam pembelajaran. Jadi, media pembelajaran tidak terbatas pada suatu benda mati yang digunakan dalam pembelajaran seperti buku bahan ajar, papan tulis, dan sebagainya. Media pembelajaran juga mencakup manusia, serta lingkungan pembelajar yang mampu menyajikan pesan, serta membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran sebagaimana disampaikan oleh Arsyad (2005, 15) adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat memengaruhi suasana pembelajaran. Selain fungsi utama tersebut, terdapat fungsi lain yang dikemukakan oleh Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2005). Fungsi tersebut dibagi menjadi empat, khususnya pada media visual. Keempat fungsi tersebut yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi merupakan fungsi inti dari media visual di mana media berfungsi menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar agar fokus pada isi pembelajaran. Pada media visual, isi pesan pembelajaran yang ingin disampaikan kepada pembelajar disampaikan menggunakan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian pembelajar. Sehingga kemungkinan untuk memperoleh isi pembelajaran lebih banyak.

Fungsi afektif bermaksud untuk menggugah emosi dan sikap pembelajar terhadap isi pembelajaran. Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pembelajar dalam menerima pembelajaran dari media.

Fungsi kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual dan gambar mampu memperlancar tercapainya pemerolehan materi pembelajaran.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran merupakan fungsi untuk mengakomodasi pembelajar yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran dari teks ataupun verbal.

Selain keempat fungsi di atas, Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2005:19) mengungkapkan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama apabila digunakan. Fungsi tersebut yaitu memotivasi, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Semua fungsi dari media

pembelajaran memiliki tujuan agar tercapainya penyampaian pesan dari pelajaran kepada pembelajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Selain fungsi dari media pembelajaran, manfaat dari media pembelajaran telah diteliti oleh para ahli. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar di kelas menurut Kemp & Dayton (1985) adalah sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pesan lebih baku. Meskipun tiap pengajar memiliki tafsiran dan cara penyampaian yang berbeda-beda, dengan media pembelajaran, penyampaian pesan pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Pembelajaran lebih menarik. Media pembelajaran diasosiasikan sebagai penarik perhatian pembelajar agar lebih tertarik dan fokus.
- 3) Pembelajaran dapat berjalan lebih interaktif.
- 4) Dapat memaksimalkan waktu pembelajaran.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat lebih ditingkatkan. Gambar sebagai media pembelajaran dapat mengantarkan pesan dengan lebih terorganisasi.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan dimana pun dan kapan pun bila diperlukan.
- 7) Sikap positif pembelajar terhadap pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Pengajar tidak lagi harus mengulang-ulang pelajaran. Melalui penggunaan media, pembelajar tidak lagi harus tergantung pada penjelasan pengajar. Pengajar dapat menjadi pembimbing atau konsultan bagi pembelajar yang mengalami kesulitan.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran lainnya dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2005) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Selain itu, media dapat menambah motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajar.

3. Jenis Media Pembelajaran

Pada penjelasan pengertian media pembelajaran sebelumnya, dikatakan bahwa guru atau pengajar, bahan ajar, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam pembelajaran. Gagne (dalam Sadiman, 2012) mengelompokkan media pembelajaran menjadi tujuh macam. Berikut kelompok media pembelajaran tersebut.

- a. Alat peraga,
- b. Media Cetak,
- c. Gambar Diam,
- d. Gambar Gerak,
- e. Komunikasi Lisan,
- f. Film Bersuara,
- g. Mesin Pembelajaran.

Selain itu, Arsyad (2005, 81) menggolongkan penggunaan media menjadi lima, antara lain media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer.

- a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media pembelajaran tertua yang digunakan oleh manusia. Jenis media ini mengutamakan peran dari manusia yang menjadi penyalur informasi. Jadi dapat dikatakan bahwa guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dsb. merupakan media pembelajaran berbasis manusia. Peran tersebut dapat dikatakan sebagai media apabila terjadi penyaluran informasi yang interaktif.

b. Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang dicetak. Sebagai contoh yang paling umum dikenal adalah buku teks pelajaran, buku penuntun, jurnal, majalah, maupun lembaran lepas. Media ini memerlukan enam unsur penting yang harus diperhatikan dalam segi rancangannya. Enam unsur penting tersebut antara lain konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan ruang kosong.

c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual merupakan media yang digunakan dengan fungsi utama untuk menyampaikan informasi secara visual atau menggunakan indera pengelihatan. Media berbasis visual banyak digunakan karena media jenis ini lebih merangsang pembelajar untuk mengamati media.

d. Media Berbasis Audio-Visual

Media berbasis visual merupakan media yang hampir sama seperti media berbasis visual, hanya saja jenis ini juga menggunakan audio (suara). Media jenis ini digunakan dengan fungsi utama untuk menyampaikan informasi secara visual dan juga audio atau menggunakan indera pengelihatan dan pendengaran.

4. Komik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Visual

Secara umum, komik dapat diartikan sebagai cerita bergambar. Selain itu, Waluyanto (2005) mengungkapkan bahwa komik tidak hanya sekedar bacaan untuk anak-anak, melainkan bentuk media komunikasi visual yang memiliki aspek menyampaikan informasi. Sebagaimana pendapat Scout McCloud (dalam Waluyanto, 2005) 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. Tanggapan estetis yang dimaksud adalah bentuk ketertarikan pembelajar terhadap komik.

Sebagai media pembelajaran, komik memiliki beberapa unsur yang memenuhi kriteria media pembelajaran berbasis visual yang disampaikan oleh Arsyad (2005,91-93) sebagai berikut.

- 1) Bentuk visual bisa berupa gambar yang merepresentasikan benda atau suatu kejadian.
- 2) Gambar visual dibuat sederhana agar mudah dipahami.
- 3) Visual yang digambarkan untuk menekankan informasi sasaran dan terdapat teks sehingga pembelajaran tercapai (teks dalam komik dimuat dalam balon percakapan maupun di luar balon).
- 4) Jumlah aksi atau suatu tindakan terpisah dari gambar satu dengan gambar lainnya, namun tetap berkaitan (dalam hal ini adanya panel-panel dalam komik yang berisikan gambar suatu kejadian dan dipisah tiap adegan namun tetap berhubungan).

B. Komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*

1. Seputar Komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*

Komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* (日本人の知らない日本語) merupakan komik atau *manga* (漫画) yang berasal dari Jepang. Komik tersebut ditulis oleh Hebizou (蛇蔵) dan Umino Nagiko (海野 凧子), dan diterbitkan oleh *Media Factory*. Komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dibuat menjadi empat volume. Volume pertama terbit pada tanggal 20 Februari 2009, volume kedua terbit pada tanggal 19 Februari 2010, volume ketiga terbit pada tanggal 9 Maret 2012, sedangkan volume keempat terbit pada tanggal 2 Agustus 2013.

Komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I berisi 142 halaman dengan jumlah total 10 Bab komik cerita pendek atau *tankoubon* (単行本) dan 18 cerita singkat yang terdiri dari empat panel (*yonkoma* (四コマ)). Pada komik tersebut juga terdapat penjelasan dalam bentuk esai mengenai budaya atau seputar bahasa Jepang pada beberapa halaman. Selain itu pada komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* juga diselipkan latihan soal di setiap pergantian Bab. Soal latihan dibuat dalam bentuk *mini test* dengan pengerjaan soal yang beragam.

Keseluruhan komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* berkisah tentang keseharian guru bahasa Jepang yang mengajar orang asing belajar bahasa Jepang. Diceritakan bahwa murid-murid tersebut seringkali menanyakan pertanyaan seputar budaya maupun bahasa Jepang yang dirasa cukup aneh. Hal tersebut terkadang membuat sang guru kewalahan. Karena itu, komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* memiliki genre edukasi yang dikemas dengan komedi.

2. Karakter

Pada komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo I* terdapat sejumlah karakter yang mencapai total 22 orang. Karakter-karakter tersebut tidak diperkenalkan secara gamblang pada komik, melainkan diperkenalkan secara tersirat dalam cerita-cerita yang ada pada komik. Berikut karakter-karakter yang ada pada komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*.

Tabel 2.1

Daftar Karakter dalam Komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*

Nomor	Nama Karakter	Uraian Karakter
1	Nagiko-sensei	Seorang guru bahasa Jepang wanita yang dapat dikatakan sebagai karakter utama dalam cerita di komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> . Kehidupannya sebagai pengajar bahasa Jepang yang mengajari orang asing seringkali mendapatkan rintangan. Rintangan yang ia terima adalah pertanyaan-pertanyaan yang aneh seputar budaya maupun bahasa Jepang serta tingkah laku dari murid-muridnya yang di luar dugaan.
2	Hebizou	Pada dasarnya Hebizou merupakan pengarang komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> , namun ia seringkali menjadi seseorang yang menjelaskan hal-hal yang ada di luar konten persekolahan dalam komik.

Nomor	Nama Karakter	Uraian Karakter
3	Jack	Karakter laki-laki asal Inggris dengan kemampuan bahasa Jepang yang lebih baik dari pada yang lainnya. Dia adalah orang yang serius belajar dan memiliki kemampuan yang baik bahkan tanpa pergi ke sekolah Jepang lainnya. Namun, ia seringkali menggunakan bahasa Jepang kuno karena kamus atau buku pembelajaran yang sering digunakan adalah buku kuno.
4	Elaine	Karakter wanita berkebangsaan Swedia yang menyukai film karya Kurosawa. Sangat menyukai hal-hal yang berkaitan dengan Samurai. Memiliki hubungan pertemanan yang sangat dekat dengan Marie karena memiliki kesamaan hobi menonton film.
5	Marie	Karakter wanita berkebangsaan Perancis yang merupakan alumni dari kelas bahasa Jepang dalam cerita komik Nihonjin No Shiranai Nihongo. Karena lebih banyak mempelajari bahasa Jepang dari DVD film bertema gangster, karakter ini seringkali tidak sengaja menggunakan kata-kata jigoku (bahasa gangster) dalam percakapan. Menurutnya, orang Perancis menyukai hal tersebut karena terkesan elegan.
6	Loui	Karakter remaja laki-laki berkebangsaan Perancis yang sangat menyukai anime dan

Nomor	Nama Karakter	Uraian Karakter
		manga Jepang. Memiliki penampilan yang terkesan cool karena mengikuti gaya berpenampilan karakter di manga atau anime. Ia mengagumi bahasa yang digunakan Marie.
7	Michael	Karakter pemuda Amerika yang bersifat tegas. Selain itu karakter ini memiliki semangat belajar yang tinggi. Diceritakan juga ia sangat kritis terhadap pembelajaran yang ia terima. Ia juga sangat mengagumi inovasi Jepang dalam membuat sampel makanan yang dipajang.
8	Diana	Karakter wanita asal dari Rusia. Memiliki kepribadian yang menawan. Karakter ini memiliki asumsi yang keliru dari kata my pace (マイペース) dalam bahasa Jepang.
9	Ou	Karakter pria yang berasal dari Guandong, China. Ia sangat suka makan dan digambarkan sebagai karakter kaya yang belum pernah membalikkan ikan sebelum datang ke Jepang, karena di rumahnya ada orang yang bertugas membalikkan ikan di atas piring saat makan.
10	Chou	Karakter pria berkebangsaan China yang sangat serius dalam hal apapun. Seringkali menggunakan bahasa Jepang bentuk sopan yang digunakan seorang pelayan karena ia

Nomor	Nama Karakter	Uraian Karakter
		bekerja paruh waktu di rumah makan. Ia menyukai Diana (karakter wanita asal Rusia) yang merupakan teman satu kelasnya.
11	Kim	Karakter pria muda berkebangsaan Korea. Kemampuan bahasa Jepang yang dimilikinya lebih baik daripada temannya yang merupakan orang Jepang asli.
12	Ran	Karakter wanita asal Vietnam yang sangat menyukai toko “Serba 100 Yen” . Ia sangat berhati-hati dalam menjaga barang ketika di Jepang, hal tersebut karena kebiasaannya yang sering tak sengaja menghilangkan barang.
13	Maria	Karakter wanita asal Italia. Ia sangat paham dengan cara penulisan beberapa kanji.
14	Ali	Karakter laki-laki berkebangsaan Arab yang merupakan jutawan muda. Ia suka membeli segala sesuatu meskipun tidak membutuhkannya. Ketika ia ingin membelikan orang lain suatu barang yang memiliki variasi ukuran atau warna, tetapi ia tidak tahu warna atau ukuran yang cocok maka ia akan membeli semua barang yang ada di toko.
15	Antonio	Karakter laki-laki berkebangsaan Italia. Karakter yang penuh keceriaan dan sangat

Nomor	Nama Karakter	Uraian Karakter
		mengagumi kemajuan teknologi negara Jepang. Selain itu ia juga sangat menyukai bagaimana cara Jepang melakukan pemeliharaan dan perawatan fasilitas publik.
16	Kimuaneototo	Karakter yang berkebangsaan Korea. Memiliki seorang kakak perempuan yang berkepribadian tegas. Namun ketika kakaknya berbicara menggunakan bahasa Jepang, ia terdengar halus.
17	Clara	Seorang wanita yang berasal dari Jerman. Sejak kedatangannya ke Jepang, gaya lukisan portrait nya berubah menjadi gaya manga Jepang. Ia seringkali berbicara menggunakan bahasa Jepang yang terkadang kurang dimengerti oleh orang Jepang.
18	Ricardo	Seorang laki-laki asal Amerika Selatan yang tumbuh di pedesaan. Ia kagum terhadap ketertiban orang Jepang saat berkendara, khususnya kepatuhan terhadap lalu lintas saat di jalan.

C. Pembelajaran *Dokkai*

1. Pengertian *Dokkai*

Menurut Sudjianto (2010), istilah *dokkai* merujuk pada aktivitas membaca tulisan atau wacana berupa rangkaian huruf-huruf yang disertai aktivitas memahami dengan benar isi tulisan tersebut. Selain itu, pada Kamus *Daijiten*, dituliskan pengertian *dokkai* sebagai berikut.

読解とは文章を読みその内容を理解すること。
dokkai towa bunshou wo yomi sono naiyou wo rikaisuru koto.

Dokkai adalah membaca tulisan dan memahami isinya.

Pada jurnal *Nihongo Kyouiku Jiten*, Yusuf (2004) dalam laporannya yang berjudul *Nihongo Chuukyuu No Dokkai No Yomi Shidouhou* (日本語中級の読解の読み指導法) mengungkapkan bahwa *dokkai* secara umum dapat dibagi menjadi metode membaca dengan teliti, membaca ekstensif, dan membaca cepat.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian *dokkai* di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *dokkai* adalah kegiatan membaca teks, kalimat, atau wacana disertai dengan memahami isi yang terdapat di dalamnya dengan menerapkan metode-metode tertentu.

2. Pembelajaran *Dokkai*

Pembelajaran *dokkai* merupakan pembelajaran mengenai pemahaman terhadap suatu wacana atau teks berbahasa Jepang. Pembelajaran *dokkai* menjadi salah satu pembelajaran yang penting dalam pembelajaran bahasa Jepang karena *dokkai* merupakan pembelajaran penguasaan aspek membaca. Aspek membaca sendiri adalah salah satu dari empat aspek yang dibutuhkan dalam penguasaan bahasa asing. Selain itu, 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.

Adapun definisi menurut Cempaka (2013) *dokkai* merupakan keterampilan kompleks yang melibatkan serangkaian keterampilan kecil

lainnya. Maksud dari definisi tersebut yaitu keterampilan membaca yang diasah melalui pembelajaran *dokkai* mengandung beberapa unsur keterampilan lainnya seperti pemahaman terhadap kosakata, susunan kalimat, penggunaan huruf atau penulisan yang tepat, dan sebagainya. Hal tersebut kemudian menjadi dasar diadakannya pembelajaran *dokkai* pada instansi pembelajaran bahasa Jepang.

3. Pembelajaran *Dokkai* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UMY

a. Informasi Mata Kuliah *Dokkai*

Pembelajaran *dokkai* dalam perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dibagi menjadi beberapa tingkatan. Tingkatan tersebut disesuaikan dengan tingkat kemampuan atau kompetensi yang akan dicapai oleh pembelajar atau mahasiswa. Tingkatan yang dimaksud antara lain *Shokyuu Dokkai* (初級読解), *Shochuukyuu Dokkai* (初中級読解), *Chuukyuu Dokkai* (中級読解), dan *Chuujoukyuu Dokkai* (中上級読解).

Shokyuu Dokkai merupakan mata kuliah *dokkai* tingkat dasar yang dipelajari oleh mahasiswa tingkat satu di semester I. Materi pembelajaran yang diajarkan beracuan pada materi *Nihongo Nouryoku Shiken* (日本語能力試験) atau JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) tingkat N5. *Shochuukyuu Dokkai* adalah mata kuliah *dokkai* tingkat dasar - menengah yang dipelajari pada semester II. Acuan materi pembelajaran yang dipelajari oleh mahasiswa yaitu materi JLPT N4.

Pada semester III dan IV, mahasiswa mempelajari mata kuliah *Chuukyuu Dokkai* yang beracuan pada materi JLPT N3. Pembelajaran *dokkai* yang terakhir dipelajari yaitu mata kuliah *Chuujoukyuu Dokkai*.

Materi mata kuliah tersebut beracuan pada JLPT N3-N2 dan ditujukan untuk mahasiswa semester V. Setiap pembelajaran *dokkai* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UMY berbobot dua SKS (Satuan Kredit Semester) per pertemuan.

b. Informasi Mata Kuliah *Chuukyuu Dokkai*

Mata kuliah *Chuukyuu Dokkai* tahun ajaran 2016-2017 diampu oleh Sonda Sanjaya, S.S., M.Pd., dan memiliki bobot 2 SKS tiap peretemuan. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta menerapkan durasi 50 menit per satu SKS, maka pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* tiap pertemuan memiliki durasi total 100 menit. Adapun total pertemuan berjumlah 15 kali pertemuan dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 2.2
Rincian Pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*

Pertemuan	Materi
1	Penjelasan Silabus dan kontrak kuliah (oleh dosen)
2	Membaca komik <i>yonkoma</i> dari komik <i>Nihonjin no Shiranai Nihongo</i>
3	Membaca Bab 1 dan Bab 2 komik <i>Nihonjin no Shiranai Nihongo</i>
4	Membaca Bab 3 dan Bab 4 komik <i>Nihonjin no Shiranai Nihongo</i>
5	Membaca Bab 5 dan Bab 6 komik <i>Nihonjin no Shiranai Nihongo</i>
6	Membaca Bab 7 dan Bab 8 komik <i>Nihonjin no Shiranai Nihongo</i>

Pertemuan	Materi
7	Membaca Bab 9 dan Bab 10 komik <i>Nihonjin no Shiranai Nihongo</i>
8	Pengenalan Teknik <i>Skimming</i> dan Teknik <i>Scanning</i> dalam membaca bacaan bahasa Jepang
9	Membaca bacaan pada realia oleh dosen pengampu
10	Membaca bacaan pada realia oleh kelompok 1 dan 2
11	Membaca bacaan pada realia oleh kelompok 3 dan 4
12	Membaca bacaan pada realia oleh kelompok 5 dan 6
13	Membaca bacaan pada realia oleh kelompok 7 dan 8
14	Membaca bacaan pada realia oleh kelompok 9 dan 10
15	Uji Kompetensi

sumber : Silabus *Chuukyuu Dokkai* 2016-2017

Pada pertemuan pertama pembelajaran *chuukyuu dokkai*, pengajar menjelaskan silabus pembelajaran yang akan dilaksanakan selama satu semester. Penjelasan dilaksanakan di ruang pembelajaran dengan menampilkan materi pembelajaran yang akan disampaikan beserta rincian kegiatan secara konkret. Selain itu, tata tertib, komposisi penilaian, serta media yang digunakan dalam pembelajaran juga disampaikan oleh pengajar. Adapun komposisi penilaian dalam pembelajaran *chuukyuu dokkai* sebagai berikut.

Tabel 2.3

Komposisi Penilaian Pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*

Poin Penilaian	Persentase (%)

Kehadiran	10
<i>Soft Skill</i>	30
Tugas Berkelompok 1: <i>Chapter Report</i>	20
Tugas Individual: Review dua buah Komik <i>yonkoma</i>	10
Presentasi	10
Tugas Berkelompok 2: Menyusun Soal dengan Realia	10
Uji Kompetensi	10

sumber : Silabus *Chuukyuu Dokkai* 2016-2017

Kurikulum yang digunakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang adalah kurikulum Perguruan Tinggi. Ketercapaian yang ingin diwujudkan melalui pembelajaran ada dua, yaitu *softskill* dan *hardskill*. *Softskill* merupakan capaian yang harus dimiliki pembelajar dari segi sikap. Sedangkan *hardskill* merupakan capaian pembelajar dalam penguasaan pengetahuan. Kedua ketercapaian tersebut diharapkan dimiliki pembelajar setelah melalui proses pembelajaran. Adapun capaian *softskill* dan *hardskill* adalah sebagai berikut.

1) *Softskill*

- a) Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.
- b) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.

2) *Hardskill*

- a) Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3.
- b) Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan.

D. Penelitian Terdahulu

Sebatas pengamatan peneliti, sejauh ini belum ada penelitian yang membahas penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam pembelajaran *chuukyuu dokkai*. Namun peneliti menemukan penelitian lain yang membahas tentang penggunaan media komik.

Penelitian yang membahas tentang penggunaan media komik yang telah dilakukan oleh Ghufon (2008) berjudul *Penggunaan Media Komik di dalam Pembelajaran Qiro'ah*. Penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen dan dilakukan pada siswa kelas VII MTsN Ngemplak, Yogyakarta Tahun Ajaran 2006/2007. Populasi penelitian merupakan seluruh siswa kelas VII MTsN Ngemplak, Yogyakarta Tahun Ajaran 2006/2007, sedangkan untuk sampel penelitiannya adalah sebagian dari populasi yang dipilih dengan sengaja (teknik sampel purposif) karena adanya nilai-nilai yang menjadi pertimbangan penelitian. Sampel yang digunakan sebanyak 79 orang, terdiri dari 40 orang kelas VII A (kelas eksperimen) dan 39 orang kelas VII B (kelas kontrol). Untuk mengetahui hasil pembelajaran, dilakukan *pre-test* dan *post-test*.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh Ghufon (2008) adalah sebagai berikut. Pertama, berdasarkan hasil analisis data, ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media komik memberikan pengaruh yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Hasil perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan

rumus *T-test* menunjukkan bahwa t atau t_0 yang diperoleh jauh lebih besar dibandingkan dengan t_{tab} dengan nilai $2,02 < 13,726 > 2,71$.

Tidak hanya motivasi siswa yang bertambah, penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa hasil belajar materi *qiro'ah* siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media komik. Hal tersebut dilihat dari hasil belajar kelas eksperimen yang diberikan *treatment* berupa penggunaan media komik. Hasil belajar ditunjukkan melalui *pre-test* dan *post-test*. Perhitungan menunjukkan hasil t atau t_0 yang diperoleh lebih besar dibandingkan dengan t_{tab} dengan nilai $2,02 < 6,168 > 2,71$.

Selain itu, penggunaan komik juga mempengaruhi hasil belajar siswa yang menggunakan media komik dengan siswa yang tidak menggunakan media komik. Siswa yang menggunakan media komik pada kelas eksperimen meraih hasil belajar yang lebih memuaskan dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik. t atau t_0 yang diperoleh lebih besar dibandingkan dengan t_{tab} dengan nilai $1,99 < 6,177 > 2,64$.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran *qiro'ah* memberikan dampak yang baik terhadap hasil pembelajarannya. Berbeda dengan penelitian di atas, fokus penelitian ini adalah penggunaan media komik yang lebih konkret berupa komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* terhadap mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Selain itu, pembelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah *chuukyuu dokkai*.