

BAB III

METODE PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi makna tertentu yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan oleh sejumlah individu atau kelompok (Creswell, 2016:5). Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2008:15) metode deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi objektif yang alamiah di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci.

Peran tersebut muncul karena peneliti nantinya akan menentukan seperti apa penelitian berlangsung, bagaimana alur penelitian, serta instrumen apa saja yang akan digunakan. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi pada kelas yang melakukan pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dengan materi kuliah yang menggunakan media komik. Setelah melakukan observasi, peneliti kemudian melakukan pengumpulan data menggunakan angket, selain itu juga dilakukan wawancara kepada peserta pembelajaran dan pengajar guna memperkuat data yang terkumpul. Selama jalannya observasi, kegiatan pembelajaran direkam menggunakan media perekam audio-visual. Selain itu peneliti juga mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian pada lembar observasi. Sedangkan pada kegiatan wawancara, peneliti hanya merekam menggunakan media perekam audio. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan peneliti mengambil data. Apabila data telah terkumpul, maka data kemudian diolah ke dalam bagan serta rangkuman.

B. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* pada pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2016-2017.

1. Populasi

Populasi adalah seluruh objek yang mungkin terpilih atau keseluruhan ciri yang dipelajari. Ukuran populasi dapat dihitung (*countable*) atau tak terhitung (*uncountable*) sebagaimana menurut Nugroho (2010:10). Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2016-2017. Jumlah populasi dalam penelitian ini terdiri dari 39 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dan digunakan untuk menduga nilai parameter populasi (Nugroho, 2010: 12). Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* (memberikan peluang secara sama bagi setiap anggota populasi). Sampel yang diambil merupakan mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2016-2017, maka sampel yang diambil berjumlah 39 orang.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian (Sugiyono, 2015). Hal tersebut karena teknik pengumpulan data merupakan acuan dalam memperoleh data yang menjadi tujuan utama dalam

penelitian. Peneliti tidak akan mendapatkan data yang sesuai apabila tidak menggunakan teknik pengumpulan data.

Pada penelitian ini, digunakan tiga jenis teknik pengumpulan data. Teknik tersebut antara lain observasi, angket, dan wawancara. Observasi dan angket dilakukan guna mengumpulkan data primer, sedangkan wawancara digunakan guna mengumpulkan data sekunder.

1. Observasi

Jenis observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi partisipan, dimana peneliti berpartisipasi secara langsung dengan objek penelitian dan menampakkan perannya sebagai *observer* (Creswell, 2016). Observasi dilaksanakan mulai tanggal 21 Februari 2017 di ruang perkuliahan E7.302 Gedung K.H. Ibrahim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Adapun observasi ini dilakukan selama lima pertemuan mata kuliah *Chuukyuu Dokkai* dengan durasi 100 menit tiap pertemuan.

Peneliti pertama-tama meminta izin terlebih dahulu kepada pengajar atau dosen pengampu mata kuliah *Chuukyuu Dokkai* untuk melakukan observasi saat perkuliahan. Selain itu peneliti juga meminta izin untuk merekam aktivitas selama perkuliahan menggunakan alat rekam audio-visual. Hal tersebut juga disampaikan kepada pembelajar atau dalam penelitian ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang mengikuti perkuliahan *Chuukyuu Dokkai* tahun ajaran 2016-2017.

Setelah dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa berkenan, maka peneliti mulai merekam aktivitas pembelajaran dan memposisikan diri duduk di kursi bagian paling belakang sembari mencatat hal-hal penting selama pembelajaran pada lembar observasi. Adapun hal-hal penting yang harus diamati adalah motivasi dan ketertarikan mahasiswa selama melaksanakan pembelajaran.

2. Angket

Teknik angket merupakan teknik pengumpulan data yang banyak dilakukan karena efisien dari segi waktu. Pada penelitian ini, teknik angket digunakan untuk mengambil data dari mahasiswa berupa tanggapan terhadap pembelajaran *Dokkai*, penggunaan media komik dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*, serta penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*. Angket dibagikan kepada mahasiswa yang mengikuti pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*. Angket tersebut kemudian dikumpulkan kembali ketika telah selesai diisi di hari yang sama.

3. Wawancara

Peneliti menggunakan teknik wawancara dalam penelitian ini untuk mendapatkan jawaban secara langsung dari narasumber secara mendalam. Wawancara yang digunakan pada penelitian ini merupakan wawancara tidak terstruktur. Pada pelaksanaannya, peneliti meminta kesediaan sejumlah sepuluh orang mahasiswa untuk diwawancarai di waktu yang ditentukan bersama. Wawancara yang dilakukan bersifat tertutup di mana dilakukan antara satu orang mahasiswa dengan peneliti. Selama wawancara, peneliti juga merekam menggunakan alat perekam audio. Topik yang ditanyakan dalam wawancara hanya dibatasi pada hal-hal seputar pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* menggunakan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*.

D. Instrumen Penelitian

Pelaksanaan penelitian memerlukan beberapa instrumen guna kelancaran. Instrumen tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan untuk mengarahkan kegiatan observasi sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman observasi mendasari lembar

observasi yang digunakan selama penelitian. Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1
Pedoman Observasi Penelitian

NO	Sudut Pandang	Poin Observasi
1	Data Demografi	Hari
		Tanggal
		Waktu
		Tempat
		Jumlah Mahasiswa
		Materi
2	Pembelajaran	Alur Pembelajaran yang berlangsung
3	Media	Teknis penggunaan komik komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> dalam pembelajaran.
4	Respons Pembelajar	Perilaku siswa selama pembelajaran
		Tanggapan yang diberikan terhadap penggunaan media

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan dari mahasiswa yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media komik maupun tidak menggunakan media komik. Angket yang dibuat menggunakan skala *Likert*, skala yang digunakan untuk mengukur sikap pendapat, dan persepsi seseorang maupun kelompok. Karena itu, angket berisi pernyataan

dengan jawaban pilihan (Sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju). Pernyataan yang dimuat dalam angket yaitu pernyataan mengenai tanggapan dari pembelajaran *dokkai*, penggunaan media komik dalam pembelajaran *dokkai*, dan penggunaan komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*. Adapun berikut kisi-kisi angket yang telah dibuat sebagai berikut.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Angket Tanggapan Penggunaan Media Komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam Pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*

No	Komponen	Indikator	Butir Pernyataan	Jumlah Pernyataan
1	Pembelajaran <i>Dokkai</i>	Pengalaman pembelajar <i>dokkai</i> selama kuliah	1,2	2
		Metode Pengajaran	3	1
		Media ajar	4,5,6	3
		Meningkatkan kemampuan menyerap informasi	7	1
		Menambah wawasan budaya Jepang	8	1
		Kendala yang dialami	9,10,11	3

No	Komponen	Indikator	Butir Pernyataan	Jumlah Pernyataan
2	Media Komik	Pengalaman menggunakan media komik dalam pembelajaran	12	1
		Menyenangkan	13	1
		Membantu dalam pembelajaran <i>dokkai</i> .	14	1
3	Respons Terhadap Penggunaan Komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> Sebagai Media Ajar	Menambah minat belajar <i>dokkai</i>	15	1
		<i>Bunpou</i> yang digunakan	16	1
		Kosakata mudah dipahami	17	1
		Huruf <i>kanji</i>	18	1
		Ilustrasi atau gambar	19	1
		Isi cerita mudah dipahami	20	1
		Meningkatkan kemampuan membaca	21	1

No	Komponen	Indikator	Butir Pernyataan	Jumlah Pernyataan
		Membantu pembelajaran menyerap informasi	22	1
		Cocok digunakan sebagai media ajar <i>chuukyuu dokkai</i>	23	1

3. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan selama melakukan wawancara agar peneliti memiliki arahan berupa pertanyaan agar jalannya pengumpulan data lebih terarah. Selain itu, melalui pedoman wawancara, peneliti dapat mengembangkan pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber.

Tabel 3.3

**Kisi-kisi Wawancara Tanggapan Penggunaan Media Komik
Nihonjin No Shiranai Nihongo dalam Pembelajaran *Chuukyuu Dokkai***

NO	Komponen	Indikator	Butir Pertanyaan
1	Respons Terhadap Penggunaan Komik	Kesan terhadap penggunaan media komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> dalam pembelajaran <i>Chuukyuu Dokkai</i> .	1,2

NO	Komponen	Indikator	Butir Pertanyaan
	<i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> Sebagai Media Ajar	Kesulitan yang dialami ketika menggunakan media komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> dalam pembelajaran <i>Chuukyuu Dokkai</i> .	3
2	Informasi Peningkatan Kemampuan Membaca	Teknik baca atau menyerap informasi yang didapat dari penggunaan media komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> dalam pembelajaran <i>Chuukyuu Dokkai</i> .	4
		Kemudahan yang didapat dari penggunaan komik komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> dalam pembelajaran <i>Chuukyuu Dokkai</i> .	5
		Saran terhadap penggunaan media komik komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> dalam pembelajaran <i>Chuukyuu Dokkai</i> .	6

4. Peneliti

Peneliti merupakan instrumen utama dalam pendekatan kualitatif. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti berperan sebagai instrumen kunci yang berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 2010).

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman (Sugiyono, 2010). Model analisis data ini dibagi menjadi empat tahapan, yaitu *data collection*, *data reduction*, *data display*, *conclusion drawing/verification*.

1. Data Collection

Proses pengumpulan data dilakukan saat penelitian berlangsung atau ketika di lapangan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian dengan alamiah atau apa adanya tanpa rekayasa. Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan pengumpulan data melalui observasi dengan berpartisipasi secara langsung mengikuti pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Selama pembelajaran peneliti mencatat dan merekam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan dengan angket tertutup serta wawancara. Angket tertutup diajukan guna pengumpulan data yang bersifat tanggapan dari partisipan selama diadakannya penelitian. Sedangkan wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih mendalam.

2. Data Reduction

Proses merangkum data yang telah terkumpul dengan memilih hal pokok atau hal yang penting. Dalam proses ini, data yang dianggap tidak penting akan dihilangkan, agar penelitian fokus pada hal penting seperti pencarian tema atau pola tertentu. Selain itu juga bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam memahami data yang telah terkumpul.

Reduksi data pada penelitian ini akan dilakukan untuk mengurangi adanya hal-hal yang tidak diperlukan dalam hasil observasi, angket, maupun wawancara. Adapun aspek-aspek yang direduksi atau dihilangkan merupakan jawaban atau hal-hal yang tidak berkaitan

dengan penggunaan komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam pembelajaran *Dokkai*.

3. *Data Display*

Data Display merupakan proses menyajikan data dalam bentuk yang dapat dipahami. Data tersebut dapat diubah ke dalam bentuk uraian singkat (teks naratif), bagan, grafik atau matriks, hubungan antarkategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Penyajian data nantinya akan berbentuk grafik dan uraian singkat berbentuk teks naratif dalam penyajian data yang diambil dari observasi, angket, maupun wawancara.

4. *Conclusion Drawing/Clarification*

Proses penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan proses menyimpulkan hasil data yang telah disajikan. Kesimpulan berupa uraian deskriptif dengan kalimat ataupun gaya bahasa yang mudah dipahami.

F. Analisis Data dan Hasil Penelitian

Data yang diambil dalam penelitian ini merupakan data yang diambil melalui observasi, angket, dan wawancara.

1. Observasi

Data diambil melalui observasi lapangan dimana peneliti terjun langsung ke lapangan atau kondisi nyata subjek diberikan perlakuan. Tujuan dilakukannya observasi yaitu agar peneliti dapat secara langsung melihat proses perlakuan atau pemberian kepada subjek penelitian yang berlangsung secara alami atau tanpa rekayasa. Observasi berlangsung lima kali selama satu bulan lebih, dilaksanakan setiap pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* pada hari Selasa pukul 10.40-12.30 WIB. Pelaksanaan observasi pertama yaitu pada tanggal 21 Februari 2017, sedangkan observasi terakhir yaitu tanggal 21 Maret 2017. Berikut data yang telah didapat oleh peneliti melalui observasi.

a. Observasi Pertama

Kegiatan observasi pertama dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2017, dengan materi pembelajaran Membaca Bab 1 dan Bab 2 komik *Nihonjin no Shiranai Nihongo*. Pada pembelajaran yang merupakan pertemuan ke-3 pada mata kuliah *Chuukyuu Dokkai* ini, mahasiswa yang hadir berjumlah 35 orang. Pembelajaran dimulai pada pukul 10.50 WIB di ruang E7 302 Gedung K.H. Ibrahim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

1) Alur Pembelajaran

Pembelajaran dimulai setelah pengajar dan pembelajar telah memasuki ruang pembelajaran. Setelah pembelajar menempatkan diri duduk pada kursi yang disediakan, pengajar dan pembelajar kemudian bersama-sama membaca ayat suci Al-Quran. Kemudian pengajar menyampaikan tujuan pembelajaran, dan meminta kepada pembelajar untuk duduk secara berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibuat pada pertemuan pertama. Adapun jumlah kelompok yang telah disepakati adalah sepuluh kelompok, dengan jumlah masing-masih anggota 3, atau 4 orang.

Setelah semua pembelajar berkumpul pada kelompoknya masing-masing, pengajar memandu pembelajar untuk berdiskusi dalam pemaparan tugas membaca komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I Bab 1 dan Bab 2. Tugas tersebut telah diberikan oleh pengajar pada pertemuan sebelumnya dengan membagikan lembar kerja kelompok dan gambar hasil *scan* komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*

volume I Bab 1 dan Bab 2. Tidak lupa pengajar juga menampilkan gambar komik pada layar proyektor agar pembelajar juga dapat melihat.

Pada pemaparan pertama, pengajar menunjuk perwakilan dari salah satu kelompok untuk memaparkan temuan kosakata baru yang didapat dari Bab 1 komik tersebut. Pembelajar lain mendengarkan pemaparan dari temannya dengan seksama. Pengajar kemudian memberikan umpan balik terhadap pemaparan yang telah disampaikan. Pembelajar dari kelompok lain juga menanggapi pemaparan tersebut setelah dipersilakan oleh pengajar. Pemaparan kemudian dilanjutkan oleh kelompok lain, dan setelah itu terjadi proses yang sama dengan kelompok sebelumnya.

Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan ringkasan cerita Bab 1 oleh dua kelompok. Setelah pemaparan ringkasan cerita, pengajar memandu seluruh pembelajar untuk membahas cerita pada Bab 1 bersama-sama. Pembahasan cerita terlaksana dengan lancar dimana pembelajar sangat antusias dalam pembahasan. Pembelajar juga menanyakan hal yang belum diketahui atau dipahami. Pembahasan Bab 1 ditutup dengan penyampaian kesan terhadap cerita Bab 1 oleh dua kelompok.

Pembelajaran dilanjutkan dengan pemaparan temuan kosakata baru oleh perwakilan salah satu kelompok. Setelah pemaparan ringkasan cerita, pengajar kembali memberikan umpan balik. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian kesan dari perwakilan kelompok yang belum melakukan pemaparan. Pembelajaran ditutup dengan pemberian tugas untuk pertemuan berikutnya oleh pengajar kepada perwakilan kelompok.

2) Kendala dalam Pembelajaran

Selama melakukan observasi pertama, peneliti tidak menemukan adanya kendala dalam pembelajaran. Pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dengan materi membaca komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I Bab 1 & 2 berjalan dengan lancar. Akan tetapi, pada awal pembelajaran pembelajar disibukkan dengan mencari kelompoknya masing-masing, sehingga waktu yang digunakan untuk pembelajaran harus menyesuaikan waktu yang tersisa. Selain itu, dibutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk pengondisian kelas setelah berkumpul dengan kelompoknya masing-masing.

b. Observasi Kedua

Kegiatan observasi kedua dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2017, dengan materi pembelajaran Membaca Bab 3 dan Bab 4 komik *Nihonjin no Shiranai Nihongo*. Pembelajar yang hadir pada pembelajaran berjumlah 36 orang. Pembelajaran dimulai pada pukul 10.48 WIB di ruang E7 302 Gedung K.H. Ibrahim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

1) Alur Pembelajaran

Pembelajaran dimulai setelah pengajar dan pembelajar telah memasuki ruang pembelajaran. Pengajar membuka pembelajaran dengan salam, dan dilanjutkan dengan membaca ayat suci Al-Quran bersama-sama. Setelah itu, pembelajar memposisikan diri duduk sesuai dengan kelompok masing-masing. Kemudian, pengajar menyampaikan tujuan pembelajaran sembari menampilkan gambar komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I Bab 3 pada layar proyektor.

Pada kegiatan inti pembelajaran, pengajar memandu pembelajar untuk berdiskusi dalam pemaparan tugas membaca komik *Nihonjin No*

Shiranai Nihongo volume I Bab 3. Pada pemaparan pertama, pengajar menunjuk perwakilan dari salah satu kelompok untuk memaparkan temuan kosakata baru yang didapat dari Bab 3 komik tersebut. Pembelajar lain mendengarkan pemaparan dari temannya dengan seksama. Pengajar kemudian memberikan umpan balik terhadap pemaparan yang telah disampaikan. Tak jarang pembelajar dari kelompok lain juga menanggapi pemaparan tersebut. Pemaparan kemudian dilanjutkan oleh kelompok lain, dan setelah itu terjadi proses yang sama seperti kelompok sebelumnya.

Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan ringkasan cerita Bab 3 oleh dua kelompok. Setelah pemaparan ringkasan cerita, pengajar memberikan umpan balik terhadap pemaparan ringkasan cerita oleh dua kelompok tersebut. Selain itu, pengajar juga membahas beberapa permasalahan yang masih berkaitan dengan materi pada komik dan mengajak pembelajar untuk berdiskusi. Saat pembahasan berlangsung, seluruh pembelajar nampak antusias memperhatikan. Bahkan beberapa pembelajar juga mengajukan pertanyaan dalam diskusi.

Selanjutnya yaitu penyampaian kesan terhadap cerita pada Bab 3. Perwakilan dari dua kelompok menyampaikan kesan dari kelompoknya masing-masing, kemudian pengajar hanya memberikan sedikit tanggapan. Berikutnya adalah pembahasan cerita dari Bab 4 yang diawali dengan '*ice breaking*' oleh pengajar, dan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan yang sama seperti pada pembahasan Bab 3.

Pada bagian akhir pembelajaran, pengajar memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk bertanya mengenai permasalahan pada pertemuan tersebut. Setelah dirasa tidak ada yang ingin bertanya, pengajar menjelaskan tugas untuk pertemuan selanjutnya sekaligus menutup pertemuan dengan mengucapkan salam.

2) Kendala dalam Pembelajaran

Pada pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dengan materi membaca komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I Bab 3 & 4 berjalan dengan lancar. Akan tetapi, sama seperti pertemuan sebelumnya, pembelajar sempat disibukkan dengan mencari kelompoknya masing-masing, sehingga fokus pembelajaran sempat terganggu dan butuh waktu untuk pengondisian suasana belajar yang efektif.

c. Observasi Ketiga

Kegiatan observasi ketiga dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2017, dengan materi pembelajaran Membaca Bab 5 dan Bab 6 komik *Nihonjin no Shiranai Nihongo*. Pembelajar yang hadir pada pembelajaran berjumlah 37 orang. Pembelajaran dimulai pada pukul 10.50 WIB di ruang E7 302 Gedung K.H. Ibrahim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

1) Alur Pembelajaran

Pembelajaran dimulai setelah pengajar membuka pembelajaran dengan salam, dan dilanjutkan dengan membaca ayat suci Al-Quran bersama-sama. Setelah pembelajar sudah memosisikan diri duduk sesuai dengan kelompok masing-masing, pengajar menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu. Pada pertemuan tersebut, tidak ditampilkan gambar komik melalui layar proyektor karena adanya kerusakan pada proyektor yang ada di ruang pembelajaran. Sehingga pengajar meminta pembelajar untuk melihat gambar komik tersebut melalui perangkat elektronik milik pribadi (telepon genggam dan laptop).

Pada kegiatan inti pembelajaran, pengajar memandu pembelajar untuk berdiskusi dalam pemaparan tugas membaca komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I Bab 5. Pada pemaparan pertama, pengajar

menunjuk perwakilan dari salah satu kelompok untuk memaparkan temuan kosakata baru yang didapat dari Bab 5 komik tersebut. Pembelajar lain mendengarkan pemaparan dari temannya dengan seksama. Pengajar kemudian memberikan umpan balik terhadap pemaparan yang telah disampaikan. Pembelajar dari kelompok lain juga menanggapi pemaparan tersebut dengan memberi pertanyaan atau masukan. Pemaparan kemudian dilanjutkan oleh kelompok lain, dan setelah itu terjadi proses yang sama seperti kelompok sebelumnya.

Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan ringkasan cerita Bab 5 oleh tiga kelompok sekaligus. Setelah pemaparan ringkasan cerita, pengajar memberikan umpan balik terhadap pemaparan ringkasan cerita oleh dua kelompok tersebut. Selain itu, pengajar juga membahas beberapa permasalahan yang masih berkaitan dengan materi pada komik dan mengajak pembelajar untuk berdiskusi. Saat pembahasan berlangsung, seluruh pembelajar nampak antusias memperhatikan. Bahkan beberapa pembelajar juga mengajukan pertanyaan dalam diskusi.

Selanjutnya yaitu penyampaian kesan terhadap cerita pada Bab 5. Perwakilan dari dua kelompok menyampaikan kesan dari kelompoknya masing-masing, kemudian pengajar hanya memberikan sedikit tanggapan. Berikutnya adalah pembahasan cerita dari Bab 6 yang diawali dengan '*ice breaking*' oleh pengajar, dan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan yang sama seperti pada pembahasan Bab 5.

Pada bagian akhir pembelajaran, pengajar memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk bertanya mengenai permasalahan pada pertemuan tersebut. Setelah dirasa tidak ada yang ingin bertanya, pengajar menjelaskan tugas untuk pertemuan selanjutnya sekaligus menutup pertemuan dengan mengucapkan salam.

2) Kendala dalam Pembelajaran

Pada pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dengan materi membaca komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I Bab 5 & 6, terdapat sedikit kendala dalam sarana kelas. Proyektor yang biasanya digunakan untuk menampilkan gambar pada layar proyektor tidak bisa dinyalakan. Sebagai gantinya, pembelajar dapat melihat gambar komik Bab 5 & 6 yang telah di-*scan* melalui telepon genggam atau laptop. Akan tetapi, perhatian pembelajar jadi tidak terfokus pada satu titik.

Selain itu, masih terdapat sebagian pembelajar yang belum duduk berkelompok di awal pembelajaran. Sehingga perlu pengondisian kelas ketika akan memasuki kegiatan inti pembelajaran.

d. Observasi Keempat

Observasi keempat dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2017, dengan materi pembelajaran Membaca Bab 7 dan Bab 8 komik *Nihonjin no Shiranai Nihongo*. Pembelajar yang hadir pada pembelajaran berjumlah 32 orang. Pembelajaran dimulai pada pukul 10.50 WIB di ruang E6 402 Gedung K.H. Ibrahim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

1) Alur Pembelajaran

Pembelajaran dibuka dengan salam oleh pengajar, dan dilanjutkan dengan membaca ayat suci Al-Quran bersama-sama. Kemudian pengajar sedikit menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut. Pembelajar sudah memposisikan diri masing-masing dengan duduk sesuai kelompoknya sejak pembelajaran belum dimulai.

Pada kegiatan inti pembelajaran, pengajar memandu pembelajar untuk berdiskusi dalam pemaparan tugas membaca komik *Nihonjin No*

Shiranai Nihongo volume I Bab 7. Pada pemaparan pertama, pengajar menunjuk perwakilan dari salah satu kelompok untuk memaparkan temuan kosakata baru yang didapat dari Bab 7 komik tersebut. Pembelajar lain mendengarkan pemaparan dari temannya dengan seksama. Pengajar kemudian memberikan umpan balik terhadap pemaparan yang telah disampaikan. Pembelajar dari kelompok lain juga menanggapi pemaparan tersebut dengan memberi pertanyaan atau masukan. Pemaparan kemudian dilanjutkan oleh kelompok lain, dan setelah itu terjadi proses yang sama seperti kelompok sebelumnya. Setelah itu, pengajar memberikan penjelasan mengenai prefektur dan wilayah-wilayah di Jepang.

Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan ringkasan cerita Bab 7 oleh dua kelompok sekaligus. Setelah itu pengajar memberikan umpan balik terhadap pemaparan dari dua kelompok tersebut. Proyektor kemudian dihidupkan guna penjelasan komik.

Selanjutnya yaitu penyampaian kesan terhadap cerita pada Bab 7. Perwakilan dari dua kelompok menyampaikan kesan dari kelompoknya masing-masing, kemudian pengajar hanya memberikan sedikit tanggapan. Pembahasan berikutnya yaitu mengenai cerita dari Bab 8. Kegiatan selanjutnya sama seperti pada pembahasan Bab 7.

Pada bagian akhir pembelajaran, pengajar memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk bertanya mengenai permasalahan pada pertemuan tersebut. Kemudian pengajar sedikit menjelaskan tugas untuk pertemuan selanjutnya sekaligus menutup pertemuan dengan mengucapkan salam.

2) Kendala dalam Pembelajaran

Pada pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dengan materi membaca komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I Bab 7 & 8 tidak ada

kendala yang mengganggu jalannya proses pembelajaran. Hanya saja terdapat beberapa pembelajar yang kurang memperhatikan jalannya pembelajaran. Pembelajar dalam satu kelompok yang duduk di barisan paling belakang seringkali tidak fokus dalam pembelajaran. Tak jarang mereka mengobrol meskipun sedang ada pemaparan dari kelompok lain. Namun perhatian kembali kepada pembelajaran ketika pengajar menampilkan gambar pada layar proyektor.

e. Observasi Kelima

Observasi kelima dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2017, dengan materi pembelajaran Membaca Bab 9 & 10 komik *Nihonjin no Shiranai Nihongo*. Pembelajar yang hadir pada pembelajaran berjumlah 28 orang. Pembelajaran dimulai pada pukul 10.50 WIB di ruang E6 402 Gedung K.H. Ibrahim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

1) Alur Pembelajaran

Pembelajaran dimulai setelah pengajar membuka pembelajaran dengan salam, dan dilanjutkan dengan membaca ayat suci Al-Quran bersama dengan pembelajar. Kemudian pengajar menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu. Proyektor kemudian dihidupkan untuk menampilkan gambar komik Bab 9 & 10.

Pada kegiatan inti pembelajaran, pengajar memandu pembelajar untuk berdiskusi dalam pemaparan tugas membaca komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I Bab 9. Pada pemaparan pertama, pengajar menunjuk perwakilan dari salah satu kelompok untuk memaparkan temuan kosakata baru yang didapat dari Bab 9 komik tersebut. Pembelajar lain mendengarkan pemaparan dari temannya dengan seksama. Pengajar kemudian memberikan umpan balik terhadap

pemaparan yang telah disampaikan. Pembelajar dari kelompok lain juga menanggapi pemaparan tersebut dengan memberi pertanyaan atau masukan. Pemaparan kemudian dilanjutkan oleh tiga kelompok lain, dan setelah itu terjadi proses yang sama seperti kelompok sebelumnya. Selain memberikan umpan balik terhadap pemaparan, pengajar juga menerangkan beberapa cerita yang berkaitan dengan temuan kosakata baru.

Kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan ringkasan cerita Bab 9 oleh tiga kelompok sekaligus. Setelah pemaparan ringkasan cerita, pengajar memberikan umpan balik terhadap pemaparan ringkasan cerita oleh dua kelompok tersebut. Karena terdapat pembelajar yang datang terlambat, pengajar melakukan *'ice breaking'* dengan bercerita untuk mencairkan suasana. Setelah kelas sudah terkondisikan, pembelajaran kembali dilanjutkan.

Selanjutnya yaitu penyampaian kesan terhadap cerita pada Bab 9. Perwakilan dari dua kelompok menyampaikan kesan dari kelompoknya masing-masing, kemudian pengajar memberikan tanggapan. Berikutnya adalah pembahasan cerita dari Bab 10. Kegiatan pembahasan sama seperti pada pembahasan Bab 9.

Pada bagian akhir pembelajaran, pengajar memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk bertanya mengenai permasalahan pada pertemuan tersebut. Setelah dirasa tidak ada yang ingin bertanya, pengajar menjelaskan sedikit materi untuk pertemuan selanjutnya sekaligus menutup pertemuan dengan mengucapkan salam.

2) Kendala dalam Pembelajaran

Pada pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dengan materi membaca komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I Bab 9 & 10, peneliti menilai tidak ada kendala yang cukup besar. Sehingga pembelajaran

kelima materi membaca komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dapat dikatakan lancar. Akan tetapi, adanya pembelajar yang terlambat di tengah-tengah pembelajaran dan baru pertama kali masuk pembelajaran membuat fokus pembelajar yang lain terganggu. Selain itu, pengondisian suasana pembelajaran memakan waktu yang cukup lama, karena pembelajar yang terlambat tadi kebingungan mencari kelompoknya.

f. Analisis Data Observasi

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui observasi, peneliti membagi analisis data menjadi tiga bagian, yaitu alur pembelajaran, penggunaan media, dan pembelajar. Berikut analisis data dari data yang diambil melalui observasi.

1) Alur Pembelajaran

Selama kegiatan observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa pengajar menerapkan alur pembelajaran yang sama dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dengan materi membaca komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*. Pada kegiatan awal, pengajar memberi salam terlebih dahulu, dilanjutkan dengan membaca kitab suci Al-Quran bersama. Kemudian pengajar menyampaikan tujuan pembelajaran dalam pertemuan pembelajaran hari itu juga. Setelah itu pengajar memandu pembelajar dalam diskusi pemaparan tugas membaca komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* sesuai dengan Bab yang sudah dibagi oleh pengajar.

Pada kegiatan inti, pengajar menunjuk salah satu kelompok untuk memaparkan temuan kosakata baru dan informasi mengenai budaya yang didapat. Setelah pemaparan dari kelompok tersebut selesai,

pengajar memberikan umpan balik terkait pemaparan yang telah disampaikan. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan temuan kosakata dan informasi mengenai budaya pada Bab yang sama oleh kelompok lain, disusul dengan pemberian umpan balik dari pengajar.

Selanjutnya pengajar menunjuk kelompok lain untuk memaparkan ringkasan cerita dari Bab yang sama. Setelah pemaparan ringkasan cerita oleh beberapa kelompok, pengajar kembali memberikan umpan balik. Selain itu, pada bagian ini, pembelajar dari kelompok lain juga dapat memberikan tanggapannya terhadap pemaparan yang telah disampaikan. Pada akhir sesi kegiatan inti pertama, pengajar menunjuk kelompok yang belum melakukan pemaparan untuk memaparkan kesan dari kelompok terhadap cerita dari Bab tersebut.

Pengajar melakukan ‘*ice breaking*’ seperti bercerita, atau kegiatan lainnya yang bertujuan mengajak pembelajar untuk rileks sejenak, dan setelah itu kegiatan pembelajaran dilanjutkan kembali. Pencairan suasana seringkali dilakukan saat peralihan kegiatan inti pertama menuju ke kegiatan inti kedua. Kegiatan pemaparan temuan kosakata baru, informasi budaya yang didapat, pemaparan ringkasan, serta kesan terhadap cerita kembali dilakukan pada Bab cerita selanjutnya. Pada akhir pembelajaran, pengajar memberi kesempatan untuk bertanya kepada pembelajar. Setelah itu pengajar memberikan sedikit penjelasan pada pertemuan selanjutnya, dan kemudian pembelajaran ditutup dengan salam.

Setiap pertemuan pada materi pembelajaran membaca komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*, diberikan tugas berupa membaca dua Bab cerita komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* untuk dipaparkan. Pembelajar diberikan bacaan komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* pada pertemuan sebelumnya, atau satu minggu sebelumnya dalam bentuk *soft file* berupa hasil *scan* dari komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*.

Selama kegiatan observasi, peneliti hanya menemukan sedikit kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Kendala tersebut muncul pada pembelajaran ke-3 dimana proyektor yang digunakan untuk menampilkan gambar komik pada layar proyektor tidak berfungsi. Diketahui keadaan sarana ruang pembelajaran saat itu sedang dalam kondisi yang kurang baik, karena terdapat kerusakan pada proyektor. Akan tetapi, pembelajaran masih dapat terlaksana dengan baik.

2) Penggunaan Media

Selama pembelajaran berlangsung, pengajar menampilkan gambar hasil *scan* komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* pada layar proyektor yang terpasang di hadapan pembelajar. Selain itu, pembelajar juga memiliki gambar yang sama yang telah diberikan oleh pengajar sebagai bahan untuk berdiskusi. Penggunaan proyektor dan layar untuk menampilkan gambar komik merupakan hal yang efektif untuk dilakukan selama pembelajaran. Hal tersebut karena komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* yang digunakan sebagai media pembelajaran hanya berjumlah satu buku saja. Selain itu, meskipun pembelajar mempunyai gambar hasil *scan* yang sama, tidak dapat menjamin bahwa semua pembelajar membawa gambar atau sesuatu untuk menampilkan gambar tersebut. Bahkan, ditampilkannya gambar hasil *scan* komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* pada satu layar dapat menyatukan fokus pembelajar.

3) Pembelajar

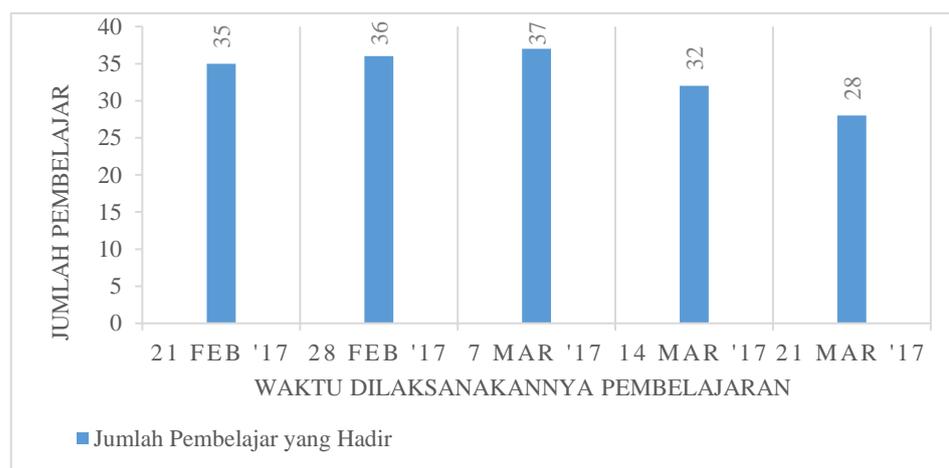
Selama observasi, peneliti yang turun ke lapangan secara langsung bertemu dengan subjek penelitian, atau dalam hal ini adalah pembelajar tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2016-2017 yang mengikuti pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*. Peneliti

juga bahkan tak jarang berinteraksi secara langsung dengan pembelajar selama observasi. Berdasarkan daftar presensi kehadiran pembelajaran, pembelajar yang mengambil mata pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* berjumlah 39 orang. Namun, selama peneliti melakukan observasi, pembelajar yang hadir dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* tidak pernah lengkap atau mencapai angka kehadiran 39 orang.

Data yang telah peneliti catat selama observasi menunjukkan angka kehadiran pembelajar dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* selama materi membaca komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* sebagai berikut.

Grafik 3.1

**Kehadiran Pembelajar dalam Pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*
Materi Membaca Dua Bab Komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo***



Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa jumlah kehadiran paling tinggi yaitu pada pembelajaran tanggal 29 Februari 2017, dan paling rendah pada pembelajaran tanggal 28 Maret 2017. Grafik juga menunjukkan adanya penurunan jumlah kehadiran pembelajar dari pertemuan ke-3 hingga pertemuan ke-5. Selain itu, dapat diketahui bahwa kehadiran pembelajar tidak pernah penuh. Tidak penuhnya kehadiran pembelajar menyebabkan ketidaklengkapan anggota

kelompok, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok dalam mengerjakan tugas membebaskan tugas pada pembelajar yang hadir dalam pembelajaran. Ketidakhadiran pembelajar yang hadir dalam pembelajaran disebabkan oleh faktor alasan pribadi pembelajar. Setelah ditanyakan kepada pembelajar yang lain, alasan pembelajar yang tidak hadir antara lain seperti sedang sakit, ada urusan di luar pembelajaran, menurunnya antusiasme pembelajar, dsb.

Selama observasi, peneliti juga mencatat bagaimana perilaku pembelajar selama pembelajaran berlangsung. Peneliti melihat bagaimana siswa fokus atau tidak fokus, dan apa penyebabnya. Selain itu, bagaimana tanggapan ketika diberikan media, kesan apa yang ditunjukkan selama pembelajaran maupun saat mengerjakan tugas juga peneliti lihat. Berikut hasil observasi peneliti berdasar tanggapan pembelajar selama penggunaan media.

Selama pembelajaran berlangsung, pembelajar biasanya langsung fokus pada kegiatan pembelajaran ketika pengajar memasuki ruang pembelajaran. Begitupun ketika kegiatan membaca kitab suci Al-Quran bersama-sama. Akan tetapi, ketika pembelajaran akan dimulai, pembelajar yang belum berkelompok dengan anggota kelompoknya berpindah, dan hal tersebut biasanya membuat fokus dari pembelajar lainnya hilang atau berkurang.

Fokus pembelajar kembali tertuju pada pembelajaran ketika pengajar memberikan sedikit penjelasan mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Namun beberapa pembelajar tidak fokus dengan pengajar di depan, mereka membuka laptop untuk mengecek tugas yang telah mereka kerjakan. Terkadang ada beberapa pembelajar yang berdiskusi tentang tugas dengan anggota kelompoknya. Pada saat seperti itu, pembelajar akan kembali memberikan fokus mereka setelah diskusi internal yang dilakukan

selesai. Biasanya pembelajar berdiskusi selama kurang lebih empat sampai lima menit.

Ketika kegiatan inti pembelajaran berlangsung, semua pembelajar memperhatikan pengajar ketika ada penjelasan. Begitu pula ketika ada pemaparan dari pembelajar lain yang mewakili kelompoknya. Hanya sejumlah pembelajar yang tidak memperhatikan dan hanya mengobrol dengan teman satu kelompoknya. Pembelajar yang biasa mengobrol ketika kegiatan pembelajaran inti hanya berjumlah 3-6 orang, dan biasanya mereka dalam kelompok yang sama. Obrolan yang terjadi biasanya dilakukan oleh kelompok yang memosisikan diri mereka di bagian paling belakang. Pada pertemuan awal pembelajaran, pembelajar tersebut masih menunjukkan antusiasme, namun setelah pembelajaran pada pertemuan ketiga, antusiasmenya semakin menurun. Penurunan antusiasme disebabkan adanya rasa jenuh terhadap pembelajaran yang dinilai ‘repetitif’.

Pembelajar seringkali menunjukkan antusiasme ketika pengajar memberikan penjelasan mengenai budaya yang terdapat pada komik. Antusiasme ditunjukkan dengan memberikan perhatiannya pada pengajar atau pembelajar lain yang sedang menyampaikan. Tidak jarang juga pembelajar memberikan tanggapan baik lainnya seperti tertawa ketika pembahasan komik yang dinilai berisi konten atau informasi yang lucu.

2. Angket

Instrumen penelitian angket dibagikan kepada pembelajar *Chuukyuu Dokkai* pada tanggal 16 Mei 2017. Angket yang dibagikan telah melalui tahap konsultasi dengan dosen pembimbing sebelum pembagian. Data yang dikumpulkan melalui angket yaitu tanggapan pembelajar terhadap penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam

pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*. Untuk mempermudah data yang disajikan dalam angket, digunakan penafsiran data angket berdasarkan skala. Penafsiran data angket yang digunakan pada penelitian ini merupakan penafsiran menurut Sugihartono (dalam Permatawaty, 2014).

Tabel 3.4
Penafsiran Data Angket

Interval Persentase	Keterangan
0,00%	Tidak seorangpun
01,00%-05,00%	Hampir tidak ada
06,00-25,00%	Sebagian kecil
26,00%-49,00%	Hampir setengahnya
50,00%	Setengahnya
51,00%-75,00%	Lebih dari setengahnya
76,00%-95,00%	Sebagian besar
96,00%-99,00%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

Selanjutnya pada pembahasan berikut, pembelajar yang telah mengisi angket disebut sebagai responden. Berikut data yang telah dikumpulkan melalui instrumen angket.

Tabel 3.5
Hasil Angket

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya merasa materi pembelajaran <i>dokkai</i> selama perkuliahan di Prodi PBJ UMY sulit.	3%	48,5%	48,5%	
2	Materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran <i>dokkai</i> disampaikan di awal perkuliahan.	36,4%	63,6%		
3	Metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran <i>dokkai</i> selalu sama.	3%	39,4%	57,6%	
4	Selama pembelajaran <i>dokkai</i> , media pembelajaran selalu digunakan.	18,2%	72,7%	9,1%	
5	Adanya penggunaan media pembelajaran menambah minat dan motivasi saya dalam pembelajaran <i>dokkai</i> .	15,2%	57,6%	24,2%	3%
6	Media dalam pembelajaran <i>dokkai</i> memudahkan saya dalam menyerap materi pembelajaran.	6,1%	75,7%	18,2%	
7	Pembelajaran <i>dokkai</i> meningkatkan kemampuan bahasa Jepang saya menyerap informasi yang disajikan dalam bentuk tulisan.	18,2%	69,7%	12,1%	
8	Melalui Pembelajaran <i>dokkai</i> , pengetahuan mengenai budaya Jepang saya bertambah.	12,1%	81,8%	6,1%	
9	Kurangnya pemahaman terhadap <i>bunpou</i> membuat saya sulit menyerap informasi ketika pembelajaran <i>dokkai</i> .	39,4%	48,5%	12,1%	
10	Lemahnya penguasaan kosakata yang saya miliki membuat saya kesulitan dalam pembelajaran <i>dokkai</i> .	33,3%	51,5%	15,2%	
11	Saya mengalami kesulitan dalam pembelajaran <i>dokkai</i> saat menemui huruf <i>kanji</i> yang tidak	39,4%	48,5%	12,1%	

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	saya pahami meskipun pernah saya pelajari.				
12	Penggunaan media komik dalam pembelajaran <i>dokkai</i> merupakan sebuah hal baru bagi saya.	30,3%	66,7%	3%	
13	Media komik membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.	6,1%	84,8%	9,1%	
14	Menurut saya, media komik membantu saya dalam pembelajaran <i>dokkai</i> .	3%	78,8%	18,2%	
15	Adanya penggunaan komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> menambah minat saya untuk mempelajari <i>dokkai</i> .	3%	39,4%	54,6%	3%
16	<i>Bunpou</i> yang digunakan dalam komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> tidak menyulitkan saya dalam memahami bacaan.		39,4%	57,6%	
17	Komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> mudah dipahami dari segi kosakata yang digunakan.		54,5%	45,5%	
18	Saya merasa kesulitan dalam membaca huruf <i>kanji</i> yang terdapat dalam komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> .	12,1%	63,7%	24,2%	
19	Gambar atau ilustrasi yang terdapat pada komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> tidak jelas dan susah dipahami.	3%	36,4%	54,5%	6,1%
20	Informasi dari cerita yang disajikan dalam komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> mudah saya pahami.		42,4%	57,6%	
21	Saya memperoleh kemampuan strategi membaca dari komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> .		57,6%	42,4%	
22	Saya merasa bahwa komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> membantu pembelajaran <i>dokkai</i> dalam penyerapan informasi.		84,8%	15,2%	

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
23	Komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> cocok untuk pembelajaran <i>chuukyuu dokkai</i> baik dari segi kosakata, <i>kanji</i> , <i>bunpou</i> , dan isi cerita.	9,1%	84,8%	6,1%	

Hasil dari angket di atas menunjukkan beberapa informasi. Informasi yang pertama adalah informasi mengenai pembelajaran *dokkai* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Informasi tersebut dapat diketahui dari pernyataan nomor 1 sampai 11. Informasi selanjutnya adalah informasi mengenai media komik dalam pembelajaran *dokkai*. Informasi tersebut dapat diketahui dari pernyataan nomor 12 sampai 14. Terakhir adalah informasi mengenai penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*. Informasi tersebut dapat diketahui dari pernyataan nomor 15 sampai 23.

a. Pembelajaran *Dokkai* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

- 1) Lebih dari setengah responden merasa bahwa pembelajaran *dokkai* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sulit.
- 2) Seluruh responden setuju bahwa materi *dokkai* yang akan dibahas atau dipelajari diberitahukan terlebih dahulu oleh pengajar di awal pembelajaran.
- 3) Lebih dari setengah responden berpendapat bahwa metode pembelajaran yang diterapkan selama menerima pembelajaran *dokkai* tidak selalu sama.
- 4) Sebagian besar responden berpendapat bahwa media selalu digunakan dalam pembelajaran *dokkai*.

- 5) Lebih dari setengah responden berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran meningkatkan motivasi untuk mempelajari *dokkai*.
- 6) Sebagian besar responden setuju media dalam pembelajaran *dokkai* membantu memudahkan penyerapan materi pembelajaran.
- 7) Sebagian besar responden berpendapat bahwa pembelajaran *dokkai* meningkatkan kemampuan bahasa Jepang dalam menyerap informasi yang disajikan dalam bentuk tulisan.
- 8) Hampir seluruh responden merasa bahwa pembelajaran *dokkai* menambah pengetahuan dan wawasan mengenai budaya Jepang.
- 9) Sebagian besar responden berpendapat bahwa kurangnya pemahaman terhadap *bunpou*, penguasaan kosakata dan *kanji* membuat mereka sulit menyerap informasi ketika pembelajaran *dokkai*.

Berdasarkan hasil data di atas, dapat diketahui bahwa lebih dari setengah responden berpendapat bahwa pembelajaran *dokkai* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah sulit. Kesulitan tersebut tetap dirasakan meskipun materi pembelajaran yang akan dibahas diberitahukan terlebih dahulu oleh pengajar di awal pembelajaran. Hal tersebut bisa terjadi karena penguasaan terhadap *bunpou*, kosakata dan *kanji* yang dimiliki responden masih kurang.

Kemudian, penggunaan media dalam pembelajaran *dokkai* memiliki pengaruh yang cukup besar. Media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi serta mempermudah dalam menyerap pembelajaran. Lebih dari setengah responden berpendapat bahwa penggunaan media menambah motivasi untuk mempelajari *dokkai*. Selain itu, sebagian besar responden juga berpendapat bahwa media pembelajaran memudahkan pembelajaran *dokkai*.

b. Penggunaan Media dalam Pembelajaran *Dokkai*

- 1) Hampir seluruh responden responden belum pernah menggunakan media komik dalam pembelajaran *dokkai*.
- 2) Hampir seluruh responden berpendapat bahwa media komik membuat pembelajaran terasa menyenangkan.
- 3) Sebagian besar responden merasa bahwa media komik membantu dalam pembelajaran *dokkai*.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran *dokkai* merupakan pengalaman pertama bagi responden selama mengikuti pembelajaran *dokkai* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Tanggapan yang diberikan kepada penggunaan media komik cukup baik. Banyak responden yang berpendapat bahwa media komik membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan karena melalui media komik penyajian informasi terasa tidak menjenuhkan. Selain itu, banyak juga responden yang berpendapat bahwa melalui gambar yang terdapat pada media komik, pembelajaran *dokkai* menjadi lebih mudah.

c. Penggunaan Media Komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam Pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*

- 1) Lebih dari setengah responden merasa bahwa penggunaan komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* tidak menambah minat dalam mempelajari *dokkai*.
- 2) Lebih dari setengah responden merasa kesulitan dengan *bunpou* yang digunakan dalam komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*.
- 3) Lebih dari setengah responden berpendapat bahwa kosakata dalam komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* mudah dipahami.

- 4) Lebih dari setengah responden merasa kesulitan dalam memahami *kanji* pada komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*.
- 5) Lebih dari setengah responden merasa bahwa ilustrasi atau gambar pada komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* mudah dipahami.
- 6) Lebih dari setengah responden berpendapat bahwa informasi yang ada dalam cerita pada komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* sulit dipahami.
- 7) Lebih dari setengah responden merasa memperoleh strategi membaca yang baru dari penggunaan komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*,.
- 8) Sebagian besar responden merasa bahwa komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* membantu pembelajaran *dokkai* dalam penyerapan informasi.
- 9) Hampir seluruh responden setuju bahwa *Komik Nihonjin No Shiranai Nihongo* cocok digunakan sebagai media pembelajaran *chuukyuu dokkai* baik dari segi kosakata, *kanji*, dan *bunpou*.

Berdasarkan hasil data mengenai Penggunaan Media *Komik Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam Pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* di atas, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden merasa bahwa komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* tidak menambah minat dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*. Responden mengakui bahwa meskipun komik tersebut dikemas secara menarik serta pembahasannya yang jenaka, pandangan responden terhadap pembelajaran *dokkai* yang sulit membuat daya tarik tersebut berkurang. *Bunpou* dan *kanji* yang terdapat pada komik tersebut dirasa menyulitkan oleh sebagian besar responden. Hal tersebut dikarenakan adanya konten *kanji* kuno pada cerita mengenai sejarah. Selain itu, kompetensi yang dimiliki pembelajar juga menjadi faktor kesulitan tersebut. Responden yang memberikan pendapat bahwa melalui komik tersebut menambah strategi membaca yang baru lebih banyak dibandingkan yang memberikan pendapat sebaliknya.

Kemudian, sebagian besar responden memberikan pendapat bahwa penyerapan informasi lebih mudah karena komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*. Hal tersebut bisa dikatakan karena komik menyajikan ilustrasi berupa gambar yang dapat mempermudah seseorang dalam menangkap suatu informasi. Adanya wacana yang disertai gambar dapat memberikan gambaran yang lebih kuat dan mengurangi penafsiran yang berbeda-beda. Sedangkan penilaian terhadap penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam pembelajaran *chuukyuu dokkai*, hampir seluruh responden memberikan tanggapan setuju bahwa komik tersebut cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Responden menilai hal tersebut dari segi penggunaan kosakata, *kanji*, *bunpou*, dan isi cerita dalam komik sesuai dengan kompetensi yang telah dipelajari.

d. Analisis Data Angket

Berdasarkan seluruh data yang telah terkumpul melalui angket, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut. Pertama, hampir seluruh responden berpendapat bahwa penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* pada pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* adalah pilihan yang tepat. Hal tersebut berdasarkan penggunaan kosakata, *kanji*, dan *bunpou* yang ada dalam komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* sesuai dengan materi *chuukyuu* yang telah mereka pelajari. Adanya kesulitan yang dialami responden dalam memahami informasi dari cerita komik tersebut disebabkan karena *kanji* dan *bunpou* yang digunakan. Responden berpendapat bahwa *kanji* dan *bunpou* yang digunakan dalam komik seringkali dirasa menyulitkan. Meskipun demikian, kesulitan tersebut terjadi karena kurangnya pemahaman dari responden terhadap penguasaan *kanji* dan *bunpou* yang sedang dipelajari.

Pengalaman responden dalam penggunaan media komik pada pembelajaran *dokkai* merupakan kali pertama dan belum pernah

sebelumnya. Hal tersebut membuat banyak responden lebih tertarik dalam pembelajaran *dokkai*. Selain menambah minat, responden juga berpendapat bahwa media komik juga membantu dalam pembelajaran *dokkai*.

3. Wawancara

Wawancara yang telah dilaksanakan berhasil memperoleh informasi yang cukup untuk melengkapi data penelitian. Sejumlah sepuluh orang pembelajar tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang mengikuti pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* menjadi narasumber dalam wawancara. Narasumber dipilih berdasarkan kriteria khusus yang dapat memenuhi kebutuhan perolehan data melalui wawancara. Setelah ditanyakan atas kesediaannya untuk menjadi narasumber, maka peneliti langsung membuat kesepakatan waktu dilaksanakannya wawancara.

Durasi wawancara dari tiap narasumber berbeda-beda, namun untuk rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam wawancara yaitu kurang lebih 40-45 menit. Menggunakan pedoman wawancara, peneliti menanyakan sejumlah enam poin pertanyaan inti seputar tanggapan atau respons pembelajar terhadap penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dan seputar informasi mengenai peningkatan kemampuan membaca dan menyerap informasi. Berikut enam pertanyaan utama yang menjadi pedoman wawancara.

Tabel 3.6

Pertanyaan Wawancara

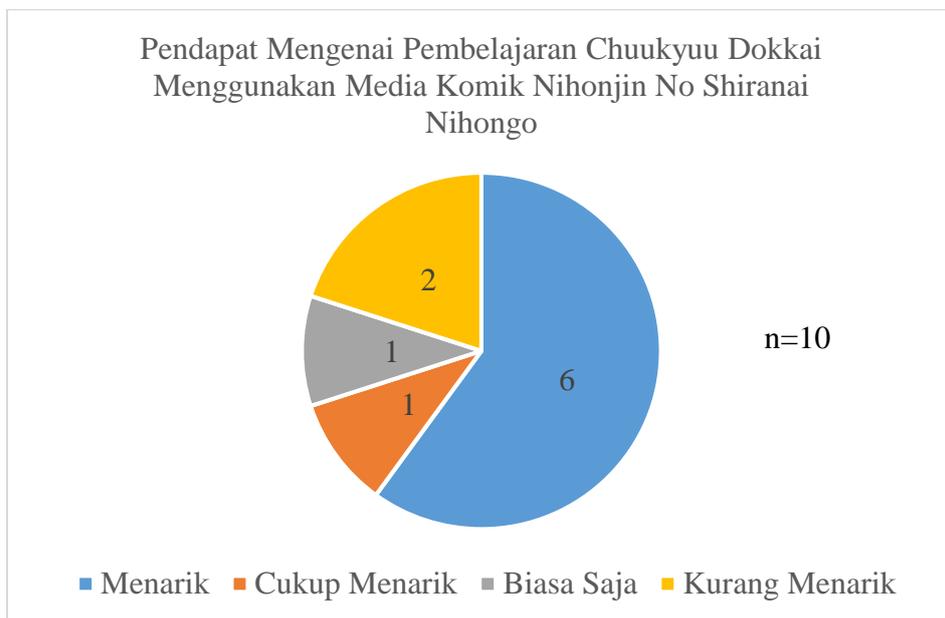
No.	Pertanyaan
1	Bagaimana pendapatmu mengenai pembelajaran <i>Chuukyuu Dokkai</i> menggunakan media komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> ?
2	Selama pembelajaran menggunakan media komik tersebut, apakah kamu merasa jenuh?
3	Adakah kesulitan yang kamu temui saat menggunakan media komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> ?
4	Apakah kamu mendapatkan teknik membaca atau menyerap informasi dari perkuliahan <i>Chuukyuu Dokkai</i> menggunakan media komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> ?
5	Apakah komik tersebut mempermudah dalam penyerapan informasi?
6	Apakah ada pesan atau saran untuk penggunaan media komik <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i> dalam pembelajaran <i>Chuukyuu Dokkai</i> ?

Setelah melakukan wawancara dengan sepuluh orang narasumber, berikut data yang telah dihimpun oleh peneliti.

a. Hasil Wawancara Pertanyaan 1

Pada hasil wawancara pertanyaan 1, jawaban yang diutarakan narasumber dapat dikelompokkan menjadi empat. Dari jawaban tersebut, narasumber juga mengutarakan alasan atau pendapatnya dalam menjawab. Berikut sajian data yang telah diperoleh.

Grafik 3.2
Hasil Wawancara Pertanyaan 1



Alasan yang diutarakan oleh keenam narasumber yang menjawab “menarik” adalah sebagai berikut.

- 1) Karena sangat menyukai atau gemar membaca komik;
- 2) Karena adanya sajian gambar;
- 3) Karena bisa memperoleh informasi baru mengenai kosakata, budaya, maupun fakta-fakta mengenai Jepang;
- 4) Karena sebelumnya pernah menonton *dorama* (drama Jepang) adaptasi dari komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*, maka muncul rasa penasaran terhadap komiknya;
- 5) Karena merupakan pengalaman pertama melakukan pembelajaran menggunakan media komik;
- 6) Karena banyak *kanji* baru yang belum pernah dilihat dapat dipelajari melalui komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*.

- 7) Karena komik tersebut dikemas secara menarik melalui cerita yang lucu.
- 8) Karena adanya keterkaitan cerita setiap dua chapter membuat rasa keingintahuan bertambah.

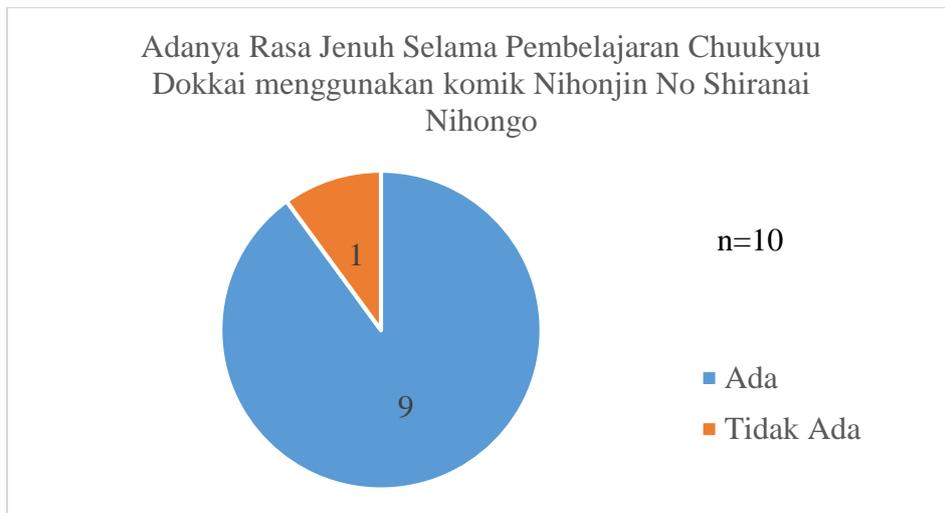
Menurut narasumber yang menjawab “cukup menarik” pada pertanyaan pertama, penggunaan media komik merupakan pengalaman pertama dalam pembelajaran. Namun karena kurang adanya minat atau hobi terhadap komik, terutama komik berbahasa Jepang, narasumber tersebut merasa sedikit kebingungan saat membaca komik. Sedangkan menurut narasumber yang menjawab “biasa saja”, ia tidak mendapatkan kesan yang lebih terhadap penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*.

Menurut dua orang narasumber yang menjawab “kurang menarik”, penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* cenderung membuat pembelajaran kurang efektif. Adapun alasan lebih mendalamnya karena metode pembelajaran yang digunakan adalah diskusi berkelompok, sehingga tidak semua pembelajar melakukan perannya dalam kelompok dengan semestinya.

b. Hasil Wawancara Pertanyaan 2

Pada pertanyaan kedua, jawaban yang diutarakan oleh narasumber mengenai rasa jenuh selama pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* menggunakan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dapat dikelompokkan menjadi dua. Berikut sajian data selengkapnya.

Grafik 3.3
Hasil Wawancara Pertanyaan 2

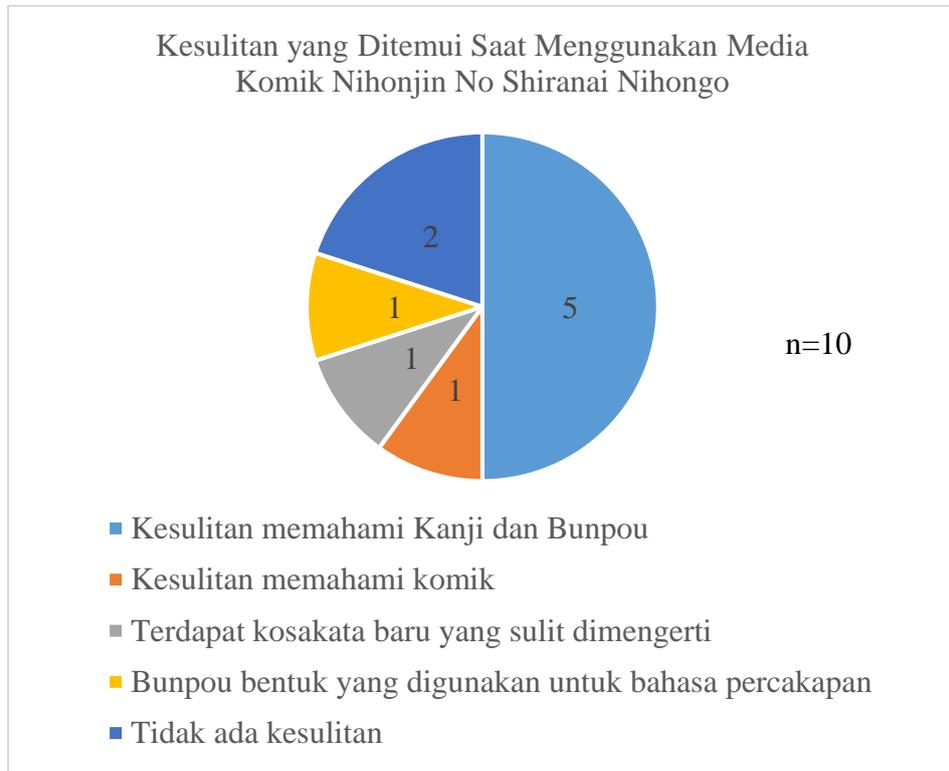


Terdapat tiga alasan yang dapat disimpulkan dari jawaban yang telah diutarakan oleh sembilan orang narasumber yang menjawab “jenuh”. Alasan yang paling banyak diutarakan oleh tujuh orang dari sembilan narasumber tersebut yaitu karena pembelajaran dengan pemberian materi, tugas, serta penggunaan media yang sama terus dilakukan selama lima pertemuan berturut-turut. Rasa jenuh tersebut mulai muncul saat pertemuan ke-3 atau ke-4.

Alasan kedua munculnya kejenuhan yaitu akibat narasumber yang kurang menyukai komik. Sedangkan alasan ketiga yaitu karena pembahasan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran sering dilakukan oleh pengajar ketika pembelajaran. Seorang narasumber memiliki pendapat paling berbeda. Narasumber tersebut merasa tidak jenuh dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* menggunakan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*. Alasan yang diutarakan yaitu ketertarikannya terhadap media yang menyajikan gambar lebih tinggi daripada media yang hanya menyajikan teks.

c. Hasil Wawancara Pertanyaan 3

Grafik 3.4
Hasil Wawancara Pertanyaan 3



Berdasarkan grafik di atas, kesulitan yang paling banyak dirasakan narasumber yaitu mengenai *kanji* dan *bunpou*. Kesulitan tersebut muncul karena adanya *kanji* dan *bunpou* kuno yang muncul pada salah satu tema cerita. Hal tersebut juga berkaitan dengan alasan mengenai kesulitan pada kosakata. Selain itu, kosakata yang tidak dipahami kebanyakan merupakan ragam bahasa komik seperti onomatope (kata tiruan bunyi), atau tulisan penekanan pada komik bahasa Jepang yang biasanya dituliskan dalam bentuk *katakana*. Sehingga akan sulit diterjemahkan apabila dicari menggunakan kamus tanpa mengetahui maknanya.

Pada jawaban kesulitan dalam memahami *bunpou*, alasan yang diutarakan yaitu adanya penggunaan *bunpou* dalam percakapan pada

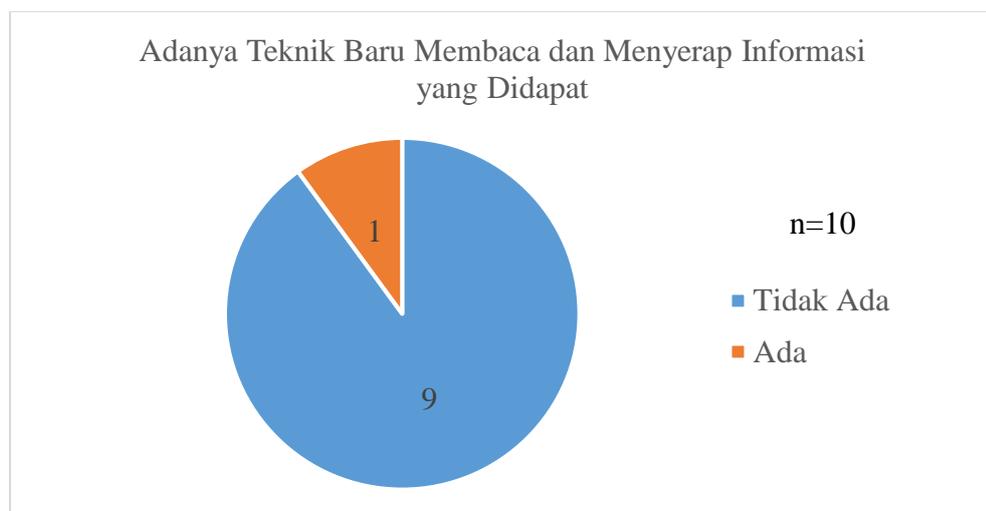
komik. Narasumber tersebut mengaku bahwa pemahamannya terhadap *bunpou* yang digunakan dalam percakapan lebih sedikit dengan pemahaman terhadap *bunpou* yang digunakan dalam tulisan saja.

Sedangkan dua orang narasumber yang menjawab “tidak ada kesulitan” memiliki alasannya masing-masing. Narasumber pertama beralasan bahwa *kanji* dan *bunpou* yang terdapat pada komik telah dipelajari sebelumnya, selain itu juga terdapat *furigana* pada *kanji*. Sedangkan narasumber kedua beralasan bahwa tidak adanya kesulitan yang dirasakan karena kebiasaan membaca komik dan novel bahasa Jepang yang dimiliki.

d. Hasil Wawancara Pertanyaan 4

Grafik 3.5

Hasil Wawancara Pertanyaan 4

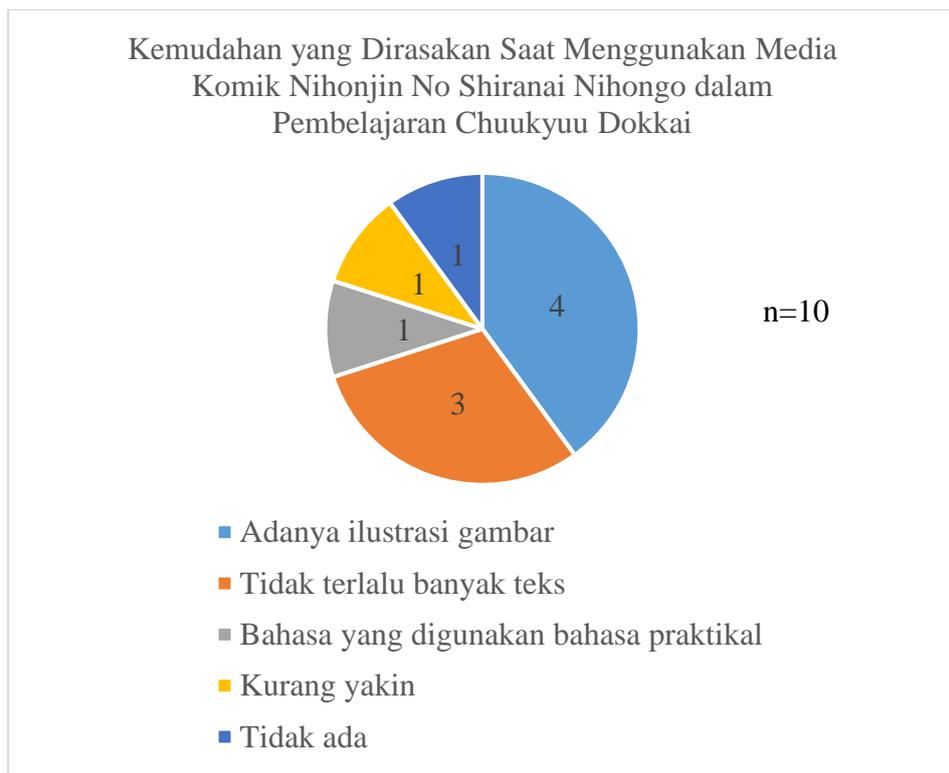


Berdasarkan pada tersebut, hanya ada satu narasumber yang merasa mendapatkan teknik membaca dan menyerap informasi dari pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* menggunakan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*. Narasumber tersebut berpendapat bahwa teknik yang didapatkannya yaitu mencari tahu informasi yang terdapat pada komik

melalui gambar dan cukup memahami inti dari ceritanya saja, tidak perlu mengartikan seluruh teks yang ada.

e. Hasil Wawancara Pertanyaan 5

Grafik 3.6
Hasil Wawancara Pertanyaan 5



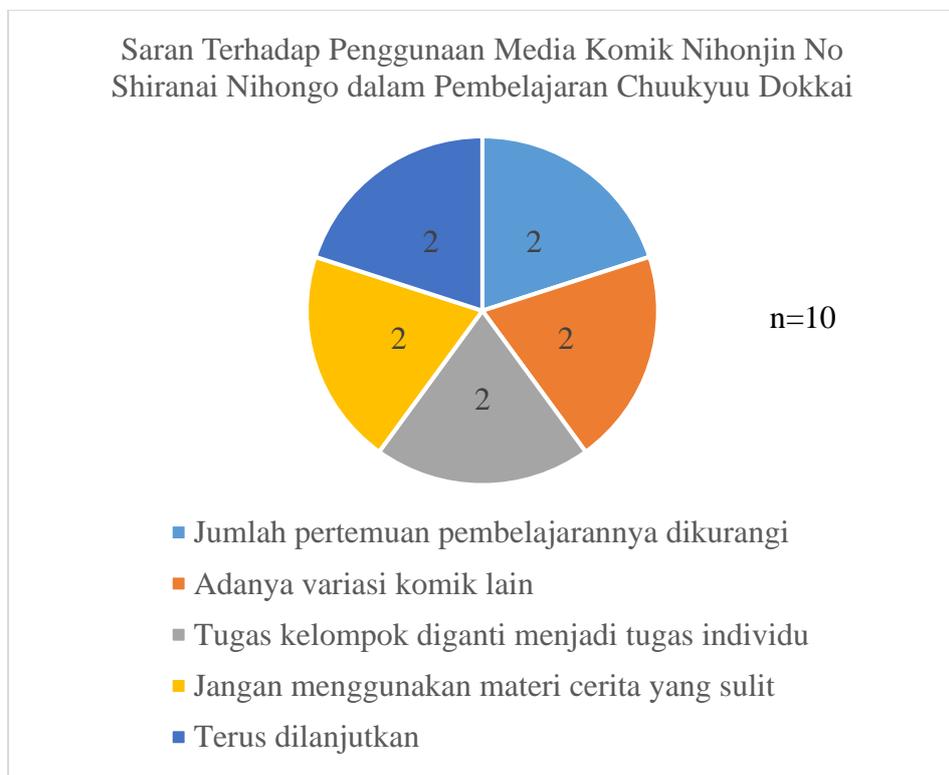
Berdasarkan grafik di atas, diketahui bahwa delapan orang narasumber merasakan kemudahan dalam penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*. Kemudahan yang paling banyak diutarakan yaitu adanya ilustrasi gambar yang mempermudah penyerapan informasi. Kemudian alasan terbanyak selanjutnya yaitu tidak terlalu banyak membaca teks, karena teks yang terdapat pada komik tidak sebanyak teks yang biasa dibaca oleh narasumber dalam pembelajaran *dokkai*.

Menurut narasumber yang menjawab “tidak yakin”, penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* tidak mempermudah dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*, akan tetapi komik tersebut dirasa dapat membangkitkan motivasi untuk pembelajaran. Sedangkan narasumber yang menjawab “tidak ada” beralasan bahwa komik tersebut memiliki *kanji* yang rumit.

f. Hasil Wawancara Pertanyaan 6

Grafik 3.7

Hasil Wawancara Pertanyaan 6



Berdasarkan grafik di atas, saran yang diberikan oleh narasumber dapat dibagikan menjadi lima jenis saran. Pengelompokan tersebut karena adanya kesamaan jawaban dari narasumber satu dengan narasumber lainnya. Adapun alasan yang menjadi dasar dari pemberian saran tersebut sebagai berikut.

- 1) Jumlah pertemuan pembelajaran dengan materi dan media yang sama dikurangi agar tidak menimbulkan kejenuhan.
- 2) Adanya variasi komik lain ditujukan supaya kejenuhan terhadap pembahasan materi dapat berkurang.
- 3) Tugas yang dikerjakan dengan berkelompok seringkali dirasa tidak adil karena kurangnya peran dari seluruh anggota kelompok, namun penilaian yang diberikan sama rata kepada satu kelompok. Selain itu, tidak semua anggota kelompok dapat mempelajari komik hingga mendalam.
- 4) Maksud dari materi cerita yang sulit yaitu adanya konten *kanji*, *bunpou*, atau kosakata yang sukar dipahami. Hal tersebut membuat pembelajar merasa kesulitan.
- 5) Alasan supaya terus dilanjutkannya pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* menggunakan media komik karena penggunaan media komik merupakan hal yang menyenangkan dalam pembelajaran. Selain itu pembelajar dirasa membutuhkan variasi media pembelajaran untuk mengurangi kejenuhan.

g. Analisis Data Wawancara

Berdasarkan data-data yang telah diperoleh melalui wawancara di atas, dapat diketahui bahwa pembelajar yang berpendapat bahwa penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* menarik, memiliki kesamaan dalam hal kegemaran membaca komik. Adapun alasan lain yang paling banyak diungkapkan yaitu adanya ilustrasi berupa gambar yang meningkatkan motivasi dalam belajar. Hal tersebut karena pembelajaran *dokkai* yang banyak dilakukan hanyalah membaca teks panjang. Selain itu, pembelajar berpendapat bahwa melalui media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*, banyak

informasi baru berupa wawasan mengenai bahasa Jepang, budaya, maupun sejarah yang dapat mereka serap. Sedangkan menurut pendapat narasumber yang kurang tertarik pada pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* menggunakan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*, metode kelompok yang diterapkan dalam pembelajaran dirasa kurang efektif karena narasumber merasa adanya pembelajar lain yang dominan dan pembagian tugas yang tidak merata.

Pembelajaran yang dilaksanakan selama lima pertemuan dengan pembahasan atau media komik yang sama memunculkan rasa jenuh terhadap pembelajar. Kesulitan banyak dialami oleh pembelajar ketika menemui *kanji* kuno yang terdapat pada tema atau *chapter* tertentu. Mengenai kesulitan *bunpou* juga diungkapkan oleh beberapa narasumber karena adanya penggunaan *bunpou* percakapan sehari-hari, maka perlu pemahaman yang lebih. Pada pertanyaan mengenai teknik baca dan menyerap informasi yang didapat dari penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*, salah seorang narasumber mengungkapkan bahwa teknik yang didapatkan yaitu teknik menyerap informasi dengan mencari poin utama yang menjadi inti dari bacaan.

Pada pertanyaan mengenai peran komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* yang memudahkan pembelajaran *dokkai*, tujuh dari sepuluh orang narasumber berpendapat bahwa komik tersebut mempermudah pembelajaran. Adapun alasan yang paling banyak dikemukakan adalah adanya ilustrasi gambar yang memudahkan pembaca untuk menyerap informasi dari bacaan. Selain itu, bagi narasumber yang sudah terbiasa membaca komik, akan terasa lebih mudah menyerap suatu informasi dibandingkan dengan menyerap informasi dari teks yang hanya berisi tulisan.

Ketika diminta untuk memberikan pendapat dan saran terhadap penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*, narasumber memberikan jawaban yang

cukup beragam, namun tetap ada jawaban serupa. Saran yang diutarakan antara lain tidak hanya berkaitan dengan penggunaan media *Nihonjin No Shiranai Nihongo*, namun juga metode pembelajaran. Saran terhadap penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* yang paling banyak diungkapkan adalah adanya *kanji*, *bunpou* maupun kosakata pada tema tertentu yang belum dipelajari sebaiknya tidak masuk ke dalam materi pembelajaran.

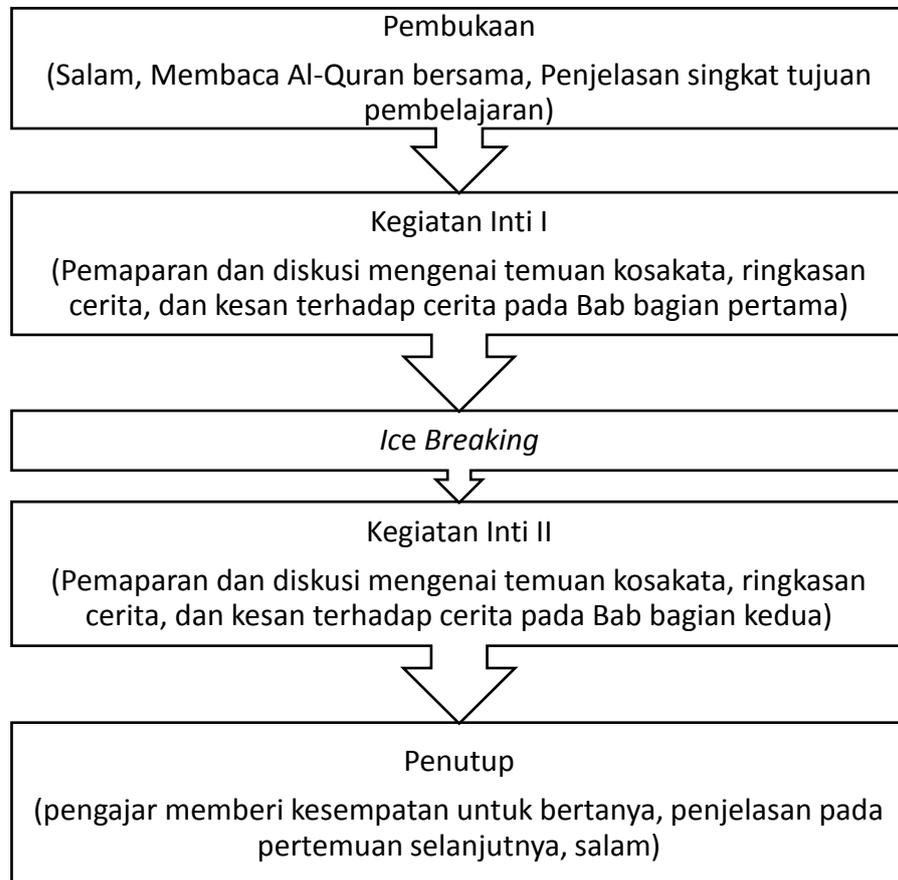
Mengenai metode pembelajaran, saran yang paling banyak diungkapkan yaitu mengenai banyaknya pertemuan yang membahas materi menggunakan media komik yang sama sebaiknya dikurangi agar tidak menimbulkan kejenuhan. Adapun saran lain yang diberikan yaitu variasi komik sebagai media yang digunakan lebih diperhatikan. Selain itu, narasumber juga menuturkan bahwa tugas yang diberikan alangkah baiknya diberikan perindividu, karena dengan adanya tugas kelompok pembelajar merasa kurang puas terhadap nilai yang didapat.

4. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi, diketahui bahwa alur pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* selama membahas materi Membaca Komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* adalah sama. Alur pembelajaran tersebut antara lain dapat disimpulkan dengan bagan sebagai berikut.

Bagan 3.1

Alur Pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* Materi Membaca Komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*



Selama pembelajaran, pengajar menampilkan gambar hasil *scan* komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* melalui proyektor. Pengajar mulai menampilkannya pada saat akan memasuki kegiatan Inti I sampai kegiatan Inti II berakhir. Gambar hasil *scan* tersebut juga dibagikan kepada tiap kelompok untuk dibaca dan dianalisa terlebih dahulu sebelum pemaparan pada saat pembelajaran. Gambar yang dibagikan juga dibatasi pada Bab yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

Pada pelaksanaannya, sempat terjadi hambatan ketika proyektor yang terdapat pada ruang pembelajaran tidak dapat digunakan karena mengalami kerusakan. Hal tersebut terjadi saat pembelajaran pada pertemuan ke-3. Hambatan tersebut tidak menghalangi keberlangsungan pembelajaran karena pembelajar telah memiliki gambar hasil *scan* pada perangkat telepon maupun laptopnya. Sehingga tanpa ditampilkan melalui proyektor, pembelajar masih dapat melihat gambar hasil *scan* komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*.

Berdasarkan hasil angket dan wawancara, dapat diketahui bahwa sebagian pembelajar berpendapat bahwa komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* membantu penyerapan materi dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* karena adanya sajian gambar. Kemudian, analisis data angket menunjukkan bahwa hampir seluruh responden setuju bahwa komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I cocok digunakan sebagai media pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*. Adapun alasannya adalah kosakata, *kanji*, dan *bunpou* pada komik tersebut sesuai dengan ruang lingkup materi bahasa Jepang yang telah dipelajari.

Meskipun demikian, pembelajar memberikan tanggapan bahwa adanya kesulitan dirasakan dalam kosakata, *kanji* dan *bunpou* pada komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo*. Setelah ditelusuri lebih dalam melalui wawancara, ternyata kesulitan yang dirasakan tersebut karena terdapat tema cerita yang membahas sejarah, sehingga muncul kosakata, *kanji* dan *bunpou* yang digunakan pada zaman dahulu. Adapun alasan yang diutarakan terhadap kesulitan pada *bunpou* karena penggunaan *bunpou* percakapan sehari-hari dalam komik. Kemudian, munculnya ragam bahasa komik seperti onomatope (kata tiruan bunyi), atau tulisan penekanan pada komik bahasa Jepang yang biasanya dituliskan dalam bentuk *katakana* menjadi alasan pembelajar kesulitan dalam hal kosakata. Selain itu pembelajar juga menyadari akan kompetensi yang masih kurang dalam penguasaan kosakata, *kanji*, dan *bunpou* yang telah dipelajari.

Selama pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* menggunakan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I, pembelajar mengalami penurunan

antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan pada data observasi berupa grafik kehadiran pembelajar yang menurun pada pertemuan ke-3 sampai pertemuan ke-5. Penurunan antusiasme disebabkan oleh munculnya kejenuhan akibat pembelajaran dengan metode pembelajaran, alur dan penggunaan sumber materi yang sama selama lima pertemuan. Sehingga lebih dari setengah pembelajar berpendapat bahwa penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dirasa kurang menarik.