

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dapat digunakan dengan cara sebagai berikut. Pertama, bagian yang menjadi materi pembelajaran di-*scan* terlebih dahulu menjadi bentuk gambar. Hasil *scan* tersebut kemudian dibagikan kepada tiap perwakilan kelompok pembelajar dalam bentuk *soft file*. Adapun gambar yang dibagikan hanya sebatas gambar yang akan dibahas pada pembelajaran yang akan datang. Hal tersebut bertujuan supaya pembelajar dapat menganalisa cerita dari komik terlebih dahulu. Selain itu, gambar hasil *scan* tersebut juga ditampilkan melalui proyektor saat pembelajaran. Gambar ditampilkan mulai dari kegiatan Inti I hingga pembelajaran selesai. Apabila terdapat kendala dalam menampilkan gambar melalui proyektor, pembelajar dapat melihat gambar tersebut melalui telepon genggam atau laptop masing-masing dengan seizin pengajar.

Tanggapan pembelajar mengenai penggunaan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* cukup baik. Sebagian besar pembelajar berpendapat bahwa komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* membantu penyerapan materi dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* karena adanya sajian gambar. Selain itu, hampir seluruh pembelajar berpendapat bahwa komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* cocok digunakan dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dari segi *kanji*, *bunpou*, maupun kosakata yang ada pada komik tersebut. Meskipun demikian, lebih dari setengah pembelajar merasa bahwa penggunaan komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* volume I tidak menambah minat dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*. Kurangnya minat pembelajar dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* merupakan akibat dari

pengulangan alur pembelajaran serta sumber media komik yang sama selama lima pertemuan. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan juga dirasa kurang tepat oleh pembelajar. Hal tersebut kemudian membuat minat pembelajar pada pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* menggunakan media komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* berkurang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi pengajar

- a. Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat menambah motivasi untuk belajar karena adanya nilai hiburan pada komik. Selain itu, komik juga dapat membantu penyerapan informasi karena adanya gambar sebagai ilustrasi yang dapat merangsang pemahaman pembelajar. Akan tetapi ada baiknya untuk menghindari konten bacaan yang mengandung kosakata, *kanji*, atau *bunpou* yang belum dipelajari oleh pembelajar.
- b. Pembelajaran menggunakan suatu media yang sama sebaiknya tidak diterapkan dalam jangka waktu yang cukup lama dan terus berulang-ulang. Apabila jumlah pertemuan pembelajaran dengan materi yang sama dilaksanakan lebih dari dua atau tiga kali, maka dapat digunakan media komik yang bervariasi. Selain itu, metode pemberian tugas yang berkelompok seringkali membuat pembelajar merasa tidak puas terhadap penilaian yang diberikan. Karena nilai yang diberikan merupakan nilai kelompok, pembelajar yang merasa adanya anggota kelompok yang tidak melaksanakan tugas namun mendapat nilai yang sama merupakan hal yang tidak adil.

2. Bagi pembelajar

Penggunaan media komik disarankan sebagai media pendamping pembelajaran di luar kelas atau sekolah. Selain memiliki ilustrasi gambar, komik juga memberikan suasana santai dalam pembelajaran penyerapan materi atau informasi. Tentu sangat cocok bagi pembelajar tipe visual yang lebih cepat menyerap informasi melalui media gambar.

3. Bagi peneliti lain yang meneliti penelitian serupa.

a. Penelitian yang telah terlaksana ini tentunya memiliki banyak kekurangan.

Baik kekurangan dalam pengambilan data melalui observasi, angket, wawancara, maupun dalam pengolahan datanya. Dalam pengambilan data, peneliti merasa adanya kesulitan dalam pengumpulan data melalui angket dan wawancara. Pada pengumpulan data melalui angket, adanya jawaban yang tidak sesuai membuat peneliti merasa kebingungan hingga pada akhirnya pengambilan data angket harus diulang. Pada wawancara, kesediaan serta kurang cepatnya narasumber dalam memberikan kepastian waktu dilaksanakannya wawancara membuat waktu untuk proses pengumpulan data jadi terhambat. Untuk masalah pengambilan data melalui angket, disarankan untuk melihat satu per satu responden ketika pengisian angket jawaban yang diberikan sesuai dengan ketentuan. Sedangkan pada masalah wawancara, meskipun sudah dihubungi untuk menjadi narasumber dalam wawancara dari waktu yang cukup lama, alangkah baiknya apa bila calon narasumber ditanyai dengan ditemui secara langsung.

b. Penelitian menggunakan media komik masih dapat dikembangkan lagi untuk mengetahui bagaimana penggunaan media komik dalam pembelajaran lainnya. Selain itu, penelitian penggunaan media komik juga dapat dilanjutkan ke dalam penelitian yang bertujuan untuk mengukur keefektifan komik sebagai media pembelajaran.