

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Djamarah, 2010:120). Dengan demikian, Media adalah segala alat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar. Jadi, media dapat memudahkan seorang guru dalam mengajar, selain itu penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Sadiman (dalam Haling, 2007:93) mengemukakan bahwa kata *media* berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2014:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, film, *slide*, (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau bahan fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa untuk belajar.

Dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu alternatif yang di gunakan untuk menyampaikan sebuah materi dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media seorang pengajar bisa

lebih mudah menyampaikan materi dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga membuat pembelajar menjadi termotivasi.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar akan menarik jika pemilihan penggunaan media yang tepat. Menurut Sanjaya (2006:169) mengemukakan bahwa secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan sebagai berikut.

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa penting atau objek yang langka dapat di abadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan terjadinya proses gerhana matahari melalui rekaman video.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak dan konkret sehingga mudah dipahami dan menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyajikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia dapat di tampilkan melalui film.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang populasi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.

Manfaat dari penggunaan media menurut Sadiman (2012: 17)

antara lain:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:

a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, film bingkai atau model.

b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.

c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.

d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.

f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.

3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

a. Menimbulkan kegairahan belajar

b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:

a. Memberikan perangsang yang sama

b. Mempersamakan pengalaman

c. Menimbulkan persepsi yang sama

3. Pemilihan Media

Media memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga seorang pendidik harus mampu memilih media yang tepat dalam penyampaian suatu materi. Menurut Indriana (2011: 28) beberapa faktor yang sangat menentukan tepat atau tidaknya sesuatu media pengajaran dan pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, modalitas belajar siswa (auditif, visual dan kinestetik), lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukung dan lain sebagainya.

Pertimbangan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menurut Sanaky (2013: 6-7) menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan:

1. Tujuan pengajaran
2. Bahan pelajaran
3. Metode mengajar
4. Tersedia alat yang dibutuhkan
5. Pribadi pengajar
6. Kondisi siswa; minat dan kemampuan pembelajar
7. Situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Kriteria pemilihan media berasal dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Untuk itu, menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 8) terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan secara umum, mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif.

2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik, memerlukan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya.
3. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.
4. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan seterusnya.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual, baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

4. Dasar Pertimbangan Pemilihan Penggunaan Media

Adanya berbagai macam media pembelajaran yang semuanya dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran, maka sebelum digunakan pengajar harus memilih media yang mana paling tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah

dirumuskan. Karena pemilihan media yang tepat akan membuat proses belajar semakin efektif dan hasil yang diinginkan pasti akan tercapai. Menurut Hamdani, (2011:257) mengatakan pertimbangan lain dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu menggunakan kata *ACTION* (*Acces, Cost, Tecnology, Interactivity, Organization, Novelty*).

penjelasan mengenai hal diatas dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. *Access*, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media. Apakah media yang di perlukan itu tersedia, mudah di dapat dan di manfaatkan, akses juga menyangkut aspek kebijakan, apakah media tersebut diizinkan untuk digunakan.
- b. *Cost*, artinya pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya.
- c. *Technology*, artinya ketersediaan teknologinya dan kemudahan dalam penggunaannya.
- d. *Interctivity*, artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
- e. *Organization*, artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya.
- f. *Novelty*, artinya aspek kebaruan dari media yang dipilih. Media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan jika pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus dengan pertimbangan, karena tidak semua media pembelajaran dapat diterima oleh siswa, jadi pemilihan dan penggunaan media harus dipertimbangkan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

5. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:248) media dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis sebagai berikut.

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para pengajar untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapatkan diproyeksikan (non projected visual) dan media yang dapat di proyeksikan (project visual).

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para pembelajar untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

c. Media Audio Visual

Media merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada pembelajar semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran pengajar. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional, dan program *slide* suara (*sound slide*).

Sedangkan menurut Arsyad (2007:29) membagi jenis-jenis media pembelajaran menjadi 4 jenis, diantaranya adalah :

a. Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang berasal dari buku dan materi visual.

b. Media hasil teknologi *audio-visual* adalah cara menyampaikan informasi melalui pandangan dan pendengaran lewat mesin-mesin elektronik seperti film, dan proyektor visual yang lebar.

c. Media hasil teknologi berdasarkan komputer adalah cara menyampaikan informasi melalui sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor, misal informasi yang disimpan dalam bentuk digital bukan dalam bentuk cetakan.

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer adalah cara menyampaikan informasi melalui penggabungan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media sangat beragam, dan maka dari itu pengajar harus terampil dalam memilih media karena pemilihan media yang tepat dan benar dalam proses belajar akan membuat pembelajar termotivasi mengikuti pelajaran, namun jika media yang digunakan tidak menarik maka materi yang diajarkan guru tidak akan diperhatikan oleh pembelajar.

B. Website

1. Pembelajaran berbasis *Website*

Pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *website* atau yang dikenal juga dengan “*web based learning*” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*elearning*) (Rusman, 2012: 263). Pembelajaran berbasis *website* dibangun melalui beberapa prinsip yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Berikut merupakan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis *website* (Rusman, 2012: 276-277):

a. Interaksi

Pembelajaran berbasis *website* tidak berarti mereka yang terlibat hanya berkomunikasi dengan mesin melainkan dengan orang lain (baik peserta maupun tutor) yang kemungkinan tidak berada pada lokasi dan waktu yang sama.

b. Ketergunaan

Ketergunaan adalah bagaimana siswa mudah menggunakan *website*. Terdapat dua elemen penting, yaitu konsistensi dan kesederhanaan. Intinya adalah bagaimana pengembang menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten.

c. Relevansi

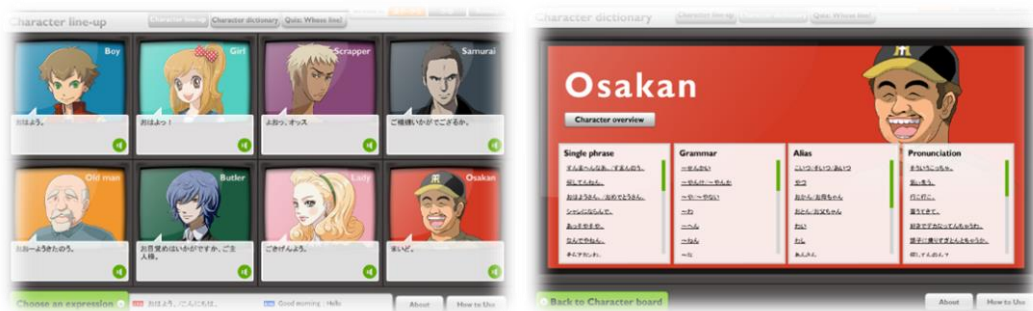
Relevansi diperoleh melalui ketepatan dan kemudahan. Setiap informasi dalam web dibuat sangat spesifik untuk meningkatkan pemahaman pembelajar dan menghindari bias. Hal ini melibatkan aspek keefektifan desain konten serta kedinamisan pencarian dan penempatan konten atau materi.

2. *Website Anime-Manga.jp*

Website Anime-Manga.jp merupakan *website* pembelajaran bahasa Jepang dari *Japan Foundation*. Sejak pembukaannya pada tanggal 1 Februari 2010, situs web ini telah dirujuk ke banyak situs web dan blog penggemar manga / anime di seluruh negeri, yang berkontribusi terhadap lebih dari 500.000 tampilan halaman dari 128 negara dalam dua bulan. *Japan Foundation*, Institut Bahasa Jepang, Kansai telah meluncurkan situs pembelajaran elektronik "Japanese in Anime & Manga" untuk menawarkan cara yang menyenangkan untuk mempelajari sejumlah karakter / genre berbasis Jepang ekspresi yang muncul dalam anime dan manga, serta budaya Jepang yang mendasarinya. Ada pun konten dalam *website* ini sebagai berikut.

a. Character expressions

Terdapat Delapan karakter khas dalam anime-manga.jp (*Boy, Girl, Scrapper, Samurai, Old man, Butler, Lady, dan Osakan*). Pengguna dapat mempelajari bahasa khas yang unik dari setiap karakter. Konten ini mencakup tiga bagian, atau Zona: "Zona Susunan Karakter", di mana perbedaan ekspresi antar karakter terlihat jelas; "Character Dictionary Zone", di mana gaya bicara individu karakter (Frasa tunggal, Tata Bahasa, Alias, dan Pengucapan) dijelaskan dengan contoh kalimat dan ilustrasi; dan "Quiz Zone", tempat pengguna dapat meninjau apa yang telah mereka pelajari sebelumnya. Setiap kalimat sampel tersedia dengan pemutaran audio yang membuat poin tambahan dari web ini.



b. Expressions by Scene

Menggunakan manga yang menggambarkan alur cerita yang khas dari setiap genre. Pembelajar dapat mempelajari frasa tunggal, *onomatopoeia* (Suara FX) dan informasi budaya yang umum dalam berbagai adegan manga serta kuis *Sound FX* manga yang dapat dimainkan melalui *drag-and-drop*.

c. Quiz

Pembelajar dapat belajar menggunakan kuis dari kata-kata yang telah di pelajari dalam setiap genre. Kuis ini pun telah di kategorikan berdasarkan dengan level: *Basic 200*, *Intermediate 500*, dan *Advanced 1000*.



C. Pembelajaran Dokkai

1. Pengertian Dokkai

Dokkai adalah membaca kalimat-kalimat dari suatu bacaan kemudian memahami isi bacaan tersebut.

読解は文章を読んで、その内容理解することである

“Dokkai adalah membaca kalimat-kalimat dari suatu bacaan kemudian memahami isi bacaan tersebut”.(Gakushuu Kanji Jiten, 1996:81)

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) mengatakan 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

bacaan yang kemudian memahami isi yang terdapat di dalamnya dengan menerapkan metode tertentu.

2. Pembelajaran Dokkai

Pembelajaran *Dokkai* adalah pembelajaran tentang 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. Ogawa (1995:637-638), dalam *Nihongo Kyoiku Jiten* menyatakan definisi membaca sebagai berikut.

読むことは文字を媒介として文の内容を読みとり、理解することである。それはまず、文字と音の対応に始まり、文字によって構成される語の読み方と意味の学習、更に大きい単位である句、文、段落、文章における読み方と意味、又は内容の学習が含まれる。

Yomu koto wa moji wo baikai toshite bun no naiyou wo yomitori, rikai suru koto dearu. Sore wa mazu, moji to on no taiou ni hajimari, moji ni yotte kousei sareru go no yomikata to imi no gakushuu, sara ni ookii tani dearuku, bun, danraku, bunshou ni okeru yomikata to imi, mata wa naiyou no gakushuu ga fukumareru.

“Membaca adalah membaca isi kalimat dengan perantara huruf. Pertama-tama dengan mempertemukan huruf dan bunyi, mempelajari arti dan tata cara bahasa yang tersusun dan artinya berdasarkan huruf, termasuk mempelajari isi dan arti serta cara baca dalam frasa, kata, kalimat dan bacaan”.

Adapun definisi dari Cempaka (2013) *Dokkai* merupakan keterampilan kompleks yang melibatkan serangkaian keterampilan kecil lainnya. Maksud definisi tersebut adalah 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 *Chuukyuu Dokkai* pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UMY

a. Informasi Mata Kuliah *Dokkai*

Dokkai dalam bahasa Jepang berasal dari dua suku kata yaitu *doku* 「読」 dan *kai* 「解」 yang artinya membaca dan memahami. Sehingga *dokkai* dalam bahasa Indonesia disebut “Membaca Pemahaman”. Dalam Program Studi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, terdapat enam tingkatan *Dokkai*, yaitu *Bunsho no Yomikata*, *Shokyuu Dokkai*, *Shochuukyuu Dokkai*, *Chuukyuu Dokkai*, dan *Chuujoikyuu Dokkai*.

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 mengacu pada materi JLPT N3. Pembelajaran dokkai yang terakhir dipelajari yaitu mata kuliah *Chuujoukyuu Dokkai*. Materi mata kuliah tersebut mengacu 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 2018-2019 diampu oleh Wistri Meisa, M.Pd. dan memiliki bobot 2 SKS tiap peretemuan. Pada mata kuliah ini berdurasi 100 menit tiap pertemuan. Adapun total pertemuan berjumlah 15 kali berikut di bawah ini adalah rincian mata kuliah *Chuukyuu Dokkai*.

Tabel 2.1

Alur Mata Kuliah *Chuukyuu Dokkai*

Pertemuan	Materi
1	Penyampaian Rencana Pembelajaran Semester dan Kontrak Kerja
2	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> dari teks berbentuk komik pendek 4 panel <i>worksheet 1</i>

3	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> dari teks berbentuk komik pendek 4 panel <i>worksheet 2</i>
4	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> dari teks berbentuk komik panjang (<i>tankouboun</i>)
5	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> dari teks berbentuk komik panjang (<i>tankouboun</i>) 2
6	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> dari teks berbentuk komik panjang (<i>tankouboun</i>) 3 (<i>Happyou</i>)
7	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> dari teks berbentuk resensi komik
8	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> dari teks berbentuk resensi komik
9	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> dari teks berbentuk surat bertema dunia kerja <i>worksheet 3</i>
10	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> dari teks berbentuk surat elektronik bertema dunia kerja <i>worksheet 4</i>

11	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> dari teks berbentuk formulir bertema dunia kerja <i>worksheet 5</i>
12	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> dari teks berbentuk memo bertema dunia kerja <i>worksheet 6</i>
13	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> (remedial tugas resensi komik)
14	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> (remedial tugas meme komik)
15	Pemahaman dan identifikasi informasi spesifik dengan teknik <i>scanning</i> dan <i>skimming</i> (remedial tugas evaluasi <i>jikomokuhyou</i> dan pendataan portofolio)
16	Uji Kompetensi Akhir Semester

Sumber : Silabus Chuukyuu Dokkai 2018/2019

Pada pertemuan pertama pembelajaran, pengajar menjelaskan silabus pembelajaran yang akan dilaksanakan selama satu semester. Penjelasan dilaksanakan dengan menampilkan materi pembelajaran yang akan disampaikan beserta rincian kegiatan secara lengkap. Selain itu, pengajar juga menyampaikan tata tertib, komposisi penilaian, serta media yang digunakan dalam pembelajaran.

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang menggunakan kurikulum Perguruan Tinggi. Kurikulum perguruan tinggi mempunyai dua ketercapaian dalam pembelajaran yaitu *softskill* dan *hardskill*. *Softskill* adalah pencapaian yang harus

dimiliki pembelajar dalam segi sikap. Sedangkan *hardskill* adalah pencapaian pembelajar dalam penguasaan pengetahuan.

D. Penelitian Terdahulu

1. Prayogi (2017) melakukan penelitian tentang Penggunaan Media Komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam Pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* (Penelitian pada Mahasiswa Tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016-2017). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang berjumlah 39 orang. Penelitian ini, menggunakan tiga jenis teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket dan wawancara

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Prayogi menunjukkan bahwa hasil angket dan wawancara, sebagian pembelajar berpendapat bahwa komik *Nihonjin No Shiranai Nihongo* membantu penyerapan materi dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* karena adanya sajian gambar. Namun beberapa pembelajar memberikan tanggapan lain bahwa adanya kesulitan yang dirasakan dalam kosakata, *kanji* dan *bunpou* pada komik tersebut karena terdapat tema cerita yang membahas sejarah, sehingga muncul kosakata, *kanji* dan *bunpou* yang digunakan pada zaman dahulu. Lalu selama pembelajaran pembelajar mengalami penurunan semangat dalam mengikuti pelajaran karena alur dan penggunaan sumber materi yang sama selama lima pertemuan sehingga lebih dari setengah pembelajar berpendapat

penggunaan media *komik Nihonjin No Shiranai Nihongo* dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dirasa kurang menarik.

2. Siroh (2015) melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Komik Pada Pembelajaran 敬語 (*Keigo*) pada Mahasiswa Tingkat II tahun ajaran 2013/2014 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI. Penelitian ini menggunakan metode kombinasi (*mixed methods*) dengan model campuran tidak berimbang (*concurrent embedded*), yang berarti metode eksperimen digunakan bersamaan dengan metode deskriptif dalam satu rangkaian pembelajaran. Subyek dari penelitian ini adalah pengajar dan pembelajar yang melakukan kegiatan pembelajaran *keigo* dengan menggunakan media komik. Sementara sampel penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II tahun ajaran 2013/2014 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI berjumlah 25 orang. Penelitian ini, menggunakan tiga jenis teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes, dan angket.

Hasil observasi yang telah dilakukan Siroh menunjukkan bahwa media komik berpengaruh positif terhadap pembelajaran *keigo*. Pengajar dapat mengurangi verbalisme sehingga dapat menarik minat dan perhatian mahasiswa. Mahasiswa ikut terlibat aktif selama pembelajaran dan merasa termotivasi dalam mempelajari *keigo*. Lalu Berdasarkan hasil tes, diketahui nilai rata-rata mahasiswa sebelum *treatment* adalah 51,20. Setelah *treatment* dilakukan, nilai rata-rata pembelajar mengalami peningkatan menjadi 85,40. Berdasarkan dari uji hipotesis, diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 15,60. Nilai ini jauh lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,064 dan taraf signifikansi 1% yaitu 2,492

(2,064<15,60>2,492). Dengan ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media komik terhadap kemampuan pembelajar dalam penguasaan materi *keigo*. Sedangkan untuk hasil angket diketahui bahwa pembelajar merasa pembelajaran *keigo* menggunakan media komik sangat menarik dan menghibur, serta membantu mereka dalam memahami dan membedakan jenis-jenis serta pola pembentukan *keigo*.

Penelitian terdahulu dan penelitian sekarang mempunyai persamaan yaitu menggunakan cerita komik sebagai tema bahan ajar namun yang membedakan disini adalah penelitian sekarang menggunakan *website manga* sebagai media pembelajaran. *Website* ini berisi cerita komik dan kuis untuk evaluasi dari cerita tersebut. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang medianya hanya menggunakan komik.

