

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata *medium*. *Medium* dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al.*, 2001). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Gerlach & Ely (1971) mengatakan secara garis besar bahwa media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Lebih khususnya, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat *grafis*, *photografis*, atau *elektronis* untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Heinich, dan kawan-kawan (1982) mendefinisikan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila

media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan pengertian tersebut, Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi pengertian media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Gagne dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pengertian-pengertian tentang media di atas, berikut adalah ciri-ciri umum media pembelajaran, yaitu :

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam

perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kecil (misalnya: film, *slide*, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio *tape*/kaset, video *recorder*).

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga ciri-ciri, yaitu sebagai berikut:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menjelaskan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja jika diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, memungkinkan media untuk dapat merekam suatu kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu dan ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Demikian

pula kegiatan siswa yang dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa, baik secara perorangan maupun secara kelompok.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini menjelaskan kemampuan media yang dapat mentransformasi suatu kejadian atau objek. Dengan ciri manipulatif ini, memungkinkan media untuk dapat merekam suatu kejadian atau objek yang dapat diedit dengan cara memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan, memperlambat atau mempercepat, sehingga hanya menampilkan bagian-bagian penting/utama yang diperlukan saja. Kemampuan media dari ciri manipulatif ini memerlukan perhatian dan fokus lebih untuk menghindari kesalahan memanipulatif, karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang direkam, maka akan terjadi kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan menyesatkan bagi pembelajar sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas di sekolah-sekolah, tetapi juga media itu, misalnya rekaman, *audio*, video, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Levie & Lentz (1982) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi, yaitu sebagai berikut

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi merupakan fungsi utama dari media pembelajaran, dimana media yang akan digunakan harus menarik dan dapat mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan dalam teks materi pelajaran. Pada saat kegiatan belajar mengajar, ada beberapa pembelajar yang tidak menyukai mata pelajaran yang sedang berlangsung. Akibat hal tersebut, membuat mereka menjadi tidak memperhatikan mata

pelajaran tersebut. Oleh sebab itu, fungsi atensi media pembelajaran yang dipilih oleh pengajar sangat penting. Misalnya, untuk meningkatkan perhatian pembelajar tersebut, penggunaan media gambar, khususnya media yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat dipilih atau diterapkan untuk mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang sedang berlangsung. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media pembelajaran dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual yang terdapat dalam media pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media pembelajaran dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca

untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat dapat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Kemp & Dayton (1985:28), media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, yaitu (1) Memotivasi minat atau tindakan, (2) Menyajikan informasi, dan (3) Memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat diterapkan dalam bentuk teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah dapat melahirkan minat dan merangsang para siswa untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat

dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Sudjana & Rivai (1992;2) mengemukakan manfaat media pembelajaran bagi pembelajar dalam proses kegiatan belajar mengajar, yaitu sebagai berikut:

- a) Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh pembelajar dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pengajar, sehingga pembelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pengajar mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) pembelajar dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pengajar, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Selain uraian di atas, berikut adalah manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar :

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian pembelajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara pembelajar dan lingkungannya, dan kemungkinan pembelajar untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada pembelajar tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pengajar, masyarakat, dan lingkungannya. Misalnya, melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu :

- a. Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok ini meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak.

b. Media Hasil Teknologi *Audio-Visual*

Teknologi *audio-visual* adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektrik untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual*. Kelompok ini meliputi mesin *proyektor film*, *tape recorder*, dan *proyektor visual* yang lebar. Jadi, pengajaran melalui *audio-visual* adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

c. Media Hasil Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis *micro-procesor*. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa.

d. Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random acces memory* yang besar, *hard disk* yang besar, monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan periperal (alat-alat tambahan seperti *videodisk player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio).

5. Media Pembelajaran Berbasis *Website*

Pembelajaran berbasis *website* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang biasa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *Website* atau yang dikenal juga dengan *Web Based Learning*, merupakan salah satu jenis penerapan pembelajaran elektronik (*E-learning*) atau dapat juga dikatakan sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran.

Dalam pembelajaran berbasis *website*, kemudahan yang ditawarkan adalah kecepatan dan tidak terbatasnya pada ruang dan waktu untuk mengakses informasi. Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh pembelajar kapan dan dimana saja selama komputer saling terhubung dengan jaringan internet. Oleh karena itu, (Rusman, 2013) mengatakan bahwa pembelajaran

berbasis *website* itu unik tapi serius. Yang dimaksud serius disini adalah dalam merancang sampai dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis *website* tidak semudah yang dibayangkan. Selain infrastruktur internet, pembelajaran berbasis *website* memerlukan sebuah model instruktur yang memang dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran. Adapun model instruksional yang dirancang adalah interaktivitas antara peserta didik, guru, pihak pendukung dan materi belajar harus mendapat perhatian khusus.

(Surjono, 1999) mengatakan bahwa Pengajaran berbasis *web* (*WBI*) sebagai program pengajaran berbasis *hypermedia* yang memanfaatkan 17 atribut dan sumber daya *World Wide Web* (*Web*) untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Sedangkan menurut Clark, *WBI* adalah pengajaran individual yang dikirim melalui jaringan komputer umum atau pribadi dan ditampilkan oleh *web browser*. Oleh karena itu kemajuan *WBI* akan terkait dengan kemajuan teknologi *web* (perangkat keras dan perangkat lunak) mau pun pertumbuhan jumlah situs-situs *web* di dunia yang sangat cepat.

Konvensi internasional menyatakan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan berbagai proses dan aplikasi elektronik untuk pembelajaran, termasuk di dalamnya adalah CBT, *WBI*, CD, dan lain-lain. Sedangkan pembelajaran berbasis *web* diartikan sebagai pembelajaran melalui internet, intranet, dan halaman *website* saja. Namun demikian istilah *e-learning* dan *online learning* sering disamakan dengan pembelajaran berbasis *web*.

Walter Dick, dkk (2005) dalam pengantar desain pembelajaran menyatakan bahwa:

”In a contemporary e-learning or distance learning course, students are brought together with an instructor (perhaps) and textbook or online content, and are guided through class activities such as online exercises, question/answer/discussion boards, projects, and interaction with classmates”.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran berbasis *web* pengajar menyajikan materi secara *online*, memandu pembelajar melalui aktivitas kelas dalam bentuk latihan, ruang diskusi/tanya jawab, tugas, dan berinteraksi dengan teman sekelas secara *online*.

B. Website “*Hukumusume*”

Website “hukumusume” merupakan situs *web* Jepang yang berisi tentang berbagai cerita-cerita dongeng, legenda, dan mitos masyarakat Jepang dan cerita terkenal lainnya dari seluruh dunia. Cerita-cerita yang berada di *website* tersebut dilengkapi dengan gambar menarik dan juga *audio*. Selain bisa membaca cerita menarik, kita pun bisa mendengarkan bagaimana pengucapan teks cerita dengan bantuan *audio* yang tersedia.

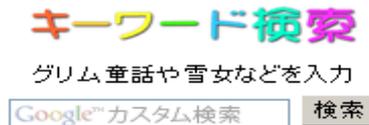
Adapun cara mengakses *website “hukumusume”*, yaitu sebagai berikut:

- Langkah pertama ketik kata “*hukumusume*” pada kolom pencarian internet.
- Lalu klik halaman “*hukumusume.com > douwa*”
- Maka akan muncul tampilan seperti berikut :



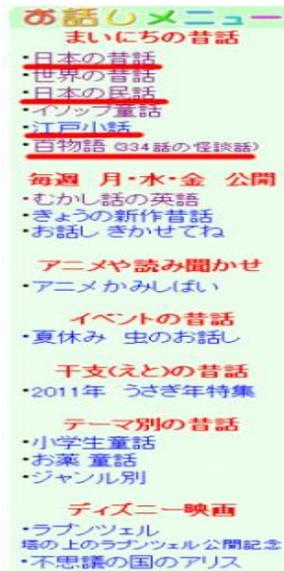
Gambar 2.1

Setelah mengakses dan melihat bagaimana tampilan *website* “*hukumusume*”, akan terlihat berbagai jenis-jenis cerita dalam website tersebut. Dalam mencari cerita, kita dapat langsung menuliskan judul cerita ke kotak pencarian yang berada dibagian kanan atas :



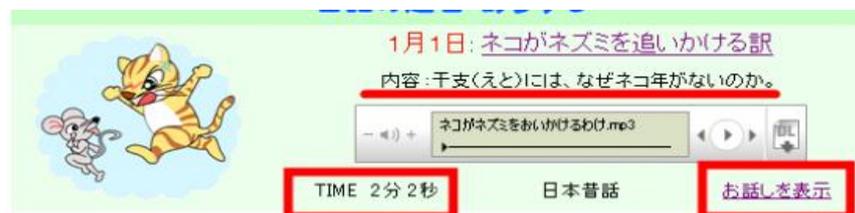
Gambar 2.2

Atau dapat mencari langsung melalui menu yang berada di sebelah kiri layar :



Gambar 2.3

Bagian tulisan yang berwarna merah merupakan konten utama cerita dalam *website* tersebut. Pada setiap judul cerita yang terdapat dalam *website* tersebut, memiliki ringkasan singkat dari masing-masing cerita. Selain itu, setiap cerita terdapat *audio* yang memiliki durasi waktu sekitar 2 sampai 3 menit. Pada tampilan awal cerita biasanya hanya menampilkan bagian *audio* nya saja, untuk membaca cerita tersebut kita bisa klik tulisan 'お話し表示' (Perlihatkan cerita) untuk menampilkan teks.



Gambar 2.4

Tampilan teks 'お 話 表示' Cerita :

むかしむかし、人間も生まれていない、大むかしのある年の暮れの事です。
神さまが、動物たちに言いました。
「もうすぐ正月だ。元旦には、みんな私の所に来なさい。そして、先に来た者から十二番目までを、その年の大将としよう」
ところが、うっかり者のネコは集まる日を忘れたので、友だちのネズミに聞きました。
するとネズミは、
「ああ、新年の二日だよ」
と、わざわざそれを教えました。

Gambar 2.5

Selain bertuliskan bahasa Jepang, tampilan teks cerita 'お 話 表示' dalam *website* tersebut pun tersedia dalam bentuk bahasa lain, yaitu bahasa Inggris, Cina dan Spanyol.

[にほんご \(Japanese\)](#) ↔ [にほんご \(Japanese\) & えいご \(English\)](#) ↔ [えいご \(English\)](#)
[にほんご \(日本語\)](#) ↔ [\(にほんご\) 日本語 & \(ちゅうごくご\) 中文](#) ↔ [ちゅうごくご \(中文\)](#)
[にほんご \(japones\)](#) ↔ [にほんご \(japones\)・すべいんご \(espanol\)](#) ↔ [すべいんご \(espanol\)](#)

Gambar 2.6

Selain itu, ada beberapa cerita yang memiliki *audio* lebih dari satu. Hal tersebut karena adanya perbedaan versi cerita dari segi efek suara, gaya dramatis bicara individu, panjang durasi waktu audio dan lain-lain meskipun konten awalnya tetap sama.



Gambar 2.7

Selain disiarkan dalam bentuk bahasa Jepang, ada juga beberapa *audio* yang disiarkan dalam bentuk bahasa Inggris.



Gambar 2.8

Selain ditampilkan dalam bentuk cerita teks tanpa gambar seperti di atas, cerita dalam *website* tersebut pun ditampilkan dalam bentuk *slide* dan teks bergambar.



Gambar 2.9

Pada cerita bergambar berbentuk *slide* terdapat tombol yang berfungsi untuk menggeser maupun mengembalikan halaman ke cerita berikutnya maupun sebelumnya. Selain itu, dibawah tombol tersebut terdapat *audio* untuk mendengarkan bagaimana pengucapan isi cerita tersebut. Adapun tampilan isi cerita berbentuk teks bergambar seperti berikut :



Gambar 2.10

C. Dokkai

1. Pengertian *Dokkai*

Dokkai adalah kegiatan membaca dengan memahami isi bacaan teks berbahasa Jepang. Hal ini sejalan dengan pengertian *dokkai* menurut Kindaichi Haruhiko dalam *Dai Jiten* yang berbunyi :

“読解は文章の意味,内容を読む鳥ことと文章を読んで理解すること”.

Dokkai wa bunshou no imi, naiyou o yomu tori koto to bunshou o yonde ikaisuru koto

Dokkai yaitu memahami isi karangan, membaca, dan mengerti tulisan.

Dokkai sangat erat kaitannya dengan kegiatan membaca dan hakekatnya membaca adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan. Hal itu sejalan dengan apa yang tertulis di *The Great Japanese Dictionary* (1995 :2258) , yaitu :

“文字や図, 記号などを見て,そこに書かれていることの意味内容を取る” .

Moji ya zu, kigou nado o mite, soko ni kakarete iru koto no imi naiyou o toru

Membaca memiliki arti melihat huruf, gambar atau tanda lalu memahami isi yang tertulis di dalamnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Dokkai* bukan hanya kegiatan membaca, tetapi juga harus bisa memahami isi dan makna suatu teks, khususnya teks berbahasa Jepang.

2. Tujuan Pembelajaran *Dokkai*

Mata kuliah *Dokkai* diberikan kepada pembelajar bahasa Jepang dengan tujuan agar pembelajar mampu memahami bacaan yang di dalamnya terdapat arti, ungkapan, kosakata, dan pola kalimat. Mampu memahami bacaan adalah tujuan utama pembelajaran *Dokkai*.

Ogawa (1995:637-638) mengemukakan tujuan membaca dalam pembelajaran Bahasa Jepang sesuai tingkatannya, yaitu sebagai berikut :

a. *Shokyuu (beginner)*

Pada tingkat ini, tujuan membaca dalam pembelajaran bahasa Jepang agar pembelajar dapat memahami huruf kana dengan baik, bunyi, kosakata, pola kalimat, dan huruf kanji sekitar 300 huruf.

b. *Chukyuu (intermediate)*

Pada tingkat ini, tujuan membaca dalam pembelajaran bahasa Jepang agar pembelajar dapat meneliti perbendaharaan kata, ungkapan umum, bentuk kalimat baru, perluasan bentuk kalimat yang dipelajari dan lain-lain.

c. *Jokyuu (advance)*

Pada tingkat ini, tujuan membaca dalam pembelajaran bahasa Jepang agar pembelajar dapat belajar mandiri. Dapat menangkap penjelasan

tentang ulasan yang berhubungan dengan politik, kebudayaan, ekonomi, dan seni.

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

a. Informasi Mata Kuliah *Dokkai*

Pembelajaran *dokkai* yang terdapat di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah terbagi menjadi beberapa tingkatan. Setiap tingkatan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Untuk tingkatan paling dasar adalah *Shokyuu Dokkai* (初級読解) yang dipelajari pada tahun pertama khususnya di semester dua. Kemudian *Shochuukyuu Dokkai* (初中級読解) yang dipelajari pada tahun kedua di semester tiga. Lalu *Chuukyuu Dokkai* (中級読解) yang dipelajari pada tahun kedua di semester empat. Kemudian *Chuujoukyuu Dokkai* (中上級読解) yang dipelajari pada tahun ketiga di semester lima. Terakhir adalah *Jitsuyou Dokkai* (実用読解) yang dipelajari di tahun ketiga semester enam.

Materi yang terdapat dalam semua pembelajaran *dokkai* tersebut beracuan pada JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) atau *Nihongo Nouryoku Siken* (日本語能力試験). Untuk pembelajaran *Shokyuu Dokkai* (初級読解) materi yang diajarkan adalah JLPT N5. *Shochuukyuu Dokkai* (初中級読解) materi yang diajarkan yaitu JLPT N4. Kemudian *Chuukyuu Dokkai* (中級読解) mempelajari JLPT N3.

Sedangkan *Chuujoukyuu Dokkai* (中上級読解) dan *Jitsuyou Dokkai* (実用読解) mempelajari materi JLPT N3 sampai JLPT N2. Setiap pembelajaran *dokkai* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta berjumlah dua SKS (Satuan Kredit Semester) per pertemuan.

b. Informasi Mata Kuliah *Shokyuu Dokkai*

Mata kuliah *Shokyuu Dokkai* tahun ajaran 2018/2019 dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas A dan kelas B. Untuk kelas A, dosen pengampunya adalah Arsyl Elensyah R. Machawan. Sedangkan untuk kelas B, dosen pengampunya adalah Dedi Suryadi, M.Ed, Ph.D. Pembelajaran *shokyuu dokkai* memiliki bobot 2 SKS dengan durasi waktu 50 menit per SKS. Jadi, waktu keseluruhan pembelajaran *shokyuu dokkai* sebanyak 100 menit.

D. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pengamatan peneliti, penelitian mengenai penggunaan media cerita bergambar berbasis *website* pada pembelajaran *shokyuu dokkai* belum pernah digunakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah dan beberapa universitas di Indonesia lainnya. Namun, penelitian mengenai penggunaan media cerita bergambar dan penggunaan media pembelajaran berbasis *website e-learning* sudah pernah dilakukan, yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Nofriyanti (2014) di Sekolah Dasar Negeri 05 Kendawangan yang berjudul

“Penggunaan Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, penelitian tersebut dilakukan terhadap siswa-siswa kelas III. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa skor kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 0,18. dan skor kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 0,57. Serta peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II sebesar 10,62.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Khamidah (2017) terhadap siswa kelas V-A di SDN Jeruk I/469 Surabaya yang berjudul “Penggunaan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan pada ketercapaian aktivitas guru maupun hasil belajar siswa di siklus II. Selain itu, kendala-kendala yang muncul saat pembelajaran berlangsung juga dapat teratasi sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita bergambar telah mampu meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas V.

Terakhir penelitian yang dilakukan oleh Yulianti (2014) terhadap 17 mahasiswa prodi sastra Jepang Universitas Al Azhar Indonesia dengan judul penelitian “Pemanfaatan E-learning untuk Latihan kanji dan Tata Bahasa untuk Tingkat Menengah”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *e-learning* untuk latihan Tata Bahasa dan Kanji tingkat menengah terbukti memberikan pengaruh pada hasil belajar

responden. Pengaruh yang lebih signifikan mungkin akan dapat terlihat jika materi tes akhir hanya mencakup materi-materi yang dipelajari dengan bantuan media *e-learning*.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut, diketahui bahwa penggunaan media belajar cerita bergambar berbasis *website* menunjukkan hasil positif yang signifikan, sehingga peneliti memutuskan untuk memilih melakukan penelitian tentang penggunaan media cerita bergambar dalam *website* "*hukumusume*" pada mata kuliah *shokyuu dokkai*.