

## **Naskah Publikasi**

# **PENERAPAN MEDIA BELAJAR CERITA BERGAMBAR DALAM WEBSITE “*HUKUMUSUME*” PADA MATA KULIAH *SHOKYUU DOKKAI***

(Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019)

Siti Rohmah, Muhamad Kusnendar, Arsyl Elensyah R. Machawan

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan serta tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan media belajar cerita bergambar dalam *website “hukumusume”* pada mata kuliah *shokyuu dokkai* oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tingkat I semester II tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dimana data diambil melalui observasi, angket dan wawancara.. Dari hasil penelitian tersebut, diketahui bahwa penerapan media belajar cerita bergambar dalam *website “hukumusume”* sangat menarik dan dapat meningkatkan minat membaca dan motivasi belajar mahasiswa, tetapi dari segi pola kalimat, kosakata dan kanji yang terdapat dalam cerita cukup sulit. Sehingga kesimpulan dan saran dari penelitian ini bahwa penerapan media belajar cerita bergambar dalam *website “hukumusume”* kurang cocok untuk diterapkan di kelas *shokyuu dokkai*, tetapi lebih baik diterapkan di kelas *chukyuu dokkai* atau tingkat kelas yang levelnya lebih tinggi dari tingkat *shokyuu dokkai*.

Kata Kunci : penerapan, media cerita bergambar, *website “Hukumusume”*,  
*Shokyuu Dokkai*

## A. Pendahuluan

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang sulit dipelajari karena banyaknya kompleksitas yang terdapat dalam bahasa tersebut, seperti perbedaan gramatikal bahasa, bentuk huruf, kosakata serta berbagai faktor lainnya yang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia, sehingga tidak mudah untuk mempelajarinya.

Dalam mempelajari bahasa asing, pasti tidak terlepas dari materi bahan bacaan, dan sebelum mempelajari materi bahan bacaan, pembelajar harus bisa membaca terlebih dahulu untuk kelancaran proses pembelajaran. Sebelum kegiatan membaca, pembelajar harus mempunyai keterampilan membaca. Keterampilan membaca menurut Tarigan (2015) merupakan salah satu keterampilan yang sulit seperti halnya keterampilan menulis. Oleh sebab itu, untuk melatih pembelajar agar terasah keterampilan membacanya, di dalam kurikulum Pendidikan Bahasa Jepang diajarkan pada mata kuliah *dokkai*.

*Dokkai* “読解”, terdiri dari dua buah huruf yaitu 読む (*yomu*, artinya membaca) dan 解く (*toku*, artinya membuka; membongkar; menyelesaikan; menguraikan; memecahkan; membatalkan (Kamus Daigakushorin: 721). Sehingga, kata *dokkai* tidak hanya mempunyai arti membaca tetapi, juga harus dapat memahami apa yang dibacanya. Hal ini sejalan dengan pengertian *dokkai* yang tertulis dalam Kamus Daijiten (Umesao, 1995), yaitu:

読解とは文章を読みその内容を理解すること。

*Dokkai towa bunshouwo yomi sono naiyou wo rikai suru koto.*

‘Dokkai adalah hal membaca tulisan dan memahami isinya’.

Membaca dan memahami isi teks bukan hal yang mudah, terutama dalam mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Jepang. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar mereka dalam belajar Bahasa Jepang. Salah satunya penggunaan media belajar cerita bergambar yang terdapat dalam *website* “*hukumusume*”.

*Website* “*hukumusume*” merupakan *link website Jepang*, dimana dalam *website* tersebut menyediakan berbagai cerita rakyat Jepang yang sangat menarik dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Cerita yang

terdapat dalam *website* itu pun beragam, dan terdapat media *audio* yang dapat kita dengarkan untuk membantu pembelajar mengetahui bagaimana cara pengucapan isi cerita dalam *website* tersebut. Selain itu, cerita yang terdapat dalam *website* tersebut pun terdiri dari berbagai tingkatan, yaitu dari tingkat terendah yang hanya menggunakan huruf *kana* sampai tingkat tersulit yang sudah banyak menggunakan *kanji*. Alasan pemilihan *website* “*hukumusume*”, menurut Suryadi (2016) mengatakan bahwa *website* “*hukumusume*” merupakan *website* yang cocok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang, khususnya pada mata pelajaran *dokkai*. Melalui cerita bergambar yang terdapat dalam *website* tersebut, mahasiswa dapat membaca, mengenal, dan memahami teks bahasa Jepang dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan penggunaan ilustrasi dalam cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan tersebut, maka peneliti memilih menerapkan sebuah media yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam membaca. Adanya penerapan media pembelajaran dengan menggunakan cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*”, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mencapai hasil belajar yang lebih baik, dan memberikan kemudahan bagi dosen dalam upaya memberikan materi bahasa Jepang.

Berdasarkan penjelasan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan media belajar cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” pada mata kuliah *shokyuu dokkai*?
- b. Bagaimana tanggapan mahasiswa Tingkat I semester II program studi Pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 terhadap penerapan media belajar cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” pada mata kuliah *shokyuu dokkai*?

## B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan dan menjabarkan bagaimana penggunaan serta tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan media belajar cerita bergambar dalam *website "hukumusume"* pada mata kuliah *shokyuu dokkai*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tingkat I semester II tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 46 mahasiswa yang terdiri dari 22 mahasiswa dari kelas A, dan 24 mahasiswa dari kelas B.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi, angket dan wawancara. Observasi dilakukan sebanyak lima kali pertemuan, yaitu 2 kali pertemuan di kelas A, dan 3 kali pertemuan di kelas B. Observasi pertama dilaksanakan pertama kali di kelas B pada tanggal 26 Februari 2019 dan terakhir dilaksanakan di kelas A pada tanggal 09 April 2019. Pembagian angket dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada hari Selasa, 12 Maret 2019 di kelas B dan pada hari Selasa, 09 April 2019 di kelas A dengan jumlah total responden sebanyak 46 orang. Angket yang dibuat peneliti adalah angket tertutup dan terbuka, dimana pertanyaan 1 sampai 15 merupakan angket pertanyaan tertutup, sedangkan untuk pertanyaan nomor 16 dan 17 merupakan angket pertanyaan terbuka. Untuk wawancara, narasumbernya adalah pengajar mata kuliah *shokyuu dokkai* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, yaitu Arsyil Sensei sebagai pengajar *shokyuu dokkai* kelas A dan Dedi Sensei sebagai pengajar *shokyuu dokkai* kelas B. Wawancara dilakukan di waktu yang berbeda. Untuk narasumber pertama wawancara dilaksanakan pada hari Selasa, 02 April 2019 pukul 12.30 WIB sampai selesai. Sedangkan narasumber kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 01 Mei 2019 pukul 10.40 WIB sampai selesai. Sedangkan instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi dan kisi-kisi angket.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, sehingga teknik analisis data penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

### C. Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh melalui observasi, angket dan wawancara diperoleh hasil bahwa bahwa penggunaan media belajar cerita bergambar dalam *website "hukumusume"* kurang cocok untuk diterapkan pada tingkat *shokyuu dokkai*, hal itu dikarenakan banyaknya pembelajar yang mengatakan bahwa penggunaan *bunpou*, *kosakata* dan *kanji* yang terdapat dalam cerita cukup sulit. Selain itu, gramatikal bahasa yang terdapat dalam cerita-cerita *website "hukumusume"* menggunakan jenis "*futsukei*", sedangkan untuk tingkat *shokyuu dokkai* sendiri, jenis gramatikal bahasa tersebut belum diajarkan. Sehingga membuat pembelajar cukup kesulitan untuk mencoba memahami makna dan isi cerita.

### D. Penutup

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan hasil yang diperoleh melalui angket, dapat diketahui bahwa tanggapan pembelajar terhadap penggunaan media belajar cerita bergambar dalam *website "hukumusume"* mendapat respon positif dan negatif. Respon positif yang didapatkan diketahui bahwa penggunaan media cerita bergambar dalam *website "hukumusume"* dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, kemampuan membaca, dan menambah wawasan budaya Jepang mereka. Selain itu, dengan penggunaan media tersebut, membuat kelas menjadi tidak membosankan karena adanya penggunaan ilustrasi gambar menarik dalam *website* tersebut. Sedangkan respon negatif yang didapat, yaitu masih ada sebagian pembelajar yang belum mengerti dan memahami isi media dalam *website "hukumusume"*. Selain itu,

banyaknya pembelajar yang mengatakan bahwa penggunaan *bunpou*, *kosakata* dan *kanji* yang terdapat dalam cerita cukup sulit, sehingga menyulitkan mereka dalam memahami arti dan makna dalam cerita tersebut.

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui wawancara, diketahui bahwa tanggapan pengajar terhadap penggunaan media cerita bergambar dalam *website "hukumusume"* adalah negatif. Mereka mengatakan bahwa penggunaan media cerita bergambar dalam *website "hukumusume"* memang menarik karena adanya ilustrasi gambar dan audio, tetapi dari segi isi cerita cukup sulit, khususnya dari segi gramatikal bahasa. Gramatikal bahasa yang terdapat dalam cerita-cerita *website "hukumusume"* menggunakan jenis "*futsukei*", sedangkan untuk tingkat *shokyuu dokkai* sendiri, jenis gramatikal bahasa tersebut belum diajarkan. Sehingga membuat pembelajar cukup kesulitan untuk mencoba memahami makna dan isi cerita.

Dari hasil tanggapan pembelajar dan pengajar yang telah didapatkan, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media belajar cerita bergambar dalam *website "hukumusume"* kurang cocok untuk diterapkan pada tingkat *shokyuu dokkai*, tetapi lebih baik diterapkan pada tingkat yang lebih atas, seperti tingkat *shochuukyuu* maupun *chuukyuu*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya untuk memanfaatkan teknologi lainnya yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar bahasa Jepang, atau dapat mengembangkan penelitian ini untuk diterapkan pada mata kuliah lain, atau dilanjutkan menjadi penelitian yang bertujuan untuk mengukur keefektifan media cerita bergambar dalam *website "hukumusume"* sebagai media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2002. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PT. Rineka Cipta .
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Surjono, H. D. 1999. *Pemanfaatan Internet untuk Memperbaharui Model Pengajaran di Perguruan Tinggi*. cakrawala Pendidikan, 162-166.
- Badudu J.S dan Zain, S. M. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- AECT. 1997. *The Definition of Educational Technology*. Washington, D.C: Association of Education and Communication Technology.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit gava Media.
- Khamidah, N. 2017. *Penggunaan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. jurnal pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar volume 1 nomor 2b.
- Latuheru, J. D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: P2LPTK.
- Nofriyanti, I. 2014. *Penggunaan Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, D. 2016. *Joho Literasi*. yogyakarta: Gambang Buku Budaya.
- Sutedi, D. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI PRESS.
- Tarigan, H. G. 2015. *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Umesao, T. 1995. *日本語大辞典*. Japan: 小段社.
- Yulianti, V. 2014. *Pemanfaatan E-learning untuk Latihan kanji dan Tata Bahasa untuk Tingkat Menengah*. Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, Vo.2, 229-236.