

Naskah Publikasi
PENERAPAN MEDIA *WEBSITE ANIME-MANGA.JP* DALAM
PEMBELAJARAN *CHUUKYUU DOKKAI*

**Studi Deskriptif pada Mahasiswa Tingkat II Program Studi Pendidikan
Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran
2018-2019**

Triandika Harahap, Sonda Sanjaya, Wistri Meisa
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Penggunaan Media *Website Anime-manga.jp* pada mata kuliah *Chuukyuu Dokkai*”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat II tahun ajaran 2018/2019 yang mengambil mata kuliah *Chuukyuu Dokkai* sebanyak 23 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan angket.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan dan tanggapan mahasiswa mengenai penggunaan *website Anime-manga.jp* dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*. Penggunaan *website Anime-manga.jp* sebagai media pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* digunakan dengan cara mengakses *website Anime-manga.jp* dan ditampilkan melalui proyektor, lalu membagi kelompok dan pembahasan kelompok dengan membaca lantang sekaligus membahas isi, setelah itu evaluasi dan *feedback* dari pengajar. Dari hasil penelitian diperoleh temuan berupa media *website Anime-manga.jp* menambah wawasan baru tentang Jepang dan pembelajar juga berpendapat media *website Anime-manga.jp* cocok digunakan dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dari segi konten, *kanji*, kosakata dan tata bahasa yang ada dalam *website* tersebut. Pembelajar juga merasa bahwa

penggunaan media *website Anime-manga.jp* sangat menyenangkan dan menambah minat dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Penerapan, Media Pembelajaran, *WebsiteAnime-manga.jp*, *Chuukyuu Dokkai*

A. Pendahuluan

Dalam mempelajari bahasa asing terdapat aspek keterampilan bahasa yang harus dikuasai. Hal tersebut di pertegas oleh Mulyati (tanpa tahun) Aspek keterampilan tersebut dibagi menjadi dua kategori, yaitu aspek reseptif dan aspek produktif. Aspek reseptif bersifat penerimaan atau penerapan, seperti yang terlihat pada kegiatan menyimak dan membaca. Sementara aspek produktif bersifat pengeluaran atau pemroduksian bahasa, baik lisan maupun tertulis sebagaimana yang tampak dalam kegiatan berbicara dan menulis. Untuk mendapatkan suatu informasi, keterampilan menyimak dan membaca menjadi aspek utama yang digunakan. Selain mendapatkan informasi, melalui keterampilan mendengar pembelajar bahasa dapat pengucapan yang baik dan benar. Sedangkan melalui keterampilan membaca, pembelajar dapat mempelajari gramatikal suatu bahasa.

Membaca merupakan keterampilan yang pokok dalam belajar bahasa. Abidin (2010; 8) mengungkapkan bahwa pembelajaran membaca adalah proses yang melibatkan seluruh aktivitas mental dan kemampuan berpikir siswa dalam memahami, mengkritisi dan memproduksi sebuah wacana tertulis. Untuk mendapatkan pemahaman dalam sebuah bacaan berbahasa Jepang, pembelajar juga membutuhkan pemahaman huruf-huruf Jepang (*hiragana, katakana, kanji*), gramatikal dan juga kosakata. Apabila pembelajar kurang menguasai pemahaman tersebut, maka informasi dari bacaan yang dapat terserap tidaklah optimal. Salam (2008) dalam penelitiannya yang berjudul *Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Bahasa Jepang (Dokkai) Mahasiswa Tingkat III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2007/2008* mengungkapkan bahwa media

pengajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan kesulitan pada mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membantu pemahaman materi yang disampaikan.

Hamalik (dalam Arsyad, 2007:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar. Selain dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran, dan memadatkan informasi. Salah satu media gambar yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran *dokkai* saat ini adalah komik. Komik dipilih sebagai salah satu media alternatif pembelajaran karena dapat memberikan gambaran maupun ilustrasi dalam penyampaian informasi, sehingga informasi yang diharapkan dapat tersampaikan dengan baik. Menurut Susilana (2007:186) komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik adalah cerita bergambar yang memperjelas gambar sebagai media pendeskripsian suatu cerita yang bertujuan menyampaikan informasi dengan harapan pembaca dapat terhibur dan nyaman dalam suatu pembelajaran.

Pembelajaran *dokkai* menggunakan komik telah terlaksanakan pada mata kuliah tingkat dua *Chuukyuu Dokkai* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Prayogi (2017) dalam penelitiannya yang berjudul *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)*; mengungkapkan bahwa pembelajaran *dokkai* dengan menggunakan komik *Nihonjin no Shiranai Nihongo* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah sulit. Kesulitan tersebut bisa terjadi karena penguasaan *bunpou*, kosakata dan *kanji* yang dimiliki pembelajar masih kurang. Kesulitan yang dirasakan 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.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan mendasar dan drastis dalam dunia pendidikan. Perkembangan pesat di dunia teknologi informasi khususnya internet yang akhirnya mempercepat aliran ilmu pengetahuan sehingga dapat diakses dengan mudah. Sumber ilmu pengetahuan akan tersebar dimana-mana dan setiap orang akan mudah memperoleh pengetahuan tanpa kesulitan karena adanya sarana internet dan media informasi lainnya. Sanaky (2013:215) Internet juga memiliki kemampuan untuk memfasilitasi kegiatan diskusi dan kolaborasi oleh sekelompok orang bahkan kemampuan untuk menyelenggarakan komunikasi tatap muka (*teleconference*).

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti mengambil salah satu media website pembelajaran bahasa Jepang dari institut bahasa *The Japan Foundation* yaitu "*Anime-Manga.jp*". Media yang ditawarkan dalam *website* ini adalah komik yang mengambil cerita tentang sekolah sampai mengambil cerita ninja dan samurai. Fitur dalam *website* ini tidak hanya visual namun dilengkapi juga dengan audio lingual yang berarti tidak hanya membaca dan menulis tetapi sekaligus belajar *chokai*. *Website* ini juga pun dilengkapi berbagai kuis untuk menguji kemampuan seperti kemampuan *kotoba* dan *kanji* beserta artinya. Tingkatan yang digunakan dalam cerita dan kuis ini terdapat bintang satu, bintang dua dan bintang tiga yang berarti masih setara dengan N5 sampai N3 awal. Berbeda dengan media komik "*Nihonjin no Shiranai Nihongo*" bahasa yang digunakan komik tersebut sangat tinggi serta *furigana* yang ada hanya sedikit sehingga membuat pembelajar menjadi susah sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak sesuai untuk tingkat dua. Kemudian ketika membaca komik, seringkali mengabaikan *onomatope* karena

tidak menemukan artinya atau tidak mengerti kegunaan dan maksud dari *onomatope*. Jadi media ini bisa membantu dan menambah wawasan mengenai *onomatope*. Jika dibandingkan dari kedua media tersebut pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, tergantung dari apa yang menjadi masalah dari setiap pembelajar.

Dari pembahasan tersebut peneliti ingin mencari tahu bagaimana penggunaan media *website Anime-Manga.jp* dalam pembelajaran, apakah membantu atau bahkan bisa menjadi solusi dari kesulitan yang dialami pembelajar bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul *Penerapan Media Website Anime-Manga.jp Dalam Pembelajaran Chuukyuu Dokkai (Penelitian pada Mahasiswa Tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta 2018/2019)*.

Berdasarkan penjelasan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagaimana penggunaan *website anime-manga.jp* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester genap tahun ajaran 2018-2019 ?
- b. Bagaimana tanggapan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat II tahun ajaran 2018-2019 mengenai pembelajaran *dokkai* menggunakan media *website anime-manga.jp*?

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

- a. Mengetahui bagaimana penerapan *Website Anime-Manga.jp* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*.
- b. Mengetahui tanggapan mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 mengenai pembelajaran *Dokkai* menggunakan media *Website Anime-Manga.jp*.

Penelitian terdahulu yang sama sejenis dengan penelitian ini adalah 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.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif adalah metode untuk menggambarkan (*to describe*), menjelaskan dan menjawab persoalan-persoalan tentang fenomena dan peristiwa yang terjadi saat ini, baik tentang fenomena

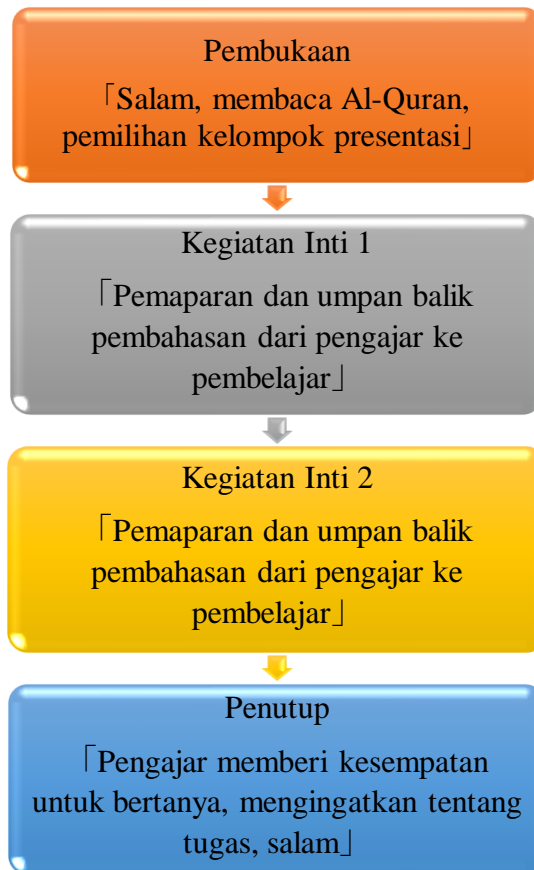
sebagaimana adanya maupun analisis hubungan antara berbagai variabel dalam suatu fenomena. (Arifin, 2014:41)

Menurut Sugiyono (2017:15), mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Peran peneliti nantinya akan menentukan seperti apa penelitian berlangsung, bagaimana alur penelitian, bagaimana perilaku mahasiswa saat pembelajaran, serta instrumen apa saja yang akan digunakan. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi di kelas *Chuukyuu Dokkai* yang menggunakan media *website* Anime-manga.jp. Pengumpulan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket dan wawancara untuk memperkuat data yang terkumpul. Jika data semua sudah terkumpul, maka data tersebut diolah ke dalam rangkuman serta bagan.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Observasi

Analisis data observasi pada mata kuliah *Chuukyuu Dokkai* sebagai berikut.



Penggunaan media *website Anime-manga.jp* selama observasi berjalan, terlihat ketertarikan ketika pengenalan mengenai *website Anime-manga.jp*. namun pada pertemuan kedua terlihat beberapa pembelajar yang tidak hadir dalam kerja kelompok dikarenakan pengajar berhalangan hadir sehingga membuat beberapa pembelajar pun juga tidak hadir. Hasil dari penggunaan media ini selama observasi berjalan terlihat media ini memudahkan pembelajar saat pemaparan walaupun tidak memaksimalkan fitur/konten yang ada dalam media ini. Terkadang terlihat saat menggunakan media ini ketika lagi menjelaskan ada salah satu anggota yang menekan *sound fx* pada media tersebut sehingga suara pemapar jadi tidak terdengar karena suara dari media tersebut.

2. Analisis Data Angket

Hasil data angket yang telah didapatkan, peneliti menarik kesimpulan bahwa seluruh responden menyatakan bahwa pembelajar merasa *website Anime-*

manga.jp cocok untuk pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* baik dari segi konten, kosakata kanji, tata bahasa, dan isi cerita. Hal itu berdasarkan konten, isi cerita, *kanji* dan *bunpou* dalam *website Anime-manga.jp*. Selain itu responden sebesar (95,4%) menyatakan jika tanpa cara baca *kana* (*hiragana* dan *katakana*) pembelajar merasa kesulitan dalam membaca huruf *kanji* yang terdapat dalam *website* tersebut. Jadi dapat disimpulkan untuk pembelajar tingkat II masih membutuhkan pelajaran *dokkai* yang masih menggunakan tanda baca (*furigana*) dan *website Anime-manga.jp* bisa menjadi solusi untuk pembelajaran *dokkai* untuk tingkat II

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan terhadap penggunaan media *website Anime-manga.jp* pada mata kuliah *Chuukyuu Dokkai* tahun ajaran 2018/2019, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan media *website Anime-manga.jp* dalam mata kuliah *chuukyuu dokkai* terdiri dari empat tahapan. Tahap pertama adalah memperkenalkan *website Anime-manga.jp* kepada pembelajar. Isi Konten/fitur yang ada dalam *website* ini antara lain; *Character expressions*, *Expressions by Scene*, dan *Quiz*. Dalam pembelajaran ini konten/fitur yang digunakan adalah *Expressions by Scene*. Isi yang ada dalam *Expressions by scene* adalah manga yang dilengkapi alur cerita yang khas dari setiap genre. setiap genre mempunyai 15 scene dan genre yang dipilih adalah kehidupan anak sekolah. Tahap kedua yaitu pembentukan kelompok. Pengajar membagi pembelajar dalam lima kelompok sekaligus membagi dua scene pada setiap kelompok. Selanjutnya tahap ketiga yaitu pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan, pengajar memilih kelompok secara acak untuk mempresentasikan wacana yang ada dalam *website anime-manga.jp* yang telah dibagikan. Tahap yang

terakhir yaitu evaluasi yang berupa pertanyaan untuk pembelajar dan juga pemberian *feedback* dari pengajar.

2. Tanggapan pembelajar mengenai penggunaan media *website Anime-manga.jp* sangat baik. Sebagian besar pembelajar berpendapat bahwa *website Anime-manga.jp* membantu menyerap materi dalam komik atau cerita yang ada dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*. Adanya konten/fitur yang ada dalam web tersebut membuat pembelajar tidak bosan. Selain itu, seluruh pembelajar berpendapat bahwa media *website Anime-manga.jp* cocok digunakan dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dari segi konten, *kanji*, kosakata dan tata bahasa yang ada dalam *website* tersebut. Pembelajar juga merasa bahwa penggunaan media *website Anime-manga.jp* sangat menyenangkan dan menambah minat dalam pembelajaran.

E. Daftar Pustaka

Abidin, Yunus. 2010. *Strategi Membaca-Teori dan Pembelajarannya*. Bandung: Rizqi Press.

Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan – Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Edisi 1, cetakan 15.

Mulyati, Yeti. (2014: 4) *Hakikat Keterampilan Berbahasa*. Modul 1.

Prayogi, Gusti Gagah Noor. 2017. *Penggunaan Media Komik Nihonjin No Shiranai Nihongo dalam Pembelajaran Chukyuu Dokkai (Penelitian pada Mahasiswa Tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang*

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016-2017).
Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Sanaky, Hujair. 2013:215. *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta:

Kaukaba Dipantara. Cetakan 1.

Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Susilana, Rudi serta Cipi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat,*

Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung : CV Wacana
Prima.

