

Efektivitas *Manga Doraemon* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Penguasaan *Hiragana* pada Siswa SMAN 4 Pekanbaru

Dheo Jaya Dipa¹, Merri Silvia Basri², Adisthi Martha Yohani³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau,
Kampus Bina Widya Km 12,5 Simpang Baru Pekanbaru 28293¹²³

dheo.jaya6509@student.unri.ac.id

Abstract

This study aims to view the effectiveness of using Doraemon's manga as a learning media on comprehend of hiragana in class XI of sman 4 Pekanbaru. The population of this study were 72 students of class XI of SMAN 4 Pekanbaru with samples taken of 36 students which were divided into 18 students for the experimental class and 18 students for the control class. The results obtained were based on the independent sample T-Test on the Post-Test results of the two classes, namely 0.016 and showed that Doraemon's manga as a learning media was proven to be effective on comprehend hiragana of class XI of SMAN 4 Pekanbaru.

Keywords: *Effectivity; Hiragana Ability; Learning Media; Manga*

1. Pendahuluan

Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang digunakan oleh manusia sebagai alat komunikasi verbal untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri (Harimurti, 2008:24).

Dalam bentuk tulisan, setiap bahasa memiliki ciri khas huruf yang digunakan untuk dituangkan dalam suatu bacaan, salah satunya yaitu bahasa Jepang.

Dalam bahasa Jepang ada tiga huruf yang dapat digunakan yaitu kanji, romaji, dan kana (*hiragana* dan *katakana*). *Hiragana* adalah huruf yang digunakan untuk menuliskan kosakata yang berasal dari bahasa Jepang sendiri (Yuana dalam Cici dan Putri, 2021:30). *Hiragana* merupakan huruf pertama yang menjadi pembelajaran pertama untuk pelajar bahasa Jepang pada tingkat dasar atau pemula dan memiliki kedudukan yang penting dalam mempelajari bahasa Jepang (Santoso et.al., 2018:139).

Sutedi (2011) dalam Cici dan Putri (2021:31) juga mengatakan ada beberapa kendala yang biasa dialami oleh pelajar tingkat dasar dalam mempelajari huruf bahasa Jepang dan salah satunya adalah

banyaknya jumlah huruf *hiragana* yang harus dihafalkan, termasuk dalam artian dapat mereka kenali bagaimana cara melafalkan huruf tersebut.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa guru yang mengajar masih menggunakan metode ceramah dan menghafal sedangkan menurut pendapat Maysarah dan Setiana (2021:34) mengatakan, proses pembelajaran di sekolah yang masih menggunakan ceramah serta menghafal dinilai kurang bervariasi, hal ini juga yang menjadi salah satu faktor minat siswa turun dan sulit memahami materi pembelajaran termasuk pembelajaran *hiragana*.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa yaitu pendekatan *whole language* yang berfokus pada kemampuan membaca (Au, Mason, dan Scheu, 1995, Eanes, 1997). Pada pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator untuk menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa dengan metode membaca. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran juga sangat dibutuhkan (Lame & Hysith, 1993).

Manga sebagai salah satu budaya populer Jepang yang sangat diminati oleh kalangan anak-anak bahkan orang dewasa dapat menjadi salah satu opsi media pembelajaran. Menurut Toku (2001) dalam Mamat et al (2018:299), manga (komik Jepang) secara harfiah adalah 'humorous picture' yang bermula dari sebuah karya karikatur yang sederhana. Dengan cerita dan gambar visual yang menarik menjadikan manga sangat amat diminati oleh remaja, bahkan memungkinkan menjadi media pembelajaran bagi para pelajar bahasa Jepang di Indonesia.

Manga sendiri memiliki banyak ragam dan genre, salah satunya yaitu Manga Doraemon karya Fujiko F Fujio termasuk manga yang populer di Indonesia karena menggambarkan kultur asia yang relatable.

Dari paparan diatas, manga sebagai salah satu budaya populer di Jepang bisa menjadi salah satu opsi media pembelajaran dalam membaca huruf *hiragana*.

Berdasarkan penjelasan diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penggunaan manga Doraemon efektif dalam penguasaan *hiragana* pada siswa SMAN 4 Pekanbaru?

1.1 Pembelajaran *Hiragana*

Pada pembelajaran bahasa Jepang modern, digunakan *kanji* yang merupakan campuran aksara Cina dan aturan baca Jepang, dan huruf *Kana*. *Kana* terdiri atas huruf *hiragana* yang digunakan untuk kosakata asli Jepang serta untuk membantu baca *kanji*, dan untuk sistem tata bahasa, sedangkan *katakana* berfokus digunakan untuk kosakata serapan (Taylor dalam Rasiban, et al., 2018).

Huruf *hiragana* merupakan hal penting untuk dipelajari dalam Bahasa Jepang meskipun jumlahnya tidak sebanyak *kanji* (Saputra dalam Apriza et al., 2022).

Pembelajaran huruf *hiragana* dianggap sebagai bagian yang berguna untuk menimbulkan pemahaman dalam

pembelajaran bahasa Jepang (Sutedi dalam Saputra, 2021).

1.2 *Hiragana*

Dalam bahasa Jepang ada tiga huruf yang dapat digunakan yaitu *kanji*, *romaji*, dan *kana* (*hiragana* dan *katakana*). *Hiragana* adalah huruf yang digunakan untuk menuliskan kosakata yang berasal dari bahasa Jepang asli (Yuana (2012) dalam Cici dan Putri (2021:30)).

Garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung ini disebut *kyokusenteki* 「曲線的」 seperti あ、い、う、え、お, dan sebagainya (Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:73).

Hiragana terbentuk pada pertengahan zaman Hei'an (794 M- 1192 M). *Hiragana* merupakan bentuk yang disederhanakan, diperbaiki, dan di perindah dari bentuk huruf *soogana* yang ditemukan pada akhir zaman Nara (710 M- 794 M). Huruf *hiragana* yang sekarang digunakan adalah bentuk yang telah ditetapkan berdasarkan Petunjuk Departemen Pendidikan Jepang yang dimuat pada Daftar 1 Shoogakkoorei Shiko Kisoku pada tahun 1900 (tahun 33 Meiji).

1.3 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Menurut Daryanto (2010) dalam Hamit et al (2020), media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

2. Metode

2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *experimental*. Tujuan penelitian *experimental* adalah untuk menentukan hubungan sebab akibat antara dua fenomena (Ratminingsih, 2010:30).

Adapun jenis desain penelitian yang digunakan adalah *true experimental Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok pertama adalah kelas eksperimen (XI MIPA 3) dan kelas kontrol (XI MIPA 5). Pada desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan *pre-test* yang sama sebelum diberikan *treatment* pada kelas eksperimen untuk dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment* apapun.

2.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah jumlah total atau keseluruhan elemen, subjek atau anggota yang memiliki satu atau lebih karakteristik dari mana subjek penelitian diambil (Wiersma dalam Ratmaningsih, 2010:37). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 4 Pekanbaru kelas XI Mipa 3 yang berjumlah 36 siswa dan XI Mipa 5 yang berjumlah 36 siswa.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto dalam Olivia, 2016:3). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 4 Pekanbaru pada kelas XI MIPA 3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 18 siswa dan XI MIPA 5 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 18 orang.

2.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah teknik yang digunakan dalam penelitian dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan (Setyawan, 2013). Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah melakukan *pre-test*, lalu melaksanakan *treatment* sebanyak 3 kali, dan melakukan *post-test*.

2.4 Metode Analisis Data

2.4.1 Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah untuk memberikan keyakinan bahwa

sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya (Matondang, 2009).

2.4.2 Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu pengujian untuk mengetahui apakah variable yang diperoleh memiliki penyebaran rata-rata normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *SPSS versi 25 IBM For Windows* dengan metode *Shapiro-Wilk*.

2.4.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis *nonparametric* dengan alat *SPSS versi 25 IBM For Windows*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu *true experimental*. Desain pada penelitian ini yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pada penelitian ini diharapkan agar hasil penggunaan media *manga* pada pembelajaran *hiragana* bagi siswa kelas XI SMAN 4 Pekanbaru terbukti efektif.

Adapun populasi dari penelitian ini yaitu 72 orang siswa kelas XI SMAN 4 Pekanbaru dengan sample yang diambil adalah 36 orang siswa kelas XI SMAN 4 Pekanbaru yang akan dibagi menjadi 18 orang siswa kelas kontrol dan 18 orang siswa kelas eksperimen.

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan *pre-test* terhadap populasi yang kemudian dilanjutkan dengan pemberian *treatment* sebanyak 3 kali menggunakan media *manga Doraemon* pada kelas eksperimen dan diakhiri dengan melakukan evaluasi dengan melaksanakan *post-test* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.2 Hasil Pre-Test

Tabel 1: Nilai Hasil *Pre-Test*

No.	Nilai	Rentang	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
			Jumlah	Jumlah
1.	A	≥ 90	0	0
2.	B	$80 \leq 90 <$	1	1
3.	C	$70 \leq 80 <$	12	13
4.	D	≤ 70	23	22

Sumber: Olahan Data Penulis 2023

Berdasarkan tabel hasil *pre-test* diatas, dapat dilihat bahwa kemampuan *hiragana* siswa dari kedua kelas berada paling banyak pada rentang nilai C dan D yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Jepang yakni berada pada nilai 80.

Hal ini menunjukkan pemahaman siswa mengenai huruf *hiragana* terlihat kurang. Sebagaimana saat proses pelaksanaan *pre-test* siswa cenderung menunjukkan sikap cemas. Pada lembar tes jawaban siswa dalam bagian soal objektif masih ditemukannya siswa yang menjawab salah. Dan pada bagian soal esai banyak ditemukannya lembar jawaban siswa yang tidak mampu menjawab dikarenakan rendahnya kemampuan hafalan huruf *hiragana* siswa pada kedua kelas.

3.3 Uji Homogenitas

Tabel 2: Hasil Uji Homogenitas

Nilai	Levene	df1	df2	Sig.
	Statistic			
Based on Mean	.001	1	70	.976
Based on Median	.005	1	70	.942

Based on Median and with adjusted df	.005	1	69.914	.942
Based on trimmed mean	.000	1	70	.994

Sumber : Olahan Data SPSS (2023)

Setelah melaksanakan *pre-test*, dilakukannya uji homogenitas terhadap data nilai tersebut melalui SPSS 25. Pada hasil uji, terlihat Sig. *Based On Mean* mencapai angka 0.976, dengan standar penerimaan > 0.05 . Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai *pre-test* siswa pada kedua kelas, terbukti homogen.

3.4 Uji Normalitas

Tabel 3: Hasil Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality		
	Statistic	df	Sig.
Nilai Kelas Kontrol	.966	36	.321
Kelas Eksperimen	.961	36	.236

Sumber : Olahan Data SPSS (2023)

Setelah melakukan uji homogenitas, dilakukan uji normalitas untuk melihat apakah data nilai *pre-test* terdistribusi normal. Pada uji normalitas digunakannya uji *Shapiro-Wilk* dengan standar penerimaan nilai Sig. > 0.05 . Pada tabel dapat dilihat bahwa hasil nilai Sig. kelas kontrol sebesar 0.321 dan nilai Sig. kelas eksperimen sebesar 0.236. Dapat disimpulkan bahwa data nilai *pre-test* pada kedua kelas, terdistribusi normal.

3.5 Hasil Post-Test

Tabel 4: Hasil Post-Test

No.	Nilai	Rentang	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
			Jumlah	Jumlah

1.	A	≥ 90	1	6
2.	B	$80 \leq 90$ <	10	10
3.	C	$70 \leq 80$ <	7	2
4.	D	≤ 70	0	0

Sumber: *Olahan Data Penulis 2023*

Setelah dilakukannya *treatment* dengan menggunakan media *manga* sebanyak 3 kali, dilaksanakan *post-test* dengan tujuan untuk mengevaluasi penguasaan *hiragana* siswa.

Pada tabel diatas dapat dilihat data hasil penilaian *post-test* siswa. Siswa yang mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mencapai 16 siswa pada kelas eksperimen dan 11 siswa pada kelas kontrol. Dengan capaian nilai sangat baik (A) pada kelas eksperimen lebih banyak 5 orang siswa disbanding dengan kelas kontrol.

Pada saat pelaksanaan *post-test* oleh siswa yang berada di kelas eksperimen menunjukkan sikap tidak cemas dan mampu fokus dalam mengisi lembar jawaban. Sedangkan pada kelas kontrol, beberapa siswa masih menunjukkan sikap cemas.

Pada lembar jawaban kelas eksperimen juga terlihat adanya peningkatan kuantitas dan kualitas jawaban. Dengan contoh pada bagian esai, beberapa siswa mampu mendapatkan nilai sempurna dengan menjawab keseluruhan tes dengan benar. Sedangkan pada kelas kontrol masih terlihat beberapa siswa tidak mengisi lembar jawaban dengan benar dan tidak menjawab lembar jawaban.

3.6 Uji Hipotesis

Tabel 5: Hasil *Independent Sample T-Test*

Independent Samples Test				
Levene's Test for Equality of Variances				
	F	Sig.	t	df
Nilai Equal variances assumed	.876	.356	-2.545	34
Equal variances not assumed			-33.677	
				Sig. (2-tailed)
				.016
				.016

Sumber : *Olahan Data SPSS (2023)*

Data nilai *post-test* yang telah didapatkan digunakan untuk dilakukannya uji hipotesis yaitu dengan menggunakan uji *independent sample T-Test*. Dengan standar penerimaan nilai Sig(2-tailed) < 0.05. Hasil nilai Sig(2-tailed) pada kedua kelas adalah 0.016, yang dapat disimpulkan bahwa H_a diterima sehingga membuktikan media *manga* terbukti efektif dalam pembelajaran *hiragana* pada siswa kelas XI SMAN 4 Pekanbaru.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada kelas eksperimen yang diberikan *treatment* pembelajaran *hiragana* dengan menggunakan media *manga Doraemon*. Penguasaan *hiragana* siswa yang menggunakan *manga* lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *manga*.

3.7 Relevansi dengan Penelitian Terdahulu

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Juariah (2022) yang meneliti mengenai penggunaan *manga* dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada pembelajaran *kaiwa*. Objek pada penelitian

tersebut adalah mahasiswa yang mempelajari bahasa Jepang. Pada penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa *manga* memiliki dampak yang baik terhadap pembelajaran *kaiwa* dimana mahasiswa dapat berpikir secara lebih imajinatif dalam pembelajaran *kaiwa* seperti pembuatan dialog dalam bahasa Jepang.

Pada penelitian ini, *manga* menunjukkan dampak yang baik juga, seperti menambahkan minat siswa dalam belajar bahasa Jepang terutama huruf *hiragana* dan siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran. Kelancaran membaca huruf *hiragana* siswa juga mengalami peningkatan dari *treatment* pertama hingga *treatment* terakhir. Siswa juga sudah dapat membedakan huruf *hiragana* yang mirip seperti huruf あ dan お dan sebagainya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas dan data-data yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *manga* terbukti efektif dalam pembelajaran huruf *hiragana* pada siswa kelas XI SMAN 4 Pekanbaru. Hal ini dibuktikan melalui hasil nilai *post-test* siswa kelas eksperimen yang meningkat dibanding dengan kelas kontrol setelah diberikan *treatment* yang berupa pembelajaran *hiragana* menggunakan media *manga*. Pada uji *independent sample T-Test* juga memaparkan bahwa data nilai *post-test* siswa pada bagian Sig(2-tailed) adalah 0.016 yang mana membuktikan bahwa H_a diterima dan pembelajaran *hiragana* menggunakan media *manga* terbukti efektif.

Referensi

Apriza, Indria. (2022). Efektivitas Tadoku Terhadap Kemampuan Hiragana Pada Siswa Kelas XI SMAN 4 Pekanbaru. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, Volume 6 No 2 2022.

- Cici, Iramayu dan Meira Anggia Putri. (2021). *Kemampuan Hiragana Siswa Kelas XI SMAN 2 Sungai Limau*. Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang III, MINASAN III.
- Hamid, Mustofa Abi *et al.* 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Maysarah, Dina dan Soni Mulyawan Setiana. (2021). Tanggapan Responden Terhadap Media Pembelajaran Alternatif Katagana. *Mahadaya*, Vol. 1, No. 1, April 2021.
- Mamat, Roslina *et al.* (2018). Penggunaan Manga dan Anime sebagai Media Pembelajaran dalam Kalangan Pelajar Bahasa Jepun di Universiti Awam Malaysia. *Jurnal Komunikasi*, Vol. 34, No. 3, 2018.
- Matondang, Zulkifli. 2009. *Pengujian Homogenitas Varians Data*. Medan: Taburasa PPS UNIMED.
- Olivia, Isabella Yesa. 2016. Efektivitas Pembelajaran Aktif Teks Acak Menggunakan Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Kalimat Hiragana Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo. *E-Journal Pengajaran Bahasa Jepang*, Vol. 3, No. 02, 2016.
- Rasiban, Linna Meilia *et al.* (2018). *Using Mnemonic-Based Applications to Learning Japanese Hiragana Characters*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 254.
- Ratmaningsih, Ni Made. 2010. *Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua*. PRASI, Vol. 6, No. 11, Januari-Juni 2010.
- Santoso M.J, Raden Adhika *et al.* (2018). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smarthphone Android*

- Materi Huruf Hiragana Pada Pelatihan Bahasa Jepang SMA Ma'Arif Nu Pandaan*. JINOTEP, Vol 4 No 2 April 2018.
- Saputra, D.A. (2021). Analisis Makna dan Pembentukan Yojjukugo Kanji yang Mengandung Unsur 物 dan 事. Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA 2021.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Oriental.
- Setyawan, Dodiet Aditya. 2013. Metodologi Penelitian: Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Jurnal Poltekes Kemenkes Surakarta*.