



**PENGARUH PENGGUNAAN *COMIC STRIP* TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS TEKS TRANSAKSIONAL BAHASA
JEPANG SISWA KELAS XII SMA PGRI 3 PADANG TAHUN
AJARAN 2018/2019**

Prima Diana Khaled¹, Hendri Zalman², dan Meira Anggia Putri³

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

email: dled.1995@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuantitatif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *comic strip* terhadap kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelas XII SMA PGRI 3 tahun ajaran 2018-2019 dengan jumlah siswa kelompok kontrol 21 orang dan 22 orang kelompok eksperimen. Penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*.

Ada beberapa indikator untuk mencapai tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Mengetahui bagaimana kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang tanpa menggunakan media *Comic Strip*. (2) mengetahui bagaimana kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang dengan menggunakan media *Comic Strip*. (3) mengetahui apakah penggunaan *Comic Strip* berpengaruh kepada kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelas XII PGRI 3 Padang. Hasil dari penelitian ini adalah kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelompok kontrol tanpa menggunakan media *comic strip* berada pada kualifikasi 'lebih dari cukup' dengan nilai rata-rata 73,07 sedangkan kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelompok eksperimen dengan menggunakan media *comic strip* berada pada kualifikasi 'baik sekali' dengan nilai rata-rata 91,32. Hasil uji-t disimpulkan hipotesis (H_1) diterima pada taraf signifikan 5% karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($34,43 > 2,02$). Dengan kata lain, penggunaan media *comic strip* berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang tentang letak benda pada siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang 2018/2019. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis teks transaksional kelompok eksperimen dengan menggunakan media *comic strip* lebih baik dibanding kelompok kontrol. Dengan

¹Japanese Language Education of FBS Universitas Negeri Padang graduated on March 2019

²Lecturer of Japanese Language Education of FBS Universitas Negeri Padang

³Lecturer of Japanese Language Education of FBS Universitas Negeri Padang



kata lain, penggunaan media comic strip berpengaruh pada kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang tahun ajaran 2018/2019.

Kata kunci: Teks transaksional, *comic strip*

Abstract

This research is a quantitative experimental research. The purpose of this study is to find out about the effect of using comic strip to the 12th grader Student's writing ability of Japanese transactional text at SMA PGRI 3 Padang. By using random sampling method, the population of this study is the 12th grader student at SMA PGRI 3 Padang school year 2018/2019.

There are some indicators in order to achieve the objectives of this research, they are (1) find out how student's writing ability in Japanese transactional text without using comic strip media. (2) find out how student's writing ability in Japanese transactional text with using comic strip media. (3) find out that using comic strip has any effect to student's writing ability in Japanese transactional text. The results of this research is the Japanese transactional text writing ability of experiment group is qualifying as 'very good' with an average 91,32. In other hand, the Japanese transactional text writing ability of control group is qualifying as 'more than enough' with an average 73,07. The Result of uji-t, can be concluded a hypothesis (H_1) acceptable in signification 5% because $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($34,43 > 2,02$). In other words, usage comic strip has significant effect to the 12th grader Student's writing ability of Japanese transactional text at SMA PGRI 3 Padang. So, it can be concluded that the Japanese transactional text writing ability of experiment group with comic strip media is 'better' than the control group without comic strip media. In other words, the usage of comic strip media is effective to student's writing ability in Japanese transactional text.

Keywords: *Transactional text, comic strip*

A. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing yang dipelajari pada tingkat sekolah menengah atas. Salah satu yang dipelajari dalam bahasa Jepang di tingkat SMA Indonesia adalah teks transaksional. *Teks transaksional* adalah teks yang digunakan untuk berhubungan dengan orang lain dengan tujuan agar kita memperoleh apa yang kita kehendaki dari penggunaan teks tersebut.

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan pada siswa di SMA PGRI 3 Padang, beberapa siswa menganggap pelajaran bahasa Jepang adalah pelajaran yang cukup sulit. Dari angket yang diisi oleh 20 orang siswa, 6 orang menyatakan dapat menyatakan pola kalimat bahasa Jepang tanpa melihat buku ajar dan catatan, sementara 14 orang lainnya menyatakan tidak bisa menyatakan pola kalimat bahasa Jepang tanpa melihat contoh dalam catatan atau buku ajar. Siswa

menyebutkan penyebab mereka menganggap pelajaran bahasa Jepang sulit adalah karena mereka tidak menguasai kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang. Dari hasil wawancara dengan pengajar bahasa Jepang dari SMA PGRI 3 Padang, Mibiya Putri Abas. S. S, diketahui bahwa kemampuan tata bahasa Jepang siswa SMA PGRI 3 Padang masih rendah. Berdasarkan data nilai siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang diketahui nilai rata-rata mereka berada pada angka 78,7 dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 80. Untuk pembelajaran pola kalimat yang panjang, siswa sering lupa dengan susunan pola kalimatnya sehingga siswa memiliki ketergantungan untuk melihat catatan dan buku ajar bahasa Jepang. Di samping itu, guru mengalami keterbatasan dalam penggunaan media atau metode yang dapat menarik minat siswa untuk pembelajaran pola kalimat.

Penelitian Yusnani (2012) menyimpulkan dalam penelitiannya, agar pembelajaran bahasa menjadi menyenangkan dan sederhana, maka salah satu media yang dapat digunakan adalah *Comic Strip*. Sutedi (2009: 9) mengatakan bahwa dengan diberikan gambar berseri, siswa dituntut untuk mengekspresikan setiap gambar ke dalam beberapa kalimat dari gambar pertama sampai gambar terakhir akan membentuk suatu cerita yang lebih berurutan.

Berdasarkan 2 penelitian relevan yang peneliti dapatkan, penggunaan komik berpengaruh pada kemampuan menulis bahasa Jepang. Pertama Penelitian tentang komik dalam pembelajaran bahasa Jepang pernah dilakukan oleh Siroh (2015) dengan hasil sebelum dan setelah diberikan Pengajaran dengan menggunakan media komik berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum *treatment*, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) mahasiswa adalah 51,2 yang berarti “kurang sekali”. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal mahasiswa terhadap materi 敬語 (*keigo*) tergolong rendah. Setelah diberikan *treatment* berupa pengajaran dengan media komik, didapat hasil *post-test* dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 85,4 yang berarti “baik”. Kedua, penelitian Fajar (2012) dengan hasil adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan menulis pada sampel penelitian. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 53,27 dan posttest sebesar 63,27

Berdasarkan keterangan di atas, dapat diasumsikan bahwa media *Comic Strip* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks transaksional siswa. Sehubungan dengan itu, untuk membuktikan asumsi tersebut perlu diadakan penelitian dengan judul, “**Pengaruh Penggunaan *Comic Strip* terhadap Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Siswa Kelas XII SMA PGRI 3 Padang Tahun Ajaran 2018/ 2019**”.

Diharapkan manfaat penelitian ini dapat berkontribusi menambah pengetahuan tentang penggunaan komik dalam pembelajaran bahasa Jepang, sehingga dapat diterapkan oleh pengajar bahasa Jepang kedepannya. Kemudian, diharapkan dapat menjadi acuan teori untuk penelitian selanjutnya tentang komik dalam pembelajaran bahasa Jepang, agar memberikan perbandingan untuk peneliti lain dalam melakukan penelitian terkait yang lebih luas dan mendalam.

B. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini digunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen murni tes akhir dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. dalam hal ini peneliti memanipulasi suatu

perlakuan, stimulus, atau kondisi tertentu, kemudian mengamati pengaruh atau perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi yang dilakukan secara sengaja tadi. Untuk mendapatkan pengaruh yang benar-benar bersih dari faktor yang tidak diteliti maka peneliti perlu melakukan kontrol yang cermat terhadap kemungkinan masuknya pengaruh faktor lain ini (Syamsudin, 2006).

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang tahun ajaran 2018-2019 yang berjumlah 43 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes. Jenis tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes tertulis esai. Berikut adalah indikator yang dinilai pada tes.

Tabel 1. Kisi-kisi Tes Kemampuan menulis teks transaksional letak keberadaan benda dalam bahasa Jepang

No	Indikator	Bentuk Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Siswa mampu bertanya dengan menggunakan pola kalimat letak suatu benda.	(isian)	4,5	2
2	Siswa mampu menjawab dengan menggunakan pola kalimat letak suatu benda.	(isian)	1,2	2
3	Siswa mampu membuat percakapan bertanya dan menjawab dengan pola kalimat letak suatu benda.	(isian)	3,6	2
Jumlah soal				6

Adapun prosedur penelitian ini sebagai berikut. *Pertama*, tahap persiapan antara lain observasi, studi pustaka, penyusunan proposal, penulisan instrumen dan analisis soal, serta penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian. *Kedua*, tahap pelaksanaan dilakukam dengan memberikan perlakuan kepada kelas kontrol, dan terakhir melakukan tes berupa menulis teks transaksional pada komik kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. *Ketiga*, mengumpulkan data hasil tes, mengolah data hasil tes, membuat pembahasan dan menulis laporan penelitian (skripsi).

C. HASIL PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Berdasarkan analisis data kemampuan menulis teks transaksional Bahasa Jepang pada siswa kelompok kontrol dan eksperimen, tanpa dan dengan menggunakan media *Comic Strip* dapat dilihat pada tabel berikut.

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Nilai rata-rata	91,32	73,07
Nilai tertinggi	100	86,53
Nilai Terendah	82,69	51,92
Standar deviasi	6,4	9,2

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata siswa kelompok eksperimen yang diberikan media comic strip, memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibanding siswa kontrol.

2. Pembahasan

Hasil pengamatan pembelajaran dengan media *Comic Strip* menunjukkan, siswa tertarik dengan gambar yang disajikan dan memudahkan mereka mengingat kosakata benda dan membantu mereka menyusun pola kalimat berdasarkan gambar komik. Hal ini sesuai dengan Ccsbay (2006) yang berpendapat *Comic Strip* membantu siswa mempelajari bahasa formal dan informal yang digunakan sehari-hari *Comic Strip* memiliki struktur yang logis dan jalan cerita pada gambar, kriteria inilah yang membuat siswa dapat mengikuti ceritanya. Visual pada gambar dalam *Comic Strip* indah dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, terlebih lagi jika gambar tersebut diwarnai.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diuraikan beberapa hal mengenai hasil kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang pada siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang 2018/2019, diketahui nilai kelompok eksperimen dengan menggunakan media *comic strip* memiliki rata-rata lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Dan dari standar KKM bahasa Jepang di SMA PGRI 3 Padang, semua siswa kelompok eksperimen berada di atas KKM (≥ 80), sementara pada kelompok kontrol, jumlah siswa yang berada di atas KKM hanya 5 orang dari 21 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui *mean* dari kelompok kontrol adalah 73,07 sedangkan dari kelompok eksperimen (X) adalah 91,32. Berdasarkan hasil uji-t disimpulkan hipotesis (H_1) diterima pada taraf signifikan 5% karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($34,43 > 2,02$). Dengan kata lain, penggunaan media *comic strip* berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang tentang letak benda pada siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang 2018/2019.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan tiga hal berikut. *Pertama*,

Kemampuan menulis teks transaksional pada siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang tahun ajaran 2018/2019 kelompok kontrol tanpa menggunakan media *Comic Strip* nilai rata-rata 73,07 yang berarti nilai rata-rata kelompok kontrol belum memenuhi standar KKM. Kemampuan menulis teks transaksional pada siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang tahun ajaran 2018/2019 kelompok eksperimen dengan menggunakan media *Comic Strip* dengan rata-rata 91,32 sudah memenuhi standar KKM yang ditetapkan. Hal itu berarti, secara rata-rata kelompok eksperimen yang menggunakan media *Comic Strip* berhasil memenuhi standar KKM sekolah dengan nilai 80 dari tujuan pembelajaran sedangkan pada Kelompok kontrol tidak tercapai. Berdasarkan persentase, nilai siswa pada Kelompok Eksperimen juga terbukti lebih banyak yang memenuhi standar KKM, dengan perbandingan yang memenuhi standar KKM yaitu Kelompok Eksperimen mencapai standar KKM sebanyak 100% sedangkan pada Kelompok kontrol sebanyak 23,8%. *Ketiga*, Berdasarkan hasil uji-t disimpulkan hipotesis (H_1) diterima pada taraf signifikan 5% karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($34,43 > 2,02$). Dengan kata lain, penggunaan media *comic strip* berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang tentang letak benda pada siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang 2018/2019. Hal tersebut juga terlihat dari rata-rata kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang tentang letak benda pada siswa dengan menggunakan media *comic strip* lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa menerapkan menggunakan media *comic strip* ($91,32 > 73,07$). Dengan kata lain penggunaan *comic strip* memiliki pengaruh pada kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang pada siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, dikemukakan tiga saran sebagai berikut. *Pertama*, bagi pengajar bahasa agar menerapkan media komik dalam pembelajaran bahasa Jepang. *Kedua*, disarankan kepada pengajar bahasa Jepang untuk mencoba media komik dalam pembelajaran bahasa Jepang. *Ketiga*, bagi peneliti yang melakukan penelitian pembelajaran bahasa Jepang, disarankan melakukan penelitian terkait mengenai media komik dalam pembelajaran bahasa Jepang lain seperti menulis teks (*sakubun*), pembelajaran kosakata (*goi*) dan sebagainya, agar menjadi acuan lain mengenai pengaruh komik dalam pembelajaran bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Csabay, Noémi. 2006. *Using Comic Strips in Language Classes*. Washington : <https://eric.ed.gov/?id=EJ1107886> (diakses 29 Oktober 2018)
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

Yusnani. 2012. *The Effect of Using Comic Strip Towards Students Speaking Ability*. Padang: STIKIP Negeri Padang

