

# NOVEL GRAFIK MINI UNTUK MENGEKSPANSI KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS BAHASA JEPANG

F. A. Rahmah<sup>1</sup>, Z. Rohmah<sup>2</sup>, Hamamah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Linguistik, Universitas Brawijaya, Kota Malang

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Bahasa, Universitas Brawijaya, Kota Malang

e-mail: fahra\_rahmah@student.ub.ac.id, zuliatiatirohmah@ub.ac.id, hamamah@ub.ac.id

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca pembelajaran pemula bahasa Jepang. Media novel grafik mini merupakan sebuah inovasi berbasis kecerdasan majemuk yang dikedepankan oleh Howard Gardner dan teori literasi multimodal. Pembelajar perlu media belajar yang dapat menstimulus otak agar dapat menangkap pelajaran dengan maksimal. Maka dari itu dibuatlah media pembelajaran dengan menggunakan novel grafik mini untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis bagi pemelajar pemula bahasa Jepang. Jenis penelitian kualitatif deskriptif dipilih untuk penelitian ini karena data yang disajikan berupa deskripsi dan penjabaran hasil. Media pembelajaran berupa novel grafik diujicobakan di dalam kelas yang berisi 4 orang dengan rentang usia 19-22 tahun. Data dikumpulkan dengan teknik observasi. Setelah melakukan observasi, maka data dianalisis dengan teori kecerdasan majemuk dan teori literasi multimodal. Setelah itu, hasil dijabarkan berdasarkan capaian kemampuan pemelajar. Ditemukan hasil bahwa seluruh pemelajar merasa terbantu dan lebih mudah dalam membaca dan menulis bahasa Jepang dengan menggunakan media novel grafik mini.

**Kata kunci:** novel grafik mini, literasi multimodal, membaca, menulis, bahasa Jepang

## Abstract

*This study aims to improve the reading ability of Japanese language beginners. Mini graphic novel media is an innovation based on multiple intelligences put forward by Howard Gardner and the theory of multimodal literacy. Learners need learning media that can stimulate the brain in order to capture the lesson to the fullest. Therefore, learning media using mini graphic novels was created to improve Japanese language beginners' reading and writing skills. This type of descriptive qualitative research was chosen for this research because the data presented is in the form of a description and elaboration of the results. Learning media in the form of graphic novels were tested in a class containing 4 people with an age range of 19-22 years. Data was collected by observation technique. After making observations, the data were analyzed using the theory of multiple intelligences and the theory of multimodal literacy. After that, the results are described based on the achievement of student abilities. The results found that all students felt helped and found it easier to read and write Japanese by using mini graphic novel media.*

**Keywords:** mini graphic novel, multimodal literacy, reading, writing, japanese

## 1. Pendahuluan

Bahasa Jepang termasuk dalam bahasa asing yang banyak dipelajari selain bahasa Inggris. Peningkatan jumlah pemelajar bahasa Jepang dipengaruhi karena adanya budaya Jepang yang disebut dengan anime. Anime merupakan kartun yang berasal dari Jepang, biasanya disajikan dalam bentuk kartun animasi dan juga dalam bentuk komik Jepang atau yang disebut dengan manga [1]. Pemelajar dan pengajar bahasa Jepang sudah tidak asing lagi dengan yang namanya manga. Selain menjadi sumber hiburan, manga juga menjadi media belajar di dalam kelas. Ketika membaca manga, secara tidak langsung pembaca mempelajari banyak kosa kata baru dan hal tersebut membuat kemampuan bahasa Jepang menjadi meningkat [2]. Membaca manga menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi kaum muda karena mereka tidak menganggap kegiatan tersebut sebagai kegiatan belajar.

Manga merupakan istilah yang merujuk pada komik Jepang yang berisi panel, teks, dan gambar seperti halnya komik, akan tetapi sistem penulisannya dimulai dari kanan ke kiri karena manga mengikuti sistem penulisan Jepang [3]. Sedangkan novel grafik merupakan

novel visual yang terdiri dari beberapa panel yang memiliki makna bahwa media ini penggambarannya berupa cerita fiksi dan non-fiksi. Kata grafis memiliki makna penggunaan gambar berupa kartun. Berbeda dengan manga, novel grafik memuat materi pembelajaran yang lebih serius, seperti refleksi sosial atau kritik sosial [4]. Penggunaan media berupa novel grafik mini juga bisa disandingkan dengan penggunaan teknologi [5]. Hal ini merupakan hal yang harus dimuat dalam pengembangan bahan ajar bagi kaum muda.

Maka dari itu membawa pengalaman yang serupa ketika membaca manga ke dalam kelas bahasa merupakan hal yang bagus agar motivasi pemelajar dalam pembelajaran bahasa terus bisa dijaga dan ditingkatkan. Penggunaan novel grafik mini dalam pembelajaran bahasa Jepang tidak hanya memperhatikan keterbaruan bahan ajar, tetapi juga memperhatikan aspek multimodal literasi. Dalam bahan ajar di zaman sekarang, pengajar sudah harus memasukan aspek multimodal literasi yang di antaranya mengandung teks (meliputi pemilihan jenis huruf, warna huruf, dan ukuran huruf yang digunakan), gambar (pemilihan jenis gambar dan komposisi warna pada gambar), aural (lagu, musik, dan suara), tata letak (peletakkan teks dan gambar), bahkan tekstur dari novel grafik yang ditampilkan. Pada dasarnya pembelajaran bahasa yang digabungkan dengan literasi multimodal akan menghasilkan bahan ajar yang menggunakan berbagai rangsangan indra pemelajar, tidak hanya menampilkan teks seperti bahan ajar konvensional [6] [7].

Pembelajaran yang memasukkan unsur literasi multimodal akan mendukung semua gaya belajar yang dimiliki pemelajar. Baik pemelajar dengan gaya belajar dominan auditori, visual, maupun kinestetik. Untuk pemelajar yang gaya belajar dominan auditori akan sangat senang disuguhkan bahan ajar berupa lagu dan bahan ajar yang mengandung suara dan musik. Sedangkan pemelajar dengan gaya belajar dominan visual akan sangat senang jika bahan ajar yang digunakan memuat gambar-gambar dan teks yang beragam bentuk dan warna. Kemudian untuk pemelajar yang dominan gaya belajar kinestetik sangat senang dengan pembelajaran yang melibatkan gerak, seperti bermain game atau mengerjakan sesuatu yang melibatkan fisik [8] [9].

Tentu menggunakan literasi multimodal dalam pembelajaran bahasa sangat penting. Pada penelitian ini akan fokus pada pembelajaran bahasa Jepang untuk pembelajaran keterampilan membaca dan menulis bagi pemelajar dasar. Memang pada kedua keterampilan ini kebanyakan sulit dikuasai oleh pemelajar, terutama bagi pemelajar yang belum pernah mengenal huruf kanji, hiragana, dan katakana sebelumnya. Perlu waktu dan usaha lebih untuk mengajarkan kedua keterampilan ini kepada pemelajar [10].

Dengan begitu pencapaian pemelajar terhadap bahasa yang dipelajari juga akan maksimal, terutama dalam keterampilan membaca dan menulis bahasa Jepang dasar [11]. Pemelajar pemula baru mengenal huruf *hiragana*, maka dari itu banyak sekali tantangan yang harus mereka lewati, seperti kesulitan mengingat huruf, kesulitan merangkai kata dan kalimat, kesulitan menggunakan pola kalimat, hingga rasa percaya diri dan motivasi yang kurang ketika mempelajari bahasa Jepang. Maka dari itu, perlu adanya pengembangan strategi dan bahan ajar yang menggunakan novel grafik mini yang akan membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menarik perhatian pembelajar serta meningkatkan motivasi belajar [12].

Beberapa penelitian terdahulu yang menulis tentang pemanfaatan novel grafik sebagai pembelajaran bahasa. Seperti yang diteliti oleh Lewis [12], bahwa anak-anak di Karibia tidak tertarik dengan kelas menulis bahasa Inggris, sehingga perlu adanya inovasi dalam strategi ajar berupa penggunaan novel grafik. Hasil menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak tersebut menjadi meningkat setelah diajar dengan menggunakan novel grafik. Kemudian dipertegas oleh penelitian selanjutnya juga menggunakan novel grafik untuk mengikuti perkembangan zaman. Siswa pada era sekarang ini sudah sangat lekat dengan yang namanya internet. Maka dari itu penggunaan novel grafik secara digital dapat merangkul pemelajar agar lebih dekat dan menyenangkan pembelajaran sosial [13]. Masih berkenaan dengan penggunaan novel grafik dalam pembelajaran, di dalam buku ini menjelaskan tentang peran grafik novel dalam membantu pemelajar bahasa Inggris untuk mencapai kemampuan membaca. Setelah membaca pemelajar akan diajak berdiskusi, sehingga bisa menilai parameter pemahaman bacaan mereka [14].

Dari penjabaran sebelumnya mengenai penelitian terdahulu terkait penggunaan media belajar menggunakan novel grafik. Akan tetapi penelitian terdahulu menggunakan novel grafik pada pembelajaran bahasa Inggris, belum ada yang menggunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang. Untuk pembelajaran bahasa Jepang lebih populer menggunakan manga sebagai media belajar [15]. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan novel grafik mini sebagai media dan strategi mengajar kemampuan membaca dan menulis bahasa Jepang. Fungsi dari novel grafik mini pada pembelajaran tidak hanya disajikan untuk dibaca pemelajar. Melainkan pemelajar juga akan diajak untuk aktif dan terlibat langsung dalam pembuatan novel grafik mini.

Penelitian ini berupa kualitatif deskriptif, hasil dari pengumpulan data akan disajikan berupa jabaran kalimat. Selain itu juga, penelitian ini berfokus pada masalah peningkatan kemampuan membaca dan menulis dalam bahasa Jepang. Permasalahan dibahas secara fokus dan mendalam [16].

## 2. Metode

Jenis kualitatif deskriptif dipilih dalam penelitian ini. Hal tersebut disebabkan karena objek dan fenomena harus dideskripsikan, dituangkan dalam rangkaian naratif [17]. Pemelajar yang terlibat dalam penelitian adalah remaja berusia 19-22 tahun, terdiri dari dua orang perempuan dan dua orang laki-laki. Kemampuan pemelajar dalam menguasai bahasa Jepang beragam, ada yang cepat dan lambat dalam penguasaan bahasa Jepang. Kelas dilakukan secara daring melalui aplikasi Zoom. Indikator keberhasilan pembelajaran yaitu, (1) Pemelajar bisa menyebutkan nama makanan dan minuman dalam bahasa Jepang, (2) Pemelajar mampu menggunakan pola kalimat *amari* (あまり) dan *totemo* (とても). (3) Pemelajar bisa menyebutkan makanan dan minuman kesukaan mereka.

Ada beberapa aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran, total waktu yang digunakan selama 60 menit. Langkah pertama pengajar menyampaikan materi selama 10 menit, berkaitan dengan kosa kata makanan dan minuman dalam bahasa Jepang. Kedua, pengajar dan pemelajar membaca novel grafik mini selama 15 menit. Ketiga, yaitu sesi aktivitas membuat novel grafik mini, namun sebelum itu pengajar terlebih dahulu menjelaskan tata cara membuat novel grafik mini. Setelah semuanya mengerti, pemelajar membuat karya novel grafik mereka masing-masing dan kemudian mempresentasikannya, kegiatan ini berlangsung selama 25 menit. Terakhir, pengajar menyetel lagu melalui Youtube, pemelajar diminta untuk menyimak lagu, setelah itu pengajar akan meminta pemelajar untuk menyebutkan 5 makanan dan minuman yang mereka dengar dari lagu tersebut, kegiatan ini berlangsung selama sepuluh menit.

Buku referensi yang digunakan dalam membuat bahan ajar adalah buku Marugoto, pemahaman/*rikai* (りかい) untuk pemula A1. Pada penelitian ini peneliti memilih Bab 3 yang bertema makanan/*tabemono* (たべもの). Aplikasi pendukung yang digunakan dalam pembelajaran yaitu PowerPoint, CANVA, dan Youtube. PowerPoint digunakan untuk menyampaikan materi secara keseluruhan, setelah itu menggunakan CANVA sebagai media pendukung membuat novel grafik mini untuk aktivitas pemelajar, dan yang terakhir menggunakan Youtube sebagai pemutar lagu yang kemudian dilanjutkan dengan kuis menemani lagu terkait.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik observasi, karena melakukan pengamatan sikap dan proses belajar pemelajar selama kelas berlangsung. Observasi merupakan kegiatan mencatat suatu fenomena untuk tujuan ilmiah [18]. Setelah itu data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan teori literasi multimodal dan teori kecerdasan majemuk yang dikedepankan oleh Howard Gardner. Terakhir, hasil dari penelitian dijabarkan dalam bentuk narasi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### *Novel Grafik Mini untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Bahasa Jepang Dasar*

Penggunaan novel grafik mini merupakan pengalaman baru bagi pemelajar, bahkan bagi peneliti yang sekaligus berperan sebagai pengajar. Ada perasaan khawatir pada awal, takut pemelajar merasa kesulitan ketika mengaplikasikan mini grafik novel. Penambahan kata mini pada novel grafik yang digunakan karena untuk menyesuaikan dengan alokasi waktu yang digunakan saat pembelajaran. Jika harus membuat novel grafik mini yang memuat banyak panel, maka akan memerlukan banyak waktu dalam proses pembuatannya. Sedangkan tujuan utama dari pembelajaran ini bukan untuk penguasaan membuat mini novel grafik, tetapi penguasaan keterampilan membaca dan menulis bahasa Jepang melalui media mini novel grafik. Novel grafik mini yang merupakan media yang digunakan oleh pengajar pada pengajaran bahasa Jepang dasar berbasis multimodal disampaikan melalui PowerPoint dan dilaksanakan secara daring melalui aplikasi Zoom. Di bagian awal salindia, terdapat kosa kata terkait makanan dan minuman dalam bahasa Jepang. Kosa kata makanan dan minuman yang diajarkan adalah kosa kata yang sering dipakai sehari-hari, seperti うどん (*udon/mie*), さかな (*sakana/ikan*), コーヒー (*koohii/kopi*), くだもの (*kudamono/buah-buahan*), みず (*mizu/air*), やさい (*yasai/sayur-sayuran*), たまご (*tamago/telur*), パン (*pan/roti*), ごはん (*gohan/nasi*), にく (*niku/daging*), ぎゅうにゅう (*gyuunyuu/susu*) seperti yang tampak pada gambar 1.

Kosa kata di Gambar 1 ditampilkan satu persatu dalam satu salindia yang memuat gambar dan tulisan. Gambar yang disajikan berupa gambar realistis, bukan berupa gambar kartun. Pengajar menampilkan gambar, lalu bertanya kepada pemelajar “*Kore wa Nihongo de nan desuka?*” (Ini dalam bahasa Jepang disebut apa?). Kemudian pemelajar akan menebak sesuai pengetahuan mereka. Walaupun pemelajar merupakan pemula, ada beberapa yang bisa menebak kata dalam bahasa Jepang dengan benar. Bagian ini berlangsung selama 10 menit dan indikator pembelajaran yang ingin dicapai adalah pemelajar mengenal kosa kata yang berkaitan dengan makanan dan minuman yang dikonsumsi sehari-hari dalam bahasa Jepang.



Gambar 1. Salindia kosa kata makanan dan minuman sehari-hari dalam bahasa Jepang

Salindia selanjutnya yaitu pengajar menampilkan contoh novel grafik mini. Novel grafik mini yang dicontohkan terdiri dari empat panel yang menceritakan tentang makanan yang dikonsumsi pada saat sarapan, makan siang, makan malam, serta makanan atau minuman yang paling disukai dan yang tidak disukai. Indikator penilaian pada aktivitas ini diukur berdasarkan kemampuan pemelajar dalam menggunakan pola kalimat sebagai berikut:

1. “あさごはんは。。。と。。。をたべます”。

(*asagohan wa...to...wo tabemasu/pagi hari saya makan... dan...*)

2. "ひるごはんは。。。と。。。をたべます"  
(*hirugohan wa...to...wo tabemasu/siang hari saya makan...dan...*)
3. "ばんごはんは。。。と。。。をたべます"  
(*bangohan wa...to...wo tabemasu/malam hari saya makan...dan...*)
4. "わたしは。。。がとても好きです"  
(*watashi wa...ga totemo suki desu/saya sangat suka...*)  
  
"わたしは。。。があまり好きじゃないです"  
(*watashi wa...ga amari suki jyanai desu/saya tidak suka...*)



Gambar 2. Contoh novel grafik mini untuk aktivitas pemelajar

Pada bagian ini pengajar mengajak pemelajar untuk membaca teks pada setiap panel dan bertanya kepada mereka mengenai konteks yang dibicarakan. Setelah itu pemelajar akan diminta membuat sendiri novel grafik mini. Pengajar akan menunjukkan satu persatu tahapan cara pembuatan, mulai dari membuat panel hingga memuat gambar dan teks pada panel. Kegiatan ini dilakukan dengan dukungan CANVA. Pemelajar bebas membuat karya mereka sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas masing-masing.

Selama proses membuat novel grafik mini, pemelajar banyak melakukan diskusi, di mana mereka saling membantu satu sama lain, serta pemelajar yang lebih mahir membantu pemelajar lain yang mengalami kesulitan. Terlihat mereka sangat menikmati proses kegiatan ini karena ini pengalaman baru bagi mereka. Pada awalnya memang pemelajar agak bingung, namun setelah mencoba mereka mulai menikmati kegiatan ini.

Para pemelajar bersepakat tidak menggunakan gambar makanan dan minuman yang sama. Mereka saling bertanya satu sama lain untuk memastikan tidak ada makanan dan minuman yang sama persis dalam satu waktu, walalupun ada yang sama tetapi ada lauk atau makanan atau minuman tambahan yang membedakannya dengan yang lain. Misalnya pada saat sarapan, pemelajar 1 memilih roti dan susu untuk sarapan, pemelajar 2 memilih roti saja, pemelajar 3 memilih ayam goreng tepung dan kopi, pemelajar 4 memilih telur dan nasi. Untuk data keseluruhannya akan dijabarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Pilihan makanan yang digunakan untuk mini grafik novel oleh pemelajar

Waktu	Pemelajar 1	Pemelajar 2	Pemelajar 3	Pemelajar 4
Sarapan	Roti dan susu	Roti	Telur dan nasi	Ayam goreng tepung dan kopi

Makan siang	Telur dan mie	Mie	Ikan dan nasi	-
Makan malam	Daging dan nasi	Ikan	Mie dan daging	Nasi dan sayur-sayuran
Makanan/minuman yang disukai	Nasi goreng	Nasi	Kopi	Roti
Makanan/minuman yang tidak disukai	Sayur-sayuran	Daging	Sayur-sayuran	Teh

Hasil karya novel grafik mini pemelajar:



Gambar 3. Novel grafik mini karya pemelajar 1

Pemelajar 1 memilih roti dan susu untuk panel sarapan, pada bagian ini pemelajar sudah bisa mengungkapkan dengan kalimat bahasa Jepang sebagai berikut “あさごはんはパンとみるくをたべます” (*asagohan wa pan to miruku wo tabemasu*/sarapan saya makan roti dan susu). Jika dalam konteks bahasa Jepang, konteks kalimat tersebut kurang tepat, karena pemelajar tidak mencantumkan kata kerja ‘のみます’ (*nomimasu*/minum) untuk objek susu. Pada kalimat tersebut, pemelajar melakukan kesalahan dengan menuliskan kata ‘みるく’ (*miruku*/susu) dengan huruf hiragana. Penulisan yang tepat untuk kata tersebut adalah ‘ミルク’ (*miruku*) menggunakan huruf katakana. Untuk panel makan siang, pemelajar 1 memilih telur dan mie. Penulisan kalimat sudah benar dan sesuai dengan pola kalimat bahasa Jepang, “ひるごはんはたまごたらめんをたべます” (*hirugohan wa tamago to ramen wo tabemasu*/ siang hari saya makan telur dan mie). Kemudian untuk panel makan malam, pemelajar 1 sudah bisa mengungkapkan kalimat dengan baik dan sesuai dengan pola kalimat bahasa Jepang, “ばんごはんはにくとごはんをたべます” (*bangohan wa tamago to gohan wo tabemasu*/malam hari saya makan daging dan nasi). Kemudian untuk yang terakhir yaitu makanan kesukaan, pemelajar 1 memilih nasi goreng, “わたしはオムライスがとてもすきです” (*watashi wa omuraisu ga totemo suki desu*/Saya suka makan nasi goreng). Penulisan kata ‘オムライス’ sudah tepat dituliskan menggunakan huruf katakana, bukan hiragana. Untuk makanan yang tidak disukai pemelajar 3 menuliskan “わたしはやさいがあまりすきじゃないです” (*watashi wa yasai ga amari suki jyanai desu*/saya tidak suka makan sayur).

Dari segi pemilihan warna, pemelajar pertama cenderung menggunakan warna yang beragam, yaitu biru untuk panel sarapan, kuning untuk panel makan siang, ungu untuk panel makan malam, hijau untuk kalimat pernyataan makanan yang disukai, dan warna meah untuk menuliskan kalimat pernyataan makanan yang tidak disukai. Selain itu, untuk gambar yang dipilih merupakan gambar realis atau foto nyata, bukan gambar kartun atau lukisan.



Gambar 4. Novel grafik mini karya pemelajar 2

Pemelajar 2 sedikit berbeda dengan pemelajar yang lain, makanan yang dimasukkan ke dalam panel hanya berjumlah satu. Pada panel sarapan, pemelajar 2 memilih roti sebagai sarapan dengan narasi "あさごはんはパンをたべます" (*asagohan wa pan wo tabemasu*/Sarapan saya makan roti). Pada panel makan siang, pemelajar memilih mie dan dituliskan dengan narasi "ひるごはんはうどんをたべます" (*hirugohan wa udon wo tabemasu*/siang hari saya makan mie). Kemudian untuk panel makan malam, pemelajar memilih ikan dan diungkapkan sebagai berikut, "ばんごはんはさかなをたべます" (*bangohan wa sakana wo tabemasu*/malam hari saya makan ikan). Untuk panel terakhir, pemelajar 2 mengungkapkan bahwa nasi adalah makanan kesukaan, "わたしはごはんが大好きです" (*watashi ha gohan ga suki desu*/saya sangat suka nasi). Sedangkan untuk makanan yang tidak disukai adalah daging, pemelajar mengungkapkan narasi sebagai berikut, "にくがあまり好きです" (*niku ga amari suki desu*/saya tidak suka daging).

Secara keseluruhan, pemelajar 2 sudah bisa mengungkapkan semua kalimat dengan baik dan benar. Selain itu, ada yang perbedaan yang sangat mencolok dari karya pemelajar 2 dengan karya pemelajar lainnya, pemelajar 2 membuat tampilan mini novel grafik yang berbeda dengan yang dicontohkan oleh pengajar, yaitu menggunakan jenis gambar kartun, sehingga tampilan mini nove grafik terlihat seperti mini novel grafik anak-anak.



Gambar 5. Novel grafik mini karya pemelajar 3

Jika diamati lebih seksama, selera makanan yang ditampilkan oleh pemelajar 3 merupakan selera dan pola makan yang sering dipilih oleh orang Indonesia, pemelajar 3 memasukkan karbo berupa nasi dan mie pada setiap menu makanan dalam sehari. Pada pagi hari pemelajar 3 memilih makan telur dan nasi, "あさごはんはたまごとごはんをたべます" (*asagohan wa tamago to gohan wo tabemasu*/pagi hari saya makan telur dan nasi). Pada panel selanjutnya, pemelajar memasukkan gambar ikan dan nasi dengan narasi sebagai berikut, "ひるごはんはさかなとごはんをたべます" (*hirugohan wa sakana to gohan wo tabemasu*/siang hari saya makan ikan dan nasi). Untuk makan malam, pemelajar menuliskan mie dan daging, "ばんごはんはうどんとにくをたべます" (*bangohan wa udon to niku wo*

*tabemasu*/malam hari saya makan mie dan daging). Terakhir untuk minuman yang disukai pemelajar 3 memilih kopi, "わたしはコーヒーがとても好きです" (*watashi wa koohee ga totemo suki desu*/saya sangat suka kopi) dan pemelajar 3 memilih sayur sebagai makanan yang tidak disukai "わたしはやさいがあまり好きじゃないです" (*watashi wa yasai ga amari suki jyanai desu*/saya tidak suka sayur-sayuran).

Secara keseluruhan, pemelajar 3 sudah mampu membuat dengan baik kalimat mengungkapkan makanan yang dikonsumsi pada pagi hari, siang, hari, malam hari, serta makanan yang tidak disukai. Selain itu juga, pemelajar sudah bisa mengombinasikan warna-warna untuk tulisan yang digunakan pada kalimat.



Gambar 6. Novel grafik mini karya pemelajar 4

Penggunaan jenis tulisan serta ukuran huruf yang digunakan oleh pemelajar 4 cenderung lebih besar dan tebal daripada yang digunakan oleh pemelajar yang lainnya. Selain itu panel yang digunakan untuk menuliskan kalimat hanya dua, ini tidak masalah karena hanya berkaitan dengan selera dan kreativitas pemelajar.

Penilaian mengenai penguasaan bahasa Jepang, pemelajar 4 perlu banyak koreksi. Pemelajar tidak menyantumkan judul pada novel grafik mini. Selanjutnya, pada panel pertama yang terletak di atas, pemelajar 4 menuliskan kalimat untuk menyatakan makanan yang dimakan saat sarapan sebagai berikut, "あさごはんはからあげとコーヒーをたべます" (*asagohan wa kaarage to koohee wo tabemasu*/pagi hari saya makan ayam goreng tepung dan kopi). Kalimat tersebut kurang tepat karena dalam konteks bahasa Jepang harus mencantumkan kata kerja 'のみます' (*nomimasu*/minum) untuk objek kopi. Sayangnya pada pernyataan makan siang pemelajar tidak menuliskan apa yang dimakan untuk makan siang, padahal pengajar sudah memberikan intruksi untuk menuliskan makanan yang dimakan pada makan pagi, makan siang, makan malam, makanan kesukaan, serta makanan yang tidak disukai. Selain itu, pada bagian pernyataan makan malam, pemelajar menuliskan narasi sebagai berikut, "ばんごはんばごはんとやさいをたべます" (*bangohan ba gohan to yasai wo tabemasu*/malam hari saya makan nasi dan sayur). Secara pola kalimat pemelajar sudah benar mengungkapkan kalimat, akan tetapi ada kesalahan dalam penulisan huruf, seharusnya ditulis 'あさごはんは' (*asagohan ha*), tetapi pemelajar menuliskan 'あさごはんば' (*asagohan ba*). Untuk panel yang di bawah yang memuat pernyataan makanan yang disukai dan tidak disukai, pemelajar sudah mampu mengungkapkannya dengan benar secara penulisan dan pola kalimat. Untuk makanan yang disukai pemelajar 4 memilih roti, 'わたしはパンがとても好きです' (*watashi wa pan ga totemo suki desu*/saya suka makan roti) dan untuk minuman yang tidak disukai, pemelajar memilih teh dengan redaksi sebagai berikut, "わたしはこうちゃがあまり好きじゃないです" (*watashi wa koucha ga amari suki jyanai desu*/saya tidak terlalu suka teh).

Secara tampilan, mini grafik novel milik pembelajar 4 sudah bagus dengan gaya yang lebih sederhana dan pemelajar sudah mampu dan memahami dalam mengungkapkan kalimat tentang makanan yang dimakan. Akan tetapi pemelajar perlu melakukan tinjauan



ulang sebelum mengumpulkan tugasnya agar memastikan tidak ada yang tertinggal dan sesuai dengan intruksi pengajar.



Gambar 7. Lagu untuk aktivitas kuis pemelajar

Setelah semuanya selesai membuat novel grafik mini, pemelajar diminta untuk mempresentasikan hasil karya mereka. Terlihat berbagai macam kreatifitas pemelajar tertuang dalam novel grafik buatan mereka sendiri, dengan percaya diri dan bangga mereka menampilkan karyanya di depan teman-temannya yang lain. Pemelajar saling memberi semangat dan pujian satu sama lain terhadap hasil karya teman-temannya. Pada bagian ini pemelajar mampu membuat kalimat dengan pola kalimat yang sudah dicontohkan.

Pada akhir salindia memuat lagu dan kuis. Pengajar akan menampilkan lagu yang berjudul "Funny Japanglish Song for Tokyo Olympic! Tokyo Bon Odori 2020" seperti yang tampak pada gambar 7. Pemelajar diajak untuk menyimak lagu, kemudian pada akhir sesi pengajar akan memberikikan kuis kepada pemelajar untuk menyebutkan lima makanan atau minuman yang disebutkan dalam lagu yang telah diputar sebelumnya. Pemelajar sangat antusias menjawab kuis ini, mereka berebut untuk bisa menyebutkan lima kata yang berkaitan dengan makanan atau minuman yang ada pada lagu.

Penggunaan novel grafik mini dalam pembelajaran bahasa sangat baik untuk menunjang pencapaian pemerolehan bahasa bagi pemelajar. Karena mengandung aspek-aspek literasi multimodal yang membantu merangsang berbagai indra pemelajar. Terutama moda gambar dan teks yang paling berpengaruh besar dalam penyampaian materi pembelajaran bahasa Jepang [9] [14] [17] [18].

#### *Respon Pemelajar Terhadap Penggunaan Novel Grafik dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar*

Pembelajaran yang dibawakan dengan model yang berbeda tentu akan mengundang rasa penasaran pemelajar. Membawakan novel grafik sebagai media pembelajaran bahasa Jepang adalah hal yang baru bagi mereka. Pada awal kelas, respon mereka bertanya-tanya mengenai novel grafik, mereka sangat tertarik untuk mengetahuinya. Setelah pengajar menyampaikan informasi mengenai novel grafik, pemelajar merasa tidak sabar untuk bisa mencobanya.

Pada saat sesi membaca, fokus dan ketertarikan pemelajar bisa ditarik dengan baik. Semuanya bersemangat untuk bisa terlibat membaca setiap kalimat yang dimuat di panel. Ada satu pemelajar yang kurang dalam pemahaman bahasa Jepang, mengaku walaupun agak kesulitan mengingat huruf hiragana, tetap terbantu dengan adanya gambar-gambar yang dimuat pada panel. Pemelajar ini memang membutuhkan waktu untuk bisa membaca kalimat yang tertera di satu panel, dia mencoba mengingat-ingat kosa kata yang sudah diajarkan pada salindia sebelumnya.

Sesi yang ditunggu-tunggu adalah saat pemelajar diminta membuat novel grafik mini mereka sendiri. Awalnya pemelajar agak kesulitan, tetapi pengajar terus mendampingi sampai pemelajar benar-benar paham dan bisa mengaplikasikan CANVA dengan baik. Ekspresi senang terpancar dari mimik wajah dan komentar-komentar yang mereka ucapkan. Ada banyak diskusi terjadi, seperti pemilihan makanan, agar kosa kata makanan dan minuman yang mereka pilih tidak sama satu sama lain.

*“Loh, kamu pagi makan ikan juga ya, Kim? Yaudah deh aku ganti jadi ayam.”*

*“Aku juga ayam, nih. Jangan sama, dong. Kan gak seru nanti”*

*“Tapi kamu ayam apa? Aku maunya ayam goreng, soalnya itu aja yang sering aku makan tiap hari”*

*“Eh bahasa jepangnya ayam geprek apa, ya?”*

*“Tolongin aku dong, Sa. Gak ngerti aku cara masukkin gambarnya ke dalam panel nih.”  
Ini panelnya pilih yang mana, Sensei?*

*Mencari gambarnya dari mana, Sensei?*

*Sensei, kalau missal begini boleh kah?*

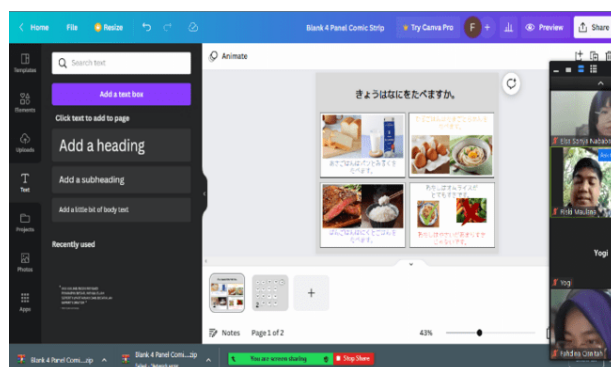
*“Eh, bagus banget punya kamu.”*

*“Ah, enggak. Punyamu lho juga bagus”*

*“Eh, lihat punya kamu, dong!”*

*“Seru juga ya ternyata bikin-bikin kayak gini. Aku tadi membayangkan ini akan sulit, ternyata tidak.”*

*“Sensei, ini gimana cara bikin huruf hiragana di dalam panel?”*



Gambar 7. Suasana Kelas Saat Membuat Novel Grafik Mini

Penjabaran di atas selaras dengan apa yang disampaikan oleh Tanya [12] bahwa novel grafik mampu meningkatkan motivasi belajar bahasa pada pemelajar. Selain itu, Betty [11] juga menuliskan hal yang serupa mengenai hubungan antara peningkatan motivasi belajar melalui media belajar berupa novel grafik novel.

#### 4. Simpulan dan Saran

Setelah melakukan uji coba model pembelajaran menggunakan novel grafik pada pembelajaran bahasa Jepang dasar bagi pemelajar A1, ditemukan bahwa terbukti membuat pemelajar tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menulis dan membaca bahasa Jepang di kelas. Ketertarikan Pemelajar mengetahui dan mengalami langsung membuat novel grafik mini membuat fokus mereka terjaga. Seluruh perhatian mereka terpusat pada pembelajaran, karena ada rasa penasaran dan model pembelajaran yang tidak biasa mereka lihat sebelumnya.

Penggunaan novel grafik mini mengandung beberapa poin literasi multimodal, seperti gambar, teks, dan penataan ruang. Hal ini membuat pemelajar tidak merasa seperti sedang belajar pada lingkungan formal, pemelajar menikmati waktu mereka saat belajar. Gambar yang disajikan terbukti mampu membantu pencapaian bahasa asing pemelajar. Walaupun ada pemelajar yang merasa sulit mengikuti kemampuan belajar teman-temannya yang lain, tetapi tetap bisa mengikuti pelajaran karena terbantu dengan gambar-gambar yang disajikan.

Untuk penelitian selanjutnya untuk merumuskan kembali durasi waktu pembelajaran agar bisa memuat materi yang lebih padat. Selain itu juga perlu adanya inovasi dan penyempurnaan dalam penyajian mini grafik novel.

#### Daftar Pustaka

- [1] A. Horbinski, "What You Watch Is What You Are? Early Anime and Manga Fandom in the United States," *Mechademia*, vol. 12, 2019.
- [2] H. Kim, "'I read webtoon every day!': young adult k-pop fans' language learning and literacies with korean webcomics," 2022.
- [3] A. Boutheina and K. Khawla, "People's Democratic Republic of Algeria Ministry of Higher Education and Scientific Research Larbi Ben M'hidi University\_Oum El Bouagh," 2021.
- [4] H. Kwon, "Graphic Novels: Exploring Visual Culture and Multimodal Literacy in Preservice Art Teacher Education," *Art Educ.*, 2020.
- [5] R. Darmayanti, R. Sugianto, Baiduri, Choirudin, and Wawan, "Digital comic learning media based on character values on students' critical thinking in solving mathematical problems in terms of learning styles," *Al-Jabar*, vol. 13, 2022.
- [6] D. B. P. Setiyadi, "Pemanfaatan Teks Multimodal Sebagai Inovasi Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi COVID-19," *Mardibasa J. Pembelajaran Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 01, 2021.
- [7] T. R. Rajendra, "Multimodality in Malaysian Schools: The Case for the Graphic Novel," *MOJES*, vol. 3, no. 2, 2015.
- [8] M. Ferrero, M. A. Vadillo, and S. P. Leon, "A valid evaluation of the theory of multiple intelligences is not yet possible: Problems of methodological quality for intervention studies," *Intelligence*, vol. 88, 2021.
- [9] Y. N. Fajriah, F. A. Hamied, and W. Gunawan, "Image-Text Relation Interpretation: Teachers' Visual-Verbal Competence in Teaching Texts," *Cakrawala Pendidik.*, vol. 40, 2021, doi: 10.21831.
- [10] J. J. Runtuwarouw, "Peningkatan Kemampuan Menulis Bahasa Jepang Melalui Model Pembelajaran Workshop," *Japanedu*, vol. 2, 2017.
- [11] B. Mcqueen, "Tooned In To Reading: Comic Books And Graphic Novels As Reading Motivation," 2022.
- [12] T. Manning-Lewis, "I hate writing: making a case for the creation of graphic novels in the Caribbean English classroom to develop students' creative writing skills," *Chang. English*, 2019.
- [13] S. C. Domyancich-Lee, L. R. Cleeland, and J. S. McCleary, "Teaching Note—Comics in the Classroom: Teaching With Graphic Novels," *J. Soc. Work Educ.*, 2021, doi: : 10.1080/10437797.2021.1942353.
- [14] R. J. Novak, *Teaching Graphic Novels In The Classroom*. New York: Routledge, 2021. doi: 10.4324/9781003238669.
- [15] G. Masuchika, "Japanese manga in translation and American graphic novels: A re\_examination of the collections in 36 academic libraries ten years later," *J. Acad. Librariansh.*, 2020.
- [16] J. Gerring, "Qualitative Methods," *Annu. Rev. Polit. Sci.*, vol. 20, pp. 15–36, 2017.
- [17] A. Anggito and J. Setiawan, *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- [18] H. Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)," *J. at-Taqaddum*, vol. 8, 2016.

- [19] J. C. Short and T. C. Reeves, "The Graphic Novel: A 'Cool' Format For Communicating to Generation Y," *Bus. Commun. Q.*, vol. 72, 2009.
- [20] A. Bacalja, "The Struggle with Cultural Consecration in English: Turning Towards Youth Literacies," *Chang. English*, vol. 28, 2020.