

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan komunikasi diperoleh melalui intraksi kemampuan bahasa, karena di dalam berkomunikasi seseorang menggunakan bahasa sebagai media utamanya. Komunikasi melalui bahasa dapat memberikan kesempatan bagi kita untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan masyarakat. Sehingga tidak dapat dipungkiri, kemampuan bahasa baik lisan maupun tulisan sangatlah penting.

Namun demikian, keterampilan berbahasa terutama menulis tampaknya sedikit sekali mendapatkan perhatian. Isah Cahyani (2002:84-85) menegaskan bahwa setiap orang pada hakikatnya memiliki kemampuan untuk berkomunikasi (communicative competence), namun keterampilan menulis ini tampaknya sangat sedikit mendapat perhatian. Dalam kehidupan kita kegiatan menulis kurang dilakukan jika dibandingkan dengan kegiatan menyimak, berbicara, dan membaca. Donald E. Bird dalam (Rohmatika, R. 2006:1) menggambarkan perbandingan kegiatan berbahasa yang dilakukan respondennya, yaitu 42 % menyimak, 25 % berbicara, 15 % membaca, dan 18 % menulis. Demikian pula hasil – hasil penelitian Rankin dan Anderson dalam (Rohmatika, R. 2006;1) terhadap keempat keterampilan berbahasa memperlihatkan bahwa, menyimak 45 %, berbicara 30 %, membaca 16 %, dan menulis 9 %. Hal tersebut dibuktikan pula oleh M.Rivers dalam (Rohmatika, R.

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2006:1) yang menyatakan kebanyakan orang dewasa diperkirakan telah menggunakan waktunya dalam aktivitas sehari – hari : 45 % digunakan untuk mendengarkan, 30 % untuk berbicara, 16 % untuk membaca, dan hanya 9 % untuk menulis. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan menulis tidak begitu diminati oleh banyak orang.

Permasalahan dalam kegiatan menulis terletak pada proses penulisan. Setiap orang pasti mempunyai ide-ide yang cermelang dan ingin sekali menuangkannya dalam bentuk apapun termaksud dalam bentuk tulisan. Tetapi proses pengorganisasian ide ini yang menjadi pokok permasalahan. Dengan pengorganisasian yang baik, maka sebuah tulisan akan mudah diikuti arahnya dengan baik dan menjadi teratur. Bagi para penulis pemula kebanyakan menghadapi masalah ini.

Dalam mempelajari bahasa terdapat empat aspek keterampilan yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak atau mendengar, keterampilan mengarang, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Kedua keterampilan seperti kemampuan menyimak dan kemampuan membaca disebut aspek reseptif atau pemahaman informasi yang diterima. Sedangkan dua keterampilan yang lain, yaitu keterampilan mengarang dan keterampilan menulis disebut aspek produktif atau aspek penggunaan (Danasasmita, 2009: 76).

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang tidak kalah pentingnya untuk dikuasai oleh para pembelajar bahasa asing, termasuk pembelajar bahasa Jepang. Keterampilan menulis dalam bahasa Jepang dapat digolongkan ke dalam tiga macam, yaitu:

1. Menulis huruf (Kana dan Kanji);

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Menulis kalimat (*bunsaku*); dan
3. Menulis cerita/karangan (*sakubun*). (Sutedi, 2008: 1)

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa dan aspek penting dalam keterampilan berbahasa. Seperti keterampilan berbahasa yang lain, keterampilan menulis juga perlu belajar dan latihan terus menerus dan berkesinambungan. Bila ditinjau kembali, keterampilan mengarang menerapkan salah satu keterampilan bahasa yang bersifat produktif. Dalam mengajarkan keterampilan mengarang diperlukan sebuah kepekaan untuk mewujudkan hasil pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran. Bagian paling sulit dalam mengarang adalah mengetahui apa yang akan ditulis, yaitu apa temanya, dan bagaimana memulainya. Sama halnya dalam pembelajaran bahasa Jepang, menulis pun merupakan hal yang paling sulit untuk dikuasai. Terlebih lagi bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sulit dipelajari karena memiliki perbedaan-perbedaan seperti huruf, kosakata, dan struktur pola kalimat dengan bahasa Indonesia. Maka dari itu diperlukan sebuah media yang dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam hal menulis karangan (*sakubun*).

Mata kuliah *sakubun* sering dianggap sebagai mata kuliah yang sulit oleh pembelajar. Pembelajar dituntut untuk mengerahkan semua keterampilan berbahasa Jepangnya ketika akan menyampaikan dan mengembangkan ide atau gagasannya ke dalam bentuk tulisan.

Kemampuan mengarang bahasa Jepang secara garis besarnya ditunjang oleh dua kemampuan pokok, yaitu kemampuan linguistik dan kemampuan komposisi (Alwasilah, 2005).

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Kemampuan linguistik adalah kemampuan dalam menguasai bahasa Jepang, mulai dari penguasaan huruf (Kana dan Kanji), kosakata, pola kalimat, ungkapan, dan aturan gramatika yang berlaku dalam bahasa Jepang. Adapun yang dimaksud dengan kemampuan komposisi adalah kemampuan menyajikan cerita atau isi karangan berdasarkan alur tertentu yang sesuai dengan budaya dan kebiasaan penutur bahasa Jepang.

Berdasarkan dua jenis kemampuan dasar di atas, Dalam Jurnal ASPBJI Korwil Jabar Desember 2009 yang berjudul Beberapa Alternatif untuk Mengatasi Masalah dalam Pengajaran Sakubun, Dedi Sutedi (2009:2) mengemukakan 4 tipe pembelajar dalam kemampuan menulis (mengarang). Tipe/karakteristik tersebut diantaranya:

- a. Pembelajar yang memiliki kemampuan linguistik dan kemampuan komposisi. Setiap pengajar mengarang pasti menginginkan tipe pembelajar ini karena akan lebih mudah memberikan bimbingan dan koreksi pada karang yang dibuatnya. Namun sayangnya umumnya jumlahnya tidak terlampau banyak (Tipe A).
- b. Pembelajar yang memiliki kemampuan linguistik tetapi tidak ditunjang dengan kemampuan komposisi. Pembelajar tipe ini dapat menguasai bahasa Jepang pada levelnya, dan setiap kalimat yang dibuat dalam karangannya dapat dipahami dan mudah untuk diperbaiki, tetapi alur ceritanya tidak tersaji dengan baik (Tipe B).
- c. Pembelajar yang memiliki kemampuan komposisi tetapi kemampuan linguistiknya masih lemah. Karangan yang dibuat oleh pembelajar tipe ini sulit untuk dipahami dan dikoreksi, jumlah kalimatnya banyak karena banyak ide yang ingin disampaikan (Tipe C).

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

d. Pembelajar pembelajar yang kemampuan linguistik dan kemampuan komposisinya masih kurang. Karangan yang dibuat oleh pembelajar tipe ini sama sekali tidak dapat dipahami dan tidak dapat dikoreksi, jumlah kalimatnya sedikit (Tipe D) .

Pembelajaran mengarang pada hakikatnya merupakan aplikasi dari seluruh penguasaan huruf, kosakata, dan kaidan ketatabahaan dalam bahasa Jepang ke dalam tulisan. Jadi, sebaiknya pengajar harus terbebaskan dari tugas lain seperti pemberian materi yang berhubungan dengan huruf, kosakata, dan pola kalimat. Akan tetapi, kenyataan yang ada masih tetap demikian, sehingga tugas pengajar mengarang tidak terfokus pada matakuliah mengarang (*sakubun*) yang sebenarnya. Akibatnya, dalam satu semester minim sekali kesempatan yang diberikan kepada mahasiswa untuk membuat karangan sehingga produktifitas karangan yang dibuat pembelajar dalam perkuliahan sangat rendah.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran bahasa asing pada tingkat awal sangat penting. Sebab pada masa ini pembelajar lebih mudah menangkap arti atau makna kata-kata dan ungkapan tertentu, tanpa diterjemahkan dalam bahasa ibu atau bahasa pengantarnya.

Media pembelajaran sebagai pendukung keberhasilan dalam pendidikan sangatlah diperlukan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan, agar materi lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Kehadiran media dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien, terutama dalam membantu dan mempermudah para pengajar mencapai tujuan instruksional.

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pengajar mempunyai tugas untuk menyediakan suasana yang menyenangkan selama proses belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang memegang peranan penting dalam usaha untuk memperlancar tujuan pengajaran. Secara sederhana, media merupakan sarana komunikasi.

Dedi Sutedi (2009 : 9) berpendapat dengan disajikan gambar berseri, mereka dituntun untuk dapat mengekspresikan setiap gambar tersebut ke dalam beberapa kalimat, sehingga setiap kalimat dari gambar pertama sampai gambar terakhir akan membentuk suatu cerita yang lebih beruntun lagi

Adapun media yang akan dijadikan sarana untuk menunjang efektifitas dalam pembelajaran *sakubun* dalam penelitian ini adalah media komik. Komik merupakan sebuah media komunikasi, dimana komunikasi merupakan sebuah fenomena pemenuhan kebutuhan hidup.

Komik masih jarang dipergunakan sebagai media pendidikan dan sumber pengajaran. Padahal komik bisa menjadi satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan mengingat komik adalah bacaan yang digemari oleh banyak kalangan kalangan muda baik bagi orang yang sedang belajar bahasa Jepang maupun bagi yang tidak belajar bahasa Jepang. Dan tidak sedikit orang yang belajar bahasa Jepang karena menyukai komik.

Media ini dianggap sebagai salah satu alat untuk melihat efektifitas dalam keberhasilan pengajaran *sakubun*. Penggunaan media komik dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa, seni dan membantu anak dalam menafsirkan dan mengingat kembali cerita yang ada di dalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat

Sudjana (1991: 78) yang mengemukakan bahwa gambar membantu anak dalam

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mengembangkan kemampuan berbahasa, seni, dan pernyataan kreatif dalam cerita serta dapat membantu mereka dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan.

Dalam bidang sastra, komik dapat memberikan dorongan untuk membaca, membangun perbendaharaan kosa-kata, dan memberikan tuntunan untuk melatih mereka menulis dengan bantuan bentuk visual yang ada dalam komik. Oleh karena itu, peneliti beranggapan bahwa media komik ini dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis

Dari beberapa hasil penelitian tentang media yang digunakan dalam pembelajaran, disimpulkan bahwa media dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran karena para mahasiswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Seperti pada penelitian sebelumnya mengenai *story picture* pernah dilakukan oleh Regina Catarina (2011) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media Story Picture dalam Pembelajaran Kaiwa(Penelitian Eksperimen terhadap Anggota Nihon Kurabu SMKN 1 Cimahi Tahun Ajaran 2010/2011)” menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang dengan tidak menggunakan media *story pictures* dan menggunakan media *story pictures*.

Penelitian mengenai media komik juga pernah dilakukan oleh Erni Kurniawati (2003) dalam skripsinya yang berjudul “Keefektifan Media Komik terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas II SMK Negeri I Cimahi Tahun Ajaran 2002-2003” menyimpulkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa.

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Arsyi Rizqia Amalia (2010) dalam “Penggunaan Media Karikatur dalam Keterampilan Menulis (Studi Kasus terhadap Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis UPI Semester V Tahun Ajaran 2010/2011)” menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian, dapat disebutkan bahwa penggunaan media karikatur dapat membantu siswa dalam belajar menulis dalam bahasa Perancis. Oleh karena itu, peneliti berharap bahwa media karikatur ini dapat dijadikan media alternatif sebagai pendamping media – media lain yang sudah sering digunakan dalam pembelajaran menulis dalam bahasa Perancis.

Adanya berbagai macam media diharapkan membantu mahasiswa untuk lebih mudah menerima stimulus dan memberikan *feed back* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan latar belakang di atas peneliti bermaksud untuk meneliti tentang media yang dapat menjadi faktor penunjang pembelajaran khususnya dalam pembelajaran *sakubun* dalam skripsi dengan judul **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN (SAKUBUN)** (*Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013*)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah secara umum yang akan dikaji adalah Apakah pengaruh media komik terhadap kemampuan menulis *sakubun* mahasiswa tingkat 2 JPBJ UPI?

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dari masalah ini bisa dijabarkan beberapa rumusan masalah secara khusus sebagai berikut.

- a. Adakah perbedaan yang signifikan dari hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran sakubun yang menggunakan media komik dengan tidak menggunakan media komik?
- b. Bagaimana keefektifan media komik untuk pembelajaran *sakubun* di kelas pada mahasiswa bahasa Jepang tingkat II FPBS UPI tahun ajaran 2012 - 2013?
- c. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa tingkat II setelah menggunakan media komik dalam pembelajaran *sakubun*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis memiliki dua kelompok tujuan, yakni tujuan umum dan khusus. Untuk menguji efektifitas penggunaan media komik dalam meningkatkan kemampuan menulis *sakubun* mahasiswa tingkat II JPBJ UPI.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dari hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran sakubun yang menggunakan media komik dengan tidak menggunakan media komik
- b. Untuk mengetahui keefektifan media komik untuk pembelajaran *sakubun* di kelas pada mahasiswa bahasa Jepang tingkat II FPBS UPI tahun ajaran 2012 - 2013.
- c. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa tingkat II setelah menggunakan komik dalam pembelajaran *sakubun*.

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peneliti

Dapat menganalisis seberapa besar pengaruh media komik ini pada kemampuan menulis pada mata kuliah *sakubun* disertai dengan memaparkan kelebihan dan kekurangan dalam media ini. Kemudian dapat memberikan konstribusinya terhadap dunia pendidikan dengan membantu pengajar dalam mengembangkan dan menerapkan teknik ini untuk belajar bahasa Jepang.

2. Mahasiswa

Mahasiswa semakin tertarik belajar *sakubun* dan dapat mengembangkan ide dan menulis karangan di kelas dengan waktu yang efektif pada mata kuliah *sakubun*

3. Pengajar

Pengajar dapat dengan memanfaatkan media komik maka mahasiswa pasti tertarik akan media ini sehingga waktu pembelajaran *sakubun* menjadi efektif dan mahasiswa dapat meningkatkan intensitas mengarang yang berakibat pada prestasi mereka.

1.5 Anggapan Dasar

1. Pada kemampuan mengarang diperlukan media yang cocok dan menarik bagi peserta didik, sehingga prestasi belajar peserta didik dalam hal mengarang meningkat

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Media komik merupakan salah satu teknik alternatif untuk membantu kemampuan mengarang
3. Media komik dapat melatih kemampuan mengarang peserta didik untuk mengembangkan ide dalam menulis karangan sehingga akan timbul rasa percaya diri dan keberanian ketika mengarang dalam bahasa Jepang

1.6 Hipotesis Metode Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya (Arikunto, 2006 :71). Dari pengertian tersebut, maka penulis memiliki hipotesis sebagai berikut;

Hk : adanya perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan mengarang siswa setelah diterapkan media komik pada kemampuan mengarang.

Ho : tidak ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengarang siswa setelah diterapkan media komik pada kemampuan mengarang.

1.7. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan, perlu dijelaskan secara operasional beberapa istilah berikut:

1. Efektifitas

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2001: 219), efektifitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan.

2. Media

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Kata “media” adalah bentuk jamak dari *medium* yang berasal dari bahasa latin. Secara harfiah berarti perantara (*between*) atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa terhadap pembelajaran.

3. Komik

Menurut Hikmat Darmawan (2012:13) Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar – gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak diatas kertas dan dilengkapi teks. Komis dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

4. Kemampuan Menulis

Kemampuan untuk menceritakan sesuatu dengan bahasa yang baik. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa setelah ia menyaksikan informasi yang ditayangkan dalam komik. Dalam mengarang mahasiswa dibimbing untuk berlatih mengungkapkan buah pemikirannya sehubungan dengan pengalamannya atau rekaan panca inderanya, atau pula pengamatannya terhadap fenomena alam dan lain-lain.

5. Karangan (*Sakubun*)

Kata *sakubun* dibentuk oleh dua kanji, yaitu 作/*saku* / ‘membuat’, dan 文 /*bun*/ ‘kalimat’. Jadi, secara harfiah berarti membuat kalimat-kalimat. (Dahidi, 2004: 22).

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (*Sakubun*) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dari pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa istilah *Sakubun* sepadan dengan istilah mengarang dalam Bahasa Indonesia.

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Jenis Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *true experimental* (eksperimen murni) dimana terdapat dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen memanfaatkan media komik sedangkan untuk pembandingnya kelas kontrol menggunakan media gambar. Media gambar disini hanya untuk pembanding saja.

Desain penelitian ini menggunakan *Randomized control group pre-test-post-test design* yaitu suatu perlakuan yang dilaksanakan dengan adanya kelompok pembanding (kelas kontrol) (Arikunto, 2006) hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar mahasiswa. Desain ini dilakukan dengan mengelompokkan sample penelitian menjadi kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan penggunaan media komik (T1) dan kelas kontrol yang mendapat perlakuan diberikannya media gambar (T2). Pada setiap kelas mendapatkan pre test (X1 dan Y1) dan post test (X2 dan Y2) yang sama.

Peneliti dalam eksperimen ini melakukan pengamatan perbedaan setiap sampel yaitu sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen (treatment) dan kondisi setelahnya serta membandingkan kelas kontrol dalam penelitian ini oleh karena itu. peneliti merumuskannya sebagai berikut:

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tabel 1.1

Penelitian Eksperimen

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen	X1	T1	X2
Kontrol	Y1	T2	Y2

Keterangan :

X1 = Pre test pada kelas eksperimen

X2 = Post test pada kelas eksperimen

T1 = Perlakuan dengan penggunaan media komik

T2 = Perlakuan dengan diberikan tema

Y1 = Pre test pada kelas kontrol

Y2 = Post test pada kelas kontrol

Perbedaan X1 - X2 diasumsikan sebagai efek dari perlakuan (T1) yang terjadi pada kelas eksperimen . sedangkan perbedaan Y1 - Y2 diasumsikan sebagai efek dan perlakuan (T2) yang terjadi pada kelas kontrol.

1.8.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. (Arikunto, 2006 :130).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI tahun ajaran 2012/2013.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto,2006 :

131). Sampel dalam penelitian ini adalah 22 orang mahasiswa tingkat II Jurusan

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI 2009/2010 dimana 12 mahasiswa sebagai kelas eksperimen dan 10 mahasiswa sebagai kelas kontrol.

1.8.3 Instrumen Penelitian

Data dalam penelitian ini menggunakan test dan non tes. Tes tersebut adalah *pre-test* dan *post-test* sedangkan non tesnya adalah data angket. Tes yang digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* adalah seperangkat judul yang sama. *Pre-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal sampel sebelum diberikan perlakuan dengan metode sebelum menggunakan media komik pada mata kuliah *sakubun*. *Post-test* diberikan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil pembelajaran sampel ketika mengarang setelah diberikannya media komik. Tes tersebut kemudian diteliti dan dilihat hasil perubahan sebelum dan sesudah menggunakan media komik. Setelah itu sampel diberikan angket untuk mengetahui sejauh mana tanggapan sampel setelah menggunakan media komik dalam pembelajaran *sakubun*.

1.10 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai Latar Belakang Penelitian, Perumusan Masalah dan Batasnya, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Anggapan Dasar dan Hipotesis, Metode Penelitian, serta Sistematika Pembahasan

BAB II LANDASAN TEORITIS

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai Makna Pembelajaran, Mekanisme Pembelajaran, Media Pembelajaran, Pengertian Berbicara, Pengertian Media Komik.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan mengenai teknik yang digunakan dalam penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Pengolahan Data

BAB IV ANALISIS DATA

Pada bab ini menguraikan tentang Pembahasan kegiatan pembelajaran dan mengolah hasil data tes dan angket pada media komik.

BAB V KESIMPULAN

Dalam Bab ini merupakan simpulan mengenai gambaran umum hasil penelitian dan saran-saran.

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu