

EFEKTIVITAS MANGO (MANGA NIHONGO) TERHADAP PENINGKATAN HASIL PEMBELAJARAN TATA BAHASA JEPANG DI SMA NEGERI 110 JAKARTA

Siti Febrianti Sundawi¹, Nur Saadah Fitri Asih², Nia Setiawati³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta

¹sitifebrianti12@gmail.com, ²nursaadah@unj.ac.id, ³niasetiawati@unj.ac.id

Article History:

Received :

17 June 2025

Revised:

24 June 2025

Accepted :

29 June 2025

Kata kunci:

Media Mango
(Manga
Nihongo),
Pembelajaran
Jarak Jauh,
Pembelajaran
Tata Bahasa
Jepang

Keywords:

Mango (Manga
Nihongo)
Media, Online
Learning,
Japanese
Grammar
Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meneliti efektivitas penggunaan Mango (MangaNihongo) terhadap hasil pembelajaran tata bahasa Jepang. Latar belakang penelitian adalah kesulitan yang dihadapi siswa untuk memahami struktur kalimat dan perubahan kata kerja dalam bahasa Jepang, serta kejenuhan siswa terhadap media pembelajaran yang kurang variatif selama pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini menggunakan metode preexperimental one group pretest and posttest dengan 32 siswa kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta sebagai sample. Instrumen yang digunakan adalah tes dan angket. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan rumus uji paired sample t-test, didapatkan hasil bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dengan t_{hitung} sebesar 12,30 pada taraf signifikansi 5% dengan t_{tabel} sebesar 2,04. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil perhitungan Normalized gain menunjukkan nilai 0,66 yang termasuk kategori sedang dengan persentase 66,14% yang menunjukkan media Mango (Manga Nihongo) cukup efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran tata bahasa Jepang. Media ini memberikan pengalaman belajar yang baru dengan menggunakan komik digital yang dapat diakses kapan pun dan dimana pun, sehingga dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Abstract: This study aims to investigate the effectiveness of using Mango (Manga Nihongo) on Japanese grammar learning outcomes. The background of this research is the difficulties faced by students in understanding sentence structure and verb changes in Japanese, as well as student boredom with learning media that are less varied during distance learning. This study used a preexperimental one group pretest and posttest method with 32 students of class XII-Language at SMA Negeri 110 Jakarta as samples. The instruments used were tests and questionnaires. Based on the results of data processing using the paired sample t-test formula, it was found that the Sig. (2-tailed) value was 0.000 with t_{count} of 12.30 at a significance level of 5% with t_{table} of 2.04. This shows that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. The Normalized gain calculation results show a value of 0.66 which is in the medium category with a percentage of 66.14%

which shows that Mango (Manga Nihongo) media is quite effective for improving Japanese grammar learning outcomes. This media provides a new learning experience using digital comics that can be accessed anytime and anywhere, so it can motivate students and improve learning outcomes.

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa asing merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk dimiliki seseorang di tengah ketatnya persaingan dunia kerja pada era globalisasi. Hal tersebut merupakan bekal awal bagi seseorang untuk meningkatkan kualitas diri agar mampu berkomunikasi dengan orang asing, memperbanyak relasi, dan menambah wawasan di tengah dunia kerja era globalisasi yang semakin maju dan berkembang mencakup hubungan lintas negara. Oleh sebab itu, dalam pendidikan di Indonesia terdapat mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan pada tingkat menengah, salah satunya adalah bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Foreign Service Institute di U.S. Department of State diketahui bahwa bahasa Jepang termasuk ke dalam "Super-Hard Language" dimana untuk mencapai level 3 atau menengah rata-rata memerlukan waktu 88 minggu atau 2200 jam belajar (Training, 2015). Dalam artikel yang ditulis oleh Backhaus (2018) yang merupakan seorang profesor di Universitas Waseda mengatakan bahwa kesulitan belajar bahasa Jepang disebabkan karena adanya perbedaan struktur fundamental yang membentuk bahasa Jepang dengan bahasa ibu pembelajar.

Berdasarkan hasil angket terbuka peneliti kepada siswa Kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta diperoleh hasil bahwa dari total 32 siswa terdapat 15 siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat, 10 siswa kesulitan dalam memahami fungsi partikel, 5 siswa mengalami kesulitan dalam mengubah kata kerja dan kata sifat, serta 2 siswa kesulitan dalam mengingat huruf kana. Kesulitan ini berpengaruh pada kemampuan berbahasa siswa, khususnya menulis dan berbicara.

Masalah terkait dengan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang semakin memburuk ketika semua pembelajaran harus berbasis daring akibat adanya pandemi. Siswa semakin malas belajar, tidak menyalakan kamera saat pembelajaran berlangsung, tidak fokus, dan tidak aktif dalam proses belajar daring. Selain itu, siswa Kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta hanya menggunakan buku teks

Sakura 3 dan Nihongo Kirakira 3 serta tidak diwajibkan untuk setiap siswa membeli buku teks, sehingga di kelas tidak ada yang memiliki buku teks dan hanya mengandalkan penjelasan dari guru.

Peneliti bermaksud untuk membuat dan mengujicobakan media pembelajaran Mango (Manga Nihongo) dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam mempelajari tata bahasa tingkat dasar bahasa Jepang di SMA dalam bentuk website yang di dalamnya terdapat glosarium sederhana dan pop-up dari setiap balon percakapan yang berisi struktur kalimat bahasa Jepang.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental dengan *jenis Pre Experimental Design* menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. *Sample* penelitian adalah siswa kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta yang berjumlah 32 siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan angket. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Mango (*Manga Nihongo*), sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan selama 3 pertemuan dengan materi yang mencakup ungkapan pernah (*～たことがあります*), pola kalimat lampau, dan ungkapan memberikan hadiah (*あげました・もらいました*). Data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji efektivitas dengan rumus *Normalized Gain* menggunakan IBM SPSS *Statistics 26*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pretest*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 51,78, sedangkan hasil *posttest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,63. Terdapat peningkatan sebesar 33,85 poin setelah penggunaan media Mango (*Manga Nihongo*).

Tabel 1. Hasil Nilai *Pretest*

No.	Nama	<i>Pretest</i>
1	<i>Sample 1</i>	49
2	<i>Sample 2</i>	50
3	<i>Sample 3</i>	50
4	<i>Sample 4</i>	71

No.	Nama	Pretest
5	<i>Sample 5</i>	45
6	<i>Sample 6</i>	74
7	<i>Sample 7</i>	40
8	<i>Sample 8</i>	43
9	<i>Sample 9</i>	83
10	<i>Sample 10</i>	77
11	<i>Sample 11</i>	46
12	<i>Sample 12</i>	23
13	<i>Sample 13</i>	34
14	<i>Sample 14</i>	53
15	<i>Sample 15</i>	31
16	<i>Sample 16</i>	69
17	<i>Sample 17</i>	66
18	<i>Sample 18</i>	49
19	<i>Sample 19</i>	31
20	<i>Sample 20</i>	51
21	<i>Sample 21</i>	77
22	<i>Sample 22</i>	54
23	<i>Sample 23</i>	80
24	<i>Sample 24</i>	51
25	<i>Sample 25</i>	51
26	<i>Sample 26</i>	40
27	<i>Sample 27</i>	46

No.	Nama	Pretest
28	<i>Sample 28</i>	37
29	<i>Sample 29</i>	43
30	<i>Sample 30</i>	54
31	<i>Sample 31</i>	49
32	<i>Sample 32</i>	40
Jumlah		1658
Rata-rata		51,78

Tabel 2. Hasil Nilai *Posttest*

No.	Nama	Posttest
1	<i>Sample 1</i>	86
2	<i>Sample 2</i>	91
3	<i>Sample 3</i>	89
4	<i>Sample 4</i>	94
5	<i>Sample 5</i>	83
6	<i>Sample 6</i>	83
7	<i>Sample 7</i>	91
8	<i>Sample 8</i>	97
9	<i>Sample 9</i>	90
10	<i>Sample 10</i>	83
11	<i>Sample 11</i>	86
12	<i>Sample 12</i>	83
13	<i>Sample 13</i>	79

14	<i>Sample 14</i>	91
15	<i>Sample 15</i>	89
16	<i>Sample 16</i>	89
17	<i>Sample 17</i>	79
18	<i>Sample 18</i>	80
19	<i>Sample 19</i>	79
20	<i>Sample 20</i>	83
21	<i>Sample 21</i>	89
22	<i>Sample 22</i>	80
23	<i>Sample 23</i>	83
24	<i>Sample 24</i>	80
25	<i>Sample 25</i>	91
26	<i>Sample 26</i>	79
27	<i>Sample 27</i>	80
28	<i>Sample 28</i>	83
29	<i>Sample 29</i>	89
30	<i>Sample 30</i>	91
31	<i>Sample 31</i>	79
32	<i>Sample 32</i>	91
Jumlah		2740
Rata-rata		85,63

Hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 12,30 dengan t_{tabel} sebesar 2,04 pada taraf signifikansi 5%. Nilai

Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa media Mango (*Manga Nihongo*) efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran tata bahasa Jepang.

Hasil perhitungan *Normalized Gain* menunjukkan nilai 0,66 yang termasuk dalam kategori sedang dengan persentase *Normalized Gain* sebesar 66,14% yang menunjukkan bahwa media Mango (*Manga Nihongo*) cukup efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran tata bahasa Jepang.

Case Processing Summary

Kelas Eksperimen	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
NGain_Persen 1	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%

Descriptives

Kelas Eksperimen	Statistic	Std. Error
NGain_Persen 1	Mean	66.1410
	95% Confidence Interval for Mean	
	Lower Bound	59.4579
	Upper Bound	72.8240
	5% Trimmed Mean	67.3653
	Median	69.3281
	Variance	343.598
	Std. Deviation	18.53639
	Minimum	15.00
	Maximum	94.74
	Range	79.74
	Interquartile Range	21.72
	Skewness	-1.107
	Kurtosis	.933

Gambar 1. Hasil Perhitungan *Normalized Gain Score*

Berdasarkan hasil angket respon siswa, media Mango (*Manga Nihongo*) memiliki beberapa kelebihan, yaitu: dapat diakses melalui browser sehingga gadget yang digunakan lebih universal, mendorong kemandirian siswa dalam belajar bahasa Jepang, memberikan pengalaman belajar yang baru sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat digunakan dimana pun dan kapan pun, serta memudahkan guru dalam pengolahan data nilai melalui fitur leaderboard.

Namun, media ini juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu: hanya dapat diakses secara *online* sehingga memerlukan jaringan internet, tidak memiliki fitur pin komentar sehingga hasil diskusitertimbun dengan tugas individu, dan waktu *loading* gambar untuk pengguna *mobile* masih terhitung lama yaitu 3,2 detik karena belum dilakukan kompresi gambar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Mango (Manga Nihongo)* efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran tata bahasa Jepang siswa kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dan respon positif dari siswa terhadap penggunaan media tersebut.

Media *Mango (Manga Nihongo)* memberikan pengalaman belajar yang baru dengan menggunakan komik digital yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan semangat belajar. Media ini sangat cocok digunakan untuk pembelajaran jarak jauh karena dapat diakses kapan pun dan dimana pun.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan perbaikan pada aspek-aspek yang masih kurang seperti penambahan fitur pin komentar, kompresi gambar untuk mempercepat *loading*, dan pengujian pada kemampuan bahasa Jepang lainnya seperti menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Selain itu, disarankan untuk menggunakan media ini pada pembelajaran luring agar pengawasan guru dapat dilakukan dengan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Backhaus, P. (2018, 7 11). *Yoku Aru Kotoba no Shitsumon : Kotoba Kenkyuukan*. Retrieved 8 1, 2020, from 言葉研究館 Web Site: <https://kotobaken.jp/qa/yokuaru/qa-39/>
- Hamid, A. (2019). *Penyusunan Tes Tertulis (Paper and Pencil Test)*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Maharsi, I. (2014). *Komik : Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sutedi, D. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Jepang (Teori dan Praktek)*. Bandung: UPI Press dengan Humaniora Utama Press.
- Training, F. L. (2015, 7 29). *Foreign Service Institute : United States Department*. Retrieved July 20, 2020, from United States Department of State Web Site: <https://www.state.gov/foreign-language-training/>
- Yusuf, A. M. (2015). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan : Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zendo, U. (2012). *Shinmeikei Kokugo Jiten*. Japan: Sanseido Co., Ltd.