

**Teknik Pengajaran Kaiwa Tingkat Menengah
Pada Program Diploma Tiga Bahasa Jepang Universitas Darma Persada
Dengan menggunakan “Manga” sebagai media pengajaran**

Juariah ¹⁾

概要

インドネシアでは会話教育は時々文法力に重点を当ててしまう場合がある。この時学習者が教科書の会話に縛られ、独自の会話を作りにくく、会話教育の根本的な目的から外れる場合が多い。

一方、日本の文化の一つであるマンガは世界的に広がっている。インドネシアでも学生たちが日本マンガにおける興味が高く、日本語表記で読む学習者もいる。学習者の興味を持った方法で会話教育ができないか、という考えも自然である。そのためこの研究ではマンガを通して会話の授業を行い、学習者への影響を検討する。本研究では教科書として“マンガで学ぶ、日本語会話術”、アルク社発行を持ち、研究を行った。学習者はダルマプルサダ大学の第5学期学生で初—中級の日本語力を持つ。

結果として、学習者はマンガにおける興味が高いため、マンガを持って会話を学ぶことによって学習者の出席率が上がり、平均成績率も高くなった。会話における理解度が上がり、学習者は自信を持って、独自の会話を作りやすくなった。

キーワード : 会話、マンガ

1. Pendahuluan

Pengajaran kaiwa pada program diploma tiga bahasa Jepang Universitas Darma Persada dititikberatkan pada praktek kaiwa baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini terlihat dari kurikulum yang berlaku yaitu mata kuliah percakapan atau kaiwa sudah diajarkan sejak semester satu hingga semester enam dengan bobot 2 sks disemester satu dan dua, serta bobot 4 sks disemester tiga sampai enam. Dengan kata lain, mata kuliah percakapan ini terus ada dan meningkat hingga mahasiswa tersebut menyelesaikan studinya.

1) Juariah, S.S, M.A, Pengajar Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Sastra Darma Persada

Sebagai penunjang kemampuan percakapan ini, ditambahkan pula kuliah pariwisata berupa praktek guiding dan perkantoran, sehingga mahasiswa diharapkan dapat lebih mengimplementasikan keterampilan percakapan tersebut secara nyata.

Pengajaran kaiwa selama ini terkadang lebih terpaku pada pembelajaran tata bahasa, sehingga menjadikan mahasiswa terpaku pada percakapan dalam buku teks yang menyebabkan percakapan yang mereka buat pada perkuliahan kaiwa lebih cenderung kaku dan kurang interaktif. Dilain sisi, mahasiswa memiliki ketertarikan tersendiri terhadap manga (komik Jepang) yang merupakan bagian dari budaya Jepang. Komik memiliki karakteristik dapat menggambarkan situasi percakapan dengan lebih interaktif. Sifat interaktif komik ini diharapkan dapat merangsang semangat mahasiswa dalam memahami sebuah percakapan pada pembelajaran kaiwa. Oleh karena itu pada penelitian ini diujicobakan pengajaran kaiwa dengan menggunakan manga sebagai bahan ajar dalam menggambarkan suatu percakapan. Diharapkan mahasiswa dapat lebih memiliki ketertarikan belajar secara aktif, memahami suatu percakapan bahasa Jepang dengan mendalam, dan dapat lebih kreatif menciptakan berbagai tipe percakapan baru.

Metoda pengajaran kaiwa dengan menggunakan manga sebagai bahan ajar ini diterapkan pada mahasiswa program diploma tiga bahasa Jepang semester 5 atau tingkat menengah. Sebagai buku ajar, digunakan buku “マンガで学ぶ・日本語会話術” (Manga de manabu, Nihongo kaiwa Jutsu) dari ALC-Japan. Pada tulisan ini, dilaporkan hasil ujicoba pengajaran tersebut.

2. Tinjauan pustaka

Tujuan pengajaran bahasa asing adalah agar pembelajar bahasa memiliki empat keterampilan berbahasa yaitu berbicara, menulis, mendengar dan membaca. Mata kuliah percakapan atau kaiwa merupakan komponen pengajaran bahasa Jepang yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan dalam mendengar dan berbicara.

Sumiko Taniguchi dalam buku yang berjudul “Nihongo kyouikugaku wo manabuhito no tameni” mengatakan bahwa tujuan mempelajari bahasa Jepang terbagi menjadi dua yaitu: 1) memperoleh pengetahuan tentang bahasa Jepang dan 2) dapat memiliki kemampuan untuk menggunakan bahasa Jepang. Sedangkan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang terbagi juga menjadi dua bagian yaitu: 1) hanya sampai tingkat mendengar atau membaca saja, dan 2) menggunakan bahasa Jepang untuk berinteraksi dengan orang lain (2007;19).

Tentu saja tujuan mata kuliah kaiwa bahasa Jepang adalah untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi atau dalam bahasa Jepang disebut dengan コミュニケーション能力 (kemampuan berkomunikasi).

Canale dan Swain (1980) mengatakan yang termasuk kemampuan berkomunikasi adalah 1) kemampuan tata bahasa (文法能力), 2) kemampuan sosial bahasa (社会言語能力), 3) kemampuan strategi berbahasa (ストラテジー能力). Kemudian Canale (1983) menambahkan bahwa kemampuan bercakap-cakap (談話能力) juga merupakan bagian dari kemampuan berkomunikasi.

Canale lebih jauh lagi menerangkan satu persatu dari keempat kemampuan itu sebagai berikut :

1. Kemampuan Gramatikal (文法能力) :

“文法能とは言語を文法的に正しく理解し使用する言語能力のことですが、これは文法規則だけではなく、語彙、発音、文字表記も含めます。

“Kemampuan gramatikal bahasa adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan tata bahasa yang benar, di mana bukan hukum tata bahasanya saja, tetapi di dalamnya juga termasuk kemampuan kosa kata, pengucapan (intonasi, aksen) dan kemampuan dalam menguasai huruf/ karakter Jepang.”

2. Keterampilan sosiolinguistik (社会言語能力)

“場面に応じて言語を適切に使用し、理解するための能力です。文法的に正しい文が、いつも場面に適切な文であるとは限りません。”

“Adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan gaya bahasa tergantung dari situasi dan keadaan. Kalimat yang benar menurut tata bahasa belum tentu selalu tepat dan sesuai, bergantung dari situasi atau keadaan.”

3. Kemampuan Wacana (談話能力),

“談話能力とは単独の文を超えて意味のまとまりを持つ談話という単位における理解と産出を行う能力のことです。”

“Kemampuan wacana adalah kemampuan dalam mengeluarkan percakapan dalam satuan wacana dengan kesatuan kalimat yang berarti (mengelola dan menyusun kalimat).”

4. Kemampuan Strategi (コミュニケーション・ストラテジー能力).

“コミュニケーション・ストラテジーとは、コミュニケーション能力が十分でないとき、および実際のコミュニケーションの場面の制約などによって、コミュニケーションがうまくいかなかった時、それをどのように修復するかという能力です。”

“Kekuatan strategi komunikasi adalah kemampuan dan ketrampilan untuk memperbaiki dan bagaimana menetralsir keadaan saat tidak ada kemampuan komunikasi yang cukup, misalnya dengan kendala waktu dan tempat yang menyebabkan komunikasi tidak berjalan dengan baik.

Dengan dasar diatas, maka pengajaran kaiwa pada progam diploma bahasa Jepang Universitas Darma Persada memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa yang tidak hanya mengerti tata bahasa yang digunakan dalam percakapan, namun juga mengeti aspek sosial bahasa untuk menghindari kesalahan penggunaan bahasa dan memiliki strategi komunikasi yang baik. Akan tetapi tujuan tersebut seringkali tidak bisa berjalan dengan lancar karena berbagai hal. Salah satunya adalah media dalam pengajaran kaiwa yang digunakan. Penggunaan buku teks yang berisi percakapan dengan tanpa atau sedikit memberi gambaran situasi atau keadaan di mana percakapan tersebut terjadi, dapat menyebabkan tujuan pengajaran kaiwa kurang dapat berhasil maksimal.

Menurut Pranata, bahwa seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Dengan demikian, untuk meningkatkan ketertarikan pembelajar bahasa dalam mempelajari bahasa Jepang, perlu memanfaatkan media yang interaktif, seperti media yang bersifat visual. Materi atau media yang bersifat visual tersebut antara lain dapat berbentuk peta (*maps*), diagram, poster, komik, dan media belajar berbasis komunikasi visual lainnya.

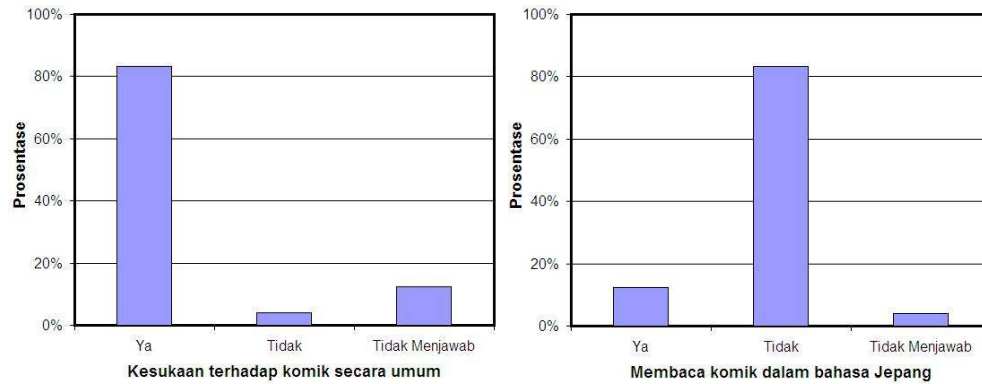
Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk pembelajaran dan pengembangan kreativitas mahasiswa. Secara umum, komik sering diartikan sebagai cerita bergambar.

Scout McCloud memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar- gambar serta lambang lain yang *terjukstaposisi* (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik bukan cuma bacaan bagi anak-anak. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini

dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Komik adalah juga media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Seperti diketahui, gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya keptik. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual untuk menyerap informasi.

Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pembelajar (mahasiswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Pesan pembelajaran yang baik memenuhi beberapa syarat. Pertama, pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Pemilihan isi dan gaya penyampaian pesan mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Kedua, isi dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang pembelajar memproses apa yang dipelajari serta memberikan rangsangan pembelajaran baru. Ketiga, pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Mahasiswa yang mempelajari bahasa Jepang memiliki karakteristik tersendiri yaitu rata-rata mereka memiliki ketertarikan terhadap kebudayaan Jepang dan tidak sedikit yang memiliki ketertarikan tersendiri terhadap manga (komik Jepang) yang merupakan bagian dari budaya Jepang. Komik memiliki karakteristik dapat menggambarkan situasi percakapan dengan lebih interaktif. Sifat interaktif komik ini diharapkan dapat merangsang semangat mahasiswa dalam memahami sebuah percakapan pada pembelajaran kawaii. Gambar 1 menunjukkan ketertarikan mahasiswa Universitas Darma Persada Semester V tahun ajar 2015-2016 terhadap manga. Meskipun pada saat tersebut, sebagian besar manga yang dibaca telah dialih bahasakan. Hal ini menunjukkan bahwa, budaya manga itu sendiri sudah diminati oleh pembelajar bahasa Jepang.



Gambar 1. (Kiri) Menunjukkan ketertarikan mahasiswa Universitas Darma Persada Semester V tahun ajar 2015-2016 terhadap manga. (Kanan) Menunjukkan bahasa yang digunakan dalam manga.

Seperti yang tertuang dalam buku *マンガで学ぶ・日本語会話術* (Manga de manabu, Nihongo kaiwa Jutsu) dari ALC-Japan. Tujuan dari pembelajaran kaiwa dengan menggunakan media komik adalah: agar pembelajar bahasa dapat berkomunikasi tanpa adanya gesekan dengan lingkungan dengan mempergunakan adegan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu diharapkan pembelajar :

1. Dapat mengetahui frase yang paling umum digunakan dalam beberapa situasi.
2. Dapat mengetahui pola dalam beberapa percakapan seperti “permintaan maaf”, “permohonan” dan dapat membuat sendiri kalimat dengan menggunakan pola kalimat tersebut.
3. Untuk mendapatkan pengetahuan tentang adat istiadat dan budaya Jepang.

3. Metode Penelitian dan Pengajaran

3.1 Metode penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen pada mahasiswa program diploma tiga bahasa Jepang, Universitas Darma Persada semester lima yang berjumlah 24 mahasiswa dan dilakukan selama satu semester ganjil 2015-2016.

Mahasiswa semester lima ini diambil karena dianggap sudah memiliki pengetahuan tentang tata bahasa Jepang dasar. Hal ini disebabkan karena penggunaan buku *マンガで学ぶ・日本語会話術* memerlukan pengetahuan bahasa Jepang tingkat dasar. Kelas yang diambil adalah kelas dengan standar kemampuan bahasa tingkat dasar yang cukup dan dengan tingkat kepandaian yang beragam. Mahasiswa tersebut sejak semester satu hingga semester empat menggunakan buku minna no nihongo 1 dan 2, dan pada saat belajar kaiwa menggunakan kaiwa yang terdapat dalam buku

tersebut dengan metode pembelajaran seperti biasa (menggunakan media videonya, mengulang bacaan yang ada dan menghafalkannya) dan sebagainya.

Hasil penelitian diambil berdasarkan dua hal yaitu ;

1. Hasil nilai yang diperoleh saat mid test dan UAS apakah mengalami kenaikan yang signifikan atau tidak.
2. Jumlah kehadiran mahasiswa yang hadir pada perkuliahan untuk menunjukkan sejauh mana mahasiswa tertarik untuk mengikuti perkuliahan.
3. Angket diakhir perkuliahan untuk mendapatkan nilai yang lebih detil dari mahasiswa mengetahui perkuliahan kaiwa dengan menggunakan manga atau komik ini.

3.2 Metode pengajaran

Metode pengajaran yang digunakan pada pengajaran kaiwa dengan menggunakan media manga yang terdapat dalam buku *マンガで学ぶ・日本語会話技術* sebagai bahan ajar dibagi menjadi dua bagian yaitu bagian pertama merupakan bagian pembuka yang berisi tentang tema *こんな時にどう話す* (Bagaimana berbicara pada saat seperti ini?) yang berisi tentang bagaimana berbicara pada waktu ingin memperkenalkan diri, ingin meminta maaf, atau saat ingin meminta masukan atau memberikan masukan. Bagian ini dilakukan pada saat sebelum ujian tengah semester atau UTS sampai UTS, kemudian setelah UTS bagian yang diajarkan adalah *こんな場面でどう話す* (Bagaimana berbicara pada situasi seperti ini?) yang berisi tentang situasi atau keadaan yang mungkin dihadapi oleh pembelajar dan dibagian inilah mahasiswa lebih dapat mempelajari penggunaan bahasa yang dipelajari sebelumnya dalam situasi dan kondisi yang sesuai.

Mata kuliah kaiwa empat ini bobotnya empat SKS sehingga dalam sepekan ada dua kali pertemuan, setiap pertemuan dilakukan dengan alur pembelajaran sebagai berikut :

1. Pra-kegiatan (Pembuka)

- Memperkenalkan situasi atau tema yang akan diangkat dalam perkuliahan.
- Menggali informasi yang diketahui oleh mahasiswa
- Menunjukkan perbedaan dan persamaan dengan bahasa ibu baik alur ungkapan yang digunakan dan sebagainya.

2. Kegiatan

- Mahasiswa melakukan persiapan dan latihan percakapan.
- Presentasi dari mahasiswa.

3. Pasca

- *Feed back* dari pengajar.

Setiap satu pekan diberikan satu tema dan setiap pertemuan diberikan dua manga yang merupakan bagian dari tema yang sama. Berikut ini contoh alur pembelajaran kaiwa pada pertemuan pertama satu kali pertemuan 100 menit .

A.Pra-Kegiatan (10 menit)

- Menyapa Mahasiswa

こんにちは、皆さんお元気ですか。

- Menanyakan dengan bahasa Jepang tentang tema yang akan diangkat :

皆さんは自己紹介できますか。

自己紹介をしたことがありますか。

自己紹介をする時どう話しますか。

人を紹介したことがありますか。

人を紹介したい時はどう話しますか。

- Masuk kedalam tema yang akan dibahas

じゃ、今回は自己紹介と人を紹介するについて勉強しましょう。最初は自己紹介について勉強しましょう。

B. Kegiatan Pengantar pelajaran (20 menit)

- Sebagai pembuka mahasiswa diminta melihat gambar komik atau manga yang diberikan oleh pengajar. Manga yang diberikan adalah mangga yang dikosongkan bagian-bagian percakapan yang dianggap perlu. Gambar 1 adalah contoh manga yang dibagikan kepada mahasiswa, dan mahasiswa diminta untuk memikirkan isian dari bagian yang dikosong.



Gambar 2 Manga yang berisi percakapan yang sudah diberi kalimat kosong (maruume) Gambar (Contoh diambil dari マンガで学ぶ・日本語会話技術 hal 12 dan 14 yang telah di olah)

- Pengajar membacakan percakapan lengkapnya atau memperdengarkan kaitwa lewat CD yang diputar. Disisi lain, mahasiswa mencocokkan apakah jawaban yang mereka pikirkan itu sesuai atau tidak seperti pada gambar 2. Variasi yang muncul dibahas bersama didalam kelas.



Gambar 3 Manga yang berisi percakapan lengkap

(Contoh diambil dari マンガで学ぶ・日本語会話技術 hal 12 dan 14)

- Untuk memahami situasinya, mahasiswa dapat melihat gambar dari manga yang sudah dilengkapi kalimatnya seperti pada Gambar 3.
- Pengajar menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam suatu bagian percakapan. Setelah itu diperdengarkan kembali percakapan dan mahasiswa diminta mengulangi untuk melatih aksan dan intonasi percakapan tersebut.
- Selanjutnya secara berpasangan mahasiswa diminta untuk mempraktekkan percakapan tersebut didepan kelas

C. Kegiatan Utama (50 menit)

- Menentukan pasangan untuk latihan percakapan
- Membagikan *Role Card* (Kartu peran) yang sudah disiapkan sebelumnya.

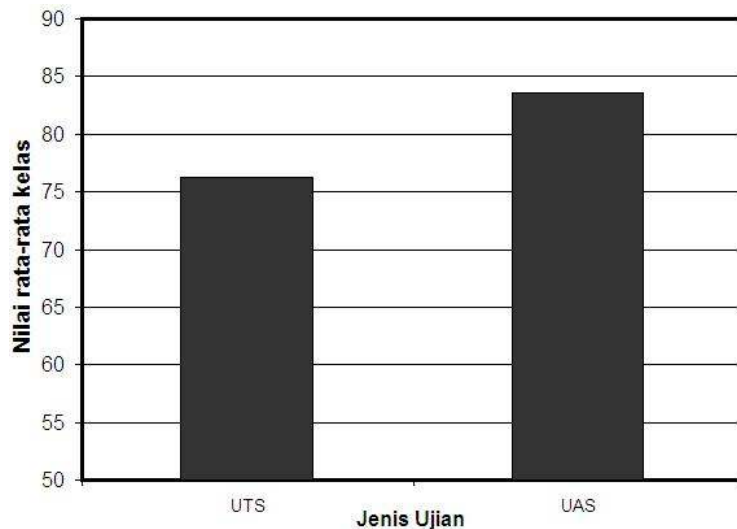
- Mahasiswa mempraktekkan percakapan tersebut dalam berbagai peran yang ditunjuk oleh pengajar dibangku masing-masing sementara pengajar berkeliling dan mencatat jika ada kesalahan.
- Memilih beberapa grup pasangan untuk tampil dikelas dan mempresentasikan hasil latihan percakapannya.
- Pengajar menanyakan kepada mahasiswa lain apa isi percakapan yang ditampilkan untuk mengecek apakah mahasiswa lain memperhatikan atau tidak, memahami atau tidak isi dari percakapan tersebut.
- Meminta mahasiswa lain untuk memberikan komentar atau memperbaiki yang dianggap perlu untuk diperbaiki.

D. Pasca Kegiatan

- Feed back dari pengajar : memberikan pujian pada bagian yang dianggap baik dan memberikan penekanan-penekanan yang dianggap salah.
- Merangkum isi dari perkuliahan.
- Memberikan PR dengan situasi yang berbeda.

4. Hasil Penelitian

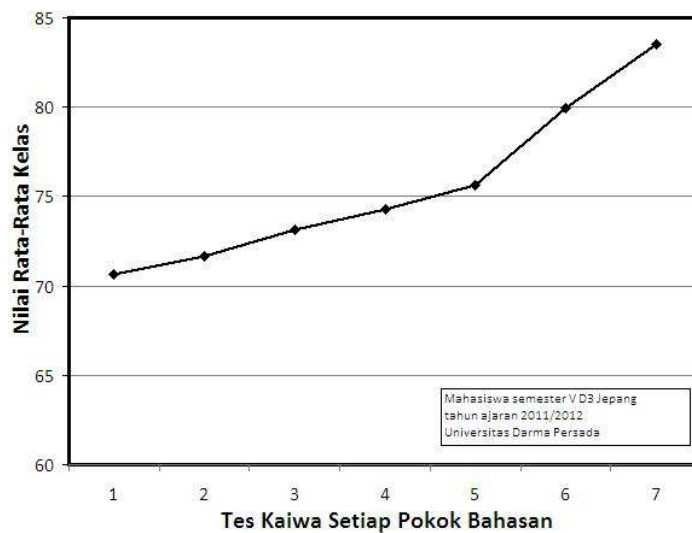
A. Hasil Analisis peningkatan nilai mahasiswa



Gambar 4. Perbandingan nilai rata-rata kelas antara hasil UTS dan UAS.

Hasil penelitian diambil berdasarkan tiga yaitu berdasarkan hasil nilai yang diperoleh saat mid test dan nilai ujian akhir apakah mengalami kenaikan atau tidak. Gambar 4 menunjukkan nilai yang diperoleh saat UTS dan UAS di mana menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata dari 78 saat UTS menjadi 84 saat UAS. Nilai rata-rata UTS mahasiswa sudah baik namun terus meningkat saat UAS.

Selain itu juga nilai tugas yang diberikan setiap pekan berupa test percakapan menunjukkan kenaikan nilai yang cukup berarti hal ini terlihat pada Gambar 5. Tingkat kehadiran mahasiswa juga tinggi yaitu mencapai 93% kehadiran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metoda manga memberikan minat pembelajar dalam mengikuti perkuliahan dan meningkatkan pemahaman dari mahasiswa. Sehingga nilai tugas mingguan dan nilai akhir dari mahasiswa terus meningkat sejalan dengan waktu perkuliahan.



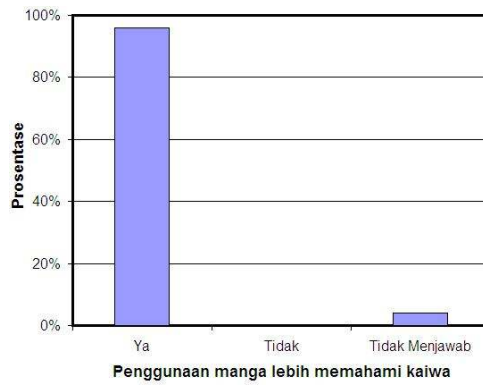
Gambar 5. Hasil nilai rata-rata dari tugas kaiwa yang diambil selama satu semester (24 kali pertemuan sebanyak 7 tugas sesuai dengan jumlah tema yang diambil).

B. Hasil Angket

Angket disebarkan setelah menyelesaikan ujian akhir semester dilakukan kepada 24 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini, angket tersebut berisi pertanyaan sebagai berikut.

1. Apakah Penggunaan manga dalam mata kuliah ini membuat anda lebih memahami pelajaran kaiwa?
2. Apakah Penggunaan manga dalam mata kuliah ini membuat anda lebih menarik untuk mengikuti perkuliahan?

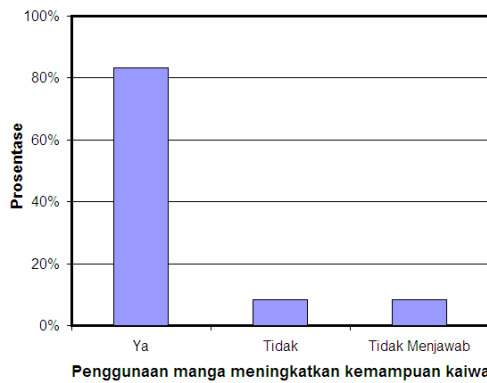
3. Apakah Penggunaan manga dalam mata kuliah ini dapat meningkatkan kemampuan anda dalam bercakap-cakap?
4. Apakah penggunaan manga dalam mata kuliah ini meningkatkan nilai yang anda peroleh dari semester sebelumnya?
5. Apakah Penggunaan manga dalam mata kuliah ini membuat anda lebih PD untuk berbicara dalam bahasa Jepang?



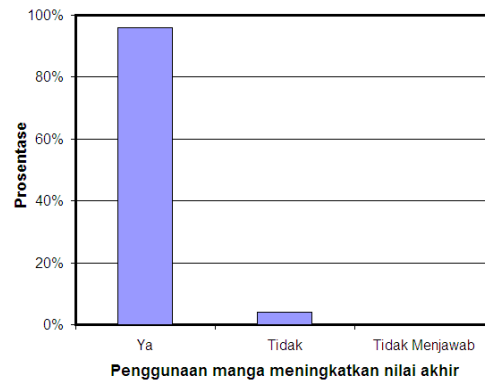
(a)



(b)



(c)



(d)



(e)

Gambar 6. Hasil angket mengenai perkuliahan menggunakan bahan ajar manga. (a) manga membuat lebih memahami pelajaran kawai, (b)manga membuat perkuliahan lebih menarik, (c)manga dapat meningkatkan kemampuan percakapan, (d)manga meningkatkan nilai yang diperoleh, (e)manga membuat lebih percaya diri untuk berbicara dalam bahasa Jepang.

Hasil angket ditunjukkan pada Gambar 6, dimana (a) penggunaan manga dalam mata kuliah ini membuat lebih memahami pelajaran kawai sebanyak 96% dan yang tidak menjawab 4%.(b) Penggunaan manga dalam mata kuliah ini membuat perkuliahan lebih menarik 96% dan yang tidak menjawab 4%. (c) Penggunaan manga dalam mata kuliah ini dapat meningkatkan kemampuan dalam percakapan 83% yang menjawab tidak meningkatkan kemampuan percakapan 8% dan yang tidak menjawab pertanyaan tersebut sebanyak 8%.(d) Penggunaan manga dalam mata kuliah ini meningkatkan nilai yang anda peroleh dari semester sebelumnya ada 96% yang menjawab tidak 4% dan yang tidak menjawab 0%.(e) Penggunaan manga dalam mata kuliah ini membuat lebih percaya diri untuk berbicara dalam bahasa Jepang 88% yang menjawab tidak membuat lebih percaya diri dalam berbicara 4 % dan yang tidak menjawab pertanyaan tersebut ada 8%. Disamping itu terdapat beberapa masukan dan komentar, yaitu :

1. Belajar dari manga keren! Membuat semangat.
2. Lebih mudah membayangkan situasi percakapannya sehingga lebih cepat mengerti.
3. Karena poin-poin khusus juga dijelaskan jadi lebih mudah menghafal kalimat yang tidak boleh digunakan atau sebaiknya menggunakan kalimat yang mana.
4. Mahasiswa lebih aktif lagi dikelas
5. Kuliah lebih asyik dan tidak membosankan.
6. Membuat mahasiswa kreatif dalam membuat percakapan karena dari satu percakapan bisa melahirkan berbagai macam situasi
7. Mudah memahami percakapan sehingga mudah diingat

5. Kesimpulan

Pada akhir penelitian ini dapat disimpulkan beberapa hal penting sebagai berikut:

1. Pada dasarnya mahasiswa memiliki ketertarikan terhadap gambar (visual) yang terdapat dalam manga atau komik, sehingga saat perkuliahan disampaikan dengan menggunakan media komik tingkat ketertarikan dan semangat mahasiswa dalam tema yang akan dipelajari meningkat.

2. Pemahaman kaiwa menggunakan manga yang lebih mudah dicerna, menjadikan mahasiswa dapat berkreasi terhadap bentuk-bentuk kaiwa bebas yang baru.
3. Tingkat ketertarikan yang tinggi menjadikan semangat belajar meningkat, sehingga tingkat kepercayaan diri pada mahasiswa untuk berbicara semakin meningkat.
4. Adapun penggunaan manga sebagai media pengajaran adalah salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam pengajaran kaiwa karena membutuhkan alat yang lebih mudah, menarik, dan banyak tersedia di lingkungan mahasiswa.

Daftar Pustaka

1. 青木直子、尾崎明人、土岐哲、第5版2007、“日本語教育学を学ぶ人のために”、京都、大洋社。
2. 金子史朗、黒河美紀子、深田みのり、宮下智子、第二版2007、“マンガで学ぶ日本語会話術”、東京、アルク。
3. Dwi Waluyanto, Heru.2005.Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran: Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain –Universitas Kristen Petra <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=DKV> (diakses 18 juli 2012)
4. Scout McCloud, 2001, “*Understanding Comic*”, Jakarta,.Kepustakaan Populer Gramedia