

EFEKTIVITAS MANGA YOTSUBATO! SEBAGAI MEDIA SUPLEMEN DOKKAI PADA PEMBELAJARAN MINNA NO NIHONGO BAB 20-21

Wildan Dzakky Putra Ridwan

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
wildandzakky.21041@mhs.unesa.ac.id

Prof. Dr. Djodjok Soepardjo, M.Litt.

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
djodjoksoepardjo@unesa.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran dokkai bahasa Jepang tingkat dasar sering terkendala motivasi rendah akibat media konvensional. Penelitian ini bertujuan mengukur efektivitas manga Yotsubato! sebagai suplemen dokkai dalam pembelajaran Minna no Nihongo Bab 20–21 dan pengaruhnya terhadap afektif serta motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain pre-test post-test control group pada 16 mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test, dan kuesioner afektif, lalu dianalisis dengan N-Gain dan uji Mann–Whitney U. Hasil menunjukkan N-Gain kelompok eksperimen 0,391 (sedang) dan kontrol 0,044 (rendah), dengan signifikansi 0,312 yang menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan. Namun, skor afektif kelompok eksperimen lebih tinggi (4,09) dibandingkan kontrol (3,44). Manga Yotsubato! efektif dalam ranah afektif dan motivasi, namun belum secara signifikan meningkatkan kompetensi dokkai.

Kata Kunci : Bahasa Jepang, Yotsubato!, Afektif, Dokkai

ABSTRACT

Basic Japanese dokkai learning is often hampered by low motivation due to conventional media. This study aims to measure the effectiveness of the manga Yotsubato! as a supplement to dokkai in learning Minna no Nihongo Chapters 20–21 and its effect on affective and learning motivation. This study used a quasi-experimental method with a pre-test post-test control group design on 16 Japanese Language Education students at Surabaya State University. Data were collected through pre-tests, post-tests, and affective questionnaires, then analysed using N-Gain and the Mann–Whitney U test. The results showed that the N-Gain of the experimental group was 0.391 (moderate) and that of the control group was 0.044 (low), with a significance of 0.312, indicating no significant difference. However, the affective scores of the experimental group were higher (4.09) than those of the control group (3.44). Yotsubato! manga was effective in the affective and motivational domains, but did not significantly improve dokkai competence.

Keywords: Japanese Language, Yotsubato!, Affective, Dokkai.

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Era globalisasi menuntut penguasaan bahasa asing sebagai kebutuhan esensial untuk interaksi lintas budaya dan ekonomi. Bahasa Jepang semakin populer berkat budaya popnya, menjadi jembatan komunikasi dan partisipasi global (Suherti, 2012). Implikasi utamanya adalah siswa harus menguasai teks komunikatif untuk kehidupan pribadi, sosial, akademik, dan profesional, guna mengakses informasi efektif, berinteraksi harmonis, berprestasi unggul, serta bersaing di karir.

Meskipun minat tinggi, bahasa Jepang dikenal sulit bagi pemula karena kerumitan tata bahasa, hiragana, katakana, dan kanji. Pendekatan konvensional seperti buku *Minna no Nihongo* perlu didukung media inovatif untuk mempermudah pembelajaran. Perkembangan teknologi mendorong integrasi media modern, termasuk *manga*, yang aksesibel, beragam genre, dan melatih kemampuan membaca (*dokkai*) melalui teks sederhana disertai ilustrasi. *Manga* membuat belajar menyenangkan, mengurangi kebosanan, dan memicu rasa ingin tahu.

Salah satu *manga* ideal untuk pemula adalah *Yotsubato!* karya Kiyohiko Azuma, yang mengisahkan keseharian Yotsuba Koiwai, anak lima tahun penuh rasa ingin tahu. Cerita sehari-hari menggunakan bahasa natural, kanji dengan furigana, dan kompleksitas rendah, menjadikannya suplemen pedagogis unggul untuk tingkat dasar.

Meski potensi *Yotsubato!* diakui, penelitian empiris masih terbatas pada analisis linguistik kualitatif atau multimodalitas umum. Belum ada studi kuasi-eksperimental spesifik yang menguji efektivitasnya sebagai suplemen *dokkai* *Minna no Nihongo*. Penelitian ini mengisi celah tersebut melalui desain pre-post test control group pada mahasiswa Universitas Negeri Surabaya (UNESA), Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tingkat dasar. Fokus utama adalah peningkatan skor *dokkai*, aspek afektif, dan motivasi belajar via kuesioner.

KAJIAN TEORI

Terdapat beberapa penelitian terdahulu

yang relevan dan turut memperkuat potensi *manga Yotsubato!* sebagai media pendukung pembelajaran di antaranya yaitu penelitian oleh Putri Wibawati pada tahun 2022 berjudul “*Pemaknaan Onomatopoe Dalam Manga “Yotsubato!” Chapter 3 Karya Kiyohiko Azuma*”. Penelitian ini menggunakan *manga Yotsubato!* sebagai objek penelitian. Namun fokus dalam penelitian ini terdapat pada bidang linguistik dan kebahasaan, khususnya pemaknaan *onomatopoe* yang terdapat pada *manga Yotsubato!*.

Pada tahun 2017, penelitian oleh Firma Pradesta Amanah “*Teori Krashen Sebagai Solusi Pemecahan Masalah Kemampuan Berbicara Pada Pembelajar Bahasa Inggris Di Indonesia*”. Membahas solusi kemampuan berbahasa asing dalam konteks bahasa Inggris melalui 5 hipotesis dari teori yang dikemukakan Krashen yang salah satunya merupakan hipotesis saringan afektif atau dikenal dengan *Affective Filter Hypothesis*. Kajian ini memberikan landasan teoretis yang kuat mengenai pentingnya aspek afektif, namun penerapannya masih dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris dan masih belum ada penelitian yang secara spesifik menguji hipotesis saringan afektif ini menggunakan media *manga Yotsubato!* pada aspek *dokkai* pembelajaran bahasa Jepang yang terdapat pada *Minna no Nihongo* Bab 20-21.

Dengan begitu, Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan *manga Yotsubato!* sebagai media pendukung pembelajaran *dokkai* pada *Minna no Nihongo* dan menganalisis pengaruh penggunaan *manga* ini terhadap peningkatan afektif serta motivasi belajar pada siswa.

Keterampilan Membaca dan Memahami (*Dokkai*)

Dokkai 読解 adalah salah satu aspek keterampilan bahasa Jepang. kemampuan yang dimaksud pada *dokkai* sendiri merupakan kemampuan membaca 読 *doku* dan memahami 解 *kai* sehingga *dokkai* sendiri memiliki arti keterampilan membaca dan pemahaman bahasa Jepang. secara harfiah, *dokkai* berarti pemahaman bacaan merupakan proses atau keterampilan yang melibatkan beberapa elemen

kunci dalam bahasa Jepang seperti huruf dan kosakata (*moji-goi*), tata bahasa (*bunpou*) dan pemahaman (*rikai*) (Wijayadi, 2018). Dengan memahami elemen-elemen kunci dalam bahasa Jepang, maka seseorang bisa dikatakan terampil pada aspek dokkai atau memahami bahasa Jepang.

Manga Yotsubato!

Manga Yotsubato! merupakan seri populer bergenre slice of life komedi karya Azuma Kiyohiko yang pertama kali dipublikasikan pada Maret 2003 melalui majalah *Dengeki Daioh*. Berbeda dengan karya sebelumnya, seri ini menggunakan pendekatan narasi yang lebih tenang dengan detail visual tajam untuk menceritakan keseharian gadis kecil berusia lima tahun, Yotsuba Koiwai. Ceritanya tidak berfokus pada konflik besar, melainkan pada petualangan kecil Yotsuba dalam memahami hal-hal sederhana di sekitarnya, seperti interaksi sosial hingga fenomena sehari-hari yang sering dianggap biasa oleh orang dewasa.

Beberapa pembaca *manga Yotsubato!* juga menyampaikan analisisnya melalui kanal Youtube seperti *TheCynicClinic* pada videonya yang berjudul “*Why is Yotsubato! So Perfect For Learning Japanese*” yang berkesimpulan bahwa *manga Yotsubato!* memiliki kekuatan pada penyajian bahasa Jepang autentik dan natural yang mencerminkan cara bicara anak-anak dan orang dewasa dalam lingkup sosial yang nyata di Jepang sehingga menciptakan kesan imersif dimana pembaca merasa seakan-akan menyimak percakapan di dalam manga secara langsung.

Imersivitas ini dihasilkan dari *manga Yotsubato!* yang berusaha untuk mensimulasikan pembelajaran bahasa Jepang yang narutal melalui tokoh utama Yotsuba Koiwai yang merupakan seorang gadis kecil berusia lima tahun yang sama-sama masih mempelajari kosakata baru dan memahami percakapan serta berbagai hal yang terjadi di sekitarnya.

Bahasa autentik yang dimiliki manga ini juga secara teknis selaras dengan materi dalam buku ajar *Minna No Nihongo Shokyuu I*. Sehingga sebagai media suplemen, dialog

dalam manga ini juga menyediakan konteks nyata bagi pola kalimat yang diperkenalkan pada Bab 20-21 sebagaimana yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Relevansi *Manga Yotsubato!* dengan *Minna no Nihongo Shokyuu I*

Konteks	Dialog Manga	Bab	Relevansi
(Vol.1, Ch.1, Hlm.2-2) Ena terkejut melihat Yotsuba berjalan ke arahnya	わ、きた。 Wa, kita (wah, (dia) datang)	Minna no Nihongo Bab 20	Perubahan pola kata Futsuu kei 来ました →来た
(Vol.1, Ch.1, Hlm.3-4) Fuuka memastikan nama Yotsuba	あなた、よつばちゃんでしょ。 Anata, Yotsuba-chan desho (Kamu pasti Yotsubakan)	Minna no Nihongo Bab 21	Menanyakan kepastian ~でしょ
(Vol.1, Ch.2, Hlm.5-8) Yotsuba dan ayahnya sarapan sambil mengobrol	Yousuke:近所の人と会ったら、ちゃんとあいさつしろよ。 Kinjou no hito ni attara, chanto aisatsu shiroyo (Kalau bertemu tetangga, jangan lupa disapa)	Minna no Nihongo Bab 20	Bentuk Futsuu kei dari はい → うん

bersama	Yotsuba: うん! Un! (Ya)		
---------	--------------------------------	--	--

Affective Filter Hypothesis

Menurut (Krashen, 2002) setiap manusia memiliki saringan afektif masing-masing. Yang perlu diketahui adalah bahwa tidak semua orang yang mempelajari bahasa kedua dipastikan dapat berhasil. Hal ini disebabkan oleh penerimaan masukan yang dapat dipahami (comprehensible input) tidak dapat diterima dengan baik. Faktor motivasi, sikap, kepercayaan diri dan keinginan berperan sangat penting dalam hal ini. Keempat faktor inilah yang disebut dengan saringan afektif. Apabila saringan ini terbuka lebar, maka input akan masuk dengan leluasa dan sebaliknya apabila saringan itu sempit atau tertutup, maka input akan sulit untuk masuk sehingga mengakibatkan sulitnya penerimaan masukan (comprehensible input) dan menghambat siswa dalam pembelajaran bahasa.

Berdasarkan hipotesa yang dikemukakan oleh Krashen, maka diperlukannya pendidik profesional yang mampu membangun motivasi belajar yang tinggi, kepercayaan diri dan keinginan untuk belajar pada siswa agar proses pembelajaran bahasa dapat berjalan dengan efektif dan siswa dapat menguasai bahasa dengan baik.

Multimodal Learning

Menurut (Suyanto, 2008), media pembelajaran adalah segala bentuk bahan, alat atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengajar kepada peserta didik sehingga proses belajar menjadi menarik dan efektif.

Multimodalitas sendiri diartikan sebagai penggunaan dua atau lebih mode komunikasi secara bersamaan untuk menciptakan makna. Dengan ini multimodal learning dalam media pembelajaran dimaksudkan untuk media pembelajaran yang tidak hanya berbasis pada tulisan atau bacaan, namun juga visualisasi dan audio. Penerapan pembelajaran multimodal juga sudah membuktikan bahwa penggunaan

teknologi multimodal dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta keterlibatan konseptual siswa selama pembelajaran (Murcia, 2014). Multimodal Learning dalam pembelajaran juga terbukti dapat membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, memotivasi siswa untuk membaca setelah kelas dan membangun kepercayaan diri siswa dalam belajar, terutama dalam pembelajaran bahasa asing (Bao, 2017).

Secara teoretis, unsur visual dan naratif dalam *manga Yotsubato!* penting untuk memicu emosi positif dan menurunkan saringan afektif siswa. Kondisi siswa yang rileks dan senang membuat mereka lebih mudah menyerap input bahasa dibandingkan dengan media konvensional pada *Minna no Nihongo Shokyuu I* Bab 20-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimental yaitu metode kuantitatif yang mengembangkan desain eksperimen sebenarnya. Tujuan dari metode ini adalah untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel. Ciri khas desain ini adalah memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan penelitian, dan subjek dalam penelitian ini tidak dipilih secara acak atau non-random sampling (Sugiyono, 2019).

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 16 mahasiswa Universitas Negeri Surabaya (UNESA) yang berasal dari angkatan 2024 hingga 2025. Jumlah sampel yang relatif kecil ini, merupakan tantangan metodologis utama dalam penelitian ini. Keterbatasan pada jumlah sampel yang sebanyak 16 partisipan ini menjadi tantangan dan akan berdampak pada rendahnya representativitas dan generalisasi penelitian terhadap populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian ini diposisikan sebagai studi awal yang betujuan untuk memberikan gambaran indikatif mengenai pengaruh media yang diuji, bukan sebagai kesimpulan mutlak bagi seluruh pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar.

Sumber data penelitian ini terbagi pada data utama yang diperoleh langsung dari hasil tes pre-test dan post-test mahasiswa pada

kelompok eksperimen dan kontrol. Data ini mencerminkan kemampuan awal dan hasil belajar mahasiswa setelah diberikan perlakuan. Dan data sekunder berupa literatur, buku referensi, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penggunaan media *manga* dan buku *Minna no Nihongo Shokyuu I Honsatsu* dalam pembelajaran bahasa Jepang. Data sekunder ini berfungsi sebagai landasan teoritis serta acuan dalam menganalisis dan membandingkan hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan desain Pre-test Post-test Control Group Design dengan sampel penelitian terdiri atas 16 mahasiswa Universitas Negeri Surabaya (UNESA) angkatan 2024-2025 yang dibagi menjadi dua kelompok. Prosedur eksperimen ini dilakukan dalam jangka waktu satu minggu, dengan durasi intervensi mandiri selama 6 hari.

Perlu diperhatikan bahwa durasi perlakuan yang singkat ini memiliki tantangan tersendiri dalam mengukur perubahan kompetensi bahasa yang bersifat signifikan secara linguistik. Selain itu, karena penelitian ini dilakukan secara daring di lingkungan belajar masing-masing partisipan, terdapat variabel kontrol berupa “cara belajar mandiri” masing-masing partisipan yang tidak dapat diintervensi sepenuhnya oleh peneliti. Hal ini berpotensi menimbulkan bias pada hasil akhir karena adanya perbedaan intensitas dan gaya belajar antar partisipan selama masa perlakuan berlangsung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan kuesioner melalui *Google Form* yang berisikan soal-soal terkait Bab 20-21 *Minna No Nihongo Shokyuu I Honsatsu*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik kuantitatif dengan bantuan *software IBM SPSS Statistic 24*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan bahan ajar gabungan (*Minna no Nihongo Shokyuu I Honsatsu* dan *manga Yotsubato!*) berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa dibandingkan dengan penggunaan buku *Minna no Nihongo Shokyuu I Honsatsu* saja dengan beberapa proses seperti berikut:

1. Mengklasifikasikan dan mendata hasil pre-test dan post-test sesuai dengan

kelompok kontrol dan eksperimen.

2. Melakukan uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data nilai *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal dengan menggunakan
3. Melakukan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui apakah data bersifat homogen.
4. Melakukan uji *Mann-Whitney U* sebagai pengganti *independent sample-t* test dikarenakan adanya distribusi data yang tidak normal pada hasil *post-test*.
5. Melakukan uji *N-Gain Score* untuk mengetahui efektivitas pembelajaran.
6. Melakukan analisis kuesioner respons partisipan.
7. Menyimpulkan data hasil uji *Mann-Whitney U* dan *N-Gain Score* serta hasil analisis kuesioner lalu menginterpretasikannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan eksperimen dan mengumpulkan data *pre-test* dan *post-test* dari kelompok eksperimen (A2) dan kontrol (A1) maka analisis data dilakukan menggunakan teknik yang sudah ditentukan oleh peneliti. Pertama-tama data dikumpulkan dan di klasifikasikan sesuai dengan kelompok masing-masing dan melakukan uji normalitas pada data menggunakan *Shapiro-Wilk* dikarenakan data yang berjumlah kurang dari 30 orang dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 24*. Setelah diuji, terdapat ketidak normalan pada data *post-test* sehingga diperlukannya alternatif sebagai pengganti uji-t nantinya. Selanjutnya data *pre-test* diuji menggunakan *Leven's Test* dengan *IBM SPSS Statistic 24* untuk mengetahui homogenitas data. Sebagai pengganti uji-t, uji *Mann-Whitney U* dipilih sebagai uji non parametrik untuk mengetahui signifikansi dibantu dengan *software IBM SPSS Statistic 24*. Dan terakhir dilakukannya uji *N-Gain Score* menggunakan rumus yang sudah dikemukakan (Hake,1999) untuk melihat peningkatan yang diperoleh. Kemudian data dikumpulkan dan menyimpulkan hasil data.

Penyajian Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Setelah dilakukannya penelitian, maka data yang didapat sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Data *Pre-Test*

Kelompok	N	Min	Max	Mean	Standar Deviasi
A1	8	55	100	78.125	16.890
A2	8	65	95	82.5	10.351

Tabel 3. Hasil Data *Post-Test*

Kelompok	N	Min	Max	Mean	Standar Deviasi
A1	8	65	100	84.375	11,476
A2	8	75	100	89.375	9.425

Uji Normalitas

Untuk melakukan uji normalitas, peneliti menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistic 24*. Data dapat disebut berdistribusi normal apabila kolom Sig. pada bagian *Shapiro-Wilk* bernilai >0.05 , dan berdistribusi tidak normal apabila bernilai Sig. <0.05 .

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
A1	.158	8	.200*	.936	8	.576
A2	.266	8	.101	.907	8	.336

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data *Post-Test*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
A1	.272	8	.084	.891	8	.239
A2	.350	8	.005	.814	8	.040

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data dan interpretasi nilai yang tertera, didapati data *Pre-test* A1, A2 dan *Post-test* A1 berdistribusi normal (Sig. > 0.05). Namun, data *Post-test* A2 tidak berdistribusi normal (Sig. < 0.05). Oleh karena, itu data *Pre-test* diuji homogenitas menggunakan *Levene's Test* sedangkan data *Post-test* perlu dilakukan uji non-parametrik sebagai alternatif uji parametrik menggunakan uji Mann-Whitney U sebagai pengganti independent sample t-test.

Uji Homogenitas (*Levene's Test*)

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas *Levene's Test*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor	Based on Mean	3.682	1	14	.076
	Based on Median	3.168	1	14	.097
	Based on Median and with adjusted df	3.168	1	12.628	.099
	Based on trimmed mean	3.677	1	14	.076

Dari hasil uji Homogenitas menggunakan *Levene's Test*, maka dapat disimpulkan bahwa data *Pre-Test* A1 dan A2 bersifat homogen dengan nilai Sig. (Based on Mean) > 0.05 yaitu Sig. 0.76.

Uji Mann-Whitney U

Tabel 7. Hasil Uji Mann Whitney U

Test Statistics ^a	
	Skor
Mann-Whitney U	22.500
Wilcoxon W	58.500
Z	-1.010
Asymp. Sig. (2-tailed)	.312
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.328 ^b
a. Grouping Variable: Kelompok	
b. Not corrected for ties.	

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.05, menunjukkan ada perbedaan secara signifikan

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0.05, menunjukkan tidak ada perbedaan secara signifikan

Berdasarkan data yang ada dan kriteria yang digunakan pada Uji Mann-Whitney U, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara efektivitas pembelajaran bahasa Jepang menggunakan buku teks *Minna no Nihongo* saja (A1) dengan yang dikombinasikan media *manga Yotsubato!* pada post-test (A2).

Uji N-Gain Score

Setelah dilakukannya uji Mann-Whitney U, maka uji yang dilakukan selanjutnya adalah uji N-Gain score untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan rumus (Hake,1999) sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{(Skor\ posttest - Skor\ pretest)}{(Skor\ maksimal - Skor\ pretest)}$$

Tabel 8. Hasil Perhitungan N-Gain

Kelompok	Mean Pre-Test	Mean Post-Test	N-Gain	Kategori
A1	78,125	84,375	0.044	Rendah
A2	82,5	89,375	0.391	Sedang

Tabel 9. Hasil Perhitungan Efektivitas N-Gain

Kelompok	Mean Pre-Test	Mean Post-Test	N-Gain %	Kategori
A1	78,125	84,375	4%	Tidak Efektif
A2	82,5	89,375	39%	Tidak Efektif

Perhitungan efektivitas pembelajaran menggunakan rumus *N-Gain Score* (Hake, 1999) menunjukkan kelompok eksperimen (A2) memperoleh nilai $g = 0.391$ (kategori sedang), sementara kelompok kontrol (A1) memperoleh $g = 0.044$ (kategori rendah) .

Berdasarkan kriteria diatas, peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen termasuk sedang ($0.30 \leq g \leq 0.70$), menunjukkan penggunaan *manga Yotsubato!* tidak efektif.

Analisis Kuesioner

Analisis statistik dari 16 responden menunjukkan rata-rata kepuasan keseluruhan sebesar 3.77 dari skala 1-5 (Sangat Tidak Puas hingga Sangat Puas). Data mencakup 4 pertanyaan utama tentang motivasi media pembelajaran, pemahaman materi, kenyamanan waktu belajar, dan kepuasan metode secara keseluruhan.

Renspons partisipan dikelompokkan menjadi dua kelompok (A1 dan A2) sesuai dengan treatment yang sudah diberikan pada kelompok tersebut.

Tabel 9. Hasil Analisis Kuesioner Respons Partisipan

Pertanyaan	Rata-Rata Penilaian Partisipan	
	A1	A2
Q1: Merasa senang dan termotivasi menggunakan media belajar yang telah ditentukan	3.75	4.25

Q2: Mudah memahami materi	3.50	3.88
Q3: Waktu belajar yang menyenangkan	3.38	4.38
Q4: Puas terhadap cara belajar sesuai media yang telah ditentukan	3.12	3.88
Rata-rata keseluruhan	3.44	4.09

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis singkat kuesioner respons partisipan yaitu, kelompok A2 menunjukkan kepuasan lebih tinggi (4.09) dibandingkan A1 (3.44). Perbedaan ini mengindikasikan efektivitas media pembelajaran lebih tinggi pada kelompok A2, khususnya dalam aspek motivasi dan kenyamanan waktu.

Interpretasi Penelitian

Meskipun uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai signifikansi 0,312 yang berarti tidak ada perbedaan statistik yang signifikan, temuan ini harus ditinjau dari efektivitas pedagogis yang lebih luas. Faktor jumlah sampel yang terbatas (N=16), durasi intervensi yang singkat, serta kompleksitas materi Bab 20-21 menjadi batasan dalam mencapai kekuatan statistik. Namun, hasil *N-Gain Score* menunjukkan kelompok eksperimen berada pada kategori "Sedang" (0,391), jauh lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol yang berada pada kategori "Rendah" (0,044). Hal ini membuktikan bahwa integrasi *manga Yotsubato!* secara praktis tetap dapat mengoptimalkan kemampuan *dokkai* dibandingkan media konvensional saja.

Keunggulan praktis tersebut selaras dengan teori *Affective Filter Hypothesis* dari Krashen, di mana data kuesioner menunjukkan rata-rata kepuasan belajar kelompok eksperimen jauh lebih tinggi. Visual yang menarik dan dialog kontekstual dalam *manga Yotsubato!* terbukti mampu menurunkan saringan afektif serta menciptakan kondisi

emosional positif yang memfasilitasi penyerapan input bahasa secara lebih efektif. Dengan demikian, meskipun tidak menunjukkan perbedaan drastis pada skor statistik jangka pendek, penggunaan media multimodal ini memberikan kontribusi signifikan terhadap penguatan aspek afektif dan motivasi belajar dalam mempelajari *dokkai* dalam bahasa Jepang.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil uji menunjukkan bahwa *manga Yotsubato!* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan multimodal, yaitu kombinasi antara teks dan gambar. Hal ini selaras dengan teori *Affective Filter Hypothesis* oleh Krashen, yang menekankan bahwa motivasi yang rendah dapat menjadi penghalang dalam proses belajar. Kelompok eksperimen melaporkan waktu belajar lebih menyenangkan (rata-rata 4.38) dan motivasi tinggi (4.25), mendukung efektivitas media pop kultur sebagai jembatan afektif yang ramah bagi pelajar pemula bahasa Jepang. Namun demikian, ukuran sampel yang kecil (N=16) membatasi kemungkinan generalisasi dari hasil penelitian ini.

Berdasarkan hasil data yang sudah dikumpulkan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan *manga Yotsubato!* menghasilkan peningkatan berdasarkan skor *N-gain* 0.391 (Sedang) pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol yang dihitung mendapatkan skor *N-Gain* 0.044 (Rendah). Meskipun skor *N-Gain* yang didapatkan kelompok eksperimen memiliki peningkatan sedang, penggunaan *manga Yotsubato!* pada penelitian ini tidak menunjukkan perbedaan secara signifikan dalam statistik yang ditunjukkan melalui uji *Mann-Whitney U* yang memperoleh nilai Sig. 0.312 dan Efektivitas *N-Gain* 39% yang menandakan tidak efektif.

Secara teoretis-pedagogis, efektivitas *manga Yotsubato!* terbukti pada ranah afektif dan motivasi belajar. Media ini berfungsi sebagai jembatan yang menurunkan saringan afektif (*affective filter*) siswa melalui visual yang menarik serta dialog yang autentik dengan bahasa Jepang sehari-hari dan pembawaan yang

menyenangkan, sehingga membuat pelajar senang dan memudahkan penyerapan ilmu bahasa melalui media *manga*. Hal ini juga di buktikan melalui respons kuesioner kelompok eksperimen yang menyimpulkan 50% partisipan setuju dan 37% partisipan merasa sangat setuju bahwa mereka merasa senang dan termotivasi ketika belajar menggunakan *manga Yotsubato!* sebagai media pendukung dalam mempelajari *dokkai* pada *Minna no Nihongo Shokyuu I* Bab 20-21.

Secara konseptual, penelitian ini telah menunjukkan bahwa media budaya pop Jepang seperti *manga* lebih efektif berfungsi sebagai “jembatan afektif” yang menurunkan hambatan afektif pembelajar seperti membuat pembelajar menjadi lebih rileks, senang dan lebih termotivasi saat mempelajari buku teks konvensional yang dibarengi dengan *manga*, daripada sekedar menjadi alat akselerasi kognitif instan dalam waktu yang singkat.

Saran

- Peneliti menyarankan untuk bagi pengajar untuk mengintegrasikan *manga Yotsubato!* sebagai suplemen *Minna no Nihongo* untuk bab lainnya guna meningkatkan motivasi, dengan panduan diskusi panel cerita.
- Berdasarkan keterbatasan penelitian yang telah dijelaskan, penelitian lanjutan dianjurkan menggunakan sampel yang lebih besar (>30) agar asumsi normalitas dapat terpenuhi dan dapat mengeneralisasi hasil penelitian melalui uji statistik.
- Pengembangan aplikasi digital *manga* dengan glosarium interaktif dirasa perlu untuk aksesibilitas lebih luas bagi pelajar mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y. (2022). *Pengaruh pembelajaran berbasis multimodal terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(1), 103-116.

Amanah, F. P. (2017). *Teori Krashen Sebagai Solusi Pemecahan Masalah Kemampuan Berbicara Pada Pembelajar Bahasa Inggris Di Indonesia*. In Conference on Language and

Language Teaching (pp. 479-484).

Azuma, K. (2003). *Yotsubato!* [よつばと!]. (ASCII Media Works).

Bao, J., & Feng, D. W. (2024). *Genre, pedagogy, and the multimodal design of online teaching videos: The case of English language teaching micro-lectures*. In *Designing learning with digital technologies* (pp. 122-142). Routledge.

Berndt, J. (2020). *Deviating from ‘Art’: Japanese Manga Exhibitions 1990–2015*. *Comic Art in Museums*, 178-191.

Hake, R. R. (1999, October). *Analyzing change/gain scores*.

Ito, K. (2005). *A history of manga in the context of Japanese culture and society*. *Journal of popular culture*, 38(3), 456.

Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). *Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik*. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166.

Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*.

Martín-Monje, E., Elorza, I., & Riaza, B. G. (2016). *Technology-enhanced language learning for specialized domains. Practical Applications and Mobility*. London & New York: Routledge.

Robertson, W. C. (2020). *Scripting Japan: Orthography, variation, and the creation of meaning in written Japanese*. Routledge.

Saifudin, A. (2017). *Penggunaan manga humor dalam pembelajaran bahasa dan penelitian bahasa Jepang*. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(2), 99-113.

Suherdi, D. (2012). *The use of quality pedagogic language in the teaching of English in Indonesian setting*. *International Journal for Educational Studies*, 4, 111-124.

Sudjianto, M., Dahidi, A., & Yoko, M. (2014). *Kanji Dasar Bahasa Jepang*. Kesaint Blanc.

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Wibawati, N. P., Andika, A. N. P., Graciano, A., & Khodijah, M. (2022). *Pemaknaan Onomatopoe dalam Manga “Yotsubato” Chapter 3 Karya Kiyohiko Azuma*. *KIRYOKU*, 6(2), 127-133.