

**Pengembangan Media Digital Komik Kaguya Hime (かぐやひめ)  
Sebagai Pengenalan Serta Peningkatan Literasi Bahasa Jepang**

**Andriant Anugrah Mukti**

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,  
[andriantmukti@mhs.unesa.ac.id](mailto:andriantmukti@mhs.unesa.ac.id)

**Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd.**

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,  
[yovinzabethvine@unesa.ac.id](mailto:yovinzabethvine@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Sastra memiliki beberapa fungsi di dalam masyarakat. diantaranya sebagai media untuk pembelajaran masyarakat. Namun pembelajaran sastra dewasa ini sangat memprihatinkan, khususnya pembelajaran sastra di Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal itu juga menimbulkan kurangnya tingkat literasi siswa. Di SMA Negeri 1 Krembung, siswa belum pernah diajarkan mengenai sastra Jepang. Dengan demikian, media kehadiran media mampu menjadi pendukung untuk memperkenalkan sastra Jepang serta meningkatkan literasi siswa SMA.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, pada penelitian ini dikembangkan media digital komik Kaguya Hime (かぐやひめ) sebagai pengenalan serta meningkatkan literasi siswa SMA Negeri 1 Krembung dengan tujuan untuk mengetahui proses pengembangan media, kelayakan media dan respon siswa. Hasil dari pengembangan media yang dikembangkan berupa *softfile* digital komik yang merangkum cerita rakyat *Kaguya Hime* (かぐやひめ).

Penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan milik Sugiyono (2017:407) dengan subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas XII Bahasa dengan jumlah 15 siswa. Hasil akhir dari media ini adalah menghasilkan media digital komik yang layak digunakan untuk pengenalan cerita rakyat Jepang *Kaguya Hime* (かぐやひめ) dan juga meningkatkan literasi siswa. Hal tersebut berdasarkan perhitungan kelayakan validasi masing-masing sebesar 98% diberikan oleh ahli materi dan 82% diberikan oleh ahli media, serta respon siswa terhadap media digital komik yang sangat baik dengan perolehan sebesar 93%.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, digital komik, cerita rakyat *Kaguya Hime* (かぐやひめ)

**Abstract**

Literature has several functions in society. For example is as a medium for community learning. However, the learning of literature today is very dangerous, especially the learning of literature in high schools (SMA). It also raises the lack of student literacy rates. In Krembung 1 High School, students have never been taught about Japanese literature. Thus, the media presence of the media is able to be a supporter of introducing Japanese literature and increasing the literacy of high school students.

Based of them, this study Kaguya Hime (かぐやひめ) digital media was developed as an introduction and improve the literacy of students of Krembung 1 High School in order to find out the process of media development, media feasibility and student response. The results of the media developed is the form of a digital softfile comic that summarizes the *Kaguya Hime* (かぐやひめ).

The development research used in this research is development research owned by Sugiyono (2017: 407) with the research subject used is class of XII Language with 15 students. The end result is to produce digital comics that are suitable to be used for the introduction of *Kaguya Hime* (かぐやひめ) and also improve student literacy. It is based on the feasibility calculation of each validation of 98% given by material experts and 82% given by media experts, as well as students' responses to this digital media that are very good with a gain of 93%

**Keywords:** Media development, digital comics, *Kaguya Hime* (かぐやひめ)

**PENDAHULUAN**

Manusia adalah makhluk yang berkembang setiap hari, kebutuhan manusia akan apapun semakin hari semakin bertumbuh, baik kebutuhan primer, sekunder dan lain-lain. Kebutuhan lahir dalam berbagai bentuk, bisa berupa benda

fisik, bentuk nonfisik, atau bahkan bukan merupakan benda, contohnya kebutuhan akan sastra. Sastra merupakan istilah umum yang dikenal masyarakat sebagai suatu karya pikiran seseorang, menurut Ezmir dan Saifur (2016:4) sastra pada hakikatnya adalah segala sesuatu yang berada pada

Pengembangan Media Digital Komik Kaguya Hime (かぐやひめ)  
Sebagai Pengenalan Serta Peningkatan Literasi Bahasa Jepang

sesuatu yang paling dasar dari sebuah konstruksi pola pemikiran. Sastra sendiri berasal dari bahasa Jawa kuno yang artinya tulisan. "sastra" dalam bahasa Jawa kuno berasal dari bahasa Sansekerta yang artinya kehidupan, sastra berarti alat untuk mengajar atau buku pedoman dan buku lain-lain. Sastra sering kali digunakan masyarakat sebagai sarana untuk menuangkan ide, gagasan, serta pikiran. Sastra memiliki beberapa fungsi di dalam struktur masyarakat. Salah satu fungsi sastra menurut Welck dan Warren (dalam Emzir dan Saifur, 2016:9), yaitu sastra sebagai bahasan pelajaran yang menuntun individu untuk menemukan nilai yang diungkapkan sebagai benar dan salah.

Di era modern seperti saat ini kebutuhan manusia akan segala hal kini berubah signifikan, kebutuhan akan hal yang praktis tentu menjadi barang utama. Kebutuhan berkembang dari semula media fisik menjadi media yang lebih fleksibel lagi seperti media digital. Begitu pula dengan kebutuhan akan sastra ataupun media dalam proses pembelajaran serta pengenalan sastra. Banyak permasalahan yang muncul di tengah masyarakat, baik dari kalangan sastrawan, para ahli (pendidikan dan pengajaran), dan juga dari para guru sastra sendiri. Emzir dan Saifur (2016:225) menyatakan bahwa dewasa ini pembelajaran sastra di sekolah-sekolah dan masyarakat menimbulkan keprihatinan. Banyak diantara para pelajar tidak mengerti akan sastra dikarenakan minimnya wawasan mereka serta minimnya kesadaran literasi mereka. Kurangnya literasi dikalangan pelajar menunjukkan bahwa kurangnya minat mereka terhadap sastra dan sebagainya. Literasi menurut Yunus abidin (2017) adalah kemampuan membaca dan menulis. Namun pada perkembangannya, literasi berubah menjadi kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Sesuai dengan pernyataan Yunus, siswa dikatakan berliterasi apabila mereka mampu menguasai kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Dalam pembelajaran disekolah, kemampuan atau keinginan siswa dalam berliterasi sangat rendah, karenanya, penggalakkan literasi dewasa ini menjadi hal yang perlu dikedepankan. Tolok ukur keberhasilan literasi ialah, siswa mampu minimal membaca serta menulis terkait materi belajar yang diberikan. Dalam

penelitian ini, nantinya siswa akan diperkenalkan dengan sebuah materi sastra Jepang.

Kurangnya minat berliterasi menjadi alasan kurangnya pengetahuan siswa terhadap sastra Jepang. Oleh karena itulah pengenalan sastra menjadi salah satu cara untuk meningkatkan literasi siswa terhadap bahasa Jepang. Sastra Jepang pada dasarnya memiliki beragam jenis, mulai dari puisi, lagu, novel, serta folklore atau cerita rakyat. Dalam penelitian ini digunakanlah folklore atau cerita rakyat untuk diperkenalkan kedalam sebuah media guna meningkatkan daya literasi siswa terhadap bahasa Jepang.

Karya sastra yang digunakan adalah cerita rakyat Jepang yang berjudul *Kaguya Hime* (かぐやひめ). Pemilihan cerita rakyat *Kaguya Hime* (かぐやひめ) sendiri berdasarkan hasil riset dan analisa yang dilakukan sebelumnya di SMA Negeri 1 Krembung yang nantinya juga menjadi tempat dilakukannya uji coba produk media tentang pengetahuan siswa terhadap bahasa Jepang khususnya karya sastra. Pada riset tersebut, siswa diminta untuk menyebutkan serta mencari dari berbagai macam sumber paling tidak satu buah sastra Jepang berupa cerita rakyat yang mereka ketahui atau pernah dengar, dari hasil riset, didapatkan hampir 50% menyebutkan bahwa cerita rakyat yang mereka pernah dengar atau temukan ialah cerita rakyat *Kaguya Hime*. Hasil riset lengkapnya dapat dilihat di lampiran. Cerita rakyat *Kaguya Hime* ditulis pada sekitar era Heian, cerita ini sendiri memiliki nama lain *Taketori monogatari*. Kisah ini sendiri menjadi cukup populer.

Cerita *Kaguya Hime* (かぐやひめ) sendiri bercerita tentang sepasang kakek-nenek pemotong bambu yang membesarkan seorang anak perempuan yang ditemukan si kakek di dalam bambu saat mencari bambu di gunung. Anak perempuan tersebut kemudian mereka beri nama *Kaguya Hime*. Anak perempuan itu dibesarkan menjadi seorang putri yang sangat cantik. Namun di saat dewasa karena *Kaguya Hime* merupakan putri yang berasal dari bulan, maka *Kaguya Hime* pun harus meninggalkan bumi lalu kembali ke tempat asalnya yaitu bulan. Cerita ini menjadi istimewa dikarenakan kepopulerannya, sehingga memunculkan berbagai macam adaptasi yang berdasarkan

Pengembangan Media Digital Komik Kaguya Hime (かぐやひめ)  
Sebagai Pengenalan Serta Peningkatan Literasi Bahasa Jepang

cerita rakyat Kaguya Hime ini sendiri, baik itu film, drama, serta animasi.

Disisi lain, cerita rakyat Kaguya Hime ini memiliki pesan tentang hubungan kemanusiaan yang kuat, menggambarkan hubungan antar manusia dengan sesamanya, juga dengan alam. Putri Kaguya merupakan manifestasi dari wanita berjiwa yang kuat, menggambarkan bahwa wanita juga memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu. Hubungan erat dengan kakek-nenek yang membuat Kaguya Hime tumbuh menjadi wanita yang kuat dan berjiwa besar. Cerita Kaguya Hime ini juga menggambarkan kultur budaya masyarakat Jepang masa lampau yang sangat "mendewakan" alam. Alam menjadi titik estetika di Jepang, karena alam yang mengisi hampir semua obyek seni di Jepang sekaligus memperdalam hubungan antara religiusitas dan semangat hidup. Pesan yang tergambar dalam cerita memberikan pesan kepada pembaca bahwa kehidupan tidak selalu berjalan sesuai keinginan, ada saatnya hal-hal yang penting akan diambil dari kita, juga tidak selamanya hal yang indah mampu memberikan kebahagiaan dalam hidup, hal tersebut tercermin dalam penggambaran watak karakter Kaguya Hime yang sederhana, santun dan sesuai dengan gambaran sempurna wanita Jepang. Ia tidak terlena dengan segala kemegahan hidup, sifatnya yang cantik dan rendah hati membuat orang lain menyukainya, hingga membuat mereka berebut ingin menikahinya, tetapi rasa cinta dan sayangnya yang besar Kaguya Hime kepada kakek dan nenek membuatnya lebih memilih menolak mereka dan melanjutkan hidup bersama kakek dan nenek selamanya. Nilai keikhlasan serta kesederhanaan muncul ketika Kaguya Hime dihadapkan pada kenyataan bahwa dia harus kembali ke tempat asalnya dibulan, dilema luar biasa dirasakannya ketika dengan berat hati ia harus meninggalkan kakek dan nenek yang dia sayangi. Tetapi sebagai kewajiban, maka dia harus merelakan mereka dan kembali ke tempat asalnya. Pelajaran hidup itulah yang membuat cerita rakyat ini memiliki nilai yang layak untuk dikenali dan dipelajari.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dalam penelitian pengembangan media untuk mengenalkan sastra serta meningkatkan daya literasi siswa, maka cerita rakyat Jepang *Kaguya Hime* (かぐやひめ) digunakan sebagai sumber untuk diadaptasikan kedalam media. Dimana diharapkan cerita rakyat *Kaguya Hime* (かぐやひめ) yang ditampilkan kedalam media guna mengenalkan kepada pembelajar bahasa Jepang akan sastra, serta juga meningkatkan kesadaran literasi berbahasa Jepang mereka.

Media yang dipilih untuk mengembangkan cerita rakyat diatas adalah media berupa komik yang menggunakan basis media digital. Komik merupakan rangkaian dari gambar-gambar yang berbentuk kotak(panel) yang kemudian dirangkai menjadi sebuah cerita. Penggunaan media jenis ini dirasa sangat menarik dan cocok untuk diterapkan sebagai sarana pengenalan Sastra Jepang serta juga meningkatkan literasi siswa dalam berbahasa Jepang, karena komik disebut mampu memunculkan minat siswa untuk mempelajari suatu materi. Utari Dewi (2014) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa dan sastra disekolah, siswa hanya diberikan bacaan teks, materi seperti ini sukar dipahami oleh siswa dikarenakan kurang adanya minat berliterasi dari siswa. Hal ini juga senada dengan yang diungkapkan oleh Sifak Indana (2016) yang mengungkapkan bahwa hanya sekitar 10% dari siswa di sekolah yang memiliki minat baca atau berliterasi terhadap buku pelajaran. Sedangkan, lanjut Sifak, siswa cenderung menyukai buku pembelajaran yang diolah kedalam bentuk yang lebih menarik, seperti komik. Berdasarkan survey yang dilakukan Sifak, diperoleh sekitar 85% siswa merasa senang dan menyukai buku bacaan yang berupa komik. Karena itulah kehadiran media ini diharapkan mampu memunculkan kemampuan visualisasi, membangun imajinasi, menuangkan ide kedalam proses pembelajaran, dan mampu menarik minat berliterasi dalam pembelajaran dan pengetahuan bahasa dan sastra, disamping untuk membuat siswa lebih mengenal sastra Jepang.

Boneff (dalam Nurgiyantoro, 2016:410) berpendapat bahwa komik bisa dipandang mengandung faktor evolusi yang penting sebagai sarana komunikasi bagi masyarakat, dalam komik berisi konsep dan visi kehidupan yang mengandaikan kedekatan publik. Bahkan, komik merupakan bacaan populer yang dapat dijadikan sebagai penyangga warisan kebudayaan. Lebih lanjut Sifak Indiana (2016) mengatakan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran mampu menarik minat dari yang semula enggan membaca menjadi suka membaca, dengan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa media sebagai sarana untuk menyampaikan materi (sastra) mampu meningkatkan literasi siswa.

Selanjutnya, dalam uji coba yang dilakukan, siswa dilibatkan dalam proses berliterasi, yang pertama siswa akan diminta untuk membaca terlebih dahulu cerita yang disajikan., Yunus Abidin (2017) menyebut bahwa membaca dapat ditafsirkan sebagai usaha memahami, menggunakan, dan merefleksi serta melibatkan diri dalam berbagai teks untuk mencapai tujuan. Tujuan yang dicapai tentu dalam hal ini adalah siswa mampu mengerti dan mengenal sastra Jepang. Dalam konsep pembelajaran literasi, pembelajaran membaca pada dasarnya adalah mengkreasikan berbagai aktivitas baca agar dicapai suatu tujuan. Setelah siswa membaca, tentu sebagai timbal balik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap bacaan yang diberikan, maka kemudian siswa diminta menuliskan kembali atau merangkum kembali cerita kedalam beberapa kalimat. Dari penjelasan ini, disimpulkan bahwa membaca menjadi salah satu aspek untuk meningkatkan minat berliterasi siswa.

Di latar belakang oleh berbagai hal diatas, maka dalam penelitian ini diteliti tentang pengembangan media untuk mengenalkan sastra serta meningkatkan literasi bahasa Jepang, dengan judul "Pengembangan Media Digital Komik Kaguya Hime (かぐやひめ) Sebagai Pengenalan Sastra Serta Meningkatkan Literasi Bahasa Jepang".

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D). Target atau responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA Negeri 1 Krembung tahun ajaran 2018/2019 dengan sampel kelas XII Bahasa dengan jumlah 15 siswa.

Instrumen data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu *checklist* (daftar cek) dan angket. Lembar validasi media dan materi dalam penelitian ini berupa *checklist* atau daftar cek. Menurut Riduwan, *checklist* atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diamati (2013:72). Daftar cek berisi beberapa aspek-aspek yang diamati dan dinilai oleh ahli, dengan membubuhkan tanda *checklist*. Daftar cek pada lembar validasi media dan materi menggunakan skala Likert. Validasi tersebut digunakan untuk menilai kelayakan baik media dan materi. Interval yang digunakan, yaitu skor 5 (sangat baik), skor 4 (baik), skor 3 (cukup baik), skor 2 (tidak baik), dan skor 1 (sangat kurang baik).

Lembar angket respon siswa diberikan setelah uji coba media. Angket ini juga menggunakan skala Likert. Angket respon digunakan untuk mengetahui respon pengguna setelah menggunakan media.

Hasil penghitungan validasi media ini digunakan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan isi atau materi yang terdapat di dalam media. Data yang dihasilkan merupakan data kualitatif berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi. Hasil penghitungan dalam bentuk persentase digunakan untuk mendukung hasil penilaian tersebut. Rumus yang digunakan untuk penghitungan persentase, yaitu :

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

Skor Kriteria = Skor Tertinggi Tiap Item X Jumlah Item X Jumlah Responden

Tabel 3.1 Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat Kuat

(Riduwan, 2013:40-41)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Media

#### Potensi dan Masalah

Untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada, maka dilakukan prapenelitian di SMA Negeri 1 Krembung dengan melakukan observasi terhadap siswa yang akan dilakukan uji coba.

##### a. Potensi

- 1) Siswa-siswi di SMA Negeri 1 Krembung yang diberikan mata pelajaran bahasa Jepang sangat jarang dikenalkan dengan sastra Jepang oleh guru. Pengetahuan mereka tentang sastra Jepang terutama sastra tulis sangat sedikit. Hal ini berdampak kepada tingkat literasi siswa terhadap kebahasaan Jepang. Pengetahuan siswa-siswi terhadap sastra Jepang khususnya sangat minim. Tentunya hal ini menjadi perhatian yang perlu ditingkatkan, guna menambah pengetahuan serta daya literasi siswa. Atas motivasi itulah, maka peneliti memikirkan untuk membuat media guna menambah wawasan tentang sastra Jepang. Hal yang kemudian menjadi permasalahan ialah, sastra apakah yang tepat digunakan. Sastra yang kemudian dipilih adalah Kaguya Hime. Berdasarkan Pra-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya.

Tabel 4.1 Hasil Pra-penelitian

No	Cerita Rakyat	Jumlah
1	Kaguya Hime	8 orang
2	Momotarou	5 orang
3	Tanabata	3 orang
4	Jizou no Ongaishi	1 orang
5	Neko to Juunishi	1 orang
6	Isshunboushi	1 orang
7	Urashima tarou	3 orang
8	Tamamo no mae	1 orang
9	Hase hime	2 orang

Data dari tabel tersebutlah yang digunakan sebagai pertimbangan memilih sastra tersebut, Kaguya Hime menjadi sastra Jepang yang secara

umum siswa-siswi pernah dengar sebelumnya. Karena itulah sastra ini dipilih sebagai media untuk mengenalkan sastra Jepang sekaligus meningkatkan literasi bahasa Jepang siswa.

- 2) Minat siswa terhadap sastra Jepang khususnya cerita rakyat cukup tinggi, tetapi pengenalan terhadap sastra Jepang mereka sangat terbatas dikarenakan tidak memadainya media serta materi untuk mempelajari sastra tersebut. Dalam wawancara bersama guru bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Krembung (lampiran). Guru menganggap penggunaan materi berupa cerita rakyat mampu menambah pengetahuan tentang Jepang dan meningkatkan daya literasi siswa terhadap bahasa Jepang, selain itu juga menambah kosakata bahasa Jepang para siswa.

##### b. Masalah

Karena kurangnya pembelajaran sastra terkait bahasa Jepang dan minimnya media serta sarana untuk mempelajari sastra tersebut, menimbulkan rendahnya minat berliterasi siswa terhadap sastra serta bahasa Jepang

### Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah kedua pada tahap penelitian, setelah potensi dan masalah. Materi yang digunakan dalam pembuatan media digital komik ini yaitu berupa teks dan dialog karya sastra Jepang Kaguya Hime yang diambil dari buku *Manga Nihon Mukashibanashi vol.2 「まんが日本昔ばなし②」* yang disusun oleh *Kawauchi Sayumi 「川内彩友美」*. Data dari buku cerita rakyat Jepang *Kaguya Hime (かぐやひめ)* berupa cerita berbahasa Jepang yang kemudian di terjemahkan dalam bahasa Indonesia (lampiran) dan divalidasi. Setelah itu cerita diolah kembali untuk ditampilkan kedalam media digital komik.

### Desain Produk

Desain produk merupakan tahap pengembangan yang dilakukan pada langkah-langkah dalam pengembangan suatu produk. Desain dari media tersebut berupa media digital, yang di dalamnya memuat halaman per halaman komik. Setelah mengetahui potensi dan masalah. Kemudian telah di analisis cerita rakyat tersebut diatas maka dihasilkan sebuah media digital komik untuk mengenalkan sastra Jepang *Kaguya*

Hime (かぐやひめ) serta untuk meningkatkan literasi terhadap bahasa Jepang. Penggunaan media ini sangat mudah, saat mengklik panah disamping kanan maka akan menuju ke halaman selanjutnya yaitu pengenalan tokoh-tokoh. Berikut merupakan rincian hasil desain media.

#### **Validasi Media**

Validasi ini dilakukan oleh dosen Desain Komunikasi Visual Program studi desain grafis di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya, yaitu Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si. Validasi media ini meliputi konstruksi perangkat dan tampilan media.

Validasi konstruksi media dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yakni menggunakan *checklist* (daftar cek). Validasi dilakukan pada 16 Oktober 2018. Persentase yang diperoleh pada validasi konstruksi media yang pertama didapatkan persentase 81.5%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kelayakan yang baik.

#### **Validasi Materi**

Validasi isi atau materi media dilakukan oleh Shun Takamatsu, yang merupakan orang Jepang yang kompeten untuk translasi bahasa Jepang. Validasi materi berkaitan dengan terjemahan naskah asli cerita kedalam bahasa Indonesia. Hasil validasi isi media menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media sangat baik, yaitu sebesar 96%.

#### **Hasil Angket Respon Uji Coba Media**

Tahap selanjutnya adalah uji coba media. Pengujian media hanya dilakukan satu kali dengan satu pertemuan karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Pengujian tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon dari pengguna. Media tersebut diujikan pada pebelajar bahasa Jepang yang ada di SMA Negeri 1 Krembung. Uji coba tersebut dilaksanakan pada 30 Oktober 2018 pukul 09.00 WIB. Jumlah responden yang dijadikan subjek uji coba berjumlah 15 orang dari kelas XII Bahasa. Jumlah tersebut sesuai dengan jumlah dalam uji coba pada kelompok terbatas untuk penelitian dan pengembangan. Hasil angket respon mendapat prosentase 93%. Angka tersebut menunjukkan bahwa pebelajar memberikan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media ini.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. a.) Pengenalan sastra dalam tingkat SMA dewasa ini menjadi sesuatu yang patut diperhatikan. Kurangnya pengetahuan siswa-siswi akan sastra sebagai akibat dari kurangnya pengenalan sastra oleh guru. Hal itu bisa dimaklumi karena materi yang harus diajarkan sudah cukup padat sehingga tidak dimungkinkan untuk melakukan pengajaran lain. Selain itu juga tingkat literasi siswa terhadap sastra atau bahasa Jepang khususnya sangat rendah, hal itu dibuktikan oleh daya baca siswa terhadap bacaan yang dapat menambah kemampuan berbahasa Jepang yang rendah. Literasi merupakan hal yang digalakkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan guna menciptakan generasi yang gemar membaca sehingga tidak mudah tergerus oleh perkembangan. Selain itu juga menciptakan generasi yang cerdas dalam ilmu pengetahuan. Sebagai solusi untuk pengenalan sastra serta meningkatkan daya literasi siswa terhadap bahasa Jepang khususnya, maka dibuatlah media digital komik "Kaguya Hime" ini yang berdasarkan potensi serta berbagai latar belakang untuk menumbuhkan minat berliterasi siswa terhadap bahasa Jepang melalui media cerita rakyat "Kaguya Hime" yang diadaptasikan kedalam bentuk digital komik.
- b.) Media yang telah dibuat ini dinyatakan layak digunakan sebagai sarana bagi siswa dalam mengenal serta meningkatkan literasi terhadap bahasa Jepang khususnya. Dimana indikator yang menyatakan bahwa media digital komik ini dikatakan layak digunakan adalah hasil validasi ahli media dan materi yang menyatakan secara keseluruhan layak digunakan. Perolehan persentase terhadap tampilan media diperoleh 90,72%, dimana angka tersebut menunjukkan bahwa media dianggap menarik dengan tampilan yang mudah digunakan serta memiliki ilustrasi yang cukup diminati pengguna media, selain itu juga format media yang tidak menggunakan media konvensional (cetak) dianggap sangat praktis dan memudahkan pengguna dalam menggunakan media tersebut. Sedangkan untuk materi yang ditampilkan kedalam media digital komik

tersebut dianggap cukup pas dan tidak menimbulkan kerancuan dalam membaca dan memahami isi cerita dari materi yang disampaikan, walaupun dalam proses penterjemahannya terdapat beberapa hal yang perlu dibenahi, pada akhirnya tampilan isi materi tersebut dikatakan layak oleh validator ahli materi yang memberikan presentase sebesar 98,8%. Angka tersebut merujuk pada skala Likert, maka media ini dikatakan “sangat layak”.

2. Respon siswa terhadap media ini cukup baik. Siswa merasa bahwa media ini mampu menarik minat mereka untuk mempelajari sastra serta bahasa Jepang. Selain itu juga tingkat literasi mereka juga cukup meningkat, hal itu dibuktikan dengan respon mereka dalam mengomentari atau menilai media ini. Seperti yang dikatakan Mislavy dan Knowles (dalam Yunus, 2017:266) bahwa penilaian siswa terhadap produk (media) menuntut siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka terhadap produk tersebut. Dalam hal ini jelas sebelum mereka menuliskan atau mengomentari media ini mereka diharuskan membaca terlebih dahulu isi media tersebut. Kembali pada penjelasan Yunus (2017:1) bahwa literasi adalah kemampuan menggunakan bahasa untuk membaca, menulis, mendengar dan lain sebagainya untuk menampilkan ide sudah tercermin dalam subbab respon siswa ini. Dimana ditunjukkan dengan persentase sebesar 93%. Sehingga media ini layak digunakan sebagai media yang mampu meningkatkan literasi siswa dalam mengenal dan mempelajari sastra serta bahasa Jepang.

#### Saran

Adapun dalam karya tulis ilmiah, saran serta masukan menjadi poin penting guna memberikan gambaran serta masukan kepada penelitian ini disampaikan kedalam beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi pengguna media digital komik Kaguya Hime (かぐやひめ) ini disarankan untuk menggunakan media ini untuk berlatih membaca serta, selain itu juga kehadiran media ini diharapkan juga mampu memunculkan minat berliterasi siswa terhadap sastra Jepang khususnya cerita rakyat guna menambah pengetahuan siswa terkait bahasa Jepang. Dimana dalam

pembelajaran modern seperti saat ini, siswa dituntut untuk mampu mengembangkan kemampuan diri sendiri dalam memahami materi yang disampaikan. Mengasah tingkat literasi tentu menjadi poin lebih untuk mewujudkan hal tersebut. Kehadiran multi bahasa dalam media ini juga menunjang siswa untuk lebih mudah mempelajari dan memahami isi dari materi yang disampaikan, selain itu juga didalam media ini juga disediakan kosakata/kamus bantuan untuk lebih memudahkan siswa kembali untuk menggunakan media ini.

2. Saran berikutnya adalah bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian yang sejenis, penelitian pengembangan media selama ini hanya berfokus pada sejauh mana respon pengguna terhadap media saja. Hal tersebut tentu membuat penelitian pengembangan media seakan monoton. Padahal terdapat hal lain yang bisa dimunculkan dalam pengembangan media. Salah satunya adalah untuk lebih meningkatkan daya literasi pengguna media. Seperti yang diketahui bersama, bahwa penggalakan gerakan literasi menjadi prioritas utama bagi instansi pendidikan di Indonesia. Karena itulah dengan upaya peningkatan literasi yang diaplikasikan kedalam pengembangan media. Dapat membantu upaya gerakan berliterasi tersebut terwujud. Dan disarankan apabila penelitian lanjutan yang ingin menggunakan media ini untuk nantinya dapat melakukan penelitian dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media digital komik Kaguya Hime (かぐやひめ) ini terhadap pebelajar bahasa Jepang khususnya siswa-siswa SMA. Dan juga diharapkan bagi penelitian selanjutnya untuk mampu mengembangkan media yang serupa menggunakan bahan sastra yang lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus, Tita Mulyati, dan Hana Yunansah. 2017. *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Emzir dan Saifur Rohman. 2015. *Teori dan Pengajaran Sastra*. Jakarta: Rajawali Pers.

Pengembangan Media Digital Komik Kaguya Hime (かぐやひめ)  
Sebagai Pengenalan Serta Peningkatan Literasi Bahasa Jepang

- Ikedo, Nobuko. 2003. *CALL 導入と開発と実践*. Tokyo: 株式会社シナノ.
- Indana, Sifak, Abdul Wahab, dan Wasis. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Komik Pada Materi Sistem Transportasi Mahluk Hidup Untuk Menumbuhkan Minat Baca dan Meningkatkan Hasil Belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, Vol 6, No. 1.
- Karim, Maizar, Selvi, dan Nazurty. 2016. Unsur Intrinsik Novel 5cm Karya Donny Dhirgantoro.
- Kustianingsari, Nadia, dan Utari Dewi. 2014. Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya*.
- Kotobank. 2018. まんが, (Online), (<https://kotobank.jp/word/%E6%BC%AB%E7%94%BB-636540>, diakses pada 18 Oktober 2018).
- Muttaqin, Fajar. 2016. *Pengembangan Media Audio Visual Powerpoint "Tsuki No Hime" Untuk Pengenalan Cerita Rakyat Jepang Kaguya Hime (かぐやひめ) Pada Siswa Ma Darul Ullum Waru Sidoarjo*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya.
- Mawaddah, Muti'atul. 2016. *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Etiket Makan di Dalam Keluarga*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publishers, Inc.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sayumi, Kawauchi (ed). 2009. まんが日本昔ばなし 二十二支のゆらい・かぐやひめ. Japan: JASRAC
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Saifudin, Akhmad. 2017. Penggunaan Manga Humor Dalam Pembelajaran Bahasa dan Penelitian Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, Vol.2, No. 2.