



## **Students' Perception toward Implementation of *Kamishibai* as A Medium for Practicing Japanese Speaking**

### **Persepsi Siswa terhadap Penerapan *Kamishibai* sebagai Media Latihan Berbicara Bahasa Jepang**

**Meira Anggia Putri<sup>1</sup>, Sonda Sanjaya<sup>2</sup>, Rahmi Oktayory Wikarya<sup>3</sup>, Dini  
Faisal<sup>4</sup>**

Universitas Negeri Padang<sup>1,3,4</sup>

Osaka University<sup>2</sup>

Fakultas Bahasa dan Seni, UNP

Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang, Sumatera Barat- 25131

[meira.anggia@fbs.unp.ac.id](mailto:meira.anggia@fbs.unp.ac.id)

Permalink:

DOI: 10.24036/ld.v15i2.114437

<http://dx.doi.org/10.24036/ld.v15i2.114437>

Submitted: 25-09-2021

Accepted: 25-11-2021

Published: 03-12-2021

#### **Abstract**

Speaking in Japanese language is commonly assumed difficult by most of Japanese language learners. Lack of confidence, anxiety, lack of practices, and learning process that doesn't focus on speaking ability become the causing factors of the difficulties. There are many strategies, methods, techniques, and mediums that can be implemented in learning Japanese speaking, one of them is by storytelling. In Japan there is an enticing and interactive storytelling medium called *kamishibai*. *Kamishibai* is a form of visual and participatory storytelling that combines drawing pictures with the engaging narration of presenter. Segu (2016) stated that *kamishibai* is effective to improve students' ability in storytelling. Hence, the purpose of this research is to identify students' perception toward the implementation of the *kamishibai* as a medium for practicing Japanese speaking. Respondents of the research were 18 students of SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. The data are the students' responses to the close-ended questionnaire with 4 points of Likert's scale. The research results demonstrate that more than 88% of respondents have positive perceptions toward the implementation of *kamishibai* as a medium for practicing Japanese speaking. Almost all of students think that by implementing *kamishibai* in Japanese language learning will improve their interest, enthusiasm, confidence, and motivation in speaking Japanese.

**Keywords:** *Kamishibai, Japanese speaking, storytelling*

#### **Abstrak**

Berbicara dalam bahasa Jepang merupakan salah satu hal yang umumnya dianggap sulit bagi pemelajar bahasa Jepang. Ketidakpercayaan diri, kecemasan, kurangnya latihan, maupun proses pembelajaran yang kurang menekankan pada kemampuan berbicara dapat menjadi faktor penyebab kesulitan-kesulitan tersebut. Banyak strategi, metode, teknik maupun media yang dapat diimplementasikan untuk melatih kemampuan berbicara bahasa Jepang, salah satunya adalah dengan bercerita. Di Jepang terdapat salah satu teknik bercerita yang menarik dan interaktif, yaitu *kamishibai*. *Kamishibai* merupakan bentuk bercerita visual partisipatori yang menggabungkan gambar dengan narasi yang menarik dari pencerita. Menurut kajian dari Segu (2016) *Kamishibai* dinyatakan efektif meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Oleh sebab itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa terhadap implementasi *kamishibai* sebagai media latihan berbicara bahasa Jepang. Data pada penelitian ini adalah hasil angket persepsi siswa, teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket 4 skala Likert. Responden pada penelitian ini adalah siswa SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang yang berjumlah 18 orang. Hasil dari penelitian diketahui bahwa lebih dari 88% responden memberikan persepsi yang positif terhadap penerapan *kamishibai* sebagai media latihan berbicara bahasa Jepang. Hampir seluruh siswa berpandangan bahwa dengan *kamishibai* dapat meningkatkan ketertarikan, antusiasme, kepercayaan diri, minat dan motivasi siswa dalam berbicara bahasa Jepang.

**Kata kunci:** *Kamishibai*, berbicara bahasa Jepang, *storytelling*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menyebabkan masyarakat di dunia bertumbuh menjadi masyarakat global nirbatas. Penguasaan bahasa asing bisa menjadi pintu bagi bangsa Indonesia agar dapat berkomunikasi dan berhubungan dengan masyarakat di dunia. Hal tersebut menjadi satu di antara beberapa alasan mengapa bahasa asing perlu diajarkan di sekolah. Salah satu bahasa asing selain bahasa Inggris yang diajarkan di sekolah adalah bahasa Jepang.

Pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia ada yang mulai diajarkan pada sekolah tingkat dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA capaian yang diharapkan di antaranya adalah siswa mampu berbicara dalam bahasa Jepang dengan kosakata dasar. Namun, berbicara dalam bahasa Jepang merupakan salah satu hal yang umumnya dianggap sulit bagi pemelajar bahasa Jepang. Ketidakpercayaan diri, kurangnya latihan, maupun pembelajaran yang kurang menekankan pada kemampuan berbicara dapat menjadi faktor penyebab kesulitan-kesulitan tersebut.

Banyak strategi, teknik maupun metode yang dapat diimplementasikan untuk melatih kemampuan berbicara bahasa Jepang, salah satunya adalah dengan bercerita. Fadlan (2019) mengatakan bahwa metode bercerita memiliki tujuan untuk melatih daya tangkap anak, daya pikir, konsentrasi, perkembangan fantasi dan imajinasi anak, akan tetapi metode tersebut lebih efektif jika disampaikan dengan teknik atau cara yang menghibur seperti mendongeng.

Di Jepang terdapat salah satu metode bercerita dengan teknik mendongeng yang menarik dan interaktif, yaitu *kamishibai*. *Kamishibai* berasal dari kata *kami* yang berarti kertas dan *shibai* yang berarti drama, yang dapat diartikan sebagai drama kertas. *Kamishibai* adalah bentuk bercerita visual partisipatori yang menggabungkan

gambar dengan narasi yang menarik dari pencerita. Orbaugh (2012) sebuah drama *kamishibai* adalah teknik bercerita yang menggunakan serangkaian gambar. Nash (2009) mengatakan bahwa dari sejarahnya *kamishibai* digunakan oleh para biksu Budha untuk memberikan pesan moral untuk masyarakat dengan menggunakan *emakimono* (gulungan gambar), yang merupakan awal penggabungan dari gambar dan teks untuk menyampaikan sebuah cerita.

*Kamishibai* merupakan bagian dari tradisi panjang sastra lisan rakyat di Asia. Selama berabad-abad *kamishibai* sempat terlupakan, dan baru dibangkitkan kembali pada sekitar tahun 1920. Saat masa tersebut, banyak *gaito kamishibaiya* yang memiliki arti penutur cerita *kamishibai*. Mereka bercerita dengan menggunakan *kamishibai* sebagai pendapatan. Levin (2007) mengatakan bahwa *kamishibaiya* berjalan berkeliling di permukiman penduduk, kemudian menceritakan cerita-cerita yang menarik. *Kamishibai* diceritakan oleh *kamishibaiya* yang berjalan ke sudut-sudut jalan dengan membawa kertas bergambar yang diletakkan pada sebuah alat seperti miniatur pentas dan menarasikan setiap gambarnya. Dorson (2012) setiap lembar kertas/kartu digambar dengan indah di bagian depan dan di bagian belakang diisi dengan teks yang sesuai dengan ilustrasi yang terdapat di depan. *Gaito kamishibaiya* biasanya membawa peralatan dramanya dengan menggunakan sepeda sembari mendagangkan permennya kepada anak-anak. Saat *kamishibaiya* sampai di lokasi bercerita, anak-anak berkumpul dengan tujuan menyaksikan *gaito kamishibaiya* bercerita, sambil memakan permen yang dijual oleh *gaito kamishibaiya* tersebut. Pada saat itu di *kamishibaiya* adalah salah satu hal yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat Jepang khususnya bagi anak-anak Jepang.

Ada banyak jenis cerita-cerita populer dan tema pada *kamishibai* yang sekarang dapat dilihat pada *manga* dan *anime* kontemporer. Dym (2011) menjelaskan bahwa *kamishibai* merupakan asal muasal munculnya *manga* dan *anime*. Selanjutnya Schodt (1996) mengatakan bahwa banyak seniman *manga* yang dahulunya adalah seniman *kamishibai*. *Kamishibai* dahulunya juga digunakan sebagai sumber komunikasi kepada masyarakat. Terdapat teori-teori mengenai penerimaan gambar sebagai sarana komunikasi di bangsa Asia lebih banyak daripada pada bangsa barat, yang dapat dihubungkan dengan penggunaan teknologi cetak di masing-masing daerah.

Dikutip dari McGowan (2012) ukuran kertas yang dipakai pada *kamishibai* yaitu 38x27 cm. Masing-masing kertas memuat gambar sesuai dengan adegan cerita. Bagian yang memuat gambar inilah yang akan diperlihatkan kepada penonton, sedangkan bagian belakang dari kertas terdapat tulisan mengenai cerita yang akan disampaikan oleh *kamishibaiya*, tulisan tersebut merupakan narasi cerita berdasarkan gambar di bagian depan pada lembar kertas tersebut, yang berguna untuk membantu *kamishibaiya* dalam bercerita.

*Kamishibai* saat ini juga banyak diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas. Dengan *kamishibai* pemelajar dapat dilatih untuk berbicara dan bercerita dengan cara yang menarik dan menyenangkan, karena melibatkan gambar yang dapat menarik perhatian dan memancing kognitif pelajar. Menurut Pateela-Nieminen (2008) dalam pemberian teori maupun praktik pada dunia pendidikan, *kamishibai* menawarkan daya untuk memanfaatkan cerita yang menggabungkan kemampuan verbal dan visual. Menurutnya lagi *Kamishibai* tidak hanya mendramatisasi cerita tapi juga elemen seni visual di dalamnya. *Kamishibai* merupakan cara yang sangat bagus untuk menggabungkan ilmu bahasa, sosial dan seni visual dalam pembelajaran. Pemelajar dapat memperkuat kemampuan pengurutan, presentasi serta menambah pengetahuan mengenai budaya lain. Ansaldo (2014) menyimpulkan bahwa

dengan *kamishibai* terdapat tuntutan terhadap kemampuan bahasa dan kognitif pelajar, karena pelajar harus membagikan cerita mereka secara lisan kepada yang lainnya.

Dengan melatih siswa bercerita kepada teman-temannya, dapat membuat siswa terbiasa berbicara dan membentuk kepercayaan diri mereka. Baird (2010) mengatakan untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa *kamishibai* dapat diimplementasikan. Battino dan Kataoka (2007) mengatakan bahwa *kamishibai* ini digunakan oleh pengajar dengan memegang seperangkat gambar dan diperlihatkan kepada siswa. Bukan hanya pengajar, *kamishibai* ini juga dapat digunakan oleh pelajar dan memberikan kesempatan kepada pelajar untuk bercerita tanpa harus ketakutan akan lupa atau terlihat tidak menguasai materi, karena mereka memiliki panduan di belakang Gambar dari yang mereka perlihatkan.

Menurut kajian dari Segu (2016) *Kamishibai* dinyatakan efektif meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Novilia (2013) pun menyatakan bahwa penggunaan *kamishibai* efektif dalam pengajaran berbicara dengan teks naratif, ditunjukkan dengan peningkatan pada hasil belajar pembelajar. Selanjutnya dari hasil penelitian Tanjung (2018) juga menyatakan bahwa implementasi *kamishibai* berguna untuk diaplikasikan kepada siswa yang diketahui dari hasil angket, bahwa sebanyak 81% siswa memberikan respon yang positif terhadap implementasi *kamishibai* pada pembelajaran berbicara. Kemudian dari hasil penelitian Astutik dan Mulyana (2021) diketahui bahwa *kamishibai* baik digunakan sebagai media pembelajaran, serta respons dari siswa positif terhadap penggunaan *kamishibai*. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa *kamishibai* cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran berbicara. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa dengan *Kamishibai*, siswa dapat menggunakan dan mengekspresikan bahasa Jepang mereka dengan bercerita, serta dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Jepang.

Dengan *kamishibai* selain berbicara, pelajar juga dapat belajar berbagai macam hal. Seperti pernyataan Lee (2003) kelebihan *kamishibai* adalah dapat digunakan pada subjek apapun. *Kamishibai* merupakan cara yang efektif untuk membawa ekspositori teks ke dalam kehidupan dengan mengintegrasikannya dengan membaca, menulis, berbicara, mendengar, penelitian dan seni. Tidak diragukan lagi bahwa dengan *kamishibai* pelajar mendapatkan beberapa pengalaman literasi. Sejalan dengan Susilana (2021) yang mengungkapkan bahwa dengan *kamishibai* dapat memberikan berbagai pengalaman belajar pada siswa berbagai macam hal kepada siswa, seperti menulis, editing, menggambar, presentasi, kolaborasi.

*Kamishibai* mendapat tanggapan yang baik dari berbagai kalangan. Bahkan menurut Matsui (2005) saat ini terdapat perusahaan penerbitan yang menerbitkan bahan-bahan ajar *kamishibai*. Tidak hanya itu, di media internet pun banyak ditemukan materi *kamishibai* berbasis *digital*. Keberadaan materi-materi tersebut khususnya *kamishibai* berbasis digital memudahkan pengajar apalagi di masa saat ini dimana pembelajaran dituntut secara daring. Oleh sebab itu, penyesuaian-penyesuaian terhadap implementasi penggunaan *kamishibai* secara *digital* dapat dilakukan. Salah satu cara adalah dengan menggunakan media berupa piranti lunak *power point*.

McGowan (2012) menuturkan bahwa pada zaman sekarang *kamishibai* mirip dengan teknik presentasi yang menggunakan program *power point*, hal yang membedakan *slide* pada *kamishibai* berbentuk kertas atau kartu. Setiap kali penutur cerita memperlihatkan gambar baru, maka gambar yang berada di depan akan dipindahkan ke belakang. Dari pernyataan McGowan tersebut diketahui bahwa fitur-fitur yang terdapat pada *power point* serupa dengan *Kamishibai* itu sendiri. Saat ini

juga banyak ditemukan penyajian *Kamishibai* dengan media *power point*, gambar-gambar cerita dapat disajikan pada slide *power point* kemudian untuk narasi cerita menggunakan fitur *notes*. Pembacaan cerita juga dapat direkam dengan fitur *record* pada *power point*. Oleh sebab itu *power point* sangat bisa digunakan untuk mengimplementasikan *kamishibai*.

Walaupun *kamishibai* ini mendapat banyak respon positif dan beberapa penelitian menyatakan *kamishibai* efektif untuk melatih kemampuan berbicara, tapi belum banyak yang menerapkannya pada pembelajaran bahasa Jepang di sekolah. Oleh karena itu penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap *kamishibai* sebagai media latihan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui persepsi dari siswa. Oleh sebab itu, pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif. Moleong (2012) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami sesuatu yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi dan lain-lain. Sani dkk (2018) mengatakan bahwa penelitian kualitatif dilakukan untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang pelakunya. Selanjutnya karena penelitian ini juga akan mendeksripsikan persepsi siswa terhadap *kamishibai* maka metode deskriptif digunakan. Menurut Sani dkk (2018) penelitian deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi di daerah tertentu pada saat ini.

Tempat penelitian adalah SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. Alasan pemilihan SMA Pembangunan menjadi tempat penelitian yaitu karena berdasarkan observasi dan diskusi dengan guru bahasa Jepang di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang, diketahui bahwa pembelajaran bahasa Jepang di sekolah tersebut belum terlalu menekankan kepada kegiatan berbicara bahasa Jepang, terlebih lagi semenjak pembelajaran dilakukan secara daring intensitas siswa dalam menggunakan bahasa Jepang menjadi lebih sedikit. Oleh sebab itu, dirasa penting diterapkan salah satu teknik dan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kegiatan berbicara bahasa Jepang yang dapat dilakukan secara luring maupun daring, yaitu dengan memperkenalkan *kamishibai* kepada siswa SMA Laboratorium Universitas Negeri Padang serta mengetahui persepsi mereka terhadap penggunaan *kamishibai* sebagai media latihan berbicara bahasa Jepang, sehingga nantinya dapat menjadi bahan masukan bagi guru maupun siswa untuk menggunakan media *kamishibai* untuk melatih berbicara bahasa Jepang, baik untuk pembelajaran di dalam kelas, maupun sebagai media belajar mandiri.

Data penelitian berupa hasil angket mengenai persepsi terhadap *kamishibai* yang diberikan pada responden yaitu siswa kelas XII bahasa di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang, sebanyak 18 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2017), *purposive sampling* adalah teknik pemilihan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kelas XII bahasa dipilih sebagai responden karena pada tingkatan tersebut sudah lebih kaya perbendaharaan kata dan tata bahasa yang dimiliki sehingga lebih tepat untuk mengimplementasikan kegiatan berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan media *kamishibai*, dan alasan pemilihan kelas adalah karena jurusan dari kelas tersebut adalah bahasa. Di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang

hanya satu kelas bahasa yang mempelajari bahasa Jepang dengan jumlah siswa 19 orang, akan tetapi dikarenakan pada saat pemberian angket satu orang responden tidak hadir dan tidak mengisi angket, maka jumlah responden berkurang menjadi 18 orang.

Selanjutnya, sebelum dilakukan uji persepsi, terlebih dahulu diadakan sosialisasi dan implementasi mengenai *kamishibai* kepada siswa. Sosialisasi dan implementasi dilakukan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi *zoom meeting*, dengan cara memberikan pemahaman kepada siswa mengenai *kamishibai*, kegiatan pemberian pemahaman ini diberikan dengan metode ceramah dengan media *power point*, memberikan aplikasi materi berupa, peragaan dan demonstrasi berbicara bahasa Jepang dengan teknik bercerita dengan media *kamishibai* dengan *power point* melalui *zoom*, praktik *kamishibai* dengan menggunakan media *power point* oleh siswa.

Setelah diberikan pengenalan dan praktik mengenai *kamishibai* selama dua hari, instrumen disebarakan untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan pertanyaan tertutup dengan menggunakan 4 skala Likert dengan kategori sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju yang diberikan melalui *Google Form*. Tahapan pengumpulannya adalah dengan cara pemberian angket, dan mengumpulkan hasil angket.

Dalam menganalisis hasil angket likert dapat menggunakan analisis frekuensi dan mode. Syofian dkk (2015) mengatakan bahwa skala Likert mengukur skala sikap atas setuju dan tidak setujunya terhadap sesuatu, jadi angka-angka pada skala Likert merupakan data ordinal (berjenjang tanpa skor) jadi analisis yang dapat dilakukan adalah analisis frekuensi dan analisis mode. Analisis Frekuensi dilakukan untuk mengetahui proporsi dari jawaban responden, sedangkan analisis Mode dilakukan untuk mengetahui pendapat terbanyak dari responden. Pada penelitian jenis analisis hasil angket yang digunakan adalah analisis frekuensi.

Tahapan analisis datanya adalah mentabulasi hasil angket, mengolah hasil angket, menghitung persentase frekuensi jawaban per butir soal untuk yang menyatakan sangat setuju, setuju, dan tidak setuju dengan analisis frekuensi, menentukan kategori persepsi pada hasil angket, untuk pilihan SS (Sangat Setuju) atau S (Setuju) maka persepsi positif terhadap *kamishibai*, sebaliknya untuk pilihan TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju) maka persepsi negatif terhadap *kamishibai*, selanjutnya menganalisis dan menginterpretasi data, membuat pembahasan dan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dari analisis data angket diketahui bahwa persepsi sebagian besar siswa positif terhadap penerapan *kamishibai* untuk pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pengimplementasian *kamishibai* membuat mereka mendapatkan hal yang baru dan membuat mereka juga lebih termotivasi dalam belajar bahasa Jepang. Hasil angket dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Analisis**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	Persepsi
1	<i>Kamishibai</i> memberikan pengetahuan baru	33,3%	61,1%	5,6	0	Positif
2	Mendengarkan cerita dengan <i>kamishibai</i>	50%	50%	0	0	Positif

	menyenangkan						
3	<i>Kamishibai</i> menarik untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Jepang	44,4%	55,6%	0	0	Positif	
4	<i>Kamishibai</i> membuat antusias dan tertantang untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang	27,8%	67,7%	5,6%	0	Positif	
5	<i>Kamishibai</i> menarik minat dan motivasi dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang	38,9%	55,6%	5,6%	0	Positif	
6	<i>Kamishibai</i> meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Jepang	33,3%	55,6%	11,1%	0	Positif	
7	Teknik bercerita dengan media <i>kamishibai</i> Efektif untuk melatih berbicara bahasa Jepang	50%	50%	0	0	Positif	

Dari tabel 2 di atas diketahui bahwa mayoritas siswa memiliki penilaian positif terhadap implementasi *kamishibai*. Agar lebih jelas lagi, berikut pendeskripsian hasil analisis data beserta pembahasannya:

**Siswa mendapatkan ilmu pengetahuan yang baru dengan pengenalan *kamishibai*.**

Dari 18 responden, sebanyak 33,3% berjumlah enam orang menyatakan “sangat setuju” bahwa pengenalan *kamishibai* memberikan mereka ilmu yang baru yang dapat mereka implementasikan nantinya. Respon terbanyak yaitu sebanyak 61,1% siswa yang berjumlah sebelas orang menyatakan “setuju” dan 5,6% yaitu satu orang siswa menyatakan “tidak setuju”. Dari data-data tersebut diketahui sebanyak 94,5% memberikan persepsi positif terhadap pernyataan mengenai pengenalan *kamishibai* dapat memberikan mereka pengetahuan yang baru, hal ini dikarenakan mereka sebelumnya tidak mengetahui mengenai *kamishibai*.

**Siswa merasa mendengarkan cerita dengan *kamishibai* menyenangkan.**

Dari 18 responden diketahui 50% yaitu sejumlah sembilan orang menyatakan “sangat setuju” mendengar cerita bahasa Jepang dengan *kamishibai* menyenangkan. Selanjutnya dengan persentase yang sama sebanyak 50% siswa menyatakan “setuju” dengan pernyataan tersebut. Tidak ada yang memberikan respon “tidak setuju” atau “sangat tidak setuju”. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa 100% jumlah responden memberikan persepsi yang positif terhadap *kamishibai*. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa dengan mendengarkan cerita bahasa Jepang baik dari guru maupun dari teman-temannya menciptakan rasa senang dalam belajar berbicara bahasa Jepang.

### **Penerapan *kamishibai* pada pembelajaran berbicara bahasa Jepang menarik**

Dari 18 responden, diketahui 44,4% yaitu sejumlah delapan orang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa penerapan *kamishibai* pada pembelajaran berbicara bahasa Jepang menarik. Kemudian 55,6% responden dengan jumlah sepuluh orang menyatakan “setuju” dengan pernyataan tersebut. Tidak ada yang memberikan pernyataan “tidak setuju” maupun “sangat tidak setuju”, sehingga tidak ada persepsi negatif dari pernyataan ini.

### **Dengan *kamishibai* siswa merasa antusias untuk dan tertantang untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang**

Dari 18 responden, sebanyak 27,8% dengan jumlah lima orang menyatakan “sangat setuju” bahwa *kamishibai* membuat mereka merasa antusias dan tertantang untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang mereka. Berikutnya 66,7% responden yaitu sebanyak dua belas orang menyatakan “setuju” dengan pernyataan tersebut. Kemudian sebanyak 5,6% yaitu satu orang menyatakan “tidak setuju”. Dari hasil angket tersebut diketahui sebanyak 94,4% dari seluruh responden memberikan persepsi yang positif terhadap pernyataan tersebut. Hanya 5,6% (satu orang) dari responden yang memberikan persepsi negatif. Oleh sebab itu diketahui sebagian besar siswa berpendapat bahwa *kamishibai* membangkitkan rasa antusiasme mereka dan merasa tertantang untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang.

### ***Kamishibai* menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang**

Dari 18 responden, sebanyak 38,9% yaitu sebanyak tujuh orang menyatakan “sangat setuju” bahwa dengan *kamishibai* dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Kemudian dengan persentase terbanyak yaitu 55,6% sejumlah sepuluh orang menyatakan “setuju” dengan pernyataan tersebut. Sisanya sebanyak 5,6% dengan jumlah satu orang menyatakan “tidak setuju”. Dari hasil angket tersebut diketahui bahwa 94,4% responden memberikan persepsi positif terhadap pernyataan tersebut. Hanya 5,6% (satu orang) dari responden yang memberikan persepsi negatif. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa penerapan *kamishibai* dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar berbicara bahasa Jepang.

### ***Kamishibai* meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Jepang**

Dari 18 responden, sebanyak 33,3% yaitu sebanyak enam orang menyatakan “sangat setuju” bahwa dengan *kamishibai* dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara bahasa Jepang. Kemudian yang terbanyak sebanyak 55,6% dengan jumlah sepuluh orang menyatakan “setuju” dengan pertanyaan tersebut. Sejumlah 11,1% responden yaitu dua orang menyatakan “tidak setuju” terhadap pernyataan tersebut. Dari hasil angket tersebut diketahui bahwa sebanyak 88,9% responden memberikan persepsi positif terhadap pernyataan bahwa *kamishibai* dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka.

### **Siswa merasa *kamishibai* efektif untuk melatih kemampuan berbicara bahasa Jepang**

Dari 18 orang responden, diketahui 50% orang menjawab “sangat setuju” dan 50% lainnya menyatakan “setuju” pada pernyataan *kamishibai* efektif untuk melatih



kemampuan berbicara bahasa Jepang. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa 100% siswa memberikan persepsi positif pada pernyataan ini. Oleh sebab itu dapat diketahui bahwa siswa memiliki pandangan bahwa melatih berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan *kamishibai* akan dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang mereka.

### **Pembahasan**

Persepsi dari mayoritas siswa yaitu lebih dari 88% positif terhadap *kamishibai* sebagai media latihan berbicara bahasa Jepang. Siswa berpendapat bahwa *kamishibai* merupakan hal yang baru yang dapat mereka pelajari, dengan pemerolehan pengetahuan mengenai *kamishibai* diharapkan siswa dapat mengimplementasikan *kamishibai* untuk berlatih berbicara bahasa Jepang secara mandiri atau berkelompok. Siswa juga memberikan persepsi bahwa mendengarkan cerita dengan *kamishibai* menyenangkan, dengan menciptakan rasa senang dalam belajar, akan meningkatkan kemauan belajar siswa. Pembelajaran bahasa sebaiknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, dengan begitu pemelajar akan lebih kreatif dan bereksplorasi dalam keterampilannya yang baru. Jika rasa senang terhadap suatu pelajaran dimiliki oleh pemelajar, maka pemelajar tersebut akan terus menerus belajar mengenai hal yang disenanginya tersebut, sehingga tidak ada rasa terpaksa dalam belajar. Dengan begitu akan menimbulkan minat siswa pada pembelajaran berbicara bahasa Jepang, sehingga akan memberikan dampak positif pada partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Sesuai dengan hasil penelitian Murata dkk (2020) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan digital *kamishibai* siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Mayoritas siswa juga berpendapat bahwa penerapan *kamishibai* pada pembelajaran bahasa Jepang adalah suatu hal yang menarik. Menurut Widiandari, Patria, Hastuti, & Fadil (2017) salah satu belajar bahasa asing yang menarik adalah dengan *kamishibai* karena setiap peserta dapat mengeluarkan ekspresi dan kemampuannya dalam berbahasa Jepang dengan cara bercerita. Selain itu dikarenakan *kamishibai* merupakan teknik bercerita yang menggunakan media gambar yang berupa ilustrasi-ilustrasi yang menarik, sehingga dapat memancing ketertarikan siswa dalam berlatih dan belajar berbicara bahasa Jepang.

Selanjutnya sebagian besar siswa merasa bahwa *kamishibai* membangkitkan rasa antusiasme mereka dan merasa tertantang untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang. Rasa antusiasme siswa muncul dikarenakan siswa dapat menyaksikan teman-temannya menarasikan ilustrasi cerita dengan bahasa Jepang disertai intonasi, ritme, pelafalan dan kemampuan pencerita menggambarkan tokoh dan adegan-adegan dalam cerita. Selain menyaksikan performa dari teman-temannya, setiap siswa juga harus tampil sebaik-baiknya mempresentasikan cerita mereka, hal ini membuat mereka antusias dan menantang mereka untuk lebih baik lagi untuk bercerita dalam bahasa Jepang. Hasil dari penelitian ini sesuai dengan evaluasi yang dilakukan oleh Widiandari, Patria, Hastuti, & Fadil (2017) yang menyatakan bahwa pada kegiatan *kamishibai* yang mereka lakukan, diketahui bahwa antusiasme peserta dalam kegiatan *kamishibai* sangat tinggi. Antusiasme akan membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Terkait minat dan motivasi, siswa memberikan pendapat bahwa dengan penerapan *kamishibai* dapat menarik minat dan motivasi mereka dalam belajar berbicara bahasa Jepang. *Kamishibai* dapat menarik minat dan motivasi siswa karena *kamishibai* menggunakan teknik bercerita (mendongeng) yang menyenangkan dengan tema-tema dongeng dan cerita yang memikat, serta ilustrasi-ilustrasi yang menarik,

siswa pun dapat terlibat langsung untuk menarasikan cerita mereka, Trahutami (2020) mengatakan bahwa penentuan topik-topik dongeng yang menarik dapat memunculkan motivasi dan semangat belajar. Dengan minat dan motivasi yang baik, maka dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang siswa akan aktif dalam berpartisipasi dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang, sehingga diharapkan kemampuan siswa pun akan meningkat.

Selain itu siswa juga setuju bahwa dengan *kamishibai* dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka. Dengan kepercayaan diri yang tinggi dalam berbicara bahasa Jepang akan membuat siswa lebih berani mengungkapkan pikirannya, tidak cemas dan ragu-ragu dalam berbicara dengan menggunakan bahasa Jepang. Hal ini sesuai dengan pernyataan Baird (2010) yang menyatakan bahwa *kamishibai* dapat dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri pemelajar. Hal ini dikarenakan pemelajar tidak perlu takut jika lupa dengan materi yang diceritakan, karena pada *kamishibai* terdapat kata-kata yang dapat membantu pemelajar dalam bercerita. Apabila siswa dilatih sering berbicara atau bercerita dengan menggunakan bahasa Jepang di depan kelas, dengan sendirinya siswa tersebut akan terbiasa dan lebih memiliki kepercayaan diri dalam berbahasa Jepang.

Sebagian besar siswa berpendapat bahwa dengan melatih berbicara bahasa Jepang menggunakan *kamishibai* akan dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang mereka. Hal ini sesuai dengan pernyataan Segu (2016) bahwa *kamishibai* dinyatakan efektif meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Pateela-Nieminen (2008) juga berpendapat bahwa dengan *kamishibai* pemelajar dapat memperkuat kemampuan presentasi mereka. Hasil penelitian Novilia (2013) pun menunjukkan penggunaan *kamishibai* efektif dalam pengajaran berbicara dengan teks naratif, ditunjukkan dengan peningkatan pada hasil belajar pemelajar. Berdasarkan hal-hal tersebut implementasi *kamishibai* dapat diaplikasikan pada pembelajaran berbicara bahasa Jepang dan dianggap efektif untuk melatih kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, diketahui bahwa penerapan *kamishibai* pada pembelajaran berbicara bahasa Jepang mendapat persepsi yang positif dari siswa di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang, hal ini dapat dilihat dari hasil angket bahwa lebih dari 88% siswa memberikan persepsi positif terhadap setiap pernyataan terkait *kamishibai* yang terdapat pada angket. Dengan begitu dapat diketahui bahwa *kamishibai* dirasa tepat untuk digunakan pada pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Pateela-Nieminen (2008) menyatakan dalam pemberian teori maupun praktik pada dunia pendidikan, *kamishibai* juga memberikan daya untuk memanfaatkan cerita yang menggabungkan kemampuan verbal dan visual. Dengan visualisasi yang menarik, dan teknik bercerita yang menyenangkan penerapan *kamishibai* baik secara luring maupun daring dapat meningkatkan ketertarikan, antusiasme, kepercayaan diri, minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang, khususnya pada pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Apabila dengan *kamishibai* minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat diperkuat, maka siswa pun akan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran tentunya akan mendapatkan hal-hal yang positif pada proses dan hasil pembelajarannya. Oleh sebab itu sangat disarankan agar pengajar bahasa Jepang di SMA untuk menerapkan *kamishibai* pada pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansald, M. (2014). Kamishibai in kindergarten: The Magica of ancient Japanese storytelling with young learners. *Argentinian Journal of Applied Linguistics*, 2(1), 26-31
- Astutik, Y. P., & Mulyana, R. (2021, April). DEVELOPING KAMISHIBAI (JAPANESE CARD-STORY) MEDIA IN TEACHING SPEAKING. In *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings* (Vol. 4, pp. 136-148).
- Baird, P. (2010). Making College Writing Fun for ESL and EFL Learner Using Kamishibai. *The Internal TESL Journal*, 16.11 (2010)
- Battino, D., & Kataoka, H. (2007) Kamishibai Performace Tips. Moon Leaf Arts
- Dorson, L., & Jordan, P. (2012). Kamishibai. *SchoolArts: The Art Education Magazine for Teachers*, 111(9), 36-37.
- Dym, J.A. (2011) Kamishibai Method, a Scholarly Article. Longman. (pp. 49-58)
- Fadlan, A. (2019). Efektivitas Metode Bercerita dalam Perkembangan Bahasa Anak. *SMART KIDS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 28-37.
- Lee, G. (2003). Kamishibai: A vehicle to multiple literacies. *Voices from the Middle*, 10(3), 36. Benefits of Kamishibai
- Levin, F. (2007). Kamishibai Man. *The Reading Teacher*, 61(1), 102.
- Matsui, N. (2005) *Kamishibai – kyokanno yorokobi*. [Kamishibai for joy], 4th ed. Tokyo: Doshinsha
- McGowan, T (2012) “Kamishibai-a brief history”. Kamishibai for kids. Retrieved from <http://www.kamishibai.com/history.html>
- Meleong, L.J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Murata, M., Ushida, K., Abe, Y., & Chen, Q. (2020). An Application of Digital Kamishibai System to a Story Writing Work of Elementary School. *IEICE Technical Report; IEICE Tech. Rep.*, 120(167), 7-12.
- Nash, Eric P. (2009). *Manga Kamishibai: The Art of Japanese Paper Theatre*. New York: Abrams Comicarts.
- Novilia, V. (2013). The Use of Kamishibai to Teach Speaking Narrative Text to the Eight Graders of SMPN 40 Surabaya. *Retain*, 1(2).
- Orbaugh, S. (2012). Kamishibai and the Art of the Interval. *Mechademia*, 7(1), 78-100.
- Paatela-Nieminen, M. (2008). The Intertextual Method for 91 Art Education Applied in Japanese Paper Theatre – a Study on Discovering Intercultural Differences, *International Journal of Art and Design education*, 27 (1), 91-104
- Sani, Ridwan Abdullah., Manurung, Sondang R., Suswanto, Hary, & Sudiran (2018) *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart.
- Schodt, Frederik L. (1996). *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Segu (2016). Meningkatkan Kemampuan Bercerita dengan Kamishibai. *At-Turats Vol. 10 No. 2 (2016) 103 - 118*
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Susilana, R., Dewi, L., Rullyana, G., Kodama, Y., & Rachman, I. (2021, June). Instilling environmental literacy using Kamishibai cards in kindergartens.

- In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 802, No. 1, p. 012013). IOP Publishing.
- Syofian, S., Setiyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). Otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis web. *Prosiding Semnastek*.
- Tanjung, N.A. (2018) *The Use of Kamishibai Media to Improve Students' Speaking Ability in Storytelling at The Eleventh Grade of Ma Zakiyun Nazah Sei Rampah*. (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan)
- Trahutami, S. W. I. (2020). Efektifitas Penggunaan Mukashi Banashi Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Jepang. *KIRYOKU*, 4(1), 29-37.
- Widiandari, A., Patria, M., Hastuti, N., & Fadil, Z. A. Pengenalan Kamishibai : Metode Story Telling Ala Jepang. *Harmoni : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 27-31.