

## **Penggunaan *Kamishibai* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa**

**Santi Stanislausia Liem, S.S., M.A<sup>1</sup>, Christine Dian Permata Sari<sup>2</sup>**

Program Diploma Bahasa Jepang  
Fakultas Humaniora, Pendidikan Dan Pariwisata, Universitas Teknologi Yogyakarta  
Correspondence Email : santi.studi@gmail.com

### **Abstrak**

Pada tahun 2019, OECD mengumumkan hasil survei PISA 2018 yang menjadi potret masalah kemampuan membaca orang Indonesia. Dari hasil tahun 2018, diketahui bahwa peringkat Indonesia turun ke peringkat 74 (ke-6 terbawah) dari 64 (2015). UNESCO (2016) juga mengemukakan hasil survei minat baca di Indonesia sangat rendah (nomor 60 dari 61 negara), hanya 0,001%. Meningkatkan minat baca dan literasi orang Indonesia adalah tugas besar dalam dunia pendidikan. Yamaguchi (1998) menjelaskan bahwa dalam satu menit proses pengolahan informasi berupa huruf hanya dilakukan oleh otak kiri, sebanyak 1.000 huruf; sedangkan informasi yang disertai gambar diproses oleh otak kiri kanan bersamaan sebanyak 2.000. Hal ini merupakan fenomena kognisi “Picture Superiority Effect” (PSE), manusia lebih mudah mengingat dan memahami bila menggunakan gambar. Dale (1946) memperkenalkan Kerucut Pengalaman, bahwa semakin konkrit suatu hal (ada berbagai rangsangan sensori dan motorik), maka *outcome* pembelajaran akan semakin baik. Penggunaan bahan ajar bergambar seperti *kamishibai*, dengan cara pembacaan yang didramatisasi dalam pembelajaran bahasa Jepang memberikan pengalaman nyata bagi mahasiswa. Metode pembelajaran ini diterapkan pada mahasiswa tingkat 1 dan 2. Dari hasil observasi dan penilaian akademik, terlihat peningkatan kemampuan membaca, penambahan kosakata baru, pengenalan *hoogen* dan gaya bahasa yang tidak ada dalam buku teks; secara afektif terlihat peningkatan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran, pertumbuhan minat baca dan kepercayaan diri untuk tampil di depan kelas. Dapat dikatakan metode ini mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. *Kamishibai* juga menjadi media pengenalan budaya dan nilai-nilai masyarakat.

Kata kunci: *kamishibai*, gaya belajar, kerucut pengalaman

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran bahasa bertujuan agar pemelajar memiliki keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, atau disebut sebagai empat keterampilan bahasa. Dengan memiliki keterampilan menyimak maka pemelajar dapat menguasai bunyi-bunyi sekaligus mampu membedakan arti, memperoleh kosakata, serta menguasai tatabahasa. Keterampilan menyimak akan menunjang keterampilan berbicara. Keterampilan membaca harus pula dikuasai pemelajar karena melalui kegiatan membaca seseorang akan memperoleh kosakata baru sehingga memperkaya perbendaharaan kata. Seseorang yang memiliki perbendaharaan kata yang banyak akan dengan mudah menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk tulisan.

Namun, rendahnya minat baca pemelajar mempengaruhi pengayaan dan penguasaan kosakata yang dimiliki pemelajar. Dari penelitian tentang pengaruh minat baca dan penguasaan kosakata yang dilakukan oleh Yuliana. [Yuliana, 2019] diketahui

bahwa minat baca merupakan perhatian atau kesukaan seseorang untuk membaca, maka perlu memotivasi seseorang untuk selalu berhubungan secara aktif dengan bacaan-bacaan yang menarik. Dengan memiliki minat baca, siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, perbendaharaan kosakata yang dimiliki oleh siswa akan semakin banyak. Dalam penelitian Santi et.al (2019) terhadap pemelajar EFL (English as Foreign Language) juga disebutkan bahwa “*Reading lots of text could improve students' vocabulary acquisition. The reading interest strength could develop vocabulary acquisition for EFL learners.*”, ada korelasi yang erat antara minat baca dan pemerolehan kosakata, dalam hal ini bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Abrizal (2021) juga menyatakan bahwa kemampuan siswa memahami wacana (*reading comprehension*) berhubungan dengan minat baca dan pengetahuan tentang kosakata, baik secara langsung, maupun secara tidak langsung.

Pada tahun 2019, OECD mengumumkan hasil survei PISA 2018 yang menjadi potret masalah kemampuan membaca orang Indonesia. Dari hasil tahun 2018, diketahui bahwa peringkat Indonesia turun ke peringkat 74 (ke-6 terbawah) dari 64 (2015). UNESCO (2016) juga mengemukakan hasil survei minat baca di Indonesia sangat rendah (nomor 60 dari 61 negara), hanya 0,001%. Meningkatkan minat baca dan literasi orang Indonesia adalah tugas besar dalam dunia pendidikan. Cara atau metode bercerita yang berasal dari Jepang dengan menggunakan kamishibai dapat menjadi solusi dalam pembelajaran huruf, kosakata dan tata bahasa. Kamishibai merupakan seni dalam bentuk narasi yang ditampilkan dengan menggunakan gambar, adanya pembawa cerita layaknya berperan sebagai dalang, kadangkala didramatisasi oleh penonton menjadikan pembelajaran dengan cara ini menjadi menarik.

Pengalaman menggunakan kamishibai sebagai media pembelajaran bahasa ke-2 dibagikan oleh Tara [M.McGowan, 2010] yang mengungkapkan bahwa salah satu manfaat yang dapat diperoleh adalah pengajar dapat mengeksplorasi cara naratif dan non naratif kamishibai untuk mengembangkan berbagai keterampilan bahasa. Kamishibai sering dipandang sebagai sebagai bentuk penceritaan partisipatif, dan karena itu sangat cocok untuk memotivasi siswa dalam penguasaan bahasa kedua.

Penelitian yang dilakukan oleh Yamashita dan Kobayashi (2019) menunjukkan bahwa penggunaan kamishibai dalam pembelajaran bahasa Jepang dapat meningkatkan minat baca siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran kamishibai menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam membaca dan mengeksplorasi lebih banyak materi bacaan terkait bahasa Jepang. Hal serupa juga disampaikan oleh Mizukoshi (2018). Ito dan Ohta (2017) mengungkapkan bahwa kamishibai dengan gambar dan cerita yang menarik meningkatkan motivasi pemelajar untuk mempraktikkan dan meningkatkan kemampuan membaca mereka. Selain itu, Takahashi (2016) serta menunjukkan bahwa kamishibai mampu memperluas wawasan budaya siswa dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam

membaca dan menjelajahi literatur Jepang. Kamishibai yang mengangkat cerita-cerita tradisional atau kontemporer Jepang memberikan siswa kesempatan untuk merasakan keunikan budaya Jepang melalui pengalaman membaca yang menarik. Sakamoto (2015) menunjukkan bahwa kamishibai dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa bahasa Jepang yang berbeda tingkat kemampuan. Kamishibai dapat disesuaikan dengan level keterampilan membaca siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih efektif dan meningkatkan.

Hal ini sejalan dengan fenomena Picture Superiority Effect (PSE), bahwa where teks yang dipasangkan dengan gambar akan lebih mudah diingat daripada teks itu saja (Nelson et al., 1976). Penelitian terkait teknik mengingat melalui PSE () sebelumnya telah dilakukan pada siswa SD [Debbita Ai Lin Tan, 2020].

Kemudian, diperkuat oleh Kerucut Pengalaman Dale (1946) dalam Abreu-Mendoza (2019), bahwa semakin banyak keterlibatan aktif seseorang dalam suatu hal, maka semakin banyak hal yang dapat ia ingat. Hal ini digambarkan dalam “*Cone of Learning*” atau “Kerucut Pengalaman”, sebagai berikut:

Setelah 2 minggu, kita cenderung mengingat...

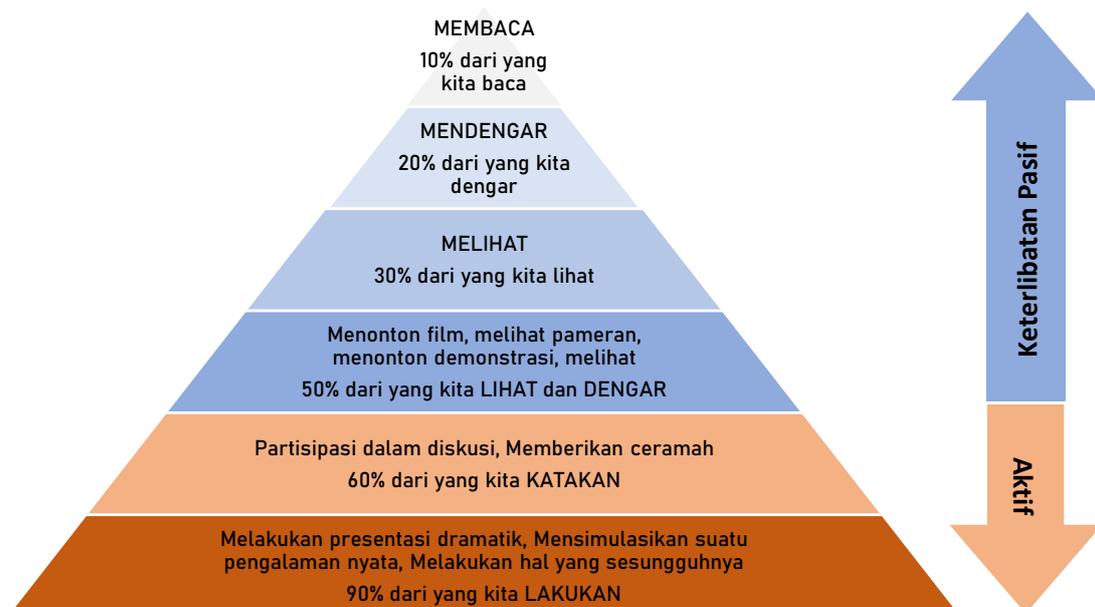


Diagram 1. Kerucut Pengalaman Dale

Selain itu, seperti telah diketahui bahwa gaya belajar dari orang yang satu dengan yang lain tidaklah sama. Berdasarkan Teori Kecerdasan Majemuk (Howard Gardner, 1983), secara garis besar ada tiga macam gaya belajar, yakni:

- 1) Gaya Belajar Kinestetik: gaya belajar yang memerlukan gerakan fisik dan sentuhan sebagai cara utama untuk memproses informasi. Individu dengan gaya belajar ini lebih mudah memahami dengan melakukan, mencoba langsung, atau mengalami secara fisik, daripada hanya mendengarkan atau melihat.

- 2) Gaya Belajar Auditori: gaya belajar yang melibatkan pendengaran dan pendengaran sebagai cara utama untuk memproses informasi. Individu dengan gaya belajar ini lebih mudah memahami dan mengingat informasi dengan baik melalui pendengaran, sehingga lebih suka mendengarkan penjelasan lisan, diskusi, ceramah, atau mendengarkan rekaman audio.
- 3) Gaya Belajar Visual: gaya belajar yang menyukai penggunaan gambar, grafik, diagram, atau visual lainnya sebagai cara utama untuk memproses informasi. Bagi mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi melalui media visual.

Dari penjabaran di atas, menarik untuk diketahui apakah penggunaan kamishibai dalam pembelajaran bahasa Jepang akan membantu mengingat informasi, meningkatkan minat belajar dan keterampilan berbahasa yang disajikan melalui gambar dibandingkan hanya kata-kata saja?

Dalam makalah ini, penulis akan menjabarkan penggunaan *kamishibai* dalam pembelajaran bahasa Jepang, yakni dalam mata kuliah Dokkai, Honyaku, dan Kanko Jigyo. Dengan tujuan agar di masa yang akan datang, akan menjadi salah satu media yang dapat dimodifikasi dalam pembelajaran bahasa Jepang akan lebih beragam dan mendorong peningkatan kemampuan berbahasa mahasiswa.

## METODE

Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006). Penulis mempraktikkan penggunaan kamishibai dalam perkuliahan, kemudian menyebarkan angket kepada mahasiswa mengenai kamishibai. Selain itu juga melakukan pengamatan terhadap perubahan perilaku mahasiswa dalam perkuliahan. Kamishibai yang digunakan adalah 3 set kamishibai yang kesemuanya diterbitkan oleh 童心社 (Doshinsha). Tahun yang dicantumkan adalah tahun terbit pertama kali, namun terus dicetak ulang.

- 1) 『おとうさん』 スマトラの民話, 著者名:与田 準一, 脚本 田畑 精一 (1968)

Seri *kamishibai* yang merupakan karya terjemahan dari kisah seluruh duni. Otosan adalah cerita rakyat daerah Tapanuli (Sumatra) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang, dan dijadikan *kamishibai*.

- 2) 『宮沢賢治かみしばいの森：どんぐりとやまねこ』 共著・訳者・掲載人物など・堀尾青史, 渡辺有一 (1996)

Seri *Kamishibai* yang diadopsi dari novel fantasi karya Miyazawa Kenji.

- 3) 『なぜ、お月さまにおそなえをするの?』 ISBN : : 9784494076574 ; 作・絵 : : 渡辺 享子 (2001)

*Kamishibai* yang menceritakan tentang festival bulan yang dirayakan di Jepang, sekaligus memperkenalkan festival bulan di China dan Vietnam.

Cara penggunaan kamishibai yang diterapkan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pertama, mahasiswa secara berkelompok membaca kamishibai bersama untuk mencari arti kata dan memahami isi wacana.
- 2) Setiap mahasiswa diminta untuk membacakan kamishibai sesuai bagiannya di depan kelas. Pada tahap kedua ini, dosen bersama mahasiswa bersama-sama memastikan makna kosakata atau ungkapan yang muncul, serta makna teks secara menyeluruh.
- 3) Untuk penilaian, pembacaan kamishibai direkam dalam bentuk video.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan angket setelah praktik penggunaan kamishibai dalam perkuliahan, diketahui bahwa kamishibai memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar. Berikut adalah uraian hasil angket.

1. Apakah kesan Anda mengenai pembelajaran menggunakan kamishibai?

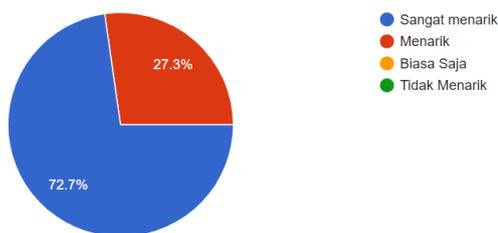


Diagram 2. Kesan mengenai pembelajaran menggunakan kamishibai

2. Bagi yang menjawab “Sangat menarik” dan “menarik”, apakah alasannya?  
(Boleh pilih lebih dari satu)

Ada alur cerita, menimbulkan rasa ingin tahu.	54,5%
Ada gambar, sehingga tidak membosankan.	100%
Gambar membantu mengingat kosakata.	45,5%
Gaya bahasa yang digunakan beragam.	63,6%

3. Apakah manfaat penggunaan kamishibai dalam pengajaran bagi Anda?  
(Boleh pilih lebih dari satu)

Memperkaya kosakata karena ada yang tidak terdapat dalam buku teks tatabahasa	63,6%
Dapat belajar berbagai gaya bahasa, bahasa percakapan, bahasa sopan, bahasa daerah (hoogen)	90,9%
Lebih memahami kosakata karena ada gambar benda konkrit	45,5%

Lebih memahami wacana karena ada ilustrasi 36,4%

4. Bagaimana dengan kemampuan membaca aksara Jepang yang Anda rasakan dengan membaca kamishibai?

(Boleh lebih dari satu)

Membantu saya mengingat huruf kana.	54,5%
Membantu cara memahami potongan kalimat.	54,5%
Meningkatkan kemampuan membaca mengeluarkan suara.	81,8%
Tidak ada pengaruh, tidak ada yang saya rasakan.	18,2%

5. Apakah dampak lain di samping kemampuan berbahasa?

(Boleh lebih dari satu)

Berkenalan dengan budaya dan masyarakat Jepang.	72,7%	
Menambah pengetahuan yang disajikan melalui kamishibai.		54,5%
Belajar membuat ilustrasi.	18,2%	
Mengetahui kekayaan literatur Jepang.	63,6%	

6. Bagaimana pendapat Anda dengan pernyataan ini:  
 “Kamishibai sangat membantu pembelajaran bahasa Jepang”

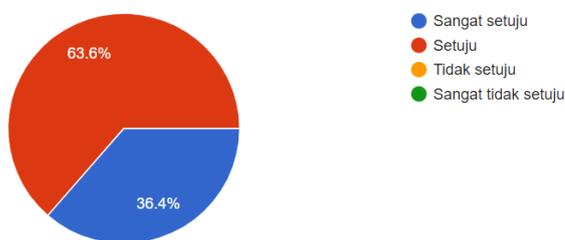


Diagram 3. Kamishibai sangat membantu pembelajaran bahasa Jepang

7. Bagaimana menurut Anda efektivitas kamishibai dalam membantu belajar bahasa?

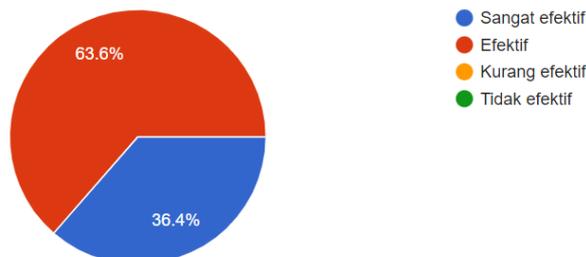


Diagram 4. Efektivitas kamishibai dalam membantu belajar bahasa

8. Apakah manfaat menggunakan kamishibai yang paling tepat dalam pembelajaran? (Boleh lebih dari satu)

Memperkaya imajinasi	72,7%
Meningkatkan kreativitas	45,5%
Dapat lebih mengekspresikan diri	63,6%
Melatih keberanian	81,8%

9. Kesulitan dalam penggunaan kamishibai yang Anda rasakan (Boleh lebih dari satu)

Banyak kosakata baru	27,3%
Cerita tertulis vertikal, jadi sulit dibaca	81,8%
Menggunakan bahasa daerah (hoogen)	27,3%

10. Bagaimana pendapat Anda dengan pernyataan ini: “Kamishibai menyulitkan saya belajar bahasa Jepang”

- Tidak setuju 81,7%  
Sangat tidak setuju 27,3%

Kamishibai secara harafiah berarti “teater kertas”, bentuk yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita. Dari hasil angket di atas dapat diketahui bahwa penggunaan kamishibai mempunyai manfaat:

- Memiliki efek pembelajaran visual. Mahasiswa dapat memahami cerita sambil melihat gambar, membuat pemahaman tentang kata-kata dan tata bahasa menjadi lebih mudah.
- Pengenalan budaya sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang kebiasaan masyarakat Jepang.
- Memperkaya kosakata dan ungkapan baru.
- Meningkatkan minat dan kemampuan membaca
- Secara tidak langsung, menambah kepercayaan diri mahasiswa untuk tampil di depan umum.

## SIMPULAN

Kamishibai adalah media pembelajaran yang melibatkan banyak indera dan memberikan pengalaman yang menarik secara nyata kepada pelajar. Pembacaan kamishibai yang dinamis, dengan perubahan suara sesuai tokoh, bahkan disertai dengan lagu membuat mahasiswa lebih bersemangat dalam belajar. Selain itu, keterlibatan aktif mahasiswa, disertai media gambar berwarna yang menghidupkan imajinasi membuat proses belajar tidak membosankan. Gaya bahasa yang digunakan dalam kamishibai juga berbeda dengan buku teks tata bahasa sehingga memperkaya khazanah kosakata. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kamishibai memberikan dampak yang positif dalam peningkatan keterampilan berbahasa.

## RUJUKAN

- Abreu-Mendoza, R. A., & Rosiers, K. D. (2019). Experiential Learning and Vocabulary Acquisition in a Second Language: A Case Study. *System*.
- ABRIZA. (2021). *THE RELATIONSHIP BETWEEN READING INTEREST AND VOCABULARY KNOWLEDGE WITH STUDENTS' READING COMPREHENSION (A Correlational Study of The Eight Grade of MTs Annida Al-Islamy, Academic Year 2018/2019)*. Jakarta: GRADUATE PROGRAM OF ENGLISH EDUCATION FACULTY OF EDUCATIONAL SCIENCES SYARIF HIDAYATULLAH STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF JAKARTA 2021 M/1442 H.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Chen, Y., & Hu, Y. (2018). The Effects of Visual Media on Second Language Learning: A Meta-Analysis. *Educational Technology & Society*.
- Debbita Ai Lin Tan, B. C. (2020). Picture Superiority Effect: Using Images for Vocabulary Enhancement Among Year One Malaysian ESL Learners. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanitie*, 177-196.
- Douglas, L., Nelson, Valerie S. Reed, John R Walling. (1976). Pictorial Superiority Effect. *Journal of Experimental Psychology Human Learning and Memory* 2(5), 523-528.
- Gardner, H. (2011). Frames of Mind Revisited: The Theory of Multiple Intelligences After 30 Years. *Phi Delta Kappan*.
- Ito, Y & Ohta, T. (2017). The Effects of Kamishibai on Japanese Language Reading Comprehension Ability and Motivation of Foreign Students. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 94-103.
- M.McGowan, T. (2010). *Engaging Multiple Literacies Through the Art of "Paper Theater"*. California: ABC-CLIO-LLC.
- Mizukoshi, M. (2018). Enhancing Japanese Language Learning and Reading Motivation through Kamishibai Storytelling. *The Language Teacher*, 37-40.
- Prince, M. (2019). Learning Styles and Learning Spaces: Enhancing Experiential Learning in Higher Education . *Frontiers in Psychology*.
- Sakamoto, A., & Kishimoto, K. (2015). Using Kamishibai for Teaching Japanese to Intermediate-Level Students. *Language Teacher Education in a Multilingual Context*, 41-56.
- Santi, E., Kholipa, R., Putri, M.G., & Mujiono. (2021). eading interest strength and vocabulary acquisition of EFL learners. *A metaanalysis. Journal of Language and Linguistic Studies* 17(3), Doi: 10.52462/jlls.87, 1225-1242.
- Stenberg, G. (2006). Conceptual and perceptual factors in the picture. *EUROPEAN JOURNAL OF COGNITIVE PSYCHOLOGY*, 813-847.
- Takahashi, Y. (2016). The Use of Kamishibai in Japanese Language Education: Exploring Cultural Understanding and Motivation through Storytelling. *International Journal of Arts and Sciences*, 419-430.
- Yamashita, Y., & Kobayashi, S. (2019). The Effectiveness of Kamishibai Storytelling in Developing Japanese Language Reading Skills and Motivation. . *Asian Journal of Education and Training*, 260-266.
- Yuliana. (2019). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap . *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 288-297.