



The Use of Kamishibai as a Visual Media in Tadoku Courses to Improve Japanese Speaking Skills for Japanese Language Students at the Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Riau

Intan Bestari¹, Merri Silvia Basri², Yenny Aristia Nasution³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Seni, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau
Email: intan.bestari2017@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using kamishibai as a visual medium in the tadoku course to improve Japanese speaking skills among students of the Japanese Language Education Program at the Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Riau. Kamishibai is a traditional Japanese storytelling medium that combines narrative with illustrations, while tadoku refers to extensive reading using simple and enjoyable texts. The research employed an experimental method with a one-group pre-test and post-test design involving 20 first-year students from class A, academic year 2024. Data were collected through oral tests focusing on five aspects: pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, and content. The pre-test results showed an average score of 56.4, categorized as “poor,” while the post-test average increased to 70.2, categorized as “good.” A normality test confirmed that the data were normally distributed, and a paired sample test revealed a significance value of < 0.05 , indicating a statistically significant improvement. These results demonstrate that the use of kamishibai as a visual aid is effective in enhancing students’ Japanese speaking abilities in the tadoku course.

Keywords: Kamishibai, Tadoku, Visual Media, Speaking Skill, Japanese Language, Foreign Language Learning.

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan produktif yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jepang. Dalam konteks penguasaan bahasa Jepang, berbicara tidak hanya mencerminkan penguasaan kosakata dan struktur gramatikal, tetapi juga kemampuan untuk menyampaikan makna, niat, emosi, serta merespon secara tepat dalam interaksi sosial. Menurut Tarigan (1985) kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan artikulasi kata-kata untuk mengeskpresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Hal ini menunjukkan bahwa berbicara bukan sekedar mengeluarkan suara atau kata, melainkan merupakan proses kompleks yang melibatkan pemikiran dan emosi. Dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan ini menjadi sangat penting karena merupakan alat utama dalam berkomunikasi antarindividu. Tanpa keterampilan berbicara yang baik, pesan yang ingin disampaikan bisa saja tidak diterima secara utuh, bahkan dapat menimbulkan kesalahpahaman.

Dalam praktik perkuliahan bahasa Jepang di perguruan tinggi, kemampuan berbicara memegang peranan penting. Dimana mahasiswa tidak hanya dituntut memahami kosakata dan tata bahasa, tetapi juga mampu mengkomunikasikan ide dan informasi secara efektif dalam interaksi lisan. Namun dalam kenyataannya, mahasiswa sering mengalami beberapa hambatan dalam kemampuan ini, baik karena keterbatasan kosakata, kurangnya rasa percaya diri, adanya kecemasan yang berlebihan saat tampil dalam presentasi lisan, dan hal ini juga dikarenakan perbedaan struktur bahasa sehari-hari, antara bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang.

Berbagai pendekatan dan media telah digunakan dalam proses pembelajaran berbicara, seperti diskusi kelompok, presentasi, drama, serta pemanfaatan teknologi audio-visual. Semua pendekatan tersebut memiliki kontribusi signifikan dalam peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa. Menurut Richards (2014), pengembangan metode baru bertujuan untuk menambah pilihan strategi pengajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar mahasiswa, bukan untuk menggantikan metode yang sudah ada. Oleh karena itu, penting untuk menekankan bahwa upaya eksploratif terhadap cara pendekatan belajar dan media baru bukan untuk menggantikan metode yang sudah ada, melainkan untuk memperluas dan memperkaya pendekatan strategi pembelajaran.

Salah satu pendekatan belajar yang potensial adalah *Tadoku*. *Tadoku* adalah teknik membaca bahasa yang merujuk pada situasi pelajar, membaca pada level tertentu dalam bahasa yang baru. Tujuan membaca adalah membaca secara umum, mencari makna keseluruhan, dan untuk informasi sekaligus untuk kesenangan (Day dan Bamford dalam Putra et al., 2019) sehingga memberikan input yang optimal. Dimana, input yang optimal dalam *tadoku* berasal dari bacaan yang mudah dipahami namun tetap menantang, memungkinkan mahasiswa menyerap kosakata dan struktur bahasa secara alami dalam konteks yang bermakna. Karena teks dibaca secara mandiri dan sesuai dengan tingkat kemampuan, mahasiswa terpapar pada bahasa Jepang dalam bentuk yang otentik dan berulang. Paparan ini memperkuat pemahaman pasif tanpa tekanan, sehingga saat mereka diminta untuk berbicara seperti menceritakan kembali isi cerita, mahasiswa sudah memiliki bekal bahasa yang cukup untuk mengeskpresikan ide dengan lancar dan percaya diri. Dengan demikian, *tadoku* tidak hanya meningkatkan pemahaman membaca, tetapi juga membentuk dasar yang kuat bagi perkembangan kemampuan berbicara yang lebih spontan, akurat dan terstruktur.

Pendekatan *tadoku* yang menekankan pada pemahaman menyeluruh dan penguatan kemampuan berbicara secara alami menjadi semakin efektif apabila didukung dengan media visual yang kontekstual dan menarik, salah satunya adalah *kamishibai*. *Kamishibai* berasal dari kata *kami* yang berarti kertas dan *shibai* yang berarti drama, yang dapat diartikan sebagai drama kertas. *Kamishibai* adalah sebuah media untuk bercerita dengan menggunakan gambar dan mendongeng. Pertunjukan *kamishibai* sangat diminati oleh anak-anak, ciri khas pertunjukan *kamishibai* adalah adanya kontak berisi aneka gambar, dan orang yang bercerita akan menarik gambar tersebut sesuai jalan cerita (Usri, dkk 2017).

Kamishibai saat ini, juga banyak diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas. Dengan *kamishibai* pelajar dapat dilatih untuk berbicara dan bercerita dengan cara yang menarik dan menyenangkan, karena melibatkan gambar yang dapat menarik perhatian dan memancing kognitif pelajar (Putri, dkk 2021). Menurut Pateela-Nieminen (dalam Putri, dkk 2021) dalam penelitiannya 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, dan media visual berbasis budaya dalam pembelajaran. Peneliti menyimpulkan bahwa

pembelajaran bahasa Jepang dengan bantuan media *kamishibai* dapat membantu pemelajar untuk memperkuat kemampuan berbicara bahasa Jepang, membantu pemelajar memiliki kepercayaan diri saat melakukan presentasi bahasa Jepang serta menambah pengetahuan mengenai salah satu media pembelajaran yang berasal dari Jepang.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *tadoku*, yaitu pembelajaran bahasa Jepang berbasis membaca banyak, yang dikombinasikan dengan media *kamishibai* untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa. Meskipun *tadoku* secara umum dikenal sebagai metode pembelajaran yang berfokus pada keterampilan membaca melalui kegiatan membaca banyak teks sederhana dan bermakna, metode ini juga memiliki potensi untuk mendukung peningkatan keterampilan berbicara. Hal ini karena dalam pendekatan pembelajaran bahasa yang komunikatif, keterampilan bahasa tidak dipelajari secara terpisah, melainkan saling berhubungan antara input dan output bahasa. Melalui kegiatan *tadoku*, mahasiswa memperoleh input yang autentik, memperluas kosakata, dan memahami struktur kalimat serta konteks penggunaan bahasa. Dalam penelitian ini, kegiatan *Tadoku* tidak hanya berhenti pada membaca, tetapi dikembangkan menjadi kegiatan lanjutan seperti menceritakan kembali isi cerita secara lisan, berdiskusi, dan menyampaikan cerita dengan menggunakan media visual *kamishibai*. *Kamishibai* sebagai media pendukung berperan penting dalam membantu mahasiswa memahami alur cerita, membangun kepercayaan diri, dan menyampaikan isi bacaan secara runtut dan menarik di depan kelas. Dengan demikian, integrasi antara metode *tadoku* dan media *kamishibai* memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara secara alami dan bermakna berdasarkan input yang telah mereka baca. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami isi bacaan, tetapi juga mampu menceritakan kembali cerita dengan bahasa Jepang secara lisan. Aktivitas membaca ekstensif melalui *tadoku* memperkaya kosakata dan pola kalimat siswa, sedangkan penggunaan *kamishibai* mendorong siswa untuk melatih kelancaran berbicara, keberanian dalam mengungkapkan pendapat, serta keterampilan bercerita dengan menggabungkan aspek verbal dan visual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *kamishibai* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada mata kuliah *tadoku* bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau angkatan 2024 kelas A, dengan bacaan cerita yang diambil dari web *NPO tadoku.org* yang berjudul な おんな 泣く女 dengan mengetahui tingkat efektivitasnya, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbicara bahasa Jepang yang lebih inovatif dan menarik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre-test design* yaitu eksperimen yang menggunakan satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingnya. Pengembangan desain ini adalah dengan cara melakukan pengukuran *pre-test* sebelum dilakukan *treatment* setelah itu dilakukan lagi pengukuran *post-test* untuk mengetahui hasil dari *treatment* tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Riau pada mahasiswa angkatan 2024 di kelas A. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Mei 2025 sebanyak lima kali pertemuan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa bahasa Jepang Universitas Riau angkatan 2024 dari kelas A dan B dengan total 76 mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 20 mahasiswa dari kelas A angkatan 2024. Dipilih hanya 20 mahasiswa dari 76 mahasiswa, hal ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu, sumber daya, dan hanya 20 mahasiswa yang tersedia dan memenuhi kriteria saat proses pengumpulan data, data sampel dalam penelitian ini bersifat eksploratif. Oleh karena itu, hasil penelitian ini

tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara penuh ke seluruh populasi. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu dari peneliti. Pemilihan kelas A dilakukan secara sengaja karena dianggap memenuhi kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti: ketersediaan waktu, kemudahan akses, dan karakteristik yang sesuai dengan fokus studi. Adapun kegiatan dalam analisis data adalah memperoleh data dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang menilai lima aspek kemampuan mahasiswa, yaitu : lafal, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan isi pembicaraan. Masing-masing aspek dinilai menggunakan skala *likert* 1-5 dengan total skor maksimum 25. Kemudian skor dari seluruh aspek dijumlahkan untuk memperoleh skor individu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai *Pretest*

Materi tes lisan yang dimuat adalah lembar bacaan *tadoku* yang telah disiapkan dengan judul cerita *泣く女 'naku onna'* yang diambil dari website *NPO tadoku.org*, lalu dinilai melalui rentangan nilai skala *likert* 1-5. Dengan aspek penilaian antara lain : lafal. Tata bahasa, kosakata, kefasihan dan isi pembicaraan. Setiap mahasiswa membaca hanya satu paragraf bacaan yang telah ditentukan sesuai warna huruf dengan kelompoknya masing-masing. Terdiri dari 4 kelompok yang beranggotakan 5 mahasiswa. Adapun pembagian teks, sebagai berikut :

- Warna biru (Paragraf 1)
- Warna coklat (Paragraf 2)
- Warna hijau (Paragraf 3)
- Warna hitam (Paragraf 4)
- Warna merah (Paragraf 5)

Tabel 1. Hasil *Pretest*

Nilai	Nilai mutu	Angka mutu	Sebutan mutu	Jumlah	Persentase
≥ 85	A	4	Sangat Baik	0	0
≤ 80 - < 85	A-	3,75	Baik	4	20%
≤ 75 - < 80	B+	3,50			
≤ 70 - < 75	B	3,00			
≤ 65 - < 70	B-	2,75			
≤ 60 - < 65	C+	2,50	Cukup	6	30%
≤ 55 - < 60	C	2,00			
≤ 40 - < 55	D	1,00	Kurang	10	50%
< 40	E	0,00	Sangat Kurang	0	-

Sumber : Olahan data(2025)

Berdasarkan pada tabel 1, dapat dilihat bahwa mayoritas mahasiswa (50%) memperoleh nilai kategori D, yang menandakan tingkat kemampuan awal mereka berada pada kategori kurang. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diujikan dalam pre-test, baik dari segi lafal,tata bahasa, kefasihan,kosakata dan isi pembicaraan masi rendah. Sebanyak 20% mahasiswa berada pada kategori B-, dan 30% pada kategori C, menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil mahasiswa yang memiliki kemampuan cukup sebelum perlakuan diberikan. Sementara itu, kategori tinggi seperti B+ dan A- hanya dicapai

oleh 4 orang mahasiswa (20%), yang mencerminkan bahwa hanya sebagian kecil Mahasiswa yang sudah memiliki kesiapan yang cukup baik.

Tidak adanya mahasiswa yang mendapatkan nilai E (< 40) menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa memiliki kemampuan dasar, namun mayoritas masih perlu ditingkatkan melalui perlakuan (*treatment*) yang dirancang dalam pembelajaran.

Hasil *pre-test* ini berfungsi sebagai tolok ukur awal untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan yang akan diberikan. Jika setelah perlakuan terjadi peningkatan signifikan dalam distribusi nilai, maka dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan dalam *treatment* berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membaca dan menyampaikan cerita secara efektif.

Nilai *Post-test*

Tabel 2. Hasil *Posttest*

Nilai	Nilai mutu	Angka mutu	Sebutan mutu	Jumlah	Persentas e
≥ 85	A	4	Sangat Baik	4	20%
$\leq 80 - < 85$	A-	3,75	Baik	8	40%
$\leq 75 - < 80$	B+	3,50			
$\leq 70 - < 75$	B	3,00			
$\leq 65 - < 70$	B-	2,75			
$\leq 60 - < 65$	C+	2,50	Cukup	5	25%
$\leq 55 - < 60$	C	2,00			
$\leq 40 - < 55$	D	1,00	Kurang	3	15%
< 40	E	0,00	Sangat Kurang	0	-

Sumber : Olahan data(2025)

Berdasarkan pada tabel 2, dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan media visual *kamishibai* berhasil memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa. Sebanyak 60% siswa berada dalam kategori baik hingga sangat baik (A dan B), dan tidak ada siswa yang gagal serta adanya kenaikan nilai dari sebelum diberikannya *treatment*/perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *kamishibai* sebagai media visual naratif mampu menarik minat siswa, membantu mereka dalam menyusun ide cerita, memahami isi cerita, kosakata, lafal dan kefasihan serta meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara di depan umum. Media ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran berbicara.

Nilai *pre-test* dan *post-test*

Tabel 3. Nilai *pre-test* dan *post-test*

Kategori	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Nilai Tertinggi	80	96
Nilai Terendah	40	52
Rata-Rata	56,4	70,2

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebelum diberikan *treatment* sebesar 56,4 dengan kategori kurang. Siswa yang mendapatkan nilai terendah pada saat *pre-test* adalah 40 dan yang tertinggi adalah sebesar 80. Sedangkan rata-rata nilai *post-test* adalah sebesar 70,2 dengan kategori baik. Adapun nilai terendah pada saat *post-test* adalah sebesar 52 sedangkan nilai tertinggi adalah sebesar 96. Bisa kita lihat bahwa adanya peningkatan yang sangat tinggi dari *pre-test* ke *post-test* dibuktikan dengan hasil nilai *pre-test* dan *post-test*. Selisih dari nilai *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 13,8 poin. Berdasarkan dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan penggunaan media visual *kamishibai* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa.

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas lebih mengacu kepada hasil uji *Shapiro-Wilk* karena data sampel lebih kecil dari 50. Pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu jika angka signifikan diatas 0,05 maka H_0 diterima, tetapi jika angka signifikan dibawah 0,05 maka H_0 ditolak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 30*. Berikut hasil uji normalitas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.139	20	.200 [*]	.910	20	.065
Post-Test	.201	20	.034	.912	20	.070

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada tabel di atas nilai signifikansi nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen adalah 0,065 dan 0,070. Berdasarkan perolehan hasil nilai signifikansi tersebut bisa kita lihat bahwa nilai signifikansi lebih dari 0,05 yang artinya H_0 diterima. Sehingga kesimpulan dari tabel di atas adalah data terdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis, pada penelitian ini menggunakan teknik *Paired Sample Test* yang akan diolah dengan *IBM SPSS Statistics 30*. Oleh karena itu, pengambilan keputusan yaitu jika angka signifikansi di atas 0,05 maka H_a diterima, tetapi jika angka signifikansi dibawah 0,05 maka H_0 ditolak. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan alat bantu media visual *kamishibai*. Berikut hasil uji data dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

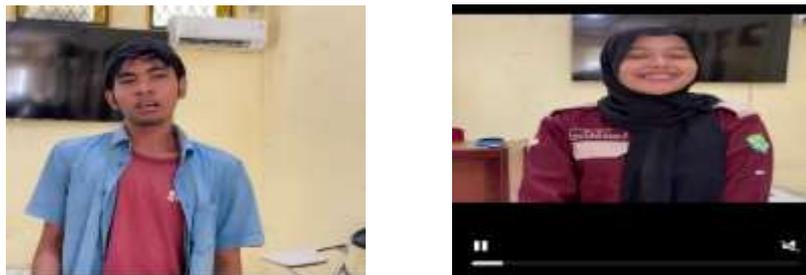
		Significance	
		One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pre-Test- Post-Test 1	19	<.001
			1.7257E-7

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample Test* didapatkan hasil nilai signifikansi sebesar <0.001 atau lebih tepatnya adalah sebesar 1.73×10^{-7} . Hasil nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0.05 yang merupakan nilai dasar pengambilan keputusan uji *Paired Sample Test*, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan nilai signifikansi antara nilai *pre-test* dan *post-test* yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya penggunaan media visual *kamishibai* dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

Pembahasan

Pretest dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2025 sebagai tahap awal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media *kamishibai* dalam pembelajaran mata kuliah *tadoku*. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal berbicara mahasiswa dalam menyampaikan isi bacaan berbahasa Jepang secara lisan. Tahapan ini penting sebagai dasar untuk mengukur sejauh mana peningkatan yang terjadi setelah diberikan intervensi berupa media pembelajaran visual yang inovatif. Materi *pretest* diambil dari cerita pendek bahasa Jepang berjudul *泣く女 (Naku Onna)* yang bersumber dari situs resmi *NPO tadoku.org*. Cerita ini dipilih karena sesuai dengan prinsip *tadoku*, yakni bacaan otentik yang mudah dipahami dan ceritanya menarik karena bergenre horror dan lebih menarik perhatian pembaca. Cerita dibagi menjadi lima paragraf dengan setiap paragraf memiliki warna yang berbeda-beda, dan setiap mahasiswa diberikan satu paragraf untuk dibaca dan dipahami. Mahasiswa dibagi ke dalam kelompok kecil sesuai paragraf yang mereka pegang. Langkah-langkah pelaksanaan *pretest* meliputi kegiatan membaca secara mandiri (*silent reading*), menuliskan kosakata yang belum dipahami, berdiskusi dengan teman sekelompok mengenai arti kosakata tersebut, kemudian dilanjutkan dengan presentasi lisan individual. Dalam presentasi tersebut, mahasiswa diminta menceritakan kembali isi paragraf yang mereka baca secara lisan dalam bahasa Jepang, dengan waktu sekitar 2–3 menit per orang. Cerita disampaikan tanpa harus menghafal teks, namun diharapkan dapat diungkapkan dengan pemahaman dan narasi yang runtut.

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan dalam durasi waktu 45 menit dan didampingi oleh dosen pengampu mata kuliah *tadoku* dengan nilai hasil penilaian yang dilakukan oleh peneliti juga di cek oleh dosen pengampu mata kuliah *tadoku*. Hasil dari nilai rata-rata *pre-test* adalah 56,4. Berdasarkan kategori peraturan akademis Unri yang didapatkan adalah ada 4 orang dengan kategori baik, 6 orang kategori cukup, dan 10 orang dengan kategori kurang. Nilai tertinggi yang didapatkan adalah 80 dengan kategori baik, sedangkan nilai terendah yang didapatkan adalah sebesar 40 dengan kategori kurang.

Gambar 1. Pelaksanaan *Pre-test*

Setelah dilaksanakan *pre-test*, kemudian peneliti memberikan *treatment* kepada kelas eksperimen sebanyak 3 kali. *Treatment* pertama dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2025 sebagai tahap awal perlakuan setelah *pretest* dilakukan.

Treatment pertama dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2025 sebagai tahap awal perlakuan setelah *pretest* dilakukan. Pada tahap ini, mahasiswa mulai diperkenalkan secara langsung pada penggunaan media visual *kamishibai* dalam pembelajaran *tadoku*. Tujuan dari *treatment* ini adalah untuk memfasilitasi mahasiswa dalam menghubungkan pemahaman teks bacaan dengan representasi visual serta menyusun ulang cerita melalui ilustrasi dan narasi yang singkat. Kegiatan pembelajaran pada *treatment* pertama berlangsung selama 45 menit, yang terdiri atas dua sesi utama, yaitu *discovery learning* selama 30 menit dan penutupan selama 10 menit.

Pada sesi *discovery learning*, mahasiswa dibagi ke dalam tim bacaan, sesuai dengan paragraf yang telah mereka kuasai sejak tahap *pretest*. Setiap tim diminta untuk berdiskusi mengenai pembuatan ilustrasi, dengan meninjau kembali isi cerita dan menentukan bagian-bagian penting yang akan divisualisasikan. Diskusi ini berlangsung aktif karena mahasiswa mulai menuangkan ide-ide mereka tentang bagaimana setiap adegan dapat digambarkan secara menarik dan relevan dengan isi cerita. Setelah diskusi ilustrasi, mahasiswa melanjutkan dengan menyusun ulang cerita berdasarkan urutan gambar yang mereka rencanakan, lalu menuliskan narasi singkat untuk setiap ilustrasi tersebut. Narasi ini akan menjadi dasar untuk cerita lisan yang akan disampaikan pada pertemuan-pertemuan selanjutnya menggunakan *kamishibai*. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya berlatih memahami isi bacaan secara lebih dalam, tetapi juga belajar menyusun alur cerita yang logis dan mengaitkannya dengan representasi visual yang mereka ciptakan sendiri. Kegiatan ini juga menjadi sarana latihan awal bagi mahasiswa dalam menyusun struktur kalimat, memilih kosakata yang sesuai, serta menyusun informasi secara runtut dan komunikatif dalam bahasa Jepang.

Sesi berikutnya adalah penutupan selama 10 menit, di mana setiap kelompok melaporkan hasil diskusi dan rancangan ilustrasi mereka kepada pengajar. Dalam sesi ini, mahasiswa menjelaskan bagian cerita yang akan mereka gambarkan, alasan pemilihan adegan tersebut, serta kalimat singkat yang akan menjadi narasi pendukungnya. Secara keseluruhan, *treatment* pertama ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Mahasiswa terlihat antusias dalam mengembangkan ide cerita dan ilustrasi, serta mulai menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Tahapan ini menjadi fondasi penting dalam membangun keterampilan berbicara mereka, karena sejak awal mereka telah dilibatkan secara langsung dalam proses mengolah informasi teks menjadi bentuk cerita yang akan disampaikan secara lisan.



Gambar 2. Pelaksanaan *Treatment I*

Treatment kedua dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2025, sebagai lanjutan dari proses penerapan media *kamishibai* yang telah diperkenalkan pada *treatment* pertama. Jika pada tahap sebelumnya mahasiswa masih berada pada tahap eksplorasi dan perencanaan ilustrasi berdasarkan isi cerita, maka pada *treatment* kedua ini mereka mulai merealisasikan ide-ide

tersebut ke dalam bentuk visual dan narasi tertulis. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 45 menit, dengan porsi utama kegiatan difokuskan pada proses pembuatan *storyboard* secara individu. Kegiatan dimulai dengan peninjauan kembali isi cerita yang telah dibahas sebelumnya, yaitu cerita 泣く女 (*Naku Onna*). Setiap kelompok mahasiswa, yang terdiri dari lima orang, diminta untuk mereview kembali hasil diskusi sebelumnya yang mencakup alur cerita, tokoh, serta pembagian bagian cerita yang akan divisualisasikan. Mahasiswa kemudian mulai menggambar ilustrasi *kamishibai* secara manual berdasarkan bagian cerita masing-masing, sesuai dengan urutan peristiwa yang telah ditentukan dalam kelompok. Ilustrasi yang dibuat disesuaikan dengan imajinasi dan pemahaman mahasiswa terhadap isi bacaan, sehingga menghasilkan bentuk visual yang unik dan beragam. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi. Mereka tampak antusias, aktif berdiskusi, dan saling bekerja sama untuk menyelesaikan ilustrasi dan narasi dengan baik. Beberapa mahasiswa juga secara spontan melatih pengucapan kalimat-kalimat yang telah mereka tulis, sebagai persiapan awal menghadapi presentasi di *treatment* berikutnya. Kegiatan ini mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Jepang secara kreatif dan komunikatif.

Pada akhir sesi, pengajar melakukan pengamatan terhadap hasil ilustrasi dan narasi setiap kelompok. Pengajar memberikan arahan dan umpan balik untuk memastikan bahwa setiap kelompok sudah memahami isi cerita dan dapat menyampaikan pesan utama cerita dengan baik melalui media *kamishibai* yang mereka buat. Kegiatan ini juga sekaligus menjadi tahap penyempurnaan sebelum presentasi pada *treatment* ketiga.

Secara keseluruhan, *treatment* kedua ini berperan penting dalam membentuk kesiapan mahasiswa secara teknis. Melalui aktivitas membuat *kamishibai*, mahasiswa tidak hanya melatih keterampilan bercerita, tetapi juga meningkatkan kemampuan berbahasa secara menyeluruh, mulai dari memahami bacaan, menyusun ide, memilih kosakata, hingga melatih pelafalan untuk persiapan berbicara di depan kelas. Dengan pendekatan kreatif ini, mahasiswa belajar menyampaikan gagasan dengan lebih runtut, menarik, dan percaya diri, yang menjadi fondasi penting dalam peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang.



Gambar 3. Pelaksanaan *Treatment II*

Treatment ketiga dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2025, pada pertemuan ini mahasiswa diminta untuk melakukan *storytelling* atau menceritakan kembali isi cerita yang telah dipahami dan telah dibuat ilustrasinya menggunakan *kamishibai* di depan kelas. Lalu, mempresentasikannya sesuai perslide gambar yang telah dibuat dengan bantuan media visual *kamishibai*. Tujuannya agar mahasiswa lebih terarah dalam penyampaian isi cerita, lebih tidak ragu, dan lebih memahami konteks bacaan secara keseluruhan juga serta audiens yang mendengarkan juga terpancing untuk melihat, karena selain media nya yang unik, gambar dari mahasiswa juga membuat audiens tertarik untuk mendengarkan cerita .



Gambar 4. Pelaksanaan *Treatment III*

Setelah semua proses *treatment* dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan *Posttest*, *post-test* dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2025. Pemberian *post-test* bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan berbicara mahasiswa setelah diberikan *treatment* dengan media *kamishibai*. Materi yang disampaikan tetap menggunakan materi pada pertemuan sebelumnya, tetapi saat melakukan *post-test* mahasiswa tidak hanya menceritakan kembali sesuai paragraf mereka masing-masing, tetapi cara keseluruhan. Rata-rata nilai *post-test* yang didapatkan mahasiswa sebesar 70,2 dengan kategori baik. Ada 5 orang mendapat nilai dengan kategori cukup, 3 orang mendapatkan nilai kurang, 8 orang mendapat nilai dengan kategori baik, serta 4 orang mendapatkan nilai sangat baik. Jika dilihat dari nilai mahasiswa dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan nilai setelah diadakannya *treatment* menggunakan media visual *kamishibai* dan bisa kita lihat bahwa semua siswa sudah mencapai nilai standar ketuntasan. Setelah melakukan semua proses *treatment*, kemudian dilaksanakan pengambilan data akhir yaitu *post-test*. Tujuan dilaksanakan *post-test* adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa angkatan 2024 kelas A setelah diadakannya *treatment* sebanyak 3 kali dengan memakai media visual *kamishibai*.



Gambar 5. Pelaksanaan *Post-test*

Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses *treatment* dengan menggunakan *kamishibai* mahasiswa lebih mudah cepat untuk mengingat dari suatu bacaan, mahasiswa juga lebih aktif dan kreatif dalam menggabungkan kemampuan visual dan verbal dengan membuat imajinasi yang menarik sesuai isi dan pemahaman terhadap cerita serta lebih antusias dalam melaksanakan presentasi lisan tanpa takut untuk maju ke depan kelas dan hal ini membuat respon positif mahasiswa pada proses pembelajaran.

Setelah melakukan proses pengambilan data, maka data di olah dengan uji normalitas serta uji hipotesis. Berdasarkan uji normalitas menggunakan *spss 30* nilai signifikan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen adalah 0,065 dan 0,070. Berdasarkan perolehan hasil nilai signifikan tersebut bisa dilihat bahwa nilai signifikansi lebih 0,05 yang artinya H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal.

Kemudian uji hipotesis menggunakan teknik *Paired Sample Test*. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample Test* didapatkan bahwa hasil nilai signifikansi sebesar $<0,001$. Hasil nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,005 yang merupakan nilai dasar pengambilan keputusan

uji *Paired Sample Test*. Dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan nilai signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Hal tersebut dibuktikan dengan H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya penggunaan media *kamishibai* dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan dianalisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual *kamishibai* dalam pembelajaran mata kuliah *taidoku* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Hal ini dibuktikan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan secara kuantitatif. Nilai rata-rata mahasiswa meningkat dari 56,4 pada *pretest* menjadi 70,2 pada *posttest*, dan hasil uji *statistik Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar < 0.001 , menandakan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Secara lebih spesifik, kemampuan berbicara mahasiswa mengalami peningkatan dalam lima aspek penting, yaitu:

Kosakata: melalui kegiatan membaca cerita dan menuliskan narasi dalam *kamishibai*, mahasiswa terdorong untuk mencari, memahami, dan menggunakan kosakata baru dalam konteks cerita. Gambar-gambar yang mereka buat membantu mereka mengingat kata-kata secara visual dan semantik, sehingga memperkuat penguasaan kosakata.

Lafal dan Pelafalan: presentasi menggunakan *kamishibai* memberikan ruang bagi mahasiswa untuk melatih pelafalan bunyi-bunyi dalam bahasa Jepang secara lebih terarah. Karena mereka membaca narasi yang telah ditulis sendiri, mahasiswa lebih fokus pada pengucapan yang benar saat tampil di depan kelas.

Tata Bahasa: roses penyusunan narasi untuk setiap ilustrasi mendorong mahasiswa untuk menggunakan struktur kalimat yang sesuai dalam bahasa Jepang. Mahasiswa dilatih untuk menyusun kalimat sederhana namun tepat secara gramatikal, sehingga struktur bahasa mereka menjadi lebih teratur dan akurat.

Kefasihan: dengan latihan bercerita melalui *kamishibai*, mahasiswa menjadi lebih lancar dan percaya diri dalam berbicara. Media visual yang mereka ciptakan sendiri membantu mereka berbicara tanpa terlalu tergantung pada teks atau catatan tertulis, sehingga meningkatkan kelancaran berkomunikasi.

Isi Pembicaraan: *kamishibai* membantu mahasiswa menyampaikan cerita secara runtut, logis, dan utuh. Ilustrasi yang tersusun secara berurutan memberikan panduan alur cerita yang jelas, sehingga isi pembicaraan mereka lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh pendengar.

Selain peningkatan dalam aspek-aspek kebahasaan tersebut, penggunaan *kamishibai* juga membawa dampak positif terhadap keaktifan dan sikap mahasiswa dalam proses pembelajaran. Mahasiswa menjadi lebih aktif berdiskusi, lebih inovatif dalam membuat *storyboard*, serta lebih percaya diri saat tampil di depan kelas. Yang tak kalah penting, mahasiswa juga lebih fokus dan memperhatikan teman-teman yang sedang tampil, karena penyampaian cerita menjadi lebih menarik dengan adanya unsur gambar yang mendukung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *kamishibai* bukan hanya berperan sebagai media bantu visual, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan berbicara mahasiswa secara menyeluruh. Media ini sangat layak diterapkan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran bahasa asing, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara yang komunikatif dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriza, I. (2022). Efektivitas Tadoku Terhadap Kemampuan Hiragana pada Siswa Kelas XI SMAN 4 Pekanbaru. *Kiryoku*6(2), 160-169.
- Aqib, Z., & Murtadlo, A. (2022). *A-Z Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif: Untuk Guru, Dosen, dan Mahasiswa*. Pustaka Referensi.
- Bunanta, M. (2009). *Langkah-langkah dalam Storytelling*. Penerbit Pustaka.Jakarta.
- Day,R.R.,& Bamford,J. (1998). *Extensive Reading In The Second Language Classroom*. Pustaka Referensi Press.
- Darmuki, A., Andayani, Gunarhadi, & Wijayanti, R. (2019). *Kemampuan Berbicara: Teori dan Pengukurannya*. UNS Press. Surakarta.
- Djamarah, S. B. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- FKIP Universitas Riau. (2020). *Panduan Tugas Akhir Mahasiswa Program Sarjana (SI)*. UNRI Press. Pekanbaru.
- Haq, M. (2019). Hiragana Goi Garuta Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar bahasa Jepang. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang I (MINASAN I) 2019, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang,Padang*.
- Haq, T. (2021). Manfaat Tadoku dalam Pembelajaran Bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing* 15(2), 23-29.
- Hidayat, D. B., Muktadir, A. M., & Dharmayana, I. W. (2019). Efektivitas Metode Mendongeng (storytelling) dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Keterampilan Membaca Siswa (sebuah studi kasus di SDN 55 Bengkulu Selatan). *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 3(1), 120-128.
- Ishida, K. (1992). *Aspek-aspek Penilaian dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang*. Tokyo: Nihongo Kenkyuu Center.
- Karyati, A., & Rahmawati, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Picture and Picture Melalui Storytelling terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Menulis. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics* 7(1), 18-37.
- Khairoes, D., & Taufina. (2019). Penerapan Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 7(1), 112-120.
- Márques Ibañez, A. (2017). Kamishibai: An Intangible Cultural Heritage of Japanese Culture and Its Application in Infant Education. *Képzés És Gyakorlat* 15(1-2), 25-44.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

- Oktavira, Nabela Silviani. (2023). "Persepsi Dosen Mengenai Dampak Pembelajaran Daring Selama Pandemi terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang pada Mahasiswa". Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau.
- Putra, D., Musthafa, B., & Wirza, Y. (2019). Program Membaca Ekstensif: Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan* 19(3), 322-333.
- Putri, M. A., Sanjaya, S., Wikarya, R. O., & Faisal, D. (2021). Students' Perception Toward Implementation of Kamishibai As A Medium for Practicing Japanese Speaking. *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa* 15(2), 124-135.
- Reagen, N., & Hann, F. (2012). Extensive Reading Quizzes and Reading Attitudes. *TESOL Quarterly* 46(1), 187-198.
- Richards, J. C. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Subhayni, Sa'diah & Armia. (2017). *Keterampilan Berbicara*. Syiah Kuala University. Banda Aceh.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Tarigan, H. G. (1987). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa. Bandung.
- Wardiah, D. (2017). Peran Storytelling dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan* 15(2), 42-56.
- Widiandari, A., Patria, M., Hastuti, N., & Fadil, Z. A. (2017). Pengenalan Kamishibai: Metode Storytelling ala Jepang. *Jurnal Bahasa dan Seni* 11(2), 34-45.
- Wijayanti, A. A. R. (2023). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Pengelolaan Perhotelan Dengan Model Problem-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha* 9(3), 240-248.