



Literature Review: Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Bahasa Asing untuk Pengembangan Media Ajar Bahasa Jepang Berfokus pada Bentuk dan Tampilan Komik

Via Luviana Dewanty¹, Dewi Kusriani², Renindra Atsilah Putri³

Departement Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia
email: luvianadewanty@upi.edu¹, dewikusriani@upi.edu², rap.renindra@gmail.com³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima July 2021
Disetujui Januari 2022
Dipublikasikan Maret 2022

Keywords:

*Cooperatif model type
talking stick; Innovative
lesson; Folklore attentive;
Multimedia quiz creator.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk komik dalam pembelajaran bahasa dan prosesnya, serta gaya komik yang sesuai dengan minat pemelajar bahasa Jepang yang digunakan dari penelitian terdahulu sehingga dapat memperjelas penelitian yang perlu dilakukan ke depannya untuk pengembangan media ajar bahasa Jepang. Artikel yang direview adalah sebanyak 20 artikel terkait pengembangan komik untuk pembelajaran bahasa. Berdasarkan hasil review, diketahui bahwa 1. Terdapat 2 bentuk komik, yaitu Komik 1 panel yang digunakan untuk memperjelas satu poin materi dan komik 4 panel yang digunakan untuk materi percakapan.. 2. Dalam prosesnya, kedua bentuk komik tersebut di atas disusun dan dikembangkan merujuk pada kurikulum dan rencana pembelajarannya sehingga komik dapat membantu pemelajar memahami konteks pada tiap materi. 3. Gaya komik yang diangkat pada penelitian terdahulu sebagian besar mengacu pada gaya komik Amerika yang cenderung semi realistis, sehingga kurang cocok digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Gaya komik Jepang diperkirakan dapat diminati oleh pemelajar bahasa Jepang, namun belum ada kajian ilmiah terkait pengembangan komik gaya Jepang dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Abstract

The study was aimed to discover the form of comics used in language learning and the development process, as well as the style of the Comic suitable with the interest of Japanese language students used in the previous study, which is expected to elaborate types of necessary research in the future for Japanese language teaching material development. There were 20 articles reviewed related to comics development for language learning. Based on the review result, it was found that 1) There are two types of comics, namely 1-Panel Comic used to explain one specific material and 4-Panel Comic used for conversation materials. However, there has yet any research related to comics development in the form of comic books; 2) In terms of process, both types of comics are formulated and developed by referring to a curriculum and learning plan so that the comics may assist students in understanding learning material; 3) Comic styles discussed in previous researches refer to American comic style, and thus less suitable to be used as Japanese language learning materials. The style used in Japanese comics is predicted to be more attractive for Japanese language students. However, there has yet any scientific study on the development of Japanese style comics in Japanese language learning.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B4 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: chie@unnes.ac.id

E-ISSN 2685-6662
P-ISSN 2252-6250

PENDAHULUAN

Naskah Komik merupakan media gambar berupa ilustrasi yang disusun runtun sesuai dengan alur cerita. Salah satu kelebihan dari komik adalah dapat menarik minat pembacanya, dengan memiliki kualitas yang luar biasa dalam perpaduan antara kata-kata dan ilustrasi (Fenwick, 1977). Kelebihan komik yang dituturkan oleh Fenwick (1977) diharapkan dapat menjadikan komik sebagai media pembelajaran bahasa yang dapat menstimulasi imajinasi pembelajar terkait materi. Perpaduan kata dan ilustrasi yang baik dapat menstimulasi imajinasi pembaca komik.

Huxley and Ormrod (2016) dalam Krusemark (2016) menyatakan bahwa komik telah dikenal luas dan dapat dinikmati oleh anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Penggunaan komik dalam pengajaran mengalami peningkatan yang cukup pesat di abad 21 ini, termasuk dalam pengajaran bahasa. Pengembangan komik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa telah dibahas dalam banyak penelitian, baik penelitian dalam negeri maupun luar negeri. Di antaranya penelitian internasional bereputasi mengenai penggunaan komik dalam pembelajaran bahasa oleh Issa (2017) dan Krusemark (2016).

Issa (2017) memaparkan komik sebagai media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa. Penelitian Krusemark (2016) menunjukkan bahwa komik juga dapat meningkatkan *critical thinking* pembelajar dalam pembelajaran membaca dan menulis bahasa Inggris. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, Nursyaban (2013) dan Syaifudin (2017) menggunakan media komik dalam pembelajaran *sakubun* dan linguistik.

Beberapa penelitian berkaitan dengan pengembangan komik untuk pengajaran bahasa terlihat memiliki tujuan, metode, dan hasil yang hampir serupa. Namun dalam proses penyusunan dan pembuatan komik, terdapat sedikit perbedaan pada jenis komik dan gaya gambar komik yang dipilih. Artikel ini bertujuan untuk memaparkan langkah-langkah proses pengembangan komik, bagaimana tampilan hasil

akhir komik, dan seperti apa pengaruh penggunaan komik untuk pembelajaran dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan melakukan analisis terhadap penelitian-penelitian terkait pengembangan komik untuk pembelajaran bahasa dan kemudian mensintesis penelitian-penelitian tersebut, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dan acuan untuk penelitian pengembangan komik dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jepang.

LANDASAN TEORI

Pembelajaran bahasa memerlukan kreativitas dari pengajar untuk dapat melaksanakan kegiatan belajar secara efektif (Constantinides, 2010; Richards & Cotterall, 2016), sebab kreativitas dalam pengembangan materi maupun media ajar dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran (Kohnke, 2018), terutama penggunaan media kreatif berbasis visual seperti icon, ilustrasi dan komik dapat menunjang penyampaian materi dalam pembelajaran bahasa. Zagkotas, Fykaris, & Nikolaou (2017) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa visualisasi seperti gambar dapat mempermudah proses penyampaian materi, sekaligus menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan gambar sebagai media ajar dapat dikembangkan menjadi bahan ajar yang lebih menarik seperti komik.

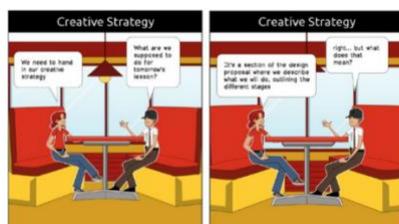
Meluasnya kalangan penikmat komik mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, menjadikan komik dianggap sebagai media penyampaian informasi yang efektif karena dikemas secara menarik dan dapat mempermudah penyampaian, pemahaman serta penyimpanan informasi (Huxley & Ormrod, 2016 dalam Krusemark, 2016; Farinella, 2018). Maka tak heran bahwa dewasa ini banyak praktisi, pengajar maupun peneliti di bidang pendidikan memanfaatkan komik sebagai media atau bahan ajar dalam pengajaran (Vassilikopoulou, Retalis, Nezi, & Boloudakis, 2011).

Seiring dengan meningkatnya penggunaan komik dalam pengajaran, penggunaan komik dalam pengajaran bahasa pun turut meningkat. Komik mudah digunakan sebagai media pembelajaran, relevan secara budaya, dan dapat disesuaikan dengan materi pada buku teks dan aktivitas pembelajaran lainnya (Liu, 2004). Csabay (2006) berpendapat bahwa komik merupakan media yang original dan valid untuk digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa.

Jee & Anggoro (2012) mengemukakan bahwa komik secara umum dapat dikategorikan menjadi komik strip, komik buku, dan komik *online*. Dari ketiga jenis komik tersebut, yang biasa digunakan dalam pengajaran adalah jenis komik strip (Lin & Lin, 2016). Komik strip dapat terdiri dari 1 panel, 2 panel, dan 4 panel (Silva, Santos, & Bispo, 2016). Komik strip biasa dipilih sebagai media pembelajaran karena mudah dan sederhana untuk dibuat, serta mudah disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Contoh jenis-jenis komik yang dapat digunakan dalam pengajaran dapat dilihat pada gambar 1, gambar 2, dan gambar 3 berikut.



Gambar 1 Komik 1 panel (Aisyah, Hieda, Nezu, & Ibrahim, 2012)



Gambar 2 Komik 2 panel (Basol & Sarigul, 2012)



Gambar 3 Komik 4 panel (Kusriani, Dewanty, & Hidayat, 2020)

METODE

Literature review adalah proses meninjau penelitian-penelitian sebelumnya tentang suatu topik secara komprehensif (Ramdhani, Ramdhani, & Amin, 2014) Proses pencarian penelitian-penelitian sebelumnya dilakukan dengan cara mencari artikel secara *online* terkait pengembangan komik untuk pembelajaran bahasa. Artikel yang ditelusuri adalah artikel internasional dan artikel nasional. Penelusuran artikel internasional menggunakan kata kunci dilakukan pada beberapa database jurnal dan artikel bereputasi seperti researchgate, tandfonline, sciencedirect, dan sagepub yang memiliki ribuan artikel terkait berbagai disiplin ilmu. Untuk artikel nasional, penelusuran dilakukan di jurnal-jurnal yang terakreditasi sinta.

Setelah dilakukan pencarian artikel-artikel sesuai kata kunci terkait, dilakukan proses *screening*. Didapat artikel penelitian yang sesuai dengan kriteria adalah sebanyak 15 artikel tentang pengembangan komik untuk pembelajaran bahasa secara umum, dan 5 artikel tentang pengembangan komik untuk pembelajaran bahasa Jepang.

Tahap selanjutnya adalah mengidentifikasi informasi penting dari tiap artikel, untuk kemudian mengintegrasikan dan mengidentifikasi kesimpulan masing-masing artikel. Artikel terpilih dimasukkan ke dalam tabel untuk mempermudah proses analisis. Tabel berisikan kolom tentang tujuan penelitian,

metode, proses pengembangan komik, tampilan hasil akhir komik, dan pengaruh penggunaan komik untuk pembelajaran. Terakhir, pemaparan isi tabel disajikan secara naratif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel-artikel yang telah dicari sesuai dengan kata kunci “komik”, “pembelajaran”, dan “pembelajaran bahasa” di-screening, dan

didapat 15 buah artikel yang membahas tentang pengembangan komik untuk pembelajaran bahasa secara umum, dan 5 artikel tentang pengembangan komik untuk pembelajaran bahasa Jepang. Jumlah total artikel dari proses screening adalah sebanyak 20 artikel. Untuk mengidentifikasi informasi-informasi penting dari tiap artikel, dibuat tabel seperti pada tabel 1 berikut.

Tabel 1: Hasil Identifikasi Artikel.

No	Penulis & Tahun	Tujuan	Proses pengembangan komik	Tampilan hasil akhir Komik	Hasil
1	<i>The Design and Evaluation of Language Learning Materials Based on Comic Stories and Comic Strips</i> (Lai, Bjornerud, & Akahori, 2002).	Mengevaluasi respon pemelajar bahasa Jepang pemula, tingkat menengah dan lanjutan mengenai komik-komik dalam clickEcomic.	Komik digital menggunakan komik fisik yang sudah ada, diunggah ke dalam bentuk digital dengan mengubah beberapa panel dan dialog.	Komik strip 4 panel	Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran bahasa yang didasarkan pada cerita komik dan komik strip efektif untuk pembelajaran bahasa Jepang.
2	<i>Effects of Comic Strips on L2 Learners' Reading Comprehension</i> (Liu, 2004)	Menyelidiki sejauh apa pengaruh komik sebagai pendukung visual teks ESL dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.	Komik dibuat dengan mengacu pada materi ESL.	Komik strip	siswa yang mengerjakan soal ESL dengan menggunakan media komik strip mendapat skor yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang mengerjakan soal tanpa menggunakan media komik strip.
3	<i>Manga as a Teaching Tool: Comic Books Without Borders</i> (Kunai & Ryan, 2007)	Artikel ini memaparkan bagaimana <i>manga</i> (komik gaya Jepang) dapat menjadi alternatif bahan ajar selain buku teks.	<i>Manga</i> dibuat sebagai sumber belajar alternatif untuk selain buku teks dalam EFL.	komik 4 panel & Komik cerita.	Dibandingkan dengan buku teks konvensional yang memiliki banyak teks, teks dalam <i>manga</i> dipisahkan menjadi panel. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk terus membaca tanpa rasa takut, tekanan, atau kecemasan, sehingga siswa lebih cenderung menikmati proses belajar.
4	<i>Pilot Use of Digital Educational Comics in Language Teaching</i> (Vassilikopouloua, Retalisa, Nezia & Boloudakisb, 2011)	Mengembangkan komik digital untuk meningkatkan penguasaan keterampilan bahasa siswa.	Membuat komik berdasarkan teks multimodal, mendesain plot komik berdasarkan struktur naratif.	Komik digital 4 panel dan lebih.	Komik digital dapat digunakan dalam pengajaran bahasa karena merupakan media yang dapat diterima secara luas oleh siswa.
5	<i>Designing Hiragana Learning Materials</i>	Penelitian ini dilakukan untuk	Materi pembelajaran	Komik ilustrasi,	Penelitian ini mengungkapkan bahwa

	<i>for Japanese Language Course in UKM</i> (Aisyah, Hieda, Nezu, & Ibrahim, 2012).	merancang dan mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran huruf hiragana bagi pemelajar bahasa Jepang pemula di universitas.	Hiragana yang diwujudkan dalam bentuk ilustrasi dibuat berdasarkan materi dari buku teks komersial.	komik 1 panel.	materi Hiragana dalam bentuk ilustrasi dan komik dapat meningkatkan minat dan produksi tulisan Hiragana, sehingga memiliki efek positif pada mahasiswa.
6	<i>Replacing Traditional Texts with Graphic Novels at Efl Classrooms</i> (Basol & Sarigul, 2012).	Penelitian ini memperkenalkan proses sebelum, selama dan setelah penerapan <i>graphic novel</i> (komik) sebagai pengganti teks tradisional di kelas membaca bahasa Inggris, serta bagaimana reaksi siswa terhadap kegiatan tersebut.	<i>Graphic novel</i> (komik) dibuat berdasarkan materi-materi reading strategies yang selalu digunakan saat kelas berlangsung.	Komik 1-2 panel, komik cerita.	<i>Graphic novel</i> sebagai pengganti teks tradisional berhasil diterapkan pada kelas membaca di kelas EFL.
7	<i>The Development of an Instructional Model for Thai Reading Comprehension Ability for Prathom Suksa 4 Students</i> (Suriyasupaponga, Srijamona, & Prasarnphanicha, 2013).	Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran yang meningkatkan kemampuan membaca bahasa Thailand pemahaman untuk siswa Kelas 4 menggunakan buku komik, kemudian membandingkan pencapaian dari siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran tersebut dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.	Materi bahasa Thailand berdasarkan kurikulum utama dijadikan materi utama dalam komik yang dikembangkan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengajaran pembacaan bahasa Thailand.	Komik 1 panel.	Pengembangan model instruksi menggunakan kartun atau komik untuk mengajarkan pemahaman membaca bahasa Thailand untuk Siswa kelas 4 berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Siswa lebih menikmati pelajaran dan lebih bisa membaca dan menemukan gagasan utama dari cerita dibanding sebelumnya.
8	<i>Teaching Writing A Narrative Text By Using Comic Creator (Bitstrips) As A Medium To Second Grade Students Of Junior High School</i> (Nisa & Al-Hafizh, 2014).	meningkatkan motivasi siswa dalam pengajaran menulis narrative teks dengan membuat cerita komik sendiri menggunakan <i>comic creator</i> .	Komik dibuat menggunakan website Bitstrips.	Komik strip 1 panel, 2 panel, 4 panel.	meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis bahasa Inggris, serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa.
9	<i>The Use Of Comic Strips As An English</i>	Untuk mengetahui apakah Komik	Komik dibuat berdasarkan	Komik strip 4 panel.	Dalam penyampaian materi, guru merasa

	<i>Teaching Media For Junior High School Students</i> (Rokhayani & Utari, 2014).	Strip dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa SMP, serta mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan komik sebagai sarana pengajaran bahasa Inggris.	rencana pembelajaran dan instrumen pengajaran.		lebih mudah dalam menyampaikan materi ajar dengan menggunakan komik strip.
10	<i>Using Comics with Novice EFL Readers to Develop Reading Literacy</i> (Cimermanová, 2014).	Penelitian ini berfokus pada kemungkinan efek penggunaan komik original terhadap pelajar EFL. Penelitian ini juga memeriksa strategi yang diterapkan oleh pembaca pemula dalam membaca komik dengan dengan berfokus pada menebak kata menggunakan konteks.	Komik dibuat berdasarkan materi dari 8-12 pelajaran. Komik dibuat menggunakan tools yang ada pada website http://www.makebeliefscomix.com/ .	Komik strip (dengan beragam panel).	Hasil penelitian menunjukkan komik memberi dampak positif dalam pengembangan kosa kata dan motivasi untuk membaca pelajar.
11	<i>Online Comic in Mandarin Chinese's Vocabulary Learning: A Case Study of Budi Utama Multilingual School in Yogyakarta, Indonesia</i> (Wilujeng & Lan, 2015).	Penelitian ini disusun untuk mencari tahu apakah terdapat peningkatan kemampuan siswa SD dalam mempelajari bahasa Mandarin dengan menggunakan media komik <i>online</i> .	Komik dibuat berdasarkan kosakata-kosakata yang muncul dalam materi tiap pertemuan.	Komik 1 panel.	kelas siswa yang melakukan pembelajaran bahasa Mandarin dengan media komik memiliki peningkatan kemampuan yang positif dibanding kelas siswa yang tidak menggunakan media komik.
12	<i>Graphic Novel Comprehension Among Learners with Differential Cognitive Styles and Reading Abilities</i> (Wong, Miao, Cheng & Yip, 2016)	Penelitian ini memaparkan tingkat keterampilan membaca dari 188 mahasiswa dwibahasa Cina-Inggris, kemudian membandingkan peningkatan kemampuan pemahaman bacaan mereka setelah membaca teks murni dan <i>graphic novel</i> .	Sebelum <i>graphic novel</i> dibuat, teks-teks disusun terlebih dahulu sesuai dengan topik yang akan diujicobakan. Teks berisikan elemen-elemen penting seperti latar belakang, definisi istilah, dan implikasinya.	Komik 1 panel.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung memiliki kemampuan membaca yang lebih baik dalam hal pemahaman setelah membaca <i>graphic novel</i> . Siswa yang membaca <i>graphic novel</i> juga cenderung memiliki minat yang lebih besar untuk mengeksplorasi topik lebih lanjut.
13	<i>PBL Dounyuu Kyouzai Toshite Manga Keesu</i>	Penelitian ini bertujuan untuk memberikan		Komik cerita/Komik buku.	Dari hasil belajar kelompok dan hasil angket, diketahui bahwa

	<i>Kyouzai Teian</i> (Takahashi, Takahashi, & Yoshikawa, 2016).	gambaran bagaimana menerapkan bahan ajar <i>manga keesu</i> (studi kasus manga) sebagai bahan ajar untuk pengenalan PBL.			terdapat berbagai keterampilan yang dapat dikembangkan dalam PBL menggunakan bahan ajar <i>manga</i> (komik Jepang).
14	Penggunaan <i>Manga Humor</i> Dalam Pembelajaran Bahasa dan Penelitian Bahasa Jepang (Saifudin, 2017).	Mengeksplorasi cara-cara dan manfaat-manfaat dari penggunaan <i>manga</i> humor dalam pembelajaran dan penelitian bahasa Jepang.	Memilih komik yang telah ada, kemudian memilahnya sesuai dengan materi ajar tiap pertemuan.	Komik strip 4 panel	<i>Manga</i> humor sebagai media interaktif dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang dapat membantu pemelajar untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa.
15	<i>Developing Comic Material for Teaching Writing in Narrative Text at the Eighth Grade Students of SMP Negeri 3 Kota Serang</i> (Huda, Hikmah, & Rima, 2017).	Mengembangkan materi pembelajaran <i>Writing in Narrative Text</i> yang sesuai untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Serang.	Hasil analisis kebutuhan dari penelitian ini memandu pembuatan 3 unit komik cetak untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa akan materi <i>Writing in Narrative Text</i> yang spesifik.	Komik strip 4 panel.	Komik yang dikembangkan meningkatkan kreativitas dan interaktivitas dalam pembelajaran bahasa Inggris.
16	<i>Using Comic Strips to Stimulate Student Creativity in Language Learning</i> (Kohnke, 2018)	Meningkatkan kemampuan bahasa target (bahasa Inggris) dan meningkatkan <i>higher level thinking skills</i> siswa melalui penggunaan komik.	komik dibuat menggunakan aplikasi Pixton. beberapa dialog dalam komik dibuat kosong agar siswa dapat menggunakan kemampuan pragmatis mereka dalam merespon dialog menggunakan bahasa Inggris.	Komik strip 2 panel dan 4 panel.	komik strip menjanjikan potensi besar untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.
17	<i>Designing Comic Book as a Medium for Learning Tenses and Aspects in English</i> (Hanif & Rachminingsih, 2019).	Penelitian ini merancang media pembelajaran berupa komik sebagai media alternatif untuk pembelajaran <i>tenses</i> dan aspek dalam bahasa Inggris.	komik ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu 1) teori <i>tenses</i> dan aspek 2) aplikasi <i>tenses</i> dalam kehidupan siswa sehari-hari yang diilustrasikan oleh komik empat panel; 3) lampiran berupa cerita naratif yang berisikan aplikasi <i>tenses</i> dan aspek. Komik dibuat	Komik strip 4 panel, komik cerita.	Hasil dari penelitian ini adalah buku komik dwibahasa <i>fullcolor</i> yang berisi teori-teori tentang <i>tenses</i> dan aspek bahasa Inggris dalam kegiatan sehari-hari.

			berdasarkan materi tentang <i>tenses</i> dan aspek yang telah ditetapkan.		
18	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> dalam Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang bagi Siswa SD Mutiara Singaraja (Lie, Adnyani, & Sadyana, 2019).	Menghasilkan media pembelajaran berupa <i>Pop-up Book</i> interaktif untuk memudahkan siswa SD Mutiara Singaraja mempelajari kosakata bahasa Jepang dasar.	Ilustrasi dan komik dalam buku <i>pop-up</i> dikembangkan dengan mengacu pada materi dari mata pelajaran bahasa Jepang.	Komik 1 panel.	Pengembangan <i>pop-up book</i> dinilai sangat baik dan layak digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang dasar.
19	<i>Manga Design and Role Language in the Context of Cross-cultural Communication of Language Learners</i> (Yasuta & Pyshkin, 2020).	Penelitian ini mempelajari kemungkinan menggunakan elemen unik dari Manga untuk pembelajaran bahasa Inggris di Jepang.	Manga dibuat oleh pengajar dan siswa menggunakan <i>comic maker</i> secara online, dan dibuat dalam dua bahasa. Manga berisikan ekspresi-ekspresi dan pola percakapan dalam bahasa Inggris yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.	Komik strip & komik cerita.	Hasil penelitian menunjukkan siswa kami menikmati pembuatan <i>Manga</i> sambil mempelajari ekspresi baru dan pola percakapan dalam bahasa Inggris.
20	<i>The Development of Comic as A Media To Improve Japanese Writing Skill</i> (Kusriani, Dewanty, & Hidayat, 2020)	Penelitian ini mengembangkan media komik yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jepang di tingkat pendidikan tinggi.	Komik dibuat berdasarkan tema materi dalam mata kuliah menulis bahasa Jepang (<i>Sakubun</i>).	Komik 4 panel.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa Jepang.

Berdasarkan paparan yang disajikan dalam tabel di atas, diketahui bahwa dalam prosesnya, semua komik dalam tiap penelitian disusun dan dikembangkan berdasarkan materi yang telah terstruktur sesuai topik pembelajaran, kurikulum, maupun rencana pembelajaran.

Meski memiliki proses pengembangan yang serupa, namun penelitian-penelitian tersebut memiliki bentuk hasil akhir komik yang beragam. dari 20 artikel, sebanyak 14 penelitian memiliki bentuk akhir komik berupa komik strip, dengan jenis komik strip yaitu komik strip 1 panel, 2 panel maupun 4 panel. Sedangkan untuk 6 artikel, komik yang dihasilkan berupa komik cerita (*comic story*/buku komik).

Semua penelitian dalam 20 artikel memaparkan bahwa komik digunakan dalam pembelajaran formal di kelas sebagai materi acuan utama dan berhasil meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan pembelajar bahasa.

Penelitian-penelitian tersebut memiliki perbedaan dalam metode pembelajaran yang digunakan saat menggunakan komik dalam pembelajaran. Pada kebanyakan penelitian, komik digunakan sebagai media dan alat bantu visual untuk menyampaikan materi pembelajaran bahasa pada siswa. Namun terdapat pula penelitian yang melakukan pembelajaran bahasa dengan menjadikan penyusunan komik oleh siswa sebagai kegiatan untuk memahami materi pembelajaran.

SIMPULAN

Dari hasil pemaparan dapat disimpulkan bahwa komik-komik yang dikembangkan merupakan “versi lain” dari buku teks formal pembelajaran bahasa. Meski terbukti berhasil meningkatkan minat dan motivasi pembelajar, komik yang seolah hanya menyadur isi buku teks ke dalam gambar-gambar dikhawatirkan membuat pembelajar cepat bosan (Kusriani, Dewanty, & Hidayat, 2020). Gaya komik yang digunakan pada sebagian besar penelitian mengacu pada gaya komik Amerika yang cenderung semi realistis. Gaya komik Jepang (*manga*) diperkirakan dapat diminati oleh pemelajar bahasa Jepang, namun belum ada kajian ilmiah terkait pengembangan komik gaya Jepang dalam pembelajaran bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A., Hieda, N., Nezu, M., & Ibrahim, N. (2012). Designing Hiragana learning materials for Japanese language course in UKM. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 59, 451-458. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.300>
- Basol, H. C. & Sarigul, E. (2012). Replacing traditional texts with graphic novels at EFL Classrooms. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 70, 621 – 1629. DOI:10.1016/j.sbspro.2013.01.231
- Cimermanová, I. (2015). Using comics with novice EFL readers to develop reading literacy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 2452-2459. DOI:10.1016/j.sbspro.2015.01.916
- Csabay, N. (2006). Using comic strips in language classes. *English Teaching Forum*, 1, 24-26.
- Constantinides, M. (2010). Creating creative teachers. In A. Maley & P. Peachey (Eds.), *Creativity in the English lan-guage classroom*. London, England: British Council.
- Richards, J. C., & Cotterall, S. (2016). Creativity in language teaching. In R. H. Jones & J. C. Richards (Eds.), *Creativity in language teaching: Perspectives from research and practice*. New York, NY: Routledge.
- Farinella, M. (2018). The potential of comics in science communication. *Journal of Science Communication*, 17(1), 1-17. <https://doi.org/10.22323/2.17010401>
- Fenwick, G. (1997). Comics-An alternative view. *Literacy*, 11(2), 3-11. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9345.1977.tb00179.x>
- Hanif, W. & Rachminingsih, I. (2019). Designing comic book as a medium for learning tenses and aspect in English. Dipresentasikan pada 2nd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2019). DOI:10.2991/assehr.k.200321.001
- Huda F., Hikmah, S., & Rima, R. (2017). Developing comic material for teaching writing in narrative text at the eighth grade students of SMP Negeri 3 kota Serang. *The Journal of English Language Studies*, 2(2), 178-191.
- Issa, S. (2017). Comics in the English classroom: a guide to teaching comics across English studies. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 9(4), 310-328. <http://dx.doi.org/10.1080/21504857.2017.1355822>
- Jee, B. D. & Anggoro, F. K. (2012). 'Comic cognition: Exploring the potential cognitive impacts of science comics'. *Journal of Cognitive Education and Psychology*, 11(2), 196-208. DOI:10.1891/1945-8959.11.2.196
- Kohnke, L. (2018). Using comic strips to stimulate student creativity in language learning. *TESOL Journal*, 10, (2), 1-5. <https://doi.org/10.1002/tesj.419>
- Krusemark, R. (2017). Comic books in the American college classroom: a study of student critical thinking. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 8(1), 59-78. <http://dx.doi.org/10.1080/21504857.2016.1233895>
- Kunai, I, & Ryan, C. C. S. (2007). Manga as a teaching tool: Comic books without borders. Dipresentasikan pada Proceedings of the CATESOL State Conference. Diakses dari <https://eric.ed.gov/>
- Krusemark, R. (2017). Comic books in the American college classroom: a study of student critical thinking. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 8(1), 59-78. <http://dx.doi.org/10.1080/21504857.2016.1233895>
- Kusriani, D., Dewanty, V. L., & Hidayat, N. N. (2020). The development of comic as a media to improve Japanese writing skill. Dipresentasikan pada 4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2020). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201215.024>

- Lai, C. H., Bjornerud, P. M., & Akahori, K. (2002). The design and evaluation of language learning materials based on comic stories and comic strips. Dipresentasikan pada Proceedings of the International Conference on Computers in Education (ICCE'02). DOI:10.1109/CIE.2002.1186040
- Lie., H. M., Adnyani, K. E. K., & Sadyana, I. W. (2019). Pengembangan media pembelajaran pop-up book dalam pembelajaran kosakata dasar bahasa Jepang bagi siswa SD Mutiara Singaraja. *JPBJ*, 5(2), 114-126. <http://dx.doi.org/10.23887/jpbj.v5i2.18688>
- Lin, S. F. & Lin, H. (2016). Learning nanotechnology with texts and comics: the impacts on students of different achievement levels. *International Journal of Science Education*, 38(8). <https://doi.org/10.1080/09500693.2016.1191089>
- Liu, J. (2006). Effects of comic strips on 12 learners' reading comprehension. *Tesol Quarterly*, 38(2), 225-243.
- Nisa, F. & Al-Hafizh, M. (2014). Teaching writing a narrative text by using comic creator (bitstrips) as a medium to second grade students of Junior High School. *Journal of English Language Teaching*, 3(1), 72-77. <https://doi.org/10.24036/jelt.v3i1.4305>
- Ramdhani, A., Ramdhani, M. A., & Amin, A. S. (2014). Writing a Literature review research paper: A step-by-step approach. *International Journal of basics and Applied Sciences*, 3(1), 47-56. Diakses dari *Journal of basics and Applied Sciences*.
- Rokhayani, A., & Utari, A. R. P. (2014). The use of comic strips as an English teaching media for Junior high school students. *Language Circle Journal of Language and Literature*, 8(2). <https://doi.org/10.15294/lc.v8i2.3018>
- Saifudin, A. (2017). Penggunaan Manga Humor dalam Pembelajaran Bahasa dan Penelitian Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(2), 99-113.
- Saifudin, A. (2017). Penggunaan Manga Humor dalam Pembelajaran Bahasa dan Penelitian Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(2): 99-113
- Silva, A. B. D., Santos, G. T., & Bispo, A. C. K. A. (2016). The comics as teaching strategy in learning of students in an undergraduate management program. *RAM, REV. ADM. MACKENZIE* (Mackenzie Management Review), 18(1), 40-65. DOI:10.1590/1678-69712017/administracao.v18n1p40-65
- Suriyasupaponga, T., Srijamona, S., & Prasarnphanicha, S. (2014). The development of an instructional model for Thai reading comprehension ability for Prathom Suksa 4 students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 112, 670 – 676. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.01.1216
- Takahashi, S., Takahashi, B. T., & Yoshikawa, A. (2016). PBL dounyuu kyouzai toshite manga keesu kyouzai teian. *J-Stage*, 41(2), 116-130. <https://doi.org/10.14935/jssej.41.116>
- Vassilikopoulou, M., Retalis, s., Nezi, M., & Boloudakis, M. (2011). Pilot use of digital educational comics in language teaching. *Educational Media International*, 48(2), 115-126. <http://dx.doi.org/10.1080/09523987.2011.576522>
- Wilujeng, N. C. S. & Lan, Y. J. (2015). Online comic in Mandarin Chinese's Vocabulary Learning: A case study of Budi Utama Multilingual School in Yogyakarta, Indonesia. *The IAFOR Journal of Education*, 3(2), 31-52. Diakses dari <https://eric.ed.gov/>
- Wong, S., Miao, H., Cheng, R. W., & Yip, M. C. W. (2016). Graphic Novel comprehension among learners with differential cognitive styles and reading abilities. *Reading and Writing Quarterly*, 33(5), 1-16. DOI:10.1080/10573569.2016.1216343
- Yasuta, T. & Pyshkin, E. (2020). Manga design and role language in the context of cross-cultural communication of language learners. Dipresentasikan pada 14th International Technology, Education and Development Conference. DOI:10.21125/inted.2020.0005
- Zagkotas, V., Fykaris, I., & Nikolaou, S. M. (2017). Illustrating educational knowledge and social interactions; Analyzing images in a greek history textbook. *Review of Arts and Humanities*, 6(1), 1-6. <https://doi.org/10.15640/rah.v6n1a1>