

PROSIDING



Lokakarya dan Webinar

”Strategi Pembelajaran Mandiri
Bahasa, Sastra, dan Budaya Jepang”



4 November 2020
Jurusan Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Andalas



**Prosiding
Lokakarya dan Webinar Nasional**

**STRATEGI PEMBELAJARAN MANDIRI
BAHASA, SASTRA, DAN BUDAYA JEPANG**

04 November 2020
Universitas Andalas
Padang

Editor
Darni Enzimar Putri

**Jurusan Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas
Padang
2020**

SUSUNAN PANITIA

Pelindung:

Dekan FIB UNAND

Pengarah:

Wakil Dekan I, II, dan III

Ketua panitia:

Rachmidian Rahayu, M.Hum.

Wakil Ketua:

Lady Diana Yusri, S.S., M.Hum.

Sekretaris:

Rina Yuniastuti, S.S., M.Si.

Bendahara:

Adrianis, S.S., M.A.

Sekretariat:

Radhia Elita, S.S., M.A.

Seksi acara:

Dini Maulia, S.S., M.Hum.

Seksi Humas:

Imelda Indah Lestari, S.S., M.Hum.

Seksi Publikasi:

Aulia Rahman, S.S., M.A.

Notulensi:

Rahtu Nila Sepni, M.Hum.

Prosiding dan ISSN:

Darni Enzimar Putri, S.S., M.Hum.

Jodi Syafda Candra

Cover:

Khairum Rahmi, SP., M.Si.

Moderator:

Dr. Rima Devi, S.S., M.Si.

Reny Rahmalina, S.S., M.Pd.

Irda Rozalina, S.S., M.Hum.

Idrus, S.S., M.Hum.

Master of Ceremonies:

Nia Kariyani

Host:

Dini Maulia, S.S., M.Hum.

Co-host:

Rijalul Fajri

Aryan Putra

Notulen:

Sri Hamdayani

Septi Vani Rahma

Abdul Hafizh

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga prosiding ini dapat terwujud. Prosiding ini merupakan dokumentasi dari artikel hasil penelitian yang telah dipresentasikan dan didiskusikan di dalam lokakarya dan webinar dengan tema "Strategi Pembelajaran Mandiri Bahasa, Sastra, dan Budaya Jepang".

Lokakarya dan webinar ini merupakan kerjasama Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas Padang dengan Asosiasi Studi Pendidikan Bahasa Jepang Indonesia (ASPBJI) Korwil Sumatera Barat dan didukung oleh The Japan Foundation Jakarta pada tanggal 4 November 2020. Di masa pandemi ini para pembelajar dituntut untuk dapat menemukan strategi pembelajaran mandiri yang sesuai. Oleh sebab itu, lokakarya dan webinar ini ditujukan bagi peneliti, praktisi, dosen, dan guru-guru yang memiliki strategi pembelajaran mandiri dengan harapan dapat berbagi pengalaman dan informasi sehingga pandemi bukan lagi menjadi halangan para pembelajar untuk terus mengembangkan ilmu khususnya bahasa, sastra, dan budaya Jepang.

Pemakalah utama pada seminar ini adalah tenaga ahli dari *The Japan Foundation* yang diwakili oleh Sugishima Natsuko. Selain pemakalah utama, terdapat juga pemakalah-pemakalah lainnya yang berasal dari Riau, Sumatera Barat, Jakarta, Jawa Barat, dan Jawa Tengah.

Prosiding ini dalam proses penyelesaiannya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini perkenankan kami menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Andalas beserta segenap jajarannya yang telah memfasilitasi kegiatan ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas beserta segenap jajarannya yang telah memberikan *support* dalam kegiatan ini.
3. Ketua Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas, atas segala motivasinya.
4. Seluruh pemakalah utama dan pemakalah pendamping yang telah menyumbangkan artikel hasil penelitian dan pemikiran ilmiahnya.
5. Bapak/Ibu/mahasiswa seluruh panitia yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pemikirannya dalam kegiatan ini.
6. Bapak/Ibu peserta seminar yang telah meluangkan waktu untuk menghadiri seminar.

Semoga prosiding ini dapat bermanfaat bagi kita semua untuk kepentingan pengembangan strategi pembelajaran bahasa, sastra dan budaya, sehingga mampu mewujudkan atmosfer riset yang baik dan budaya riset yang kokoh, berkelanjutan, dan berkualitas sesuai dengan perkembangan ilmu humaniora.

Kami menyadari bahwa prosiding seminar ini tidak luput dari kekurangan. Untuk itu kami menyampaikan permohonan maaf atas kekurangan ini. Segala saran dan kritik yang membangun kami harapkan demi perbaikan prosiding untuk yang akan datang. Akhir kata kami berharap prosiding ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak terkait.

Wassalamualaikum wr. wb.

Padang, November 2020
Ketua Pelaksana,

Rachmidian Rahayu, M.Hum

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Susunan Panitia	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi	iv
Model dan Strategi dalam Pembelajaran Mandiri pada Masa Pandemi	1
<i>Dewi Kania Izmayanti</i>	
Strategi Pembelajaran Mandiri untuk Mahasiswa Tingkat 3 pada Mata Kuliah Sakubun dalam Menulis Naskah Pidato Bahasa Jepang	7
<i>Dewi Kusriani</i>	
Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang: Kenapa Ada Pembelajar yang Berhasil dan Gagal?	17
<i>Dini Budiani, Zuli Laili Isnaini</i>	
Evaluasi Pembelajaran Daring Mata Kuliah Percakapan di Universitas Bina Nusantara	27
<i>Linda Unsriana, Hendy Reginald Cuaca Darma, Timur Sri Astami</i>	
Permainan <i>Sugoroku</i> untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di Kelas Bahasa SMA Negeri 2 Bukittinggi	34
<i>Nanda Altariusta</i>	
Membangun Kemandirian Mahasiswa Belajar Sastra	38
<i>Rima Devi</i>	
Pembelajaran Kanji Secara Mandiri dengan Menggunakan Aplikasi Daring	45
<i>Dini Maulia</i>	
Pemanfaatan Video <i>Kaiwa Marugoto</i> dalam Mata Kuliah Coukai <i>Kaiwa</i> sebagai Suatu Strategi Pembelajaran Mandiri	51
<i>Dwi Puji Asrini</i>	
Belajar Kanji Secara Mandiri Menggunakan Situs <i>Web Yosida</i> dan Situs <i>Web Kanjalive</i>	59
<i>Nova Yulia</i>	
Kata Majemuk Nomina yang Berunsur 目 "Me"	65
<i>Adrianis, Sri Lola Kurnia</i>	

<i>Hojodoushi ~Te Iku</i> dalam Novel <i>Seibo</i> (聖母) Karya Akiyoshi Rikako	72
<i>Roza Hidayah, Dini Maulia, Rahtu Nila Sepni</i>	
Metode <i>Mind Mapping</i> dalam <i>Sakubun</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Andalas	81
<i>Darni Enzimar Putri, Rachmidian Rahayu</i>	
Kalimat Majemuk Bahasa Jepang dalam Cerita Anak <i>Chiru Chiru Michiru</i> Karya Yamamura	88
<i>Ilvi Rahmi, Muhammad Yusdi, Lindawati</i>	
<i>Variasi Bahasa dalam Ungkapan Mengajak pada Buku Teks Tematik Bahasa Jepang untuk Pembelajaran Tingkat Dasar</i>	93
<i>Lady Diana Yusri, Idrus, Jihan Fadila</i>	
Penggunaan Aplikasi <i>Todai: Easy Japanese News</i> untuk Belajar Bahasa Jepang secara Mandiri	101
<i>Rachmidian Rahayu</i>	
Analisis Nilai dalam Lirik Lagu Kampuang <i>Nan Djauh di Mato</i> Karya Oslan Husein dan <i>Furusato</i> Karya Tatsuyuki Takano	107
<i>Imelda Indah Lestari</i>	
Pembelajaran <i>Honyaku</i> Menggunakan <i>Integrated Model</i> untuk Membangun Kemandirian Belajar	114
<i>Rina Yuniastuti, Rahtu Nila Sepni</i>	

Model dan Strategi dalam Pembelajaran Mandiri pada Masa Pandemi

Dewi Kania Izmayanti¹

¹Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

¹dewi.kaniaizmayanti@bunghatta.ac.id

Abstrak

Belajar adalah kegiatan manusia yang dilakukan untuk bertahan dan hidup sejahtera agar mampu menjawab tantangan alam. Untuk memperoleh sesuatu yang ingin diketahuinya, manusia bukan hanya menerima informasi dari orang lain saja, tetapi juga bisa dilakukan secara mandiri atau individu. Saat ini dengan kemudahan teknologi yang semakin berkembang, manusia bisa dengan mudah memperoleh informasi yang ingin diketahuinya secara individu, begitu juga halnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran secara mandiri pada dasarnya tidak hanya dilakukan untuk saat ini saja, tetapi juga dilakukan untuk masa yang datang. Pada masa pandemi seperti sekarang ini, semua proses kegiatan dilakukan secara online, termasuk dalam proses pembelajaran. Sehingga kita dituntut untuk memikirkan proses pembelajaran yang seperti apa, agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai. Mahasiswa dituntut untuk belajar secara mandiri agar proses pembelajaran juga bisa berjalan dengan lancar. Dalam pelaksanaannya mahasiswa tidak bisa melakukan proses pembelajaran mandiri secara penuh, tetapi tetap harus ada pendampingan dari dosen, yang berperan sebagai tutor atau fasilitator dalam mengkomunikasikan dan mendukung kemampuan mahasiswa yang telah dimilikinya. Berdasarkan hal tersebut, maka yang menjadi permasalahan dalam tulisan ini ialah model dan strategi apa yang tepat untuk proses pembelajaran khususnya bahasa Jepang pada masa pandemi ini. Jadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan model dan strategi dalam pembelajaran bahasa Jepang pada masa pandemi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

Kata kunci: metode, strategi, pembelajaran mandiri

1. PENDAHULUAN

Sudah hampir satu tahun, pandemi melanda dunia yang mengakibatkan semua aktifitas berubah secara drastis. Tidak hanya dari segi perekonomian saja, tetapi juga termasuk pada sektor pendidikan. Akibat dari semua ini banyak menimbulkan masalah, tidak hanya bagi pembelajar saja tetapi juga bagi pendidik. Di satu sisi pandemi memberikan efek negatif, tetapi di satu sisi, pandemi juga memberikan dampak yang positif. Kendala dalam pembelajaran secara daring yang dialami oleh peserta didik pada umumnya adalah jaringan dan kuota internet, tetapi saat ini pemerintah sudah berusaha untuk mengatasi masalah kuota dengan memberikan secara gratis kuota internet mulai dari tingkat SD sampai perguruan tinggi. Meskipun belum semua peserta didik menerima kuota internet gratis. Untuk mengatasi masalah pembelajaran daring juga, para guru atau pendidik dituntut untuk mencari jalan keluar supaya pembelajaran tetap berjalan secara efektif. Banyak pelatihan-pelatihan dan video-video pembelajaran yang dapat diikuti oleh pendidik untuk menciptakan sistem pembelajaran.

Pada masa pandemi ini pembelajar dan pendidik dituntut untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Baik pembelajar maupun pendidik dengan tiba-tiba harus beradaptasi dengan sistem pembelajaran secara daring. Pada awal dilakukan pembelajaran secara daring, mungkin banyak pendidik yang tidak bisa membayangkan model dan strategi pembelajaran seperti apa yang bisa dilakukan. Sehingga para pendidik berusaha untuk mencari model-model dan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga para pembelajar bisa memahami materi-materi yang disampaikan oleh pengajarnya.

Pada saat ini, begitu banyak aplikasi-aplikasi dan model-model pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh pengajar untuk menyampaikan materi ajarnya, atau sebagai media pembelajaran bagi siswa baik itu yang berbayar atau tidak. Materi ajar bisa dipelajari baik secara *online* maupun *offline* artinya materi ajar tersebut bisa dipelajari kapan saja tanpa menggunakan jaringan internet. Berdasarkan paparan tersebut, maka yang menjadi topik dalam makalah ini adalah:

1. Model dan metode apa sajakah yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring ?
2. Apakah pembelajaran daring dapat meningkatkan kemandirian pembelajar ?

2. LANDASAN TEORI

A. Definisi Kemandirian

Kemandirian berasal dari kata diri yang mendapat awalan *ke-* dan akhiran *-an*, yang tidak bisa dilepaskan dari diri sendiri. Artinya segala sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan diri sendiri. Pengertian mandiri dapat dilihat secara etimologi dan terminologi. Secara etimologi mandiri adalah dikatakan dapat berdiri sendiri atau tidak tergantung pada orang lain, sedangkan secara terminologi, mandiri bisa diartikan kecenderungan melakukan sesuatu dengan sendiri tanpa meminta bantuan pada orang lain (Trisdiono, 2013). Menurut Monk (dalam Astuti, 2017) mengatakan bahwa kemandirian yang dilakukan oleh seseorang akan memperlihatkan perilaku yang eksploratif, mampu mengambil keputusan, percaya diri dan kreatif (Universitas Psikologi, 2020).

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, mandiri diartikan mampu berdiri sendiri, tidak bergantung pada orang lain, sedangkan Masrun berpendapat, mandiri adalah sikap seseorang bertindak bebas atas dorongan sendiri tanpa bantuan dari orang lain. Dari sudut psikologi, Kartono mengatakan mandiri adalah bisa menyelesaikan masalah sendiri tanpa bantuan orang lain.

B. Definisi Pembelajaran Mandiri

Belajar adalah hak setiap individu, dan bisa dikatakan sebagai kegiatan ilmiah manusia. Dengan belajar manusia bisa bertahan hidup dan sejahtera. Manusia bisa memperoleh pengetahuan baik secara mandiri, maupun diperoleh dari orang lain. Dengan kemampuan yang dimilikinya manusia bisa memperoleh informasi yang dibutuhkannya. Saat ini pembelajaran tidak lagi terfokus pada guru atau pendidik, tetapi lebih difokuskan pada peserta didik, atau yang dikenal dengan *Student Central Learning* (SCL). Pola pembelajaran yang difokuskan pada pembelajaran bisa dikategorikan ke dalam pembelajaran mandiri. Johnson (2009) menyebutkan, pembelajaran mandiri adalah suatu tindakan proses belajar mandiri yang dilakukan oleh pembelajar dan mengajak pembelajarnya untuk tindakan mandiri yang melibatkan satu orang atau dalam satu kelompok (Pelangikata, 2011).

Kirkman (2007) mengatakan bahwa belajar mandiri adalah merupakan kegiatan aktif yang didorong oleh niat dan motif untuk menguasai suatu kompetensi. Sedangkan pembelajaran mandiri adalah proses dimana siswa dilibatkan dalam mengidentifikasi apa yang perlu untuk dipelajari dan menjadi pemegang kendali dalam menemukan dan mengorganisir jawaban (Oktavia, 2010).

Selanjutnya Dodds (1983) menyebutkan, bahwa belajar mandiri adalah merupakan suatu sistem belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar sendiri dengan bahan cetak, program siaran, dan bahan rekaman yang telah disiapkan sebelumnya (SPNF Pangkal Pinang, 2010).

C. Pembelajaran Daring

Istilah daring dikenal sebagai kata dalam bahasa Indonesia yang merupakan singkatan dari "dalam jaringan", sebagai terjemahan dari kata *online*, dalam kaitannya dengan teknologi internet yang artinya terhubung dengan jaringan internet. Sejak pandemi Covid 19 melanda Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020, proses belajar mengajar dilakukan secara daring atau *online* untuk mengantisipasi penyebaran virus. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online*, yang terhubung dengan jaringan internet, dengan menggunakan berbagai aplikasi atau jejaring sosial. Pembelajaran daring dilakukan dengan tanpa tatap muka, tapi menggunakan *platform* yang sudah tersedia. Kalaupun dilakukan tatap muka tetapi dilakukan secara virtual. Aplikasi yang saat ini banyak digunakan untuk pembelajaran daring adalah *Zoom*, *Google Meet*, *Edmodo*, *Google Classroom*, dan lain sebagainya. (Ermayulis, 2020). Selain menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut, bisa juga dilakukan dengan cara mengunggah video pembelajaran ke layanan *Youtube*.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan makalah ini adalah metode deskriptif, yaitu hanya memaparkan fenomena yang terjadi, dengan teknik kajian pustaka dalam mengumpulkan data-datanya.

4. PEMBAHASAN

A. MODEL PEMBELAJARAN DARING

Saat ini hampir semua pendidik berusaha untuk mencari model dan strategi pembelajaran daring, agar pembelajaran bisa berjalan secara efektif. Berbagai cara untuk dicoba dilakukan.

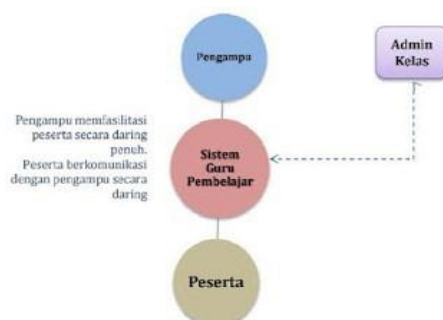
Proses pembelajaran bisa dikatakan daring, apabila memiliki kriteria sebagai berikut:

- di bawah pengendalian langsung dari alat yang lainnya,
- di bawah pengendalian langsung dari sebuah sistem.
- tersedia untuk penggunaan segera atau *real time*,
- tersambung dalam suatu sistem dalam pengoperasiannya,
- bersifat fungsional dan siap melayani.

Dalam proses pembelajaran daring ini pembelajar tidak terikat dengan waktu untuk belajar, mereka punya keleluasaan waktu, bisa belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa terikat oleh ruang dan waktu. Meskipun dilakukan secara daring, tanpa tatap muka langsung, hubungan atau komunikasi antara pembelajar dan pendidik harus tetap dijaga, bisa dengan menggunakan forum atau pesan. Dalam pembelajaran daring ini, peserta didik harus bisa mengatur waktu, agar semua materi dan tugas bisa dilakukan secara tepat waktu sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan oleh pengajar. (Ermayulis, 2020).

Dalam situasinya Amongguru, disebutkan ada dua model pembelajaran daring, yaitu :

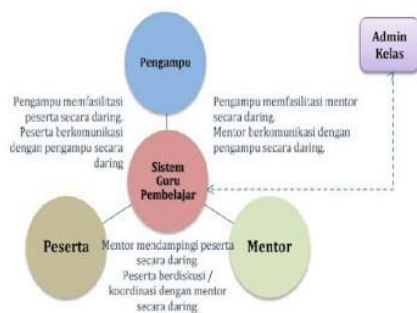
1. Pembelajaran daring Model 1



Gambar 1. Pembelajaran daring Model 1

Dalam pembelajaran daring model 1, pengampu dan peserta didik dilibatkan secara penuh. Peserta didik melakukan pembelajaran daring dengan mengkases dan mempelajari seluruh bahan ajar, mengerjakan lembar kerja, dan berdiskusi dengan pengampu atau pengajar. Selama proses pembelajaran, peserta didik difasilitasi secara daring penuh oleh pengampu atau pengajar.

2. Pembelajaran daring Model 2



Gambar 2. Pembelajaran Daring Model 2

Dalam pembelajaran daring model 2, selain peserta didik dan pengajar atau pengampu, juga dilibatkan adanya seorang mentor. Sama seperti model 1, pembelajaran daring model 2 ini juga dilakukan secara daring penuh. Bedanya dengan model 1, adalah dalam interaksinya menggabungkan interaksi antara peserta didik, mentor dan pengajar atau pengampu.

3. Pembelajaran Moda Daring Kombinasi



Gambar 3. Pembelajaran daring Model Kombinasi

Dalam model kombinasi ini, peserta didik melakukan interaksi belajar secara daring dan tatap muka. Interaksi belajar daring dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan bahan pelajaran yang telah disiapkan secara elektronik (Amongguru, 2020).

B. METODE PEMBELAJARAN DARING

Dalam masa pandemi, para ahli dibidang pendidikan terus berusaha untuk mencari metode dan strategi pembelajaran yang cocok. Berikut adalah model pembelajaran yang disarankan oleh para ahli di bidang pendidikan.

1. *Project Based Learning*

Metode ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada peserta didik untuk lebih berkolaborasi, gotong royong, dan mempunyai rasa empati terhadap sesama. Metode ini diterapkan kepada peserta didik dengan membentuk kelompok belajar kecil untuk mengerjakan suatu proyek, eksperimen, atau inovasi.

2. *Daring Method*

Dalam metode ini para pembelajar bisa memanfaatkan fasilitas yang ada di rumah atau sekitar tempat tinggalnya. Metode ini bisa dikatakan cukup efektif dalam suasana pandemi seperti sekarang ini.

3. *Luring Methode*

Metode ini dilakukan dengan menggunakan protokol kesehatan yang ketat, dan sekolah bisa dilakukan secara bergantian. Sistem ini bisa dilakukan bagi wilayah yang berada di zona kuning atau hijau, dan juga bagi wilayah yang keuangannya sarana dan prasarana. Metode Luring ini juga dilakukan untuk menyederhanakan kurikulum supaya tidak membingungkan pembelajar.

4. *Home Visit Metode*

Metode ini hampir sama dengan *Home Schooling*. Pengajar mendatangi rumah siswa atau pembelajar yang tidak memiliki akses atau perangkat untuk mengikuti pembelajaran daring.

5. *Intergrated Curriculum*

Metode ini dilakukan dengan menggabungkan beberapa mata kuliah dalam satu proyek, sehingga pengajar juga bisa melakukan *team teaching*. Metode ini juga bisa dilakukan dengan perguruan tinggi lain di wilayah lain.

6. *Blended Learning*

Metode ini menggabungkan dua metode sekaligus, yaitu melakukan pembelajaran daring sekaligus tatap muka melalui *video converence*. Dengan metode ini pembelajar dan pengajar masih bisa berinteraksi. Metode ini juga dinilai efektif untuk meningkatkan kognitif pembelajar (admin Sevima, 2020)

C. KEMANDIRIAN DALAM PEMBELAJARAN DARING

Saat ini kita tidak bisa menghindar dari kemajuan informasi dan teknologi dalam kehidupan kita, termasuk dalam dunia pendidikan, apalagi dalam situasi pandemi seperti saat ini. Sudah enam bulan lebih proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Hal ini menuntut mahasiswa untuk bisa belajar secara mandiri tanpa harus tergantung pada dosen. Tetapi walaupun demikian, bukan berarti dosen lepas tangan, atau membiarkan begitu saja mahasiswanya untuk betul-betul belajar mandiri. Dalam pelaksanaannya dosen atau pengajar tetap menjadi fasilitator dalam kelancaran proses belajar mengajar.

Dalam menyampaikan materi pengajar bisa menggunakan *video conference* dengan menggunakan aplikasi *Zoom* atau *Google Meet*. Namun, aplikasi ini tidak bisa setiap saat digunakan dalam perkuliahan, disebabkan bisa menjadi beban pembelajar atau mahasiswa, karena bisa mempercepat habisnya kuota internet. Oleh karena itu untuk mengantisipasinya, pengajar harus bisa menyiasatinya misalnya dengan membuat video pembelajaran dari materi yang diajarkan. Dengan menggunakan video pembelajaran ini pembelajar atau mahasiswa bisa memutarinya kapan saja untuk mempelajari materi ajarnya. Pembelajar bisa berulang-ulang memutarinya apabila belum memahami materinya. Kemudian, pembelajar dalam hal ini mahasiswa bisa juga mencari informasi sendiri melalui internet untuk menambah informasi yang berkaitan dengan materi tersebut. Dalam hal pemberian tugas, pengajar juga bisa memberikan tugas melalui *Google Classroom*, atau layanan *e-learning* yang disediakan oleh kampus. Dengan model pembelajaran seperti ini mahasiswa dituntut untuk lebih bisa mandiri dalam mengatur waktunya.

Pada masa ini kemandirian belajar menjadi bagian yang penting dalam proses belajar mengajar, seiring dengan berubahnya paradigma dari *Teacher Centre Learnig* menjadi *Student Center Learning*, pembelajaran tidak lagi terfokus pada guru, tetapi lebih terfokus pada pembelajar atau mahasiswa. Seperti yang diungkapkan oleh Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan (2016), bahwa pembelajaran daring harus dilakukan dengan berpegang teguh pada prinsip pembelajaran bersifat terbuka, belajar mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan teknologi pendidikan lainnya dan/atau pembelajaran terpadu. Dengan adanya pembelajaran daring pembelajar dalam hal ini mahasiswa diharapkan dapat belajar lebih mandiri, tidak tergantung lagi pada orang lain, dapat menentukan tujuannya belajar, dapat merasakan kebutuhan belajar, percaya diri, tanggung jawab, dan bisa melakukan evaluasi diri sendiri. (Sobri, 2020).

5. PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas bisa diambil kesimpulan, bahwa ada beberapa model dan strategi yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring, baik yang melalui hubungan langsung pengajar dengan pembelajar, maupun dengan dibantu oleh seorang mentor. Dengan model atau metode yang digunakan oleh pengajar dalam melakukan proses belajar mengajar secara daring, bisa meningkatkan kemandirian pembelajar atau mahasiswa dalam belajar, juga bisa meningkatkan rasa kepercayaan diri dan rasa tanggung jawab.

Saran penulis, kita sebagai pengajar dalam masa seperti sekarang ini harus terus secara aktif berusaha untuk memperbaiki dan mengevaluasi model dan metode pengajaran kita, agar pembelajaran tetap efektif dan capaian pembelajaran tercapai.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada Ketua ASPJI Korwil Sumbar Sumteng yang dalam kesempatan ini bekerja sama dengan Program Studi Sastra Jepang Universitas Andalas, atas kesempatan yang diberikannya kepada penulis untuk menyampaikan sedikit ide dan gagasan tentang model dan metode pembelajaran secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin Sevima. 2020. 6 Metode Pembelajaran Paling Efektif di Masa Pandemi Menurut Para Pakar, dalam <https://sevima.com/6-metode-pembelajaran-paling-efektif-di-masa-pandemi-menurut-para-pakar/>
- Ermayulis, Syafni. 2020, *Penerapan Sistem Pembelajaran Daring dan Luring di tengah Pandemi Covid-19*, dalam <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/penerapan-sistem-pembelajaran-daring-dan-luring-di-tengah-pandemi-covid-19/>
- <https://www.amongguru.com/pembelajaran-daring-dan-luring-pengertian-ciri-ciri-serta-perbedaannya/>
- <https://dillaoctavia.wordpress.com/perihal/belajar-mandiri/konsep-belajar-mandiri-pamengapabagaimana/>
- <https://pelangipsikologi.wordpress.com/2011/12/02/pembelajaran-mandiri>.
- Pembelajaran Daring dan Luring: Pengertian, Ciri-ciri, Serta Perbedaannya Posted on 15 Juni 2020 Author Admin 15, <https://www.amongguru.com/pembelajaran-daring-dan-luring-pengertian-ciri-ciri-serta-perbedaannya/>
- <http://skbpangkalpinang.blogspot.com/2010/04/definisi-belajar-mandiri-menurut.html>.
- <https://www.universitaspikologi.com/2020/02/teori-kemandirian-menurut-para-ahli.html>
- Sobri, Muhammad, dkk. 2020. *Mewujudkan Kemandirian Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Daring di Perguruan Tinggi pada Era Industri 4.0*, dalam researchgate.net/publication/342167491_MEWUJUDKAN_KEMANDIRIAN_BELAJAR_MELALUI_PEMBELAJARAN_BERBASIS_DARING_DIPERGURUAN_TINGGI_PADA_ERA_INDUSTRI_40/link/5ee6d10ba6fdcc73be7bab99/download.
- Trisdiono, Harli. 2013. *Belajar Mandiri: Konsep dan Penerapannya*, dalam http://lmpjogja.kemdikbud.go.id/wpcontent/uploads/2013/08/ARTIKEL%20BELAJAR%20MANDIRI_WEB%20LPMP.pdf

Strategi Pembelajaran Mandiri untuk Mahasiswa Tingkat 3 pada Mata Kuliah *Sakubun* dalam Menulis Naskah Pidato Bahasa Jepang

Dewi Kusrini¹

¹Universitas Pendidikan Indonesia

¹dewikusrini@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat mahasiswa bahasa Jepang dapat melaksanakan pembelajaran menulis secara mandiri sehingga pembelajaran daring dapat terlaksana secara efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas untuk penerapan strategi pembelajaran mandiri pada mata kuliah *sakubun*, sedangkan respon terhadap pembelajaran tersebut pada setiap siklusnya dianalisa secara kualitatif deskriptif dari komentar mahasiswa jurusan pendidikan bahasa Jepang tingkat 3 sebanyak 26 orang. Target pembelajaran *sakubun* tingkat 3 salah satunya adalah untuk membuat mahasiswa dapat menulis naskah pidato berbahasa Jepang dengan baik. Dalam proses pembelajaran *sakubun* ini telah dicobakan model pembelajaran dimana kegiatan input bahasa (menyimak contoh naskah pidato melalui kegiatan membaca contoh naskah pidato dan menyimak video penjelasan terkait naskah pidato yang baik) yang lebih diperbanyak daripada kegiatan output bahasa (menulis naskah pidato), agar mahasiswa dapat menulis naskah pidato lebih baik yaitu minim kesalahan baik dalam pemilihan kata, ungkapan yang digunakan dengan keterkaitan antar kalimat maupun paragraf yang kohesif dan koheren. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran tersebut maka mahasiswa diminta untuk mengisi angket terbuka. Dari hasil angket, diketahui bahwa 1) model pembelajaran yang memperbanyak pembelajaran input bahasa dibanding outputnya, telah membuat hampir semua mahasiswa dapat menulis lebih baik dengan minimnya kesalahan kosakata dan tata bahasa, 2) peran pengajar dengan menyediakan video penjelasan terkait hal-hal yang harus diperhatikan saat menulis naskah pidato juga pemberian contoh kongkrit naskah yang sudah jadi melalui youtube dianggap sangat efektif untuk disimak mahasiswa karena dapat mengulangnya kapanpun sampai mengerti bagaimana menulis naskah pidato yang baik, 3) *peer check* diantara sesama mahasiswa untuk naskah pidatonya, telah membuat siswa berpikir kritis mengenai pemilihan kata, kalimat yang tepat dan cara penulisan naskah yang kohesif dan koheren. 4) lahirnya kesadaran lebih tinggi dari mahasiswa terhadap naskahnya sendiri sehingga dapat memperbaikinya secara mandiri. Sebagai tindak lanjut, kedepannya penelitian ini akan diarahkan menuju analisis kualitatif terkait produk akhir naskah pidato berbahasa Jepang.

Kata Kunci: strategi pembelajaran, pengajaran *sakubun*, *peer check*, input bahasa, output bahasa

1. PENDAHULUAN

Dengan munculnya pandemik korona di awal tahun 2020 secara global telah membuat pembelajaran di perguruan tinggi di seluruh dunia mengalami perubahan dalam pelaksanaan pembelajarannya. Termasuk Indonesia dan Universitas Pendidikan Indonesia Departemen Pendidikan Bahasa Jepang yang terkena juga imbasnya. Para dosen mengubah pembelajaran luring (luar jaringan) menjadi daring (dalam jaringan). Beralihnya pembelajaran luring yang membuat pengajar bebas menyampaikan materinya di kelas di dalam jadwal pertemuan kuliahnya, ke pembelajaran daring yang membuat pengajar menyampaikan materinya melalui media *zoom* atau *google meet* sesuai jumlah waktu pada jadwal kuliahnya tidak membuat persoalan pembelajaran terpecahkan begitu saja.

Beberapa mahasiswa mengalami kendala dalam penyediaan kuota yang terbatas, yang meskipun pemerintah sudah mengeluarkan bantuan kuota tersebut, namun ternyata di beberapa daerah sinyal internet masih belum memadai sehingga pembelajaran pada jadwal perkuliahan yang sebenarnya menjadi terhambat. Sehingga pembelajaran sinkronus (pembelajaran pada waktu yang sama) dapat dikatakan tidak bisa diikuti dengan baik oleh seluruh mahasiswa.

Maka muncullah pembelajaran asinkronus, dimana pembelajaran tidak diselenggarakan pada jadwal perkuliahan yang seharusnya tetapi pada rentang waktu satu minggu untuk mahasiswa dapat melaksanakan pembelajarannya sesuai arahan dari dosennya. Namun, pembelajaran asinkronus ini kalau tidak dipikirkan dengan baik dapat membuat motivasi belajar mahasiswa menurun, karena kurangnya kedisiplinan dalam pelaksanaan pembelajarannya, sehingga target pembelajaran tidak tercapai.

Pada artikel ini, penulis sebagai pengampu mata kuliah *Chujokyu Sakubun* atau keterampilan menulis bahasa Jepang level menengah atas untuk mahasiswa tingkat 3 bahasa Jepang, mencoba untuk memaparkan model pembelajaran daring asinkronus yang dapat membuat mahasiswa mengikuti pembelajaran secara mandiri dengan tetap menjaga motivasi belajarnya sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara efektif. Target pembelajarannya adalah mahasiswa dapat menulis satu naskah pidato bahasa Jepang, sebanyak 1000 huruf bertema lalu lintas. Dengan asumsi bahwa mahasiswa belum mengetahui karakteristik tulisan naskah pidato yang baik, maka pada penelitian kali ini dicobakan memperbanyak input penjelasan karakteristik tulisan naskah pidato yang baik, memberikan contoh-contoh tulisan naskahnya, memberi kesempatan berdiskusi antar mahasiswa dan mahasiswa dengan pengajar dalam bahasa Indonesia untuk menggali bahan tulisan yang menarik dan memenuhi karakteristik yang dibutuhkan, meminta mahasiswa menulis dalam bahasa Indonesia dilanjutkan bahasa Jepang, mahasiswa lain dan pengajar memberikan *feedback*, kemudian mahasiswa tersebut melakukan revisi, sehingga akhirnya didapat tulisan naskah pidato akhirnya. Apakah strategi pembelajaran mandiri pada proses input bahasa dengan porsi lebih besar daripada proses penulisan naskahnya membuat mahasiswa dapat menulis lebih baik? Pertanyaan ini yang akan dijawab pada penelitian ini.

2. PENELITIAN TERDAHULU

Pengembangan model pembelajaran daring, sebenarnya sudah ada sejak awal tahun 2000-an dengan nama *Blended Learning* yang dipadukan dengan pembelajaran luring (Amin, 2017). *Blended learning* dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai media dan teknologi atau *e-learning* ke dalam kegiatan tatap muka, belajar mandiri, aplikasi, tutorial, kerjasama, dan evaluasi. Dikatakan bahwa kelebihan model ini adalah: hemat waktu, hemat biaya, pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Selanjutnya bagaimana dengan motivasi belajar siswa saat model *blended learning* ini diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas? Dikatakan Syarif (2012), bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan *face to face learning* dengan model *blended learning*, dimana peningkatan motivasi belajar siswa di kelas *blended learning* lebih tinggi dibanding dengan siswa di kelas *face to face learning*.

Pandemik korona mulai awal tahun 2020 yang melanda Indonesia juga, membuat berbagai lembaga pendidikan melaksanakan pembelajarannya daring secara penuh. Bagi lembaga pendidikan yang telah mengaplikasikan *blended learning* tidak mengalami kendala berarti, karena sudah terbiasa dengan pembelajaran setengah *online* tersebut. Namun, bagi lembaga yang sebelumnya tidak pernah menyelenggarakan pembelajaran daring, menjadi kesulitan untuk menyesuaikan, mengingat persiapan pengajaran *online* membutuhkan banyak waktu.

Motivasi belajar siswapun menjadi salah satu pengamatan penting karena pembelajaran daring ini menuntut siswa untuk belajar secara mandiri di rumah. Jamil dan Aprilisanda (2020) memaparkan bahwa ada pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa, terutama dalam hal sikap penggunaan internet, persepsi mahasiswa, pengalaman mahasiswa, kondisi finansial

berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa selama perkuliahan daring. Namun, kemampuan belajar mandiri siswa ternyata tidak berpengaruh signifikan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Selanjutnya, mengenai pembelajaran menulis dalam bahasa Jepang yang dianggap sebagai keterampilan yang sulit dikuasai pembelajar, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang sudah mencoba menggali bagaimana proses pembelajaran efektif yang perlu dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menulis tersebut. Nagasawa (2017), memaparkan bahwa peranan pengajar diperlukan untuk menangkap hal yang ingin ditulis oleh pembelajar lalu membantu mengarahkannya ke dalam tulisan bahasa Jepang. Perlu dipahami juga bahwa pengajar perlu memahami hal yang ingin ditulis berbeda dengan hal yang dapat ditulis. Tidak semua hal yang ingin ditulis dapat dituliskan dalam karangannya. Sehingga untuk meningkatkan kemampuan pembelajar kaitannya dengan hal yang dapat ditulis, diperlukan adanya proses input memahami keragaman ungkapan dan pola kalimat yang digunakan melalui kegiatan membaca pemahaman.

Salah satu tujuan pembelajaran menulis adalah untuk dapat membuat pembelajar menulis naskah pidato bahasa Jepang. Hal ini tentunya merupakan target yang tidak mudah meskipun untuk pembelajar yang sudah belajar bahasa Jepang selama 2 tahun yang lebih banyak menulis hal yang kongkrit daripada hal yang abstrak. Karena menulis merupakan keterampilan output bahasa yang perlu didukung proses input bahasa yang lebih banyak.

Penekanan input bahasa seperti dari media drama radio berbahasa Inggris terhadap keterampilan menulisnya telah dapat membuat mereka meningkatkan keterampilan menulisnya dan hal ini berpengaruh pada meningkatnya motivasi untuk pembelajaran bahasa asing (達川, 2015). Lalu ada juga yang memanfaatkan pembelajaran membaca pada pembelajaran menulis seperti Matsumura et.al (2011) yang telah mengaplikasikannya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dimana mahasiswa yang membaca lantang dengan kualitas yang lebih baik juga dapat menulis dengan penggunaa kosakata dan ungkapan yang lebih baik pula. Di sini Matsumura menggunakan istilah *intake* sebelum proses outputnya. Dalam bidang pemerolehan bahasa kedua, 'input' adalah pengetahuan yang ditawarkan lingkungan kepada pelajar, sedangkan 'intake' adalah jumlah input tertentu yang berhasil diproses oleh pelajar untuk membangun pemahaman internal tentang bahasa keduanya. Kemudian シルノバ (2009) juga menyatakan bahwa untuk dapat membuat pembelajar dapat mengungkapkan kosakata dan pola kalimat yang baik, jangan memaksa output bahasa pembelajar yang belum banyak mengetahui kosakata dan pola kalimat bahasa asing tersebut, namun perbanyak input bahasa agar pembelajar tersebut dapat siap untuk memproduksi bahasanya. Apalagi untuk output bahasa yang mengungkapkan hal yang abstrak yang memerlukan pembimbingan lebih banyak dari pengajarnya (國吉, 2011).

Dari beberapa penelitian di atas dapat dikatakan bahwa input bahasa merupakan hal yang penting untuk output bahasa yang lebih baik. Namun sepertinya perlu ada bantuan dari pengajar untuk memahami lebih mudah input bahasa terutama yang berbahasa Jepang karena kompleksnya bahasa tersebut terkait kanji yang digunakan dan kosakata yang begitu banyak ragamnya apalagi untuk pembelajar yang memiliki kemampuan yang rendah. Nitta (1997) dalam pengajaran bahasa Inggrisnya telah mengembangkan bahan ajar yang mudah dipahami oleh pembelajar dengan kemampuan yang rendah. Sehingga setelah pembelajar menggunakan bahan ajar tersebut, keterampilan bahasa Inggrisnya lebih meningkat.

Terkait dengan bagaimana proses pembelajaran mandiri yang cocok untuk pengajaran daring, kolaborasi pembelajaran berupa *peer check* untuk memperbaiki tulisan bahasa asing di antara sesama pembelajar menjadi salah satu cara efektif untuk membuat pembelajar dapat mengetahui tulisan yang baik dan tidak baik (Yokono, 2019).

Dari paparan di atas, tampaknya untuk konteks pengajaran *Sakubun* bahasa Jepang belum banyak diteliti apalagi untuk pengajaran daring di masa pandemik ini. Sehingga pada penelitian kali ini perlu adanya penerapan model pengajaran yang cocok untuk pengajaran sakubun tingkat menengah atas agar mahasiswa dapat mandiri mengikuti proses pembelajarannya untuk menghasilkan produk hasil pembelajaran berupa naskah pidato berbahasa Jepang.

3. METODE PENELITIAN

Untuk mendapatkan strategi pembelajaran mandiri yang efektif untuk pengajaran menulis bahasa Jepang khususnya menulis naskah pidato berbahasa Jepang, peneliti sekaligus pengajar menggunakan penelitian tindakan kelas, yaitu menerapkan input bahasa lebih banyak dibanding output bahasanya.

Objek penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang tingkat 3 semester 5 di Universitas Pendidikan Indonesia, sebanyak 26 orang dengan kemampuan bahasa Jepang selevel JLPT N4 dan N3 yang mengikuti mata kuliah *Chujokyu Sakubun I*.

6 siklus diterapkan pada pembelajaran sakubun mahasiswa tingkat 3 tersebut.

Pada siklus pertama, pengajar memberi penjelasan mengenai hal-hal yang harus diperhatikan saat menulis naskah pidato berbahasa Jepang secara asinkronus, melalui video di *youtube*, <https://youtu.be/jMCIS-AzVQ4> (gambar 1). Kemudian, meminta mahasiswa memberikan pendapat terhadap pembahasan poin-poin penting dalam menulis naskah bahasa Jepang.



Gambar 1. Penjelasan Poin Penting dalam Menulis Naskah Pidato Melalui Channel Youtube

Pada siklus kedua, pengajar mengangkat beberapa contoh naskah pidato bertema lalu lintas lalu menjelaskan poin-poin penting yang dapat menunjukkan naskah tersebut sudah dapat dikatakan naskah yang baik (gambar 2). Penjelasan disampaikan melalui video *youtube*, <https://youtu.be/va0o5iuH83U>. Kemudian meminta mahasiswa mengomentari isi pembahasan tersebut pada kolom komentarnya.



Gambar 2. Penjelasan Contoh Naskah Pidato Bertema Lalu Lintas Melalui Channel Youtube

Pada siklus ketiga, meminta mahasiswa menulis naskah pidato dalam bahasa Indonesia dengan mengakses berita *online* terkait Jepang (NHK News Web Easy) dan Indonesia (gambar 3) lalu mengupload filenya ke google drive (gambar 4).



Gambar 3. Sumber Berita Online NHK News Web Easy dan Jakarta Shimbun

Pada siklus keempat, aktivitas dilakukan pada *google drive* yaitu pengajar memberi masukan pada naskah mahasiswa mengenai hal-hal yang perlu direvisi, dan hasil revisinya diupload kembali ke *google drive* yang sama.

My Drive > Classroom > 20_中上級作文1(5C) 火曜日08:4... > 2020_スピーチ原稿交通伊語...

Name ↓	Owner	Last modified	File size
2020_koutsuurev_Puti Nur Syabani.do...	Puti	Oct 3, 2020	16 KB
2020_koutsuurev_Pramudinta	Pramudinta Aye	Oct 2, 2020	7 KB
2020_koutsuurev_Nurani Chandra L.do...	Nurani Chandra	Oct 2, 2020	18 KB
2020_koutsuurev_Nofrida Setianti Putr...	Nofrida Setianti Putri	Oct 2, 2020	19 KB
2020_koutsuurev_Ninda Gina Pratiwi...	ninda gina pratiwi	Oct 2, 2020	18 KB
2020_Koutsuurev_Muhammad Rayhan...	rayhan fasha	Oct 2, 2020	14 KB
2020_koutsuurev_Marsya Nur Azizah...	Marsya Azizah	Oct 3, 2020	16 KB

Gambar 4. Folder Google Drive Tempat Mahasiswa Mengumpulkan Naskah Pidato dalam Bahasa Indonesia

Kemudian pada siklus kelima, mahasiswa menerjemahkan naskah bahasa Indonesia yang sudah direvisi, ke dalam bahasa Jepang. Lalu mengupload ke *google drive* yang baru (gambar 5). Pengajar membolehkan penggunaan *google translate* dengan syarat bahwa mahasiswa dapat memasukkan kalimat bahasa Indonesia yang baik agar hasil terjemahannya dapat dipercaya. Lalu membaca ulang dan menilai serta merevisi hasilnya sesuai dengan kalimat yang ingin disampaikan.

My Drive > Classroom > 20_中上級... > 2020_スピーチ原稿交通バイリンガル学生同士チ...

Name ↑	Owner	Last modified	File size
2020_Koutsuu_bi_ko_Nadzifa Aidil Fikr...	Nadzifa Aidil	Oct 19, 2020	18 KB
2020_koutsuu_bi_ko_Shofia Kartika_1...	Shofia Kartika	Oct 15, 2020	25 KB
2020_speechkoutsu_bi_ko_Erika Afrili...	Erika Afrilia H	Oct 14, 2020	23 KB
2020_SpeechKoutsuu_Nihongo_Kome...	Cipta Fahmi	Oct 14, 2020	17 KB
2020speechkoutsuu_bi_ko_Annur Aisy...	Annur Aisyah Auliane	Oct 14, 2020	47 KB
2020speechkoutsuu_bi_ko_Kusmiati.d...	Kusmiati Chan	Oct 14, 2020	21 KB
2020SpeechKoutsuu_Bi_Ko_Lina Siti F...	Siti Rohil Maulia	Oct 14, 2020	25 KB

Gambar 5. Folder Google Drive Tempat Mahasiswa Mengumpulkan Naskah Pidatonya dan Melakukan Peer Check Di antara Mahasiswa maupun Mahasiswa dan Dosen

Di siklus keenam, mahasiswa berkelompok (3-4 orang) saling mengomentari naskah pidatonya, dari segi pemilihan tema, penggunaan bahasa, elemen yang harus ada pada naskah pidato yang baik. Pada siklus ini *google drive* berisi *file* naskah pidato seluruh mahasiswa diseting untuk dapat diedit oleh mahasiswa lain secara online, sehingga terjadi kolaborasi pembelajaran diantara sesama mahasiswa dengan kegiatan *peer check* tersebut. Contoh komentar mahasiswa terhadap naskah mahasiswa lainnya ada pada gambar 6.

- a. Tema :
Bagus. Substansi dari pidatonya membuat pembaca merasakan berada di kota Sumedang. Keterkaitan pengalaman penulis sangat bias dirasakan.
- b. Alur cerita :
Terstruktur dari pengenalan desa, pengalaman pribadi hingga harapan untuk perbaikan fasilitas disana.
- c. Bahasa Jepang :
Bahasa Jepang yang digunakan mudah dipahami, dan nada pengaplikasian dari pola kalimat yang sedang dipelajari akhir-akhir ini seperti *ものです*

Gambar 6. Komentar Mahasiswa Terhadap Mahasiswa Lain

Kemudian, mahasiswa merevisi naskahnya sesuai dengan masukan dari mahasiswa lain di dalam anggotanya, lalu mengupload filenya ke *google drive* yang sama.

Untuk mengetahui apakah model pengajaran tersebut dapat membuat mahasiswa secara mandiri melakukan pembelajaran untuk menghasilkan naskah pidato berbahasa Jepang yang baik, maka digunakan angket terbuka. Dan juga komentar yang diberikan mahasiswa pada video materinya, peneliti jadikan sumber untuk menganalisa keefektifan model pembelajaran mandiri ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model mengajar daring asinkronus dengan 6 siklus yang telah diterapkan pada perkuliahan *Sakubun* mahasiswa tingkat 3, telah membuat mahasiswa dapat belajar secara mandiri dengan hasil pembelajaran yang lebih baik dimana setiap mahasiswa telah menghasilkan naskah pidato berbahasa Jepang dengan konsep ide yang menarik serta dengan pemilihan kosakata yang tepat dan penerapan pola kalimat yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Secara detail mengenai respon mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya akan dipaparkan berikut ini.

Pertama, kegiatan input yang diperbanyak daripada outputnya, telah membuat hampir semua mahasiswa dapat menulis lebih baik dengan minimnya kesalahan penggunaan kosakata dan pembentukan maupun pemilihan pola kalimat. Dimana melalui kegiatan input pada siklus pertama didapat respon positif terhadap pembelajaran tersebut. Di antaranya mahasiswa berkomentar bahwa melalui kegiatan menyimak video penjelasan mengenai poin-poin penting dalam menulis naskah pidato bahasa Jepang pada youtube <https://youtu.be/jMCIS-AzVQ4>, diketahui bahwa sebagian besar materi yang disampaikan merupakan materi baru bagi mahasiswa. Karena selama 4 semester kebelakang, mata kuliah menulis difokuskan pada tema hal-hal terkait keseharian untuk dibaca sendiri dengan mengaplikasikan kosakata dan tata bahasa yang telah dipelajari, bukan pada pembuatan naskah pidato yang ditujukan pada khalayak dan disimak oleh *audience* orang Jepang. Berikut beberapa komentar mahasiswa tersebut.

Mahasiswa 1:

“Banyak hal yang baru saya ketahui tentang penulisan naskah pidato yang baik dalam video ini. Terutama dalam kesalahan penggunaan partikel, kata penghubung, dan modalitas. Dari video ini juga saya dapat mengetahui bagaimana cara merangkai kata yang tepat dan enak didengar.”

Mahasiswa 2:

“Banyak sekali tips-tips dan arahan yang saya dapatkan untuk membuat naskah pidato yang baik, walaupun mungkin kesulitan nya untuk menggunakan pola kalimat yang tepat. Kuncinya harus banyak berlatih. 頑張ります”

Mahasiswa 3:

“Terimakasih, *Sensei* atas materinya. Dengan penjelasan *Sensei* tentang bagian bagian dari teks *speech* ini sangat membantu dalam membuat kerangka awal dari teks *speech* yang akan dibuat. Ditambah adanya penjelasan tentang isi konten atau hal hal yg harus diperhatikan dalam menulis teks tersebut. Terlebih dengan banyaknya kosakata dan pola kalimat yang dijelaskan juga membuat materi lebih mudah dimengerti.”

Pada siklus kedua, pengajar mengangkat beberapa contoh naskah pidato bertema lalu lintas lalu menjelaskan poin-poin baiknya. Penjelasan disampaikan melalui video youtube, <https://youtu.be/va0o5iuH83U>, <https://youtu.be/GrJkekOb61g>, dan <https://youtu.be/Qcn0FxmSqXA>. Kemudian meminta mahasiswa mengomentari isi pembahasan tersebut dengan bahasa Jepang sebagai salah satu latihan untuk memasuki penulisan naskah pidato berbahasa Jepang. Berikut beberapa komentarnya.

Mahasiswa 1 pada video 1 <https://youtu.be/va0o5iuH83U> :

“この動画を見るあと、VESPA の使う利点のことが知りました。リズキ先輩はこのスピーチ原稿であまりバイクのこと興味のない私に楽しく分かりやすい言葉で説明しました。良いスピーチ原稿でした。私もこうみたいなスピーチ原稿を作れるでしょうか。まだ自信がないけれど、良いスピーチ原稿を作れるために、これからも頑張ります。”

Mahasiswa 2 pada video <https://youtu.be/GrJkekOb61g> :

“先生、私の新しい言葉を増えていきます。このスピーチはいいと思います。”本当は歩道は歩く人のためのものです”といひます。時々私は歩道にいろいろ植物がよく見て、したがってかろうじて歩きことができません。この問題は考えなければならぬと思ひます。”

Mahasiswa 3 pada video <https://youtu.be/Qcn0FxmSqXA> :

“このスピーチ原稿で提起されたテーマは興味深いと思ひます。交通のテーマは日常生活と密接に関連してひます。この原稿で説明されてひ多くの事柄は、既存の現実と非常に関連があるため、この原稿は読者が簡単に理解できます。先生もこのスピーチ原稿の内容全体を詳しく説明してくれたので、いいスピーチ原稿を作るときに気をつけたいことがたくさんあります。”

Pada siklus ketiga, meminta mahasiswa menulis naskah pidato dalam Bahasa Indonesia dengan mengakses berita *online* terkait Jepang (NHK News Web Easy), Jakarta Shinbun dan Video Jetro pada *channel* Youtubenya. Pengajar juga memberi kemudahan pemahaman berita melalui penyampaian materi dari ketiga sumber berita *online* tersebut dengan bahasa Indonesia. Hal ini dikomentari mahasiswa sebagai cara yang dapat membantu mereka mempermudah dan mempercepat pemerolehan informasi terkini terkait kondisi Jepang dan Indonesia, sehingga dapat membuat mahasiswa menulis naskah pidatonya dengan didukung informasi yang kekinian. Dan hasil tulisan mahasiswa dalam Bahasa Indonesia diupload pada *google drive* yang sudah dibuat pengajarnya.

Pada siklus keempat, dimana aktivitas dilakukan pada *google drive* yaitu pengajar memberi masukan pada naskah mahasiswa mengenai hal-hal yang perlu direvisi, dan hasil revisinya diupload

kembali ke *google drive* yang sama. Masukan dari pengajar berupa ide cerita yang lebih melibatkan penulisnya sendiri, pemberian contoh kongkrit dari pesan yang ingin disampaikan mahasiswa, pencantuman sumber data yang mudah dipahami oleh pendengar, penulisan judul yang lebih menarik pendengar untuk menyimaknya, merupakan beberapa masukan yang dominan disampaikan dalam naskah pidato mahasiswa dalam bahasa Indonesia tersebut. Dan dari hasil revisi mahasiswa, tampak bahwa mahasiswa memahami maksud dari masukan pengajar, sehingga perbaikannya sesuai dengan keinginan dari pengajarnya.

Pada siklus kelima, dimana mahasiswa menerjemahkan naskah bahasa Indonesia yang sudah direvisi, ke dalam bahasa Jepang, menjadi proses yang lebih mudah, karena pengajar membolehkan mahasiswa menggunakan *google translate*. Memang secara produksi bahasa, hal ini kurang menjadi pembelajaran bagi mahasiswa, namun sebagai proses awal untuk meminimalisir kesalahan dalam tata bahasa dan kosakata yang dipilih, bantuan *google translate* ini dapat menjadi efektif bagi mahasiswa untuk dapat menulis dalam bahasa Jepang dalam waktu singkat. Kedepannya setelah mahasiswa terbiasa dengan kosakata dan tata bahasa yang baik, dengan sendirinya akan membuat mahasiswa dapat melepaskan ketergantungannya dari bantuan *google translate* tersebut. Pada siklus ini, daya analisis mahasiswa terhadap pola kalimat yang tepat sesuai dengan keinginan mahasiswa tersebut menjadi terasah dan ini hal yang baik untuk memproduksi bahasa Jepang yang lebih baik kedepannya.

Pada siklus keenam, pembelajaran secara kolaboratif tercipta dengan baik melalui pemanfaatan *google drive* yang dapat diakses oleh seluruh mahasiswa. Sehingga proses *peer check* dalam kelompok kecil yaitu kelompok mahasiswa berjumlah 3 sampai 4 orang terlaksana secara efektif. Mahasiswa dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan suatu naskah dari sudut pandangnya sebagai penilai, yang mana pengetahuan ini akan berimbas pada naskahnya sendiri untuk perbaikan berikutnya. Hal ini sejalan dengan Yokono (2019), bahwa revisi dari sesama pembelajar juga efektif untuk menghasilkan tulisan bahasa asing yang lebih baik.

Demikian proses siklus kesatu sampai siklus keenam telah terlaksana dengan memanfaatkan berbagai media *online* baik dalam proses pembelajaran dan proses pengumpulan produk hasil pembelajaran. Dan seluruh mahasiswa selalu mengikuti semua proses pembelajarannya ini merupakan tanda bahwa proses pembelajaran daring asinkronus yang menuntut mahasiswa untuk belajar secara mandiri menjadi dapat terlaksana. Yang paling penting tampaknya peran pengajar sebagai konduktor untuk menseting pemanfaatan sumber belajar online dan pemanfaatan media untuk tempat mahasiswa berkolaborasi. Dengan fokus pada 1 produk luaran dari pembelajaran menulis memang masih kurang, namun sebagai awal agar mahasiswa dapat menulis bahasa Jepang dengan baik tanpa banyak kesalahan dalam pemilihan kata dan tatabahasanya, akan mempermudah pengajar mengajar keterampilan menulis kedepannya, karena mahasiswa sudah mendapatkan dasar-dasar penulisan dalam bahasa Jepang yang baik.

Setelah mengkondisikan mahasiswa mengikuti perkuliahan dengan porsi input bahasa lebih banyak dari output bahasanya, didapat kesimpulan bahwa hal tersebut dapat membuat mahasiswa mampu belajar mandiri untuk mata kuliah Sakubun level menengah atas, khususnya untuk target menulis naskah pidato berbahasa Jepang. Strategi pengkondisian agar mahasiswa dapat mandiri, dapat dilihat pada 3 poin berikut. Diantaranya, media pembelajaran asinkronus berupa video penjelasan terkait hal-hal yang harus diperhatikan saat menulis naskah pidato melalui youtube dianggap sangat efektif untuk disimak mahasiswa karena dapat disimak berulang sampai mengerti, *peer check* diantara sesama mahasiswa untuk naskah pidatonya, telah membuat siswa berpikir kritis mengenai pemilihan kata, kalimat yang tepat dan dengan karakteristik yang kohesif dan koheren sehingga melahirkan kesadaran lebih tinggi dari mahasiswa terhadap naskahnya sendiri.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk membuat mahasiswa bahasa Jepang dapat melaksanakan pembelajaran menulis secara mandiri sehingga pembelajaran daring dapat terlaksana secara efektif.

Dalam proses pembelajaran *sakubun* ini telah dicobakan model pembelajaran dimana kegiatan input bahasa (menyimak contoh naskah pidato melalui kegiatan membaca contoh naskah pidato dan menyimak video penjelasan terkait naskah pidato yang baik) yang lebih diperbanyak daripada kegiatan output bahasa (menulis naskah pidato), agar mahasiswa dapat menulis naskah pidato lebih baik yaitu minim kesalahan baik dalam pemilihan kata dan ungkapan yang digunakan dengan keterkaitan antar kalimat maupun paragraf yang kohesif dan koheren.

Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran tersebut maka mahasiswa diminta untuk mengisi angket terbuka. Dari hasil angket, diketahui bahwa 1) kegiatan input yang diperbanyak daripada outputnya, telah membuat hampir semua mahasiswa dapat menulis lebih baik, 2) video penjelasan terkait hal-hal yang harus diperhatikan saat menulis naskah pidato melalui youtube dianggap sangat efektif untuk pembelajaran yang lebih fleksibel, dan 3) *peer check* terhadap naskah pidato diantara sesama mahasiswa, telah membuat daya analisis mereka meningkat sehingga memperkuat kemampuan berpikir kritis mengenai pemilihan kata, kalimat yang tepat, lalu 4) peningkatan kesadaran mahasiswa terhadap naskahnya sendiri sehingga dapat melakukan pembelajaran secara mandiri. Sebagai tindak lanjut, penelitian ini akan diarahkan pada analisis kualitatif terkait produk akhirnya yaitu naskah pidato berbahasa Jepang untuk mengetahui aspek yang perlu ditingkatkan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A.K. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama* Vol 4, No 2. pp.51-64.
- Jamil, S.H. Aprilisanda, I.D (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Behavioral Accounting Journal*, Vol. 3, No. 1. pp.37-46.
- 國吉 初美 (2001) 課題によるパラグラフライティングから口頭発表へ：英作文から英語の会話までの指導の授業手順(第 40 回 (2001 年度) JACET 全国大会 Focusing on Output : from Process Approach to Oral Presentation JACET 全国大会要綱 40, pp. 240-241
- 松村 健, 山崎 学肖, 築道 和明 (2011) 英語科における表現の質を高める指導の在り方(2)「読むこと」と「書くこと」に焦点をあてて (今日的な教育課題) *English education instruction for enhancing the quality of the expressions by students (2) Focus on "reading" and "writing"* 広島大学学部・附属学校共同研究機構学部・附属学校共同研究紀要 (40), pp. 255-260.
- Nagasawa, I. (2017). Ryugakusei he no Sakubun Kyouiku : Kanshin ya Nouryoku wo Dou Hikidasuka. *Nagoya Daigaku Nihongo Nihon Bunkaronshuu* (25). pp.83-103.
- Nitta, K. (1997) Effectiveness of experimental hand-made material for improving English reading ability of lower-level students. *Memoirs of the School of Biology-Oriented Science and Technology of Kinki University* (2), pp. 129-141.
- シルバ寿子 (2009) Learning from Great Speeches — The Effectiveness of Oral Interpretation and of Its Rhetorical Application to Students' Lives 関西大学外国語教育研究機構. 関西大学外国語教育フォーラム (8), pp. 19-34
- Syarif, I. (2012). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 2, No 2. pp. 234-249.

達川 奎三 (2015) 英語ライティング授業におけるラジオ・ドラマの使用：インプット素材としての可能性 (Using a Radio Drama in English Writing Courses), 広島大学外国語教育研究センター. 広島外国語教育研究 (18). pp. 1-15.

Yokono, K. (2019). Seito no Shiten kara Mita Eisakubun Tensaku. 金沢大学附属高等学校. 高校教育研究 (70). pp. 71-80

Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang: Kenapa Ada Pembelajar yang Berhasil dan Gagal?

Dini Budiani¹, Zuli Laili Isnaini²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau

¹dini.budiani@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Pada proses pembelajaran bahasa Jepang (Japanese as Second Language; JSL), ditemukan bahwa walaupun pembelajar memulai pelajaran bahasa Jepang dalam waktu yang relatif bersamaan, memiliki kompetensi yang berbeda. Tidak disangkal lagi, banyak pembelajar yang mengalami hambatan sehingga memiliki kemampuan berbahasa Jepang yang rendah. Namun ditemukan juga pembelajar yang berhasil sehingga memiliki kemampuan yang lebih baik. Salah satu faktor penyebab hal tersebut adalah penggunaan strategi pembelajaran bahasa yang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah perbedaan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh pembelajar bahasa Jepang berkemampuan tinggi (grup atas) dan yang berkemampuan rendah (grup bawah) tersebut. Dengan menggunakan instrumen berupa angket Strategy Inventory for Language Learning (SILL), ditemukan kecenderungan penggunaan strategi pembelajaran bahasa Jepang antara pembelajar grup atas dan grup bawah. Dari hasil penelitian diketahui bahwa grup atas cenderung menggunakan strategi lebih banyak dibanding dengan grup bawah. Pada grup atas, penggunaan strategi langsung seperti strategi kompensasi cenderung seimbang dengan strategi tidak langsung, seperti strategi kognitif dan metakognitif. Sementara pada grup bawah, penggunaan strategi tidak langsung cenderung lebih tinggi dibanding strategi langsung. Pada kedua grup terdapat perbedaan pada penggunaan strategi kognitif, kompensasi dan metakognitif.

Kata kunci: SILL, JSL, Strategi pembelajaran Bahasa Jepang

1. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, sering ditemukan perbedaan kemampuan antara pembelajar, meskipun mereka mulai mempelajari bahasa Jepang dalam waktu yang relatif bersamaan. Selama tiga tahun pembelajaran bahasa Jepang di tingkat universitas, misalnya, ada beberapa mahasiswa yang dapat mencapai tingkat kemahiran selevel JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) N3 bahkan N2. Namun, tidak jarang ditemukan pula mahasiswa yang tidak mampu berkomunikasi sesuai dengan target pembelajaran di tingkat tersebut, kurang menguasai kosakata, bahkan tidak memahami struktur kalimat bahasa Jepang yang baik dan benar.

Masalah tersebut tidak hanya terjadi dalam pembelajaran bahasa Jepang saja, pada pembelajaran bahasa asing lainnya pun hal ini sudah menjadi isu yang banyak diteliti. Telah diketahui ada banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan berbahasa para pembelajar. Salah satu dari hal tersebut adalah penggunaan strategi pembelajaran. Bahkan beberapa peneliti bahasa asing menyebutkan bahwa hal ini adalah salah satu faktor terpenting dalam pembelajaran bahasa (Rubin, 1987; O'Malley & Chamot, 1990; Oxford, 1990). Namun perlu diluruskan, dalam hal ini yang dimaksud strategi pembelajaran bukanlah cara guru memberikan pembelajaran di dalam kelas, melainkan cara yang ditempuh pembelajar untuk meningkatkan kemampuan mereka menguasai bahasa target.

Saat mempelajari bahasa Jepang, pembelajar menggunakan bermacam-macam cara demi meningkatkan kemampuannya. Cara-cara tersebut dapat berbeda antara satu pembelajar dengan pembelajar yang lain. Misalnya, pembelajar berusaha menggunakan *flashcard* saat menghafal kanji dan kosakata, atau menggunakan kamus. Saat mempelajari kemampuan berbicara, pembelajar berlatih pengucapan ataupun melakukan *roleplay* dengan teman sejawat. Ada juga ditemukan pembelajar

bahasa Jepang yang berusaha mengorganisir pembelajarannya dengan membuat *time table* sehingga mereka

Dalam penelitian strategi pembelajaran bahasa, telah banyak diteliti faktor apa saja yang mempengaruhi perbedaan pemilihan strategi tersebut. Motivasi (Khamkhien, 2010), gender (Oxford & Nyikos, 1989) merupakan beberapa faktor penentu pemilihan strategi yang digunakan oleh pembelajar bahasa asing. Selain itu, kemampuan berbahasa (*language proficiency*) juga menjadi hal yang menentukan penggunaan strategi pembelajaran bahasa. Banyak referensi menyebutkan bahwa pembelajar bahasa asing yang memiliki kemampuan lebih baik menggunakan lebih banyak strategi dibanding dengan mereka yang memiliki kemampuan lebih rendah (Oxford & Nyikos, 1989; Oxford, 1993, Wu, 2008).

Berdasarkan dari permasalahan yang dihadapi penulis dalam pembelajaran bahasa Jepang dan berbagai referensi mengenai pengaruh tingkat kemampuan pembelajar dalam penggunaan strategi pembelajaran bahasa, maka penelitian ini bertujuan ingin mencari tahu perbedaan penggunaan strategi pembelajaran bahasa Jepang antara pembelajar yang berkemampuan tinggi dan yang berkemampuan rendah. Untuk itu, dirancang dua rumusan masalah penelitian, sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan penggunaan strategi pembelajaran bahasa Jepang antara pembelajar yang berkemampuan tinggi dan rendah.
2. Strategi pembelajaran bahasa Jepang apa saja yang digunakan oleh pembelajar berkemampuan tinggi dan rendah.

2. LANDASAN TEORI

Definisi Strategi Pembelajaran Bahasa Asing

Banyak ahli yang mendefinisikan pengertian strategi pembelajaran bahasa dari berbagai sudut pandang. Berikut akan dijabarkan beberapa diantara mereka.

Rebecca L. Oxford yang merupakan seorang pionir dalam penelitian strategi pembelajaran bahasa menyebutkan bahwa strategi pembelajaran bahasa adalah cara yang digunakan oleh pembelajar bahasa agar target pembelajaran dapat tercapai dalam waktu singkat, efektif dan menyenangkan (Oxford, 1990). Dari sudut pandang ini dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran dilakukan untuk mengoptimalkan pembelajaran bahasa asing dengan cara-cara yang menyenangkan.

Sementara itu, O'Malley & Chamot (1990) menyebutkan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemikiran dan kebiasaan yang dilakukan pembelajar untuk menguasai, mempelajari atau mendapatkan informasi baru. Dari definisi ini, dipahami bahwa strategi pembelajaran menyangkut hal-hal yang dipikirkan dan dilakukan pembelajar secara berkelanjutan untuk menguasai informasi baru mengenai bahasa yang dipelajari.

Kemudian Rubin (1987) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran bahasa adalah pilihan yang dilakukan pembelajar untuk memanfaatkan informasi yang tersedia untuk meningkatkan kompetensi dalam bahasa kedua. Strategi pembelajaran yang ditempuh setiap orang berbeda-beda karena setiap pembelajar memiliki pengalaman dan pengetahuan yang berbeda pula. Misalnya, pembelajar yang telah mempelajari beberapa bahasa asing tentu memiliki strategi yang berbeda dengan pembelajar yang hanya mempelajari satu bahasa asing saja.

Dari pendapat beberapa ahli di atas, Wu (2008) mengambil kesimpulan dengan mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai, "*the behaviors or actions used by learners to make language learning more successful, self-directed, and enjoyable*". Wu beranggapan bahwa strategi pembelajaran bahasa dilakukan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa asing, namun juga memicu kesadaran untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan.

Klasifikasi Strategi Pembelajaran Bahasa

Oxford (2001) mengelompokkan strategi pembelajaran dalam 2 kategori besar, strategi langsung dan strategi tidak langsung.

1) Strategi langsung

Strategi langsung merupakan cara-cara yang ditempuh dalam pembelajaran bahasa asing yang menitik beratkan pada materi pembelajaran.

Strategi langsung dapat dibagi lagi menjadi 3 jenis strategi; strategi memori, strategi kognitif dan strategi kompensasi. Strategi memori adalah strategi belajar yang paling lazim digunakan oleh pembelajar bahasa asing. Strategi ini berhubungan dengan metode menghafal kosakata dan huruf. Dalam strategi ini disebutkan banyak cara yang dapat digunakan oleh pembelajar bahasa untuk mengingat sesuatu. Misalnya menggunakan visualisasi suatu hal untuk mengingat huruf kanji, yang dianggap susah oleh banyak pembelajar bahasa Jepang.

Selain strategi memori, terdapat juga strategi kognitif yang digunakan untuk mempelajari sistem bunyi dan tata bahasa bahasa asing. Dalam strategi tersebut, *parrot learning* atau yang lebih dikenal dengan istilah *membeo* merupakan sebuah strategi yang lazim digunakan oleh pembelajar bahasa asing untuk memahami sistem bunyi bahasa asing. Selain itu terdapat juga strategi menganalisa tata bahasa, strategi menerjemahkan dan mengaitkan dengan bahasa lain yang diketahui.

Selanjutnya, strategi kompensasi digunakan oleh pembelajar bahasa asing pada saat mereka mengalami hambatan-hambatan kebahasaan dalam berkomunikasi. Misalnya pada saat berbicara dengan *native speaker*, pembelajar bahasa sering sekali tidak dapat mengungkapkan apa yang ingin disampaikan karena terkendala penguasaan kosakata. Saat itu pembelajar bahasa berusaha untuk menggeneralisir, dimana kosakata yang ingin disebutkan digantikan dengan kosakata yang lebih umum namun memiliki arti yang hampir sama. Selain itu, terdapat juga strategi menebak yang digunakan pada saat pembelajar bahasa mengalami hambatan pada saat membaca sebuah wacana. Walaupun terdapat kosakata dan ungkapan yang tidak dimengerti, pembelajar bahasa masih dapat menebak maksud yang ingin disampaikan dalam wacana tersebut.

2) Strategi tidak langsung

Strategi tidak langsung merupakan strategi pembelajaran bahasa yang menitik beratkan pada aspek psikologis dan sikap pembelajar. Strategi ini dapat dibagi kembali menjadi 3 jenis strategi, yaitu; strategi metakognitif, strategi afektif dan strategi sosial.

Pada strategi metakognitif, strategi pembelajaran bahasa berkaitan dengan sikap pembelajar dalam merencanakan pembelajarannya. Sebelumnya, pembelajar diminta untuk dapat memahami hal-hal yang penting dalam pembelajaran bahasa asing, lalu kemudian dapat menyusun dan merancang pembelajarannya. Selain itu, mereka juga dapat melakukan *self-evaluation* terhadap pembelajarannya.

Selanjutnya, strategi afektif menitikberatkan pada faktor psikologis pembelajar dalam menghadapi proses pembelajaran bahasa asing. Menurut Rebecca L. Oxford terdapat 3 hal yang penting dalam strategi ini, yaitu; *lowering your anxiety*, *encouraging yourself*, *taking your emotional temperature*. Dalam mempelajari bahasa asing, seringkali timbul kecemasan yang disebabkan oleh banyak hal, salah satunya adalah kecemasan akan melakukan kesalahan berbahasa. Sementara bagi pembelajar bahasa asing, kesalahan adalah hal yang tidak mungkin dapat dihindarkan dalam proses belajar. Kesiapan pembelajar untuk berani menghadapi kesalahan berbahasa yang mungkin akan dilakukannya berpengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran bahasa asing.

Terakhir, strategi sosial merupakan cara belajar yang melibatkan orang lain dalam proses pembelajaran bahasa asing. Oxford(1990) mengatakan bahwa bahasa adalah suatu alat yang digunakan antara dua orang atau lebih sehingga pembelajaran bahasa asing juga harus melibatkan orang lain. Bekerjasama dengan orang lain, bertanya untuk mendapatkan informasi dan berempati pada orang lain merupakan contoh pada strategi pembelajaran jenis ini.

3. METODE PENELITIAN

No	Grup	Kemampuan bahasa Jepang	Jumlah Mahasiswa
1	Atas (GA)	Setara JLPT N2	7
		Setara JLPT N3	23
2	Bawah (GB)	Setara JLPT N5	19
		< JLPT N5	16
Total			65

Tabel 1. Subjek Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk melihat perbedaan penggunaan strategi pembelajar bahasa Jepang berkemampuan tinggi dan rendah. Dalam penelitian ini, digunakan instrumen angket SILL (*Strategy Inventory for Language Learning*) yang dikembangkan oleh Oxford (1990). SILL merupakan angket yang dinilai dalam 5 skala Likert yang berisi 50 pernyataan yang berisi tentang penggunaan strategi memori (A) yang terdiri atas 9 item, strategi kognitif (B) = 14 item, strategi kompensasi (C) = 6 item, strategi metakognitif (D) = 9 item, strategi afektif (E) = 6 item, dan strategi sosial (F) = 6 item.

Subjek penelitian adalah 65 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang memiliki pengalaman belajar bahasa Jepang antara 2-7 tahun. 65 orang tersebut kemudian dikelompokkan dalam 2 grup; grup atas dan grup bawah. Grup atas adalah mahasiswa yang memiliki kemampuan setara JLPT N3 ke atas, sementara grup bawah adalah mahasiswa yang memiliki kemampuan rendah dan tidak berhasil lulus JLPT N4. Pada tabel berikut dijabarkan lebih lanjut mengenai subjek penelitian.

Kemudian, untuk menginterpretasi hasil angket tersebut, digunakan ketentuan berikut:

Tinggi	Selalu digunakan	4.5 - 5.0
	Sering digunakan	3.5 - 4.49
Sedang	Kadang-kadang digunakan	2.5 - 3.49
	Seringnya tidak digunakan	1.5 - 2.49
Rendah	Tidak pernah digunakan	1.0 - 1.49

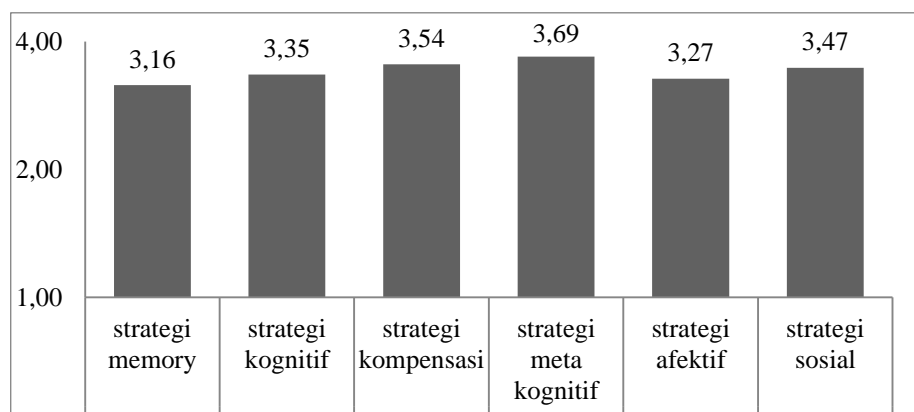
Tabel 2. Intensitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang

4. PEMBAHASAN

Perbedaan Penggunaan Strategi Kedua Grup

Berikut akan disajikan hasil angket SILL 65 orang mahasiswa yang dibedakan berdasarkan strategi langsung dan strategi tidak langsung. Strategi langsung kemudian dibedakan lagi menjadi tiga jenis; strategi memori (A), kognitif (B) dan kompensasi (C). Sementara itu, strategi tidak langsung dibagi menjadi strategi metakognitif (D), afektif (E) dan sosial (F).

Gambar 1 merupakan diagram batang yang menggambarkan rata-rata penggunaan strategi pembelajaran bahasa oleh 65 orang mahasiswa. Berdasarkan diagram di bawah, jenis strategi yang memiliki rata-rata penggunaan tertinggi adalah strategi metakognitif (3,69), diikuti dengan strategi kompensasi (3,54). Sementara itu, strategi pembelajaran yang paling jarang digunakan oleh mahasiswa adalah strategi memori (3,16). Dari tabel ini dapat terlihat bahwa tingginya penggunaan strategi metakognitif menggambarkan kemampuan pembelajar bahasa Jepang merencanakan, mengatur dan mengevaluasi pembelajarannya. Kemudian, dari penggunaan strategi kompensasi terlihat usaha dari mereka untuk menggunakan berbagai cara saat komunikasi mengalami hambatan.

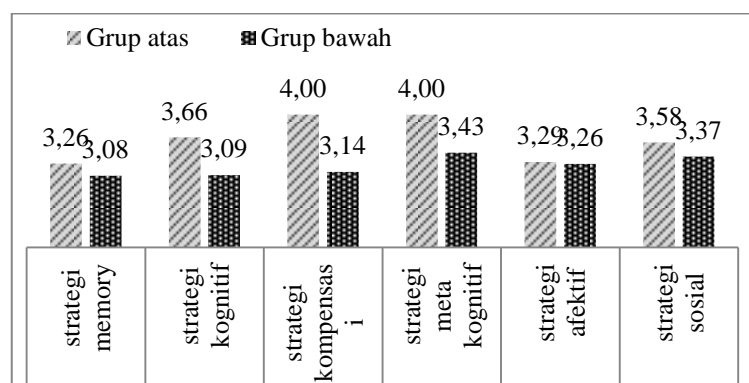


Gambar 1. Grafik Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang 65 Orang Mahasiswa

Selanjutnya pada gambar 2 disajikan data mengenai perbedaan penggunaan strategi pembelajaran bahasa Jepang kedua grup. Terlihat bahwa grup atas menggunakan strategi lebih sering dibandingkan grup bawah pada semua strategi. Terutama, perbedaan mencolok terdapat pada penggunaan strategi kompensasi (0.76), strategi kognitif (0.57) dan metakognitif (0.57). Sementara penggunaan strategi afektif dan strategi memori terlihat tidak begitu berbeda.

Pada grup atas, penggunaan strategi langsung (A, B, dan C) terlihat seimbang dibanding dengan strategi tidak langsung (D, E dan F). Terdapat 4 strategi yang intensitas penggunaannya tergolong tinggi (>3.5) yaitu strategi metakognitif, strategi kompensasi, strategi kognitif dan strategi sosial. Sedangkan intensitas penggunaan strategi memori dan strategi afektif tergolong sedang.

Sementara, pada grup bawah, walaupun tidak ada strategi yang penggunaannya terlihat tinggi secara signifikan, namun penggunaan strategi tidak langsung lebih tinggi dibandingkan dengan strategi langsung. Apabila dicermati, penggunaan keenam jenis strategi berada pada intensitas sedang.



Gambar 2. Grafik Perbedaan Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang Grup Atas dan Grup Bawah

Untuk menjawab rumusan penelitian pertama dan melihat apakah secara statistik kedua grup memiliki perbedaan yang signifikan, maka dilakukan uji one way ANOVA. Pada tabel 3 terlihat bahwa nilai signifikansi $0.000 > 0.05$, sehingga diasumsikan terdapat perbedaan penggunaan strategi pembelajaran bahasa Jepang antara kedua grup.

ANOVA					
Strategi pembelajaran	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	4.584	1	4.584	19.158	0.000
Within Groups	23.448	98	0.239		
Total	28.032	99			

Tabel 3. Hasil Tes One Way Anova Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang Kedua Grup

Untuk melihat lebih jelas dari 50 item strategi pembelajaran bahasa Jepang sesuai yang dipaparkan dalam angket SILL, penulis melihat intensitas penggunaan 50 strategi tersebut. Pada tabel 4 terlihat bahwa terdapat 34 jenis strategi yang digunakan dengan intensitas tinggi oleh grup atas, sementara hanya ada 11 strategi yang digunakan oleh grup bawah. Kemudian pada hasil tersebut diperinci lebih lanjut dengan menghitung persentase penggunaan pada masing-masing jenis strategi. Terlihat bahwa strategi yang paling banyak digunakan adalah strategi kompensasi (100%), strategi metakognitif (77.8%) dan strategi sosial (66.7%). Sementara pada grup bawah, strategi metakognitif

dan strategi sosial yang (masing-masing 33.3%) merupakan jenis strategi yang digunakan dalam intensitas tinggi, walaupun masih jauh lebih rendah dibanding grup atas. Dari tabel tersebut dapat tersimpulkan bahwa penggunaan strategi kognitif, strategi kompensasi dan strategi metakognitif merupakan pembeda antara kedua grup.

Untuk melihat secara lebih terperinci mengenai perbedaan strategi pembelajaran pada masing-masing grup, pada Tabel 5 ditampilkan 10 dari 34 strategi dengan intensitas tinggi pada grup atas yang memiliki rentang perbedaan terbesar dengan grup bawah. Kesepuluh strategi tersebut tergolong dalam jenis strategi kognitif (B) sebanyak 3 item, strategi kompensasi (C) sebanyak 4 item dan strategi metakognitif (D) sebanyak 3 item. Berikut akan dijelaskan penggunaan masing-masing jenis strategi tersebut.

Kategori Penggunaan Strategi	Strategi (total item)	Persentase Penggunaan Strategi (%)			
		Grup Atas (GA)		Grup Bawah (GB)	
		Jumlah strategi (item)	Persentase Penggunaan Strategi (%)	Jumlah strategi (item)	Persentase Penggunaan Strategi (%)
Selalu digunakan (rata-rata > 4.5)	D (9)	1	11.1	0	0.0
Biasanya digunakan (rata-rata 3.5-4.49)	A (9)	4	44.4	1	11.1
	B (14)	9	64.3	3	21.4
	C (6)	6	100.0	1	16.7
	D (9)	7	77.8	3	33.3
	E (6)	3	50.0	1	16.7
	F (6)	4	66.7	2	33.3
Total		34		11	

Tabel 4. Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Intensitas Tinggi pada Kedua Grup

Jenis Strategi	Strategi	Rerata	
		GA	GB
C	Saat tidak terfikir sebuah kosakata dalam bahasa Jepang yang sesuai, saya membuat kata baru	3.63	2.54
C	Saat membaca teks bahasa Jepang, saya tidak mengecek satu persatu arti kosakata di kamus	4.07	3.00
C	Saat saya tidak terfikir sebuah kata bahasa Jepang yang ingin diucapkan, saya menggunakan kosakata lain yang memiliki arti hampir sama	4.40	3.40
B	Saya mencari padanan kosakata bahasa Jepang yang baru dipelajari dengan kosakata dalam bahasa ibu	3.87	2.97
B	Saya mencoba untuk berbicara seperti native speaker bahasa Jepang	3.97	3.11
B	Saya menonton acara tv, video atau film-film berbahasa Jepang	4.37	3.51
D	Saya mencoba untuk menemukan berbagai cara agar dapat menggunakan bahasa Jepang	4.10	3.29
D	Saya mencari orang yang dapat diajak berbicara bahasa Jepang	3.83	3.06
C	Saat saya ingin memahami sebuah kata, saya berusaha untuk menebak arti kata tersebut	4.30	3.54
D	Saya memiliki target yang jelas agar dapat menguasai kemampuan bahasa Jepang	3.97	3.23

Tabel 5. Perbedaan Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang pada Kedua Grup (GA>GB)

Strategi Kognitif

Seperti yang dipaparkan pada Gambar 2, penggunaan strategi kognitif merupakan salah satu jenis strategi yang memiliki perbedaan paling besar antara grup atas dan grup bawah. Hal ini terkonfirmasi pada tabel 4, yang menggambarkan dari 14 item mengenai strategi kognitif yang terdapat di SILL, 9 item (64.3%) dipergunakan dalam pembelajaran oleh grup atas dengan intensitas tinggi. Pada tabel 5 juga dapat terlihat bahwa 3 dari 6 strategi kognitif memiliki perbedaan penggunaan yang signifikan antar kedua grup.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, grup atas berusaha menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari dalam komunikasi lisan seperti berbicara dan mendengar. Ini terlihat dari rata-rata item "saya menonton acara TV, video atau film-film berbahasa Jepang" dan "saya mencoba berbicara seperti native speaker bahasa Jepang" yang tinggi. Selain itu, dalam pembelajaran kosakata, grup atas cenderung mengaitkan dengan kosakata yang baru mereka pelajari dalam bahasa ibu mereka, sementara penggunaan strategi tersebut tidak terlalu tinggi pada grup bawah. Dapat ditarik kesimpulan bahwa usaha yang grup atas lakukan dalam pembelajaran kosakata dan pelibatan kegiatan komunikatif dalam pembelajaran menjadi pembeda antara kedua grup. Hal ini sejalan dengan Wu (2008) yang menyebutkan bahwa strategi kognitif merupakan strategi pembelajaran yang paling mempengaruhi kemampuan berbahasa asing pembelajar.

Walau begitu, pada grup bawah terdapat 3 strategi kognitif dengan intensitas tinggi. Ketiga strategi tersebut adalah; "saya berlatih pengucapan bahasa Jepang" (3.51), "Saya menonton acara tv, video atau film-film berbahasa Jepang" (3.51), dan "saat menemukan kosakata yang sulit, saya berusaha menganalisa dan mencari arti kosakata tersebut" (3.57). Terlihat usaha dari grup bawah untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang mereka melalui berlatih pengucapan, mempelajari kosakata dan berkomunikasi dengan bahasa Jepang melalui media audio visual.

Pada strategi menonton acara tv, video atau film-film berbahasa Jepang, penggunaannya pada kedua grup cukup tinggi mengingat ini merupakan salah satu cara belajar bahasa Jepang yang menarik dan menyenangkan. Ditambah dengan banyaknya materi audio visual yang dapat diakses melalui internet belakangan ini membuat strategi ini semakin mudah dilakukan pembelajar bahasa Jepang. Ditambah lagi, menurut *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad* yang dilakukan oleh The Japan Foundation tahun 2018, ketertarikan terhadap anime, manga dan *pop-culture* Jepang merupakan salah satu motivasi terbesar pembelajar mempelajari bahasa Jepang.

Strategi Kompensasi

Seperti yang dipaparkan pada Gambar 2, penggunaan strategi kompensasi merupakan jenis strategi yang memiliki perbedaan paling besar antara grup atas dan grup bawah. Hal ini terkonfirmasi pada tabel 4, yang menggambarkan keenam item mengenai strategi kompensasi yang terdapat di SILL, seluruhnya dipergunakan dalam pembelajaran oleh grup atas dengan intensitas tinggi. Pada tabel 5 juga dapat terlihat bahwa 4 dari 6 strategi kompensasi memiliki perbedaan penggunaan yang signifikan antar kedua grup sementara pada grup bawah hanya ada 1 strategi kompensasi yang sering digunakan ("saat saya ingin memahami sebuah kata, saya berusaha menebak arti kata tersebut"). Hasil ini berbeda dengan Wu (2008) yang menyebutkan bahwa pembelajar yang berkemampuan tinggi dan rendah menggunakan strategi kompensasi lebih sering karena strategi tersebut lebih mudah digunakan. Pada penelitian ini, terlihat bahwa strategi kompensasi termasuk jenis strategi yang paling jarang digunakan oleh pembelajar grup bawah (rujuk tabel 2).

Berkomunikasi dalam bahasa Jepang mempunyai beban tersendiri bagi pembelajar. Tidak jarang komunikasi terhambat karena adanya keterbatasan kosakata, kelancaran berbahasa bahkan kesulitan mengungkapkan apa yang dimaksud menggunakan kalimat atau ungkapan yang tepat. Hal ini tidak hanya terjadi pada pembelajar yang berkemampuan rendah saja, namun juga sering terjadi pada pembelajar yang berkemampuan tinggi.

Pada saat pembelajar berkemampuan tinggi mengalami hambatan dalam kosakata, mereka mampu mengatasi hal tersebut dengan membuat kosakata baru, menggunakan kosakata lain yang memiliki arti yang sama dan menebak makna kata sesuai konteks kalimat. Ini terlihat dari tingginya penggunaan ketiga strategi tersebut pada grup atas, sementara pada grup bawah, selain strategi menebak kata, penggunaannya cenderung tidak terlalu tinggi. Penggunaan yang tinggi oleh grup atas

pada ketiga strategi kompensasi yang berkaitan dengan kosakata ini dikarenakan mereka memiliki penguasaan kosakata yang lebih baik dibanding dengan grup bawah. Dengan penguasaan kosakata yang dimiliki, mereka mampu membuat kosakata baru, atau menggunakan kosakata lain yang memiliki makna sama dengan apa yang ingin disebutkan. Sebaliknya, pada grup bawah, penggunaan kedua strategi ini cenderung tidak terlalu tinggi karena penguasaan kosakata yang kurang. Sehingga mereka tidak mampu membuat kosakata baru atau menemukan kata lain yang dapat dipahami lawan bicara.

Pada grup bawah, juga terlihat ketergantungan akan kamus yang lebih tinggi saat membaca teks tertulis dalam bahasa Jepang, hal ini tidak terlihat pada grup atas. Walaupun, kamus memiliki efek positif dalam penguasaan kosakata, namun penggunaan kamus yang tidak selektif menimbulkan kelelahan dalam membaca teks (Lopera Medina, 2019). Akibatnya, motivasi membaca akan rendah sehingga muncul keengganan membaca teks dalam bahasa Jepang.

Strategi Metakognitif

Selanjutnya akan dibahas mengenai penggunaan strategi metakognitif pada kedua grup. Apabila merujuk tabel 1 dan tabel 2, diketahui bahwa strategi metakognitif merupakan jenis strategi yang paling banyak digunakan oleh kedua grup.

Dari 9 item mengenai strategi metakognitif dalam SILL, terdapat 3 strategi yang digunakan dengan intensitas tinggi pada kedua grup. Strategi tersebut adalah; "saat orang lain menggunakan bahasa Jepang, saya memperhatikan mereka" (GA=4.53, GB=3.91), "saya memikirkan perkembangan bahasa Jepang saya" (GA=4.40, GB=3.86), dan "saya mencoba mencari cara agar menjadi pembelajar bahasa Jepang yang berhasil (GA=4.23, GB=3.66). dari hasil ini terlihat bahwa kedua grup memiliki perhatian dan memikirkan kemajuan pembelajaran bahasa Jepang mereka.

Namun bila merujuk pada tabel 5, terdapat beberapa perbedaan penggunaan strategi metakognitif pada kedua grup. Misalnya, pada item; "saya mencoba untuk menemukan berbagai cara agar dapat menggunakan bahasa Jepang" dan "saya mencari orang yang dapat diajak berbicara bahasa Jepang", grup atas memiliki rata-rata penggunaan yang jauh lebih tinggi dibanding dengan grup bawah. Dari hal ini terlihat bahwa grup atas memiliki perencanaan pembelajaran yang lebih bervariasi dan melibatkan komunikasi dalam pembelajarannya. Hal ini dikarenakan, sudah terbentuk kepercayaan diri untuk berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Selain itu, pada item "saya memiliki target yang jelas agar dapat menguasai kemampuan bahasa Jepang", terlihat bahwa grup atas memiliki rata-rata penggunaan lebih tinggi dari pada grup bawah. Dari hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa grup atas memiliki target yang lebih jelas dalam pembelajarannya dibandingkan grup bawah.

Dalam Oxford & Shearin (1994) disebutkan bahwa motivasi mempelajari bahasa asing salah satunya terbentuk dengan adanya target dan sub-target pembelajaran. Target yang jelas akan mengarahkan pembelajar memiliki rencana pembelajaran yang jelas pula sehingga mereka tahu apa yang mereka lakukan dalam pembelajarannya. Sebaliknya, ketidakjelasan tujuan belajar akan membuat pembelajar bingung harus mencapai apa dan bagaimana mewujudkan hal tersebut.

5. PENUTUP

Penelitian ini ditujukan untuk menjawab 2 rumusan permasalahan; 1) Apakah terdapat perbedaan penggunaan strategi pembelajaran bahasa Jepang antara pembelajar berkemampuan tinggi dan rendah 2) Strategi pembelajaran Bahasa Jepang apa saja yang digunakan oleh pembelajar berkemampuan tinggi dan rendah.. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, diambil data angket *Strategy Inventory for Language Learning (SILL)* yang berisi 50 item pernyataan mengenai strategi pembelajaran bahasa dibagi menjadi 2 kategori yaitu strategi langsung (strategi memori, kognitif, kompensasi) dan strategi tidak langsung (strategi meta kognitif, afektif dan sosial).

Berdasarkan hasil angket terhadap 65 orang pembelajar bahasa Jepang, yang dibagi menjadi grup atas (30 orang) dan grup bawah (35 orang) ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan mengenai penggunaan strategi pembelajaran bahasa Jepang antara grup atas dan grup bawah. Ini terlihat dari hasil uji one way anova terhadap kedua grup yang menunjukkan nilai signifikansi $0.00 < 0.05$. Kemudian diketahui bahwa grup atas menggunakan strategi lebih banyak dan lebih sering

dibanding dengan grup bawah. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu (Oxford & Nyikos, 1989; Wu, 2008; Khamkhien, 2010).

Pada pembelajar berkemampuan tinggi, strategi langsung dan tidak langsung digunakan secara seimbang. Dari 6 klasifikasi strategi pembelajaran bahasa Jepang, mereka menggunakan strategi kompensasi, strategi metakognitif dan strategi kognitif dengan intensitas lebih tinggi dibanding yang lainnya. Apabila diperinci lebih lanjut dengan melihat 50 item strategi secara keseluruhan, ditemukan ada 34 strategi yang digunakan dengan intensitas tinggi, dimana 24 diantaranya tergolong dalam 3 jenis strategi tersebut (kompensasi, metakognitif dan kognitif). Terlihat bahwa pembelajar berkemampuan tinggi melakukan berbagai variasi dalam pembelajaran kosakata dan berusaha berkomunikasi, terutama komunikasi lisan dalam bahasa Jepang. Kemudian saat mengalami hambatan dalam berkomunikasi, mereka mampu mengatasi hal tersebut dengan memanfaatkan pengetahuannya, misalnya dengan membuat kosakata baru, menggunakan kosakata berbeda yang memiliki makna yang sama dan berusaha menebak kosakata tanpa menggunakan kamus. Selain itu, terlihat bahwa mereka memikirkan secara serius pembelajaran bahasa Jepang mereka dan merencanakan pembelajaran lebih baik dengan menetapkan target yang jelas dan berusaha mencari cara agar apa yang telah dipelajari dapat digunakan dalam komunikasi.

Sementara itu, pada pembelajar berkemampuan rendah terlihat penggunaan strategi tidak langsung yang cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan strategi langsung. Dari 50 item strategi, mereka hanya menggunakan 11 strategi pada intensitas tinggi. Lebih lanjut, pada masing-masing jenis strategi, pembelajar ini hanya mengandalkan pada 1-3 strategi saja dalam mempelajari bahasa Jepang. Ini menandakan bahwa mereka cenderung menggunakan strategi pembelajaran yang tidak bervariasi. Pada strategi kompensasi terlihat penggunaan yang cenderung tidak tinggi. Hal ini dikarenakan keterbatasan kompetensi kebahasaan (tata bahasa, kosakata, huruf, dan sebagainya) yang mereka miliki, sehingga pembelajar berkemampuan rendah tidak mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi saat berkomunikasi. Walaupun begitu, ditemukan bahwa mereka juga melakukan beberapa usaha untuk berkomunikasi dengan cara menggunakan media audio visual seperti menonton tv, video dan film dalam bahasa Jepang. Selanjutnya diketahui bahwa walaupun mereka memikirkan pembelajarannya, namun terlihat bahwa mereka tidak memiliki rencana dan tujuan pembelajaran yang jelas dan. Hal ini menyebabkan mereka tidak tahu apa yang harus mereka kejar dan lakukan untuk mencapai tujuan tersebut dan menurunnya motivasi belajar bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Hsiao, T Y & Oxford, R.L. (2002). Comparing Theories of Language Learning Strategies; A Confirmatory Factor Analysis. *The Modern Language Journal*, 8, 368-383.
- Johnson, Keith. (2001). *An Introduction to Foreign Language Learning and Teaching*. London: Pearson Education Limited.
- Khamkhien, A. (2010). Factors Affecting Language Learning Strategy Reported Usage by Thai and Vietnamese EFL Learners. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 7 (1), 66-85.
- Krashen, Stephen. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon.
- Lopera Medina, S. A. (2019). Effects of Reading Strategy and Dictionary Instruction in an Undergraduate Foreign Language Reading Comprehension Group. *Folios*, (50), 127-138.
- Moriya, Tomomi. (2002). Daini Gengo Kyouiku ni Okeru Doukizuke no Kenkyuu Doukou: Daini Gengo Toshite no Nihongo no Doukizuke Kenkyuu wo Shouten Toshite. *Gengo Bunka to Nihongo Kyouiku Tokushuu-go*, 315-329.
- Motoki, Yoshiko. (2006). *Second Language Acquisition and Learning Strategies*. *Nihon Daigaku Daigakuin Sougo Shakai Jouhoo Kenkyuuka Kiyuu*, 7, 689-700.
- O'Malley, J.M., & Chamot, A.U. (1990). *Learning strategies in second language acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Oxford, R., & Nyikos, M. (1989). Variables Affecting Choice of Language Learning Strategies by University Students. *The Modern Language Journal*, 73(3), 291-300. Retrieved November 12, 2020, from <http://www.jstor.org/stable/327003>
- Oxford, R.L. (1990). *Language learning strategies: What every teacher should know*. New York: Newbury House.
- Oxford, R. L. (1993). Instructional Implications of Gender Differences in Second/Foreign Language (L2) Learning Styles and Strategies. *Applied language learning*, 4, 65-94.
- Oxford, R., & Shearin, J. (1994). Language learning motivation: Expanding the theoretical framework. *The modern language journal*, 78(1), 12-28.
- Rubin, J. (1987). Learner strategies: Theoretical assumptions, research history and typology. In A. Wenden & J. Rubin (Eds.), *Learner strategy in language learning* (pp. 15-30). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, Inc.
- The Japan Foundation. (2020). *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2018*. Tokyo: The Japan Foundation.
- Wu, Y. L. (2008). Language learning strategies used by students at different proficiency levels. *Asian EFL Journal*, 10(4), 75-95.

Evaluasi Pembelajaran Daring Mata Kuliah Percakapan di Universitas Bina Nusantara

Linda Unsriana¹, Hedy Reginald Cuaca Darma² Timur Sri Astami³

^{1,2,3} Program Studi Sastra Jepang, Universitas Bina Nusantara

¹ linda_unsriana@binus.ac.id

Abstrak

Penyebaran virus Covid 19 yang meluas di berbagai negara, termasuk Indonesia, menyebabkan pengajaran tatap muka (*luring*) tidak dapat dilakukan. Dalam waktu singkat sekolah dan universitas harus mengubah metode pembelajarannya menjadi pembelajaran dalam jaringan (*daring*). Salah satunya, Universitas Bina Nusantara telah menyiapkan model pembelajaran *daring*, seperti Video Conference (VC), Video based Learning (VBL), dan forum diskusi. VBL sudah disiapkan sebelum kuliah dimulai sehingga pemelajar dapat memelajari materi terlebih dahulu. Dengan model VC, Dosen memberikan kuliah melalui aplikasi Zoom. Sedangkan forum diskusi adalah sarana diskusi antar Dosen dan mahasiswa melalui sistem bernama Binusmaya. Dari ketiga model pembelajaran ini, peneliti akan fokus pada metode berbasis video, yaitu pada model VBL. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran *daring* dengan adanya video conference dan pembelajaran mandiri dari video. Lingkup penelitian akan dibatasi pada mata kuliah Kaiwa dalam bahasa Jepang di Universitas Bina Nusantara. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala likert 5 titik. Selanjutnya, hasil angket yang ada akan dianalisis dengan metode kualitatif untuk menemukan manfaat pembelajaran dengan metode VBL. Dari hasil evaluasi ditemukan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan Video bermanfaat dan mudah dipahami mahasiswa.

Kata kunci: mata kuliah percakapan, video based learning, zoom,

1. PENDAHULUAN

Penyebaran virus Covid-19 yang melanda dunia, termasuk Indonesia, menyebabkan terjadi berbagai macam perubahan. Kosakata baru seperti WFH (*Work from Home*) atau *School from Home*, tidak asing lagi di telinga. Dalam waktu singkat manusia harus beradaptasi dengan perubahan mendadak yang disebabkan virus tersebut. Begitu juga dengan dunia pendidikan. Sistem belajar secara tatap muka, mendadak harus digantikan dengan metode belajar *daring*. Hal ini tentu saja membawa perubahan, baik dalam cara belajar, dan tentu hasil dari pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya, yang bersifat tatap muka. Universitas juga melakukan berbagai perubahan sistem pembelajaran, menyesuaikan dengan perubahan tersebut. Pada contoh Universitas Bina Nusantara, perubahan sistem tersebut meliputi kuliah *daring* dengan menggunakan aplikasi *zoom* dan di lingkungan Universitas Bina Nusantara disebut *Video Conference*. Selanjutnya akan ditulis sebagai VC. Selain itu pihak universitas mewajibkan untuk membuat video pembelajaran terkait dengan topik yang diajarkan. Pada tulisan selanjutnya penulis akan menyebutnya dengan istilah VBL (*Video Based Learning*). Metode pembelajaran *daring* lainnya adalah dengan forum diskusi. Metode ini sudah dikenal oleh pengajar dan mahasiswa, karena telah digunakan sebelum adanya pandemi. Sedikit diuraikan tentang sistem pembelajaran di Universitas Bina Nusantara sebelum terjadinya pandemi, yaitu *blended learning*. *Blended Learning* didefinisikan sebagai "a combination of online and in-class instruction with reduced in-class seat time for students" (Lewis dan Parsad, 2008). Pada setiap semester, satu mata kuliah terdapat 13 kali pertemuan. Dari 13 pertemuan tersebut, maksimal 3 kali adalah *daring*. Pada kasus mata kuliah Percakapan, hanya ada satu pertemuan yang menggunakan metode *daring*, dari 13 kali tatap muka. Hal ini dikarenakan mata kuliah ini merupakan mata kuliah kemahiran bahasa dan menuntut interaksi lebih intens jika dibandingkan dengan mata kuliah lainnya.

Dengan adanya pandemi, mau tidak mau kuliah luring harus disampaikan secara daring. Upaya dari pihak universitas dengan berbagai cara untuk keberhasilan pembelajaran daring telah dilakukan, begitu juga dengan upaya dosen dengan menyesuaikan pola pembelajaran agar dapat memenuhi target sesuai capaian hasil pembelajaran. Model pembelajaran VBL baru pertama kali di terapkan, karena itulah perlu diadakan evaluasi. Penelitian ini akan fokus mengevaluasi metode VBL pada Mata Kuliah Percakapan Bahasa Jepang di Universitas Bina Nusantara.

2. LANDASAN TEORI

Penelitian terkait pembelajaran daring sudah dilakukan oleh para peneliti, yaitu Briiliannur, et al dengan judul *Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19, Efektifitas Penggunaan Media Belajar dengan Sistem Daring di tengah Pandemi Covid-19* oleh Dedi Prestiadi, Basmad Parsad dan Laurie Lewis dalam *Distance Education and degree granting Post Secondary Institutions*, juga oleh Marta Wijayanengtiyas dan Dyva Claretta dengan artikel berjudul *Persepsi Mahasiswa Surabaya tentang kuliah online Saat Pandemi Covid-19*. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini lebih khusus mengevaluasi pembelajaran dengan metode VBL terhadap mata kuliah di Program Studi Jepang, yaitu Percakapan.

Horton (2003) menyatakan bahwa pembelajaran daring (*E-Learning*) adalah pemanfaatan atau penggunaan teknologi web dan internet untuk menciptakan pengalaman belajar. Pembelajaran ini dikenal sebagai pembelajaran interaktif, dan mempunyai berbagai kemudahan. Dengan daring, pembelajar dapat mengakses dari mana saja dan kapan saja, selama jaringan dan web terhubung dengan baik. Selanjutnya, Clark and Mayer (2003) mendefinisikan pembelajaran daring sebagai satu instruksi yang disampaikan melalui komputer, dengan media internet atau intranet. Dalam pembelajaran berbasis daring, ada empat hal penting, yaitu materi yang disajikan harus memiliki keterkaitan dengan tujuan khusus pembelajaran yang ingin dicapai (*learning outcomes*). Selanjutnya, metode pembelajaran ini menggunakan media seperti gambar dan uraian, menggunakan contoh dan latihan untuk membantu pemelajar memahami suatu topik. Terakhir, pembelajaran daring dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tujuan capaian.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah percakapan. Dari kuesioner yang disebar, peneliti memperoleh 65 responden. Dalam pembuatan kuesioner, sedangkan skala pengukuran data menggunakan skala likert 5 titik. yaitu 1. Sangat setuju, 2. Setuju, 3. Ragu-ragu, 4. Tidak setuju, 5. Sangat tidak setuju. Setelah data terkumpul, lalu dianalisis dengan metode kualitatif.

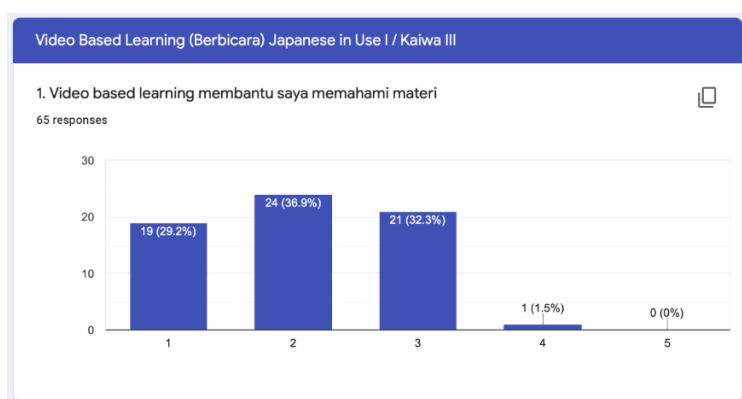
4. PEMBAHASAN

Ada dua model dalam pengajaran secara daring, yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. Pada model *synchronous*, pembelajar dengan usaha dan upaya sendiri melihat bahan kuliah atau bahan ajar lainnya, dalam bentuk catatan, PPT slide atau video pembelajaran. Kelebihan dari model ini adalah materi pembelajaran dapat dipelajari kapan saja dan di mana saja, sesuai kondisi pembelajar. Metode seperti ini dikenal dengan istilah *flipped class*. Mull (dalam Ozdamli & Asiksoy, 2016) mendefinisikannya sebagai suatu model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan diri terlebih dahulu, sebelum pelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menonton video atau membaca artikel. Ada empat elemen dalam *flipped class*, F (*flexible Environment*), L (*Learning Culture*), I (*Intentional Cognitive*), ditujukan untuk pengembangan kognitif, dan P (*Profesional Educator*).

Pada platform pembelajaran di Universitas Bina Nusantara, pada semester ganjil tahun 2020, mulai dikenalkan VBL (*Video based Learning*), yang sudah diunggah di Binusmaya (platform pembelajaran yang digunakan di Universitas Bina Nusantara). Mahasiswa sebelum kuliah dimulai, bisa melihat video tersebut terlebih dahulu. Harapan pembuatan video tersebut adalah pembelajar dapat lebih mudah memahami topik tersebut, sehingga ketika sesi tatap muka akan terjalin tanya jawab yang intensif. Karena perubahan mendadak dari perkuliahan luring menjadi daring, VBL dibuat

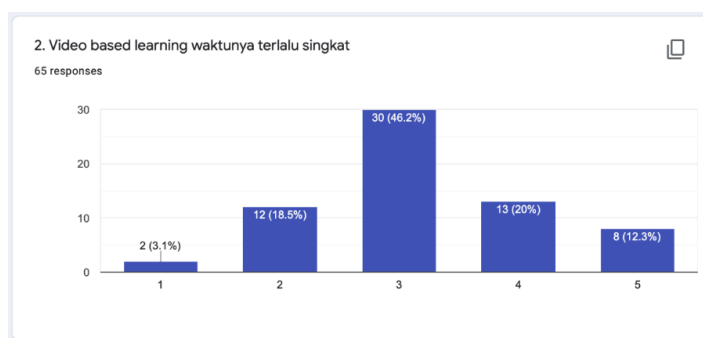
dalam waktu singkat, sehingga masih ada kekurangan di sana sini. Pada subbab ini, akan mengevaluasi penggunaan VBL di Binusmaya pada mahasiswa di mata kuliah Percakapan.

Berikut akan dipaparkan hasil angket dari 65 responden. Kuesioner ini menggunakan skala likert 5 titik, yaitu 1. Sangat setuju, 2. Setuju, 3. Ragu-ragu, 4. Tidak setuju, 5. Sangat tidak setuju. Pada pernyataan pertama, yaitu Video based learning membantu saya memahami materi, titik tertinggi dari skala likert ada pada poin 2, sebanyak 36,9 persen mahasiswa setuju bahwa penggunaan video pembelajaran membantu mereka dalam memahami materi. Sejalan dengan Clark and Mayer (2003) yang berpendapat bahwa yaitu materi yang disajikan harus memiliki keterkaitan dengan tujuan khusus pembelajaran yang ingin di capai (*learning outcomes*). Dengan lebih mudahnya siswa memahami materi dengan bantuan VBL, *learning outcomes* akan tercapai.



Tabel 1. Pemahaman materi dalam VBL

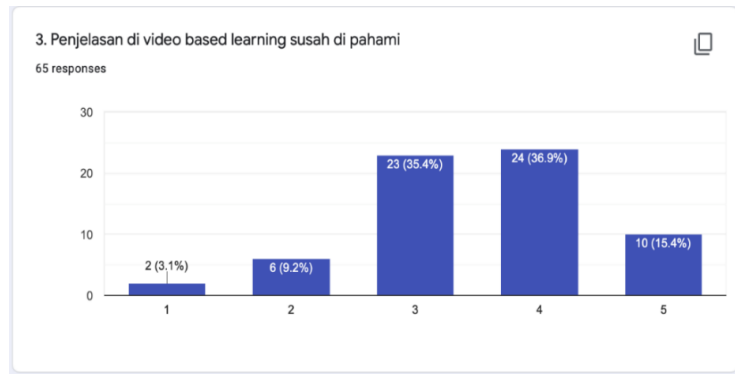
Pada pernyataan kedua, mengenai durasi VBL pada Binusmaya, yang berkisar tujuh menit, titik tertinggi ada di poin 3, yaitu ragu-ragu apakah durasinya sudah cukup. Jawaban yang menarik ada di titik tertinggi kedua, sebanyak 20 % mahasiswa menjawab durasi tersebut sudah cukup, sedangkan jawaban yang tidak setuju bahwa durasi pembelajaran tidak cukup sebanyak 20% dan jawaban sangat tidak cukup mencapai 12.5%. Dalam pembuatan VBL, waktu yang ditentukan hanya sekitar 7 menit, sehingga memang tidak semua topik bisa dibahas dalam satu VBL. Dari hasil kuesioner ini ada 32.5% dari mahasiswa yang ingin penambahan durasi pembelajaran dengan media VBL. Hal ini dapat menjadi masukan untuk perbaikan, atau penambahan durasi VBL, sehingga mahasiswa dapat mempelajari topik lainnya.



Tabel 2. Durasi VBL

Bagian ketiga terkait dengan penjelasan materi. Setiap pembuat materi mempunyai cara sendiri dalam penyampaian materi. Bagaimana membuat suatu materi agar mudah dipahami menjadi tantangan tersendiri. Pada bagian ini, akan di evaluasi bagaimana mahasiswa dapat dengan mudah mendengarkan penjelasan yang disampaikan. Dari data, titik tertinggi, sebanyak 36.9% menjawab bahwa penjelasan tidak susah untuk dipahami. Pernyataan ini sejalan dengan pernyataan pertama, yaitu jumlah mahasiswa yang setuju bahwa materi di *video based learning* mudah dipahami adalah

sama sebanyak 36.9%. Pada tabel berikut terlihat bahwa adanya konsistensi jawaban mahasiswa di pernyataan pertama dengan pernyataan ketiga ini.



Tabel 3. Penjelasan dalam VBL

Artikel dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi, menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktivitas belajar siswa (Sri Utami, 2015). Sejalan dengan simpulan dari hasil penelitian tersebut, data kuesioner berikut manfaat VBL dalam pembelajaran. Dari hasil kuesioner tidak satu responden pun yang menyatakan bahwa VBL tidak mempunyai manfaat. Hal ini bisa dilihat dari tabel di bawah ini.



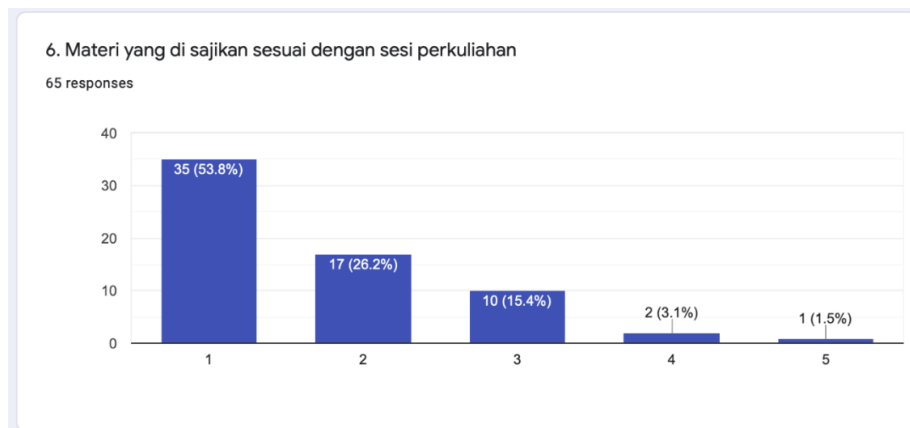
Tabel 4. Manfaat VBL

Kepuasan mahasiswa adalah jika harapan mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan kenyataan yang diterima oleh mahasiswa. Kepuasan mahasiswa juga merupakan perasaan senang atau kecewa mahasiswa yang berasal dari perbandingan antara harapan mahasiswa dan kenyataan yang mereka terima dalam pembelajaran. Kotler (dalam Harmen, 2019). Pada poin VBL dapat diakses secara mudah, menunjukkan tingkat kepuasan mahasiswa. Sebanyak 35.4% sangat setuju bahwa akses VBL melalui Binusmaya mudah diakses, dan 29.2% menyatakan setuju terhadap pernyataan ini. Dapat dikatakan bahwa adanya tingkat kepuasan mahasiswa dalam kemudahan akses VBL.



Tabel 5. Kemudahan mengakses VBL

Ketentuan pada pembuatan VBL, salah satunya adalah materi harus mempunyai kesesuaian dengan sesi perkuliahan. Dari hasil evaluasi ini terlihat bahwa memang materi sudah sesuai dengan sesi kuliah, dibuktikan dengan hasil kuesioner yang sangat setuju terhadap pernyataan tersebut (53.8%) dan yang menyatakan setuju sebanyak 26.2%.



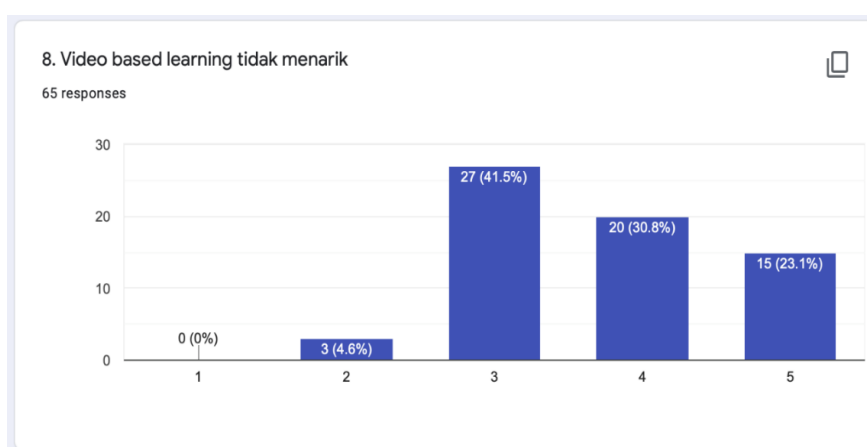
Tabel 6. Kesesuaian materi

Brame (dalam Susanti 2018) berpendapat bahwa salah satu cara membuat video pembelajaran yang efektif adalah dengan memasukkan unsur-unsur yang membantu keterlibatan siswa. Salah satu caranya dengan durasi yang tidak terlalu lama. Fakta menunjukkan rata-rata keterlibatan siswa untuk video adalah 6 menit. Ketentuan durasi pembuatan VBL berkisar 5-7 menit. Data menunjukkan bahwa durasi yang ada pada VBL Binus sudah memberikan pemahaman pada mahasiswa, terlihat dari 15.5% yang menyatakan sangat setuju dan 35.4% menyatakan setuju.



Tabel 7. Durasi VBL per topik

Susanti (2018) mengemukakan bahwa ada beberapa unsur penting dalam pembuatan video pembelajaran yang efektif, antara lain materi yang diharapkan terdapat dalam video hanya berupa poin-poin penting, ringkas, padat, dan sistematis. Durasi waktu video pembelajaran adalah 5-10 menit, dengan mempertimbangkan agar mahasiswa dapat tetap fokus. Unsur lainnya adalah penggunaan musik dengan tempo sedang membantu mahasiswa untuk lebih semangat. Lainnya adalah bentuk media yang lebih dapat dipahami adalah terdapat teks, audio (musik dan suara presenter) beserta presenter. Presenter tidak perlu terdapat dalam keseluruhan tayangan. Memberikan pertanyaan interaktif dalam video, dengan tujuan agar mahasiswa dapat lebih mengingat materi. Data di tabel berikut memperlihatkan bahwa 41.5% menyatakan ragu ragu atas pernyataan VBL tidak menarik. Ini mengindikasikan bahwa VBL yang ada masih harus di perbaiki, agar lebih menarik. Hal ini menjadi masukan penting dalam pembuatan VBL selanjutnya.



Tabel 8. VBL menarik atau tidak

5. PENUTUP

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pembelajaran melalui video yang diunggah di Binusmaya membantu mahasiswa memahami materi (66.1%), *video based learning* waktunya terlalu singkat (21.6%), Penjelasan di *video based learning* mudah dipahami (52.3%), *video based learning* bermanfaat dalam pembelajaran (69.3%), *video based learning* dapat diakses secara mudah (64.6%). Materi yang disajikan sesuai dengan sesi perkuliahan (80%), Durasi sudah cukup untuk memberikan pemahaman pada satu topik (50.8%), VBL menarik (53.9%). Tingkat kepuasan mahasiswa tertinggi ditemukan pada kesesuaian materi antara sesi perkuliahan dengan VBL.

Dari hasil evaluasi masih ada celah untuk perbaikan, baik dari materi, penyampaian maupun pembuatan video pembelajaran agar lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Brillianur, D., Amelia, A., Hasanah, U., & Putra, A. M. (2020). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 3.
- Clark, R.C & Mayer, R. (2008). *E-Learning and the Science of Instruction* (third). Pfeiffer.
- Harmen, H., Agustini, F., & Aprinawati, A. (2019). Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Metode dan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Manajemen Sumberdaya Manusia Semester 2 Kelas a di Jurusan Manajemen. *Niagawan*, 8(1), 50.
<https://doi.org/10.24114/niaga.v8i1.12806>

- Horton, W. (n.d.). *E-Learning by Design* (R. Clark, R.C & Mayer (ed.); Third Edit). Pfeiffer. <https://download.e-bookshelf.de/download/0000/5873/60/L-G-0000587360-0002384879.pdf>
- Lewis, L., & Parsad, B. (2009). Distance Education at Degree-Granting Postsecondary Institutions: 2006 – 07. *World Wide Web Internet And Web Information Systems*, 2000–2001. <http://nces.ed.gov/pubs2009/2009044.pdf>
- Ozdamli, F., & Asiksoy, G. (2016). Flipped Classroom Approach. *World Journal on Educational Technology*, 8(2), 98. <https://doi.org/10.18844/wjet.v8i2.640>
- Prestiadi, D. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Belajar Dengan Sistem Daring Ditengah Pandemi Covid-19*. January.
- Wijayanengtias, M., & Claretta, D. (2020). Persepsi Mahasiswa Surabaya Tentang Kuliah Online Saat Pandemi. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikaasi*, 9(1), 16–21.
- Sri Utami, R. K., Anshor, S., & Sugiyanta, I. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Penelitian Geografi*, 3(7), 250577.
- Susanti, E., & Halimah, M. (2018). Desain Video Pembelajaran Yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh : Studi Di Universitas Terbuka Effective Learning Video Design in Distance Education : Study At an Open University. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 167–185.

Permainan *Sugoroku* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di Kelas Bahasa SMA Negeri 2 Bukittinggi

Nanda Altariusta¹

¹SMAN 2 Bukittinggi

¹Altariusta.nanda@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran permainan sugoroku dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas X Bahasa SMAN 2 Bukittinggi untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik. Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, seperti menggunakan strategi dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, peserta didik kelas Bahasa tidak hanya belajar bahasa namun mereka juga dikenalkan tentang budaya Jepang. Untuk menyeimbangkan pembelajaran bahasa dan budaya, penulis mencoba strategi pembelajaran melalui permainan. Strategi ini dilakukan dengan harapan bisa mengatasi kebosanan peserta didik karena semua peserta didik dituntut aktif olah-otak dan olahraga. Penerapan media pembelajaran ini disebut sugoroku. Implementasi permainan sugoroku sudah penulis cobakan di kelas Bahasa setelah peserta didik menyelesaikan satu meteri pembelajaran. Sugoroku tidak hanya untuk mereview materi namun juga bisa mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam penguasaan materi yang telah didapatkannya. Hasil implementasi media pembelajaran permainan sugoroku dapat meningkatkan beberapa hal seperti, aktivitas belajar siswa meningkat pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, aspek ketertarikan motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa yang mencapai nilai diatas KKM (kriteria ketuntasan minimum)

Kata kunci: aktivitas belajar, teknik permainan Sugoroku

1. PENDAHULUAN

Untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukan berbagai upaya perbaikan kualitas pembelajaran. Perbaikan kualitas pembelajaran dimulai dari guru yang kreatif dan inovatif. Guru-guru diberi pelatihan atau mengikuti berbagai workshop untuk meningkatkan mutu pembelajaran dimana guru memiliki peran utama sebagai fasilitator proses pembelajaran. Salah satu materi utama yang ditonjolkan belakangan ini adalah penggunaan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan masih banyak guru yang kurang menyadari akan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan mutu pembelajaran serta bagaimana cara membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Masalah penggunaan media pembelajaran saat ini menjadi perhatian kalangan praktisi pendidikan mengingat terdapat pengaruh yang sangat signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran dalam setiap proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran dapat menentukan berhasil atau tidaknya usaha tersebut. Keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar adalah tumpuan dan arah utama dalam segala bentuk pengajaran yang dikembangkan guru. Dalam proses mengajar menekankan aktivitas ada pada guru yang dituntut mampu memfasilitasi dan memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pengajaran. Dalam proses pembelajaran adanya perantara untuk menyampaikan sesuatu yang harus diterima oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan pengajaran yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengajar di kelas X IBBU SMAN 2 Bukittinggi banyak permasalahan yang dihadapi oleh siswa saat melakukan proses pembelajaran diantaranya adalah rendahnya aktivitas belajar dan hasil belajar siswa, karena siswa baru mengenal pembelajaran

bahasa Jepang dan beranggapan bahwa bahasa Jepang itu sulit. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh setiap ujian hampir selalu di bawah 60 bahkan di bawah 50.

Berdasarkan kondisi tersebut peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran permainan *sugoroku* untuk meningkatkan aktivitas belajar bahasa Jepang siswa kelas X Bahasa/IBBU. Penggunaan teknik permainan *Sugoroku* ini dipilih karena teknik permainan ini tidak hanya mengulang materi pembelajaran saja, tapi juga mengenal budaya Jepang yang lain. Selain itu, melalui permainan *Sugoroku* ini siswa memperoleh pengalaman belajar langsung, dengan cara ikut mencoba bermain *Sugoroku* dan mengevaluasinya. Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran, dan akhirnya akan menjadi indikator meningkatnya mutu belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Jepang.

2. LANDASAN TEORI

Peranan Media Pembelajaran

Media yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik ataupun mental (Sardiman, 2005:96). Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal. Dalam aktivitas belajar ini peserta didik haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Dengan kata lain dalam beraktivitas peserta didik tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang dijumpai di sekolah-sekolah yang melakukan pembelajaran secara konvensional.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

3. METODE PENELITIAN

Penulis sebagai salah satu guru bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Bukittinggi telah melaksanakan pembelajaran secara klasikal di setiap kelas yang penulis asuh. Materi pembelajaran secara klasikal tersebut telah penulis rencanakan sesuai kompetensi dasar tertuang dalam program tahunan dan program semester. Materi pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik selain bahasa, juga mengetahui budaya Jepang. Untuk mengulang kembali materi pelajaran yang sudah dibahas dan untuk mengukur pemahaman atau penguasaan materi peserta didik, tidak hanya dengan menggunakan test tertulis atau lisan/wawancara. Materi akan lebih mudah dipahami dan dikuasai peserta didik apabila mereka mencoba langsung melalui aktivitas belajar. Materi ini penting untuk dibahas, karena selain untuk variasi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, kerjasama kelompok juga aktivitas belajar yang menyeimbangkan antara olah otak dengan olah raga sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pengamatan penulis dan informasi dari beberapa guru mata pelajaran di SMA Negeri 2 Bukittinggi, pada umumnya aktivitas belajar peserta didik sangat rendah karena peserta didik cenderung mendengarkan saja penjelasan yang disampaikan guru. Aktivitas belajar yang rendah dapat mempengaruhi semangat, motivasi bahkan hasil belajar peserta didik.

Penulis juga melakukan wawancara dengan beberapa orang siswa, dan diperoleh informasi bahwa saat menerima pembelajaran atau materi, siswa lebih menyukai metode belajar dimana mereka terlibat langsung atau mencoba langsung. Menurut mereka dengan mencoba langsung dapat lebih cepat memahami dan bisa mengingat dalam waktu yang cukup lama. Semua siswa berperan aktif dan saling bekerjasama dengan teman yang lain dalam mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diajukan guru. Sesuai dengan kemampuan ketrampilan abad 21 bahwa siswa dituntut bisa berpikir kritis, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain.

4. PEMBAHASAN

Menanggapi hal tersebut di atas, penulis merasa perlu melakukan upaya perbaikan dalam menyajikan materi pelajaran untuk mengetahui pemahaman dan penguasaan materi peserta didik dengan menggunakan metode permainan, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Upaya yang penulis lakukan adalah dengan melakukan perubahan pada cara penyajian materi dengan metode dan media baru. Metode baru yang penulis lakukan adalah dengan permainan *sugoroku*.

Sugoroku atau ular tangga adalah permainan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena didalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya. Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran. Tujuan permainan *Sugoroku* ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Penggunaan alat permainan dilakukan secara bertahap yaitu kegiatan yang tergolong mudah, sedang, dan sulit. Alat permainan yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan pendidik juga harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan tersebut alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Permainan *sugoroku* digunakan untuk mengukur penguasaan dan pemahaman materi yang sudah didapat oleh peserta didik, meningkatkan semangat dan motivasi belajar serta meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Dengan demikian hasil belajar pun akan meningkat.

Melalui permainan *sugoroku* ini siswa memperoleh pengalaman belajar langsung, dengan cara mencoba sendiri dan mengevaluasinya langsung sehingga dapat diambil pembelajarannya oleh siswa

Penerapan permainan *sugoroku* dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan materi mereview pelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam kerjasama kelompok ini telah berhasil meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang sekaligus meningkatkan aktivitas kerjasama siswa dalam mengerjakan tugas kelompok. Hal ini terjadi karena mereka memperoleh pengalaman belajar langsung dengan cara melakukan, memberikan kontribusi, memahami soal yang diberi, respon spontan terhadap instruksi dan menunjukkan perannya dalam menyelesaikan tugas kelompok.



Gambar 1. Papan *Sugoroku*



Gambar 2. Aktivitas siswa

5. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman penulis dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan teknik permainan *sugoroku* ini telah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran, karena mereka memperoleh pengalaman belajar langsung dengan cara bermain langsung dan berpikir dengan waktu yang singkat untuk menjawab pertanyaan.
2. Prinsip mengulang pelajaran tidak hanya melalui penjelasan ulang secara ceramah/klasikal tapi akan lebih tepat dengan praktek langsung.

B. Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan dalam penelitian ini adalah:

1. Diharapkan guru bahasa Jepang lainnya juga dapat menerapkan teknik permainan *sugoroku* ini untuk melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mengulang materi yang sudah dipelajari, mengingat keberhasilan penulis dalam menerapkan teknik ini.
2. Diharapkan agar guru mata pelajaran meningkatkan pemantauan proses kegiatan siswa, mulai dari penguasaan materi dengan bisa menjawab semua pertanyaan, kerjasama dalam kelompok untuk melihat hubungan sosial dan kemampuan berkolaborasi, dan mengukur peran serta aktivitas setiap peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- FKIP Universitas Riau. 2014. Kurikulum Berbasis KKN Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Pekanbaru: Unri Press.
- Enco Mulyasa. 2005. Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Rusman. 2017. Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sardiman A.M. 2016. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sudjianto, & Ahmad Dahidi. 2004. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- The Japan Foundation. 2010. Nihongo Kyoujhou Series: Nihonjijou Nihon Bunka wo Oshieru. Tokyo Keigo no Shishin.
- Bunka Shingi kaiKokugo Bunkakai.2007 www.bunka.go.jp/bunkashingikai/soukai/pdf/keigo_tousin.pdf
- Nasution, S. 1997. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sardiman. 2005. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Membangun Kemandirian Mahasiswa Belajar Sastra

Rima Devi¹

¹Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas
¹rimadevi@hum.unand.ac.id

Abstrak

Ilmu pengetahuan saat ini berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi juga menyumbangkan percepatan perkembangan berbagai ilmu termasuk ilmu sastra. Untuk mengikuti perkembangan tersebut maka mahasiswa perlu dibekali dengan metode belajar mandiri dan berkelanjutan untuk menunjang karir mereka di masa depan. Bagaimana membangun minat dan kemandirian mahasiswa untuk belajar sastra merupakan permasalahan pada tulisan ini. Metode pengajaran yang dilakukan adalah memperkenalkan dan mengajarkan kepada mahasiswa mengenai sastra secara bertahap berdasarkan kemunculan mata kuliah terkait sastra setiap semesternya, mengajak mahasiswa mengapresiasi karya sastra Jepang dan meminta komentar mereka dengan mengaitkannya dengan bahasa, budaya, masyarakat, dan sejarah Jepang. Kemampuan mahasiswa mengakses berbagai situs dan menggunakan berbagai aplikasi di internet dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran terutama di masa pandemi. Hasil dari penerapan metode ini memperlihatkan minat mahasiswa untuk belajar sastra. Mahasiswa tahun ketiga sudah akrab dengan karya sastra Jepang dan tanpa segan mulai membaca karya sastra Jepang dalam bahasa Jepang secara mandiri untuk penelitian skripsi.

Kata kunci: *heutagogy, metode pengajaran sastra, belajar mandiri, kuliah daring*

1. PENDAHULUAN

Mata kuliah terkait sastra adalah mata kuliah yang menarik sebab di dalamnya banyak ditemukan berbagai macam cerita dari karya sastra berupa prosa, rangkaian kalimat yang indah dalam puisi ataupun pementasan drama. Namun pembelajaran sastra di perguruan tinggi setingkat strata satu sering kali terkendala seperti kurangnya pemahaman mahasiswa akan materi yang diberikan, ketidakmampuan mahasiswa menjelaskan karya yang sudah dibaca, dan masih banyak lagi permasalahan yang muncul terlebih ketika mahasiswa mulai dikenalkan dengan karya sastra asing seperti karya sastra Jepang. Mahasiswa belum terlatih belajar secara mandiri apalagi berkelanjutan. Hal ini terlihat pada pengajaran sastra di Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas. Mahasiswa kurang memahami mengenai sastra dan sastra Jepang, serta bagaimana menyampaikan ide dan pemikiran mereka terkait karya sastra yang dibaca, baik secara lisan maupun tulisan. Permasalahan ini terus berlanjut ketika mahasiswa mulai menulis proposal penelitian sastra dan menulis skripsi. Walaupun belum dikumpulkan data yang bisa dijadikan rujukan, dapat dikatakan pada umumnya pada diri mahasiswa belum terbangun kemandirian dalam belajar terutama mengenai sastra.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada mahasiswa baru Angkatan 2020 di Program Studi Sastra Jepang FIB Unand diketahui bahwa semua mahasiswa menyatakan perlu belajar sastra namun hanya 30 persen saja yang pernah belajar sastra di SMA. Pemahaman tentang sastra yang bisa dikatakan sangat minim pada mahasiswa baru menjadi kendala pula bagi dosen sehingga materi pengajaran sastra perlu dipertimbangkan dengan memberikan pemahaman mendasar kepada mahasiswa, terutama bagi mahasiswa yang tidak belajar sastra sama sekali di jenjang pendidikan sebelumnya. Sementara untuk mempelajari sastra perlu adanya proses pemahaman mulai dari mengapresiasi karya sastra melalui membaca karya sastra, mengkritik, dan meneliti untuk dijadikan tugas akhir berupa skripsi. Mengenai pentingnya proses dalam belajar sastra juga dijelaskan oleh McNeill (2003), Rozema (2004), dan Uscinski (2011), ketika ketiganya menjelaskan bagaimana mengajarkan sastra secara daring.

Penyebab timbulnya permasalahan dalam pengajaran sastra bisa dari sisi mahasiswa ataupun dosen. Bila dilihat dari sisi mahasiswa, seperti sudah dijelaskan di atas bahwa mahasiswa tidak mendapatkan pelajaran sastra di SMA. Walaupun data yang valid mengenai mahasiswa yang pernah belajar sastra di tingkat SMA hanya 30 persen saja pada mahasiswa Angkatan 2020, dapat diasumsikan bahwa mahasiswa Angkatan sebelumnya juga mengalami hal yang sama karena kurikulum di SMA tidak mengalami perubahan pada beberapa tahun terakhir terkait dengan mata pelajarannya. Bila dilihat dari sisi dosen bisa dikatakan telah terjadi pemilihan metode pengajaran yang kurang tepat karena belum memahami latar belakang mahasiswa mengenai sastra. Melihat kondisi mahasiswa dalam penerimaan pembelajaran sastra sebelum masuk universitas dan sesudah menjadi mahasiswa, perlu dipertimbangkan metode pengajaran dan pemberian materi ajar yang tepat. Bila dosen memilih metode pengajaran yang tepat dan materi yang sesuai maka dosen dapat membangun kemandirian mahasiswa belajar sastra secara berkelanjutan.

Kemandirian belajar berkelanjutan akan sangat bermanfaat bagi mahasiswa sendiri. Ketika seorang mahasiswa telah lulus dan mendapat gelar sarjana akan banyak hal baru yang ditemui dan perlu dipelajari. Tidak semua hal bisa diajarkan di bangku kuliah. Dosen dengan waktu mengajar yang terbatas tidak mungkin menyampaikan semua materi satu persatu kepada mahasiswa di dalam kelas. Ditambah lagi, perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat, yang terus terbarukan setelah seorang mahasiswa lulus. Mahasiswa membutuhkan bekal untuk dapat belajar mandiri agar tidak ketinggalan zaman. Bila mahasiswa sudah dibekali dengan bagaimana cara belajar secara mandiri, maka mempelajari sesuatu yang baru secara mandiri bukanlah hal yang sulit. Pemberian bekal cara belajar secara mandiri sudah membuahkan hasil yang cukup memuaskan dari metode belajar sastra secara daring oleh McNeill (2003) dengan menyuruh mahasiswa mempresentasikan hasil pembacaan karya sastra secara daring. Lalu oleh Rozema (2004) mahasiswa dibimbing untuk memanfaatkan media internet untuk pembelajaran pada level kedua setelah mahasiswa mendapatkan materi ajar di kelas secara tatap muka.

2. LANDASAN TEORI

Mahasiswa sekarang sering disebut sebagai generasi Z yang lahir rentang waktu 1998 hingga 2010. Mereka memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya seperti, fasih dengan teknologi, mudah teralihkan, dan butuh pengakuan. Fasih dengan teknologi maksudnya adalah generasi Z sejak balita sudah terpapar berbagai gawai yang digunakan oleh orang tua mereka, contohnya ponsel, tablet, ataupun perangkat elektronik lainnya. Keberadaan berbagai gawai di sekitar mereka menimbulkan keingintahuan generasi Z untuk mengoperasikannya pula. Gawai-gawai tersebut dilengkapi dengan berbagai aplikasi termasuk aplikasi yang terhubung dengan media sosial yang dapat diakses secara *online*. Generasi Z juga memanfaatkan media tersebut untuk terhubung dengan teman-teman mereka. Berbagai aplikasi yang dapat diakses setiap saat dan dilengkapi dengan fitur notifikasi membuat pengguna gawai terutama generasi Z mudah teralihkan perhatiannya. Keberadaan gawai ini pula membuat generasi Z dapat menampilkan diri mereka secara bebas di media sehingga membutuhkan pengakuan dari para pengguna lainnya.

Kefasihan generasi Z menggunakan berbagai gawai membuat mereka juga lebih cepat mengakses berbagai hal melalui internet termasuk materi pelajaran yang mereka minati. Tidak jarang ditemui, siswa ataupun mahasiswa lebih dulu mendapatkan informasi terbaru dibandingkan guru atau dosennya. Bahkan mereka bisa menjelaskan sesuatu yang belum pernah diajarkan oleh dosen. Menyikapi hal ini sudah sepatutnya dosen di kelas hanya bertindak sebagai fasilitator saja, yang memberikan arahan yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan oleh setiap mahasiswa. Demikian juga dalam pembelajaran bahasa dan sastra Jepang. Sudah banyak tersedia media pembelajaran yang dapat diakses oleh siapa saja dan di mana saja. Baik pihak Jepang maupun pemerhati pendidikan bahasa dan sastra Jepang, sudah menyediakan berbagai media pembelajaran yang dapat diakses melalui internet. Untuk materi ajar sastra Jepang sendiri juga sudah tersedia situs gratis yang memuat karya sastra Jepang dari pengarang yang sudah habis masa royaltinya, yaitu situs aozorabunko. Tidak hanya situs ini saja, masih banyak situs lain yang dapat diakses sehingga keberadaan karya sastra dalam dunia maya diistilahkan dengan *cyber* sastra. (Endraswara: 2006).

Melihat kecenderungan belajar generasi Z dan ada pula media pendukung seperti situs internet, maka akhir-akhir ini metode pengajaran andragogi yaitu metode pengajaran untuk orang dewasa dikolaborasikan dengan metode heutagogi yang merupakan perpanjangan metode pengajaran andragogi (Hiryanto, 2017). Pada pendekatan andragogi dosen menentukan silabus dan capaian pembelajaran sementara dalam pendekatan heutagogi, mahasiswa yang menentukan capaian pembelajaran mereka. Hal ini dimungkinkan karena melimpahnya informasi di dunia maya yang dapat diakses dengan mudah oleh generasi Z. Dosen di sini hanya berperan sebagai fasilitator yang membantu mengarahkan mahasiswa menuju kompetensi umum berdasarkan kurikulum dan kompetensi khusus sesuai minat mahasiswa.

3. METODE PENGAJARAN

Metode pengajaran yang diterapkan agar terbangun kemandirian mahasiswa belajar sastra secara berkelanjutan dijelaskan sebagai berikut. Metode awal yang dilakukan adalah menganalisis kurikulum yang dipakai oleh Program Studi Sastra Jepang FIB Universitas Andalas, dengan melihat berapa bobot mata kuliah terkait sastra mulai dari semester pertama hingga semester akhir. Kurikulum yang digunakan untuk analisis dan penerapan metode ajar adalah kurikulum tahun 2018. Instrumen yang digunakan untuk melihat apakah metode yang diterapkan dapat berjalan atau tidak adalah melalui tugas-tugas yang diberikan kepada mahasiswa. Penugasan kepada mahasiswa dapat berupa tugas yang dikerjakan secara individu dan tugas yang dikerjakan secara berkelompok. Metode pemberian tugas ini juga merupakan salah satu penerapan metode pengajaran SCL atau *Student Centre Learning*.

Tahapan penerapan metode pengajaran sastra adalah mengenalkan berbagai macam karya sastra Jepang, mengapresiasi karya sastra yang dikonsumsi dan menuliskan komentar mengenai karya sastra tersebut. Kertas kerja mahasiswa yang berisi komentar dan pendapat mengenai karya sastra yang diapresiasi dijadikan dasar untuk melihat perkembangan pemahaman mahasiswa mengenai sastra. Mahasiswa yang menjadi objek penerapan metode ini adalah mahasiswa Angkatan 2016, 2017 dan 2018. Mahasiswa dari ketiga angkatan ini sudah mendapatkan metode pengajaran sastra seperti diuraikan di atas.

4. PEMBAHASAN

Pembahasan dimulai dari kurikulum Prodi Sastra Jepang FIB Unand. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum tahun 2018. Pada kurikulum ini terdapat beberapa mata kuliah yang terkait dengan sastra. Ada mata kuliah wajib, yang diikuti oleh semua mahasiswa dan ada mata kuliah pilihan dan peminatan yang diikuti oleh mahasiswa yang akan menulis skripsi tentang sastra. Berikut adalah bagan mata kuliah wajib yang terkait sastra.

	Mata Kuliah Wajib	SKS	Semester
1	Pengantar Kesusatraan Jepang	2	2
2	Teori Sastra	2	3
3	Kajian Sastra Jepang	4	6

Mata kuliah wajib ini diikuti oleh semua mahasiswa tanpa membedakan peminatan sama sekali. Mata kuliah ini bersifat dasar-dasar pemahaman sastra yang dipelajari pada semester dua dan tiga. Kemudian pengetahuan tentang sastra Jepang yang terkait prosa, puisi, dan drama pada semester enam dengan mata kuliah Kajian Sastra Jepang. Pemahaman mendasar mengenai sastra dan sastra Jepang diberikan kepada mahasiswa secara terstruktur mulai dari semester dua, tiga, dan enam. Mengingat 70 persen mahasiswa tidak mempelajari sastra pada jenjang Pendidikan SMA, maka pada semester dua dan tiga, mahasiswa dibekali dengan pemahaman dasar mengenai sastra secara umum pada mata kuliah Teori Sastra dan sejarah perkembangan sastra Jepang pada mata kuliah Pengantar Kesusatraan Jepang. Berikut adalah bagan mata kuliah peminatan sastra.

No	Mata Kuliah Peminatan Sastra	SKS	Semester
1	Sosiologi Sastra	2	5
2	Metode Penelitian	2	5
3	Seminar Penelitian	2	6

Mata kuliah peminatan sastra adalah mata kuliah yang sudah menjurus kepada pemahaman sastra secara khusus. Untuk mata kuliah Sosiologi Sastra bisa diikuti oleh semua mahasiswa yang ingin mengetahui bagaimana kritik sastra menggunakan pendekatan sosiologi. Sementara mata kuliah Metode Penelitian dan Seminar Penelitian hanya diambil oleh mahasiswa yang akan menulis skripsi mengenai sastra. Mata kuliah ini diikuti secara berurutan mulai dari semester lima dengan mata kuliah Metode Penelitian dan pada semester enam dengan mata kuliah Seminar Penelitian.

Capaian pembelajaran pada mata kuliah Metode Penelitian adalah mahasiswa mengetahui berbagai macam metode dalam penelitian sastra dan memilih satu pendekatan untuk diterapkan dalam bentuk proposal penelitian. Capaian pembelajaran pada mata kuliah Seminar Penelitian adalah pematangan proposal yang sudah dibuat pada semester lima. Pada mata kuliah ini mahasiswa mendapatkan bimbingan per-individu dari dosen pengampu hingga menghasilkan proposal yang layak untuk diujikan pada ujian seminar proposal.

Melihat susunan mata kuliah dan jumlah SKS yang diberikan, maka untuk pemberian materi terkait sastra dan sastra Jepang terdapat 10 SKS yaitu pada mata kuliah Pengantar Kesusastraan Jepang 2 SKS (semester 2), Teori Sastra 2 SKS (Semester 3), Sosiologi Sastra 2 SKS (Semester 5), dan Kajian Sastra Jepang 4 SKS (semester 6). Capaian mata kuliah terkait sastra di antaranya adalah mahasiswa mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.

Berdasarkan susunan mata kuliah sastra pada kurikulum 2018 dan capaian yang diharapkan serta tujuan untuk membangun kemandirian dalam belajar sastra, maka diperlukan satu strategi dan metode pengajaran yang tepat dan sesuai. Pemilihan metode dan strategi mengajar juga perlu mempertimbangkan bahwa mahasiswa yang belajar di Prodi Sastra Jepang FIB Unand hanya 30 persen saja yang pernah belajar sastra secara umum di jenjang pendidikan sebelumnya. Metode pengajaran yang diberikan dilakukan secara bertahap dimulai dengan mengenalkan, mengapresiasi dan menuliskan.

Metode mengenalkan karya sastra kepada mahasiswa adalah metode yang paling awal dilakukan. Karya sastra yang dikenalkan kepada mahasiswa sudah menjurus kepada karya sastra Jepang. Pengenalan ini dimulai pada semester dua pada mata kuliah Pengantar Kesusastraan Jepang. Pengenalan karya sastra Jepang juga diselaraskan dengan kemampuan bahasa Jepang mahasiswa semester dua. Mahasiswa sastra Jepang diasumsikan belum pernah belajar bahasa Jepang sama sekali sehingga pada semester satu mahasiswa belajar bahasa Jepang dari dasar. Pada semester dua, kemampuan bahasa Jepang mahasiswa masih level dasar walaupun sudah mampu membaca huruf hiragana, katakana, dan beberapa kanji dasar. Namun untuk membaca karya sastra Jepang langsung dari bahasa Jepang, mahasiswa belum memiliki kemampuan tersebut. Berdasarkan latar kemampuan berbahasa ini maka karya sastra yang dikenalkan adalah karya sastra Jepang yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Karya sastra Jepang juga sama dengan karya sastra lainnya terdiri dari tiga pembagian besar yaitu prosa, puisi, dan drama. Pada pengenalan karya sastra Jepang, yang banyak dikenalkan adalah karya sastra berbentuk prosa. Hal ini dilakukan karena karya sastra berbentuk prosa lebih mudah diakses baik oleh dosen maupun mahasiswa. Untuk karya sastra berupa puisi, selain sangat jarang ditemukan dalam bentuk terjemahan, membaca karya sastra berupa puisi terjemahan ke bahasa Indonesia tidak mendapatkan nilai rasa bahasa Jepang, sehingga diperkenalkan hanya sedikit saja dengan puisi-puisi yang menggunakan bahasa Jepang yang lebih mudah dipahami mahasiswa yang menguasai bahasa Jepang tingkat dasar. Demikian juga dengan drama, karena menggunakan bahasa Jepang tingkat mahir, maka hanya diperkenalkan saja jenis teater drama Jepang yang terkenal seperti

Noh, Kabuki, dan Bunraku secara teori dan diperlihatkan video singkat mengenai pertunjukan teater Jepang yang dapat diakses di situs internet. Mahasiswa memperoleh pemahaman secara umum mengenai kesusastraan Jepang melalui pengenalan karya sastra Jepang secara umum, sejarah perkembangan sastra Jepang dari awal terbentuknya negara Jepang, hingga karya sastra mutakhir,

Metode berikutnya adalah mengapresiasi karya sastra. Sehubungan dengan yang paling mudah diakses adalah karya sastra berupa prosa, maka kepada mahasiswa diperkenalkan berbagai prosa yang ditulis oleh pengarang Jepang. Sehubungan dengan kemampuan bahasa Jepang mahasiswa masih pada tingkat dasar, untuk tugas membaca karya sastra dipilih karya sastra Jepang terjemahan Indonesia, dan terjemahan Inggris. Setiap mahasiswa membaca tiga buah novel Jepang terjemahan pada semester dua dan tiga lagi pada semester tiga. Karya sastra terjemahan dapat diperoleh di perpustakaan, ruang baca Prodi ataupun dari pustaka pribadi milik dosen. Selain itu mahasiswa juga bisa memanfaatkan aplikasi seperti iPusnas yang mengoleksi beberapa novel Jepang terjemahan.

Setiap selesai membaca satu karya sastra, mahasiswa wajib menuliskan laporan bacaan dengan format yang sudah ditentukan dosen. Format dasar terdiri dari unsur intrinsik dari karya yang dibaca. Kemudian pada bagian akhir, mahasiswa diminta menuliskan komentar mengenai karya sastra yang sudah dibaca. Pada semester dua, mahasiswa masih dibebaskan memberi komentar sesuai dengan pemikiran mereka. Dari tugas-tugas yang terkumpul diketahui bahwa mahasiswa mengomentari setiap karya sastra yang dibaca dengan komentar singkat seperti karya ini menarik, karya ini membosankan, terjemahannya kurang bagus sehingga sulit dibaca, atau kesan terhadap cerita dan tokoh-tokoh yang muncul. Komentar masih sangat sederhana dan tidak menunjukkan pemahaman yang menjurus untuk menemukan permasalahan yang dapat dijadikan tema penelitian.

Memasuki semester tiga pada mata kuliah Teori Sastra, apresiasi sastra ditingkatkan dengan penerapan metode penulisan. Mahasiswa selain menuliskan unsur intrinsik juga menuliskan komentar yang lebih fokus. Mahasiswa dipandu menuliskan komentar terhadap satu hal saja yang menarik untuk dibahas. Panjang komentar ditentukan minimal tiga paragraf yang terdiri dari paragraf pembuka, isi, dan penutup. Dari tugas-tugas yang dikumpulkan oleh mahasiswa terlihat sudah ada kemajuan mahasiswa dalam memberikan komentar terhadap karya sastra yang dibaca. Hal ini berkaitan juga dengan teori sastra yang sudah mulai diketahui melalui mata kuliah Teori Sastra. Mahasiswa sudah mulai terbuka pemikirannya tentang isu-isu yang tergambar dalam karya sastra, yang menarik untuk didiskusikan bersama.

Penerapan metode menuliskan komentar dilanjutkan pada mata kuliah Sosiologi Sastra dan Metode Penelitian pada semester lima. Pada mata kuliah Sosiologi Sastra mahasiswa dilatih mempresentasikan secara berkelompok karya sastra yang dibaca. Selain membahas unsur intrinsik dari satu karya, mahasiswa juga diminta membahas masalah sosial yang tergambar dalam karya sastra dan membandingkan dengan masalah sosial dalam masyarakat sebenarnya. Hal ini bersesuaian dengan mata kuliah yang menerapkan pendekatan sosiologi untuk membahas karya sastra. Dari penerapan metode ini, terlihat mahasiswa mulai terlatih menyampaikan ide dan pemikiran mereka baik secara tertulis ataupun lisan. Pada semester dua dan tiga, tugas membaca dan mengapresiasi karya sastra terjemahan adalah bagian dari tugas individu, sedangkan tugas terkait dengan materi pada setiap mata kuliah merupakan hal terpisah. Sementara pada semester lima, tugas membaca dan mengapresiasi karya sastra sudah menjadi bagian dari materi dalam silabus.

Pada semester lima ini, kemampuan bahasa Jepang yang dikuasai oleh mahasiswa sudah mencapai tingkat menengah. Pada mata kuliah Metode Penelitian mahasiswa diminta membaca dan menerjemahkan karya sastra Jepang untuk diapresiasi. Karya sastra Jepang yang diterjemahkan dapat berupa novel yang jumlahnya sekitar 30 halaman, yang disebut dengan *tampen shousetsu*. Mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini adalah mahasiswa yang akan menulis skripsi dengan peminatan sastra. Selain untuk membantu mahasiswa menentukan objek penelitian skripsinya, pemberian tugas menerjemahkan karya sastra Jepang yang dipilih merupakan satu cara untuk menambah pemahaman mahasiswa akan sastra Jepang langsung dari bahasa Jepang tanpa melalui terjemahan orang lain. Melalui penerapan metode ini membuat mahasiswa mendapatkan nilai rasa bahasa Jepang dan membuat mahasiswa lebih mudah memahami karya sastra untuk kemudian menemukan ide yang menarik untuk dijadikan tema skripsi.

Penerapan metode pengajaran sastra yang berkelanjutan mulai dari semester dua hingga semester lima telah mengajarkan kepada mahasiswa bagaimana mengapresiasi dan menuliskan ide ataupun pemikiran berdasarkan karya sastra yang dibaca. Mahasiswa tidak mengalami kesulitan ketika menerjemahkan karya sastra yang dipilih, malahan merasa senang dan menemukan keasyikan tersendiri ketika memahami karya sastra langsung dari bahasa aslinya. Hal ini terlihat dari bermunculannya ide-ide yang cemerlang terkait dengan tema penelitian. Kemandirian mahasiswa belajar sastra terlihat dari kemampuan menerjemahkan sendiri karya sastra Jepang yang dipilih.

Terkait dengan pemahaman sastra dan penerjemahan karya sastra adalah satu penerapan metode pengajaran andragogi yang dikombinasikan dengan heutagogi. Penerapan metode andragogi adalah mahasiswa belajar berdasarkan arahan dosen, yang sesuai capaian pembelajaran dalam silabus ataupun RPS. Dosen mengenalkan berbagai karya sastra, menyuruh mengapresiasi, kemudian menuliskan komentar, pendapat ataupun ide terkait karya sastra yang dibaca atau dikonsumsi secara individu ataupun kelompok. Mengerjakan tugas secara berkelompok adalah salah satu penerapan metode belajar orang dewasa. Dosen tidak mendiktekan satu persatu apa yang harus dilakukan. Dosen hanya mengarahkan bagaimana cara melakukan dan hasil yang diharapkan. Mahasiswa kemudian bersama-sama pada tugas kelompok atau secara sendiri pada tugas individu melaksanakan instruksi dosen dengan caranya sendiri hingga mendapatkan hasil yang diharapkan berupa makalah dan *slide* presentasi pada tugas kelompok, dan laporan bacaan pada tugas individu.

Penerapan metode heutagogi terlihat pada kegiatan mahasiswa belajar sendiri berdasarkan target individu dengan mengacu pada cara belajar yang sudah diajarkan oleh dosen. Contohnya dengan mencari sendiri di berbagai media karya sastra untuk diapresiasi. Mahasiswa hanya ditunjukkan jalan untuk mencari sendiri informasi yang dibutuhkan kemudian menentukan target hingga melaksanakan hingga didapat hasil yang diinginkan. Pada metode pengajaran andragogi dan heutagogi, dosen sudah mengarahkan mahasiswa untuk mencari bahan yang akan dijadikan laporan tugas kelompok ataupun individu melalui situs internet. Dosen memperkenalkan beberapa situs dan mahasiswa mengeksplorasi situs tersebut hingga mendapatkan bahan yang dibutuhkan.

Memasuki masa pandemi ketika semua dirumahkan dan perkuliahan dilaksanakan secara daring, metode pengajaran sastra ini tetap dapat dilaksanakan dengan baik. Diskusi di kelas yang biasanya dilakukan secara tatap muka, dilanjutkan dengan tatap maya menggunakan berbagai aplikasi seperti LMS yang dirujuk oleh Universitas Andalas yang diberi nama iLearn dan satu aplikasi lain yang dilanggan yaitu MS Teams. Pada perkuliahan daring, dilaksanakan metode pengajaran yang bersifat sinkron dan asinkron. Metode pengajaran disesuaikan dengan kondisi dosen dan mahasiswa selama pandemi.

5. PENUTUP

Membangun kemandirian mahasiswa belajar terutama belajar sastra bukanlah hal yang mustahil bila dapat menerapkan metode yang tepat. Metode andragogi dan heutagogi sangat bermanfaat untuk melatih mahasiswa belajar secara mandiri dan mendapatkan pengalaman belajar. Proses belajar secara mandiri yang sudah terlatih dari satu semester ke semester berikutnya dapat membangun kemandirian mahasiswa secara berkelanjutan. Walaupun tidak ada dosen yang mengarahkan proses pembelajarannya, mahasiswa dengan bantuan berbagai media di dunia maya dapat mengembangkan pengetahuan yang ingin diraih secara individu. Peran dosen pada era sekarang sudah bergeser dari seorang yang mentransfer ilmu pengetahuan menjadi seorang yang membina dan menumbuhkembangkan mahasiswa untuk mampu belajar mandiri secara berkelanjutan. Untuk itu dosen senantiasa dituntut untuk mengembangkan dan mengaplikasikan berbagai metode pengajaran yang tepat dan sesuai untuk mahasiswa zaman sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

Endraswara, Suwardi. 2006. *Metodologi Penelitian Sastra: Epistemologi, Model, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.

- Hiryanto. "Pedagogi, Andragogi dan Heutagogi Serta Implikasinya dalam Pemberdayaan Masyarakat." *Dinamika Pendidikan* Vol XXII No. 01 Mei 2017-65.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/dinamika-pendidikan/article/view/19771/10802>
- Kurikulum 2018 Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas.
- Mcneill, Laurie. "Teaching an Old Genre New Tricks: The Diary on The Internet." *Biography* Vol. 26, No. 1, Online Lives (Winter 2003), Pp. 24-47 (24 Pages) Published By: University Of Hawai'i Press On Behalf Of Center For Biographical Research.
- Marcus L. George. "Effective Teaching and Examination Strategies for Undergraduate Learning During COVID-19 School Restrictions." *Journal of Educational Technology Systems* 2020, Vol. 49(1) 23-48. <https://doi.org/10.1177/0047239520934017>
- O'Connell, Brendan. "Teaching Literary Responses to The Black Death During The COVID-19 Pandemic." *Trinity College Dublin, AISHE-J*. Volume 12, Number 2 (Summer 2020)
<http://orcid.org/0000-0003-1427-9834>
- Rozema, Robert Adams, "Electronic Literacy: Teaching Literary Reading through the Digital Medium" (2004). *Dissertations*. 1300.
<https://scholarworks.wmich.edu/dissertations/1300>
- Uscinski, Izabela. "Teaching Literature and Language Online." *CALICO Journal*, vol. 29, no. 1, 2011, pp. 173-176. *JSTOR*, www.jstor.org/stable/calicojournal.29.1.173. Accessed 10 Oct. 2020.

Pembelajaran Kanji Secara Mandiri dengan Menggunakan Aplikasi Daring

Dini Maulia¹

¹Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas
¹dinimaulia@hum.unand.ac.id

Abstrak

Dalam menghadapi situasi pandemi, semua pembelajaran dituntut untuk dilaksanakan secara daring. Berbagai permasalahan muncul dikarenakan mahasiswa dituntut untuk dapat belajar secara mandiri. Melalui artikel ini dibahas beberapa cara yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran Kanji secara daring. Kanji merupakan salah satu aksara Jepang yang diadaptasi dari kebudayaan Cina kuno. Para pembelajar bahasa Jepang di Indonesia cenderung sering mengalami kesulitan dalam memahami Kanji. Hal tersebut dikarenakan wujud Kanji yang sangat beragam dan hadir dengan cara baca yang sangat bervariasi. Penerapan pembelajaran Kanji secara daring dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa aplikasi. Penggunaan aplikasi JLPT N1-N5 dan aplikasi Quiziz digunakan dalam pembelajaran Kanji di Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas. Aplikasi ini digunakan setiap minggu untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa sekaligus sebagai bentuk evaluasi pembelajaran secara mingguan. Aplikasi ini menyajikan bentuk uji Kanji yang dikemas dalam tampilan permainan. Penggunaan kedua aplikasi ini menjadi media belajar yang menarik bagi mahasiswa karena penggunaannya sangat mudah melalui ponsel. Dengan memanfaatkan aplikasi yang dapat diunduh dan diakses secara daring dapat mendukung keberhasilan pembelajaran Kanji secara mandiri.

Kata kunci: pembelajaran, kanji, aplikasi daring

1. PENDAHULUAN

Dalam kurikulum Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas, pembelajaran huruf Jepang mulai diajarkan sejak semester pertama perkuliahan. Seperti diketahui bahwa dalam bahasa Jepang dikenal beberapa jenis huruf yang digunakan secara berbeda oleh masyarakatnya. Adapun jenisnya, yaitu: *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*. Huruf *hiragana* dan *katakana* disebut juga dengan huruf *kana*. Kedua huruf ini masing-masing berjumlah 46 huruf dan memiliki fungsi yang berbeda. Huruf *hiragana* digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa Jepang asli, sedangkan huruf *katakana* digunakan untuk menuliskan kata-kata yang diserap dari bahasa asing. *Katakana* juga digunakan untuk menuliskan kata yang berasal dari tiruan bunyi atau suara (dikenal dengan istilah onomatope), untuk penegasan dalam sebuah kata, dan digunakan juga untuk bahasa telegram.

Berbeda dengan *kana* yang merupakan huruf asli Jepang, huruf *kanji* merupakan huruf yang diadaptasi dari Cina yang bentuknya berasal dari gambar dan satu buah hurufnya dapat memiliki lebih dari satu makna. Huruf ini telah diperkenalkan oleh Cina sejak abad I di Jepang. Huruf jenis terakhir adalah huruf latin yang kita gunakan sehari-hari, yang dalam bahasa Jepang dikenal dengan sebutan huruf *romaji* (Sutedi:2003). Sejarah lahirnya huruf di Jepang menunjukkan bahwa *kanji* merupakan huruf tertua yang digunakan di Jepang sejak abad V, dan huruf ini mulai digunakan pada naskah-naskah yang dibaca secara luas sejak zaman Nara (Tjandra, 2007). Pada perkembangan penggunaan huruf *kanji*, lahirlah kemudian huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*) yang mulai digunakan pada zaman Heian. Huruf *kana* ini sendiri sebenarnya merupakan bentuk penyederhanaan dari huruf *kanji*, yang diciptakan oleh masyarakat Jepang untuk kebutuhan pada masa Heian tersebut. Keberadaan huruf *kanji* di Jepang telah melewati berbagai proses perubahan selama rentang waktu 1500 tahun, hingga pada akhirnya dapat digunakan sebagai huruf resmi. Hingga saat ini, terdapat 1945 buah huruf *kanji* yang digunakan sehari-hari di Jepang, yang mana *kanji* tersebut dikenal dengan sebutan *tooyoo kanji*.

Huruf latin yang digunakan secara umum di dunia, memiliki perbedaan yang sangat signifikan apa bila dibandingkan dengan *kanji*. Huruf latin biasanya dikenal sebagai huruf *pictographic*, yaitu huruf yang terdiri dari bentuk dan bunyi, sedangkan *kanji* dikenal sebagai huruf *ideographic*, yaitu huruf yang memiliki ide simbolis terhadap bentuknya. Huruf *kanji* memiliki dua buah cara baca, yaitu: *onyomi* (cara baca Cina) dan *kunyomi* (cara baca Jepang). Masing-masing *kanji* tersebut ada yang memiliki kedua cara baca *onyomi* dan *kunyomi*, ada pula yang hanya memiliki satu cara baca *onyomi* saja.

Untuk pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar, para pembelajar bahasa Jepang akan menguasai huruf *hiragana* dan *katakana* terlebih dahulu, baru kemudian mempelajari *kanji*. Pembelajaran huruf *kanji* pada bukan merupakan suatu hal yang sederhana. Seperti yang diungkapkan oleh Adimiharja (2003), *kanji* selalu dituduh sebagai penghambat keberhasilan proses pembelajaran bahasa Jepang, akibat jumlahnya yang terlalu banyak, bentuk tulisannya yang rumit, dan memiliki cara baca yang sangat banyak. Adapun yang menjadi penyebab sulitnya *kanji* dikuasai oleh mahasiswa, di antaranya: 1) *Kanji* tidak menyerupai produk Aksara di Indonesia, 2) sebuah *kanji* memiliki unsur yang sangat banyak untuk diingat, *kunyomi*, *onyomi*, *kakusuu*, dan arti *kanji*, dan 3) jumlah *kanji* yang sangat banyak, baik *kanji* tunggal maupun gabungan.

Kesulitan yang dihadapi mahasiswa tersebut, menyebabkan mahasiswa memerlukan motivasi yang tinggi untuk dapat mempelajari *kanji*. Oleh karena diperlukan media pendukung untuk memotivasi mahasiswa dalam mengingat *kanji* dengan cara yang praktis. Artikel ini mendeskripsikan bagaimana aplikasi daring dapat digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran *kanji* secara mandiri. aplikasi JLPT N1-N5 dan aplikasi Qizziz merupakan aplikasi yang dibahas penggunaannya dalam pembelajaran *kanji* secara mandiri.

2. LANDASAN TEORI

Sejak ditetapkan wabah Covid 19 menjadi pandemi, seluruh pembelajaran baik dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi diwajibkan untuk dilakukan secara daring. Peraturan ini menuntut mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri tanpa bertatap muka langsung bersama dosen di kelas. Mustofa (2019) mengatakan bahwa pembelajaran daring memiliki kontribusi positif yang dapat meminimalisasikan pembatasan pemahaman materi dikarenakan mahasiswa dapat melakukan kajian secara komprehensif melalui akses digital. Penggunaan aplikasi merupakan salah satu bentuk akses digital yang digunakan dalam pembelajaran daring. Kemajuan teknologi telah menyediakan begitu banyak aplikasi menarik yang dapat diperoleh baik secara gratis maupun berbayar. Sebagian aplikasi yang telah diciptakan dapat mendukung pembelajaran daring dengan tampilan yang menarik. Desain warna serta fitur-fitur yang diprogram menyupai aplikasi permainan juga telah banyak disediakan dan memberikan manfaat besar dalam pembelajaran daring.

Dalam pelaksanaan pembelajaran mandiri akan menuntut peserta ajar lebih mandiri dalam memperoleh pengetahuan baru. Tahar (2006) mengatakan bahwa dalam pembelajaran mandiri, motivasi menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Fitriyani (2020) mengatakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat dari 8 (delapan) indikator, yaitu: konsentrasi, rasa ingin tahu, semangat, kemandirian, kesiapan, antusias atau dorongan, pantang menyerah, dan percaya diri. Nakama (2014) menyatakan bahwa karakteristik pembelajar dan pengalaman dalam pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran daring. Dalam pembelajaran daring, Dosen harus dapat memahami karakter mahasiswa dan memberikan kontrol langsung agar dapat menyesuaikan metode serta media pembelajaran daring yang sesuai untuk mahasiswa.

3. METODE PENELITIAN

Artikel ini disusun berdasar hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam pembelajaran *kanji* di Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif bersifat kualitatif. Pemilihan aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini dipilih karena kebutuhan pembelajaran *kanji* yang sering menjadi kendala dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Responden dalam penelitian merupakan mahasiswa yang mempelajari *kanji* pada semester I dan II.

4. PEMBAHASAN

Kanji merupakan salah satu aspek yang memerlukan waktu dan tenaga dalam mempelajari bahasa Jepang (Takamizawa:2002). Untuk dapat mengingat *kanji* dengan mudah, mahasiswa harus sering mengulang-ulang dalam pembacaan *kanji*. Dibutuhkan aplikasi yang praktis untuk dapat membantu mahasiswa untuk mengingat *kanji* dengan mudah. Berikut diuraikan penggunaan aplikasi JLPT N1-N5 dan Quiziz yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran *kanji*.

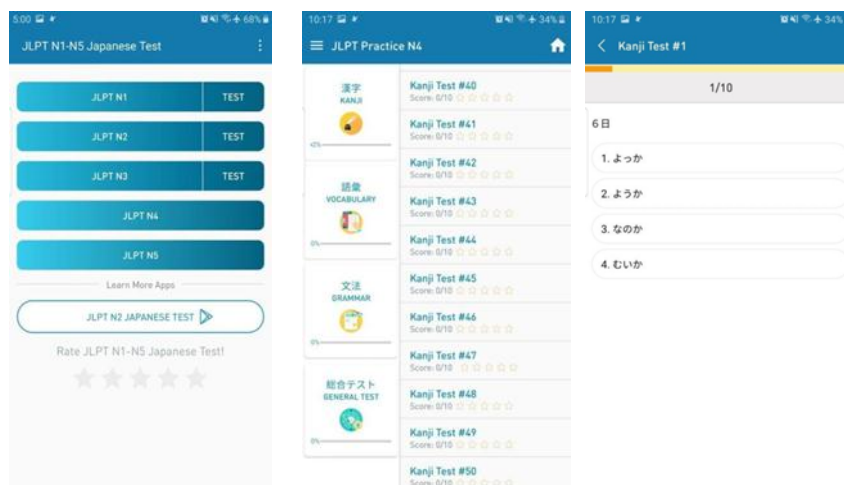
4.1 Aplikasi JLPT N1-N5

Aplikasi JLPT N1-N5 merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan media pembelajaran *kanji* dengan parameter level penguasaan bahasa Jepang. Aplikasi ini tersedia pada layanan distribusi digital ponsel dengan sistem operasi berbasis android. Aplikasi ini memiliki program yang sangat praktis untuk digunakan dan dapat diunduh secara gratis. Setelah diunduh, aplikasi ini dapat digunakan secara gratis tanpa membutuhkan data internet. Fitur layanan pembelajaran *kanji* disediakan mulai dari level terendah N5 hingga tertinggi N1. Level ini merupakan level pemahaman bahasa Jepang yang dinilai melalui Ujian Kemampuan Bahasa Jepang (UKBJ) yang dalam bahasa Jepang dikenal dengan *Nihongo Nouryoku Shiken* 日本語能力試験. Dalam kurikulum Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas, lulusan S1 Sastra Jepang harus memiliki kemampuan bahasa Jepang pada level N3, dan materi *kanji* dipelajari hanya pada semester I dan II saja. Untuk memenuhi capaian tersebut, mata kuliah *kanji* semester I harusnya memuat pembelajaran *kanji* hingga level N4, dan semester II memuat pembelajaran *kanji* level N3. Hal ini sangat sulit dilakukan, dikarenakan sebagian besar mahasiswa yang masuk ke jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas tidak memiliki pengalaman sebelumnya dalam belajar bahasa Jepang. Sehingga pada semester I, pembelajaran *kanji* harus didahului dengan materi *hiragana* dan *katakana* terlebih dahulu. Waktu pembelajaran *kanji* menjadi sangat singkat. Dikarenakan dalam satu semester hanya ada 16 kali pertemuan, dan pembelajaran *hiragana* dan *katakana* membutuhkan 4 hingga 5 kali pertemuan dalam semester I. Keterbatasan waktu menjadi penghambat mahasiswa untuk menguasai *kanji* hingga level N3.

Oleh karenanya, penggunaan aplikasi JLPT N1-N5 dirasa sangat bermanfaat digunakan dalam pembelajaran *kanji*. Penggunaan aplikasi ini diinstruksikan untuk diakses di rumah, kemudian dibuat laporan mingguan pengerjaannya. Dalam aplikasi ini terdapat fitur-fitur pengerjaan soal *kanji* yang biasa keluar pada soal UKBJ. Bentuk jawaban yang disediakan keseluruhan bersifat pilihan berganda. Mahasiswa hanya akan memilih salah satu jawaban paling tepat dari beberapa pilihan yang disediakan. Terdapat soal yang dikerjakan dengan menggunakan waktu, namun ada pula yang tidak. Setiap selesai mengerjakan tahapan soal, mahasiswa akan langsung diberikan nilai kemudian diberikan kunci pembahasan setiap soal yang dijawab salah.

Di setiap level, terdapat 50 unit tes yang disediakan untuk uji *kanji*. Pada setiap unit tes, memiliki 10 soal yang harus dikerjakan. Mahasiswa diminta mengerjakan beberapa unit tes setiap minggunya, kemudian dituliskan laporan. Laporan berisi tentang berapa kali akses untuk setiap unit, sehingga mahasiswa dapat menyelesaikan per unit tes tanpa kesalahan. Laporan juga berisi berapa waktu tercepat yang dibutuhkan untuk mengerjakan setiap unit tes tanpa melakukan kesalahan. Penulisan laporan ini merupakan salah satu bentuk kontrol pembelajaran *kanji* secara mandiri. Tanpa adanya tugas membuat laporan, mahasiswa menjadi lalai dan tidak memiliki motivasi dalam mengakses aplikasi sebagai bentuk pembelajaran *kanji* secara mandiri.

Di akhir semester, mahasiswa dapat diberi pilihan untuk mengikuti ujian akhir. Mengikuti ujian tertulis, atau ujian melalui aplikasi. Ujian melalui aplikasi adalah menyelesaikan 50 unit tes level N4. Semua unit harus diselesaikan tanpa ada kesalahan dengan batas waktu yang telah ditentukan. Hanya mahasiswa yang dapat menyelesaikan dengan tepat waktu yang lulus dalam ujian melalui aplikasi. Ujian melalui aplikasi lebih sulit dibandingkan uji secara tertulis. Akan tetapi bentuk uji aplikasi ini dapat menjadi motivasi untuk mahasiswa untuk menguasai keseluruhan *kanji* dalam level N4, walaupun *kanji* tersebut tidak dipelajari di dalam kelas. Untuk semester I, capaian pembelajaran *kanji* melalui aplikasi ini sebatas pada level N4. Untuk level N3 akan dilanjutkan pada pembelajaran semester berikutnya. Berikut beberapa tampilan aplikasi JLPT N1-N5.



Gambar 1. Tampilan aplikasi JLPT N1-N5

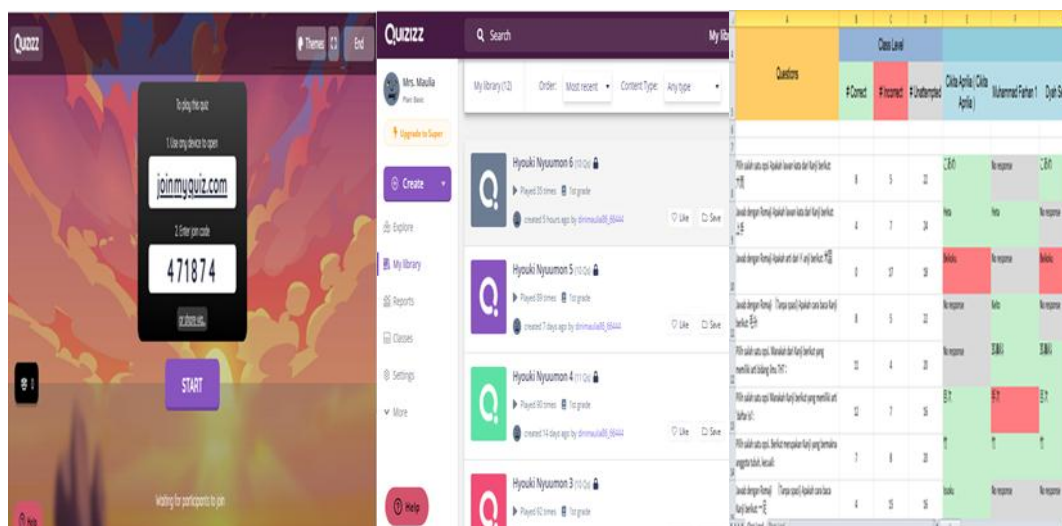
Kelebihan aplikasi ini tidak hanya menyediakan soal-soal mengenai *kanji* saja, namun juga soal mengenai tata bahasa atau yang dikenal dengan istilah *bunpou* 文法 dan kosa kata atau *goi* 語彙 dalam bahasa Jepang. Walaupun aplikasi ini memuat uji *kanji* secara lengkap untuk pembelajaran mandiri, tetap saja pembelajaran serta penjelasan langsung dari dosen merupakan hal utama dalam pembelajaran *kanji*. Ini disebabkan perbedaan karakter serta kemampuan mahasiswa yang sangat beragam di dalam kelas. Oleh karenanya, penggunaan aplikasi hanya sebagai media penunjang dalam pembelajaran *kanji*. Akses *kanji* hanya berperan sebagai tugas mingguan yang pengerjaannya juga harus dikontrol setiap minggunya. Pembelajaran mingguan *kanji* tetap dilakukan dengan metode ceramah, dan mahasiswa harus terus diberi motivasi secara langsung agar terus semangat dalam mempelajari dan menguasai *kanji*.

4.2 Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi belajar yang disajikan dalam bentuk permainan. Aplikasi ini dapat diunduh menggunakan ponsel yang memiliki sistem operasi berbasis android maupun ios. Setelah diunduh, aplikasi ini hanya dapat diakses melalui daring dan menggunakan data internet. Untuk penggunaannya dosen harus mendaftar terlebih dahulu dan membuat sebuah akun. Aplikasi ini menyediakan segala bentuk tes dari berbagai bidang. Tetapi untuk pembelajaran *kanji*, aplikasi ini digunakan sebagai tes mingguan. Dimana soal-soal *kanji* dibuat oleh Dosen tersendiri sesuai dengan materi pembelajaran *kanji* yang merujuk pada buku ajar.

Setiap minggu mahasiswa diuji pengetahuannya mengenai *kanji* yang telah dipelajari minggu sebelumnya melalui aplikasi Quizizz. Berbeda dengan aplikasi sebelumnya, dengan aplikasi Quizizz Dosen dapat membuat soal-soal *kanji* yang akan diujikan. Apabila penggunaan aplikasi JLPT N1-N5 bersifat tugas mingguan, maka penggunaan aplikasi Quizizz sebagai kuis mingguan. Soal yang dibuat merupakan ulasan *kanji* yang telah dipelajari pada materi sebelumnya. Penggunaan aplikasi Quizizz dilakukan di awal perkuliahan. Mahasiswa diberi tenggang waktu untuk mengerjakan setiap butir soal. Soal bisa dibuat dalam berbagai bentuk, baik isian, pilihan berganda, maupun bentuk jawaban lainnya.

Aplikasi ini memiliki tampilan menarik seperti aplikasi permainan. Dengan latar gambar dan latar musik yang menarik, seolah-olah mahasiswa sedang memainkan permainan. Dalam aplikasi ini mahasiswa akan bersaing bersama mahasiswa yang lain seolah olah dalam sebuah pertandingan. Mahasiswa yang mendapat 3 peringkat nilai teratas akan dipilih dan kemudian ditampilkan sebagai pemenang. Mahasiswa juga dapat melihat kunci jawaban yang benar untuk setiap soal yang dijawab dengan salah. Setelah mahasiswa selesai mengerjakan kuis, dosen dapat menerima laporan berbentuk tabel berisi nilai mahasiswa. Berikut tampilan laporan dalam aplikasi Quizizz.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Quizizz

Penggunaan aplikasi Quizizz hanya bersifat evaluasi mingguan. Dosen tetap memberikan materi dan penjelasan secara langsung kepada mahasiswa setiap minggunya setelah pelaksanaan kuis melalui aplikasi dilakukan. Aplikasi hanya membantu mahasiswa untuk mengingat lebih mudah dengan cara yang menyenangkan. Dalam pembelajaran *kanji*, mahasiswa perlu diberi motivasi langsung agar terpacu dan bersemangat dalam mengingat *kanji* dengan jumlah dan capaian yang cukup banyak setiap minggunya. Untuk membuat keseluruhan mahasiswa dalam kelas *kanji* dapat berhasil secara maksimal adalah hal yang sulit. Sebagian mahasiswa yang telah mengenal bahasa Jepang dan huruf Jepang sebelum memasuki perguruan tinggi juga tidak menjamin keberhasilan penguasaan *kanji*. Motivasi serta disiplin diri untuk mengulang *kanji* secara menerus merupakan kunci utama keberhasilan dalam pembelajaran *kanji*. Kedua hal ini bersifat individu dan berbeda antara satu dan lainnya. Oleh karenanya, peran Dosen secara langsung tetap dibutuhkan untuk meningkatkan semangat serta motivasi pembelajaran *kanji*. Sehingga penggunaan aplikasi secara mandiri hanya berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran.

5 PENUTUP

Kesulitan dalam mempelajari *kanji* dapat disiasati dengan menggunakan aplikasi daring sebagai media penunjang pembelajaran *kanji*. Adapun beberapa aplikasi dapat digunakan baik sebagai evaluasi mingguan, maupun latihan mandiri yang dapat diakses secara daring. Aplikasi JLPT N1-N5 dan Quizizz merupakan aplikasi yang dapat digunakan mahasiswa untuk belajar dan mengingat *kanji* secara mandiri. Selain mudah digunakan, aplikasi ini juga disediakan untuk diakses secara gratis sehingga sangat praktis untuk dijadikan media penunjang pembelajaran. Sebelum menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran *kanji*, mahasiswa perlu memahami dan menguasai terlebih dahulu, huruf *hiragana* dan *katakana*. Penguasaan *kana* merupakan konsep dasar agar mahasiswa dapat memahami bahwa dalam penulisan *kanji*, terdapat langkah-langkah penulisan yang baku.

Pemilihan aplikasi yang menarik dapat mengurangi kejenuhan mahasiswa untuk mempelajari bentuk *kanji* yang sangat bervariasi. Oleh karenanya, sedapat mungkin aplikasi yang digunakan memiliki tampilan yang atraktif seperti permainan. Namun begitu, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran *kanji* hanya dapat berperan sebagai media penunjang saja. Mahasiswa tetap memerlukan motivasi berkelanjutan yang hanya dapat diperoleh melalui interaksi dan kontrol secara langsung dari Dosen.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimiharja, Mulyana. 2003. *Ragam Kanji*. Bandung: Penerbit Pustaka.
- Fitriyani, Yani. 2020. Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring selama Covid-19. *Jurnal Kependidikan edisi Juli 2020 vol.6 no.2*. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. 2019. Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>.
- Nakayama, M., Mutsuura, K., & Yamamoto, H. (2014). Impact of Learner's Characteristics and Learning Behaviour on Learning Performance during a Fully Online Course. *Electronic Journal of E-Learning*, 12(4), 394–408. www.ejel.org.
- Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tahar, I., & Enceng. (2006). Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar pada Pendidikan Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 7(2), 91–101.
- Takamizawa, H. 2002. *Hajimete no Nihongo Kyouiku no Nannatsu Dougu Shirizu 2 Kanji Jugyou no Tsukurikata Hen*. Tokyo: Aruku Kabushiki Gaisha. Hal. 82
- Tjandra, Shedly Nagara. 2007. *Bahasa Jepang; Tata Bunyi, Ortografi, kosa kata & Tipologi (Suatu Tinjauan Historis)*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Pemanfaatan Video *Kaiwa Marugoto* dalam Mata Kuliah *Choukai Kaiwa* Sebagai Suatu Strategi Pembelajaran Mandiri

Dwi Puji Asrini¹

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Semarang
¹*dwipujiasrini82@gmail.com*

Abstrak

Penerapan *social distancing* dan *physical distancing* pada situasi pandemi ini menuntut pengajar untuk mencari cara yang menyenangkan supaya pembelajaran tetap dapat berlangsung, dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan tujuan 1) memanfaatkan media pembelajaran *Choukai Kaiwa* sebagai sumber belajar, 2) menyusun materi pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada media pembelajaran *Choukai Kaiwa* sebagai alternatif belajar mandiri, 3) mengetahui persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran dengan memanfaatkan video *kaiwa* pada pembelajaran *Choukai Kaiwa*. Metode pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa angket dan observasi langsung. Angket diberikan kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan video *kaiwa* pada pembelajaran *Choukai Kaiwa*. Observasi langsung dilakukan untuk memperkuat hasil angket mengenai manfaat media dalam pembelajaran *Choukai Kaiwa* dan menyusun materi pembelajaran *Choukai Kaiwa*. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik deskriptif kualitatif. Media pengajaran yang digunakan adalah video *kaiwa* yang terdapat dalam buku ajar *Marugoto A1*. Dari hasil angket yang diberikan kepada 40 mahasiswa mengenai pendapat mereka tentang penggunaan video *kaiwa* dalam Mata Kuliah *Choukai Kaiwa* adalah 97,5 % menjawab suka dengan mata kuliah *Choukai Kaiwa*, 82,5% menyatakan faham, dengan media ini 60% menyatakan bisa mempelajari intonasi, cara baca, ekspresi yang tepat karena video dilakukan oleh native, 30% menyatakan bisa mengulang-ulang video *kaiwa* sesuai kebutuhan, hingga faham. Dari hasil angket yang diberikan diketahui bahwa video *kaiwa* ini dapat dijadikan sebagai media belajar mandiri, karena video dapat diulang-ulang diluar jam perkuliahan dan mahasiswa dapat mempelajari *kaiwa* hingga pada intonasi, cara baca, bahkan ekspresi ketika bercakap-cakap.

Kata kunci: media, video *kaiwa*, *choukai kaiwa*

1. PENDAHULUAN

Penerapan *social distancing* dan *physical distancing* pada situasi pandemi ini menuntut pengajar untuk mencari cara yang menyenangkan supaya pembelajaran tetap dapat berlangsung dan juga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Mata Kuliah *Choukai Kaiwa* merupakan mata kuliah yang mengasah dua keterampilan berbahasa sekaligus, yakni keterampilan mendengar dan keterampilan berbicara. Dengan pembelajaran jarak jauh seperti saat ini, maka dirasa perlu menggunakan media. Selain untuk menarik minat mahasiswa dalam belajar, media digunakan untuk mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan. Media yang dipakai dalam mata kuliah *Choukai Kaiwa* ini adalah video *kaiwa* yang terdapat dalam buku ajar *Marugoto Nihon no Kotoba to Bunka A1*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Memanfaatkan media pembelajaran *Choukai Kaiwa* sebagai sumber belajar,
- 2) Menyusun materi pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada media pembelajaran *Choukai Kaiwa* sebagai alternatif belajar mandiri,
- 3) Mengetahui persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran dengan memanfaatkan video *kaiwa* pada pembelajaran *Choukai Kaiwa*

Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi." Penelitian ini ditulis oleh Panje dan kawan-kawan. Penelitian ini dilaksanakan untuk meneliti teknik membaca puisi, dengan tujuan:

- 1) menghasilkan produk video tentang membaca puisi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia;
- 2) mengetahui tingkat validasi dari produk video tentang membaca puisi;
- 3) mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran.

Metode penelitian yang digunakan oleh Pane dan kawan-kawan adalah metode deskriptif kualitatif, dengan menggunakan model penelitian pengembangan Sadiman. Pengumpulan data dilakukan dengan melalui observasi, dengan alat perekam & pedoman wawancara. Hasil tes uji coba skala terbatas menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar. Sebelum menggunakan media pembelajaran, persentasi kelulusannya siswa sebesar 33,3%, dan setelah menggunakan media pembelajaran, presentasi kelulusannya meningkat menjadi 100%. Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa

2. LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pengajaran dalam pengajaran Bahasa Jepang di masa pandemi ini merupakan suatu komponen yang sangat penting keberadaannya dalam proses belajar mengajar. Gagne dan Briggs dalam Arsyad secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video-recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (1996: 4).

Manfaat media

Ada beberapa manfaat media pembelajaran, pada penelitian ini menggunakan teori yang diungkapkan oleh Sadiman. Menurut Sadiman (1996: 16-17), manfaat dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti:
 - a. jika objek terlalu besar maka dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model
 - b. jika objek kecil maka dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar ;
 - c. jika gerak terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
 - d. apabila kejadian atau peristiwa yang ingin ditampilkan terjadi di masa lalu, maka bisa ditampilkan lagi melalui rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e. apabila objek terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
 - f. jika konsep yang akan disajikan yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Ketika menggunakan media yang tepat dan bervariasi, maka dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk:
 - a. menimbulkan kegairahan belajar.
 - b. memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Kimura Muneo dan kawan-kawan menyebutkan ada berbagai macam (1992:128-141). Media yang sering dipakai di dalam bidang pengajaran bahasa Jepang, yakni:

- 1) Media visual sederhana,
Media visual sederhana yang dimaksud adalah media visual yang memiliki kemudahan-kemudahan atau kepraktisan-kepraktisan dalam pembuatan atau pemakaiannya tidak termasuk perlengkapan audio visual yang menggunakan listrik. Media ini meliputi gerak visual guru dan murid, foto, gambar, *flash card*, diagram, bagan, peta dan *white board*.
- 2) Media proyeksi diam
Media proyeksi diam merupakan media yang berupa gambar besar yang tidak bergerak, diproyeksikan ke dalam layar dengan menggunakan proyektor, antara lain *overhead projector* dan *slide proyektor*.
- 3) Media audio
Media audio ini antara lain berupa kaset rekaman, CD, laboratorium bahasa, dan sebagainya.
- 4) media film
Gambar hidup yang menunjukkan gerakan-gerakan seperti film, audio visual, *video recorder* (VTR), *video disk*, dan sebagainya pada umumnya disebut film.
- 5) komputer
Ada dua cara pemakaian komputer di dalam bidang pendidikan, yaitu cara yang disebut CAI (*Computer Assisted Instruction*) yakni pemakaian komputer dalam situasi belajar-mengajar di mana siswa melakukan kegiatan belajar berdasarkan *software* yang dibuat untuk siswa yang ditunjukkan oleh komputer. Selain itu cara yang disebut CMI (*Computer Managed Instruction*) yaitu pemakaian komputer dalam bidang administrasi belajar-mengajar, dapat dipakai pada saat pengurusan rencana pengajaran, pembuatan materi, pengurusan nilai dan sebagainya.

Marugoto

Marugoto merupakan buku ajar yang disusun oleh The Japan Foundation Kansai (まるごと日本のことばと文化). Buku ajar Marugoto ini terdiri dari Level A1, A2, B1, B2, C1 dan level C2. Pada level A1 dan A2 terdiri dari buku *りかい* dan buku *かつどう*. Topik dalam buku Marugoto A1 adalah sebagai berikut:

- 1) 日本語について、
- 2) 私 (自己紹介、家族)、
- 3) 食べ物、
- 4) 家、
- 5) 生活、
- 6) 休みの日 1、
- 7) 町、
- 8) 買い物、
- 9) 休みの日 2

Mata Kuliah Choukai Kaiwa

Mata Kuliah Choukai *Kaiwa* merupakan Mata Kuliah yang mengasah keterampilan mendengar dan juga keterampilan berbicara. Mata Kuliah ini merupakan Mata Kuliah berjenjang, membahas tema-tema yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan kosakata, ungkapan, dan tata bahasa sederhana bahasa Jepang, setara dengan kemampuan bahasa Jepang JLPT Level N5.

Tujuan Mata Kuliah Choukai *Kaiwa* yaitu supaya mahasiswa memahami percakapan dan dapat bercakap2 dengan menggunakan ungkapan, kosakata, dan tata bahasa dengan topik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dengan topik bahasan 日本語について、私 (自己紹介、家族)、食べ物、家、生活 dan 休みの日 1. Kemampuan yang hendak dicapai yakni setara dengan kemampuan bahasa Jepang JLPT level N 5. Mata kuliah ini dirancang untuk 16 kali pertemuan dengan Ujian tengah Semester dan Ujian Akhir Semester di dalamnya.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket dan observasi langsung. Angket diberikan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang Angkatan 2020/2021. Angket diberikan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan video *kaiwa* pada Mata Kuliah Choukai *Kaiwa*. Observasi langsung dilakukan sebagai observer sekaligus pengajar Mata Kuliah, yakni untuk memperkuat hasil angket mengenai manfaat media dalam pembelajaran Choukai *Kaiwa*, dan juga digunakan untuk menyusun materi pembelajaran Choukai *Kaiwa*. Responden penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang, semester satu sebanyak 40 orang.

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab tiga pertanyaan, yaitu:

- 1) Pemanfaatan media pembelajaran Choukai *Kaiwa* sebagai sumber belajar,
- 2) Menyusun materi pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada media pembelajaran Choukai *Kaiwa* sebagai alternatif belajar mandiri,
- 3) Mengetahui persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran dengan memanfaatkan video *kaiwa* pada pembelajaran Choukai *Kaiwa*

Masalah pertama yakni, pemanfaatan media pembelajaran Choukai *Kaiwa* sebagai sumber belajar. Pada Mata Kuliah Choukai *Kaiwa* ini memanfaatkan video *kaiwa* yang terdapat dalam buku Marugoto A1 Nihon no Kotoba to Bunka sebagai sumber belajar yang bisa mengasah kemampuan mendengar dan sekaligus kemampuan berbicara. Dengan video *kaiwa* yang diunggah pada situs *elearning* yang dikembangkan oleh Universitas Negeri Semarang dengan nama *Elena (electronic learning Aid)*, mahasiswa dapat mengunduh sendiri materi, kemudian menggunakannya sebagai sumber belajar. Video yang diunggah di *Elena* meliputi video *practice* dan video *challenge*. Video *practice* berisi tentang percakapan yang dilakukan oleh *native* dan beberapa penutur asing yang dipilih oleh The Japan Foundation untuk menjadi tokoh utamanya. Video *practice* ini dibuat berdasarkan *can do* atau target dengan *bamen* yang bermacam-macam pula. Sedang video *challenge* ini merupakan video yang dapat digunakan oleh pembelajar untuk berlatih mencoba bercakap-cakap dengan Bahasa Jepang dengan target atau *can do* yang sudah ditentukan. Dengan video *challenge* ini para pembelajar bisa merasakan bercakap-cakap langsung dengan penutur asli yakni orang Jepang. Video yang digunakan pada Mata Kuliah Choukai *Kaiwa* ini meliputi topik:

- 1) 日本語について、
- 2) 私（自己紹介、家族）、
- 3) 食べ物、
- 4) 家、
- 5) 生活 dan
- 6) 休みの日 1

Topik yang diambil hanya enam saja, karena waktu yang tidak memungkinkan jika digunakan semua topik yang ada dalam buku Marugoto Nihon no Kotoba to Bunka A1.

Masalah yang kedua dalam penelitian ini adalah menyusun materi pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada media pembelajaran Choukai *Kaiwa* sebagai alternatif belajar mandiri. Mata Kuliah Choukai *Kaiwa* dilaksanakan dalam 16 kali pertemuan dengan Ujian Tengah Semester (UTS) pada pertemuan ke 9 dan Ujian Akhir Semester pada pertemuan ke 16. Materi pada Mata Kuliah Choukai *Kaiwa* disusun sebagai berikut:

- Pertemuan 1-2 週間プログラム
- Pertemuan 2-2 週間プログラム
- Pertemuan 3-日本語について、
- Pertemuan 4-日本語についての活動

- Pertemuan 5-私（自己紹介、家族）
- Pertemuan 6-私（自己紹介、家族）の活動
- Pertemuan 7-食べ物、
- Pertemuan 8-食べ物の活動
- Pertemuan 9-UTS
- Pertemuan 10-家
- Pertemuan 11-家の活動
- Pertemuan 12-生活
- Pertemuan 13-生活の活動
- Pertemuan 14-休みの日 1
- Pertemuan 15-休みの日 1 の活動
- Pertemuan 16-UAS

Di bawah ini adalah contoh susunan materi pada pertemuan minggu ke lima. Pada minggu ke lima membahas topik ke dua yakni 私の家族.



Gambar 1. Power Point Materi Mata Kuliah Choukai Kaiwa pada minggu ke lima

Pengajar memberikan petunjuk kepada mahasiswa untuk mendengarkan percakapan, lalu meminta mereka untuk menulis *kotoba*, *hyougen*, dan kalimat dalam percakapan (membuat skrip percakapan). Tugas yang diberikan ini sebagai bentuk latihan guna mengasah keterampilan mendengarkan (*Choukai*). Berikut adalah video yang harus mereka saksikan. Pada pertemuan ini ada dua model video dengan *can do* yang sama. Hal ini diberikan untuk memberikan gambaran kepada mahasiswa bahwa satu *can do* bisa muncul dalam, berbagai situasi, seperti pada video yang diberikan.



Gambar 2. Video kaiwa 1 materi pada Mata Kuliah Choukai Kaiwa pada minggu ke lima



Gambar 3. Video *kaiwa* 2 materi pada Mata Kuliah Choukai *Kaiwa* pada minggu ke lima

Pengajar memantau tugas yang diberikan yakni membuat skrip percakapan melalui *Elena* dan mengecek hasil latihan mendengarkan yang telah dibuat. Selanjutnya pengajar memberikan *feedback* terhadap hasil yang sudah dikerjakan oleh mahasiswa melalui situs *elearning Elena* juga. Pada tahap selanjutnya mahasiswa bisa berlatih bercakap-cakap sesuai dengan *can do* masing-masing dengan menggunakan video *challenge*. Ketika mahasiswa berlatih bercakap-cakap dengan menggunakan video *challenge*, mereka dapat merasakan seolah-olah bertemu langsung dengan orang Jepang dan melakukan percakapan dengan mereka. Berikut adalah contoh video *challenge* yang adad alam pertemuan pada minggu ke lima ini.



Gambar 4. Video *challenge* dalam Materi Mata Kuliah Choukai *Kaiwa* pada minggu ke lima

Setelah mahasiswa latihan dengan video *challenge* yang diberikan, kegiatan berikutnya adalah menyimak video selanjutnya dengan *can do* yang berbeda.



Gambar 5. Video *kaiwa* 3 Materi Mata Kuliah Choukai *Kaiwa* pada minggu ke lima

Sambil menyaksikan video *kaiwa* di atas, mahasiswa diminta pula membuat skrip percakapan seperti pada video *kaiwa* sebelumnya. Berikutnya dilanjutkan dengan berlatih bercakap-cakap dengan *can do* yang telah dipelajari dengan menggunakan video *challenge* yang diberikan.



Gambar 6. Video challenge Materi Mata Kuliah Choukai Kaiwa pada minggu ke lima

Pada akhir materi, pengajar meminta mahasiswa untuk mencoba membuat percakapan sesuai dengan situasi mereka untuk dipraktikkan pada pertemuan berikutnya.

Permasalahan ke tiga dari penelitian ini adalah mengetahui persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran dengan memanfaatkan video *kaiwa* pada pembelajaran Choukai *Kaiwa*. Angket yang berisi beberapa pertanyaan mengenai persepsi mahasiswa yang diberikan kepada 40 orang diketahui bahwa:

- 1) Mahasiswa sejumlah 97,5 % menjawab suka dengan Mata Kuliah Choukai *Kaiwa*, karena menggunakan media video *kaiwa*, sedangkan sejumlah 2,5% mahasiswa lebih menyukai membaca buku.
- 2) Dengan menggunakan video *kaiwa*, mahasiswa sejumlah 82,5% menyatakan paham terhadap materi yang diberikan dalam mata kuliah Choukai *Kaiwa*, sedang 17,5% mahasiswa menyatakan cukup paham.
- 3) Pertanyaan mengenai kelebihan pembelajaran dengan menggunakan video *kaiwa*, 60% mahasiswa menjawab, dengan menyaksikan video *kaiwa* tersebut, mereka bisa mempelajari intonasi, cara baca, ekspresi yang tepat saat melakukan *kaiwa* dengan *can do* yang ada. Alasannya adalah karena video dilakukan oleh *native* dan orang-orang asing yang memiliki kemampuan Bahasa Jepang yang bagus sehingga Ketika bercakap-cakap terlihat sangat alami. Sementara itu, 30% dengan media yang digunakan dalam Mata Kuliah Choukai *Kaiwa*, mahasiswa menyatakan mereka bisa mengulang-ulang video *kaiwa* sesuai kebutuhan mereka, sampai mereka paham betul isi *kaiwa* tersebut.
- 4) Mengenai kekurangan penggunaan video *kaiwa* yang ditanyakan kepada mahasiswa, 86% mahasiswa menyatakan tidak ada kekurangan, sedang 2,5% mahasiswa menyatakan kekurangan ada pada sinyal saat mengakses *elearning* elena. Selain itu, ada pula yang menyatakan kurang merasakan sensasi praktek langsung dengan teman, karena situasi pandemic ini, yakni sebanyak 5%. Sedang 7,5% mahasiswa menyatakan kadang-kadang video *kaiwa* yang diunggah di elena suaranya terlalu kecil, sehingga butuh fokus yang lebih saat mendengarkan percakapan tersebut.
- 5) Sementara itu, mahasiswa juga memberikan saran terhadap mata kuliah Choukai *Kaiwa*.
- 6) Sebanyak 72,5% mahasiswa memberikan saran supaya pengajar memperbanyak contoh video *kaiwa* dalam pembelajaran. Sementara itu 12,5% mahasiswa memberikan saran supaya pengajar menyertakan audio penjelasan pada *power point* yang diunggah atau pada video *kaiwa* yang diunggah, utamanya penjelasan mengenai *kotoba* baru dan *hyougen* baru yang muncul dalam percakapan. Sebanyak 2,5% mahasiswa menyarankan, sebaiknya pengajar mencari sinyal yang lebih baik lagi saat perkuliahan, sehingga ketika pertemuan yang berisi praktik bercakap-cakap dengan teman tidak ada kendala sama sekali. Sementara itu 12,5% mahasiswa memberikan saran supaya pengajar menggunakan model unggah materi selain power point sehingga video dapat mudah diputar di laptop.

5. PENUTUP

Simpulan

Dari hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa, diketahui bahwa video *kaiwa* ini dapat dijadikan sebagai media belajar mandiri oleh mahasiswa, karena jika mahasiswa belum paham, video dapat diulang-ulang di luar jam perkuliahan hingga mereka paham isinya. Selain itu dengan video *kaiwa* ini, mahasiswa dapat mempelajari dan mencermati isi *kaiwa* hingga pada intonasi, cara baca, bahkan ekspresi pembicara ketika sedang bercakap-cakap, atau mengucapkan *kotoba* dan *hyougen* tertentu.

Perbaikan setelah penelitian

Hasil angket mengenai saran yang diberikan oleh mahasiswa, maka penambahan audio untuk menerangkan isi *power point* diperlukan oleh mahasiswa, karena-kadang ada kosakata baru atau *hyougen* baru yang belum pernah mereka pelajari muncul dalam percakapan dalam video *kaiwa* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam Mata Kuliah Choukai *Kaiwa*. Selain itu, untuk mengetahui apakah media video *kaiwa* ini efektif atau tidak, maka perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui keefektifitasannya.

DAFTAR PUSTAKA

Azar Arsyad.1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

The Japan Foundation. 2018. *Marugoto (Bahasa dan Kebudayaan)* A1-Nyumon. Kesain Blanc.

Muneo. Kimura, dkk. 1992. *Nihongo kyoujyuuhou*. Oofusa. Tokyo

https://jfstandard.jp/pdf/jfs_guidebook_bahasa.pdf

<https://a1.marugotoweb.jp/en/index.php>

Marius Panje dkk.2016. *Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi* dalam <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6617/2877> diunduh 2 November 21.00

Belajar Kanji Secara Mandiri Menggunakan Situs Web Yosida dan Situs Web Kanjalive

Nova Yulia¹

¹Universitas Negeri Padang

¹nova_nihongo@yahoo.co.id

Abstrak

Selama mempelajari kanji, sebagian besar siswa mengalami kesulitan. Salah satu masalah yang muncul adalah ketika mereka harus mengingat banyak kanji beserta artinya dan cara menuliskannya sesuai urutan yang benar. Sebagian besar siswa akan segera lupa kanji tersebut setelah mereka mempelajarinya. Mereka harus menemukan media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan mudah untuk meningkatkan kemampuannya dalam menguasai kanji. Media internet dapat membantu siswa secara konsisten mempelajari kanji. Situs web yosida dan situs web kanjalive bisa menjadi solusi yang baik untuk mengatasi masalah ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa situs web yosida dan situs web kanjalive dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca kanji dalam waktu yang singkat.

Kata kunci: Kanji, Situs Web Yosida, Situs Web Kanjalive

1. PENDAHULUAN

Tiap tahunnya jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia terus mengalami peningkatan. Dari data yang dikeluarkan oleh The Japan Foundation, disebutkan bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua terbanyak di dunia yang mempelajari bahasa Jepang. Bagi pembelajar dari Indonesia, bahasa Jepang menjadi lebih sulit dipelajari dibanding mempelajari bahasa asing lainnya, karena huruf bahasa Jepang bersistem simbol dan memiliki jenis huruf lebih dari satu, yakni huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*), *kanji* dan *romaji*. Huruf *hiragana* dan *katakana* mempunyai fungsi yang berbeda. Huruf *hiragana* dipakai saat menulis semua kosakata Jepang asli, sedangkan *katakana* dipakai sewaktu menulis kosakata dari negara lain atau dengan kata lain untuk menulis kata. *Kanji* merupakan jenis huruf yang mewakili makna dan memiliki cara baca secara *kunyomi* dan *onyomi*. *Romaji* atau romawi adalah huruf alfabet yang kita gunakan seperti sekarang. Berikut contoh penggunaan huruf tersebut: kata *watashi*, ketika ditulis ke dalam *hiragana* menjadi わたし, ketika ditulis ke dalam *katakana* menjadi ワタシ, saat ditulis dengan *kanji* menjadi 私, dan sewaktu ditulis dengan *romaji* menjadi *watashi*.

Dari keempat jenis huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang, *kanji* merupakan huruf yang paling sulit dipelajari. Hal ini bukan tanpa alasan. Banyak faktor yang menyebabkan *kanji* terasa sulit bagi mahasiswa. Kesulitan ini pun juga sering dialami oleh mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Padang. Penulis melakukan observasi dan wawancara secara informal kepada mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang. Dari hasil observasi dapat disimpulkan sebagian mahasiswa merasa sulit saat dihadapkan kepada *kanji* terlebih saat menulis *kanji*, membaca dan juga menentukan makna dari *kanji* yang dipelajari. Adapun penyebab dari kesulitan tersebut antara lain karena keunikan *kanji* yang memiliki *bushu* (radikal), *kakusu* (jumlah coretan), *hitsujun* (urutan menulis) serta *yomikata* (cara baca). Keunikan *kanji* tersebut jumlahnya pun lebih dari satu, sehingga menjadi kesulitan tersendiri untuk dihafal. Selain itu, dalam satu kali pertemuan, jumlah *kanji* yang harus dihafal mahasiswa sekitar 10 hingga 12 *kanji* dasar, belum lagi *kanji* gabungan yang berjumlah sekitar 40 *kanji*.

Dalam satu semester seorang mahasiswa harus dapat menguasai *kanji* kurang lebih sebanyak 150 *kanji*. *Kanji* yang sedang dipelajari tidak semuanya bisa dilatihkan dalam kelas. Jumlah mahasiswa yang banyak dalam satu kelas serta jam pelajaran yang terbatas membuat proses pembelajaran *kanji* menjadi tidak optimal. Dalam hal ini kemandirian mahasiswa sangat dibutuhkan

untuk meningkatkan hasil yang ingin dicapai. Salah satu upaya dengan bantuan internet. Di Indonesia sendiri internet mengalami perkembangan yang sangat pesat, terlebih dalam situasi pandemi yang sedang dialami saat ini.

Dengan pertimbangan kendala waktu ketika pembelajaran *kanji* di dalam kelas, perlu dikembangkan sebuah upaya untuk memanfaatkan internet dalam rangka mengoptimalkan pembelajaran *kanji* yang tidak dapat dipenuhi di dalam kelas. Salah satunya dengan menggunakan situs *web* dalam pembelajaran *kanji* untuk mengatasi masalah di atas yakni situs *web yoshida* dan situs *web kanjialive*.

2. LANDASAN TEORI

Huruf *kanji* masuk ke Jepang tidak ada data yang jelas kapan terjadinya, tapi banyak sumber yang menyatakan masuk sekitar abad ke-4 sampai abad ke-5 Masehi. Saat itu, Jepang sedang banyak dimasuki peradaban dari Cina, tidak terkecuali dengan huruf *kanji*.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007: 56-70), huruf *kanji* memiliki karakteristik:

- 1) Memiliki *bushu*, yaitu bagian-bagian radikal pada huruf *kanji* yang dapat dijadikan dasar untuk pengklasifikasian huruf *kanji*. Terdapat tujuh macam *bushu* yaitu *hen*, *tsukuri*, *kanmuri*, *ashi*, *tare*, *nyoo* dan *kamae*.
- 2) Memiliki *kakusuu*, yaitu jumlah garis atau coretan yang membentuk sebuah *kanji*. *Kanji* yang sederhana memiliki sedikit *kakusuu*, namun *kanji* yang rumit memiliki banyak *kakusuu*.
- 3) Memiliki *hitsujun* atau urutan penulisan yang harus ditulis dengan benar.
- 4) Memiliki *yomikata* atau cara baca. Terdapat dua cara baca yaitu *onyomi* dan *kunyomi*. *Onyomi* merupakan cara baca *kanji* yang mengikuti pelafalan orang Cina, namun tidak sama persis bunyi aslinya karena disesuaikan dengan pelafalan orang Jepang. Sedangkan untuk makna yang sama dan orang Jepang sudah mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang, dibaca dengan cara baca asli (*kunyomi*).

Level Pembelajaran	Banyaknya <i>Kanji</i>	Jumlah waktu dalam minggu
Dasar	400-500	13-14
Terampil	700-800	18-19
Mahir	300-400	9-10
Jumlah	1400-1700	40-41

Tabel 1. Target pembelajaran *kanji* untuk pembelajar asing

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif serta metode kepustakaan (*library research*). Metode deskriptif adalah metode pemecahan masalah dengan cara menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah dipahami dan disimpulkan (Saifuddin, 2004:6). Sedangkan metode kepustakaan adalah metode yang mengutamakan pengumpulan data dari beberapa buku atau referensi yang berkaitan dengan pembahasan untuk mencapai tujuan penelitian (Mulyadi, 2006:13).

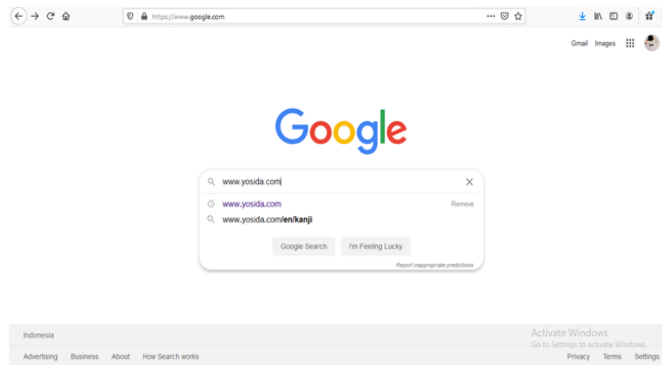
4. PEMBAHASAN

Pembelajaran *kanji* yang terdapat di program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Padang dilakukan sebanyak empat semester. Di setiap semester mahasiswa diberikan materi kurang lebih 150 *kanji*. *Kanji* yang dipelajari diperoleh dari buku *basic kanji*. Dengan banyaknya jumlah *kanji* yang harus dipelajari oleh mahasiswa, dan waktu pembelajaran di kelas yang terbatas, diperlukan sebuah alternatif pengajaran secara mandiri agar *kanji* yang dipelajari oleh mahasiswa dapat dikuasai dengan baik.

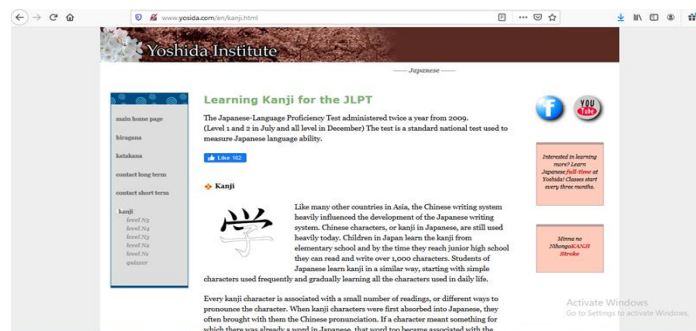
Salah satu metode belajar *kanji* secara mandiri, yakni menggunakan Situs *Web Yoshida* dan Situs *Web Kanjialive*.

1. Situs *Web Yoshida*

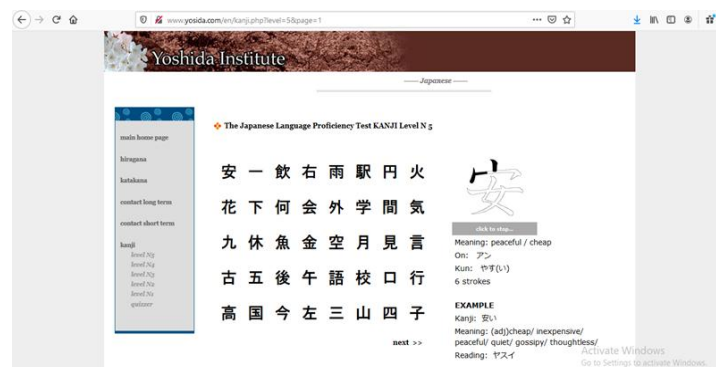
- a. Buka mesin pencari pada komputer, kemudian masukkan link www.yosida.com ke alamat URL, lalu *enter*.



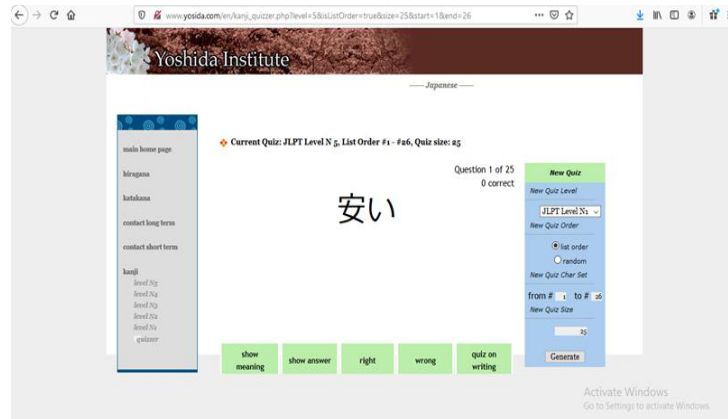
- b. Berikutnya akan muncul menu seperti gambar di bawah ini. Di bagian kiri bawah terdapat tingkatan atau level *kanji* dari N5 sampai N1. Pilih salah satu level yang anda inginkan. Sebagai contoh kita pilih N5.



- c. Lalu akan muncul daftar *kanji* level N5 seperti di bawah. Pilih salah satu *kanji* maka akan muncul arti, cara baca *onyomi*, *kunyomi*, jumlah coretan, dan contohnya.

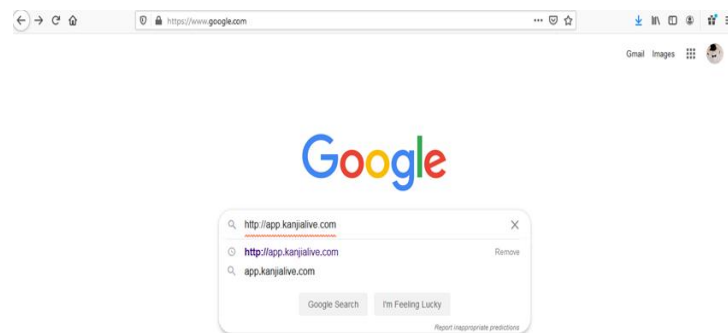


- d. Di bawah pilihan tingkatan *kanji* tadi, ada "quizzer". Ini merupakan menu kuis untuk belajar *kanji*. Pada tampilan kuis kita dapat memilih menu untuk memperlihatkan arti (*show meaning*) dan memperlihatkan jawaban (*show answer*).

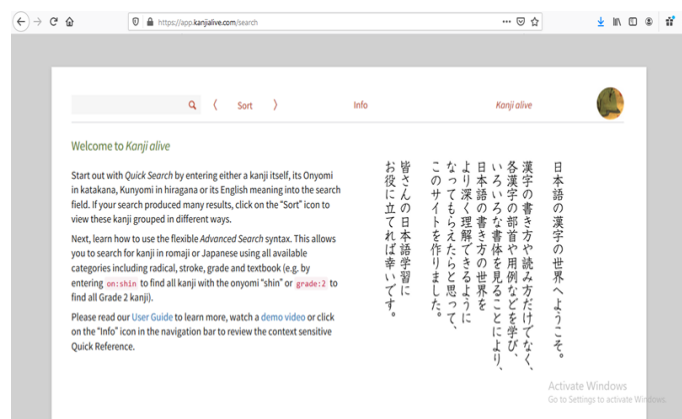


2. Situs Web Kanjialive

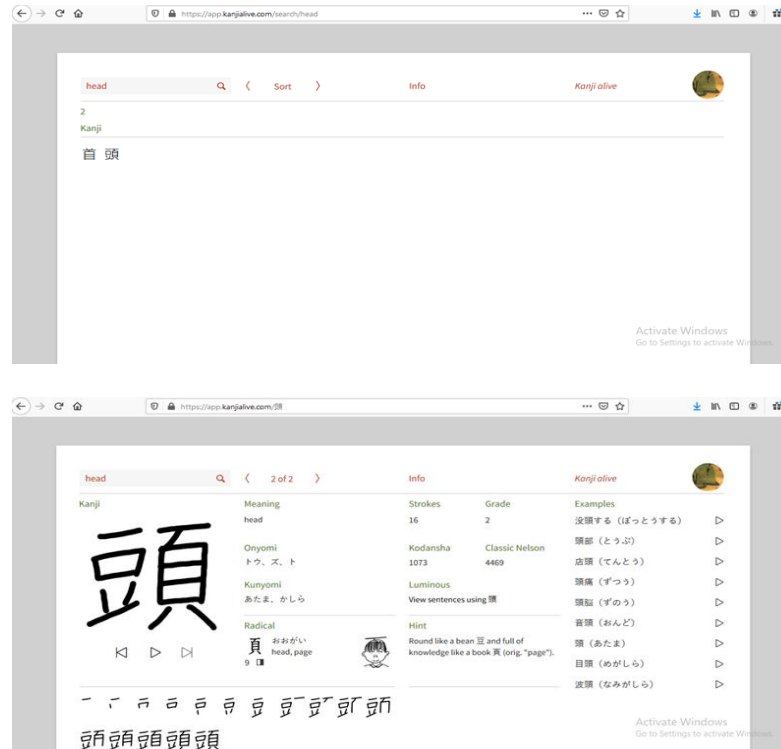
- a. Buka mesin pencari pada computer atau gawai. Kemudian masukkan link <http://app.kanjialive.com> di alamat URL, lalu enter.



- b. Berikutnya akan tampak gambar/ menu seperti ini. Di bagian kanan atas ada kotak pencarian *kanji*. Lalu ketik *kanji* yang ingin dicari dengan menggunakan bahasa Inggris. Sebagai contoh misalnya kita ingin mencari *kanji* "kepala" seperti di bawah ini. Kita tulis *head* disebelah kaca pembesar.



- c. Lalu akan muncul *kanji* yang diinginkan. Di dalam situs ini terdapat menu urutan penulisan *kanji*, arti, cara baca *kunyomi* dan *onyomi*, dan jumlah coretan *kanji*. Selain itu, ada beberapa contoh kata yang menggunakan *kanji* tersebut dan cara bacanya. Terdapat juga audio mengenai cara baca *kanji* tersebut.



5. PENUTUP

Situs pembelajaran *kanji* ini dapat digunakan oleh siapa saja, baik pembelajar tingkat pemula maupun tingkat menengah dan tingkat atas. Terdapat perbedaan kelebihan dan kekurangan dari kedua situs ini, antara lain:

a. Situs *web Yoshida*

Kelebihan:

- Terdapat tingkatan level *kanji* mulai dari N5 sampai N1
- Dapat belajar *kakusuu kanji*
- Memiliki menu quis untuk latihan
- Selain untuk belajar *kanji*, terdapat pula menu untuk belajar *hiragana* dan *katakana*

Kekurangan:

- Tidak dilengkapi dengan audio
- Tidak terdapat contoh kata/kalimat

b. Situs *web kanjialive*

Kelebihan:

- Dilengkapi dengan contoh penggunaan *kanji*
- Terdapat audio
- Dilengkapi dengan gambar dari *kanji* yang sedang dipelajari

Selain menggunakan dua situs belajar *kanji* ini, diharapkan pembelajar juga menggunakan buku-buku pembelajaran *kanji* lainnya agar hasil yang optimal dapat tercapai

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

<http://www.yosida.com/en/kanji.php?level=1&page=1>.

<https://app.kanjialive.com/search/head>.

Mangunsuwito. 2001. *Panduan Membaca & Menulis Kanji*. Bandung: Margahayu Permai.

Parastuti. 2015. *Metode Praktis Penguasaan Kanji*. Sidoarjo: Genta Group Production.

Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Takebe, Yoshiaki. 1998. *Kanji wa Muzukashikunai*. Japan: Akuru.

Yulia, Nova. 2017. "The Analysis of Student's Writing Abilities of Kanji at Japanese Education Study Program of UNP". *Jurnal ASSEHR*. Padang. Atlantis Press.

Kata Majemuk Nomina yang Berunsur 目 "Me"

Adrianis¹, Sri Lola Kurnia²

^{1,2}Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas
¹adrianis@hum.unand.ac.id

Abstrak

Bahasa merupakan alat komunikasi. Bahasa mempunyai aturan-aturan baik dalam susunan kalimat atau dalam pembentukan kata. Misalnya dalam pembentukan kata majemuk, begitu juga dalam bahasa Jepang. Istilah kata majemuk dalam bahasa Jepang disebut dengan *Fukugougo*. *Fukugougo* yaitu kata yang terbentuk dari proses penggabungan dua kata atau lebih. Kata majemuk itu unsur utamanya bisa di awal dan bisa juga di akhir kata. Misalnya kata majemuk nomina berunsur 目 'me' bisa menduduki posisi di depan kata yang mengikuti dan bisa juga di belakang kata yang mengikutinya. Penggabungan kata yang membentuk kata majemuk berunsur kata 目 'me' dapat terjadi antara kata benda dengan kata benda, kata benda bergabung dengan kata sifat, kata benda bergabung dengan kata kerja, kata benda dengan kata adverbial. Pembentukan kata majemuk dengan berunsurkan kata 目 "me" juga menimbulkan perubahan bunyi, mengalami pelesapan. Kata majemuk dengan berunsurkan kata 目 'me' ada yang menunjukkan arti secara harfiah dan ada juga yang tidak secara harfiah.

Kata Kunci : kata majemuk, 目 'me', arti, penambahan, pengurangan

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi oleh manusia yang digunakan untuk berinteraksi satu sama lainnya. Bahasa itu mempunyai aturan dalam pemakaiannya, baik dalam struktur kalimat maupun dalam pemakaian kata katanya, begitu juga dengan pembentukan katanya. Pembentukan kata dalam suatu bahasa bervariasi juga tergantung dari bahasa tersebut. Misalnya, pembentukan kata majemuk dalam bahasa Indonesia seperti *meja makan*, dimana dibentuk dari perpaduan kata benda 'meja' dengan kata kerja 'makan'. Kata majemuk *kaki lima* yaitu penggabungan kata benda 'kaki' dengan kata bilangan yaitu 'lima'. Begitu juga pembentukan kata majemuk bahasa Jepang yang dibentuk dengan penggabungan beberapa kata juga.

Istilah penggabungan kata atau kata majemuk tersebut dalam bahasa Jepang disebut dengan *fukugougo*. *Fukugougo* menurut Ouyakagi (Harisal, 2017:96) adalah kata yang dibentuk dari hasil proses penggabungan dua buah kata atau lebih, dimana bunyi pada suku kata bagian depan terkadang mengalami perubahan dan kata bagian belakang dalam istilah bahasa Jepang disebut *gobi*.

Pembentukan kata majemuk atau *fukugougo* dalam bahasa Jepang juga bermacam-macam. Bisa terbentuk dari kata benda dengan kata benda, bisa terbentuk dari kata benda dengan kata kerja dan lain sebagainya. Kata majemuk di dalam bahasa Jepang juga banyak sekali macamnya ada *fukugoumeishi*, *fukugoudoushi*, dan sebagainya. Misalnya, *fukugoumeishi* pembentukan kata majemuk yang mempunyai unsur kata 目 'me' .

Contoh 1.

人目
hitome
'Sekejap mata'
(*Japanese Dictionary Takoboto, version: 1.4.2*)

Kata 人目 “hitome” yang terbentuk dari gabungan kata 人 “hito” dengan kata 人目 “me”. Jika kita lihat dari jenis kata yang membentuk 人目 “hitome” dimana kata tersebut dibentuk dari gabungan kata benda 人 “hito” dengan kata benda 目 “me”. Kata 人 “hito” pada kata 人 “hito” mendahului kata 目 “me”. Kata 人 “hito” yang memiliki arti orang, bergabung dengan kata 目 “me” memiliki mata. Gabungan dari kedua kata tersebut mempunyai arti “sekejap mata”.

Contoh 2.

高目
takame
'posisi yang tinggi'
(*Japanese Dictionary Takoboto*,)

Kata 高目 '*takame*' merupakan gabungan kata sifat dengan kata benda. Kata yang digabung tersebut adalah kata 高い '*takai*' dan kata 目 '*me*'. Kata 目 '*me*' terletak di depan kata 高い '*takai*'. Gabungan kata kata sifat 高い '*takai*' dan nomina 目 '*me*' yang membentuk kata majemuk mengalami pelesapan huruf い 'i'. Kata 高い '*takai*' memiliki arti tinggi dan kata 目 '*me*' memiliki arti mata. Secara harfiah artinya mata tinggi tetapi di sini artinya posisi yang tinggi. Ini menunjukkan arti yang bersifat kiasan.

Berdasarkan gambaran contoh kata majemuk pada kata nomor 1 dan 2 di atas, pembentukan kata majemuk dengan kata 目 '*me*', terdapat berbagai variasi letak dari kata 目 '*me*' tersebut. Pembentukan kata mengalami perubahan yaitu terjadi pelesapan dan perubahan bunyi, dan lain sebagainya. Maka melihat tersebut hal tersebut peneliti tertarik meneliti kata majemuk yang terbentuk dari kata 目 '*me*'. Penelitian ini mengambil data dari kamus digital Tokoboto.jp.

Maka berdasarkan paparan latar belakang yang dikemukakan tersebut diatas, terdapat berbagai macam masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu dimanakah posisi kata 目 '*me*' pada kata majemuk yang terbentuk. Proses apa sajakah yang terjadi setelah terbentuk kata majemuk dengan kata 目 '*me*'. Jenis kata apa saja yang bisa membentuk kata majemuk dengan kata 目 '*me*'.

2. LANDASAN TEORI

Morfologi

Morfologi merupakan cabang linguistik yang mempelajari tentang beluk bentuk kata serta perubahan perubahan bentuk kata, proses pembentukan kata. Menurut Crystal (dalam Ba'dulu dan Herman. 2005:1) morfologi adalah cabang tata bahasa yang menelaah struktur atau bentuk kata, utamanya melalui penggunaan morfem.

Morfologi dalam istilah bahasa Jepang disebut *keitairon* 形態論. *Keitairon* 形態論 objek kajiannya adalah *tango* 単語 'kata' dan *keitaso* 形態素 'morfem' dan proses pembentukannya. (Sutedi, 2003:43). Koizumi mengatakan *Keitairon wa gokei no bunseki ga chusin to naru*. 形態論は語形の分析が中心となる。'Morfologi adalah ilmu yang meneliti pembentukan kata' (Santoso, 2015:19). Penelitian ini menggunakan pendekatan morfologi karena membahas mengenai pembentukan kata majemuk.

Kelas Kata

Kelas kata atau *hinshi* 品質 istilah bahasa Jepangnya. Santoso (2015) membagi kelas kata dalam bahasa Jepang menjadi sembilan.

1. Kata benda atau nomina (名刺 *meishi*)

Nomina merupakan kata tidak mengalami konjungsi /perubahan bentuk kata, dan bisa digabung dengan kata-kata lain dengan partikel *no* の. Contoh kata nomina adalah *kao* 顔 'warna', *iro* いろ 'warna', *kao no iro* 顔のいろ 'warna wajah'.

2. Kata kerja atau verba (動詞 *doushi*)
Verba adalah kata yang mengalami perubahan bentuk (konjugasi), bentuk dasar (kamus) dari kata kerja yang selalu diakhiri dengan hiragana kolom *u* う. Contohnya *yomu* 読む 'membaca', *kaku* 書く 'menulis', *tobu* 飛ぶ 'terbang'.
3. Kata sifat berakhiran *i* atau adjektiva *i* (形容詞 *keiyoushi*)
Mengalami proses konjugasi (perubahan bentuk kata), bentuk dasar (kamus) dari kata kerja selalu diakhiri dengan hiragana kolom *i* *i*. Contohnya *atarashii* 新しい 'baru', *takai* 高い 'tinggi', *hayai* 早い 'cepat'.
4. Kata sifat *na* atau adjektiva *na* (形容動詞 *keiyoudoushi*)
Kata yang berakhiran dengan *da* (atau bentuk lain yang masih berhubungan dengan *da* *da*, termasuk *na na keiyoudoushi* yang diikuti oleh kata benda (meishi) yang diterangkannya). Mengalami konjugasi layaknya perubahan *da da*. Contoh katanya *kireida* きれいだ 'cantik', *genkida* 元気だ 'sehat', *shizukada* 静かだ 'tenang'. Jika digunakan untuk menerangkan kata benda, *da da* menjadi *na na*, contohnya *kireina kao* きれいなかお 'wajah yang cantik', *genkina karada* 元気なからだ 'badan yang sehat', *shizukana kokoro* 静かなこころ 'hati yang tenang'.
5. Kata bilangan (hitungan) (*suushi* 数詞)
Ekspresi yang menyatakan untuk hitungan dan tidak mengalami konjugasi. Contoh katanya adalah *hitori* 一人 'satu orang', *hitotsu* 一つ 'satu', *sanbon* 三本 'tiga batang'.
6. Kata keterangan atau adverbial (副詞 *fukushi*)
Adverbial digunakan untuk memperkenalkan frasa tertentu yang berada di depan kata kerja dan kata sifat. Tidak terjadi konjugasi. Contohnya *chotto* ちよつと 'sebentar', *yoku* よく 'dengan baik', *nakanaka* なかなか 'dengan sangat'.
7. Penjelas kata benda (*rentaishi* 連体詞)
Digunakan di depan kata benda, kata tersebut tidak mengalami konjugasi. Contohnya adalah *kono*; *sono*; *ano*; *dono* この ; その ; あの ; どの 'yang ini; yang itu; yang itu (jauh di sana); yang mana'.
8. Kata penghubung atau konjugasi (*setsuzokushi* 接続詞)
Menghubungkan antar kalimat dan tidak mengalami konjugasi. Contoh katanya yaitu *~ba* ~ば '...jika...', *kedo* けど '..., tetapi ...', *dakara* だから '..., oleh karena itu ...'.
9. Kata seru atau injeksi (*kandoushi* 感動詞)
Terkadang mengekspresikan emosi, tidak mengalami konjugasi. Contohnya *hai*; *iiie* はい ; いいえ *hai*; *iie* 'ya; tidak', *anou* あのう 'mmm, maaf', *eeto* ええと 'mmmm'.

Kata Majemuk

Gabungan dari dua buah kata dasar atau lebih yang membentuk pengertian baru disebut dengan kata majemuk. O'Grady dan Dobrovolsky (1997:151) mengatakan bahwa pemajemukan adalah suatu proses yang mencakup penggabungan dua kata (dengan atau tanpa afiks) untuk menghasilkan suatu kata baru. Konsep pemajemukan menurut ahli di atas inilah yang dikenal dengan nama kata majemuk.

Kata majemuk dalam bahasa Jepang disebut *fukugougo* 複合語. Secara etimologis *fukugougo* 複合語 merupakan gabungan dari dua kata yaitu *fukugou* 複合 yang artinya 'gabungan' *dango* 語 yang artinya 'kata'. Jadi, *fukugougo* adalah kata yang terbentuk dengan penggabungan dua kata atau lebih. Selanjutnya Ouyakagi menyatakan *fukugougo* 複合語 adalah kata yang terbentuk melalui hasil proses penggabungan dua kata atau lebih, dimana ucapan bunyi pada suku kata bagian belakang (*gobi*) kata pertama adakalanya mengalami perubahan (Harisal, 2017:96).

Kata Majemuk Nomina

Bahasa Jepang disebut dengan *fukugoumeishi* 複合名詞. Kata majemuk nomina disampaikan oleh Akimoto (Pancawati, 2017) dapat dibentuk dengan konstruksi sebagai berikut:

1. N + N (nomina + nomina) : *te-ashi* 'tangan dan kaki'
2. V + N (verba + nomina) : *mome-goto* 'pertengkaran'
3. N + V (nomina + verba) : *tane-maki* 'penaburan benih'
4. A + N (adjektiva + nomina) : *naga-banashi* 'pembicaraan yang panjang'
5. NA + N (numeralia + nomina) : *niwaka-ame* 'hujan tiba-tiba'
6. V + V (verba + verba) : *tachi-gui* 'makan sambil berdiri'
7. A + V (adjektiva + verba) : *haya-oki* 'bangun pagi'
8. NA + V (numeralia + verba) : *niwakaji-komi* 'persiapan yang tidak matang'
9. ADV + N (adverbia + nomina) : *tonton-byoushi* 'berjalan lancar'
10. ADV + V (adverbia + verba) : *yochiyochi-aruki* 'berjalan bertatah'
11. ADV + A (adverbia + adjektiva) : *goku-buto* 'paling tebal'
12. N + A (nomina + adjektiva) : *yo-naga* 'malam panjang'

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kata yang terdapat dalam kamus digital tokoboto.jp. Bahan dari penelitian ini adalah kata majemuk dari gabungan kata 目 'me'. Artikel ini merupakan penelitian pustaka yang menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yang bersifat deskriptif.

Metode, teknik adalah dua konsep yang berbeda, tetapi mempunyai hubungan yang erat dan tidak dapat dipisahkan. Metode adalah hal yang sangat diperlukan dalam sebuah penelitian. Bakker (dalam Tri Mastoyo Kesuma. 2007:1) menyatakan bahwa metode memiliki tujuan agar kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah untuk mencapai hasil optimal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif yang bersifat deskriptif.

Metode serta Teknik Penyediaan Data

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yang harus dilalui yaitu pertama penyediaan data, kedua penganalisisan data, dan ketiga penyajian hasil analisis data (Sudaryanto, 1993:57). Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode simak. Peneliti menyimak semua bentuk-bentuk kata yang membentuk kata majemuk dengan kata 目 'me' dalam kamus digital tokoboto.jp. Setelah menyimak semua data kata majemuk dari kata 目 'me', kemudian dilakukan pencatatan dari data tersebut. Teknik ini dapat dilakukan dengan penjaringan data. Teknik catat yaitu teknik menjaring data dengan mencatat hasil penyimakan kartu data pada kartu data (Kesuma, 2007:44-45).

Metode dan Tahap Analisis Data

Langka yang dilakukan saat data telah terkumpul yaitu menganalisis data. Penelitian ini peneliti lakukan dengan metode agih. Sudaryanto (2015:18) mengatakan dalam penelitian bahasa, metode agih yang mana alat penentunya bagian dari bahasa yang bersangkutan itu sendiri. Penelitian ini, alat penentunya adalah kata majemuk yang di dalamnya terdapat unsur kata 目 'me'

Penelitian ini dalam menganalisis data, teknik dasar digunakan adalah teknik bagi unsur langsung (BUL). Teknik bagi unsur langsung menurut Sudaryanto (2015:37) yaitu dilakukan dengan membagi satuan lingual datanya menjadi beberapa bagian atau unsur. Data penelitian kata majemuk nomina berunsur 目 'me' yang telah didapatkan pilah berdasarkan unsur kata pembentuknya untuk menentukan kelas kata asalnya. Kemudian dilanjutkan dengan menggunakan teknik sisip untuk menentukan posisi kata 目 'me' pada kata majemuk tersebut. Menurut Sudaryanto (2015:43) teknik sisip yaitu teknik yang dilakukannya dengan menyisipkan unsur tertentu diantara unsur-unsur lingual yang ada.

Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap penyajian terakhir yaitu hasil analisis data yang peneliti laksanakan adalah dilakukan secara informal. Penyajian secara informal yaitu penyajian hasil analisis data dengan memaparkan kata-kata.

4. Pembahasan

Kata majemuk dalam bahasa Jepang ada bermacam-macam tergantung dari kata yang membentuknya. Artikel ini membahas tentang kata majemuk yang berunsur kata 目 'me'. Kata majemuk yang mempunyai unsur kata 目 'me' bisa menepati posisi di awal ataupun di akhir. Pembentukan kata majemuk dengan unsur kata 目 'me' bisa menimbulkan perubahan-perubahan morfologis misalnya perubahan bunyi, pelesapan, dll, serta jenis kata yang melekatinya juga bermacam-macam. Adapun data dari penelitian ini berasal dari kamus digital tokoboto.jp. Hal ini kita lihat pada contoh di bawah ini.

Posisi kata 目 'me', perubahan yang terjadi dari kata 目 'me' serta kata yang dihasilkannya.

Kata 目 'me' berada di depan kata yang mengikutinya

Contoh 1. 目色
meiro
'Ekspresi wajah'
(*Japanese Dictionary Takoboto, version:*)

Kata majemuk nomina 目色 "*meiro*" terbentuk dari gabungan kata 目 "*me*" yang merupakan kata benda dengan kata 色 "*iro*" yang juga merupakan kata benda. Kata majemuk 目色 "*meiro*" dimana posisi dari kata 目 "*me*" mendahului kata 色 "*iro*". Kata 目 "*me*" yang memiliki arti mata; bergabung dengan kata 色 "*iro*" memiliki arti warna. Gabungan dari kedua kata tersebut mempunyai arti "Ekspresi wajah". Penggabungan kedua kata ini terjadi secara harfiah yang tidak mengalami perubahan.

Contoh 2. 目覚める
mezameru
'bangun'
(*Japanese Dictionary Takoboto*)

目覚める *mezameru* merupakan kata majemuk nomina yang dibentuk dari gabungan kata kata 目 "*me*" yang merupakan kata benda dengan kata 覚める *sameru* yang merupakan kata kerja. Kata 目 "*me*" ini mendahului kata 覚める *sameru*. Gabungan kedua kata ini mengamini perubahan bunyi pada kata 覚める *sameru* menjadi 覚める *zameru*. Perubahan huruf yang terjadi adalah huruf "SA" berubah menjadi huruf "ZA". Kata 目 "*me*" memiliki arti mata. Kata 覚める *sameru* memiliki arti bangun. Arti yang terbentuk dari penggabungan 目 "*me*" dengan kata 覚める *sameru*, dimana arti dari 目 "*me*" tidak kelihatan.

Contoh 3. 目安
meyasu
'pedoman'
(*Japanese Dictionary Takoboto.jp*)

Kata majemuk nomina 目安 "*meyasu*" yaitu kata yang terbentuk dari gabungan kata nomina dan kata sifat, yaitu nomina 目 "*me*" dan kata sifat 安い. Penggabungan nomina 目 "*me*" dengan kata sifat 安い "murah" yang membentuk kata benda mengalami pelesapan huruf い "i". Kata sifat 安い memiliki arti murah. Kata 目 "*me*" memiliki arti 'mata'. Gabungan kedua kata ini tidak menunjukkan arti secara harfiah melakukan kegiatan, tetapi menunjukkan pada sikap atau tindakan yang dipergunakan.

Kata 目 "*me*" berada di belakang kata yang mengikutinya

- Contoh 4. 見る目
merume
'mata yang tajam'
(*Japanese Dictionary Takoboto, version: 1.4.2*)

Kata majemuk nomina 見る目 "merume" merupakan penggabungan kata yaitu kata 見る "miru" dengan kata 目 "me". Gabungan kedua kata ini memiliki arti mata yang tajam. Kata majemuk ini terbentuk dari penggabungan kata nomina dan kerja. Kata majemuk 見る目 "merume" dimana kata 目 "me". didahului oleh kata 見る "miru". Arti yang terbentuk dari penggabungan kedua kata tersebut tidak menunjukkan arti secara harfiah melainkan menunjukkan arti reaksi dari arti kata tersebut.

- Contoh 5. 大目
oome
'mata besar'
(*Japanese Dictionary Takoboto, version: 1.4.2*)

Kata majemuk nomina 大目 "oome" merupakan gabungan kata sifat atau ajektiva 大きい "ookii" dengan kata nomina 目 "me". Kata majemuk 大目 "oome" penggabungan kedua kata ini melepaskan huruf き "ki" dan い "i". Adjektiva 大きい "ookii" mempunyai arti besar. Kata 目 "me" yang memiliki arti mata menduduki posisi di belakang kata yang mengikutinya. Kata majemuk nomina 大目 "oome" menunjukkan arti secara harfiah.

5. PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan terhadap kata majemuk yang berunsurkan kata 目 "me". dimana posisi kata 目 "me". tersebut bisa didepan kata yang mengikutinya dan juga bisa di belakang kata yang mengikutinya. Penggabungan kata majemuk yang terbentuk dari gabungan kata 目 "me" ini pada umumnya merupakan gabungan dua buah kata benda (meishi), kata benda (meishi) dengan kata sifat keiyoushi), kata benda (meishi) dengan kata kerja (doushi). Penggabungan majemuk berunsurkan kata 目 "me" sering menimbulkan perubahan bunyi dan artinya juga bukan menunjukkan secara harfiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ba'dulu, Abdul dan Herman. 2005. *Morfosintaksis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harisal. 2017. Proses *Pemajemukan Kata Benda dalam Bahasa Jepang*. Jurnal vol 12
- Kageyama, Taro, Kishimoto dkk. 2016. *Handbook of Japanese Lexicon and Word Formation*. Bonston/Berlin: Walter de Gruyter
- Kurnia, Sri Lola. 2020. Struktur Pembentukan Kata Majemuk Nomina berunsurkan kata 口 *kuchi* 'mulut' dalam bahasa Jepang.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada.
- O'Grady, William, Michael Dobrovolsky and Francis Katamba. 1997. *Contemporary Linguistic: an Introduction*. London and Newyork: Longman
- Pancawati, Ninit Rahawida. 2017. *Analisis Konstratif Kata Majemuk Nomina Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang*. Fakultas Ilmu Budaya, Jurusan Sastra Jepang, Universitas Diponegoro. Semarang
- Ramlan, Muhammad. 1983. *Ilmu Bahasa Indonesia: Morfologi: Suatu Tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta: Karyono.

- Samsuri. 1988. *Morfologi dan Pembentukan Kata*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan
- Santoso, Teguh. 2015. *Dasar-Dasar Morfologi Jepang Edisi 2*. Yogyakarta: morfalingua
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press
- Yuliana, Riska Amelda. 2016. *Proses Pembentukan Kata Majemuk dari Kanji 月 (tsuki; getsu; gatsu)*. Jurnal Japanese Literature Vol 2 No 1
- Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.

Hojodoushi ~te Iku dalam Novel *Seibo* (聖母) Karya Akiyoshi Rikako

Roza Hidayah¹, Dini Maulia², dan Rahtu Nila Sepni³

^{1,2,3}Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas

¹Rozahidayah27@gmail.com

Abstrak

Bahasa Jepang memiliki beberapa kelas kata, salah satunya yaitu hojodoushi (verba bantu). Hojodoushi ~te iku merupakan salah satu verba bantu pada bahasa Jepang yang dipakai pada akhir kalimat (bunsetsu). Penelitian ini membahas tentang makna yang terkandung dari hojodoushi ~te iku berdasarkan teori Sunagawa (1998:241), yang datanya diperoleh dalam novel Seibo karya Akiyoshi Rikako. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pada tahap pengumpulan data, peneliti menggunakan Metode Simak yang dilanjutkan dengan Teknik Catat. Tahap analisis data menggunakan Metode Agih yang dilanjutkan dengan teknik Bagi Unsur Langsung (BUL). Tahap penyajian hasil analisis data menggunakan Metode Informal. Kesimpulan yang diperoleh peneliti mengenai makna hojodoushi ~te iku yaitu: 1) menjelaskan makna yang menyatakan perpindahan yang menjauh, 2) menjelaskan makna yang menyatakan bergiliran, 3) menjelaskan makna yang menyatakan berkelanjutan, dan 4) menjelaskan makna yang menyatakan hal yang menghilang.

Kata Kunci: Makna, *Hojodoushi ~te iku*, *Seibo*.

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Bahasa merupakan media yang sangat penting bagi manusia untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa dapat dikemukakan dalam bentuk bahasa lisan maupun tulisan. Dalam bahasa lisan dan bahasa tulisan yang dituangkan dalam sebuah kalimat memiliki makna tersendiri sehingga manusia dapat memahami apa maksud dari lawan bicaranya. Menurut Kridalaksana (2011:144), linguistik adalah ilmu tentang bahasa, dan penyelidikan bahasa secara ilmiah. Linguistik pada bahasa Jepang disebut juga dengan *gengogaku* 言語学 yang berarti 'ilmu bahasa'.

Bahasa mempunyai keterikatan terhadap manusia sebagai penggunaannya. Dalam penggunaan bahasa perberbedaan maksud dan pikiran oleh penutur, maka berbeda pula bentuk dan tata bahasa yang digunakan dalam menyampaikan maksud dan pikiran tersebut kepada lawan bicara agar lawan bicara dapat memahami apa yang dimaksud oleh penutur. Ketika kita menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada seseorang, baik secara lisan maupun tertulis, orang tersebut bisa menangkap apa yang kita maksud, karena dia memahami *imi* 意味 'makna' yang disampaikan melalui bahasa tersebut.

Semantik merupakan salah satu kajian dalam bidang linguistik yang membahas tentang makna. Pada bahasa Jepang semantik disebut juga dengan *imiron* 意味論. Menurut Aminuddin (2008:15) semantik yang semula berasal dari bahasa Yunani yang mengandung makna *to signify* atau 'memakai'. Pada kajian semantik terdapat berbagai macam makna, salah satunya ialah makna gramatikal.

Verba sangat sering digunakan dalam sebuah bahasa. Verba memiliki peran penting dalam sebuah kalimat. Menurut Alwi (2003:90) verba merupakan unsur yang sangat penting dalam kalimat karena dalam kebanyakan hal verba dapat berpengaruh besar terhadap unsur-unsur lain yang harus atau tidak boleh ada dalam kalimat tersebut. Verba dalam bahasa Jepang disebut juga dengan *doushi* 動詞. Menurut Takanao dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:150) juga mengelompokkan beberapa jenis *doushi*, diantaranya yaitu, *fukugoo doushi*, *haseigo toshite no doushi*, dan *hojodoushi*. Pada penelitian

ini peneliti memfokuskan untuk membahas salah satu jenis *hojodoushi* yaitu *hojodoushi ~te iku* sebagai objek penelitian.

Hojodoushi dalam bahasa Jepang mempunyai beragam makna. Makna tersebut ialah makna yang bersifat kebaikan, perpindahan atau arah, aspek, dan rencana. *Hojodoushi* dalam bahasa Jepang memiliki fungsi untuk menerangkan atau menjelaskan verba utama yang terletak sebelum *hojodoushi* tersebut. Saat berfungsi sebagai *hojodoushi*, makna asli *hojodoushi* tersebut berubah menjadi penjelas dari verba utama. Di antara berbagai verba bantu dalam bahasa Jepang yang menarik untuk diteliti oleh peneliti adalah *hojodoushi ~te iku*.

Hojodoushi ~te iku memiliki makna yang menunjukkan perpindahan. *Hojodoushi* yang memiliki makna perpindahan tidak hanya *hojodoushi ~te iku* melainkan juga dengan *hojodoushi ~te kuru*, *hojodoushi ~te iku* dan *~te kuru* memiliki makna yang sama, namun memiliki konteks yang berbeda. *Hojodoushi ~te iku* memiliki makna perpindahan yang menjauhi penutur sedangkan *hojodoushi ~te kuru* memiliki makna perpindahan yang mendekati penutur. Peneliti memfokuskan untuk meneliti *hojodoushi ~te iku* karena *hojodoushi ~te iku* tidak hanya menunjukkan makna perpindahan, namun juga memiliki makna lainnya.

Berikut adalah contoh penggunaan salah satu makna *hojodoushi ~te iku* dalam novel *Seibo* karya Akiyoshi Rikako:

(1) みんな口々に言いながら、親に手を引かれて帰って行った。(Seibu, 2015:38)

Minna kuchiguchi ni iinagara, oya ni te o hikarete kaette itta.

Semua- mulut- PPOS- sambil mengatakan, orang tua- PPOS- tangan- AKU- ditarik- kembali pulang.

‘sebagian anak mengeluh seperti itu saat tangan mereka digandeng oleh orang tua masing-masing **untuk pulang**’(Seibu, 2017:44)

Pada contoh (1), verba bantu *~te iku* menunjukkan makna menyatakan perpindahan menjauhi pembicara sekaligus melakukan tindakan pada saat pergi. Makna aspek *hojodoushi ~te iku* tersebut ditandai dengan ungkapan yang berarti ‘digandeng oleh orang tua masing-masing’. Contoh (1) termasuk perpindahan menjauhi pembicara sekaligus melakukan tindakan saat pergi ditandai dengan verba *kaerimasu* 帰ります yang berarti ‘pulang’, dimana pulang yang dimaksudkan adalah pulang sambil digandeng oleh orang tuanya masing-masing. Oleh karena itu makna *hojodoushi ~te iku* yang muncul pada adalah perpindahan menjauhi pembicara sekaligus melakukan tindakan pada saat pergi.

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini diperoleh dari novel *Seibo* karya Akiyoshi Rikako. Novel ini dipilih karena banyaknya ditemukan penggunaan *hojodoushi ~te iku* di dalamnya. Selain itu, kalimat yang terdapat dalam novel ini juga memiliki struktur yang baik dan mudah dipahami. Novel ini juga merupakan salah satu novel karya Akiyoshi Rikako yang banyak diminati oleh pembaca. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang makna *hojodoushi ~te iku* dalam novel *Seibo* karya Akiyoshi Rikako.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, rumusan masalah yang akan peneliti bahas, ialah bagaimana makna *hojodoushi ~te iku* yang terdapat dalam novel *Seibo* karya Akiyoshi Rikako?

3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan agar dapat memiliki arahan pada hasil akhir. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui makna *hojodoushi ~te iku* yang terdapat dalam novel *Seibo* karya Akiyoshi Rikako.

II. LANDASAN TEORI

1. Semantik

Semantik adalah salah satu kajian dalam bidang linguistik yang membahas tentang makna. Pada bahasa Jepang semantik disebut juga dengan *imiron* 意味論. Menurut Aminuddin (2008:15) semantik yang semula berasal dari bahasa Yunani yang mengandung makna *to signify* atau 'memakai'. Pada kajian semantik mempunyai berbagai macam makna, salah satunya adalah makna gramatikal. Pateda (2011:105) menyatakan bahwa makna gramatikal merupakan makna yang muncul akibat keberadaan kata tersebut dalam sebuah kalimat.

2. *Doushi*

Dalam bahasa Jepang verba disebut dengan *doushi*. *Doushi* adalah kata kerja yang berfungsi menjadi predikat dalam sebuah kalimat yang mengalami perubahan bentuk (*katsuyou*) dan bisa berdiri sendiri (Sutedi, 2003:42). Nomura dan Koike dalam Sudjianto (2007:149) berpendapat hampir sama dengan Sutedi. Mereka menyatakan bahwa verba (*doushi*) adalah salah satu kelas kata dalam bahasa Jepang yang sama dengan ajektiva-i dan ajektiva-na yang merupakan salah satu jenis *yougen*. Kelas kata ini dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan atau keadaan sesuatu.

1) Jenis-jenis *doushi*

Dalam Terada Nakano dalam Sudjianto (2007:150) menyatakan bahwa jenis-jenis *doushi* adalah:

a. *Fukugo Doushi*

Fukugo doushi merupakan *doushi* yang terbentuk dari gabungan dua kata atau lebih. Gabungan kata tersebut secara keseluruhan dianggap satu kata.

Contoh: *Hanashiau* 話し合う yang berarti 'berunding' (*doushi* + *doushi*)

b. *Haseigo Toshite no Doushi*

Di antara *doushi* ada juga *doushi* yang memakai prefix atau *doushi* yang terbentuk dari kelas kata lain dengan menambahkan sufiks pada *doushi* tersebut. Kata-kata tersebut secara keseluruhan dianggap sebagai satu kata, Misalnya:

Contoh: *Samayou* yang berarti 'mondar-mandir'

c. *Hojodoushi*

Ogawa (1982:121) mengatakan bahwa *hojodoushi* merupakan suatu verba yang digunakan dengan meletakkannya dibelakang kata yang lain, dan verba ini berfungsi untuk menambah suatu arti tertentu secara gramatikal. Terada (dalam sudjianto dan dahidi, 2003:150) juga menjelaskan bahwa *hojodoushi* merupakan verba yang menjadi *bunsetsu* 'tambahan' pada sebuah kalimat.

Bunsetsu ialah satuan bahasa yang merupakan bagian-bagian dalam sebuah kalimat. *Hojodoushi* adalah verba yang menerangkan verba yang ada di depannya. Sedangkan menurut Taketoki Yoshikawa dalam buku "*Nihon Bunpou Nyumon*" dikatakan bahwa ada beberapa verba yaitu *iru* いる, *aru* ある, *oku* おく, *shimau* しまう, *kuru* くる, *iku* いく, *miru* みる yang berfungsi sebagai *hojodoushi*, disamping fungsinya sebagai predikat yang dapat berdiri sendiri.

3. *Hojodoushi ~te iku*

Kata kerja bantu dalam bahasa Jepang terbagi menjadi dua jenis, yaitu *jodoushi* dan *hojodoushi*. *Jodoushi* merupakan verba bantu murni yang tidak bisa berdiri sendiri, jadi *jodoushi* ini kehilangan makna apabila dipisahkan dari kata kerja yang dilekatinya. Sedangkan *hojodoushi* adalah kata kerja bantu yang bisa berdiri sendiri, yang memiliki dan tidak kehilangan makna apabila dipisahkan dari kata kerja yang dilekatinya (Izuru, 1998:2457). Untuk melihat makna bentuk *-te iku* peneliti menggunakan teori yang dikemukakan oleh Sunagawa (1998:241) yang dijelaskan sebagai berikut:

1) Makna *Hojodoushi ~te iku* yang Menyatakan Situasi Waktu Perpindahan

どんな動作をしながら行くのか、またはどんな手段で行くのかを表す。

Donna dousa o shinagara iku noka, mata wa donna shudan de iku noka o arawasu

Makna ini merupakan perpindahan yang menyatakan situasi waktu perpindahan sambil melakukan suatu tindakan tertentu yang menyebabkan perpindahan itu terjadi, dan perpindahan ini juga menyatakan pergi dengan cara apa.

Contoh:

a) 時間がないからタクシーに乗っていきましょう。

Jikan ga nai kara, takushii ni notte ikimashou.

‘Karena tidak ada waktu, ayo kita **pergi naik taksi.**’

Makna *hojodoushi ~te iku* pada contoh (a) merupakan aktivitas yang menyatakan perpindahan yang terjadi karena situasi dimana penutur tidak memiliki waktu lagi atau terlambat untuk melakukan suatu aktifitas dan untuk mempersingkat waktu agar ia tak terlalu terlambat ia akhirnya memutuskan untuk pergi menggunakan taksi.

2) Makna *Hojodoushi ~te iku* yang Menyatakan Perpindahan yang Menjauh

話し手から遠ざかることを表す。

Hanashite kara touzakaruru koto o arawasu.

‘Menunjukkan menjauh dari pembicara.’

Hojodoushi ~te iku ini berfungsi untuk menjelaskan makna yang menyatakan perpindahan yang menjauhi pembicara atau penutur.

Contoh:

b) あの子は、友達とけんかして、泣きながら帰っていった。

Ano ko wa, tomodachi to kenkashite, nakinagara kaette itta.

‘Anak itu bertengkar dengan temannya kemudian pulang sambil menangis.’

Makna *hojodoushi ~te iku* pada contoh (b) merupakan makna perpindahan yang menjauhi penutur karena anak tersebut pulang kerumahnya dalam keadaan menangis setelah bertengkar dengan temannya. Hal kepulangan anak tersebut yang merupakan makna *hojodoushi ~te iku* yang menjauh dari pihak penutur.

3) Makna *Hojodoushi ~te iku* yang Menyatakan Bergiliran

ある行為をしてから行くことを表す。

Aru kouji o shite kara iku koto o arawasu.

Mewakili setelah melakukan tindakan tertentu.

Hojodoushi ~te iku yang berfungsi untuk menjelaskan makna yang menyatakan perpindahan yang bergiliran. Makna yang menyatakan hal kepergian setelah melakukan aktivitas lain.

Contoh:

c) 叔母の誕生日だから、途中でプレゼントに花を買って行きました。

oba no tanjoubi dakara, tochu de purezento ni hana o katte ikimashita.

Karena ulang tahun nenek, di perjalanan saya pergi untuk membeli bunga sebagai hadiah.

Makna *hojodoushi ~te iku* pada contoh (c) menyatakan makna perpindahan secara bergiliran karena penutur melakukan aktivitas lain terlebih dahulu yaitu dalam perjalanan ia membeli bunga

sebagai hadiah ulang tahun untuk neneknya yang hari itu sedang berulang tahun kemudian ia melanjutkan perjalanan menuju rumah neneknya.

4) Makna *Hojodoushi~te iku* yang Menyatakan Berkelanjutan

ある時点を基準にして、それよりに向かって変化が進展し続けたり行為を表す。

Aru jiten o kijun ni shite, sore yori ni mukatte henka gashintenshitsuzyuketari koui o arawasu.

‘Mewakili tindakan atau perubahan berkelanjutan menuju titik waktu tertentu.’

Hojodoushi ~te iku yang berfungsi untuk menjelaskan makna yang menyatakan hal atau kegiatan yang terus berlanjut yang distandarkan pada suatu peristiwa yang terjadi.

Contoh:

d) 結婚してからも仕事は続けていくつもりです。

Kekkonshitekaramo shigoto wa tsuzukete iku tsumori desu.

‘Setelah menikah pun saya berencana terus melanjutkan bekerja.’

Makna *hojodoushi ~te iku* pada contoh (d) merupakan makna yang menyatakan *hojodoushi ~te iku* berkelanjutan karena penutur mengatakan bahwa setelah ia menikah pun ia masih berencana terus untuk melanjutkan bekerja. Hal itu akan terus berlanjut meskipun sudah menikah ia masih akan tetap bekerja.

5) Makna *Hojodoushi ~te iku* yang Menyatakan Hal Menghilang

存在していたものがなくなったり、話しての視界から遠ざかることを表す。

Sonzai shita mono ga nakunattari, hanashite no shikai kara toozakaruru koto o arawasu.

Merupakan sesuatu yang ada kemudian menghilang dari pandangan pembicara.

Hojodoushi ~te iku yang berfungsi untuk menjelaskan makna yang menyatakan hal yang menghilang. *Hojodoushi* ini menyatakan hal yang sebelumnya ada menjadi tidak ada, hal yang menjauh atau menghilang dari jangkauan penutur.

Contoh:

e) 見てごらん、虹がどんどん消えていくよ。

mite goran, niji ga dondon kiete iku yo.

Coba lihat! pelangi menghilang dengan cepat.

Makna *hojodoushi ~te iku* pada contoh (e) merupakan makna yang menyatakan hal yang menghilang karena penutur mengatakan pelangi hilang dengan cepat yang memiliki arti bahwa pelangi yang awalnya terlihat oleh penutur perlahan-lahan menghilang dari pandangan penutur.

III. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti adalah metode simak dengan teknik catat. Sudaryanto (2015:203) menyatakan, disebut dengan “metode simak” atau “penyimak” karena metode ini memang berupa penyimak karena dilakukan dengan cara menyimak, yaitu menyimak penggunaan bahasa. Penelitian ini dilakukan dengan cara menyimak tentang penggunaan makna *hojodoushi ~te iku* yang terdapat dalam novel *Seibo* karya Akiyoshi Rikako. Setelah dilakukan penyimak peneliti kemudian penyediaan data dan dilanjutkan dengan teknik catat yaitu dengan mencatat data-data yang dijadikan sebagai objek penelitian.

2. Metode Analisis Data

Setelah data yang diperlukan sudah terkumpul kemudian data tersebut dianalisis menggunakan metode agih. Mahsun (2005:229) memaparkan analisis data merupakan upaya yang dilakukan untuk mengklasifikasikan, mengelompokkan data. Pada penelitian ini peneliti menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan metode agih dengan teknik bagi unsur langsung (BUL). yaitu membagi Pengelompokan data berdasarkan jenis makna yang dikemukakan oleh Sunagawa. Metode agih ialah metode yang alat penentunya ialah bagian dari bahasa yang bersangkutan (Sudaryanto, 1993:31). Disebut teknik bagi unsur langsung (BUL) karena cara yang digunakan pada awal kerja analisis ialah membagi satuan lingual datanya menjadi beberapa bagian atau unsur dan unsur-unsur yang bersangkutan dipandang sebagai bagian yang langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud (Sudaryanto, 2015:37).

3. Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Setelah pengolahan data untuk menyajikan hasil analisis data peneliti menggunakan metode informal. Metode penyajian informal merupakan perumusan dengan kata-kata biasa, walaupun dengan terminologi yang teknis sifatnya (Sudaryanto, 2015:241). Ketika metode informal digunakan, penjelasan tentang kaidah akan dijelaskan secara rinci dan terurai. Dengan demikian, rumusan atau aneka rumusan yang tersaji ada relatif panjang (Sudaryanto, 2015:261). Penyajian hasil analisis data dari Makna *hojodoushi ~te iku* yang terdapat dalam novel *Seibo* karya Akiyoshi Rikako peneliti menggunakan metode informal yang berupa ulasan ringkas dan dengan kata-kata yang jelas.

IV. PEMBAHASAN

1. Makna *Hojodoushi ~te iku* yang Menyatakan Perpindahan yang Menjauh

Data (1)

先輩を置いて颯爽と講堂へと入っていく谷崎の後ろ姿を、坂口は呆然と見送る。
Senpai o oite sassou to haitte iku Tanizaki no ushirosugata o, sakaguchi wa bouzento miokuru.

‘Para senior dan Tanizaki **memasuki** auditorium dan meninggalkan sakaguchi yang terpana melihatnya berjalan menjauh’

(*Seibo*, 2017:19)

Berdasarkan teori yang dipaparkan oleh Sunagawa (1998:241) Makna *hojodosuhi ~te iku* pada data (1) yaitu menyatakan perpindahan yang menjauh. Hal ini dapat dilihat dari *hojodoushi ~te iku* melekat pada verba *hairimasu* 入ります yang memiliki arti ‘masuk’. Verba *hairimasu* berubah bentuk menjadi bentuk *te* て lalu diikuti oleh *hojodoushi ~te iku* di belakangnya sehingga mengalami perubahan bentuk menjadi *haitte iku* 入っていく yang memiliki makna *hojodoushi ~te iku* yang menyatakan perpindahan yang menjauh karena mengandung makna bahwa Tanizaki yang pergi menjauh meninggalkan Sakaguchi yang hanya terdiam menatap punggung Tanizaki yang memasuki auditorium bersama dengan para senior lainnya.

2. Makna *Hojodoushi ~te iku* yang Menyatakan Bergiliran

Data (2)

真琴は班員の手からカップを受け取り、湯を張った発泡スチロールの容器に手際よく並べていった。

Makoto wa han'in no te kara kappu o uketori, yu o hatta happou suchirouru no youki ni tegiwa yoku narabete itta.

‘Makoto mengambil cangkir dari tangan anggota kelompok dan dengan terampil **menyusunnya** ke dalam wadah *styrofoam* yang diisi dengan air panas’.

(*Seibo*, 2017:110)

Berdasarkan teori yang dipaparkan oleh Sunagawa (1998:241) Makna *hojodosuhi ~te iku* pada data (2) yaitu menyatakan perpindahan bergiliran. Hal ini dapat dilihat dari *hojodoushi ~te iku* melekat pada verba *narabemasu* 並べます yang memiliki arti 'menyusun'. Verba *narabemasu* berubah bentuk menjadi bentuk *te* lalu diikuti oleh *hojodoushi ~te iku* dalam bentuk lampau karena diakhiri dengan た sehingga mengalami perubahan bentuk menjadi *narabete itta* 並べていった yang menyatakan bahwa sosok Makoto telah mengambil cangkir dari tangan anggota kelompoknya lalu pergi untuk menyusunnya ke dalam wadah *styrofoam* yang diisi dengan air panas. Makoto melakukan tindakan tersebut secara bergiliran.

3. Makna *Hojodoushi ~te iku* yang Menyatakan Berkelanjutan

Data (10)

一度食べさせたら薫のお気に入りとなり、それ以来、ドーナツカーを見ると追いかけていく。

Ichido tabesasetara Kaoru no okiniiri tonari, soreirai, doonatsu kaa o miru to oikakete iku.

'Pada satu kesempatan setelah diberi makan donat dan menjadi makanan favorit Kaoru, sejak itu dia selalu **mengikutinya** setiap kali ia melihat mobil donat'

(*Seibo*, 2017 : 89)

Berdasarkan teori yang dipaparkan oleh Sunagawa (1998:241) Makna *hojodosuhi ~te iku* pada data (3) menyatakan berkelanjutan. Hal ini dapat dilihat dari *hojodoushi ~te iku* melekat pada verba *oikakemasu* 追いかけます yang memiliki arti 'mengejar'. Verba *oikakemasu* berubah bentuk menjadi bentuk *te* lalu diikuti oleh *hojodoushi ~te iku* sehingga mengalami perubahan bentuk menjadi *oikakete iku* 追いかけていく yang menyatakan makna bahwa suatu hari mobil donat lewat, dan tiba-tiba Kaoru langsung keluar dari taman. Mobil donat adalah toko donat keliling yang kadang-kadang lewat ditaman tempat kaoru bermain. Lalu satu kali kaoru dikenalkan rasa dari donat tersebut dan Kaoru langsung menyukainya, sehingga setiap kali kaoru melihat mobil donat dia selalu mengejarnya. Tindakan yang terjadi pada Kaoru terus terjadi hingga sekarang bahwa ia selalu mengejar mobil donat tersebut setiap kali Kaoru melihatnya.

4. Makna *Hojodoushi ~te iku* yang Menyatakan Hal yang Menghilang

Data (4)

最初は同情的だった靖彦も、聞いていくうちに冷めた反応になっていく。

Saisho wa doujou-tekidatta Yasuhiko mo, kiite iku uchi ni sameta han 'no ni natte iku.

'Yasuhiko yang awalnya bersimpati, namun tiba-tiba responnya menjadi dingin seraya mendengarkan'.

(*Seibo*, 2017 : 132)

Berdasarkan teori yang dipaparkan oleh Sunagawa (1998:241) , makna *hojodoushi ~te iku* pada data (4) menyatakan menghilang. *Hojodoushi ~te iku* melekat pada verba *narimasu* なります yang memiliki arti 'menjadi'. Verba *narimasu* pada data (4) diikuti oleh *hojodoushi ~te iku* sehingga mengalami perubahan bentuk menjadi *natte iku* なっていく yang mengandung makna bahwa Honami yang ingin menceritakan tentang laporan yang didapatnya dari para detektif yang datang kerumahnya kepada Yasuhiko. Awalnya Yasuhiko terlihat bersimpati dengan cerita Honami, namun tiba-tiba respon Yasuhiko menjadi dingin. Makna menghilang yang dimaksud pada data (4) adalah perubahan wajah yang terjadi pada Yasuhiko yang awalnya bersimpati terhadap cerita dari Honami perlahan lenyap dan digantikan dengan ekspresi yang dingin.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari kelima makna *hojodoushi ~te iku* dalam teori yang dipaparkan oleh Sunagawa (1998:241), peneliti hanya menemukan empat jenis makna *hojodoushi ~te iku* dalam novel *Seibo* (聖母) Karya Akiyoshi Rikako tersebut, yakni makna *hojodoushi ~te iku* yang menyatakan perpindahan yang menjauh berfungsi untuk menjelaskan makna yang menyatakan perpindahan yang menjauhi pembicara atau penutur, makna *hojodoushi ~te iku* yang menyatakan bergiliran berfungsi untuk menjelaskan makna yang menyatakan hal kepergian setelah melakukan aktivitas lain atau melakukan suatu aktivitas secara bergiliran, makna *hojodoushi ~te iku* yang menyatakan berkelanjutan berfungsi untuk menjelaskan makna yang menyatakan hal atau kegiatan yang terus berlanjut yang distandarkan pada suatu peristiwa, dan makna *hojodoushi ~te iku* yang menyatakan hal yang menghilang berfungsi untuk menjelaskan makna yang menyatakan hal yang sebelumnya ada menjadi tidak ada, menjauh atau menghilang dari jangkauan penutur.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2008. *Semantik Pengantar Studi tentang Makna*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo.
- Djajasudarma, Fatimah. 2006. *Metode Linguistik Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Elisa, Abdul Putri. 2015. *Aspek Verba ~Te Iru dalam Cerpen Toshishun Karya Akutagawa Ryuunosuke* (Skripsi). Padang: Universitas Andalas
- Fadhly, Muhammad. 2016. *Analisis Makna Hojodoushi ~te kuru dalam Anime Fairy Tail* (Skripsi). Padang: Universitas Andalas.
- Gunadharna. 2016. "Analisis Makna Aspektual *Hojodoushi Te Iku Dan Te Kuru*", *Tesis Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Koizumi, Tamotsu. 1993. *Gengogaku Nyuumon*. Tokyo: daishuukan
- Kridalaksana, dkk. 2009. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia
- Mahsun .2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Matsuura, Kenji. (1994). *Nihongo Indonesiago Jiten*. Kyoto : Kyoto Sangyou Daigaku Shuppankai.
- Nofrelia, Eldwita. 2019. *Aspek Hojodoushi ~Te Shimau Kalimat Bahasa Jepang yang terdapat novel Hakase No Aishita Suushiki Karya Ogawa Yoko* (Skripsi). Padang: Universitas Andalas
- Ogawa, Yoshio. 1982. *Nihongo Kyoiku Jiten*. Japan : Taishukan Publising Company.
- Pateda, Mansoer. 2011. *Linguistik (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Penerbit Angkasa
- Rikako, Akiyoshi. 2015. *Seibo*. Japan: Futabasha.
- Hidayah, Roza. 2020. *Hojodoushi ~Te Iku dalam novel seibo (聖母) karya Akiyoshi Rikako* (Skripsi). Padang: Universitas Andalas.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi Timur: Kesaint Blanc.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press
- _____.2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press
- Sunagawa, Yuriko. 1998. *Nihongo No Bunkei Jiten*. Tokyo 3A corporation

Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

Taketoki, Yoshikawa. 1989. *Nihon Bunpou Nyumon*. Japan :AL. C. Press

Taqdir dkk. 2014. *Makna Verba Majemuk ~Kiru dalam Bahasa Jepang Kajian Struktur dan Semantis*.
Jurnal Aksara vol. 26 no. 1 Juni 2014.

2014. Japanese Dictionary Takoboto(offline), Electronic Dictionary Research and Development Group.

Metode *Mind Mapping* dalam *Sakubun* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Andalas

Darni Enzimar Putri¹, Rachmidian Rahayu²

^{1,2} Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas

¹darnienzimar@hum.unand.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan mahasiswa semester IV Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas Padang dalam menulis karangan deskriptif sebelum dan setelah diterapkannya metode *mind mapping*. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi experimental* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu; tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis mahasiswa Sastra Jepang Universitas Andalas setelah menggunakan metode *mind mapping*, mengalami peningkatan nilai yang signifikan daripada sebelumnya yang tidak menggunakan metode *mind mapping*. Penggunaan metode *mind mapping* berpengaruh terhadap keterampilan menulis karangan, yang mana dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran *Sakubun*.

Kata kunci: metode *mind mapping*, karangan deskriptif, perkuliahan *sakubun*

1. PENDAHULUAN

Sakubun adalah kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan menulis kalimat atau karangan dalam bahasa Jepang. Di dalam kurikulum Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas, *Sakubun* adalah salah satu mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa pada semester IV. Mata kuliah ini bobotnya 2 SKS. Hasil akhir yang diharapkan setelah perkuliahan *Sakubun* adalah mahasiswa mampu menulis kalimat yang berhubungan dengan pengutaraan maksud, perasaan, pikiran secara sederhana.

Metode pembelajaran yang dilakukan di dalam perkuliahan adalah gabungan *Teacher Centered Learning* (TCL) dan *Student Centered Learning* (SCL). TCL diterapkan pada awal perkuliahan *sakubun* dengan cara memberi penjelasan bentuk pola-pola kalimat yang terdapat dalam buku *Minna no Nihongo Bunkei Renshuuchou*, setelah itu untuk tugas kelompok diterapkan SCL dengan metode *collaborative learning* dan *small group discussion*.

Di dalam metode *collaborative learning*, mahasiswa bekerja kelompok mengerjakan tugas. Di dalam metode *small group discussion* merupakan kegiatan mahasiswa dalam berdiskusi tentang pola-pola kalimat yang mana nantinya diaplikasikan dalam *Sakubun*. Jika dilihat dari capaian mata kuliah, mahasiswa seharusnya sudah terampil menuangkan ide ke dalam bahasa Jepang dengan baik. Akan tetapi malah sebaliknya, mahasiswa kurang mampu menuangkan ide, kurang menguasai pola-pola kalimat dan kosakata. Ini dapat dilihat dari latihan, tugas-tugas, dan penilaian. Sebaran nilai akhir yang didapat pada UTS dan UAS sebelumnya mulai dari C sampai A-, mahasiswa tidak ada yang memperoleh nilai maksimal yaitu nilai A, karena kurang tertariknya mahasiswa dalam menulis *sakubun* akibat penerapan bahan ajar yang kurang bervariasi dan kurang inovatifnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlunya dilakukan modifikasi model pembelajaran agar mahasiswa lebih berminat dan lebih paham dalam menulis *sakubun*. Model pembelajaran yang dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut adalah ini model pembelajaran *Mind mapping* (peta pikiran) dikemukakan oleh Buzan pada tahun 1970-an, yang mana metode ini pengaplikasiannya berdasarkan pada cara kerja otak. Pembuatan *mind mapping* terdiri dari beberapa langkah yang sistematis. Otak mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, bentuk-bentuk, suara musik, dan perasaan dan juga menyimpan informasi dengan pola dan asosiasi seperti pohon dengan cabang dan rantingnya (Hermawati, 2009).

2. LANDASAN TEORI

Mind mapping merupakan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis *sakubun*. Menurut Buzan, *mind mapping* merupakan cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah dan lebih kreatif, dengan cara menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind mapping* adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan (Buzan, 2008:4).

Lebih lanjut Buzan (2012:4) menjelaskan bahwa *mind mapping* merupakan cara termudah untuk memasukkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita. Metode *mind mapping* berguna membantu seseorang untuk mengingat perkataan dan bacaan, membantu mengorganisasi materi, meningkatkan pemahaman terhadap materi, dan memberikan wawasan baru (Deporter, 2010:225).

Terdapat tujuh langkah dalam membuat *mind mapping* (Buzan, 2012:15), yaitu:

1. *Mind mapping* dibuat pada kertas kosong dengan posisi kertas *landscape*, dan ditulis mulai pada bagian tengah kertas, supaya otak bebas untuk mengungkapkan ide secara bebas dan alami.
2. Untuk ide sentral digunakan gambar sentral, karena gambar tersebut akan lebih menarik yang membuat otak tetap konsentrasi, dan aktif.
3. Digunakan berbagai macam warna, karena menurut otak, warna sama menarik dengan gambar. Ini juga akan memberi kesan lebih hidup.
4. Menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar sentral, agar lebih mudah diingat dan dipahami.
5. Membuat garis hubung yang melengkung, agar tidak membosankan otak karena garis lurus dapat membosankan. Cabang-cabang dibuat seperti cabang pohon supaya menarik.
6. Untuk setiap garis digunakan satu kata kunci agar lebih fleksibilitas kepada peta pikiran.
7. Digunakan gambar, karena melalui gambar dapat diungkapkan bermacam kata.

Jika diterapkan metode *mind mapping* dalam pembelajaran, ini dapat melatih mengembangkan otak mahasiswa secara maksimal, dan lebih mudah konsentrasi karena setiap catatan yang dibuat dengan *mind mapping* oleh mahasiswa terlihat unik dan mudah dipahami (Ikhwanuddin, 2013:36)

Tahap-tahap membuat *mind mapping* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mahasiswa disuruh memilih salah satu topik *essay* yang menarik yang ada pada *website Minna no Can-Do*, kemudian menulis topik tersebut di tengah selembar kertas kosong.
2. Topik yang telah dipilih kemudian dikembangkan menjadi gagasan pokok dengan menuliskan kata kunci pada cabang-cabang gagasan pokok tersebut.
3. Mahasiswa mengembangkan *mind map* dengan memberikan keterangan pada setiap cabang yang telah dibuat sebelumnya.
4. Mahasiswa memberi warna, gambar dan simbol yang menarik pada *mind mapping*.
5. Setelah selesai membuat *mind map*, mahasiswa diminta untuk menulis cerita berdasarkan *mind map* yang telah dibuat.
6. Ide yang muncul ketika menulis cerita dapat diaplikasikan dalam cabang atau ranting dan selanjutnya ditambahkan dalam *sakubun*.

Metode *mind mapping* diterapkan pada tema-tema karangan yang ada di *website Minna no Can Do*. *Website Minna no Can-Do* dikeluarkan oleh *The Japan Foundation*. Pada *website* ini terdapat menu *Can-do* yang di dalamnya terdapat beberapa level tingkatan kemampuan, yaitu A1, A2, B1, B2, C1 dan C2. Level terendah dimulai dari A1 dan level tertinggi adalah C2. Di dalam *website Minna no Can Do* terdapat beberapa topik yang dapat diaplikasikan dalam menulis *sakubun*. Pada penelitian ini, topik-topik karangan tersebut diterapkan mahasiswa sebagai topik karangannya. Untuk lebih jelasnya, berikut pengertian *Can-do* yang dikutip dari *website www.japanfoundation.go.jp*.

"Can-do" are sentences describing what the learner "can do" in Japanese. It is useful for objectively grasping the learner's level of Japanese-language proficiency, and clarifying objectives from that point on. "Minna no Can do Website" is a database of "Can Do" sentences and supports the use of "Can Do" in course design, lesson planning, and teaching material development". (www.japanfoundation.go.jp).

Berdasarkan penjelasan di atas, "Can Do" merupakan kalimat yang menjelaskan hal-hal yang "bisa dilakukan" oleh pelajar dalam bahasa Jepang, yang berguna secara objektif untuk memahami tingkat kemahiran bahasa Jepang

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi experimental* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester IV Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas Padang. Jumlah mahasiswa yang dijadikan subjek 48 mahasiswa, yaitu kelas A dan kelas B. Objek penelitian ini adalah penerapan model *mind mapping* menggunakan judul-judul topik karangan yang terdapat di dalam *website Minna no Can Do*. Terdapat beberapa tahap dalam penelitian ini, yaitu: (1) tahap perencanaan tindakan (*planning*); (2) tahap pelaksanaan tindakan (*action*); (3) tahap pengamatan (*observation*); dan (4) tahap refleksi (*reflection*).

(1) Tahap Perencanaan Tindakan (*planning*)

Pada tahap ini terdapat beberapa langkah, yaitu: survei awal tentang pembelajaran menulis *Sakubun* dengan cara melakukan analisis terhadap nilai mahasiswa serta melakukan pengamatan proses pembelajaran secara langsung; mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran *Sakubun*; menganalisis masalah berdasarkan teori yang relevan; mengajukan solusi alternatif berupa penggunaan metode peta pikiran (*mind mapping*).

(2) Tahap pelaksanaan tindakan (*action*)

Pada tahap ini menerapkan metode *mind mapping* pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dari *Website Minna No Can Do*. Setiap tindakan dirancang dalam satu siklus, yang terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) tahap perencanaan tindakan; (2) tahap pelaksanaan tindakan; (3) tahap observasi; dan (4) tahap analisis dan refleksi guna perencanaan siklus berikutnya. Pada tahapan ini, dipantau apakah tindakan yang telah dilakukan dapat memecahkan permasalahan. Selain itu, pemantauan dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang nantinya diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

(3) Tahap observasi dan interpretasi (*observation*)

Pada tahap ini diamati penerapan metode *mind mapping*. Hal yang dilakukan adalah mengamati dan menginterpretasikan kegiatan menulis *mind mapping*. Peneliti sebagai partisipan pasif yang hanya mengamati dan mencatat proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan, dan juga mengolah data untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah dapat mengatasi permasalahan yang ada, juga untuk mengetahui segala kelemahan yang mungkin muncul. Tahap analisis dan refleksi (*reflecting*) dilakukan dengan menganalisis atau mengolah data hasil observasi dan interpretasi untuk mengetahui sejauh tercapaian tujuan yang diinginkan sehingga dapat diketahui apakah penelitian itu berhasil atau tidak dan untuk mengetahui kebaikan dan kelemahan tindakan yang telah dilakukan.

(4) Tahap refleksi (*reflection*)

Tahap refleksi merupakan tahap dimana dilakukan setelah dilakukan observasi dan interpretasi. Pada tahap ini, peneliti menjelaskan mengenai perubahan yang terjadi pada mahasiswa.

4. PEMBAHASAN

4.1 Perkuliahan *Sakubun* Sebelum Penerapan Metode *Mind mapping*

Sebelum diterapkan metode *mind mapping* dalam proses pembelajaran *Sakubun*, terlebih dahulu mahasiswa ditugaskan untuk membuat karangan deskripsi dengan topik bebas tanpa menggunakan metode pembelajaran apapun. Untuk menyelesaikan tugas tersebut, diberikan durasi waktu 60 menit.

Berdasarkan pengamatan terhadap mahasiswa, terlihat kurangnya minat mahasiswa dalam menulis karangan bebas tersebut. Hanya sebagian kecil mahasiswa yang aktif selama berlangsungnya proses pembelajaran, sedangkan sebagian lainnya tidak aktif (pasif). Ini dapat dilihat dari tingkah laku mahasiswa yang tidak bersemangat untuk memikirkan tugas, tidak kondusif, kurang fokus dan banyak mengeluh, bahkan ada juga mahasiswa yang mengusulkan agar kegiatan mengarang ini dijadikan pekerjaan rumah saja.

No	Nilai Angka	Jumlah mahasiswa	Nilai Huruf	Persentase
1	85	4	A	8,3%
2	80	7	A-	14,6%
3	75	8	B+	16,7%
4	65	10	B	20,8%
5	60	6	B-	12,5%
6	55	7	C+	14,6%
7	50	6	C	12,5%
Jumlah		48		100%

Tabel 1. Persentase perolehan nilai tugas menulis sakubun sebelum penerapan metode *mind mapping*

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebanyak 4 mahasiswa (8,3%) mendapat nilai 85; 7 mahasiswa (14,6%) mendapat nilai 80; 8 mahasiswa (16,7%) mendapat nilai 75; 10 mahasiswa (20,8%) mendapat nilai 65; 6 mahasiswa (12,5%) mendapat nilai 60; 7 mahasiswa (14,6%) mendapat nilai 55, dan 6 mahasiswa (12,5%) mendapat nilai 50. Rata-rata nilai tugas sebelum diterapkannya metode *mind mapping* adalah sebesar 66,5. Berdasarkan hasil tersebut, kemampuan mahasiswa dalam membuat sakubun dirasakan belum maksimal, maka dari itu untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan menulis sakubun menerapkan metode *mind mapping*.

Selanjutnya, untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak mengenai ketertarikan mahasiswa terhadap kegiatan menulis karangan, langkah yang dilakukan berikutnya adalah pemberian kuesioner kepada mahasiswa. Mahasiswa disuruh untuk mengisi kuesioner yang telah disediakan dengan memilih jawaban “ya” dan “tidak”. Berikut adalah model kuesioner yang diberikan kepada 48 mahasiswa.

No.	Pertanyaan	Jawaban	Pemilih	Persentase
1.	Apakah anda suka dengan perkuliahan Sakubun II	Ya	24	50%
		Tidak	24	50%
2.	Apakah anda mengerti cara membuat sakubun dalam bahasa Jepang	Ya	40	83,3%
		Tidak	8	16,7%
3.	Apakah anda dapat mengembangkan ide karangan dan menuliskannya dengan mudah	Ya	10	20,8%
		Tidak	38	79,2%
4.	Apakah teknik yang anda gunakan sudah tepat dalam menulis <i>sakubun</i>	Ya	12	25%
		Tidak	36	75%
5.	Apakah anda dapat menyelesaikan sakubun tepat waktu	Ya	12	25%
		Tidak	36	75%

Tabel 2. Persentase hasil kuesioner sebelum penerapan metode *mind mapping*

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 24 mahasiswa suka dengan proses perkuliahan *Sakubun* atau sebanyak 50%. Mahasiswa yang mengerti cara membuat *Sakubun* dalam bahasa Jepang sebanyak 40 mahasiswa (83,3%), mahasiswa yang dapat mengembangkan ide karangan dan menuliskannya dengan mudah sebanyak 10 mahasiswa (20,8%), mahasiswa yang dapat

menggunakan teknik yang tepat dalam menulis karangan sebanyak 12 mahasiswa (12%), sedangkan mahasiswa yang dapat menyelesaikan karangan dengan tepat waktu sebanyak 12 mahasiswa (25%).

Jika dibandingkan hasil kuesioner dengan hasil observasi, maka terdapat kesesuaian. Mahasiswa mengalami hambatan pada kegiatan sebelum dilakukan tindakan yang disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya banyak waktu yang terbuang untuk memikirkan ide apa yang akan ditulis dalam membuat sebuah karangan. Selanjutnya, tidak tepatnya teknik yang digunakan dalam menulis *sakubun*. Mengenai durasi yang diberikan untuk menyelesaikan karangan tidak cukup, yang mana pada tabel di atas terlihat sebanyak 75% mahasiswa memilih “tidak” dalam hal menyelesaikan karangan tepat waktu. Jika mahasiswa tidak menggunakan teknik yang tepat dalam membuat sebuah karangan, niscaya mahasiswa akan dapat menyelesaikan karangan tepat pada waktu yang ditentukan. Dari uraian mengenai kuesioner di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya keterbatasan ide dan waktu dalam kegiatan menulis yang mengakibatkan tidak selesainya kegiatan menulis pada waktu yang ditentukan.

4.2 Perkuliahan Sakubun dengan Penerapan Metode *Mind mapping* Menggunakan Website *Minna No Can Do*

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa dalam membuat *Sakubun*, topik-topik yang digunakan diperoleh dari website *Minna no Can Do*. Berikut adalah topik-topik yang diambil dari website *Minna no Can Do* tersebut.

トピック	トピックの説明
1 自分と家族	自分や家族に関すること (家族構成、身体的特徴など)
2 住まいと住環境	住居や居住地域に関すること (部屋、家具、周辺施設など)
3 自由時間と娯楽	余暇や趣味に関すること (スポーツ、映画、音楽など)
4 生活と人生	日常生活やライフステージに関すること (日課、入学、結婚、子育てなど)
5 仕事と職業	仕事と職業に関すること (企業、職種、職務など)
6 旅行と交通	旅行と交通に関すること (旅程、公共交通機関、観光など)
7 健康	身体や健康に関すること (病気、通院、生活習慣など)
8 買い物	買い物に関すること (店、支払いなど)
9 食生活	食生活に関すること (飲食、レストラン、料理など)
10 自然と環境	自然や環境に関すること (天候、季節、環境問題など)
11 人との関係	人づきあひに関すること (交際、トラブル、マナーなど)
12 学校と教育	教育機関や教育に関すること (学校、学習環境、教材など)
13 言語と文化	言語や文化に関すること (外国語、冠婚葬祭、伝統文化、ポップカルチャー、異文化体験など)
14 社会	社会に関すること (政治、産業、経済、国際関係など)
15 科学技術	科学技術に関すること (最新テクノロジー、サイエンス、メディアなど)

Dari 15 topik-topik yang terdapat di dalam website tersebut, mahasiswa memilih satu topik yang akan dijadikan topik dalam menulis *Sakubun*. Topik yang paling banyak dipilih oleh mahasiswa yaitu topik nomor 1, yaitu *jibun to kazoku* ‘diri sendiri dan keluarga’, kemudian nomor dua terbanyak yaitu topik nomor 8, yaitu *kaimono* ‘belanja’, dan nomor tiga terbanyak yaitu topik nomor *ryokou to koutsuu* ‘wisata dan transportasi’.

Dalam perkuliahan *Sakubun*, metode *mind mapping* diterapkan setelah dilakukan observasi pratindakan dan pemberian tugas pratindakan. Penerapan metode *mind mapping* dilakukan dalam dua siklus. Berikut akan diuraikan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus tersebut.

Kegiatan Siklus I

Kegiatan dalam siklus I dilaksanakan berdasarkan tahapan-tahapan, yaitu tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut di bawah ini diuraikan tahap-tahap kegiatan tersebut.

Pada tahap perencanaan tindakan, dilakukan penyusunan kegiatan perkuliahan dengan berpedoman kepada Rencana Pembelajaran Semester (RPS), selain itu juga penyiapan materi

perkuliahan, instrument penelitian, dan perlengkapan yang diperlukan. Dalam tahap perencanaan ini, tidak ditemukannya ada hambatan.

Selanjutnya, tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3x100 menit. Pada pertemuan pertama diberikan materi mengenai pengertian, fungsi *mind mapping*, alat-alat yang diperlukan di dalam pembuatan *mind mapping*, langkah-langkah pembuatan *mind mapping*, serta diperlihatkan contoh-contoh dari *mind mapping*. Pada pertemuan kedua, kepada mahasiswa diperlihatkan contoh karangan deskriptif yang ada hubungannya dengan *mind mapping*. Kemudian diperlihatkan *website minna no can do*, yang mana di dalam website tersebut terdapat beberapa topik untuk membuat *Sakubun*. Mahasiswa disuruh memilih dan memikirkan salah satu topik yang dianggap menarik bagi mereka. Kemudian mahasiswa disuruh memikirkan kosa kata yang diterapkan di dalam *mind mapping*. Pada pertemuan ketiga, mahasiswa diberi tugas untuk membuat *mind mapping* berdasarkan topik yang telah dipilih, serta membuat karangan berdasarkan *mind mapping* yang telah dibuat.

Pada tahap observasi, digunakan tema-tema yang ada dalam *Website Mina no Can Do* dalam metode *mind mapping*. Diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan siklus I belum dapat dikatakan berhasil atau belum tercapai sesuai indikator, karena masih ditemukan kendala dalam pembelajaran. Hal ini perlu ditingkatkan pada siklus II berikutnya.

Pada tahap refleksi, dilihat berdasarkan hasil pada tahap tindakan dan observasi pada siklus I. Jika dalam pengamatan masih banyak kendala-kendala yang ditemukan, hal ini dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk tindakan pada siklus II. Dilihat dari sikap mahasiswa dalam kegiatan menulis, ada hal-hal yang perlu menjadi perhatian dalam proses pembelajaran pada siklus II, misalnya sikap mahasiswa yang kurang memperhatikan kegiatan menulis. Hasil yang positif yang terdapat pada siklus I tetap dipertahankan pada siklus II.

Kegiatan Siklus II

Pada siklus II, pembelajaran dengan metode *mind mapping* dilaksanakan berdasarkan refleksi siklus sebelumnya. Pada siklus II ini, dilakukan perbaikan terhadap tindakan yang terdapat pada kegiatan pembelajaran siklus I sebelumnya. Pada kegiatan siklus II, hal-hal yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan kegiatan yang dilakukan pada siklus I. Perbedaannya terdapat pada durasi dan frekwensi yang ditingkatkan. Dalam hal ini, langkah-langkah kegiatan pada siklus I akan dilakukan kembali pada siklus II dengan penyempurnaan tindakan sebagai perbaikan pada siklus sebelumnya.

4.3 Hasil Penelitian

Dengan metode *mind mapping* dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari kualitas proses pembelajaran dan kualitas hasil. Dalam proses pembelajaran, meningkatnya kemampuan menulis yang signifikan dibandingkan dengan sebelum dilakukannya tindakan. Mahasiswa lebih aktif baik dalam bertanya maupun menuangkan ide-ide dalam menulis. Dari hasil kuesioner sebelum tindakan, hanya 50% (sebagian) mahasiswa yang tertarik dalam menulis *Sakubun*. Setelah diberikan tindakan, ketertarikan mahasiswa meningkat menjadi 90%. Dalam hal peningkatan kualitas hasil, dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata mahasiswa. Nilai mahasiswa sebelum dilakukan tindakan 66,5, yang mana pada siklus I meningkat menjadi 75, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 83,3.

Penilaian *sakubun* mahasiswa berdasarkan empat aspek, yaitu isi, organisasi, penggunaan bahasa, dan mekanik. Berikut penjelasan masing-masing aspek tersebut.

- a. Aspek isi:
 - a. Judul karangan dengan tulisan sesuai dan berhubungan.
 - b. Topik dalam tulisan dapat dikembangkan dengan baik.
- b. Aspek Organisasi:
 - a. Paragraf pembukaan mengandung gambaran awal.
 - b. Paragraf isi mengandung kalimat penjelas yang mendukung ide pokok masing-masing paragraf isi.
 - c. Paragraf penutup mengandung rangkuman isi.

3. Penggunaan tata bahasa:
 - a. Pemanfaatan kosakata baik
 - b. Pembentukan kalimat cukup baik
4. Mekanika.
 - a. Terdapat 5 kesalahan dalam penggunaan kanji

5. PENUTUP

Melalui *mind mapping*, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya mahasiswa yang antusias atau semangat mahasiswa yang banyak bertanya, serta tugas-tugas yang diberikan dikerjakan mahasiswa dengan serius dan sesuai dengan arahan yang diberikan. Berdasarkan pengamatan, adanya peningkatan keaktifan mahasiswa jika dibandingkan dengan sebelumnya. Mahasiswa yang aktif setelah dilakukannya tindakan mencapai 40 orang (83%). Jika dilihat dari data-data, pemberian tugas sebelum dilakukannya tindakan mencapai nilai rata-rata (66,5), kemudian pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi (75), dilanjutkan dengan siklus II, rata-rata nilai mahasiswa mencapai (83,3).

Penerapan *mind mapping* dapat meningkatkan hasil, minat dan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran menulis *Sakubun*. Hal ini terlihat dengan jelas saat mahasiswa memperhatikan dan paham mengenai penjelasan yang diberikan yang berhubungan dengan *mind mapping* dan dapat diterapkan dalam menulis *sakubun*. Dari hasil pengamatan, diketahui bahwa dari 48 mahasiswa, terdapat 42 mahasiswa yang berminat dan termotivasi untuk mengikuti perkuliahan *sakubun*.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony. 2008. *Mind Map untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia
- Deporter, Bobbi, dkk. 2010. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa
- Ikhwanuddin, Muhammad Arif, 2013. "Penerapan Metode *Mind mapping* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas IV A SD N. Wonosari 02 Semarang". Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Hermawati, Sari. 2009. "Penerapan Metode Peta Pikiran (*Mind mapping*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Salatiga". Tesis. Surakarta: Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.
- Herniwati. Aneros, Noviyanti "Penggunaan Can-Do Level A2 dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jepang dengan Metode Pairs Check". *Barista*, Volume 3, Nomor 2, Desember 2016: Vol II No.2: 178-187
- <https://jfstandard.jp/cando/top/ja/render.do>
- The Japan Foundation (2019, 5 Februari) .JF Standard. Diakses dari <https://www.jfny.org/language/standard.html>

Kalimat Majemuk Bahasa Jepang dalam Cerita Anak *Chiru Chiru Michiru* Karya Yamamura Bocho

Ivi Rahmi¹, Muhammad Yusdi², dan Lindawati³

^{1,2,3} Ilmu Linguistik, Ilmu Budaya, Universitas Andalas

¹ilvirahmi66@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang bentuk, pemarkah serta hubungan makna kalimat majemuk bahasa Jepang dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru* karya Yamamura Bocho. Tujuan penelitian ini ialah mendeskripsikan tentang bentuk, pemarkah dan hubungan makna kalimat majemuk bahasa Jepang dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru* karya Yamamura Bocho. Metode simak digunakan dalam penyediaan data. Teknik dasarnya adalah teknik sadap. Teknik lanjutannya yaitu teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Untuk analisis data, digunakan metode padan dan metode agih. Metode padan yang digunakan adalah metode padan translasional dan metode padan ortografis. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu. Teknik lanjutannya adalah daya pilah translasional dan daya pilah ortografis. Untuk metode agih, teknik dasar yang digunakan adalah teknik bagi unsur langsung. Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik baca markah. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, bentuk kalimat majemuk terdiri atas kalimat majemuk koordinat dan subordinat. Pemarkah kalimat majemuk bahasa Jepang yang terlibat adalah penanda hipotaksis dan penanda parataksis. Hubungan makna dalam kalimat majemuk antara lain menyatakan alasan dan tujuan serta menyatakan waktu.

Kata kunci: bentuk, pemarkah, hubungan makna

1. PENDAHULUAN

Kalimat majemuk dalam bahasa Jepang disebut dengan *fukubun* (複文). Dalam *fukubun* ada yang memiliki pemarkah dan ada juga yang tidak memiliki pemarkah. Pemarkah dalam *fukubun* ada yang terikat dengan unsur lain dan ada juga yang tidak terikat atau bebas. Ada pemarkah yang sama bentuknya, tetapi makna dan perlakuannya berbeda. Pemarkah ini sangat berpengaruh untuk mengetahui bentuk serta hubungan makna dalam kalimat majemuk. Keunikan inilah yang membuat peneliti merasa perlu untuk membahas dan meneliti mengenai kalimat majemuk bahasa Jepang ini.

Penelitian ini menggunakan cerita anak sebagai sumber data. Cerita anak yang dipilih adalah *Chiru Chiru Michiru* karya Yamamura Bocho. Dalam cerita anak ini, banyak ditemukan pemarkah yang sama bentuknya tetapi makna dan perlakuannya berbeda. Kemudian, kalimat dalam cerita anak ini juga panjang. Alur dan pendeskripsian hubungan antartokoh juga jelas.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu bagaimanakah bentuk-bentuk kalimat majemuk bahasa Jepang dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru* karya Yamamura Bocho, apa saja pemarkah kalimat majemuk bahasa Jepang dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru* karya Yamamura Bocho, dan bagaimana hubungan makna kalimat majemuk bahasa Jepang dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru* karya Yamamura Bocho. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mendeskripsikan bentuk, pemarkah serta hubungan makna kalimat majemuk bahasa Jepang dalam kalimat majemuk bahasa Jepang dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru* karya Yamamura Bocho. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan panduan dalam penelitian mengenai kalimat majemuk bahasa Jepang.

2. LANDASAN TEORI

Yang disebut dengan konstruksi parataksis adalah 1) hubungan antara dua kalimat, klausa, frase, atau lebih yang mempunyai tataran yang sama, koordinasi antara klausa-klausa; berlawanan dengan hipotaksis. 2) gabungan kalimat dengan kalimat, klausa dengan klausa, frase dengan frase, atau kata

dengan kata, tanpa penghubung (Harimurti Kridalaksana, 2001:155). Halliday (1985:198) mengemukakan pendapat bahwa *Parataxis is the linking of elements of equal status. Both the initiating and the continuing element are free, in the sense that each could stand as a functioning whole* 'parataksis adalah hubungan elemen-elemen yang berstatus setara.

Menurut Harimurti (2001:74) hipotaksis adalah hubungan gramatikal antara klausa utama dan klausa terikat (berlawanan dengan parataksis). Secara tersirat Harimurti mengemukakan bahwa konstruksi hipotaksis merupakan konstruksi gramatikal kalimat subordinatif. Halliday (1985:195) berpendapat *hypotaxis is the relation between a dependent element and its dominant, the element on which it is dependent* 'hipotaksis adalah hubungan antara elemen tadi bergantung'.

3. METODE PENELITIAN

Data dalam penelitian ini adalah dua klausa atau lebih ditambah pemarkah kalimat majemuk bahasa Jepang dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru*. Metode simak digunakan dalam metode penyediaan data. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap, yaitu pelaksanaan metode simak dengan menyadap penggunaan bahasa seseorang atau beberapa orang. Pada penelitian ini, bahasa yang disadap berbentuk tulisan.

Teknik lanjutan penyediaan data dilakukan dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Kegiatan ini dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa tanpa ikut berpartisipasi dalam proses pembicaraan. Teknik lanjutan yang digunakan untuk penyediaan data dalam penelitian ini adalah teknik catat. Metode padan dan metode agih digunakan untuk metode analisis data.

4. PEMBAHASAN

Kalimat majemuk adalah kalimat yang terdiri atas dua klausa atau lebih. Dalam mempertalikan elemen-elemen pendukungnya dibutuhkan pemarkah atau penanda. Selain itu, bentuk dan hubungan makna juga berpengaruh dari pemarkah. Berikut uraian data yang ditemukan dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru* karya Yamamura Bocho.

Data (1)

...ほんとうに善い友でありたいと、 \emptyset それを切に希ふものです....

Hontouni yoi tomodearitai to, sore o setsuni mare fumo nodesu.

'Saya selalu berharap **untuk** menjadi teman yang baik bagi mereka'

Bentuk kalimat majemuk pada data di atas adalah kalimat majemuk subordinat karena satu klausa berkaitan dengan klausa lainnya. Klausa pertama yaitu *sore o setsuni mare fumo nodesu* 'saya selalu berharap' merupakan klausa atasan. Pada klausa ini *watashi* 'saya' dilesapkan. Sementara itu, klausa kedua *hontouni yoi tomodearitai to* 'untuk menjadi teman yang baik bagi mereka' merupakan klausa bawahan. Pemarkah pada data di atas ditandai dengan *to* 'untuk'. *To* tidak bisa berdiri sendiri dan terikat dengan unsur lain. Leksem *to* melekat pada kata sebelumnya yaitu *aritai* 'ingin ada' yang berupa verba. Verba dalam data ini termasuk ke dalam verba-*tai*. Kemudian, hubungan makna pada data di atas menyatakan alasan dan tujuan. Alasan si pelaku berharap supaya dia ingin menjadi teman yang baik buat teman-temannya.

Data (2)

...こども達をおもふと、わたしは幸福を感じます....

Kodomo-tachi o omofu to, watashi wa koufuku o kanjimasu.

'**Saat** saya membayangkan anak-anak, saya selalu merasa bahagia'

Bentuk kalimat majemuk pada data di atas adalah kalimat majemuk subordinat karena satu klausa berkaitan dengan klausa lainnya. Klausa pertama yaitu *watashi wa koufuku o kanjimasu* 'saya selalu merasa bahagia' merupakan klausa atasan. Sementara itu, klausa kedua *Kodomo-tachi o omofu to* 'saat saya membayangkan anak-anak' merupakan klausa bawahan. Pemarkah pada data di atas

ditandai dengan *to* 'saat'. *To* tidak bisa berdiri sendiri dan terikat dengan unsur lain. Leksem *to* melekat pada kata sebelumnya yaitu *omofu* 'membayangkan' yang berupa verba. Verba dalam data ini termasuk ke dalam verba biasa. Kemudian, hubungan makna pada data di atas menyatakan alasan dan tujuan. Alasan si pelaku selalu merasa bahagia adalah saat dia mengingat anak-anaknya.

Data (3)

...自分にかはれるものならば喜んで代つてやりたい....

Jibun ni ka hareru mononara bayorokonde dai tsute yaritai

'Saya akan senang melakukan sesuatu **untuk** diri saya sendiri'

Bentuk kalimat majemuk pada data di atas adalah kalimat majemuk subordinat karena satu klausa berkaitan dengan klausa lainnya. Klausa pertama yaitu *bayorokonde dai tsute yaritai* 'Saya akan senang melakukan sesuatu' merupakan klausa atasan. Sementara itu, klausa kedua *Jibun ni ka hareru mononara* 'untuk diri saya sendiri' merupakan klausa bawahan. Pemarkah pada data di atas ditandai dengan *mononara* 'untuk'. *Mononara* tidak bisa berdiri sendiri dan terikat dengan unsur lain. Leksem *mononara* melekat pada kata sebelumnya yaitu *hareru* 'sambar' yang berupa verba. Verba dalam data ini termasuk ke dalam verba bentuk kamus. Kemudian, hubungan makna pada data di atas menyatakan alasan dan tujuan. Alasan si pelaku senang karena tujuannya melakukan sesuatu untuk dirinya sendiri.

Data (4)

...そのとき、わたしに言はれました....

Sono toki, watashi ni yuharemashita

'**Saat** itu, saya diberitahu'

Bentuk kalimat majemuk pada data di atas adalah kalimat majemuk subordinat karena satu klausa berkaitan dengan klausa lainnya. Klausa pertama yaitu *watashi ni yuharemashita* 'saya diberitahu' merupakan klausa atasan. Sementara itu, klausa kedua *Sono toki* 'saat itu' merupakan klausa bawahan. Pemarkah pada data di atas ditandai dengan *toki* 'saat'. *Toki* tidak bisa berdiri sendiri dan terikat dengan unsur lain. Leksem *toki* melekat pada kata sebelumnya yaitu *sono* 'itu' yang berupa nomina. Kemudian, hubungan makna pada data di atas menyatakan waktu. Pada data di atas keterangan waktunya tidak begitu spesifik dan jelas.

Data (5)

...豆は耳をおさえたなり、地べたに轉げだしました....

Mame wa mimi o osaetanari, jibeta ni koroge dashi imashita

'**Sambil** menutup kedua telinganya kacang-kacang itu berjatuhan di atas tanah'

Bentuk kalimat majemuk pada data di atas adalah kalimat majemuk subordinat karena satu klausa berkaitan dengan klausa lainnya. Klausa pertama yaitu *jibeta ni koroge dashi imashita* 'kacang-kacang itu berjatuhan di atas tanah' merupakan klausa atasan. Sementara itu, klausa kedua *Mame wa mimi o osaetanari* 'sambil menutup kedua telinganya' merupakan klausa bawahan. Pemarkah pada data di atas ditandai dengan *nari* 'sambil'. *Nari* tidak bisa berdiri sendiri dan terikat dengan unsur lain. Leksem *nari* melekat pada kata sebelumnya yaitu *osaeta* 'menutup' yang berupa verba. Verba dalam data ini termasuk ke dalam verba bentuk biasa. Kemudian, hubungan makna pada data di atas menyatakan waktu. Pada data di atas keterangan waktunya jelas yaitu saat si pelaku menutup telingannya, kacang-kacang itu berjatuhan ke tanah.

Data (6)

嘴が近かうとすると羽蟲がちよつと待つて

Kuchibashi ga kin kau to suruto hane ga chotto matsute

'Saat paruhnya mendekat, kutu bulu cenderung menunggu'

Bentuk kalimat majemuk pada data di atas adalah kalimat majemuk subordinat karena satu klausa berkaitan dengan klausa lainnya. Klausa pertama yaitu *hane ga chotto matsute* 'kutu bulu cenderung menunggu' merupakan klausa atasan. Sementara itu, klausa kedua *Kuchibashi ga kin kau to suruto* 'Saat paruhnya mendekat' merupakan klausa bawahan. Pemarkah pada data di atas ditandai dengan *to suruto* 'saat'. *To suruto* tidak bisa berdiri sendiri dan terikat dengan unsur lain. Leksem *to suruto* melekat pada kata sebelumnya yaitu *kin kau* 'mendekat' yang berupa verba. Verba dalam data ini termasuk ke dalam verba bentuk kamus. Kemudian, hubungan makna pada data di atas menyatakan waktu.

Pada data di atas semuanya termasuk ke dalam hipotaksis yang memiliki pemarkah. Sementara itu, contoh data di bawah ini adalah parataksis yang tidak memiliki pemarkah. Berikut ini uraian data yang ditemukan dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru* karya Yamamura Bocho.

Data (7)

...子どもは地を嗣ぐものであり、子どもは天の使であり...

Kodomo wa chi o tsugu monodeari, kodomo wa ten no-tsukahi deari

'anak-anak adalah penerus kehidupan di bumi dan juga merupakan utusan dari surga'

Pada data di atas adalah kalimat majemuk setara karena masing-masing klausanya bebas. Klausa pertama yaitu *Kodomo wa chi o tsugu monodeari* 'anak-anak adalah penerus kehidupan di bumi'. Sementara itu, klausa kedua yaitu *kodomo wa ten no-tsukahi deari* 'anak-anak merupakan utusan dari surga'. Data (7) di atas tergolong ke dalam parataksis karena tidak memiliki pemarkah.

5. PENUTUP

Bentuk kalimat majemuk bahasa Jepang dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru* karya Yamamura Bocho yang ditemukan adalah kalimat majemuk koordinat dan kalimat majemuk subordinat. Kalimat majemuk koordinat yang terdiri atas dua klausa bebas sedangkan kalimat majemuk subordinat adalah klausa yang masing-masingnya tidak sederajat atau tidak setara. Pemarkah kalimat majemuk bahasa Jepang dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru* terdiri atas hipotaksis dan parataksis. Penanda hipotaksis yang terdapat dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru* karya Yamamura Bocho yaitu penanda gramatikal yang terikat pada verba dan nomina. Kemudian penanda parataksis karena tidak memiliki pemarkah. Hubungan makna dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru* karya Yamamura Bocho terdiri atas hubungan yang menyatakan alasan dan tujuan serta menyatakan waktu.

Penelitian ini hanya fokus kepada kalimat majemuk bahasa Jepang dalam cerita anak *Chiru Chiru Michiru* karya Yamamura Bocho. Oleh sebab itu, masih banyak peluang dan kemungkinan untuk meneliti kalimat majemuk ini lebih dalam. Bisa dikaji dari berbagai bahasa, misalnya bahasa Indonesia dan bahasa Inggris serta juga bisa di lihat dari sumber data lain misalnya sumber data bahasa lisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Iori, Isao, dkk. 2000. *Shokyu o Oshieru Hito no Tame no Nihongo Bunpo Handobukku*. Tokyo: Surii Ee Nettowaaku.
- Kridalaksana, Harimurti. 1985. *Tata Bahasa Deskripsi Bahasa Indonesia: Sintaksis*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Matsuura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Jepang: Kyoto Sagyo University Press.
- Nelson, Andrew. 2001. *Kamus Kanji Modern Jepang-Indonesia*. Jakarta: Kesaint Blanc.

- Purnomo, Antonius R. Pujo. 2010. *Antologi Kesusastraan Anak Jepang*. Surabaya: Eramedia Publisher.
- Richards, Jack dkk. 1985. *Applied Linguistics*. London: Longman.
- Sudaryanto. 1992. *Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Tjandra, Shedly N. 2013. *Sintaksis Jepang*. Jakarta: Binus Media & Publishing.

Variasi Bahasa dalam Ungkapan Mengajak pada Buku Teks Tematik Bahasa Jepang untuk Pembelajaran Tingkat Dasar

Lady Diana Yusri¹, Idrus², Jihan Fadila³

^{1,2,3} Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas

¹ladydianayusri@hum.unand.ac.id

Abstrak

Bahasa Jepang dikenal sebagai salah satu bahasa di dunia yang memiliki tata bahasa yang unik dan kompleks. Salah satunya adalah terdapat beberapa variasi bahasa dalam mengungkapkan sesuatu. Hal ini dapat membingungkan pembelajar bahasa Jepang, terutama bagi pembelajar tingkat dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penggunaan ungkapan mengajak atau yang dalam bahasa Jepang disebut dengan Kanyuu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan objek penelitian berupa kalimat percakapan yang mengandung ungkapan mengajak pada buku teks Marugoto Nihon no Kotoba to Bunka Nyumon AI Katsudou. Dari hasil analisis data diketahui bahwa variasi bahasa ungkapan mengajak terjadi dalam percakapan antara orang Jepang dan orang asing yang sudah saling mengenal di situasi yang santai dengan tema mengajak untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kebudayaan Jepang. Ungkapan mengajak yang digunakan adalah pola kalimat dengan verba bantu ~masenka dan ~mashou. Untuk menerima ajakan digunakan ungkapan ii desune, hai, daijoubu desu. Untuk menolak ajakan digunakan ungkapan Chotto, dame desu dan sumimasen.

Kata kunci: ungkapan mengajak, kanyuu, bahasa Jepang, tingkat dasar

1. PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran yang sangat penting bagi manusia terutama sebagai alat interaksi sosial dan sebagai alat komunikasi. Komunikasi bertujuan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, maksud dan perasaan dari seseorang kepada orang lain melalui bahasa. Melalui komunikasi, timbul variasi bahasa yang disebabkan oleh penutur yang memilih bahasa sesuai dengan situasi dalam konteks sosialnya. Variasi bahasa timbul karena pemakaian yang berbeda, topik yang dibicarakan berbeda serta medium pembicaraan yang berbeda pula. Bahasa sebagai alat komunikasi, identitas, serta alat pemersatu bangsa.

Bahasa menunjukkan identitas penuturnya. Seperti yang disampaikan oleh Chaika (1982:2), *we use language to reveal or conceal our personal identity, our character, and our background, often wholly unconscious that are we are doing so*. Melalui bahasa masyarakat menunjukkan karakter dan latar belakang kehidupannya, sehingga dalam cara penggunaan bahasa kita dapat melihat adanya perbedaan individu yang satu dengan yang lain yang pada akhirnya tercipta pengelompokan masyarakat. Pembentukan kelompok-kelompok tersebut diakibatkan adanya kesadaran satu individu memiliki persamaan atau perbedaan dengan individu yang lain dalam satu masyarakat. Menurut Romaine (1994:67), perbedaan berbahasa kadangkala terjadi karena perbedaan kelas sosial. Seperti yang telah dikemukakan di atas bahwa kelas sosial merupakan bagian dari realitas sosial sekelompok masyarakat.

Bahasa mengalami perubahan seiring dengan perubahan masyarakat yang menyesuaikan variasi bahasa sesuai dengan keperluannya. Ragam standar dipilih untuk keperluan tertentu sebagai mekanisme dalam efisiensi fungsi bahasa sebagai alat komunikasi (Subarianto, 2000). Begitu juga dengan bahasa Jepang juga memiliki banyak variasi bahasa. Hal ini karena bahasa Jepang sangat luas pemakaiannya. Oleh karena itu, pembelajar atau penutur bahasa Jepang harus mampu memilih variasi bahasa yang sesuai dengan keperluannya, apa pun latar belakangnya, maka dapat dipahami bahwa variasi bahasa menurut pemakaiannya yang berbeda-beda berdasarkan topik yang dibicarakan,

menurut hubungan pembicara dan lawan bicara, dan orang yang dibicarakan serta media yang digunakan.

Pada penelitian ini dijelaskan mengenai penggunaan variasi bahasa yang berhubungan dengan ungkapan mengajak dalam bahasa Jepang. Sumber data yang digunakan adalah buku *Marugoto Nihon no Kotoba to Bunka Nyumon AI Katsudou* yang ditulis oleh Kijima, dkk (2013). Buku ini adalah buku yang sangat baik digunakan oleh pembelajar bahasa Jepang khususnya bagi orang asing karena buku ini sesuai dengan standar yang dikeluarkan oleh *The Japan Foundation*. Selain itu, buku ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik juga pembahasan yang berhubungan dengan budaya Jepang yang dirangkai dalam tema-tema yang menarik. Untuk segi bahasa, buku ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan komunikasi pembelajar bahasa Jepang yang disusun berdasarkan tema atau disebut dengan tematik. Selain itu, kelebihan buku ini adalah terdapat beberapa variasi bahasa untuk menyatakan sesuatu dengan konteks yang berbeda-beda. Begitu juga dalam ungkapan mengajak dalam bahasa Jepang sehingga menjadi sumber data yang sangat baik.

2. LANDASAN TEORI

Penelitian mengenai ungkapan mengajak dalam bahasa Jepang tentu saja sudah dibahas oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Hal ini peneliti gunakan untuk lebih memahami dan membantu dalam menganalisis data yang diperoleh dari sumber data. Berikut adalah penjelasannya.

Kasmawati (2017) dalam tulisannya menjelaskan mengenai bentuk ajakan yang dapat digunakan oleh Pemandu wisata. Tujuan tulisan ini adalah untuk menggambarkan bentuk-bentuk ajakan yang harus diketahui dan dipahami oleh pemandu wisata berbahasa Jepang yang akan dibagi dalam 3 bentuk yakni *shiyō* yang berarti mengajak secara bersama-sama dan memaksa, *shiyōka* yang merupakan ajakan atas dasar keinginan penutur, dan *shinaika* yang berfungsi menanyakan apakah penutur mau atau tidak melaksanakan perbuatan yang diinginkan penutur. Perbedaan yang peneliti lakukan adalah sumber datanya, peneliti mengambil data dari buku teks bahasa Jepang untuk membantu pembelajar bahasa Jepang.

Suzuki (2003) meneliti tentang struktur *kanyū* atau mengajak dalam komunikasi yang dihubungkan dari sudut pandang pengajaran bahasa Jepang. *Kanyū* pada dasarnya pada pembelajaran bahasa Jepang terdiri dari tiga bagian: 1) menawarkan dan menerima atau menolak undangan, 2) memutuskan makna ajakan dan 3) memutuskan tindakan. Penelitian ini dilakukan dalam kegiatan pembelajaran percakapan di dalam kelas dengan melakukan *roleplay*. Pembelajaran bentuk *kanyū* juga harus memperhatikan situasi penggunaannya dalam percakapan.

Sehubungan dengan penelitian ini, penggunaan ungkapan mengajak dipandang dari sosiolinguistik dengan memperhatikan variasi-variasi yang ada dalam percakapan. Fishman dalam Chaer dan Agustina (2010:5) mengungkapkan kajian sosiolinguistik lebih bersifat kualitatif dalam hubungannya dengan perincian-perincian penggunaan bahasa yang sebenarnya, seperti deskripsi pola-pola pemakaian bahasa atau dialek tertentu yang dilakukan penutur, topik, latar pembicaraan. Sosiolinguistik memandang bahasa pertama-tama sebagai sistem sosial dan sistem komunikasi serta bagian dari masyarakat dan kebudayaan tertentu, sedangkan yang dimaksud dengan pemakaian bahasa adalah bentuk interaksi sosial yang terjadi dalam situasi konkret. Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik berarti mempelajari tentang bahasa yang digunakan dalam daerah tertentu atau dialek tertentu.

Sebuah bahasa mempunyai sistem dan subsistem yang dipahami sama oleh sama penutur bahasa tersebut. Namun, karena penutur bahasa tersebut, meski berada dalam masyarakat tutur, tidak merupakan kumpulan manusia homogen, wujud bahasa yang konkret, yang disebut parole, menjadi tidak seragam atau bervariasi. Terjadinya keragaman atau kevariasian bahasa ini bukan hanya disebabkan oleh para penuturnya yang tidak homogen, tetapi juga kegiatan interaksi sosial yang mereka lakukan sangat beragam (Chaer dan Agustina, 2010: 61)

Anggota masyarakat suatu bahasa biasanya terdiri dari berbagai orang dengan berbagai status sosial dan berbagai latar belakang budaya yang tidak sama. Oleh karena itu, karena latar belakang dan lingkungan yang tidak sama maka bahasa yang mereka gunakan bervariasi, di antara variasi yang satu dengan yang lain sering kali mempunyai perbedaan yang besar.

Dalam hal variasi bahasa ini ada dua pandangan. Pertama, variasi atau ragam bahasa itu dilihat sebagai akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa itu dan keragaman fungsi bahasa itu. Kedua, variasi itu sudah ada untuk memenuhi fungsinya sebagai alat interaksi dalam kegiatan masyarakat yang beraneka ragam (Chaer dan Agustina, 2010: 62).

Hortman dan Stork dalam Chaer dan Agustina (2010:62) membedakan variasi berdasarkan kriteria (a) latar belakang geografis dan sosial penutur, (b) medium yang digunakan, (c) pokok pembicaraan. Halliday dalam Chaer dan Agustina (2010: 62) membedakan variasi bahasa berdasarkan (a) pemakaian yang disebut dialek, dan (b) pemakai yang disebut register.

Chaer dan Agustina (2010:62) membedakan variasi bahasa menjadi empat, yaitu variasi dari segi penutur, variasi dari segi pemakai, variasi dari segi keformalan, dan variasi dari segi sarana.

- a. Variasi bahasa dari segi penutur terdiri dari; (1) idiolek yaitu variasi bahasa yang bersifat perseorangan yang berkenaan dengan warna suara, pilihan kata, gaya bahasa, susunan kalimat, dan sebagainya, (2) dialek yaitu variasi bahasa dari sekelompok penutur yang jumlahnya relatif, yang berada dalam satu tempat, wilayah, atau area tertentu, (3) kronolek atau dialek temporal yaitu variasi bahasa yang digunakan oleh kelompok sosial pada masa tertentu, dan (4) sosiolek atau dialek sosial yaitu variasi bahasa yang berkenaan dengan status, golongan, dan kelas sosial para penuturnya.
- b. Variasi bahasa dari segi pemakaian. Variasi bahasa berkenaan dengan penggunaannya, pemakaiannya, atau fungsinya disebut fungsiolek, ragam, atau register. Variasi bahasa berdasarkan bidang pemakaian ini adalah menyangkut bahasa itu digunakan untuk keperluan atau bidang apa. Variasi bahasa berdasarkan bidang kegiatan ini yang paling tampak cirinya adalah dalam bidang kosakata. Setiap bidang kegiatan ini biasanya mempunyai sejumlah kosakata khusus atau tertentu yang tidak digunakan dalam bidang lain. Namun, variasi berdasarkan bidang kegiatan ini tampak pula dalam tataran morfologi dan sintaksis.
- c. Variasi bahasa dari segi keformalan. Berdasarkan tingkat keformalannya, Martin Joos dalam Chaer dan Agustina (2010:70) membagi variasi atau ragam bahasa ini atas lima macam gaya (style) yaitu gaya atau ragam baku (frozen), gaya atau ragam resmi (formal), gaya atau ragam usaha (konsultatif), gaya atau ragam santai (casual), dan gaya atau ragam akrab (intimate).
- d. Variasi bahasa dari segi sarana, misalnya, telepon, telegraf, radio yang menunjukkan adanya perbedaan dari variasi bahasa yang digunakan. Jenisnya adalah ragam atau variasi bahasa lisan dan bahasa tulis yang pada kenyataannya menunjukkan struktur yang tidak sama. Ragam bahasa lisan adalah bahan yang dihasilkan alat ucap (*organ of speech*) dengan fonem sebagai unsur dasar. Ragam bahasa tulis adalah bahasa yang dihasilkan dengan memanfaatkan tulisan dengan huruf sebagai unsur dasarnya.

Pada penelitian ini juga dijelaskan tentang salah satu bahasa yang digunakan dalam kalimat ajakan dalam bahasa Jepang. Ajakan dalam Bahasa Jepang memiliki makna adanya tuntutan kepada penutur untuk melaksanakan perbuatan/tindakan bersama-sama dengan penutur (Nitta, 1999:158). Nita dalam Sutedi (2003:61) menggolongkan kalimat bahasa Jepang menjadi dua macam, yaitu berdasarkan struktur dan berdasarkan makna. Berdasarkan makna, kalimat dapat dibagi menjadi kalimat berdasarkan isi dan berdasarkan fungsinya. Salah satu kalimat berdasarkan fungsinya, yaitu kalimat ajakan yang disebut dengan *kanyuubun*.

1. 一緒に帰ろう
isshouni kaero.
'Pulang bareng yuk.'
2. 一緒に食べませんか。
isshoni tabemasenka
'Mari makan bersama-sama.'

Suzuki (2003) menjelaskan bahwa *kanyuu* atau ajakan dalam bahasa Jepang secara struktur ada tiga hal yang harus diperhatikan, yaitu bagaimana ajakan itu diberikan atau diterima oleh seseorang,

memutuskan isi dan aksi dari ajakan tersebut. Ajakan dalam bahasa Jepang sangat dipengaruhi seberapa besar informasi yang diberikan pada saat memberikan informasi untuk mengajak seseorang.

Ajakan dalam bahasa Jepang memiliki beberapa penyebutan antara lain: *sasoikake*, *sasoi*, *kanyuu* dsb, yang kesemuanya memiliki arti 'ajakan' dalam bahasa Indonesia. Perbedaan bentuk ajakan yang telah diutarakan di atas tentunya memiliki makna yang berbeda pula. Nitta dkk (2003:63-65) mengemukakan makna bentuk *shiyuu*, yaitu penutur yang menjadi pelaku dalam kalimat keinginan, mengajak petutur untuk terlibat menjadi pelaku tindakan, sehingga makna dasar dari bentuk *shiyuu* ini dilihat dari pelaku tindakan mengalami perluasan makna menjadi makna ajakan. Bentuk *shiyuu* di dalam kalimat ajakan menjadi dua tipe berdasarkan hubungan antara penutur dan petutur yaitu (1) グループ型の勧誘 *gurupu gata no kanyuu* 'ajakan kolektif', (2) 引き込み型の勧誘 *hikikomi gata no kanyuu* 'ajakan dalam bentuk memaksa.' Bentuk *shiyouka* merupakan bentuk verba keinginan yang diubah ke dalam bentuk pertanyaan dengan adanya partikel *-ka* dan termasuk pada *gurupu gata no kanyuu* yang berfungsi untuk menanyakan keinginan petutur, sedangkan bentuk *shinaika* berfungsi menanyakan apakah petutur bersedia atau tidak melaksanakan perbuatan yang diinginkan penutur. Selanjutnya menuntut adanya suatu realisasi tindakan yang dilakukan bersama-sama antara penutur dan petutur disebut *sasoikake* (Nitta, 1999:158). Makna yang dimiliki bentuk *shiyuu*, *shiyouka*, dan *shinaika* menurut Nitta et al., (2003:61-62), sebagai berikut:

1. Pada bentuk *shiyuu* memiliki dua makna yaitu (1) *gurupu gata no kanyuu* 'ajakan kolektif' dan *hikikomi gata no kanyuu* 'ajakan dalam bentuk memaksa'.
2. Pada bentuk *shiyouka* yang merupakan perubahan bentuk *shiyuu* yang diubah menjadi bentuk pertanyaan, hanya memiliki makna *gurupu gata no kanyuu* 'ajakan kolektif' dan tidak memiliki makna *hikikomi gata no kanyuu* 'ajakan dalam bentuk memaksa'.
3. Pada bentuk *shinaika* memiliki makna menanyakan kepada petutur untuk menjadi pelaku realisasi tindakan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dari aspek substansi bahasanya adalah bahasa tulisan yang terdapat dalam buku *Marugoto Nihon no Kotoba to Bunka Nyumon AI Katsudou* yang ditulis oleh Kijima, dkk (2013). Dari sifat analitisnya, penelitian ini dilakukan dengan deskriptif yang berusaha untuk menerangkan dan mengamati gejala bahasa yang diteliti. Nida (1963:1) menjelaskan analisis deskriptif itu sebagai berikut: *The descriptive analyst must be guided by certain very fixed principles if he is to be objective in describing accurately any language or part of any language.* Analisis deskriptif yang dilakukan berdasarkan empat dasar. Pertama, analisis deskriptif harus berlandaskan pada apa yang dituturkan. Dalam hal ini, apa yang dituturkan tertulis pada sumber yang diteliti. Kedua, bentuk adalah hal utama, sedangkan fungsi adalah bagian kedua. Ketiga, tidak ada sebuah bahasa yang tidak dapat dijelaskan prinsipnya tanpa mengacu pada referensi lain. Keempat, bahasa terus berada pada proses perubahan.

Agar penelitian ini lebih terstruktur maka perlu melalui tahap-tahap penelitian. Ada tiga tahapan yang harus dilalui dalam penelitian ini, yaitu penyediaan data, penganalisisan data, dan penyajian hasil analisis data (Sudaryanto, 1993:57).

Metode penyediaan data dalam penelitian ini adalah metode simak (Sudaryanto, 1993:132), atau lebih tepat dikatakan dengan metode baca karena sumber data dalam penelitian ini adalah data tertulis. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap, yaitu pelaksanaan metode simak dengan menyadap penggunaan bahasa. Pada penelitian ini, bahasa yang disadap berbentuk tulisan.

Teknik lanjutan penyediaan data dilakukan menyimak penggunaan bahasa tanpa ikut berpartisipasi dalam proses pembicaraan. Teknik lanjut yang dapat digunakan untuk penyediaan data dalam penelitian ini adalah teknik catat (Sudaryanto, 1993:135).

Metode yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini adalah metode agih dan metode padan. Metode agih yang digunakan mengacu pada pengertian yang dikemukakan oleh Sudaryanto (1993:15). Pada metode agih, alat penentunya merupakan bagian dari bahasa itu sendiri. Metode padan adalah metode analisis data yang alat penentunya berada di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian bahasa (*langue*) yang bersangkutan atau diteliti (Sudaryanto, 1993:13). Jadi, alat

penentu pada penelitian ini dilihat dari bahasa Jepang itu sendiri dan di luar bahasa Jepang, yaitu bahasa Indonesia.

Teknik dasar yang digunakan dalam metode agih untuk menganalisis data adalah Teknik Bagi Unsur Langsung (BUL) yang dikemukakan oleh Sudaryanto (1993:31), yaitu dengan membagi satuan lingual datanya menjadi beberapa bagian atau unsur dan unsur-unsur bersangkutan dipandang sebagai bagian yang langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud. Dalam penelitian ini, unsur yang dibagi berupa konstruksi tuturan yang mempunyai kesamaan dengan variasi ungkapan mengajak yang berbeda.

Selanjutnya, metode padan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan translasional dan metode padan referensial. Metode padan translasional digunakan karena alat penentunya berupa bahasa lain. Teknik yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu, yaitu teknik analisis data dengan cara memilah-milah satuan kebahasaan yang dianalisis dengan alat penentu berupa daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh penelitinya (Sudaryanto, 1993:21). Sesuai dengan metode yang digunakan, daya pilah yang digunakan adalah daya pilah translasional yang berwujud bahasa lain sebagai penentu. Pemakaian daya pilah dalam penelitian ini terdapat pada pemilahan bahasa pelayanan yang digunakan.

Prosedur yang terakhir adalah penyajian hasil data. Untuk menyajikan hasil analisis data, ada dua macam metode yang diterapkan, yaitu metode penyajian informal. Metode ini digunakan untuk menyajikan kaidah-kaidah yang ada pada bahasa yang diteliti (Sudaryanto, 1993:145). Secara teknis, metode informal dinyatakan dalam bentuk pernyataan verbal yang singkat, tepat, dan jelas.

4. PEMBAHASAN

Seperti yang sudah dijelaskan, data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari buku *Marugoto Nihon no Kotoba to Bunka Nyumon AI Katsudou yang ditulis oleh Kijima, dkk (2013)*. Buku ini adalah buku teks yang berisikan tema-tema yang berhubungan dengan bahasa dan kebudayaan Jepang. Buku ini dirancang bagi orang pembelajar bahasa Jepang bagi orang asing. Oleh karena itu, banyak pelaku dari percakapan adalah orang asing yang berkomunikasi dengan orang Jepang, maupun sesama orang asing yang berada di Jepang. Berikut penjelasan datanya.

Data 1

- ホセ : あべさん、どうぶに はなびたいかいが ありますよ。
いっしょに みに いきませんか。
- Jose : *Abe-san, doyoubi ni wa hanabi taikai ga arimasuyo. Isshoni mi ni ikimasen ka.*
- Jose : 'Nona Abe, hari Sabtu ada pertunjukan kembang api lho. Apakah Anda ingin melihatnya bersamaku?'
- あべ : はなびたいかい? いつですか。
- Abe : *Hanabi taikai? Itsu desu ka.*
- Abe : 'Pertunjukan kembang api? Kapan?'
- ホセ : どうぶ、17 (じゅうしち) にちです。
- Jose : *Doyoubi, 17 (juushichi) nichidesu.*
- Jose : 'Hari Sabtu, tanggal 17.'
- あべ : いいですね。いきましよう。
- Abe : *Iidesu ne. Ikimashou.*
- Abe : 'Baiklah. Ayo kita pergi sama-sama.'

(Kijima, dkk, 2013:80)

Pada data (1), pelaku percakapan adalah Nona Abe yang berasal dari Jepang dan Tuan Hose yang berasal dari Meksiko. Tuan Hose bermaksud mengajak Nona Abe untuk melihat pertunjukan kembang api. Variasi bahasa mengajak dalam percakapan ini terjadi dalam kehidupan sosial yang terjadi antara pelaku percakapan yang sudah saling kenal, namun dalam keadaan formal. Hal ini

terlihat menggunakan bahasa yang sopan. Bahasa Jepang yang digunakan untuk mengajak dalam di atas adalah pada ungkapan *isshouni mi ni ikimasenka* 'Apakah mau pergi melihatnya bersama-sama?'. Bentuk ajakan yang dipakai oleh Hose adalah bentuk negatif yaitu *~masenka*. Bentuk ini memberikan kesempatan bagi Abe untuk memikirkan dan menentukan sikapnya terhadap ajakan tersebut. Abe pada percakapan di atas menyetujui ajakan Hose dengan menjawab dengan ungkapan *iidesune. ikimashou*. 'Baiklah. Ayo kita pergi. Abe memperkuat ajakan dari Hose dengan menjawab juga dengan bentuk ajakan *~mashou*. Hal ini menambahkan makna bahwa Abe menerima ajakan Hose dengan serius dan senang hati. Perhatikan juga data dibawah ini.

Data 2

シン : すずきさん、らいげつ とうきょうファッションショーが ありますよ。

Shin : *Suzuki-san, raigetsu toukyou fashshonshou ga arimasu yo.*

Shin : 'Tuan Suzuki, bulan depan ada peragaan busana di Tokyo.'

すずき : へえー、ファッションショーですか? いつ?

Suzuki : *E e -, fashshonshou desu ka? Itsu?*

Suzuki : 'Hmm, peragaan busana? Kapan?'

シン : 7か (なのか) です。いっしょにいきませんか。

Shin : *7 Ka (na no ka)desu. Isshoni ikimasen ka.*

Shin : 'Tanggal 7. Apakah kamu ingin pergi bersamaku?.'

すずき : いいですよ。いきましょう。

Suzuki : *iidesu yo. Ikimashou.*

Suzuki : 'baiklah. Ayo pergi bersama-sama.'

(Kijima, dkk, 2013:80)

Pada data (2), pelaku percakapan adalah Tuan Shin yang berasal dari India dan Nona Suzuki yang berasal dari Jepang. Sama seperti data (1), variasi bahasa pemakaian yang bertujuan untuk mengajak dalam percakapan ini terjadi dalam kehidupan sosial yang terjadi antara pelaku percakapan yang sudah saling kenal, namun belum terlalu dekat. Tuan Shin menggunakan variasi dari segi keformalan dalam ragam resmi karena menggunakan bahasa yang sopan. Bahasa Jepang yang digunakan untuk mengajak pada data di atas adalah pada ungkapan *isshouni ikimasenka* 'Apakah mau pergi bersama-sama?'. Bentuk ajakan yang dipakai oleh Tuan Shin adalah bentuk negatif yaitu *~masenka*. Bentuk ini memberikan kesempatan bagi Suzuki untuk memikirkan dan menentukan sikapnya terhadap ajakan tersebut. Suzuki pada percakapan di atas menyetujui ajakan Shin dengan menjawab dengan ungkapan *iidesuyo. ikimashou*. 'baiklah. Ayo kita pergi bersama'. Perhatikan juga data di bawah ini.

Data 3

よしだ : キムさん、らいげつ J ポップの コンサートが ありますよ。

Yoshida : *Kimu-san, raigetsu J boppu no konsāto ga arimasu yo.*

Yoshida : 'Kim-san, bulan depan akan ada konser J-pop.'

キム : え、Jポップ! いつですか。

Kimu : *E, J-boppu! Itsu desu ka.*

Kimu : 'Wah, J-Pop! Kapan?.'

よしだ : 2か (ふつか) です。いっしょに みに いきませんか。

Yoshida : *2 Ka (futsu ka) desu. Isshoni mi ni ikimasen ka.*

Yoshida : 'Tanggal 2. Apakah kamu ingin melihatnya bersamaku?.'

キム : え、2か (ふつか) ですか。2か (ふつか) は だめです。すみません。
Kimu : *E, 2 ka (futsu ka) desu ka. 2 Ka (futsu ka) wa damedesu. Sumimasen.*
Kimu : 'Eh, tanggal 2 ya? Tanggal 2 sepertinya tidak bisa. Maafkan saya.'

よしだ : そうですか、さんねんです。
Yoshida : *Sōdesu ka, zannendesu.*
Yoshida : 'Benarkah, sayang sekali ya.'

(Kijima, dkk, 2013:80)

Pelaku percakapan pada data (3) adalah Tuan Yoshida yang berasal dari Jepang dan Nona Kimu yang berasal dari Korea. Tuan Yoshida mencoba mengajak Nona Kim untuk menonton J-Pop. Variasi bahasa pemakaian yang bertujuan untuk mengajak dalam percakapan ini terjadi dalam kehidupan sosial yang terjadi antara pelaku percakapan yang sudah saling kenal, namun belum terlalu dekat. Hal ini nampak dari penggunaan variasi dari segi keformalan dalam ragam resmi karena menggunakan bahasa yang sopan. Bahasa Jepang yang digunakan untuk mengajak dalam di atas adalah pada ungkapan *isshouni miniikimasenka* 'Apakah mau pergi bersama-sama untuk melihatnya?' bentuk ajakan yang dipakai oleh Yoshida adalah bentuk negatif, yaitu *~masenka*. Bentuk ini memberikan kesempatan bagi Kim untuk memikirkan dan menentukan sikapnya terhadap ajakan tersebut. Kim pada percakapan di atas menolak ajakan Yoshida dengan menjawab dengan ungkapan *~dame desu. sumimasen*. 'tidak bisa, maafkan saya'. Perhatikan juga data dibawah ini.

Data 4

かわい : ヤンさん、じゅうどう、みにいきませんか。
Kawai : *Yansan, juudou, mi ni ikimasen ka.*
Kawai : Tuan Yang, ayo pergi melihat judo?

ヤン : え、じゅうどう? いつですか。
Yan : *E, juudou? Itsudesu ka.*
Yan : Eh, judo? Kapan?

かわい : きょうです。
Kawai : *Kyou desu.*
Kawai : Hari ini.

ヤン : きょうは ちょっと...。すみません。
Yan : *Kyou wa chotto. .. Sumimasen*
Yan : Hari ini tidak bisa... maaf.

(Kijima, dkk, 2013:80)

Pada data (4), pelaku percakapan adalah Nona Kawai yang berasal dari Jepang dan Tuan Yan yang berasal dari Malaysia. Nona Kawai mencoba mengajak Tuan Yan untuk melihat Judou, salah satu beladiri dari Jepang. Variasi bahasa pemakaian yang bertujuan untuk mengajak dalam percakapan ini terjadi dalam kehidupan sosial yang terjadi antara pelaku percakapan yang sudah saling kenal, namun belum terlalu dekat. Hal ini nampak dari penggunaan variasi dari segi keformalan dalam ragam resmi karena menggunakan bahasa yang sopan. Bahasa Jepang yang digunakan untuk mengajak dalam di atas adalah pada ungkapan *'sshouni minikimasenka* 'Apakah mau pergi melihat bersama-sama?'. Bentuk ajakan yang dipakai oleh Kawai adalah bentuk negatif yaitu *~masenka*. Bentuk ini memberikan kesempatan bagi Yan untuk memikirkan dan menentukan sikapnya terhadap ajakan tersebut. Yan pada percakapan di atas menolak ajakan Kawai dengan menjawab dengan *kyou wa chotto, sumimasen*. 'Maaf, kalau hari ini tidak bisa.'

5. PENUTUP

Variasi bahasa untuk menyatakan mengajak melakukan sesuatu pada data terjadi antara orang asing dan orang Jepang. Dari segi keakraban, kedua pelaku sudah mengenal satu sama lain, dan dalam

situasi yang santai. Namun, bahasa yang digunakan adalah bahasa formal atau dalam bahasa Jepang dalam bentuk sopan. Ungkapan mengajak yang digunakan adalah pola kalimat dengan verba bantu *~masenka* dan *~mashou*. Untuk menerima ajakan digunakan ungkapan *ii desune, hai, daijoubu desu*. Untuk menolak ajakan digunakan ungkapan *chotto, dame desu dan sumimasen*.

Penelitian ini hanya terbatas pada buku teks bahasa Jepang yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan untuk meneliti ungkapan mengajak bahasa Jepang ini dengan sumber-sumber lain seperti novel, drama, ataupun *anime* Jepang. Mudah-mudahan hasil penelitian ini bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya artikel ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Allah SWT, atas limpahan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini.
2. Kepada Pimpinan Universitas Andalas beserta jajarannya, yang telah menugaskan dan membiayai kegiatan penelitian ini.
3. Rekan-rekan sejawat, khususnya pengampu bahasa Jepang yang tergabung dalam Asosiasi Studi Pendidikan bahasa Jepang Korwil Sumatera Barat, yang telah memfasilitasi menseminasikan artikel penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul, Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaika, Elaine. 1982. *Language the Social Mirror*. Rowley: Newbury House Publisher.
- Kasmawati. 2017. Pentingnya Memahami Bentuk Ajakan dalam Bahasa Jepang bagi Pramuwisata Berbahasa Jepang. *Jurnal Lensa Budaya: Indonesia*.
- Kijima, Hiromi, Shibahara Tomoyo dan Hatta Naomi. 2013. *Marugoto Nihon no Kotoba to Bunka Nyumon AI Katsudou*. Jepang: Sashusha Publishing.
- Nida, Eugene A. 1963. *Morphology: The descriptive Analysis of Words*. The University of Michigan Press.
- Nitta, Yoshio. 1999. *Nihongo no Modaritii to Ninshou*. Tokyo: Hitsuji Shobou.
- Nitta, Yoshio et al. 2003. *Gendai Nihongo Bunpou 4: Modaritii*. Tokyo: Kurosio Shuppan.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Duta Wacana University Press. Yogyakarta.
- Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Suzuki, Mutsumi. 2003. *Communication Kara Mita Kanyuu Shikumi*. The Japanese Journal of language of Society: Jepang.
- Romaine, Suzanne. 1994. *Language in Society*. Merton College, University of Oxford.

Penggunaan Aplikasi *Today: Easy Japanese News* untuk Belajar Bahasa Jepang secara Mandiri

Rachmidian Rahayu¹

¹Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas
¹rachmidianrahayu@hum.unand.ac.id

Abstrak

Penggunaan aplikasi dalam belajar bahasa asing merupakan media yang menarik untuk dapat meningkatkan kemampuan berbahasa. Today: Easy Japanese News Pada aplikasi Today: Easy Japanese News, pengguna dapat membaca, mendengarkan, dan menonton berita terbaru yang disediakan oleh NHK, Asahi, BBC, Business Insider, Chunichi, CNN, Forbes, Goo, Google, Live Door, MSN, dan TBS. Aplikasi Today: Easy Japanese News menyediakan fitur pilihan membaca berita dengan Bahasa Jepang yang mudah dan sulit. Dengan adanya fitur ini, aplikasi Today: Easy Japanese News dapat digunakan oleh pembelajar pemula Bahasa Jepang yang telah menguasai hiragana dan katakana, maupun Jepang sambil mengetahui berita terbaru mengenai Jepang. Fitur lain yang disajikan pada aplikasi Today: Easy Japanese News, di antaranya fitur khusus untuk JLPT (Japanese Language Proficiency Test) yaitu kosakata pada Koran yang digarisbawahi dengan warna sesuai tingkat JLPN (N5, N4, N3, N2, dan N1). Selain itu, terdapat juga kumpulan soal JLPT dari N5 hingga N1 yang disediakan gratis. Dengan memanfaatkan semua fitur dalam aplikasi Today: Easy Japanese News, pengguna dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Jepang, khususnya keterampilan menyimak dan membaca.

Kata Kunci: *aplikasi Today: Easy Japanese News, media pembelajaran bahasa, belajar mandiri*

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid 19 berdampak terhadap berbagai sektor baik kesehatan, ekonomi, sosial, maupun pendidikan. Pada sektor pendidikan, pembelajaran pada institusi formal yang biasanya dilakukan dengan tatap muka diganti dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau daring (dalam jaringan). Akan tetapi, dalam pelaksanaannya PJJ ini menghadapi kendala seperti keterbatasan jaringan atau metode pembelajaran yang tidak dapat memenuhi capaian pembelajaran.

Oleh sebab itu, pembelajar tidak boleh tergantung kepada materi yang diajarkan saja. Pembelajar harus lebih aktif untuk menemukan metode pembelajaran sendiri baik berupa cara ataupun penggunaan media tertentu untuk mendukung pembelajaran. Terdapat begitu banyak media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri, seperti situs-situs atau aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan secara gratis.

Agar dapat membantu pembelajar untuk mencapai tujuan belajar dengan mudah, efektif, dan efisien, pembelajar harus selektif pemilihan media pembelajar. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajar juga dapat meningkatkan motivasi belajar. Artikel ini menjelaskan bagaimana aplikasi *Today: Easy Japanese News* dapat menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang secara mandiri.

2. LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang memiliki arti secara harfiah yaitu perantara atau pengantar, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "*wasaila*" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sumiharsono dan Hasanah, 2017). Menurut *National Education Association (NEA)* (dalam Hamid dkk, 2020), media

merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrument yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional. Dengan demikian, media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, yang memengaruhi efektivitas pembelajaran sehingga dapat menarik minat pembelajar untuk terlibat dalam pembelajaran.

Definisi di atas sejalan dengan konsep dasar media pembelajaran bahasa yang dipaparkan oleh Dewi dan Budiana (2018:4), yaitu (1) instrument fisik, (2) berfungsi sebagai perantara pesan-pesan atau materi pembelajaran bahasa, (3) adanya peran pengajar dalam merancang sebuah strategi berinteraksi dengan pembelajar dalam proses pembelajaran, (4) adanya sumber belajar, serta (5) adanya hubungan antara pengajar, pembelajar, materi pembelajaran bahasa dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pun memiliki beberapa tujuan seperti yang dipaparkan oleh Dewi dan Budiana (2018:5) yaitu sebagai berikut.

- (1) Membantu pembelajar mengoptimalkan potensi dan karakteristiknya masing-masing.
- (2) Menciptakan inovasi strategi pembelajaran bahasa.
- (3) Meningkatkan motivasi pembelajar.
- (4) Menciptakan pembelajar bahasa yang efektif.
- (5) Menciptakan pembelajaran bahasa berbasis *student-centered*.
- (6) Menciptakan pembelajaran bahasa yang lebih bermakna karena media membantu pembelajar aktif menemukan sendiri materi pembelajaran.
- (7) Mencapai tujuan pembelajaran.

Belajar Mandiri

Konsep belajar mandiri sejalan dengan prinsip belajar bahasa, karena dalam mempelajari bahasa banyak kegiatan bersifat mandiri yang harus dikerjakan oleh pembelajar. Konsep belajar mandiri menurut Hastuti (277) adalah suatu kegiatan belajar aktif yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi dalam rangka menyelesaikan suatu masalah dan mensikapi suatu keadaan.

Sementara itu Wicaksono dan Roza (2016:431) memaparkan ciri-ciri pembelajaran mandiri sebagai berikut:

1. Kegiatan mandiri bersifat aktif yaitu keaktifan pembelajar, persistensi, keterarahan, dan kreativitas untuk mencapai tujuan.
2. Motif atau niat untuk menguasai suatu kompetensi adalah kekuatan pendorong kegiatan belajar secara intensif, konsisten, terarah, dan kreatif.
3. Dengan pengetahuan yang telah dimiliki, pembelajar mengolah informasi yang diperoleh dari sumber belajar, sehingga menjadi pengetahuan ataupun keterampilan baru yang dibutuhkannya.
4. Tujuan belajar hingga evaluasi hasil belajar ditetapkan sendiri oleh pembelajar, sehingga mereka sepenuhnya menjadi pengendali kegiatan belajar. Seseorang yang sedang menjalankan kegiatan belajar mandiri lebih ditandai dan ditentukan oleh yang mendorongnya belajar.

Aplikasi *Todai: Easy Japanese News*

Aplikasi *Todai: Easy Japanese News* merupakan aplikasi yang ditawarkan oleh *Mobile Learning*. Aplikasi dirilis pada 16 April 2016 yang tersedia pada layanan distribusi digital *google play store*. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis ataupun dengan biaya tertentu. Jika melakukan pembelian dalam aplikasi *Todai: Easy Japanese News*, biaya yang ditawarkan berkisar Rp. 59.000,00 – Rp. 259.000,00 per item.

Pada aplikasi ini pengguna dapat membaca, mendengarkan, dan menonton berita harian yang disediakan oleh *NHK, Asahi, BBC, Business Insider, Chunichi, CNN, Forbes, Goo, Google, Live Door, MSN, dan TBS* yang selalu diperbaharui. Data base pada aplikasi ini terdiri dari 3107 artikel, 173386 kosakata, 6355 kanji, 169736 contoh, dan lebih dari 2000 tata bahasa.

Aplikasi ini juga menyediakan fitur hiburan berupa video, musik, maupun *podcast*. Selain itu, untuk menguji kemampuan bahasa Jepang, terdapat juga latihan berupa simulasi soal-soal JLPT sesuai tingkatan yaitu N1, N2, N3, N4, dan N5.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yang dilakukan dengan cara menyajikan analisis data. Sementara itu, teknik yang digunakan adalah kajian pustaka yaitu mengumpulkan data dari sumber referensi yang terkait dengan pembahasan.

4. PEMBAHASAN

Dalam mempelajari bahasa banyak kegiatan bersifat mandiri yang harus dikerjakan oleh pembelajar. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran menjadi bagian integral dalam strategi pembelajaran bahasa secara mandiri. Aplikasi *Todai: Easy Japanese News* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajar bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang. Aplikasi ini gampang digunakan oleh pengguna pemula. Pengguna pemula cukup dapat membaca huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*) saja.

Untuk menggunakan aplikasi ini, pengguna harus menginstalnya terlebih dahulu di *google play store*.



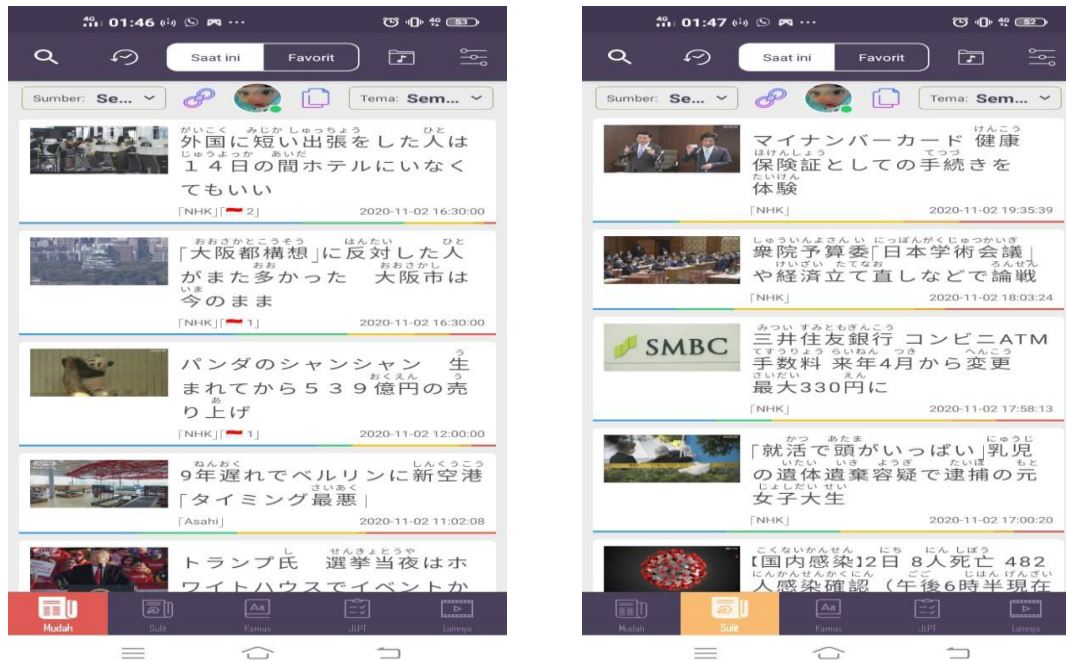
Gambar 1. Tampilan Aplikasi *Todai: Easy Japanese News* di *google play store*

Aplikasi ini dapat diinstal secara gratis. Namun, juga terdapat tawaran untuk pembayaran pada aplikasi. Perbedaan signifikan jika melakukan pembayaran adalah tidak akan ada iklan, dapat membaca berita secara luring, mengunduh audio secara luring, berlatih JLPT luring, dapat membuka kamus pencarian luring, dan baca berita yang tidak dibatasi.

Namun demikian, meskipun tidak melakukan pembelian pada aplikasi ini, pengguna tetap mendapatkan fasilitas yang lebih dari cukup untuk mengasah kemampuan berbahasa Jepang selama berada dalam jaringan.

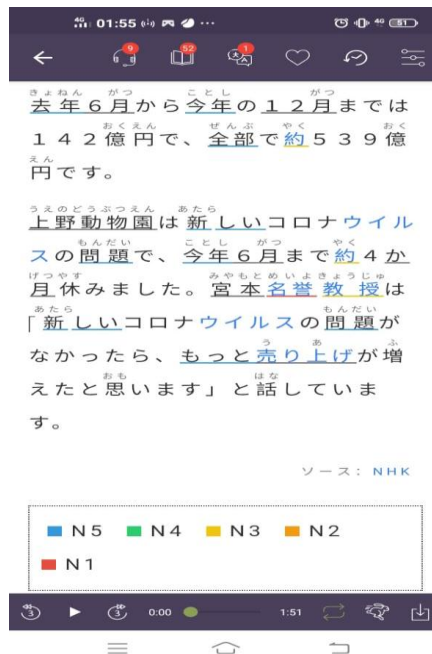
Pada aplikasi ini terdapat menu pilihan membaca berita dalam bahasa Jepang yang mudah dan sulit, sehingga pembelajar dapat memilih sesuai dengan kemampuan. Atau bagi pembelajar pemula jika ingin tantangan yang lebih, maka dapat membaca berita dengan bahasa Jepang yang sulit. Pembelajar dapat memahami isi berita bukan hanya dari terjemahan, tetapi dengan pengetahuan sebagai pembelajar pemula yang sudah dimiliki sebelumnya dapat memahami penjelasan struktur kalimat atau pun arti dari kata per kata yang terdapat dalam aplikasi.

Berita yang disajikan dalam aplikasi ini selalu diperbaharui setiap hari. Pembelajar tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang, tetapi dapat juga mengetahui perkembangan Jepang yang terbaru.



Gambar 2 dan 3. Menu membaca berita dengan bahasa Jepang yang mudah dan sulit.

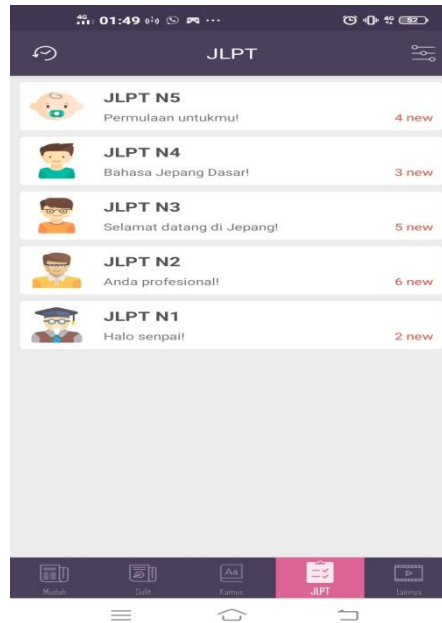
Selain itu, pada berita juga terdapat kosakata yang digarisbawahi dengan warna sesuai tingkatan level pada JLPT. Adanya menu ini membuat pembelajar dengan gampang menemukan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.



Gambar 4. Kosakata pada berita digarisbawahi dengan warna sesuai tingkatan JLPT.

Meskipun pada berita terdapat furigana untuk memudahkan pembelajar membaca, fitur ini dapat dihilangkan jika pembelajar ingin menguji kemampuan untuk membaca *kanji*. Pembelajar pun memegang kendali terhadap diri sendiri dalam kegiatan belajar melalui aplikasi ini.

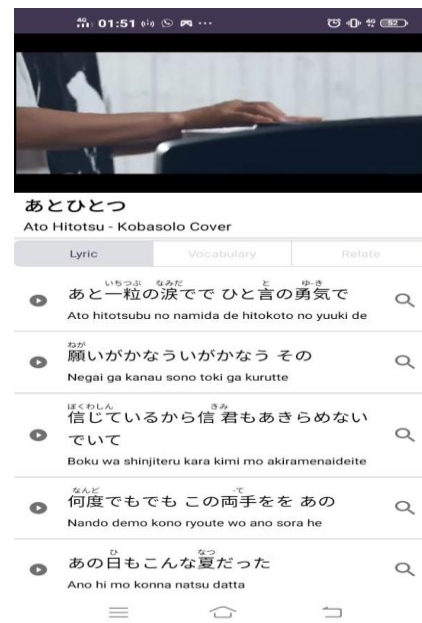
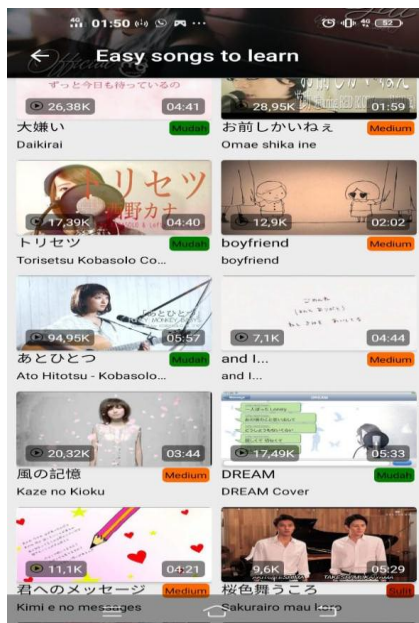
Jika pembelajar memiliki tujuan untuk lulus JLPT pada level tertentu, pembelajar tidak hanya dapat belajar JLPT melalui menu membaca berita. Akan tetapi, pembelajar juga dapat menguji kemampuan bahasa Jepangnya melalui simulasi soal JLPT pada menu JLPT.



Gambar 5. Menu "JLPT"

Pada menu JLPT ini tersedia beberapa bank soal di setiap levelnya. Soal-soal yang ada pun persis seperti soal JLPT. Setelah mengerjakan soal, pembelajar dapat mengetahui hasil dari jawaban yang langsung dinilai secara otomatis oleh aplikasi. Hasil jawabannya bukan hanya berupa nilai, tetapi

juga pemberitahuan lulus atau tidak sesuai standar JLPT, sehingga pembelajar dapat mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.



Gambar 6 dan 7. Menu "lainnya" berupa video musik

Pada aplikasi ini terdapat juga hiburan pada menu "lainnya". Hiburan tersebut berupa video musik dan *podcast*. Hiburan ini dapat menjadi motivasi pembelajar yang menyukai lagu-lagu Jepang sehingga dapat belajar melalui lirik lagu. Lirik lagu pada menu ini tidak hanya terdapat terjemahannya saja, tetapi juga terdapat kosakata yang dilabeli sesuai tingkatan level pada JLPT.

5. PENUTUP

Penggunaan aplikasi sebagai media merupakan penunjang pembelajaran. Aplikasi *Today: Easy Japanese News* merupakan aplikasi membaca berita dalam bahasa Jepang secara sederhana. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis dan praktis dalam penggunaannya. Berdasarkan menu dan fitur yang disediakan dalam aplikasi *Today: Easy Japanese News*, aplikasi ini ditenggarai dapat meningkatkan motivasi pembelajar, dapat menciptakan pembelajaran bahasa yang efektif, dan dapat menciptakan pembelajaran bahasa berbasis *student centered*. Selain itu, pembelajar dapat belajar sendiri dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya minimal kemampuan membaca huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*) serta dapat sepenuhnya mengendalikan kegiatan pembelajaran. Pembelajar juga dapat mengevaluasi sendiri hasil belajar melalui aplikasi ini. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjadi alternatif belajar mandiri untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Jepang, khususnya keterampilan menyimak dan membaca.

Namun demikian, motivasi untuk terus belajar bersifat individual. Sebagai apapun media pembelajaran tidak akan berguna jika pembelajar tidak memiliki motivasi untuk terus belajar. Oleh sebab itu, pembelajar harus memiliki tekad untuk tetap konsisten belajar secara mandiri.

DAFTARPUSTAKA

- Dewi, Putri Kumala dan Budiana, Nia. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Hamid, Mustofa Abi dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hastuti, Theresia Dwi. 2020. *Dinamika Pendidikan dalam Kemandirian Belajar. Dalam 21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
- Sumiharsono, M. Rudy dan Hasanah, Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi
- Wicaksono, Andri dan Roza, Ahmad Subhan. 2016. *Promoting Learner Autonomy (Mempromosikan Belajar Mandiri Siswa)*. Dalam *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat)*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=mobile.eup.jpnews>

Analisis Nilai dalam Lirik Lagu Kampuang Nan Djauh di Mato Karya Oslan Husein dan *Furusato* Karya Tatsuyuki Takano

Imelda Indah Lestari¹

¹Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas
¹ime_elda@yahoo.com

Abstrak

Lagu berfungsi sebagai ekspresi budaya, dan sebagai lambang identitas budaya masyarakat daerah lagu itu lahir. Dengan demikian, penggunaan bahasa dalam teks lagu berkaitan erat dengan latar penciptaan teks, ciri masyarakat yang menjadi partisipan, tujuan penuturan, pesan-pesan yang dituturkan, dan norma-norma budaya yang dianut. Pada makalah ini akan diteliti apa nilai-nilai yang terkandung dalam lirik lagu Kampuang Nan Djauh Di Mato dan Furisato 'kampung halaman' dengan menggunakan pembagian kata budaya menurut Newman (1988). Dengan menggunakan metode padan, dan teknik analisis yang digunakan adalah teknik hubung banding menyamakan (HBS) dan teknik hubung banding membedakan (HBB).

Kata kunci: lirik lagu, kata budaya, nilai

1. PENDAHULUAN

Minangkabau dan Jepang adalah suatu etnis yang merujuk pada entitas kultural dan geografisnya. Secara entitas kultural, etnis Minangkabau (selanjutnya disebut Minang) ditandai dengan penggunaan bahasa, sistem kekerabatannya. Secara geografis, etnis Minang adalah yang terdapat di wilayah Sumatera Barat, sedangkan Jepang adalah negara kepulauan yang dibagi menjadi lima pulau utama, Hokkaido, Honshu, Shikoku, Kyushu dan Okinawa. Berdasarkan geografi dan budaya, Jepang dibagi menjadi 8 wilayah dan 47 prefektur. Setiap daerah memiliki dialeknya sendiri dan budaya lokal. Dalam sebuah kebudayaan terdapat tradisi dan kebudayaan yang unik dan berbeda satu sama lainnya. Para sastrawan dan budayawan Minang dan sastrawan dan budayawan Jepang mempunyai cara sendiri-sendiri dalam mengekspresi budayanya salah satunya melalui lagu.

Lagu berfungsi sebagai ekspresi budaya, dan sebagai lambang identitas budaya masyarakat lagu itu lahir. Lagu adalah sebuah gubahan seni nada yang mempunyai irama. Lirik atau syair lagu dapat dianggap sebagai puisi begitu pula sebaliknya (Jan van Luxemburg, 1989). Lirik dari lagu biasanya berbentuk puisi berirama, namun ada juga yang bersifat keagamaan ataupun prosa bebas. Lirik merupakan ekspresi pencipta lagu tentang suatu hal yang sudah dilihat, didengar maupun dialaminya untuk disampaikan pada orang lain. Dalam mengekspresikan pengalamannya, pencipta lagu melakukan permainan kata-kata dan bahasa untuk menciptakan daya tarik dan kekhasan terhadap lirik atau syairnya.

Masinambouw (dalam Crista, 2012:1) menyebutkan bahwa kebudayaan dan bahasa dua sistem yang tidak bisa dipisahkan dari manusia. Kebudayaan adalah sistem yang mengatur interaksi manusia di dalam masyarakat, sedangkan kebahasaan adalah sistem yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan kebudayaan itu. Hal ini sependapat hipotesis dari dua pakar linguistik Edward Sapir dan Benjamin Lee Whorf. Hipotesis Sapir dan Whorf mengemukakan bahwa bahasa bukan hanya menentukan corak budaya, tetapi juga menentukan cara dan jalan pikir manusia. Suatu bangsa yang berbeda bahasanya dari bangsa yang lain, akan memiliki corak budaya dan jalan pikiran yang berbeda pula.

Hal inilah yang membuat penulis tertarik membahas tentang lirik lagu Minang yang berjudul *Kampuang Nan Djauh di Mato* dan Lagu Jepang yang berjudul *Furusato*. Bagaimanakah nilai budaya yang terkandung dalam kedua lirik lagu tersebut. *Kampuang Nan Jauh Di Mato* diciptakan oleh musisi Minang, Oslan Husein (1931) dan masih sering dinyanyikan sampai sekarang. Begitu juga dengan lagu *Furusato* adalah lagu wajib bagi anak-anak sekolah dasar yang diciptakan oleh Teichi Okano dan liriknya ditulis oleh Tatsuyuki Takano pada tahun 1914.

2. LANDASAN TEORI

Dalam linguistik, makna budaya tidak dapat dipisahkan, karena bahasa memiliki keterkaitan dengan kebudayaan. Bahasa, budaya, dan cara berpikir seseorang atau sekelompok masyarakat tertentu saling berhubungan satu sama lain. Melalui bahasa bisa lagu wajib bagi anak-anak sekolah dasar diketahui budaya dari suatu masyarakat tertentu. Sifat bahasa yang penting berkaitan dengan hubungan antara bahasa dan budaya, yakni: bahasa bersifat manusiawi, bahasa adalah tingkah laku, dan bahasa berkaitan dengan sikap. Kebudayaan itu dipandang sebagai sistem makna simbolik, pendapat ini mengandung pengertian bahwa kebudayaan bersifat kolektif, bukan milik perseorangan.

Menurut Koentjaraningrat (2002), antropologi kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Unsur budaya tersebut terwujud dalam bentuk sistem budaya/adat-istiadat (kompleks budaya, tema budaya, gagasan), sistem sosial (aktivitas sosial, kompleks sosial, pola sosial, tindakan), dan unsur-unsur kebudayaan fisik (benda kebudayaan). Dari deskripsi diatas dapat disimpulkan bahwa budaya adalah keseluruhan sistem yang mengikat kehidupan manusia, mulai dari sistem sosial, norma-norma, adat-istiadat, serta nilai-nilai luhur yang hidup dan mengikat suatu masyarakat.

2.1 Kategori Kata-Kata Budaya

Menurut Baker (1992), kata-kata dari suatu bahasa mungkin saja mempunyai konsep yang tidak ditemukan di dalam bahasa lain mungkin itu dalam hal keagamaan, jenis makanan, atau kebiasaan adat istiadat. Sehubungan dengan itu Newmark (1988) menyatakan bahwa kata-kata budaya dapat dibedakan menjadi 5 kategori antara lain:

a. *Ecology*

Kata budaya *ekoligy* mempunyai sifat-sifat geografis yang dapat dibedakan berbedakan dari kata-kata budaya lainnya yang biasanya bercirikan terbebas dari nilai-nilai politis dan komersial. Kata-kata budaya Ecology ini mencakup flora, fauna, gunung, sungai, and kondisi alam. Fitur-fitur kata budaya ini berbeda dari satu tempat dengan tempat lainnya. Misalnya kata *langkitang* dan *sirih* adalah nama hewan dan tumbuhan yang secara khusus hanya ditemukan dalam bahasa Indonesia tidak ditemukan dalam bahasa Inggris.

b. *Material Culture (Artefacts)*

Material Culture adalah kata-kata budaya spesifik yang mencakup hal-hal terkait transportasi, pakaian, kota, rumah, dan makanan. Makanan adalah ungkapan yang paling sensitif dan penting dari suatu budaya bangsa. Misalnya, di Indonesia kita temukan kata-kata : *lotek, rendang, sate, rujak*. Transportasi: *bendi, becak, angkot, bemo*; Pakaian: *baju kurung basiba, kebaya, batik*; kota dan rumah: *candi dan rumah gadang*.

c. *Social Culture*

Social Culture adalah kata budaya yang menyatakan kelas social, kegiatan social, hubungan social, dan kedekatan social, serta hiburan. Misalnya kata taekwondo, sumo hanya ditemukan dalam bahasa Jepang.

d. *Organization, customs, and ideas*

Kategori kata budaya *organization, customs, and ideas* terkait ke politik, social, hukum, agama, dan seni dari suatu negri. Contohnya *sembahyang* merupakan istilah dalam agama, dan *Istana Negara* merukan istilah institusi.

e. *Gestures and Habits*

Gesture juga disebut dengan bahasa tubuh. Kebiasaan adalah tingkah laku rutin yang dilakukan secara teratur yang terjadi secara berulang-ulang dan sering tidak disadari kita melakukannya. Hornby (2010: 649) menyatakan gesture adalah gerakan yang anda lakukan dengan menggunakan tangan, kepala, dan wajah untuk menyampaikan maksud tertentu.. Misalnya membunkuk, mengedipkan, mata, dan menaikkan bahu.

2.2 Nilai Budaya

Clyde Kluckhohn dalam Pelly (1994) mendefinisikan nilai budaya sebagai konsepsi umum yang terorganisasi, yang mempengaruhi perilaku yang berhubungan dengan alam, kedudukan manusia dalam alam, hubungan orang dengan orang dan tentang hal-hal yang diinginkan dan tidak diinginkan yang mungkin bertalian dengan hubungan orang dengan lingkungan dan sesama manusia. Dengan kata lain, nilai merupakan sesuatu yang abstrak, yang dijadikan pedoman serta prinsip-prinsip umum dalam bertindak dan bertingkah laku.

3. METODE PENELITIAN

Metode analisis data yang digunakan adalah metode padan, dan teknik analisis yang digunakan adalah teknik hubung banding menyamakan (HBS) dan teknik hubung banding membedakan (HBB). Membandingkan berarti pula mencari persamaan dan perbedaan yang ada pada hal yang dibandingkan (Sudaryanto, 1993:27). Oleh karena itu, makalah ini menggunakan teknik hubung banding menyamakan dan hubung banding membedakan untuk mencari persamaan dan perbedaan nilai budaya dalam lirik lagu Minang *Kampung Nan Djauh di Mato* dan lagu Jepang *Furusato*. Meskipun bahasa Jepang dan bahasa Minang bukan bahasa yang serumpun, tetapi kedua lirik lagu tersebut sama-sama tema yang sama.

4. PEMBAHASAN

Kampung (kampung) adalah tempat tinggal yang didirikan oleh orang-orang sekaum bersama orang semenda mereka (Kamus Umum Bahasa Minangkabau-Indonesia, 2002:284). Masyarakat Minang terkenal dengan budaya merantau, yaitu seseorang yang pergi dari kampung atau tempat asal dimana ia tumbuh besar ke wilayah lain untuk menjalani kehidupan atau mencari pengalaman. *Furusato* (kampung) dalam kamus *Kokugo Jiten* dikatakan 生まれ育った土地や地域 ‘*umaresodatta tochi ya chiiki*’ yang berarti tanah atau wilayah tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Lirik lagu *Furusato* (kampung halaman) juga bercerita tentang kerinduan seseorang yang jauh dari kampung halaman. Berikut lirik dari kedua lagu tersebut.

<i>Kampung Nan Djauh di Mato</i>	<i>Furusato</i>
Kampung Den jauh di mato Gunuang sansai ba kuliliang Takana jo kawan-kawan Den lamo Sangkek den basuliang-suliang	兎追いし 彼の山 <i>Usagi oishi kano yama</i> 小鮎釣りし 彼の川 <i>kobuna tsurishi kano kawa</i> 夢は今も 巡りて <i>yume wa ima mo megurite</i> 忘れ難き 故郷 <i>wasure-gataki furusato</i>
Panduduaknyo nan elok Nan suko bagotong royong Kok susah samo-samo di raso Den takana jo kampung	如何にいます 父母 <i>Ikani imasu chichi-haha</i> 恙無しや 友がき <i>tsutsuganashi ya tomogaki</i> 雨に風に つけても <i>ame ni kaze ni tsuketemo</i> 思い出づる 故郷 <i>omoiizuru furusato</i>
Takana jo kampung Induak, Ayah, Adiak sadonyo Raso maimbau-imbau Den pulang Den takana jo kampung	志を果たして <i>Kokorozashi o hatashite</i> いつの日にか 帰らん <i>itsunohinika kaeran</i> 山は青き 故郷 <i>yama wa aoki furusato</i> 水は清き 故郷 <i>mizu wa kiyoki furusato.</i>

4.1 Persamaan

Lirik lagu *Kampung Nan Djauh di Mato* terdiri dari 3 bait, setiap bait terdiri 4 baris. Lirik lagu *Furusato* juga terdiri dari 3 bait dan masing-masing bait terdiri dari 4 baris. Dalam lirik *Kampung Nan Djauh di Mato* dan *Furusato* 'kampung halaman' dapat ditemukan keadaan alam kampung halaman membuat para perantau rindu akan kampung halamannya.

4.1.1 Kata Budaya Ekology.

Hubungan manusia dengan alam dapat dilihat pada kedua lirik lagu, pada lirik lagu tersebut di gambarkan kondisi alam kampung halaman yang mereka rindukan. Keselarasan dengan alam untuk mendapatkan ketenangan dalam kehidupan.

*Kampung Nan jauh di mato
Gunung sansai ba kuliliang*

Kata budaya *ekology* yang menunjukkan sifat-sifat geografis daerah di Minangkabau dalam lirik lagu *Kampung Nan Djauh di Mato* terdapat bait pertama baris kesatu dan kedua. Dalam lirik lagu digambarkan kampung halamannya dikelilingi oleh gunung. Daerah Minangkabau terletak di pesisir barat di bagian tengah pulau Sumatra yang terdiri dari dataran rendah di pantai barat dan dataran tinggi vulkanik yang dibentuk oleh Bukit Barisan, terdapat 29 gunung yang tersebar di 8 kabupaten dan kota di Sumatra Barat. Kondisi wilayah Minang yang dikelilingi pegunungan dan danau, serta air mancur, yang selalu menjadi kerinduan tersendiri bagi para perantau ketika mereka teringat akan kampung halamannya.

山は青き 故郷
yama wa aoki furusato
'Gunung yang hijau, kampung halamanku'

水は清き 故郷
mizu wa kiyoki furusato
'Air yang jernih, kampung halamanku'

Pada bait pertama lirik lagu *furusato* 'kampung halaman' terdapat juga kata budaya *ekology* yang menggambarkan alam dari kampung halamannya. Lirik lagu *furusato* diciptakan oleh Takano Tatsuyuki yang lahir di kota Nagano. Lirik lagu *furusato* menggambarkan alam Jepang khususnya kota Nagano yang gunungnya berwarna hijau dan airnya jernih. Perilaku orang Jepang yang sangat menghargai kebersihan dan peduli terhadap sampah ini menjadikan Jepang sangatlah bersih. Sehingga keindahan alam inilah membuat para perantau rindu akan kampung halamannya.

4.1.2 Kata Budaya Social Culture

Dalam lirik *Kampung Nan Djauh di Mato* dan *Furusato* 'kampung halaman' dapat ditemukan kegiatan-kegiatan sosial yang ada dalam masyarakat yang membuat perantau-perantau rindu akan suasana yang pernah dilakukannya di kampung halamannya.

*Takana jo kawan-kawan Den lamo
Sangkek den basuliang-suliang*

Pada lagu *Kampung Nan Djauh di Mato* terdapat lirik yang menunjukkan kegiatan sosial pemuda Minang, yang menghabiskan waktu bersama teman-temannya. Lirik "*takana jo kawan-kawan Den lamo, sangkek den basuliang-suliang*" menunjukkan rasa kerinduan yang tinggi kepada teman-teman atau sanak saudara sewaktu kecil yang selalu menemani keseharian anak-anak atau pemuda Minang.

*Panduduaknyo nan elok
Nan suko bagotong royong
Kok susah samo-samo di raso
Den takana jo kampung*

Gotong royong adalah salah satu bentuk solidaritas sosial masyarakat Minang. Orang Minang menjunjung tinggi solidaritas sosial yaitu bergotong royong saling membantu dan bekerjasama di saat ada anggota masyarakat yang mendapat kemalangan atau mengadakan hajatan. Hal ini lah membuat perantau rindu akan suasana di kampung halamannya.

*Takana jo kampung
Induak, Ayah, Adiak sadonyo
Raso maimbau-imbau Den pulang
Den takana jo kampung*

Lirik lagu *takana induak ayah adiak sadonyo* menggambarkan hubungan kekeluargaan di Minang. Hubungan yang hangat dengan ibu, ayah dan adik-adiknya selalu membayangkan-bayangi perantau Minang sehingga ingin pulang ke kampung halamannya.

兎追いし 彼の山
usagi oishi kano yama
'Mengejar kelinci di gunung'
小鮎釣りし 彼の川
kobuna tsurishi kano kawa
'Memancing ikan di sungai'
夢は今も 巡りて
yume wa ima mo megurite
'Aku sampai saat ini memimpikannya'
忘れ難き 故郷
wasure-gataki furusato
'Betapa aku susah melupakan kampung halamanku'

Pada lagu *Furusato* terdapat lirik yang menunjukkan kegiatan sosial yang dilakukan oleh perantau Jepang saat ia masih kecil di kampung halamannya terdapat pada bait pertama. Lirik 兎追いし 彼の山 '*usagi oishi kano yama*' menceritakan kegiatan yang sering ia lakukan di gunung yang berada di kampung halamannya yaitu bermain dan mengejar kelinci-kelinci yang ada gunung tersebut. Serta memancing ikan di sungai yang terdapat pada lirik 小鮎釣りし彼の川 '*kobuna tsurishi kano kawa*'. Dan kegiatan tersebut membuat perantau tidak bisa melupakan kampung halamannya dan ingin kembali mengulang suasana tersebut.

如何にいます 父母
ika ni imasu chichi-haha
'Bagaimana kabar ayah dan ibu'
恙無しや 友がき
tsutsuganashi ya tomogaki
'Apakah teman-teman lamaku semuanya baik-baik saja'
雨に風に つけても
ame ni kaze ni tsuketemo
'Meskipun hujan dan badaipun turun'
思い出づる 故郷
omoiizuru furusato
'Tak bisa melupakan kampung halaman'

Pada lirik 恙無しや 友がき 'tsutsuganashi ya tomogaki'. Pada kedua lirik tersebut Pada bait kedua di atas menunjukkan hubungan antara keluarga yang diwakili oleh ayah dan ibu pada lirik 如何にいます 父母 'ika ni imasu chichi-haha' dan hubungan dengan teman juga ditemukan dikatakan perantau ingin tahu bagaimana kabar ayah dan ibunya dan apakah teman-temannya yang masih berada dikampung baik-baik saja? Rasa keingin tahuan tentang kabar keluarga dan teman-temannya membuat perantau ingin mengunjungi kampung halamannya. Meskipun ada masalah dan rintangan para perantau tak bisa melupakan kampung halamannya, seperti kata-kata 雨に風に つけても 'ame ni kaze ni tsuketemo' dan 思い出づる 故郷 'omoiizuru furusato' pada bait kedua dalam lirik lagu *furusato*.

4. 2 Perbedaan

Pada lirik lagu *kampung Nan Djauh di Mato* ditemukan kata budaya *material culture*, namun pada lirik lagu *Furusato* 'kampung halaman' tidak ditemukan kata budaya *material culture*.

4.2.1 Material Culture

*Takana jo kawan-kawan Den lamo
Sangkek den basuliang-suliang*

Kata *suliang* 'suling' dalam lirik lagu di atas adalah kata budaya *material culture*. *Suliang* adalah alat musik tiup tradisional Minang yang terbuat dari bambu. Penggunaan *suliang* ini dulu adalah sebagai hiburan bagi masyarakat khususnya anak muda. Kegiatan bermain *suliang* dengan teman-teman waktu masih tinggal di kampung, memberikan kesan tersendiri bagi para perantau. Kenangan ini sangat membekas dan mungkin tidak di temui ketika perantau berada di kota.

4.3 Nilai-Nilai dalam Lirik Lagu Kampung Nan Djauh Di Mato dan Furusato.

Dalam lirik lagu *Kampung Nan Djauh di mato* dan *Furusato* diketahui masyarakat Minang maupun masyarakat Jepang memiliki kebiasaan merantau. Meskipun masyarakat Minang dan Jepang memiliki budaya merantau, namun rasa cinta pada kampung halaman tidak bisa hilang. Rasa cinta ini merupakan nilai luhur, karena dari rasa cinta ini akan menumbuhkan rasa kebanggaab, rasa memiliki dan rasa menghargai, rasa menghormati dan loyalitas yang dimiliki oleh setiap individu pada kampung halaman yang tercermin dari perilaku membela tanah kelahirannya, menjaga dan melindungi, adat atau budaya yang ada di kampung halamannya dengan melestarikan dan melestarikan alam dan lingkungannya.

5. PENUTUP

Pada lirik lagu *Kampung Nan Djauh di mato* dan *Furusato* memiliki persamaan disamping kedua lagu ini terdiri dari tiga bait, dalam lirik lagu juga terdapat pemakaian kata-kata budaya *ekology* dan *social culture*. Kata budaya *ecology* bercerita tentang alam sedang *social culture* bercerita tentang hubungan masyarakat, serta kegiatan yang terjadi dalam sistem masyarakatnya. Tetapi dalam lirik lagu *Furusato* tidak ditemukan *material culture* yang bercerita tentang benda, kesenian dll yang dimiliki oleh masyarakat kebudayaan tertentu. Nilai luhur yang terdapat dalam lirik lagu tersebut adalah rasa cinta ini yang menumbuhkan rasa kebanggaan, rasa memiliki dan rasa menghargai, rasa menghormati dan loyalitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Hornby, AS. 2003. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. New York: Oxford University Press.
- Jan Van Luxemburg, Mieke Bal, Willem G. Westseijn; diindonesiakan oleh Dick Hartoko (1989), Pengantar ilmu sastra, Gramedia: Jakarta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (n,d) Retrieved on May 2016, from <http://kbbi.web.id/>

- Koejaraningrat. 2002. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta
- Larson, M.L. (1984). *Meaning-Based Translation: A guide to cross language Equivalence*. Boston: University Press of America.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. London: Prentice Hall International (UK) Ltd.
- Sudaryanto. (1988). *Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudaryanto. (1998). *Metode dan Aneka Teknik Pengumpulan Data*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Tischler, L. 1996. *Presenting TQM's Cultural Changes*. Business Research.

Pembelajaran *Honyaku* Menggunakan *Integrated Model* untuk Membangun Kemandirian Belajar

Rina Yuniastuti¹, Rahtu Nila Sepni²

^{1,2} Jurusan Sastra Jepang, FIB Universitas Andalas

¹ rinayuniastuti@hum.unand.ac.id

Abstrak

Mata kuliah *Honyaku* (penerjemahan) merupakan mata kuliah wajib di prodi Sastra Jepang Universitas Andalas. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu dan terampil menerjemahkan teks berbahasa Jepang ke bahasa Indonesia dan sebaliknya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap penggunaan *integrated model* pada mata kuliah *Honyaku*. Dengan melakukan observasi langsung dan pembagian angket, diperoleh kesimpulan bahwa tanggapan responden terhadap kemandirian belajar mahasiswa menggunakan *integrated model* berada pada kriteria baik.

Kata kunci: *integrated model*, mata kuliah *honyaku*, kemandirian belajar

1. PENDAHULUAN

Mata kuliah *Honyaku* merupakan mata kuliah wajib yang diperuntukkan bagi mahasiswa semester empat Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang. Kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran mata kuliah ini adalah mahasiswa memiliki kemampuan untuk menerjemahkan dengan baik dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia dan sebaliknya. Kemampuan ini dapat dilihat dari hasil terjemahan yang benar dan berterima serta dapat mengemukakan gagasannya secara logis dan sistematis yang menunjukkan bahwa mereka telah menguasai bahasa Jepang dengan baik.

Selama ini, materi yang diberikan pada mata kuliah *Honyaku* meliputi pengantar penerjemahan beserta metode dan tekniknya. Akan tetapi, capaian pembelajaran tidak memberikan hasil yang memuaskan karena dalam proses pembelajarannya penerapan metode *Teacher Centre Learnig* masih mendominasi. Untuk itu, diperlukan pendekatan lain yang diharapkan berdampak positif terhadap kompetensi pembelajaran dan kemandirian belajar mahasiswa. Salah satu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kompetensi dan kemandirian belajar mahasiswa pada mata kuliah *Honyaku* adalah dengan menggunakan pendekatan *integrated model* dalam proses pembelajarannya.

Menurut Tasaik (2018:49), kemandirian belajar merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memberikan peluang kepada pembelajar untuk menentukan tujuan, perencanaan, sumber-sumber, mengevaluasi dan menentukan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhannya sendiri. Sementara itu, Fogarty (1991:76) menjelaskan bahwa *integrated model* merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata kuliah maupun antar mata kuliah. Secara psikologis *integrated model* bagi mahasiswa dapat memberikan pengalaman yang bermakna karena mahasiswa dapat mengalami secara langsung dan menghubungkannya dengan konsep-konsep lain. Hal ini sesuai dengan falsafah *I hear- I forget, I see- I remember, I do- I understand*.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap penerapan *integrated model* pada mata kuliah *Honyaku* untuk membangun kemandirian belajar.

2. LANDASAN TEORI

Menurut Schunk dan Zimmerman (dalam Sumarmo, 2010), kemandirian belajar (*self regulated learning*) didefinisikan sebagai proses belajar yang terjadi karena pengaruh dari pemikiran, perasaan, strategi, dan perilaku sendiri yang berorientasi pada pencapaian tujuan. Seorang pembelajar dikatakan memiliki kemandirian belajar jika ia mempunyai keinginan sendiri untuk belajar, menyelesaikan masalah dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan kewajibannya sebagai peserta didik.

Fogarty (1991) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik (*integrated model*) merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa matakuliah untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi pembelajar. Hal ini didasarkan karena pada pendekatan *integrated model*, pembelajar akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dengan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.

Lebih lanjut, Sukayati (dalam Ananda dan Abdillah, 2018:5) menjelaskan bahwa *integrated model* sebagai suatu proses memiliki karakteristik sebagai berikut,

1. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa.
Integrated model memberikan keleluasaan pada mahasiswa untuk aktif mencari dan menemukan konsep suatu pengetahuan.
2. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan.
Integrated model mengkaji suatu fenomena dari berbgaimacam aspek dan keterkaitannya dengan konsep-konsep lain yang dipelajari sehingga mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna.
3. Belajar melalui pengalaman langsung
Pada *integrated model*, mahasiswa dapat memahami hasil belajarnya sesuai dengan fakta dan peristiwa yang mereka alami, tidak hanya sekedar informasi dari dosen pengampu mata kuliah saja. Dosen lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan katalisator sedangkan mahasiswa sebagai aktor.
4. Lebih menekankan proses daripada hasil semata.
Pada *integrated model* diterapkan pendekatan *discovery inquiry* (penemuan terbimbing). Dengan pendekatan ini, mahasiswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai proses evaluasi.
5. Sarat dengan muatan keterkaitan
Integrated model memfokuskan pada pengamatan dan pengkajian suatu gejala atau peristiwa dengan melibatkan beberapa mata kuliah sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya; perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, Natawidjaja (2009) menjelaskan dalam penelitian tindakan yang merupakan proses pengkajian daur ulang dan berbaga kegiatan seperti merencanakan, melakukan tindakan, mengamati lalu merefleksikan.

Penelitian ini merupakan *pra-ekprimental* karena tidak melibatkan variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester empat Prodi Sastra Jepang Universitas Andalas yang mengambil mata kuliah *Honyaku*. Variabel penelitian ini adalah respon setelah diberikan pembelajaran menggunakan *integrated model*.

Data penelitian diperoleh dari hasil pemeriksaan kuesioner. Langkah-langkah pengolahan data penelitian dilakukan sebagai berikut: a) Menetapkan kuesioner yang telah diolah. b) Menetapkan kualifikasi jawaban setiap kuesioner yaitu jawaban dengan kualifikasi sangat setuju, diberi bobot 4, kualifikasi setuju diberi bobot 3, kualifikasi tidak setuju diberi bobot 2, dan kualifikasi sangat tidak setuju diberi bobot 1. c) Melakukan pengolahan kuesioner.

Sementara itu, kriteria respon ditentukan berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$Px = \frac{\text{Banyak mahasiswa yang memberi respon}}{\text{Jumlah seluruh responden}} \times 100\%$$

Keterangan:

Px = presentase respon

x = respon sangat setuju, setuju, tidak setuju, atau sangat sangat tidak setuju.

Sementara itu, untuk melihat respon terhadap kemandirian belajar menggunakan pendekatan *integrated model* digunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ Skor aktual} = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Ket:

1. Skor aktual adalah jawaban seluruh responden atas kuesioner yang telah diajukan.
2. Skor ideal adalah nilai tertinggi atas semua responden diasumsikan memilih jawaban dengan skor tertinggi.

Adapun kriteria presentase skor tanggapan terhadap skor ideal dapat dilihat pada table berikut,

No	% Jumlah Skor	Kriteria
1	20.00 – 36.00	Tidak baik
2	36.01 – 52.00	Kurang baik
3	52.01 – 68.00	Cukup
4	68.01 – 84.00	Baik
5	84.01 - 100	Sangat baik

Tabel 1. Kriteria skor ideal

4. PEMBAHASAN

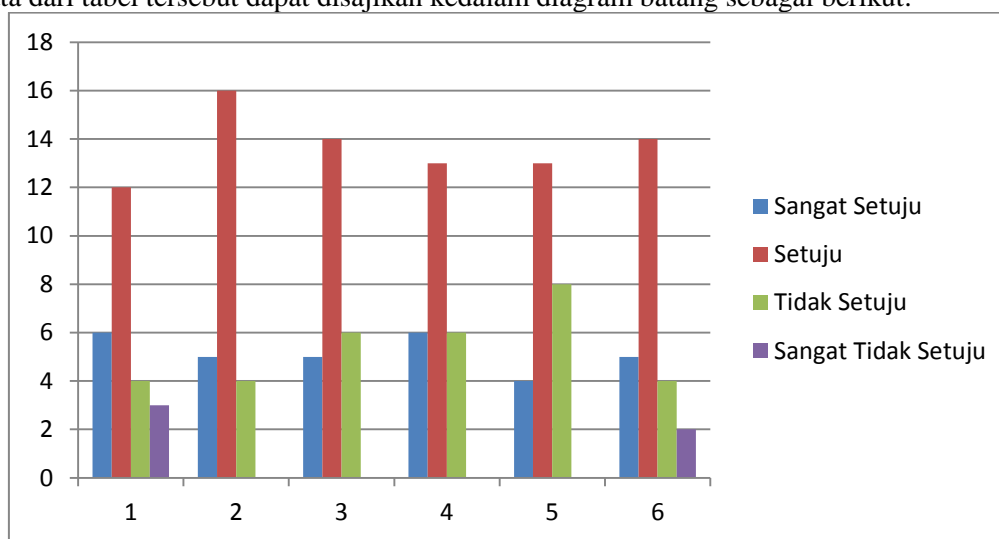
Berdasarkan hasil analisis data, dapat dilihat bahwa persentase jawaban dari responden untuk tiap pertanyaan berdasarkan kriteria respon mulai dari sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju dapat dilihat pada table berikut,

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran Integrasi membuat Saya aktif dalam mencari tugas yang diberikan	6	12	4	3
2	Pembelajaran Integrasi membuat Saya mandiri dalam memecahkan soal yang diberikan	5	16	4	0
3	Motivasi belajar Saya bertambah dengan pembelajaran Integrasi	5	14	6	0
4	Saya berani mengemukakan pendapat dalam pembelajaran Integrasi	6	13	6	0
5	Saya menjadi lebih percaya dengan kemampuan sendiri	4	13	8	0
6	Pembelajaran Integrasi membuat Saya tidak bergantung pada orang lain	5	14	4	2
Rata-rata		20,7%	54,7%	21,3%	3,3%

Tabel 2. Indikator kemandirian mahasiswa

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa persentase jawaban dari responden untuk setuju dan sangat setuju lebih besar dari pada pilihan jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju. Disamping itu, disebabkan karena seluruh pertanyaan dari angket kemandirian belajar adalah pertanyaan positif maka hasilnya juga menunjukkan hal yang positif. Pada tabel 2, dapat dilihat bahwa rata-rata yang menjawab sangat setuju adalah 20,7%, rata-rata yang menjawab setuju adalah 54,7%, rata-rata yang menjawab tidak setuju adalah 21,3% dan rata-rata yang menjawab sangat tidak setuju adalah 3,3%.

Dari data dari tabel tersebut dapat disajikan kedalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Data Angket Respon Mahasiswa

Dari gambar diagram di atas, dapat dilihat bahwa persentase responden untuk sangat setuju dan setuju tinggi dari pada responden yang memilih tidak setuju dan sangat tidak setuju. Selanjutnya, berdasarkan penghitungan skor aktual Likert diperoleh bahwa:

1. Skor aktual untuk tanggapan responden terhadap kemandirian belajar mahasiswa pada *grade* 4 adalah 20,7%, ini termasuk kriteria kurang baik
2. Skor aktual untuk tanggapan responden terhadap kemandirian belajar mahasiswa pada *grade* 3 adalah 54,7%, ini termasuk kriteria cukup
3. Skor aktual untuk tanggapan responden terhadap kemandirian belajar mahasiswa pada *grade* 2 adalah 21,3%, ini termasuk kriteria tidak baik
4. Skor aktual untuk tanggapan responden terhadap kemandirian belajar mahasiswa pada *grade* 1 adalah 3,3%, ini termasuk kriteria tidak baik

Berdasarkan skor Likert di atas, tanggapan responden terhadap kemandirian belajar mahasiswa pada *grade* tinggi (*grade* 4 dan *grade* 3) masing-masing memperoleh nilai 20,7 % dan 54,7%. Dari hasil tersebut maka tanggapan responden berada pada kriteria kurang dan cukup. Meski demikian jika dilihat dari jumlah total tanggapan respon positif yang diperoleh yaitu 75,4% maka tanggapan responden dapat dikatakan ada pada kriteria baik karena berada pada rentan skor 68.01-84.00.

5. PENUTUP

Mengacu pada hasil penelitian dan analisis data, pembelajaran menggunakan *integrated model* yang diterapkan pada mata kuliah *Honyaku* dapat membuat mahasiswa memiliki kemandirian belajar yang tinggi. Hal ini dibuktikan dengan tanggapan responden terhadap kemandirian belajar mahasiswa pada *grade* tinggi (*grade* 4 dan *grade* 3) masing-masing memperoleh nilai 20,7 % dan 54,7%. Meskipun tanggapan ini masih berada pada kriteria kurang dan cukup, jika dilihat dari jumlah total tanggapan respon positif yang diperoleh yaitu 75,4% maka tanggapan responden dapat dikatakan ada pada kriteria baik.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dibiayai oleh dana BOPTN Universitas Andalas Tahun 2020. Penulis mengucapkan terimakasih kepada LPPM Unand, ASPBJI dan tim peneliti yang sudah membantu pembiayaan, penyusunan dan publikasi penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. dan Abdillah. 2018. Pembelajaran Terpadu (Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip dan Model). Medan: LPPPI
- Fogarty, R. 1991. How to Integrate the Curricula. Illionis: Skylight Publishing Inc.
- Natawidjaja, Rochman. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Erlangga
- Sumarmo, Utari. 2010. Kemandirian belajar: Apa, Mengapa dan Bagaimana Dikembangkan pada Peserta Didik. <http://math.sps.upi.edu/?p=61>. (Diakses 1 November 2020).
- Tasaik, Hendrik Lempe dan Patma Tuasikal. 2018. Peran Guru dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas V SD Inpres Samberpasi. Metodik Didaktik: Vol. 14 No. 1, Juli 2018, Hal 45-55

