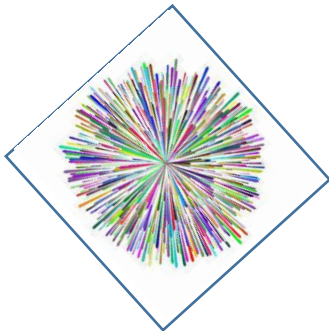
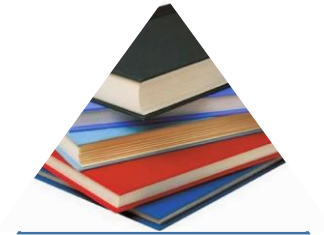


Prosiding  
Seminar Nasional  
INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA  
DAN BUDAYA JEPANG

Padang, 14 September 2017



Terselenggara atas Kerja Sama:



Prosiding  
Seminar Nasional  
**INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA  
DAN BUDAYA JEPANG**

Padang, 14 September 2017

**FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG, INDONESIA**

**2017**

# Kata Pengantar

ASPBJI (Asosiasi Studi Pendidikan Bahasa Jepang), merupakan salah satu wadah yang mengumpulkan para pengajar dan praktisi bahasa Jepang. Setiap tahunnya ASPBJI memiliki agenda seminar nasional yang diikuti oleh para pengajar, pembelajar, praktisi bahasa Jepang yang ada di Indonesia. Tujuan diadakannya seminar ini, sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pendidikan bahasa Jepang di Sumatera Barat dan sekitarnya, akan strategi pembelajaran bahasa dan budaya yang lebih baik. Walaupun staf pengajar baik dosen maupun guru sudah ada yang memiliki pendidikan S2 dan S3, namun dibandingkan dengan daerah lain, Sumatera Barat masih kurang. Bidang keahlian banyak dibidang disiplin ilmu linguistik, sastra dan budaya, yang memerlukan adanya pembekalan dalam metode pengajaran, terutama pengajaran bahasa yang lebih kreatif dan inovatif. The Japan Foundation dengan program *teacher training* ke Jepang, memberi kesempatan bagi dosen dan guru untuk mendapatkan pelatihan dalam bidang pengajaran bahasa Jepang. Namun hal itu juga sangat minim sekali karena terdapat sekitar 150 sekolah menengah atas yang menyelenggarakan pengajaran bahasa Jepang, dengan profil tenaga pengajar yang banyak berasal dari lulusan lembaga non-kependidikan. Untuk itu, kegiatan seminar ini sangat diperlukan untuk memberikan pengetahuan, perkembangan pembelajaran bahasa Jepang dan pertukaran informasi seputar bahasa Jepang.

Kegiatan seminar ini tidak dapat dilepaskan dari dukungan berbagai pihak seperti; The Japan Foundation yang telah mengutus Mitsumoto sensei sebagai pemakalah kunci pada seminar kali ini. Selanjutnya dari Universitas Andalas yang telah memberikan dukungan sarana dan prasarana demi terwujudnya seminar ini.

Tema seminar nasional yang digadang oleh Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas pada tahun ini adalah “Pembelajaran Bahasa Jepang yang Inovatif”. Peserta seminar kali ini berasal dari mahasiswa, pengajar bahasa Jepang di SLTA dan Perguruan Tinggi. Sementara itu, pemakalah yang memasukkan hasil penelitiannya berasal dari berbagai provinsi di Sumatera seperti Sumatera Utara, Sumatera Barat dan Riau. Antusiasme peserta dan pemakalah cenderung meningkat yang terlihat dari peningkatan jumlah peserta dan pemakalah yang berpartisipasi pada kegiatan seminar tahun ini. Dengan peningkatan peserta dan pemakalah tersebut, diucapkan

terimakasih dan apresiasi yang tinggi kepada pembicara kunci, pemakalah, peserta dan panitia yang turut berusaha mensukseskan kegiatan kali ini.

Padang, 13 September 2017  
Ketua,

Rahtu Nila Sepni, M,Hum.

## Daftar Isi

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi.....	iii
<b>PENGGUNAAN APLIKASI <i>KANJI SENPAI</i> PADA ANDROID UNTUK BELAJAR KANJI SECARA MANDIRI.....</b>	<b>1</b>
Damai Yani	
<b><i>HOJODOUSHI -TESHIMAU</i> DALAM NOVEL SANSHIRO KARYA NATSUME SOUSEKI.....</b>	<b>13</b>
Darni Enzimar Putri, Lady Diana Yusri, Imelda Indah Lestari	
<b>PEMBELAJARAN <i>SAKUBUN</i> UNTUK PEMBELAJAR BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR.....</b>	<b>21</b>
Dini Maulia	
<b>PEMAANFAATAN PEMAKAIAN JAPANESE INPUT DALAM TUGAS <i>SAKUBUN (KAZOKU)</i> DI SMAN 1 PADANG PANJANG.....</b>	<b>29</b>
Fitriyansyah	
<b>REKONSTRUKSI PEMBELAJARAN BERBAHASA JEPANG TEMATIK INTEGRATIF.....</b>	<b>36</b>
Hendri Zalman	
<b>STRATEGI PENINGKATAN PEMAHAMAN PEMBELAJAR PADA MATA KULIAH/MATA PELAJARAN <i>CHOUKAI</i>.....</b>	<b>47</b>
I d r u s	
<b>PENGGUNAAN ICT DALAM MENGATASI INTERFERENSI PENGGUNAAN PARTIKEL BAHASA JEPANG PADA PEMBELAJARAN <i>SAKUBUN</i>.....</b>	<b>52</b>
Lady Diana Yusri, Imelda Indah Lestari, Darni Enzimar Putri	
<b>PERMAINAN <i>PICTIONARY</i> PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG (<i>GOD</i>).....</b>	<b>65</b>
Meira Anggia Putri	
<b>PENGENALAN BUDAYA JEPANG MELALUI PERMAINAN <i>MANNA-SUGOROKU</i> BAGI PEMBELAJAR BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR.....</b>	<b>74</b>
Nana Rahayu	
<b>UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ARCS.....</b>	<b>90</b>
Paulina Virgianti	
<b>ANALISIS WACANA BAHASA GENDER DALAM CERITA RAKYAT JEPANG <i>TANABATA</i>.....</b>	<b>98</b>
Rahtu Nila Sepni	
<b>KESALAHAN PEMBENTUKAN KALIMAT PASIF BAHASA JEPANG.....</b>	<b>113</b>
Rani Arfianty dan Adriana Hasibuan	
<b>METODE PEMBELAJARAN <i>CHOUKAI (MENYIMAK)</i> BAHASA JEPANG...</b>	<b>126</b>
Rina Yuniastuti	

**TRANSFORMASI UNGKAPAN MINANGKABAU DAN JEPANG:UPAYA  
MENYANDINGKAN PEMBELAJARAN BAHASA DAN BUDAYA.....** 134  
Tienn Immerry dan Femmy Dahlan

**JAPANESE ABSORBED WORDS TAKEN FROM AMERICAN ENGLISH  
WORDS.....** 148  
Yerny Syafnida

# PENGUNAAN APLIKASI *KANJI SENPAI* PADA ANDROID UNTUK BELAJAR KANJI SECARA MANDIRI

**Damai Yani**

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNP

## ABSTRAK

Pembelajaran huruf kanji mempunyai tiga unsur penting didalamnya yaitu langkah penulisan, cara baca *on'yomi* dan *kun'yomi*, sekaligus mengartikan *kanji*. Hal ini sering menjadi kesulitan bagi pembelajar bahasa Jepang. Oleh karena itu, diperlukan cara belajar kanji yang lebih praktis, menarik, dan menyenangkan. Di era modern saat ini banyak sekali aplikasi yang menawarkan cara belajar bahasa asing, khususnya bahasa Jepang. Salah satu aplikasi yang menawarkan cara belajar kanji di ponsel pintar *android* adalah *kanji senpai*. *Kanji senpai* memiliki keunggulan yaitu program SRS (*Spaced Repetition System*) sehingga aplikasi *kanji Senpai* ini mampu menyimpan kata yang sebelumnya telah dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang, sampai nantinya akan ditanya dan diberitahukan kembali di kemudian hari. Pembelajar juga dapat belajar serta menghafalkan bahasa Jepang secara tepat serta efisien.

Kata Kunci : *Kanji*, Aplikasi, *Kanji Senpai*

## A. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang memiliki karakteristik yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Salah satu perbedaannya terletak pada tulisan. Di dalam bahasa Jepang dikenal tiga bentuk tulisan, yaitu huruf *hiragana*, *katakana* dan *kanji*. Ketiga huruf Jepang tersebut memiliki perbedaan fungsi penggunaan, *hiragana* merupakan huruf yang digunakan untuk penulisan bahasa Jepang mewakili sukukata, menulis kata keterangan, beberapa kata/benda dan sifat, sedangkan huruf *katakana* digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang sudah diserap ke dalam bahasa Jepang.. *kanji* merupakan aksara tionghoa yang digunakan untuk melambangkan konsep atau ide dalam bahasa Jepang. Dari ketiga huruf tersebut, huruf *kanji* merupakan huruf yang paling sulit untuk dipelajari. Seperti yang diungkapkan oleh Sudjianto dan Dahidi (2004:56), “*kanji* adalah huruf yang sulit bagi para siswa terutama bagi siswa yang tidak mempunyai latar belakang ‘budaya *kanji*’.” Saat mempelajari huruf *kanji* pembelajar bahasa Jepang biasanya berusaha untuk mengingat, mengartikan dan menulis secara bersama-sama.

Keluhan-keluhan mengenai kesulitan dalam mempelajari *kanji* harus kita akui, karena pembelajar yang tidak berlatar belakang budaya *kanji*, mereka terbiasa menggunakan huruf alfabet yang jumlahnya hanya 26 huruf. Tidak hanya bagi orang Indonesia bagi orang Jepang pun *kanji*

juga susah dipelajari, seperti yang dikemukakan oleh Takebe (1995) bahwa orang Jepang pun mengalami kesulitan dalam mengingat kanji yang jumlahnya sangat banyak, tetapi kesulitan tersebut dapat diatasinya, Karena bagi seorang anak Jepang, ia belajar bahasa Jepang khususnya *kanji* dalam waktu minimal 9 tahun yaitu melalui wajib belajar, kemudian disertai dengan lingkungan yang mendukungnya, yaitu dalam lingkungan di dalam rumah misalnya selalu terlihat atau membaca surat kabar, menonton televisi sedangkan diluar rumah atau kemanapun anak tersebut pergi, dilingkungan sekelilingnya selalu terlihat kanji, misalnya di stasiun, restoran, dan reklame. Dengan kata lain karena seringnya melihat *kanji* membuat orang Jepang terbiasa dan menjadi akrab dengan kanji.

Berbeda dengan orang Jepang, pembelajar bahasa Jepang di luar Jepang tidak terbiasa dengan *kanji*. Supaya belajar *kanji* lebih mudah diingat dan menyenangkan diperlukan media interaktif untuk belajar *kanji*. Media dapat menjadi perantara antara pemberi pesan kepada orang yang menerima pesan. Media yang digunakan dalam pembelajaran merupakan bahan atau alat yang berhubungan dengan materi yang diajarkan dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Dalam belajar *kanji* tidak bisa hanya mengandalkan saat belajar di kelas saja, namun diperlukan latihan secara berulang-ulang agar *kanji* tidak mudah lupa. Oleh sebab itu, diperlukan media yang dapat digunakan untuk mempelajari *kanji* secara mandiri. Saat ini kemajuan teknologi telah merajai berbagai kalangan dari anak-anak hingga dewasa. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya anak-anak, remaja, dan orang dewasa yang sudah mengenal dan memiliki mobile android. Dalam dunia pendidikan telah banyak dikembangkan aplikasi-aplikasi untuk mendukung pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jepang. Aplikasi-aplikasi belajar bahasa Jepang tersebut dapat di unduh pada mobile android. Dengan demikian pembelajar dapat mempelajari bahasa Jepang, khususnya *kanji* secara mandiri di rumah, di jalan, di bus atau dimana pun saat waktu senggang

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis mencoba memperkenalkan salah satu aplikasai kanji untuk posel pintar *android*. Aplikasi ini bernama *kanji senpai*. *Kanji senpai* merupakan aplikasi kanji yang berisikan tentang cara penulisan *kanji*, cara baca *kanji*, dan makna dari huruf *kanji*. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pembelajar bahasa Jepang dalam mengingat, menulis dan membaca *kanji*.



## B. Pengertian Kanji

Menurut sejarahnya Kanji adalah huruf yang berasal dari Cina, masuk ke Jepang sekitar abad ke 4 –5, berjumlah kira-kira 50.000 huruf, kemudian dari beberapa kanji dikembangkan menjadi huruf *hiragana* dan *katakana* (Takebe, 1993). Kanji adalah salah satu jenis huruf yang dipergunakan dalam bahasa Jepang dan mempunyai ciri tersendiri terutama dalam cara baca dan cara penulisannya, oleh karena itu, *kanji* sering disebut sebagai huruf yang sangat rumit dan sukar untuk dipelajari namun demikian *kanji* merupakan salah satu huruf yang sangat penting dalam bahasa Jepang karena setiap huruf menyatakan arti. Di dalam bahasa Jepang kaya sekali akan kosa kata yang memiliki ucapan yang sama, tetapi dengan adanya *kanji* maka kesalahan pahaman pengertian dapat dihindari. Takebe (1982) menyebut huruf *kanji* termasuk *Hyoo i moji* (表意文字), karena setiap huruf menyatakan arti. Bagi orang Jepang sendiri, apabila ia melihat *kanji* sepiintas lalu maka meskipun ia belum mengetahui arti sebenarnya dan cara bacanya dari *kanji* yang ia lihat, akan tetapi secara sepiintas lalu ia dapat dengan mudah memahami arti kata yang dimaksud. Lebih lanjut Takebe menekankan bahwa dalam penggunaan *kanji*, kita tidak dapat sembarangan tetapi harus mengutamakan pada arti masing-masing *kanji*, karena hal tersebut sangat menentukan arti *kanji* yang dimaksud. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, Takebe menambahkan bahwa suatu hal yang unik dan penting di dalam *kanji* adalah di dalam setiap *kanji* memiliki 3 unsur dasar yaitu 音、形、義 (on, kei, gi= bunyi, bentuk dan arti), unsur-unsur ini tidak dimiliki dalam huruf lain, terutama huruf alfabet yang termasuk dalam *hyoo on moji*.

Berdasarkan uraian di atas huruf *kanji* merupakan huruf yang berasal dari Cina yang berbeda dengan huruf Jepang lainnya seperti *hiragana*, *katakana* dan romaji. Huruf *kanji* dapat melambangkan kata benda, kata kerja, kata sifat, dan keterangan.

## C. Kesulitan Mempelajari Kanji

Huruf *kanji* lebih sulit dipelajari dari pada huruf Jepang lainnya. Hal ini disebabkan *kanji* memiliki dua cara baca yaitu *onyomi* dan *kunyomi*. Menurut sudjianto, (2004), bahwa: “*Onyomi*” yaitu pembacaan *kanji* dengan cara meniru pengucapan Cina jaman dahulu, sedangkan “*Kunyomi*” yaitu pembacaan *kanji* yang menetapkan bahasa Jepang sebagai bahasa cara membaca *kanji* berkenaan dengan arti *kanji* tersebut. Menurut Selain cara baca *kanji* yang sulit, langkah penulisannya pun banyak.

Menurut Renariah (2004) ada kesulitan-kesulitan dalam mempelajari kanji disebabkan, karena:

- a. Kanji yang harus diingat jumlahnya sangat banyak sekali yaitu berjumlah 1945 huruf
- b. Bila dilihat sepintas lalu, terdapat banyak sekali kanji-kanji yang mirip bentuknya.
- c. Dalam satu kanji terdapat cara baca yang bervariasi, baik *kunyomi* dan *onyomi*
- d. Terdapat banyak kanji yang memiliki cara baca baik kunyomi maupun onyomi yang sama tetapi artinya berbeda sama sekali

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, penulis memaklumi dengan kesulitan yang dialami oleh pembelajar bahasa Jepang. Oleh sebab itu, diperlukan cara untuk menanamkan kesenangan dalam belajar kanji yang sekaligus mengatasi kesulitan dengan mencoba berbagai media dalam belajar.

#### **D. Media Pembelajaran**

Kata Media berasal dari kata latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (djamarah : 2002) Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada pembelajar. Dalam hal ini media berguna untuk:

- a. Menimbulkan kegairahan belajar
- b. Memungkinkan pembelajar untuk belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya
- c. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara pembelajar dengan lingkungan dan kenyataan.

#### **E. Kanji Senpai**

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, membuat kemampuan berbahasa asing sangat penting, khususnya kemampuan berbahasa Jepang . Saat ini terdapat beberapa aplikasi yang dapat membantu pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari bahasa

Jepang secara mandiri, salah satunya aplikasi *Kanji Senpai*. Aplikasi *kanji Senpai* dapat di install pada ponsel pintar dengan sistem *android*. Sistem operasi buatan Google yakni *android* menjadi sebuah sistem operasi linuk yang banyak digunakan oleh ponsel pintar di dunia jika dibandingkan dengan sistem operasi lainnya. Hal ini disebabkan sistem operasi *android* memiliki banyak sekali fitur canggih serta *Google Play Store*.

Aplikasi *kanji senpai* ini dibuat oleh Rodriguez. Aplikasi belajar bahasa Jepang yang satu ini mengajarkan pembelajar bahasa Jepang bagaimana cara-cara menulis dan menggunakan huruf *kanji*. Keistimewaan aplikasi *kanji senpai* dengan yang lainnya adalah adanya SRS (*spaced repetitions system*). SRS (*spaced repetition system*) merupakan suatu program yang mampu menyimpan kata yang sebelumnya telah dipelajari, sampai nantinya akan ditanya dan diberitahukan kembali. Selain itu, pembelajar bahasa Jepang juga dapat belajar, menghafalkan serta melafalkan bahasa Jepang secara tepat serta efisien.

#### 1. Cara Install Kanji Senpai APK

- a. Download Kanji Senpai APK filenya.

Jika Anda sudah memiliki file APK download di perangkat Android Anda kemudian melompat ke Langkah 3. Dalam rangka untuk menginstal file APK Anda harus terlebih dahulu men-download Kanji Senpai APK file.

- b. Install Kanji Senpai APK file

Sekarang arahkan ke direktori di mana Anda telah menyalin atau download file APK Anda (Disarankan untuk menggunakan file manager seperti ES File Explorer atau Astro). Sebagian besar, itu disimpan di folder "Downloads" di perangkat Android Anda. Setelah di direktori, tekan ikon APK dan sebuah kotak dialog instalasi akan pop-up. Tekan tombol install untuk menginstal Kanji Senpai APK pada perangkat android Anda.

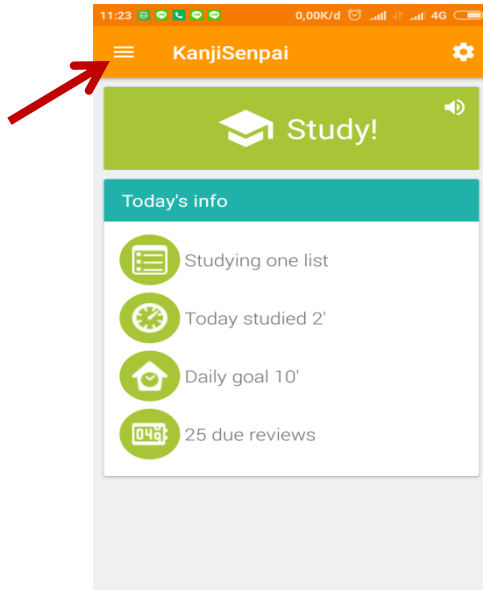
- c. (Lewati langkah ini jika aplikasi / game tidak menyertakan file obb)

Menginstal file OBB (Sebagian besar untuk HD Games)  
- Pergi ke "Android/obb" jalan dalam memori Anda dan membuat folder dengan nama paket "jp.rodriguez.kanjisenpai.android" Pergi untuk mendownload folder, file Unzip jika ekstensi .zip kemudian menyalin file .obb untuk "Android/obb/jp.rodriguez.kanjisenpai.android"

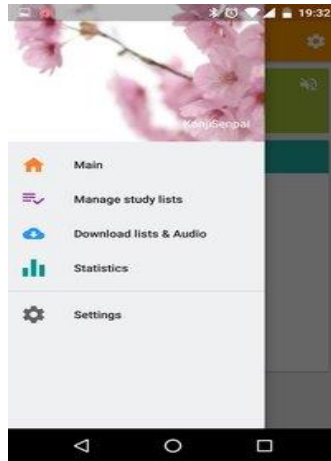
## 2. Cara penggunaan kanji senpai APK

Setelah mengunduh aplikasi *kanji senpai* pada ponsel pintar, selanjutnya akan muncul logo kanji senpai di layar utama ponsel pintar.

- a. Setelah menekan ikon kanji senpai pada layar utama, maka akan muncul fitur seperti di bawah ini. Lalu kita tekan simbol menu yang terdapat pada bagian atas sebelah kiri.



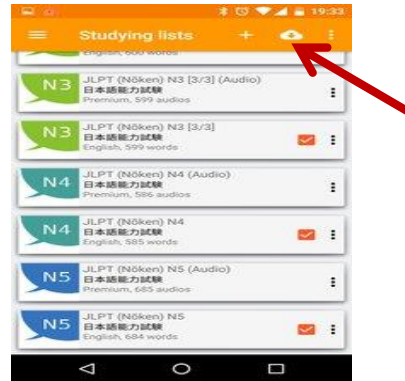
- b. Setelah menekan simbol menu, akan muncul beberapa pilihan. 1. *Main*, adalah tampilan utama setelah ikon kanji senpai ditekan. 2. *Manage StudyList*, merupakan daftar materi kanji yang akan dipelajari. 3. *Download list and audio*, sebelum memulai belajar kanji pada aplikasi *kanji senpai*, disarankan untuk mengunduh daftar materi dan *audio* yang terdapat pada menu *download list and audio*. Salah satu keistimewaan dari aplikasi *kanji senpai* adalah daftar materi disesuaikan dengan tingkatan pada ujian JLPT, yaitu: N5, N4, N3, N2, N1. 4. *Statistics*, merupakan rekapitulasi waktu saat kita belajar kanji setiap harinya. Selain itu kemajuan kita dalam mempelajari *kanji* juga ditampilkan pada menu *statistic*. Ada 3 tingkatan kemampuan kanji yang terdapat pada menu *statistic*, yaitu: *in queue*, *Learning* dan *mastered*. 5. *Setting*, merupakan pengaturan dari aplikasi *kanji senpai*. Berikut tampilan dari 5 pilihan menu di atas:



Pada gambar di atas terlihat beberapa pilihan menu setelah kita menekan simbol menu pada bagian atas sebelah kanan.



Pada menu *download list* terdapat beberapa materi mulai dari N5 sampai N1 yang harus di unduh audio dan materinya. Hal ini berguna agar audionya bisa keluar saat pengguna belajar kanji. Materi pada menu *download list* ada yang gratis dan ada juga yang berbayar. Untuk mengunduh materi, harus terhubung dengan internet.



Apabila kita menekan menu *manage study lists*, akan terbuka daftar materi yang akan dipelajari pada aplikasi *kanji senpai*. Namun, bagi yang baru mulai menggunakan aplikasi ini, daftar materi masih tampak kosong. Untuk menambahkan materi pengguna bisa menekan simbol di atas sebelah kanan bagian tengah, seperti yang ditunjukkan oleh panah.



Apabila pengguna menekan menu *statistics*, pada bagian atas akan muncul rekapitulasi waktu selama pengguna belajar menggunakan aplikasi *kanji senpai*. Sedangkan bagian bawahnya terlihat tingkatan kemampuan terhadap materi yang telah dipelajari.

c. Penyajian materi dan bentuk soal dalam aplikasi *kanji senpai*.

Setelah materi yang akan dipelajari diunduh dan ditambahkan pada menu *manage study list*, selanjutnya kita dapat memilih materi yang akan dipelajari. Materi disesuaikan dengan gambaran soal-soal pada JLPT mulai dari N5, N4, N3, N2, N1.

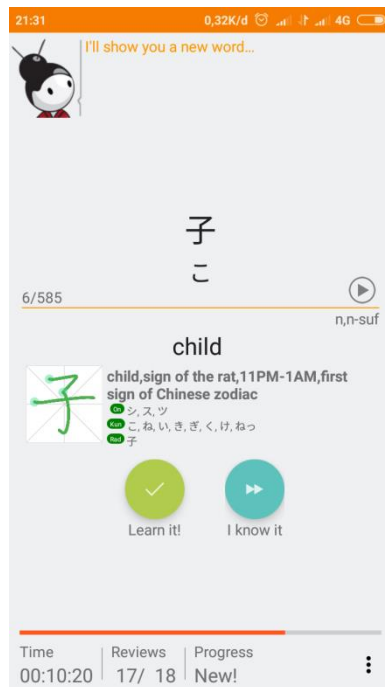
Penyajian materi, yaitu: a. menampilkan huruf kanji beserta cara bacanya yang diperdengarkan melalui audio. Tampilan huruf kanji tersebut bisa dilakukan berulang-ulang apabila pembelajar bahasa Jepang belum hafal dan belum paham terhadap *kanji* yang di tampilkan. b. Langkah-langkah cara penulisan kanji.

Apabila pembelajar telah memahami materi kanji yang ditampilkan, selanjutnya akan ditampilkan soal-soal yang berhubungan dengan kanji yang telah dipelajari. Bentuk soalnya terdiri dari: a. Menjawab arti dari kosa kata bahasa Jepang yang diperdengarkan melalui audio. b. Cara menulis kanji. c. Mencari *kanji* yang tepat sesuai kata yang telah ditentukan oleh aplikasi *kanji senpai*. d. Cara membaca kanji.

Semua soal yang telah dikerjakan, beberapa diantaranya dapat muncul kembali dikemudian hari. Hal ini disebabkan aplikasi *kanji senpai* memiliki SRS /;(Spaced Repitition System). Dengan SRS (Spaced Repitition System) ini dapat membantu pembelajar bahasa Jepang tetap mengingat pelajaran yang telah lampau.

Berikut gambaran materi dan bentuk soal dalam aplikasi *kanji senpai* :

a. materi pelajaran



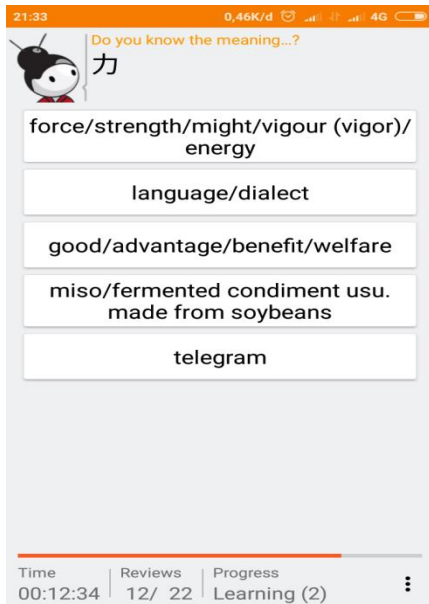
b. bentuk soal latihan



Bagaimana cara membaca kanji



Bagaimana cara menulis kanji



Apakah makna dari kanji....



menentukan bentuk kanji, dari kata.....

## F. Kelebihan dan Kekurangan *kanji senpai* APK

Setiap produk yang dibuat oleh manusia pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya, demikian juga dengan aplikasi kanji senpai. Berikut beberapa kelebihan dari aplikasi *kanji senpai*:

1. Kelebihan Aplikasi *kanji senpai*
  - a. Menggunakan SRS (*Spaced Repetition System*)



Adanya SRS ((*Spaced Repetition System*) dapat membantu pengguna untuk mengingat kembali materi yang telah diajarkan dan diujikan sebelumnya

b. Konsistensi

Aplikasi yang dikembangkan menggunakan warna dasar yang seragam pada setiap halamannya, baik pada aplikasi *client* maupun aplikasi *server*. Selain itu, jenis font yang digunakan sama untuk setiap halamannya.

c. Penggunaan yang universal

Aplikasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan pengguna, baik yang sudah ahli dan familiar dengan aplikasi maupun yang pemula

d. Menginformasikan waktu dan kemajuan pembelajaran.

e. Pusat kendali internal

Pengguna bisa menentukan penambahan materi atau pengulangan materi. Apabila materi yang telah diajarkan maupun diujikan telah dipahami atau belum dipahami

f. Bentuk soal yang disesuaikan dengan tingkatan level pada JLPT

Penyesuaian materi dengan tingkatan level pada JLPT dapat membantu pengguna yang bermaksud untuk mengikuti ujian JLPT dalam mengingat dan menuliskan kanji

2. Kekurangan Aplikasi *kanji senpai*

a. Bahasa pengantar digunakan dalam bahasa Inggris

Bahasa pengantar pada aplikasi *kanji senpai* menggunakan bahasa Inggris, sehingga menyulitkan bagi pengguna yang tidak memahami bahasa Inggris

b. Konektivitas

Meskipun aplikasi *kanji senpai* bisa dioperasikan secara *offline*, namun pada saat mengunduh *audio* masih bergantung pada *internet*

c. Skor

Tidak adanya skor akhir disetiap tahapnya, sehingga mengurangi tingkat kepuasan pengguna setelah menjawab semua soal latihan.

d. Panduan penggunaan tidak ada

Ketiadaan panduan penggunaan membuat aplikasi ini agak sulit dioperasikan.

## G. Simpulan

Saat ini terdapat beberapa aplikasi yang dapat membantu pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari bahasa Jepang secara mandiri, salah satunya aplikasi *Kanji Senpai*. Aplikasi *kanji Senpai* dapat di install pada ponsel pintar dengan sistem *android*. Aplikasi ini diciptakan oleh Rodriguez. Keistimewaan aplikasi *kanji senpai* memiliki SRS (*Spaced Repitition System*). Dengan SRS (*Spaced Repitition System*) ini dapat membantu pembelajar bahasa Jepang tetap mengingat pelajaran yang telah lampau. Aplikasai *kanji senpai* menggunakan bahasa pengantar dalam bahasa Inggris, sehingga dapat menyulitkan pengguna yang tidak memahami bahasa Inggris.

## DAFTAR RUJUKAN

- Bahri Djamarah, Syaiful. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Asdi Mahasatya
- Criticos, C. 1996. *International Encyclopedia of Educational Technology*, 2nd ed Media selection. Plomp, T & Ely, D.P (Eds):. UK: Cambridge University Press. pp. 182 - 185.
- Renariah. 2004. *Kanji bahasa Jepang itu menyenangkan*. Forum Pendidikan Bahasa Jepang UPI. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Pendidikan Bahasa Asing FPBS UPI Volume 1, 2004
- Sudjianto, Dahidi Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Takebe, Yoshiaki. 1982. *Kanji no Yoohoo*. Tokyo : Kakugawa Shoten
- 1988. *Kanji no Oshiekata*.Tokyo: NAFL Aruku.
- 1992. *Kanji no Michi*. Tokyo : Bonjinsha

# **HOJODOUSHI -TESHIMAU DALAM NOVEL SANSHIRO KARYA NATSUME SOUSEKI**

**Darni Enzimar Putri, Lady Diana Yusri, Imelda Indah Lestari**

Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas

## **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Sumber data dalam penelitian merupakan data kepustakaan yang diambil dari novel bahasa Jepang yang berjudul *Sanshiro* karya Natsume Soseki. Terdapat tiga puluh data yang mengandung *hojodoushi -teshimau*, akan tetapi dalam artikel ini hanya sembilan data dianalisis yang mewakili dari keseluruhan data. Penelitian ini dilatarbelakangi karena tidak sedikit terjadi kesalahan dalam mengaplikasikan *hojodoushi -teshimau*, khususnya oleh pembelajar asing yang belajar bahasa Jepang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada novel *Sanshiro*, *hojodoushi -teshimau* digunakan untuk menyatakan perbuatan yang telah selesai dilakukan; untuk menunjukkan rasa penyesalan dan kecewa; untuk menunjukkan kesulitan dalam melakukan suatu hal; untuk menyatakan perbuatan yang dilakukan dengan tidak sengaja; untuk menerangkan hal yang tidak memungkinkan atau untuk menyatakan perbuatan yang salah; untuk menyatakan sesuatu yang di luar harapan atau perkiraan; dan untuk menyatakan kenyataan yang merupakan akhir dari suatu proses

## **PENDAHULUAN**

*Hojodoushi* disebut juga dengan verba bantu, berfungsi menambahkan makna terhadap verba yang dilekatinya. Verba yang dapat menjadi *hojodoushi* dalam bahasa Jepang adalah *aru*, *iru*, *oku*, *miru*, *iku*, *kuru*, dan *shimau*. Sebagaimana *hojodoushi* yang lainnya, makna ungkapan *-teshimau* tidak dapat dipisahkan dengan makna verba yang dilekatinya, karena ungkapan tersebut secara gramatikal mendukung makna verba yang dilekatinya.

Dari beberapa *hojodoushi* yang ada, pada artikel ini hanya dikaji mengenai *hojodoushi -teshimau*. *Hojodoushi -teshimau* sering diaplikasikan dalam bahasa lisan maupun bahasa tulisan, namun tidak sedikit terjadi kesalahan dalam mengaplikasikan *hojodoushi* ini, khususnya oleh pembelajar asing yang belajar bahasa Jepang. Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu adanya kajian mengenai penggunaan *hojodoushi -teshimau* yang mana nantinya hal ini dapat diterapkan dalam berkomunikasi bahasa Jepang.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

*Hojodoushi* dalam bahasa Jepang memiliki fungsi untuk menerangkan atau menjelaskan verba utama yang terletak sebelum *hojoudoshi* tersebut. Saat digunakan sebagai *hojodoushi*,

makna asli *hojodoushi* tersebut akan berubah menjadi penjelas dari verba utama. Terdapat berbagai pengertian mengenai *hojodoushi*. Menurut Sudjianto dan Dahidi, *hojodoushi* adalah verba yang menjadi *bunsetsu* (frase) tambahan (2004:151). Adapun menurut Ogawa defenisi *hojodoushi* sebagai berikut :

ある動詞がほかのうしろにつけて用いられ、これにある一定の文法的な意味を  
付け加える働きをする場合、それを補助動詞と言う。

*Aru doushi ga hoka no ushiro ni tsukete mochiirare, kore ni aru ittei no bunpouteki na  
imi o tsukekuwaeru hataraki o suru baai, sore o hojodoushi to iu.*

(Ogawa, 1982: 121)

‘Suatu verba yang digunakan dengan meletakkannya di belakang kata yang lain, dan apabila verba ini berfungsi menambah suatu arti tertentu secara gramatikal, maka kata ini disebut *hojodoushi*.’

Selanjutnya, menurut Eigawa (1996:107) *hojodoushi* adalah kata bantu verba yang berfungsi membantu verba lain, selanjutnya menghilangkan arti semula dari verba tersebut.

Defenisi *hojodoushi* di atas saling melengkapi satu sama lainnya. Dari defenisi tersebut dapat disimpulkan, bahwa *hojodoushi* adalah verba yang diletakkan di belakang verba lain, makna aslinya dapat menghilang bahkan menguat atau berubah, secara tata bahasa berfungsi menambah arti baru pada verba yang diikutinya, juga mempunyai fungsi dalam membentuk satu kesatuan verba yang baru.

Walaupun *hojodoushi* adalah verba yang mengikuti verba lain, tak berarti semua verba dapat berfungsi sebagai *hojodoushi*. Menurut Yoshikawa (1989) terdapat beberapa verba yang berfungsi sebagai *hojodoushi*, di samping fungsinya sebagai predikat yang berdiri sendiri, di antaranya yaitu, *iru, aru, oku, iku, kuru, miru*, dan *shimau*. *Shimau* akan menjadi *hojodoushi* ketika mengikuti verba utama bentuk *-te* sehingga menjadi *-teshimau* (Makino dan Michio, 1998:404). Jika verba bentuk *-te* masih mempertahankan arti semula/aslinya, maka tidak dapat dikatakan sebagai *hojodoushi*.

Adapun fungsi *hojodoushi -teshimau* menurut Yoshikawa (1989) sebagai berikut:

- (1) *Kanryou*, yaitu menyatakan perbuatan yang telah selesai dilakukan,
- (2) *Zannen*, yaitu untuk menunjukkan rasa penyesalan dan kecewa,
- (3) *Mendou*, digunakan untuk menunjukkan kesulitan dalam melakukan suatu hal,
- (4) *Ukkari*, menyatakan perbuatan yang dilakukan dengan tidak sengaja,
- (5) *Futsugou*, digunakan untuk menerangkan hal yang tidak memungkinkan atau untuk menyatakan perbuatan yang salah.

Sedangkan menurut Ogawa, *hojodoushi -teshimau* dapat digunakan untuk menyatakan hal berikut:

1. Menyatakan bahwa pekerjaan benar-benar selesai.
2. Menyatakan sesuatu yang di luar harapan atau perkiraan.
3. Menyatakan kenyataan yang merupakan akhir dari suatu proses

## PEMBAHASAN

Setelah dilakukan analisis, ditemukan tiga puluh data yang memuat *hojodoushi -teshimau*. Pada pembahasan ini tidak semua data tersebut ditampilkan, hanya sembilan yang akan dinalisis yang dapat mewakili analisis data yang lainnya.

### 1. *Kanryou*, Menyatakan Perbuatan Telah Selesai.

- (1) 頭には高等学校の夏帽を被っている。しかし卒業したしるに徽章だけはもぎ取ってしまった。

*Atama ni wa koutou gakkou no natsubou o kabutteiru. Shikashi sotsugyoushita shirushi ni kishou dake wa mogitotteshimatta.*

(Souseki, 1992:9)

‘Ia mengenakan topi sekolahnya, tapi dengan lambang yang **telah dicopot** untuk menunjukkan bahwa ia telah lulus sekolah.’

Kata *mogitotteshimatta* yang terdapat pada kalimat di atas merupakan gabungan dua buah verba, yaitu verba *mogitoru* yang artinya *memetik, merebut* dan dihubungkan dengan verba bentuk lampau *shimau*. Gabungan kata ini diterjemahkan menjadi **telah dicopot**. Kalimat ini berfungsi untuk menekankan suatu tindakan yang telah selesai dilakukan oleh penutur. Dalam hal ini

*hojodoushi mogitotteshimatta* dapat dimaknai dengan *kanryou*, yang mana melepaskan lambang sekolah yang terdapat pada topi telah selesai dilakukan.

(2) 食ってしまっても貴社は容易に出ない。

*Kutteshimatte mo kisha wa youi ni de nai.*

(Souseki,1992: 19)

‘Belum ada tanda-tanda kereta mau berangkat meskipun mereka telah **selesai makan.**’

Kata *kutteshimatta* yang terdapat pada kalimat di atas merupakan gabungan dua buah verba, yaitu *kuu* yang bermakna *makan*, dan dihubungkan dengan verba bentuk lampau *shimau*. Gabungan kata ini diterjemahkan menjadi *selesai makan*. *Hojodoushi -teshimau* pada kalimat tersebut berfungsi untuk menekankan suatu tindakan yang telah selesai dilakukan. Jika dilihat berdasarkan maknanya kalimat ini dikategorikan ke dalam *kanryou*, dalam hal ini proses memakan makanan telah selesai dilakukan.

## 2. Zannen, Menunjukkan Rasa Penyesalan dan Kecewa

(3) 四角近くへ来ると左右に本屋と雑誌屋がたくさんある。そのうちの二三軒には人が黒山の様にたがっている、そして買わずに行ってしまう。

*Shikaku chikaku e kuru to sayuu ni honya to zasshiya ga takusan aru.*

*Sono uchi no ni san ken ni wa kuroyama no sama ni tagatteiru, soshite zasshi wo yondeiru. Soshite kawazuni itteshimau.*

(Souseki,1992: 33)

‘Mereka mendekati simpang jalan di mana banyak toko buku dan kios majalah di kiri kanannya. Beberapa kios dikerumuni orang-orang yang semuanya membaca majalah. Mereka datang dan **pergi** tanpa membeli apa-apa.’

Kata *itteshimau* yang terdapat pada kalimat di atas merupakan gabungan verba *iku* ‘pergi’ dan dihubungkan dengan verba *shimau*. Kesan yang dapat diambil dari kondisi kalimat di atas yaitu, orang yang ramai datang ke kios yang dikira akan membeli majalah, ternyata hanya membaca saja dan kemudian pergi begitu saja tanpa membeli apa-apa. Jadi *hojodoushi te-shimau* pada kalimat di atas menggambarkan penyesalan dan kecewa pemilik toko, dan ini dapat dikategorikan ke dalam *zannen*.

### 3. *Mendou*, menyatakan kesulitan dalam melakukan suatu hal.

- (4) この先生は教室に入って、一寸黒板を眺めていたが、黒板の上に書いてあるゲシェーヘンと云う字とナハビルと云う字を見て、はあドイツ語かと言って、笑いながらさっさと消してしまった。

*Kono sensei wa kyoushitsu ni haitte, issun kokuban o nagameteita ga kokuban no ue ni kaite aru geshe-hen to iu ji to nahabiru to iu ji o mite, haa doitsu go ka to itte, warai nagara sassa to keshiteshimatta.*

(Souseki, 1992: 37)

‘Dosen memasuki ruang kuliah dan berhenti sejenak menatap papan tulis yang ditulisi “Geschehen” dan “Nachbild”. “Hmm, bahasa Jerman,” katanya dan sambil tertawa **menghapusnya** kuat-kuat.’

Pada kalimat di atas, *keshiteshmatta* berasal dari dua buah verba yaitu verba *kesu* yang berarti ‘menghapus’ dan verba *shimau* habis, tuntas’ yang mengalami proses konjugasi menjadi *shimatta*. Kata *sassa* yang terdapat sebelum kata *menghapus*, menggambarkan keadaan di mana proses menghapus bahasa Jerman yang ada di papan tulis tersebut sulit. Karena itu, *hojodoushi te-shimau* pada kalimat di atas berfungsi untuk menyatakan kesulitan, dalam hal ini dikategorikan ke dalam *mendou*, yaitu menyatakan penyelesaian sesuatu dengan sulit.

- (5) 必死の勉強をやらなければならない。それまでに是非みねこの肖像を描き上げててしまうつもりである。

- *Hisshi no benkyou o yaranakereba naranai. Soremade ni zehi Mineko no shouzou o egakiageteshimau tsumori de aru.*

(Souseki, 1992: 194)

‘Ia harus belajar mati-matian. Ia berniat **melukis** potret Mineko sebelum pameran itu berlangsung.’

Konteks kalimat di atas adalah pelaku mati-matian belajar melukis karena ia harus menyelesaikan lukisannya sebelum pameran berlangsung. *Hojodoushi te-shimau* pada kalimat di atas menyatakan kesulitan pelaku dalam melukis potret Mineko. *Hojodoushi te-shimau* pada kalimat di atas digunakan untuk menyatakan kesulitan dalam penyelesaian suatu pekerjaan, dan ini dikategorikan ke dalam *mendou*.

#### 4. Ukkari, menyatakan perbuatan yang dilakukan dengan tidak sengaja

- (6) 三四郎来るべき御談義の事をまるで忘れてしまった。その時突然驚かされた。

*Sanshiro kuru beki godangi no koto wo marude wasureteshimatta. Sono toki totsuzen odorokasareta.*

(Souseki, 1992: 215)

‘Saya benar-benar **lupa** tentang kuliah yang akan datang dengan Sanshiro. Tiba-tiba aku kaget saat itu.’

Pada kalimat di atas, *hojodoushi wasureteshimatta* merupakan gabungan dari dua buah verba yang terdiri dari *wasureru* ‘lupa’ dan dihubungkan dengan bentuk lampau dari verba *shimau*. Dengan adanya kata *benar-benar* menunjukkan bahwa pelaku betul-betul lupa akan kuliahnya. Pelaku awalnya lupa akan kuliah tersebut, tapi akhirnya ia terkejut dan menyadari. Kalimat ini menggambarkan suatu ketidaksengajaan yang disebut juga dengan *ukkari*.

#### 5. Futsugou, menyatakan hal yang tidak memungkinkan atau perbuatan yang salah

- (7) 円湯の演ずる人物から円湯を隠せば、人物がまるで消滅してしまった。

*Enyu no enzuru jinbutsu kara Enyu o kakuseba, jinbutsu ga marude shoumetsushiteshimatta.*

(Souseki, 1992: 42)

‘Kalau kamu menyembunyikan karakter Enyu dari karakter yang dimainkan, karakter itu akan **hilang**.’

Pada kalimat di atas, *shoumetsushite shimatta* merupakan gabungan dua buah verba, yaitu verba *shoumetsusuru* dan verba *shimau* yang telah mengalami proses konjugasi menjadi *shimatta*. *Shoumetsusuru* berarti *lenyap, menghilang* kemudian disambung dengan kata *shimatta*. Makna dari *hojodoushi te-shimau* ini menunjukkan hal yang tidak memungkinkan atau perbuatan yang salah, dalam ini disebut dengan *futsugou*, karena adanya bila menyembunyikan karakter Enyu pada drama yang dimainkan, yang menyebabkan karakternya akan hilang.

#### 6. Menyatakan sesuatu yang di luar harapan atau perkiraan

- (8) 三四郎まだあとが有するかと思っ、黙っていた。ところが広田さんはそれで已めてしまった

*Sanshiro mada ato ga yuusuru ka to omotte, damatteita. Tokoro ga Hirota san wa sorede yameteshimatta.*



(Souseki, 1992: 69)

‘Dengan tenang Sanshiro menunggu kelanjutannya, tetapi Hirota tidak **meneruskannya.**’

Pada kalimat di atas *hojodoushi yameteshimatta* merupakan gabungan dari dua buah verba yaitu verba *yameru* dan verba *shimau*. *Yameru* berarti *berhenti* dan *shimau* mengalami proses konjugasi menjadi *shimatta*. Kalimat di atas berdasarkan konteks kalimatnya mengandung makna bahwa, “Sanshiro mengira Hirota masih akan berbicara, tapi nyatanya hal itu tidak terjadi. Jadi *hojodoushi te-shimau* pada kalimat di atas menunjukkan sesuatu yang di luar perkiraan.

## 7. Menyatakan Kenyataan yang Merupakan Akhir dari Suatu Proses.

(9) 下宿へ帰ると、さけはもう醒めてしまった

*Geshuku e kaeru to, sake wa mou sameteshimatta.*

(Souseki, 1992 : 172)

‘Menjelang sampai ke pemonokannya, pengaruh sake telah hilang.’

Pada kalimat di atas, *sameteshimatta* merupakan gabungan dari verba *sameru* ‘bangun, tenang’ dan *shimau* ‘tuntas’. Jadi *hojodoushi -teshimau* pada kalimat di atas menunjukkan kenyataan yang merupakan akhir dari suatu proses. Dalam hal ini setelah proses minum sake, menjelang sampai pemonokan, Sanshiro sudah tidak mabuk lagi.

## PENUTUP

Setelah dilakukan analisis, dapat ditarik beberapa kesimpulan, bahwa *hojodoushi – teshimau* dalam novel Sanshiro dapat digunakan untuk menunjukkan rasa penyesalan dan kecewa; untuk menunjukkan kesulitan dalam melakukan suatu hal; untuk menyatakan perbuatan yang dilakukan dengan tidak sengaja; untuk menerangkan hal yang tidak memungkinkan atau untuk menyatakan perbuatan yang salah; untuk menyatakan sesuatu yang di luar harapan atau perkiraan; dan untuk menyatakan kenyataan yang merupakan akhir dari suatu proses

## DAFTAR PUSTAKA

- Makino, Seichi dan Michio, Tsutsui. 1988. *A Dictionary of Basic Japanese Grammar*. Jepang: The Japan Times.
- Matsuura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang Indonesia*. Kyoto Zangyo University Press; Kyoto

Nelson, N.Andrew. 1994. *Kamus Kanji Modern Jepang Indonesia*. Jakarta : Kesaint Blanc.  
Ogawa, Yoshio.1982. *Nihongo Kyoiku Jiten*. Japan : Taishukan Publising Company  
Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2004 Pengantar Linguistik Bahasa Jepang.  
Souseki, Natsume. 1992. Sanshiro. Tokyo: Kodansha  
Yoshikawa,Taketoki .1989. *Nihon Bunpou Nyumon*.Japan :ALC. Press

# PEMBELAJARAN *SAKUBUN* UNTUK PEMBELAJAR BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR

**Dini Maulia**

Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas

## ABSTRAK

Proses mengaran atau membuat *sakubun* merupakan proses yang tidak mudah bagi para pembelajar bahasa Jepang. Melalui makalah ini diuraikan alternative pembelajaran *sakubun* bagi pembelajar bahasa Jepang. Metode yang ditawarkan berupa cara kerja kelompok dalam menyusun ide-ide pokok paragraf melalui pertanyaan. Mahasiswa kemudian menyusun paragraf berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun bersama. Metode pembelajaran ini lebih menekankan dalam hal bagaimana menyusun ide pokok paragraf yang mudah dalam bahasa Jepang, baru kemudian menuangkannya dalam sebuah karangan. Bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar, menumbuhkan minat membuat karangan merupakan bagian yang paling penting, karena keterbatasan penguasaan kosa kata dan pola kalimat cenderung menghambat motivasi para pembelajar dalam menyusun sebuah *sakubun*. Untuk memotivasi hal tersebut, dapat dilakukan dengan mendiskusikan tema-tema *sakubun* yang sangat dipahami dan membuat ide pokok karangan melalui pertanyaan-pertanyaan.

Kata kunci: *sakubun*, metode pembelajaran, diskusi

### 1. Pendahuluan

Perbedaan mendasar pada proses pengajaran dan pembelajaran terletak pada proses yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Apabila dalam proses pengajaran, yang terjadi hanya transfer ilmu satu arah yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Lain halnya pada proses pembelajaran, pada proses ini pendidik bertugas untuk membantu para peserta didik untuk belajar tentang suatu hal. Pada proses pembelajaran, usaha peserta didik lebih maksimal dalam memperoleh pengetahuan mengenai suatu hal dan proses ini tentunya peran peserta didik lebih aktif daripada proses pengajaran. Proses pembelajaran sendiri, telah mulai dikembangkan tidak hanya pada bangku universitas saja. Pada tingkatan sekolah, proses pembelajaran aktif ini dinilai lebih optimal untuk digunakan dalam proses pemerolehan ilmu pengetahuan.

Berkembangnya proses pembelajaran ini dapat dilihat melalui perkembangan metode-metode pembelajaran baru yang sudah meninggalkan proses belajar dengan metode ceramah. Metode ceramah mulai ditinggalkan dikarenakan dinilai tidak dapat mengajak para peserta didik untuk dapat aktif dalam proses belajar. Pengembangan proses pembelajaran juga dikaitkan dapat menggali nilai-nilai *softskill* para peserta didik yang didapat melalui proses interaksi belajar mandiri maupun berkelompok.

Menurut Bloom (dalam Cotton:2001), ketrampilan berpikir dibagi menjadi urutan dimensi, yaitu:

1. Pengetahuan, yang disebut dengan dimensi C1
2. Pemahaman, yang disebut dengan dimensi C2
3. Aplikasi, yang disebut dengan dimensi C3
4. Analisis-sintesis, yang disebut dengan dimensi C4
5. Evaluasi, yang disebut dengan dimensi C5
6. Kreasi, yang disebut dengan dimensi C6

Urutan tertinggi dimensi tersebut terletak pada dimensi C6. Apabila kita hanya menerapkan metode ceramah dalam pengajaran, maka hasil tertinggi yang didapatkan oleh mahasiswa hanya mencapai C3. Tetapi apabila diterapkan metode pembelajaran berpusat pada mahasiswa, maka hasil akhir dapat mencapai nilai dimensi tertinggi C6. Hal tersebut dikarenakan, tanggung jawab mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan dengan cara mereka sendiri lebih menghasilkan pemahaman yang mendalam daripada mereka harus menerima secara mentah dari para dosen. Oleh karenanya, saat ini pembelajaran aktif cenderung lebih digalakkan untuk mendapatkan dimensi C6 pada setiap pembelajaran.

Pada pembelajaran bahasa Jepang di tingkat Universitas, terdapat mata kuliah mengarang yang disebut dengan *Sakubun*. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib yang ditawarkan pada semester III di Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas. Mata kuliah *Sakubun* ditawarkan sebanyak 4 (empat) kali pada semester III, IV, V, dan VI, yaitu *Sakubun I*, *Sakubun II*, *Chuukyuu Sakubun I*, dan *Chuukyuu Sakubun II*. Syarat untuk mengambil mata kuliah *Sakubun* untuk pertama kali harus telah melewati mata kuliah *Nihongo Kiso I* dan *Nihongo Kiso II*.

Perkuliahan pada mata kuliah *Sakubun*, tidak hanya menuntuk kemampuan dalam menulis saja. Pada mata kuliah ini para peserta didik (selanjutnya disebut mahasiswa) dituntut dalam penguasaan kosa kata, tata bahasa, dan merangkai ide. Tuntutan yang banyak ini, membuat mata kuliah ini cukup sulit bagi para mahasiswa bahasa Jepang tingkat dasar. Keterbatasan penguasaan kosa kata dan tata bahasa Jepang menjadi kendala mendasar bagi para pembelajar mata kuliah *sakubun*.

Kesulitan itu juga dihadapi para pendidik/pengajar (selanjutnya disebut dosen) dalam mengampu mata kuliah ini di kelas. Mengajarkan *sakubun* kepada para pembelajar bahasa Jepang

tingkat dasar membuat para dosen terkendala untuk menerapkan proses pembelajaran aktif di kelas. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu dan keterbatasan kemampuan mahasiswa yang memungkinkan hanya dapat digunakan metode ceramah dan tugas pribadi dalam proses pembelajaran *sakubun*. Makalah ini menguraikan pilihan metode pembelajaran *sakubun* yang telah diterapkan pada perkuliahan *Sakubun I*. Proses pembelajaran yang diuraikan diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan metode belajar *Sakubun* yang dapat diterapkan bagi para pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar.

## 2. Pembahasan

Seperti yang telah diuraikan pada pendahuluan, bahwa kesulitan mendasar pada pembelajaran *Sakubun* adalah kemampuan kosa kata dan tata bahasa. Bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar, hal ini tentunya menjadi permasalahan yang sangat signifikan mengingat penguasaan kosa kata dan tata bahasa pada tingkat dasar masih tidak terlalu banyak dan membuat para pembelajar sangat sulit untuk menuangkan ide dalam sebuah karangan.

Mata kuliah *Sakubun* sebelumnya diajar dengan metode ceramah. Setiap pertemuan dalam mata kuliah *Sakubun*, dosen akan menjelaskan kepada mahasiswa pola-pola kalimat yang dipelajari hari tersebut untuk kemudian dibuat ke dalam sebuah kaangan. Mahasiswa kemudian diberikan tugas pada hari yang sama untuk membuat karangan pendeng tentang suatu tema dengan menggunakan pola-pola kalimat yang diajarkan. Tugas dikumpulkan pada hari yang sama kemudian dibawa pulang untuk dikoreksi oleh dosen bersangkutan. Pada pertemuan berikutnya lembar karangan yang telah dikoreksi oleh dosen dikembalikan kembali kepada mahasiswa.

Metode ajar seperti ini telah diterapkan beberapa tahun, dan dapat disimpulkan banyak kendala yang dihadapi dengan aplikasi metode ajar ceramah tersebut. Adapun beberapa kendala tersebut di antaranya:

### 1. Tema *Sakubun* yang disajikan dalam buku ajar kurang dipahami mahasiswa

Ketika mata kuliah *Sakubun* diajarkan dengan metode ceramah. Tim dosen cenderung menggunakan tema-tema yang telah disediakan pada buku ajar beserta dengan pola-pola yang berkaitan untuk *sakubun* tersebut. Tema-tema tersebut menjadi kendala bagi mahasiswa untuk mengembangkan ide pikiran untuk menjadi sebuah karangan. Tema yang disajikan cukup sulit dan pengetahuan mahasiswa tentang tema tersebut tidak terlalu banyak. Misalnya adanya tema *Watashi no uchi*. Di dalam tema tersebut kosa kata yang diperkenalkan adalah *tatami*, *washitsu*, dan yang lainnya yang menggambarkan rumah dalam budaya Jepang. Tentunya ini akan sulit bagi

mahasiswa untuk mengembangkan ide, karena sebagian besar dari mereka belum pernah melihat rumah Jepang secara langsung.

Untuk pemahaman dalam ide ini saja mahasiswa masih perlu usaha pemahaman yang lebih, tentunya ini akan menjadi hal yang sulit untuk dapat menjelaskannya dalam bentuk karangan. Mengangkat tema-tema kejepangan untuk *Sakubun* adalah hal yang bermanfaat untuk mengenalkan budaya-budaya Jepang secara tidak langsung. Namun, bagi para pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar, ini merupakan kendala dikarenakan informasi yang akan dikembangkan menjadi ide-ide dalam paragraf menjadi terbatas.

#### 2. Dosen tidak dapat mengoreksi secara teliti keseluruhan tugas *Sakubun* mahasiswa

Untuk memeriksa secara teliti satu per satu karangan mahasiswa adalah pekerjaan yang cenderung sulit untuk dilakukan. Keterbatasan tersebut dikarenakan jumlah mahasiswa yang cukup banyak dalam satu kelas dan dosen harus memeriksa keseluruhan di setiap pertemuan. Koreksi yang kurang cermat menyebabkan mahasiswa tidak sepenuhnya mendapat perbaikan yang menyeluruh. Hal ini tentunya sangat merugikan untuk mahasiswa. Diperlukan pembahasan yang terperinci dan jelas untuk setiap kesalahan yang diperbuat agar mahasiswa dapat memahami dengan jelas pola kalimat yang benar dalam menyusun karangan.

#### 3. Mahasiswa tidak optimal dalam memahami kesalahan-kesalahan dalam menulis *Sakubun*

Ketika mahasiswa menerima perbaikan dari kesalahan terhadap karangan yang mereka buat, sebagian dari mahasiswa tersebut tidak dapat belajar secara optimal dari perbaikan tersebut. Hal tersebut dapat diketahui dari setiap karangan yang dikumpulkan. Tak jarang setelah diperbaiki, mahasiswa tetap saja mengulang kembali kesalahan-kesalahan tersebut dikarenakan tidak paham dan tidak begitu peduli dengan catatan perbaikan yang diberikan oleh dosen. Ini menunjukkan bahwa ketika mahasiswa diberikan begitu saja pengetahuan yang baru, mahasiswa cenderung lalai dan tidak menjamin untuk tidak mengulang kembali kesalahan yang sama.

#### 4. Mahasiswa tidak berperan aktif di kelas

Kendala-kendala tersebut dapat dihadapi dengan mengubah metode pembelajaran menjadi bentuk diskusi. Mahasiswa dapat diajak turut menyusun tema dan membuat kerangka dasar ide karangan dalam butir-butir pertanyaan. Berikut langkah-langkah yang dapat dijadikan pilihan dalam proses pembelajaran *Sakubun* untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar.

##### 1. Membuat Tema *Sakubun*

Dalam pembelajaran *Sakubun*, penetapan tema penting dilakukan pada awal perkuliahan/pembelajaran. Untuk menentukan tema *Sakubun* dalam perkuliahan dapat digunakan buku ajar atau dapat didiskusikan bersama untuk mengangkat tema-tema menarik seputar kehidupan sehari-hari ataupun isu-isu terkini yang menarik agar dapat membangkitkan semangat para pembelajar dalam membuat *Sakubun*. Tema-tema yang ditawarkan dapat berupa hal yang berkaitan dengan Jepang, maupun hal yang berkaitan dengan kearifan lokal ataupun budaya setempat. Untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar diharapkan tema-tema yang dipilih bersifat ringan, diketahui dengan baik oleh para pembelajar, dan menarik untuk dibahas. Contohnya mengangkat tentang tema makanan, tempat wisata, dan yang lainnya.

2. Menyusun kelompok kata (*kotoba*) yang berkaitan dengan tema yang telah ditentukan

Penyusunan kelompok kata (*kotoba*) merupakan bagian yang terpenting dalam proses mengarang. Penyusunan kelompok kata ini, selain memicu kemampuan penguasaan kosa kata para pembelajar, juga menjadi proses yang membantu dalam mengenal kosa kata baru beserta penggunaannya. Penyusunan kosa kata ini dapat dilakukan secara bersama, dengan mengurutkan beberapa kosa kata yang berkaitan dan mendiskusikan penggunaan kata-kata tersebut pada konteks yang sesuai. Misalnya saja untuk tema makanan, dapat kita diskusikan bersama-sama hal yang terkait dengan makanan. Dapat itu berupa alat-alat makan, jenis-jenis makanan, tempat-tempat makanan, dan hal lainnya.

3. Menyusun pertanyaan untuk menyusun ide karangan

Bagian terpenting dari proses pembelajaran *sakubun* adalah menyusun pertanyaan sebagai proses penyusunan ide. Beberapa buku ajar *sakubun* memperkenalkan pembelajaran *sakubun* melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan. Namun, secara penerapan menyusun pertanyaan dengan melibatkan para pembelajar membuat penguasaan kosa kata dan tata bahasa lebih efektif. Dengan mendiskusikan bentuk-bentuk pertanyaan yang cocok untuk menyusun *Sakubun*, para pembelajar secara tidak langsung belajar bagaimana menyusun kalimat Tanya dalam bahasa Jepang dengan baik dan benar. Pada tahap ini, para pembelajar bahasa Jepang juga diajak untuk menyusun ide-ide pokok karangan yang menarik untuk karangan. Untuk menyusun pertanyaan tersebut dapat digunakan prinsip dasar 5W 1H. Dapat dimulai dengan pertanyaan berikut:

- a. *Nan desuka*
- b. *Dare desuka*

- c. *Itsu desuka*
- d. *Doko desuka*
- e. *Doushite desuka*
- f. *Dou desuka*

Untuk contoh apabila kita mengambil tema tentang makanan, mungkin melalui kerangka pertanyaan dapat dimulai dengan makanan apa yang ingin diuraikan dalam karangan. Kemudian dapat dilanjutkan dengan bagian siapa saja penikmat makanan tersebut, kapan dan dimana makanan tersebut dapat ditemui, dan seterusnya secara runut. Penambahan butir-butir pertanyaan dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan karangan. Semakin banyak pertanyaan, semakin mudah bagi pembelajar untuk menyusun kalimat per kalimat hingga menjadi sebuah karangan.

#### 4. Diskusi Kelompok

Setelah disusun kerangka pertanyaan, para pembelajar dibagi dalam beberapa kelompok untuk berdiskusi dan menghasilkan sebuah karangan untuk kemudian dipresentasikan di depan kelas. Diberikan waktu lebih kurang 30-45 menit untuk menyusun karangan utuh melalui pertanyaan yang telah diberikan. Setiap kelompok berhak menambah daftar pertanyaan ataupun mengembangkan ide pokok paragraph dalam karangan. Daftar pertanyaan yang rinci akan membuat anggota setiap kelompok lebih mudah untuk menyusun dan menggabungkan kalimat menjadi sebuah paragraf.

Harap memberikan batasan minimal dan maksimal untuk sebuah karangan. Dalam pembelajaran *Sakubun* tingkat dasar, panjangnya sebuah karangan bukanlah hal yang penting. Usaha untuk membuah sebuah karangan yang baik dan terstruktur merupakan poin penting yang harus ditekankan dalam pembelajaran *Sakubun*. Hal lain yang tidak kalah pentingnya adalah bagaimana para pembelajar mau menulis dan menikmati dalam proses merangkai kalimat per kalimat hingga menjadi sebuah paragraf merupakan inti dari pembelajaran *Sakubun*. Ketika para pembelajar telah merasa tertarik dalam pembelajaran *Sakubun* ini, kedepannya akan sangat mudah untuk menyusun bentuk paragraf yang lebih panjang.

Setelah melakukan perluasan daftar pertanyaan, para anggota kelompok masing-masing membuat karangan secara perorangan. Pada tahap ini biarkan mahasiswa terlebih dahulu memberi perbaikan pada karangan temannya. Karangan yang menjadi pilihan terbaik dalam kelompok nantinya dikoreksi bersama-sama antar kelompok, dan ditampilkan di depan kelas. Perwakilan



karangan yang ditampilkan di depan kelas akan dikoreksi secara bersama dilakukan diskusi dengan kelompok lain mengenai ketepatan penggunaan kosa kata dan taa bahasa yang benar.

Pada sesi akhir diskusi, dosen dapat meluruskan kembali perbaikan-perbaikan keliru dan menjelaskan kembali secara lebih terperinci melalui kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam karangan. Bentuk koreksi seperti ini lebih optimal daripada mahasiswa hanya menerima koreksi secara pribadi saja. Ketika diberikan kesempatan untuk memberikan pebaikan kepada temannya, mahasiswa lebih cenderung aktif mencari tahu dan belajar dari kesalahan temannya. Hal ini lebih memberi pemahaman yang lebih baik daripada hanya menerima koreksi lembaran saja.

Untuk proses pembelajaran *sakubun* di awal yang paling penting adalah bagaimana menguasai tahap-tahapan menyusun paragraf yang menyenangkan. Setelah mahasiswa merasa tertarik terhadap proses mengarang, maka akan lebih mudah untuk menyusun ide serta kalimat yang baik dan benar dalam bahasa Jepang.

### **3. Penutup**

Dalam proses pembelajaran membuat *sakubun*, baik dosen ataupun mahasiswa menghadapi banyak kendala yang membuat proses pembelajaran tidak dapat berjalan sesuai harapan. Kebanyakan metode pembelajaran untuk mata kuliah *sakubun* bersifat ceramah dan pemberian tugas ternyata tidak memberikan pengetahuan yang optimal bagi mahasiswa yang belajar bahasa Jepang pada tingkat dasar. Mahasiswa cenderung pasif dan malas menyusun kalimat hingga menjadi sebuah paragraf. Hal tersebut juga dikarenakan keterbatasan penguasaan *kotoba* dan *bunpou* bagi mahasiswa pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar.

Melalui metode diskusi mahasiswa diajak berperan aktif di dalam kelas. Mahasiswa dilibatkan untuk memilih tema yang sangat mereka pahami dan mahasiswa diajak bersama-sama menyusun paragraf melalui butir-butir pertanyaan untuk dapat menyusun ide pokok karangan. selama ini, beberapa buku ajar bahasa Jepang telah menawarkan metode yang serupa. Hanya saja kelemahan buku-buku tersebut adalah tema yang tidak dipahami mahasiswa dengan baik. Kemudian, mahasiswa telah disuguhi pertanyaan-pertanyaan sehingga tidak dapat berfikir secara kreatif.

Oleh karenanya, sistem pembelajaran tersebut sedikit dimodifikasi dan mahasiswa lebih aktif diikutsertakan dalam hal pemilihan tema dan menyusun pertanyaan. Hal ini selain dapat memancing kreatifitas mahasiswa, juga dapat menumbuhkan kesenangan mahasiswa dalam membuat karangan. Panjang atau pendeknya karangan menjadi hal terakhir yang diharapkan bagi

para pembelajara bahasa Jepang tingkat dasar dalam membuat *sakubun*. Menumbuhkan minat menulis merupakan hal utama agar mahasiswa dapat senang dalam menyusun kalimat dalam bahasa Jepang.

### Daftar Pustaka

- Cotton, K. 2001. *Teaching Thinking Skills*. Northwest Regional Educational Laboratory.
- Iori, Isao, dkk. 2000. *Shokyuu o Oshieru Hito no Tame no Nihongo Bunpo Handobukku*. Jepang: 3A Corporation.
- Kaoru, Kadowaki dan Kaoru Nishiuma. 1999. *Minna no Nihongoshokyuu Yasashii Sakubun*. Jepang: 3A Corporation.
- Ledlow, S. 1999. *Cooperative Learning in Higher Education, Center for Learning and Teaching Excellence*. Arizona: Arizona State University.
- Pannen, Paulina dan Purwanto. 2005. *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: PAU-PPAI
- Richard Frye. 2007. *Tools and Techniques for Course Improvement: A Handbook for Course Review and Assessment of Student Learning*. Bellingham: Western Washington University.
- Tim Penyusun. "Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi (ALIHE)". *Artikel*. Padang: Universitas Andalas.
- Tomioka Junko. 2009. *nihongo Sakubun I*. Jepang: Choudai Kaisha.

**PEMAANFAATAN PEMAKAIAN JAPANESE INPUT  
DALAM TUGAS SAKUBUN (KAZOKU)  
DI SMAN 1 PADANG PANJANG**

**Fitriyansyah**

Sekolah Menengah Negeri 1, Padang Panjang, Sumatera Barat, [asykadi1609@gmail.com](mailto:asykadi1609@gmail.com)

**ABSTRAK**

Dari sekian banyak kesulitan yang dialami pembelajar bahasa Jepang, yang paling sering terjadi adalah penguasaan huruf Kana. Sehingga menyebabkan turunnya minat belajar bahasa Jepang. Dari pengamatan selama pembelajaran berlangsung, saat diberikan teks bahasa Jepang dengan Hiragana dan Katakana (KANA), lebih dari 50 % peserta didik mengeluhkan kesulitan membaca dan menuliskan huruf Kana. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan komputer, gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka. Hal ini juga sangat berpengaruh dengan kebiasaan menulis maupun membaca peserta didik. Maka untuk mengimbangi hal tersebut, sebagai pengajar dan pendidik Generasi Z, guru diwajibkan untuk meningkatkan pengetahuan dan memiliki informasi yang cukup mengenai minat dan bakat peserta didik, yang tidak terlepas dari teknologi informasi. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai manfaat penulisan sakubun yang menggunakan aplikasi Japanese input, dalam upaya meningkatkan kemampuan keterampilan menulis peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi terkini yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka akan dapat kembali meningkatkan minat peserta didik untuk belajar bahasa Jepang.

Kata Kunci: *Japanese Input* ; Kana ; Sakubun

I. Pendahuluan

Mempelajari bahasa tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dari sekian banyak kesulitan yang dialami pembelajar bahasa Jepang, yang paling sering terjadi adalah penguasaan huruf Hiragana, Katakana dan atau Kanji.

Pelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Padang Panjang, sudah dimulai sejak tahun 2002, dan pada tahun 2013, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, awalnya bahasa Jepang diajarkan sebagai mata pelajaran pilihan (keterampilan atau bahasa asing lainnya), tahun 2013 menjadi pelajaran lintas minat. Dimana, malai kelas X peserta didik sudah memilih apa yang akan mereka pelajari. Waktu yang disediakan sebanyak 6 jam pelajaran, dibagi 2 mata pelajaran. Ketika peserta didik naik kelas XI dan XII, mereka memilih salah dari 2 pelajaran, contoh, kelas X MIPA 1 memilih pelajaran lintas minat Bahasa Jepang dan Ekonomi, ketika mereka di kelas XI, mereka memilih Bahasa Jepang, maka mereka

akan belajar bahasa Jepang sampai mereka kelas XII (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah).

## II. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, sehingga penelitian ini menekankan pada pengumpulan fakta melalui proses observasi dan identifikasi data selama proses pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Observasi

Mengidentifikasi masalah berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran.

### b. Proses Pembelajaran

Peserta didik diperlihatkan cara penggunaan aplikasi *Japanese Input* dan guru akan menugaskan untuk membuat karangan yang bertemakan ‘kazoku’. Peserta didik dituntut untuk dapat membaca dan memahami isi teks yang telah dibuat, kemudian diceritakan kembali dalam bentuk teks yang menggunakan huruf Hiragana atau Katakana dan disimpulkan maknanya. Proses pembelajaran diulang beberapa kali, untuk kemudian dianalisis dan dievaluasi.

### c. Analisis Data

Dari data yang terkumpul dianalisis mulai dari ketepatan waktu pengumpulan tugas, struktur kalimat yang digunakan, ketepatan penggunaan huruf Hiragana dan Katakana, serta pemahaman isi teks bahasa Jepang.

### d. Generalisasi

Setelah menganalisis data-data yang penelitian, langkah terakhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data-data tersebut yang menjadi jawaban atas permasalahan dalam penelitian ini.

Populasi dan sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA 1 dan X IPS 2 tahun pelajaran 2016/2017 di SMA Negeri 1 Padang Panjang.

## III. PEMBAHASAN

Teknologi adalah salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia masa kini, seiring perkembangan zaman dan banyaknya kebutuhan manusia, kemajuan teknologi

tidak hanya dimanfaatkan dalam bidang ekonomi, politik maupun industri akan tetapi juga pada bidang pendidikan. Karena teknologi dapat diterapkan dalam berbagai aspek pendidikan, seperti dalam aspek pengembangan, aspek penerapan dan juga aspek penilaian.

Menurut Prof. Dr. Hadi Miarso, teknologi berasal dari kata *techne* yang artinya adalah seni, cara, dan kreatifitas yang ditempuh oleh seorang pendidik dalam mentrasfer pengetahuan kepada peserta didik. Dengan kata lain, seorang guru harus mempunyai cara-cara ataupun keahliannya dalam mendidik peserta didik.

Teknologi pendidikan memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sarana bahan ajar yang ilmiah dan obyektif.
2. Sebagai sarana untuk memotivasi peserta didik, khususnya yang memiliki semangat belajar rendah.
3. Sebagai sarana untuk membantu peserta didik mempresentasikan apa yang diketahui.
4. Sebagai sarana untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran.
5. Sebagai sarana mempermudah penyampaian materi.
6. Sebagai sarana untuk mempermudah desain pembelajaran.
7. Sebagai media pendukung pelajaran dengan mudah.
8. Sebagai sarana pendukung terlaksananya program pembelajaran yang sistematis.
9. Sebagai sarana meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

### **Generasi Z**

Hellen Chou P. (2012: 35) memberikan pengertian terhadap istilah generasi Z:

Generasi Z atau yang kemudian banyak dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital.

Sebagai Generasi Z, otomatis membuat mereka lebih mudah mengenal dan memahami teknologi. Sebagai siswa mereka dengan cepat mampu menguasai media informasi digital, baik yang mereka manfaatkan untuk keperluan sekolah atau yang lainnya sekedar untuk hiburan. Adanya hal ini membuat siswa terkadang justru mengesampingkan adanya proses pembelajaran klasikal di kelas. Siswa cenderung akan lebih tertarik untuk mencari bahan belajar melalui media elektronik dengan bantuan *search engine* dengan kegiatannya yang disebut dengan *browsing*.

Dengan akses yang semakin mudah, maka semua siswa dapat dengan mudah pula menjelajah dunia maya, terlebih untuk mencari bahan pelajaran. Anak-anak yang tumbuh pada Generasi Z ini juga kurang menyukai proses, mereka pada umumnya kurang sabar dan lebih menyukai hal-hal yang sifatnya instan. Padahal dalam belajar dan proses pembelajaran yang terpenting adalah prosesnya, bagaimana siswa melewati proses-proses yang nantinya menjadikan mereka menjadi tahu dan paham.

Elizabeth T. Santosa (2015: 20) menyebutkan beberapa indikator anak-anak yang termasuk dalam Generasi Z:

1) Memiliki ambisi besar untuk sukses

Anak zaman sekarang cenderung memiliki karakter yang positif dan optimis dalam menggapai mimpi mereka.

2) Cenderung praktis dan berperilaku instan (*speed*)

Anak-anak di era generasi Z menyukai pemecahan masalah yang praktis. Mereka tidak menyukai berlama-lama meluangkan proses panjang mencermati suatu masalah. Hal ini disebabkan anak-anak ini lahir dalam dunia yang serba instan.

3) Cinta kebebasan dan memiliki percaya diri tinggi

Generasi ini sangat menyukai kebebasan. Kebebasan berpendapat, kebebasan berkreasi, kebebasan berekspresi, dan lain sebagainya. Mereka lahir di dunia yang modern, dimana sebagian besar dari mereka tidak menyukai pelajaran yang bersifat menghafal. Mereka lebih menyukai pelajaran yang bersifat eksplorasi. Anak-anak pada generasi ini mayoritas memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Mereka memiliki sikap optimis dalam banyak hal.

4) Cenderung menyukai hal yang detail

Generasi ini termasuk dalam generasi yang kritis dalam berpikir, dan detail dalam mencermati suatu permasalahan atau fenomena. Hal ini disebabkan karena mudahnya mencari informasi semudah mengklik tombol *search engine*.

5) Berkeinginan besar untuk mendapatkan pengakuan

Setiap orang pada dasarnya memiliki keinginan agar diakui atas kerja keras, usaha, kompetensi yang telah didedikasikannya. Terlebih generasi ini cenderung ingin diberikan pengakuan dalam bentuk reward (pujian, hadiah, sertifikat, atau penghargaan), karena kemampuan dan eksistensinya sebagai individu yang unik.

6) Digital dan teknologi informasi

Sesuai dengan namanya, generasi Z atau generasi Net lahir saat dunia digital mulai merambah dan berkembang pesat di dunia. Generasi ini sangat mahir dalam menggunakan segala macam *gadget* yang ada, dan menggunakan teknologi dalam keseluruhan aspek serta fungsi sehari-hari. Anak-anak pada generasi ini lebih memilih berkomunikasi melalui dunia maya, media sosial daripada menghabiskan waktu bertatap muka dengan orang lain.

Penggunaan *gadget* seperti *smartphone*, tablet dan PC di kalangan peserta didik sudah sangat familiar, hanya saja pemanfaatan *gadget* belum banyak digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas seperti pembelajaran online.

Jumlah peserta didik kelas X MIPA 1 sebanyak 32 orang dan kelas X IPS 2 sebanyak 28 orang. dan mereka diwajibkan menggunakan *Japanese Input* untuk membuat karangan mengenai “kazoku”, dari pengamatan selama pembelajaran berlangsung, saat peserta didik diberikan teks bahasa Jepang dalam Hiragana dan Katakana, lebih dari 75% bisa membaca dan menuliskan huruf Kana, tetapi mereka kesulitan menggunakan “*Japanese Input*”.

### **Proses Pembelajaran**

Hampir semua peserta didik memiliki *PC* yang tidak pernah lepas dari pandangan. Berdasarkan hal tersebut, maka kebiasaan ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca dan menulis bahasa Jepang. Pemanfaatan *PC* oleh peserta didik dianggap dapat lebih mengefektifkan proses penyampaian tugas. Selain itu, peserta didik juga akan lebih cepat merespon jawaban dari tugas-tugas yang diberikan.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat berupa siklus pembelajaran, sebagai berikut:

<b>NO</b>	<b>PROSES PEMBELAJARAN</b>	<b>TARGET PENCAPAIAN</b>
1	Peserta didik diminta untuk menginstal aplikasi <i>Japanese Input</i> sesuai dengan sistem operasi pada <i>PC</i> masing-masing.	Peserta didik dapat memahami cara pemakaian aplikasi <i>Japanese Input</i> .
2	Guru memberikan tata tertib dan penjelasan singkat mengenai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.	Peserta didik dapat fokus menggunakan <i>PC</i> sebagai media belajar.

3	Guru akan memberikan tugas membuat karangan Kazoku bahasa Jepang dengan <i>kana</i> .	Peserta didik dapat membedakan huruf Kana, melatih minat dan keterampilan menulis.
4	Peserta didik harus mengubah teks tersebut ke dalam huruf <i>kan</i> dengan cara mengetik menggunakan aplikasi <i>Japanese Input</i> .	Peserta didik dapat menggunakan aplikasi <i>Japanese Input</i> dalam merubah teks bahasa Jepang.
5	Peserta didik diperbolehkan membuka aplikasi kamus online apabila mengalami kesulitan dalam memahami isi teks.	Peserta didik dapat memahami isi teks bahasa Jepang.
6	Peserta wajib membuat karangan dan mengirimkan melalui <i>e-mail</i> beserta penjelasan makna dari teks yang ditugaskan.	Melatih penggunaan aplikasi tanggung jawab dan disiplin.
7	Peserta harus mencetak tugas beserta jawabannya dan dikumpulkan dalam bentuk <i>klipping</i> , sebagai bukti pengumpulan tugas.	
8	Peserta didik harus dapat membacakan jawaban dan kesimpulan teks dari tugas yang diberikan guru, berdasarkan hasil karangan di depan kelas.	Melatih keterampilan membaca dan meningkatkan minat baca.

Siklus pembelajaran dilakukan berulang beberapa kali, untuk kemudian dianalisis dan dievaluasi. Sehingga akan didapatkan data yang cukup sebagai dasar perbandingan penilaian dan menghasilkan perubahan.

#### IV. Kesimpulan

Sebagian pembelajar bahasa Jepang masih menganggap bahasa Jepang terlalu sulit. Berbagai masalah yang sering terjadi di lapangan diantaranya adalah sulitnya mempelajari huruf Kana, sehingga menyebabkan kurangnya keterampilan dalam membaca dan menulis. Yang pada akhirnya minat mempelajari bahasa Jepang semakin menurun.

Dengan menggunakan aplikasi *Japanese Input*, peserta didik tidak perlu lagi menuliskan satu per satu huruf Hiragana dan Katakana. Selain untuk mengefektifkan waktu belajar di dalam kelas, peserta didik juga dapat lebih mudah menghafal dan mengingat huruf dengan membaca kalimat yang diketik secara berulang menggunakan aplikasi ini. Sehingga peserta didik akan terbiasa membaca teks bahasa Jepang dan dapat dengan mudah memahami isi teks.

Proses pembelajaran yang lebih variatif, disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik dalam hal pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar, khususnya bahasa Jepang.



Selain itu, dapat mengubah pandangan peserta didik mengenai fungsi dan manfaat teknologi. Sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat dan semangat mempelajari bahasa Jepang, serta menerapkan budaya literasi dalam pembelajaran.

## V. Saran

Dengan menggunakan *Japanese Input* pelajaran akan terasa lebih mudah, dan dapat merangsang siswa untuk menguasai bahasa Jepang, khususnya dalam keterampilan menulis, tapi peserta didik tidak terbiasa untuk menulis huruf Kana. Sehingga ketika ujian peserta didik merasa kesulitan dalam menuliskan huruf Kana.

## VI. Daftar pustaka

1. Hellen Chou Pratama. (2012). *Cyber Smart Parenting*. Bandung: PT. Visi Anugerah Indonesia
2. Miarso, Yusuf Hadi. (2011). "*Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*". Jakarta: Kencana Prenada Media.
3. Ramaniar, **Pemanfaatan Aplikasi Google Japanese Input Dalam Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Membaca Teks Bahasa Jepang, makalah, 2017**
4. Rusman. (2003). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
5. Sutrisno. (2011). *Pengantar Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
6. <http://www.4muda.com/mengenal-generasi-x-y-dan-z-sebagai-generasi-dominan-masa-kini> (Diakses tanggal 1 Agustus 2017).

# REKONSTRUKSI PEMBELAJARAN BERBAHASA JEPANG TEMATIK INTEGRATIF

**Hendri Zalman**

Program Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Padang

## ABSTRAK

Makalah ini dilatarbelakangi oleh fenomena perkembangan kurikulum di Indonesia dan pendekatan yang direkomendasikan, seperti pendekatan CBSA, pendekatan kompetensi, pendekatan *scientific*, hingga pendekatan tematik integratif. Perkembangan ini menimbulkan kegelisahan di kalangan pendidik karena harus melakukan rekonstruksi terhadap mata pelajaran/kuliah yang diampu. Berangkat dari fenomena di atas, makalah ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang bagaimana merancang rekonstruksi pembelajaran berbahasa Jepang, khususnya dengan menggunakan pendekatan tematik integratif. Pembahasan di dalam makalah ini diharapkan mampu memberikan pertimbangan dan arah bagi guru/dosen dalam melakukan rekonstruksi terhadap mata pelajaran/kuliah ke depan, khususnya dengan menggunakan pendekatan tematik integratif.

*Keywords: kurikulum, pendekatan, tematik integratif, rekonstruksi.*

## A. Pendahuluan

Lahirnya kurikulum 2013 mendorong terjadinya perubahan besar terhadap konstruksi kurikulum dan proses pembelajaran di Indonesia. Perubahan yang terjadi pada konstruksi kurikulum sangat nyata dirasakan dengan terdegradasinya beberapa mata pelajaran di sekolah. Ada mata pelajaran yang dikurangi jam pelajarannya, bahkan, ada yang dihilangkan dari struktur mata pelajaran yang ada di kurikulum. Apakah degradasi beberapa mata pelajaran ini sesuai dengan amanat kurikulum 2013? Entahlah. Tapi, yang jelas, sampai saat ini (2017), terdegradasinya beberapa mata pelajaran itu nyata adanya dan membahayakan nasib guru-guru pengampu mata pelajaran tersebut.

Fenomena di atas bisa dikatakan disadari oleh semua pihak, terutama oleh semua pihak yang terkait dengan mata pelajaran yang terdegradasi. Namun, ada perubahan besar lainnya yang tidak disadari oleh banyak pihak, terutama pihak pelaksana pembelajaran, yaitu, perubahan mendasar pada proses pembelajaran selanjutnya (proses pembelajaran menurut kurikulum 2013). Perubahan pada proses pembelajaran tersebut sebenarnya menuntut kerja keras guru dalam pengimplementasiannya. Sebab, pada dasarnya, perubahan yang dibawa oleh kurikulum 2013 menargetkan terjadinya perubahan mendasar pada cara pandang atau proses berpikir yang selama ini diterapkan dalam proses pembelajaran.

Sebelum kurikulum 2013, cara pandang dan cara berpikir dalam proses belajar mengajar cenderung dikembangkan secara deduktif. Artinya, guru dalam waktu yang lama telah dibiasakan untuk memberikan pengetahuan (konsep) kepada siswa dalam sebuah proses pembelajaran. Sedangkan pada kurikulum 2013, cara ini diganti dengan konsep berpikir induktif, di mana konsep tidak lagi dari guru. Siswa dituntut untuk bisa mengonstruksi pengetahuannya sendiri, baik secara mandiri ataupun secara berkelompok. Pendek kata, kurikulum 2013 menuntut terjadinya perubahan pada cara guru mengajar sekaligus cara siswa belajar dari biasanya.

Merubah sebuah kebiasaan bukanlah hal yang mudah. Apa lagi, hampir pada setiap perubahan kurikulum di Indonesia, guru cenderung diposisikan hanya sebagai implementer, hanya sebatas sebagai pelaksana. Padahal, secara teoritis, Murray (dalam Sanjaya, 2009) menegaskan bahwa peran guru dalam kurikulum ada empat, yaitu; *implementer*, *adapter*, *developer*, dan *researcher*. Apa lagi, secara teknis, bagaimana mungkin seseorang akan bisa melaksanakan sebuah proses dengan baik jika dia tidak dilibatkan dalam perencanaan dan perancangan proses tersebut dengan baik pula?

Barangkali, pihak pemegang kebijakan akan menjawab fenomena seperti diurai di atas dengan, “kan sudah disosialisasikan”. Pertanyaannya adalah, “apakah pernah diukur tingkat pemahaman guru terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kurikulum yang akan dilaksanakan?”. Bukankah tujuan sosialisasi adalah untuk membuat orang paham atau untuk meningkatkan pemahaman seseorang terhadap apa yang disosialisasikan?

Mencermati fenomena di atas, makalah ini berusaha memberikan gambaran umum tentang apa yang seharusnya dilakukan guru ketika terjadi perubahan kurikulum. Khususnya, terkait pengembangan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Namun, mengingat berbagai keterbatasan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran tersebut focus dikembangkan dengan menggunakan pendekatan tematik integratif, sebab pendekatan ini termasuk salah satu pendekatan yang dipandang relevan dengan kurikulum 2013.

## **B. Pembahasan**

### **1. Fenomena Perkembangan Kurikulum di Indonesia**

Semenjak lahirnya kurikulum 2013, terjadi perubahan yang cukup mendasar pada struktur kurikulum di setiap lembaga penyelenggara pendidikan di Indonesia, mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Seperti kemunculan kurikulum-kurikulum sebelumnya, perubahan pada kurikulum 2013 ini juga diiringi dengan munculnya rekomendasi

tentang pendekatan-pendekatan pembelajaran yang relevan. Dalam hal ini, kurikulum 2013 merekomendasikan pendekatan saintifik, pendekatan pemecahan masalah, pendekatan tematik integratif, dan pendekatan-pendekatan lainnya.

Dalam sejarah perkembangan kurikulum di Indonesia, fenomena seperti yang terjadi pada kurikulum 2013 di atas, sebenarnya bukanlah hal mengejutkan. Misalnya, kemunculan kurikulum 1975 diiringi dengan rekomendasi penggunaan Pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif, kurikulum 1984 diiringi dengan Pendekatan Keterampilan Proses, kurikulum 1994 diiringi dengan Pendekatan Komunikatif, dan kurikulum 2004 yang kemudian direvisi menjadi kurikulum 2006 diiringi dengan Pendekatan Kontekstual. Selanjutnya, kurikulum 2006 dikembangkan lagi hingga pada tahun 2007 melahirkan pendekatan-pendekatan lainnya, seperti; Pendekatan Aktif Kreatif Menyenangkan (PAKEM), yang mana kemudian berkembang lagi menjadi Pendekatan Aktif Kreatif, Inovatif dan Menyenangkan (PAIKEM).

Yang menarik disimak dari setiap perubahan kurikulum di atas adalah sikap yang berkembang di tengah-tengah masyarakat, terutama para guru. Nursaid (2008) mengatakan bahwa setiap perubahan kurikulum menimbulkan berbagai reaksi, di antaranya kebingungan di antara guru, bahkan kekaburan konsep. Hal itu, terutama, disebabkan oleh pemberlakuan pendekatan pembelajaran lain sejalan dengan pemberlakuan kurikulum sebelumnya. Efek kebingungan guru terhadap konsep-konsep pendekatan cenderung negatif. Ada sekelompok guru yang menarik simpulan dangkal, misalnya, “Ah, semua itu sama saja, hanya ganti nama”. Ada sekelompok guru yang menyimpulkan, “Pendekatan Kontekstual itu *sama* dengan Pendekatan *Anu* (misalnya CBSA atau Keterampilan Proses). Padahal, dalam ilmu bahasa kita tahu bahwa secara sosiolinguistik, tidak ada kata yang benar-benar sama sekalipun kata-kata itu bersinonim.

## 2. Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum

Semenjak adanya program sertifikasi guru sebagai pendidik, bermunculan tuntutan-tuntutan baru bagi seorang guru. Yang terbaru adalah munculnya Ujian Kompetensi Guru (UKG) dan Pendidikan Profesi Guru (PPG). Semua program itu ditujukan untuk menciptakan guru-guru baru ataupun guru lama yang diperbaharui, yaitu guru-guru yang profesional. Guru dianggap profesional jika mampu melewati “angka-angka” yang ditetapkan oleh program-

program di atas. Lalu, apakah kompetensi profesional seorang guru? Rusman (2010) menjelaskan bahwa kompetensi profesional guru adalah berikut ini.

a. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik biasanya dinilai dari kemampuan seorang guru dalam mengelola kelas, yaitu kemampuan mengelola seluruh komponen pembelajaran (Rusman, 2010; Sapani dkk, 1998). Komponen pembelajaran tersebut terdiri dari tujuan, pengajar, pembelajar, materi ajar, metode, media, sarana prasarana, dan situasi pendukung pembelajaran. Semua komponen pembelajaran ini harus dikelola dan disesuaikan sehingga bisa saling mendukung dalam menciptakan proses pembelajaran yang baik.

b. Kompetensi Personal

Kompetensi personal merupakan kemampuan yang berhubungan dengan sikap dan karakter seorang guru. Dalam hal ini, sikap dan karakter guru Indonesia telah ditetapkan lewat slogan; *Ing ngarso sung tulodo, Ing madya mangun karso, da tut wuri handayani*. Kompetensi ini sebenarnya termasuk kompetensi yang cukup sulit untuk diukur. Banyak lembaga pendidikan yang terjebak pada isu-isu *prototype* dan *stereotype*, dan menyimpang dari tiga slogan di atas.

c. Kompetensi Professional

Secara teoritis, kompetensi profesional merupakan kemampuan seorang guru yang tercermin lewat penguasaannya terhadap materi yang diajarkan. Akan tetapi, pada implikasinya, kompetensi ini sering tumpang-tindih dengan kompetensi personal, seperti; loyalitas, disiplin, dan lain sebagainya.

d. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial adalah kemampuan bermasyarakat guru yang dapat dilihat dari kemampuan komunikasi, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan seorang guru menjalin *network* dengan semua pihak yang terkait dengan pembelajaran. Kompetensi ini menuntut kemampuan guru untuk menjadi *partner* komunikasi siswa sekaligus mengembangkan perannya di tengah-tengah masyarakat dan kepemimpinan publik.

Dengan berbagai kompetensi di atas, maka, seorang guru mestinya dapat berperan aktif dalam setiap pengembangan dan perubahan yang terjadi pada kurikulum. Adapun peran guru

dalam proses pengembangan kurikulum, Murray (dalam Sanjaya,2009) merincinya dengan poin-poin berikut ini.

a. *Implementers*

Sebagai *implementers*, guru berperan sebagai pelaksana kurikulum.

b. *Adapters*

Sebagai *adapters*, guru berperan sebagai penyelaras kurikulum dengan karakteristik daerah, karakteristik dan kebutuhan siswa.

c. *Developers*

Sebagai *developers*, guru berperan sebagai pihak yang juga terlibat dalam pengembangan kurikulum.

d. *Researchers*

Sebagai *researchers*, guru berperan sebagai peneliti yang fokus meneliti proses pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa untuk kepentingan rekonstruksi dan pengembangan pembelajaran dan kurikulum.

Jika kita amati dengan cermat keempat peran guru dalam pengembangan kurikulum di atas, dapat dipahami bahwa keempat peran tersebut merupakan bagian-bagian kegiatan yang sebenarnya adalah satu kesatuan utuh. Tujuan pembelajaran bisa diasumsikan akan susah tercapai secara efektif dan efisien jika guru hanya berperan sebagai *implementers* dan tidak terlibat pada proses adaptasi/penyesuaian kurikulum. Peran *adapters* juga bisa diasumsikan susah berjalan dengan baik jika guru tidak dalam proses pengembangan kurikulum. Peran *developers* bisa diasumsikan susah berjalan dengan baik jika guru tidak terlibat dalam penelitian kurikulum. Akhirnya, peran *researchers* juga tidak akan bisa berjalan dengan baik jika bukan guru yang meneliti, dan bukankah penelitian tindakan kelas (*action research*) adalah bagian dari pekerjaan guru?

### 3. Fenomena Pembelajaran Bahasa Jepang di Indonesia

Pada sub bagian ini, kita tidak akan membahas perkembangan pembelajaran bahasa Jepang secara historikal, tapi secara pedagogis. Artinya, kita hanya membahas fenomena pembelajaran dihubungkan dengan komponen-komponen penting terkait pembelajaran yang meliputi; pembelajar, pengajar, kurikulum, sumber belajar, dan pendekatan pembelajaran.

Sedangkan aspek historis yang ditandai dengan kapan, di mana, dan siapa tidak dibahas karena bukan bagian dari pesan yang ingin disampaikan dalam makalah ini.

Pada aspek pembelajar, pembelajar bahasa Jepang penutur Indonesia terpusat pada jenjang pendidikan tingkat menengah dan perguruan tinggi. Dari segi kuantitas, pembelajar bahasa Jepang di Indonesia hingga saat ini menempati urutan kedua di dunia. Artinya, dalam skop global, kedudukan Indonesia sebagai salah satu negara yang mengajarkan bahasa Jepang tidak dapat dipandang sebelah mata. Idealnya, Indonesia seharusnya bisa menjadi salah satu model dalam pembelajaran bahasa Jepang penutur asing yang jadi rujukan negara-negara lain. Akan tetapi, seperti yang disampaikan Mitsumoto (2014), kuantitas pembelajar bahasa Jepang di Indonesia tidak berbanding lurus dengan kualitas pembelajarannya.

Pada aspek pengajar, khususnya pengajar di tingkat pendidikan menengah (SMA/SMK/MA) memiliki latar belakang akademik yang beragam. Bahkan, ada beberapa daerah yang hampir 90% pengajar bahasa Jepang tidak memiliki latar belakang yang memungkinkan pengajar tersebut memiliki kemampuan pedagogis. Artinya, secara metodologi pembelajaran, bisa diasumsikan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan dengan berbagai keterbatasan, terutama keterbatasan kemampuan pedagogis pengajar.

Pada aspek kurikulum, sebelum dilahirkannya kurikulum 2013 dan keluarnya JF Cando, pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia bisa dikatakan tidak memiliki standar yang jelas. Standar kompetensi lulusan dan standar isi kurikulum cenderung diserahkan saja menjadi kebijakan perguruan tinggi dan sekolah penyelenggara pembelajaran bahasa Jepang. Bahkan, pada tataran implikasi, penyusunan silabus, SAP/RPP diserahkan begitu saja pada pengajar tanpa ada proses analisis instruksional yang memadai.

Terakhir, fenomena paling menarik yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia terlihat pada aspek sumber belajar atau buku ajar. Sudah menjadi rahasia umum bahwa terdapat ketergantungan yang cukup tinggi pada satu sumber belajar atau satu buku ajar tertentu. Proses belajar-mengajar sering “disetir” oleh sumber ajar atau buku ajar tersebut. Bukan ditentukan oleh hasil evaluasi dan analisis instruksional yang dilakukan oleh guru.

Akhirnya, kreativitas pengajar “terpasung”, kompetensi pembelajar “terbelenggu” oleh buku ajar. Penulis pernah melakukan penelitian pada tahun 2015 dan 2016 tentang analisis kesalahan berbahasa Jepang pada mahasiswa Universitas Negeri Padang, hasilnya mengindikasikan bahwa mahasiswa cenderung mengeluarkan bahasa dari buku

ajar dari pada memproduksi bahasa sendiri. Temuan ini senada dengan testimoni beberapa dosen di Bandung dan di Semarang yang pernah penulis wawancarai terkait penelitian pada tahun 2011. Masalah inipun bahkan menjadi salah satu isu yang pernah dibicarakan oleh perwakilan 11 perguruan tinggi pendidikan di Indonesia di *The Japan Foundation* Jakarta pada tahun 2013 dan 2014. Saat itu, perwakilan-perwakilan yang ada sepakat mengajukan solusi dengan meminta pihak terkait untuk membantu menyediakan sumber belajar/buku ajar yang lebih bervariasi.

Dari aspek pendekatan pembelajaran, pada umumnya, pembelajaran berbahasa Jepang di Indonesia pada jenjang perguruan tinggi menggunakan pendekatan pembelajaran kontrol komposisi yang memberikan penekanan pada metode *drill* yang terkesan agak kaku. Fenomena menarik justru terlihat di tingkat pendidikan menengah (SMA/SMK/MA) karena sudah menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, yaitu pendekatan pembelajaran integratif. Keintegritatifan ini jelas terlihat pada buku ajar yang digunakan. Di dalam buku ajar yang digunakan, penciri pembelajaran integratif tersebut terlihat jelas pada isi buku ajar yang juga diiringi dengan audio, video, teks transaksional yang menggambarkan terintegrasinya 2 (dua) hingga lebih keterampilan berbahasa sekaligus.

Di samping itu, pada beberapa Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) pun, guru juga telah menuliskan kompetensi yang meliputi lebih dari 1 (satu) keterampilan berbahasa. Namun, turunan kompetensi tersebut menjadi indikator kadang terlihat rancu karena ada rumusan kompetensi yang lebih banyak dari pada rumusan indikator. Ada pula beberapa rumusan indikator yang seolah berdiri sendiri tidak terhubung dengan kompetensi, dan tidak menunjukkan pola pengemasan proses pembelajaran dari mudah ke susah, dari sederhana ke komplit. Bahkan, ada kompetensi yang tidak bisa diukur karena indikator tidak mencerminkan operasional pengukuran kompetensi tersebut.

#### **4. Pendekatan Pembelajaran Tematik Integratif**

Pendekatan tematik-integratif populer di Indonesia beriringan dengan lahirnya Kurikulum 2013. Pendekatan ini sendiri menurut Rusman (2010) dan Isjoni (2007) merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran integratif/terpadu (*integrated instruction/integrated learning*). Pendekatan pembelajaran ini sebenarnya berkembang dari pendekatan *discovery-inquiry*, yaitu pendekatan yang percaya bahwa pengetahuan harusnya dikonstruksi sendiri oleh



siswa bukan diberikan oleh guru. Di samping itu, pendekatan ini juga berangkat dari teori pembelajaran yang menolak metode latihan hafalan (*drill*).

Pendekatan pembelajaran tematik-integratif ini dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat, yaitu; progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Aliran filsafat progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah aktivitas, suasana yang alamiah, dan memperhatikan pengalaman siswa.

Aliran konstruktivisme memandang pengalaman siswa sebagai kunci dalam pembelajaran. Materi pelajaran perlu dihubungkan dengan pengalaman siswa. Penemuan pengalaman (skemata) siswa dengan materi baru akan membuat siswa jadi kreatif dan bisa mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Menurut aliran ini, manusia membangun pengetahuannya berdasarkan interaksi skemata dengan fenomena dan hal-hal baru yang ditemuinya.

Aliran humanisme melihat siswa dari segi karakteristik, keunikan, minat, motivasi, dan potensi yang dimilikinya. Guru perlu menemukan titik temu yang menjadi kecenderungan siswa sehingga bisa memfasilitasi keberagaman tersebut. Artinya, pembelajaran tidak hanya bersifat klasikal, tapi juga berkelompok, bahkan individual. Klasikal dan kelompok membuat siswa terbiasa bersosialisasi dengan baik. Sedangkan individual mendorong siswa untuk bisa mandiri.

Pembelajaran tematik integratif memiliki karakteristik yang khas. Kekhasan pendekatan pembelajaran tematik tercermin dari karakteristik pembelajarannya. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut ini (Rusman, 2010; Isjoni, 2007).

a. Holistik

Sebagai ilmu yang berada dalam lingkup IPS, fenomena bahasa/informasi hendaknya disikapi dari berbagai bidang sekaligus. Tidak dengan sudut pandang yang terkotak-kotak.

b. Bermakna

Sudut pandang nomor satu memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antarskemata pada kepala siswa sehingga bisa mengambil kesimpulan atau memahami konsep secara lebih utuh. Inilah yang dimaksud dengan bermakna.

c. Otentik

Interaksi langsung siswa dengan fenomena berbahasa memungkinkan siswa untuk memahami hasil belajarnya sebagai sebuah fakta, bukan hanya pemberitahuan dari guru.

d. Aktif

Pendekatan ini dikembangkan dari discovery-inquiry. Jadi, siswa perlu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Berdasarkan teori dan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik integratif memiliki karakteristik berikut ini.

- a. Pembelajaran dikembangkan berdasarkan sebuah tema utama dan tema pendukung.
- b. Terdapat hubungan berkesinambungan antartema hingga berujung pada tema utama.
- c. Proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen dan keterampilan berbahasa.

## 5. Rekonstruksi Pembelajaran Tematik Integratif dalam Pembelajaran Bahasa Jepang

Secara kebahasaan, konstruksi berarti bangun atau struktur, dan rekonstruksi berarti proses melakukan pembangunan ulang atau penataan kembali sebuah struktur. Sejalan dengan itu, rekonstruksi pembelajaran atau rekonstruksi mata pelajaran atau rekonstruksi mata kuliah berarti serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menata kembali struktur bangun pembelajaran yang telah direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi. Pendek kata, rekonstruksi bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran pada masa yang akan datang.

Suparman (2005) menyatakan bahwa proses konstruksi sebuah kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun aplikasi dari langkah-langkah rekonstruksi mata pelajaran dengan pendekatan tematik integratif, bisa dikembangkan seperti berikut ini.

a. Tahap Perencanaan

1) Melakukan Analisis Instruksional

Analisis instruksional adalah proses merumuskan kompetensi yang ingin dicapai dalam satu periode pembelajaran (semester, catur wulan, dll.). dalam makalah ini karena didasarkan pada pendekatan tematik integratif, maka analisis instruksionalpun disesuaikan dengan pendekatan tersebut. Langkah-langkah untuk melakukan analisis instruksional adalah sebagai berikut ini.

- a) Menentukan tema utama
- b) Merumuskan kompetensi utama sesuai dengan tema utama.
- c) Menentukan tema-tema pendukung

- d) Merumuskan kompetensi pendukung sesuai dengan tema pendukung.
  - e) Melakukan pemisahan antara kompetensi-kompetensi yang harus disusun berdasarkan gradasi dengan yang sejajar.
  - f) Menyusun kompetensi yang memiliki gradasi dan yang sejajar secara berjenjang mulai dari kompetensi paling tinggi (kompetensi utama) hingga kompetensi paling rendah.
  - g) Membuat bagan analisis instruksional**
  - h) Mengembangkan indikator berdasarkan kompetensi dengan menggunakan prinsip pembelajaran mudah-susah sesuai dengan prinsip Taksonomi Bloom (2005).
  - i) Memilih sumber belajar/buku ajar.
  - j) Menyeleksi dan menyusun materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang telah disusun.
- 2) Menyusun Silabus
  - 3) Menyusun Rancangan Pembelajaran Semester (RPS)
- b. Tahap Pelaksanaan
- Baik tidaknya pelaksanaan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tahapan perencanaan di atas. Sebaiknya pada tahap perencanaan ini, guru juga memonitoring langsung pelaksanaan dengan mengembangkan lembar observasi atau daftar ceklis berdasarkan RPS yang juga berfungsi sebagai bagian dari evaluasi proses.
- c. Tahap Evaluasi
- 1) Evaluasi Hasil
- Evaluasi hasil biasanya menggunakan instrument tes. Dalam hal ini kisi-kisi tes dan butir tes juga harusnya dikembangkan kompetensi dan indikator yang integratif supaya secara struktur dan isi relevan dengan rancangan pembelajaran yang disusun.
- a) Evaluasi formatif
- Bisa disusun per materi bisa juga per pertemuan.
- b) Evaluasi sumatif
- Biasanya disusun dalam bentuk tes pertengahan dan akhir semester.
- 2) Evaluasi Proses
- a) Lembar observasi aktivitas siswa
  - b) Lembar observasi aktivitas guru

d. Rekonstruksi

Merupakan kegiatan menata ulang konstruksi pembelajaran sebagai tindak lanjut dari hasil evaluasi hasil dan evaluasi proses yang dilakukan selama proses pembelajaran dilaksanakan.

### C. Penutup

Berdasarkan kajian literatur terhadap pendekatan pembelajaran tematik-integratif di atas dapat dipahami poin-poin berikut ini.

1. Pengajar memiliki 4 (empat) peran dalam pengembangan kurikulum, yaitu; sebagai *implementers, adapters, developers, dan researchers*.
2. Rekonstruksi pembelajaran yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi adalah rangkaian kegiatan berkesinambungan yang mesti dilakukan pengajar demi meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Pembelajaran tematik-integratif adalah salah satu model pembelajaran yang relevan dengan kurikulum 2013 dan relevan dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Jepang, baik di tingkat pendidikan menengah maupun di tingkat pendidikan tinggi.

### Rujukan

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Djiwandono, M. Soenardi. 2008. Tes Bahasa. Jakarta: Indeks.
- Isjoni. 2007. Integrated Learning. Bandung: Falah Production.
- Rusman. 2010. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Sapani dkk. 1998. Teori Pembelajaran Bahasa. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sanjaya, Wina. 2009. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana Orenada Media Group.
- Suciati. 2005. Taksonomi Tujuan Pembelajaran. Jakarta: Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Suparman, M. Atwi. 2005. Disain Instruksional. Jakarta: Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

# STRATEGI PENINGKATAN PEMAHAMAN PEMBELAJAR PADA MATA KULIAH/MATA PELAJARAN *CHOUKAI*

I D R U S

Jurusan Sastra Jepang FIB Universitas Andalas, [idrussunand@hotmail.com](mailto:idrussunand@hotmail.com)

## ABSTRAK

*Choukai*/ mendengar adalah salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam mempelajari bahasa asing. Hal ini disebabkan oleh lamanya waktu dalam kehidupan sehari-hari manusia yang digunakan untuk mendengar. Keterbatasan pengetahuan bahasa dan keterampilan dapat membuat pembelajar tidak dapat memahami apa yang didengar. Pada makalah ini dipaparkan 6 strategi pengajaran *chokai*/ mendengar agar tingkat pemahaman pembelajar menjadi lebih baik. Keenam strategi itu adalah ‘情報を調べる *jouhou o shiraberu*’, ‘予測する *yosoku suru*’, ‘推測する *suisoku suru*’, ‘モニターする *monitaa suru*’, ‘質問する *shitsumon suru*’ dan ‘反応する *hannou suru*’. Penggunaan keenam strategi ini akan dapat meningkatkan pemahaman pembelajar bahasa Jepang dalam berkomunikasi.

## 1. Latar Belakang

Komunikasi memerlukan 4 keterampilan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Dalam kehidupan sehari-hari waktu yang dihabiskan oleh manusia untuk berkomunikasi lebih dari 50% (The Japan Foundation 2008:2). Artinya manusia mempergunakan waktu untuk mendengar lebih dari 12 jam. Manusia mendengar dalam berbagai situasi dengan berbagai macam tujuan. Ketika berbicara dengan seseorang, manusia langsung mendengar isi pembicaraan dari lawan bicara sehingga mendengar jenis ini dapat dikategorikan sebagai **mendengar tatap muka** (対面聴解). Sementara itu, ketika mendengar berita di TV atau Radio, mendengar music dari CD atau kaset manusia tidak dapat berinteraksi secara langsung sehingga dikategorikan sebagai **mendengar tidak tatap muka** (非対面聴解).

Dalam mempelajari bahasa asing (bahasa Jepang), pembelajar perlu mempelajari mata kuliah/ mata pelajaran **mendengar** (聴解) untuk dapat memahami berbagai macam pesan yang disampaikan. Selain itu, dengan **mendengar** (聴解) pembelajar bahasa Jepang dapat menjadikan apa yang didengar itu sebagai **input** dalam pemerolehan bahasa (言語習得). Dengan kata lain, pembelajar bahasa Jepang dapat mempelajari bahasa Jepang melalui mendengar.

Pembelajar bahasa Jepang di luar Jepang umumnya hanya mendengar bahasa Jepang di dalam kelas. Oleh karena itu, agar pembelajaran mata kuliah/ mata pelajaran **mendengar** (聴解) dapat efektif ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh pengajar bahasa Jepang, di antaranya:

- a) Guru/ dosen sebisa mungkin mempergunakan bahasa Jepang selama pembelajaran bahasa Jepang di kelas dalam memberikan instruksi kepada siswa atau mahasiswa.
- b) Pembelajar berusaha mendengarkan rekaman bahasa Jepang baik dalam bentuk DVD, CD atau kaset berkali-kali.
- c) Menerapkan strategi mendengar (聴解) pada bahan atau materi bahasa Jepang alami yang sulit dipahami.

## 2. Strategi Mendengar

Strategi Mendengar ini diperlukan oleh pendengar bahasa Jepang untuk lebih memahami bahasa Jepang karena adanya keterbatasan teknik atau pengetahuan bahasa. Berkaitan dengan strategi peningkatan pemahaman pembelajar pada mata kuliah/mata pelajaran **mendengar** (聴解) ada 6 strategi yang dapat digunakan, yaitu:

- (1) ‘情報を調べる *jouhou o shiraberu*’ atau memeriksa informasi

Dalam kehidupan sehari-hari ketika mendengar berita atau ceramah tidak semua kata yang disampaikan oleh pembicara kita dengar atau ingat. Kita hanya focus pada informasi yang dibutuhkan. Misalnya, ketika mendengar berita tentang masa pendaftaran online Nihongo Nouryoku Shiken, maka kita cukup focus pada informasi yang berkaitan dengan hari, tanggal dan bulan saja. Penjelasan lain yang disampaikan informan tidak tertangkap dengan baik pun tidak apa-apa, karena yang dibutuhkan saat mendengarkan informasi itu hanya waktu pendaftaran Nihongo Nouryoku Shiken saja.

- (2) ‘予測する *yosoku suru*’ atau memprediksi

Strategi yang kedua pembelajar dapat meningkatkan pemahamannya dengan cara ‘予測する *yosoku suru*’. Langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengajar untuk melatih siswa meningkatkan pemahaman dengan cara ‘予測する *yosoku suru*’ ini adalah:

Pertama, dengan memberikan petunjuk atau menyiapkan pertanyaan-pertanyaan atau tugas-tugas yang dapat menjadi pengetahuan dasar untuk memprediksi. Beberapa cara sebagai petunjuk untuk memprediksi di antaranya adalah:

- a) Memperlihatkan gambar, foto, peta atau grafik dll.
- b) Menyampaikan kata kunci sambil mengemukakan ide yang berkaitan atau situasi atau keadaan.
- c) Membacakan teks atau kata yang berkaitan dengan teks.

Kedua, dengan aktifitas tanya-jawab. Pertanyaan tidak diberikan oleh pengajar, melainkan oleh pembelajar. Pengajar menyampaikan tema atau judul teks kepada pembelajar, lalu memastikan hal-hal yang ingin diketahui pembelajar berkaitan dengan judul atau tema teks tersebut.

Ketiga, memprediksi dilakukan bukan hanya sebelum aktifitas tanya-jawab tetapi dapat juga dilanjutkan ketika mendengarkan teks. Aktifitas ini dilakukan bukan untuk mendapatkan prediksi yang benar melainkan untuk mendapatkan efek pengalaman dari memprediksi. Benar atau salah prediksi yang dikemukakan oleh pembelajar bukanlah tujuan, karena prediksi yang menarik meskipun salah secara psikologis tetap berdampak baik.

(3) ‘推測する *suisoku suru*’ atau berspekulasi

Pembelajar akan menganggap kosakata yang tidak dipahami atau kosakata yang tidak tertangkap sebagai teks yang banyak bunyi berisiknya. Oleh karena itu, dalam mata pelajaran/ mata kuliah **mendengar** (聴解) diperlukan kemampuan berspekulasi melebihi kemampuan berspekulasi dalam bahasa ibu. Adapun aktifitas yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berspekulasi pembelajar adalah:

Pertama, berspekulasi mengenai kosakata yang belum dipelajari. Keberadaan Kosakata yang tidak diketahui dengan kata lain kosakata yang belum dipelajari merupakan suatu kondisi dalam mata kuliah/ mata pelajaran **mendengar** (聴解). Kalau seandainya kosakata yang belum dipelajari itu merupakan kata kunci dari teks, ada baiknya dijelaskan dulu sebelum mendengarkan teks. Tidak jarang kata kunci dapat diketahui maknanya berdasarkan konteks.

Kedua, mendengar satu sisi percakapan juga dapat diperkenalkan untuk meningkatkan kemampuan berspekulasi pembelajar. Caranya dengan menghapus bagian percakapan salah seorang dari 2 orang yang sedang bercakapa-cakap.

(4) ‘モニターする *monitaa suru*’ atau memonitor

Sebelumnya sudah dipelajari strategi ‘情報を調べる *jouhou o shiraberu*’ ‘予測する *yosoku suru*’, ‘推測する *suisoku suru*’. Dengan ‘モニターする *monitaa suru*’ atau memonitor dapat dikonfirmasi apakah pembelajar sudah memahami teks secara keseluruhan atau belum. ‘モニターする *monitaa suru*’ atau memonitor memungkinkan pengajar memeriksa hal yang sudah dipahami atau hal yang belum dipahami oleh pembelajar. Pada saat proses belajar-mengajar cara ‘モニターする *monitaa suru*’ atau memonitor adalah dengan:

- (a) Menanyakan kepada pembelajar apakah perlu mendengarkan sekali lagi atau tidak
- (b) Mencari kesalahan dengan memastikan kepada pembelajar alasan kesalahannya.

(5) ‘質問する *shitsumon suru*’ atau bertanya

Pada saat mendengar interaksi hal yang tidak tertangkap atau bagian yang tidak dipahami dapat dikonfirmasi dengan bertanya. Ada 2 bentuk cara bertanya yang dapat dilakukan, yaitu:

- a) Bertanya kepada lawan interaksi/ mitra tutur
- b) Diskusi dengan pasangan
- c) Waktu bertanya

(6) ‘反応する *hannou suru*’ atau merespon

Merespon dilakukan berkaitan dengan melihat persamaan antara isi cerita yang didengar dengan pengalaman pribadi. Pembelajar apakah pernah mengalami kejadian yang berkaitan dengan isi materi *choukai*.

### 3. Simpulan

Ketika mempergunakan bahasa asing, misalnya bahasa Jepang, pembelajar tidak mesti mengerti semua kosakata yang didengar. Kosakata yang menjadi kata kunci yang tidak dimengerti itu sering dijelaskan dengan dalam teks. Meskipun begitu untuk meningkatkan kemampuan mendengar pembelajar bahasa Jepang terdapat 6 strategi yang dapat diterapkan. Keenam strategi itu adalah ‘情報を調べる *jouhou o shiraberu*’ ‘予測する *yosoku suru*’, ‘推



測する *suisoku suru*’, ‘モニターする *monitaa suru*’, ‘質問する *shitsumon suru*’ dan ‘反応する *hannou suru*’.

### Daftar Pustaka

Yokoyama, Noriko ed. 2008. *Kiku Koto wo Osieru*. Tokyo: Hitsuji Shoten.

Kawaguchi, Sachiko dkk. 2003. *Choukai Sutorateji Shita*. Tokyo: Bonjinsha

# PENGUNAAN ICT DALAM MENGATASI INTERFERENSI PENGGUNAAN PARTIKEL BAHASA JEPANG PADA PEMBELAJARAN SAKUBUN

Lady Diana Yusri, Imelda Indah Lestari, Darni Enzimar Putri

Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas

## ABSTRAK

Interferensi dapat terjadi karena terjadi karena penggunaan dua bahasa atau lebih dalam sebuah komunitas. Interferensi dapat juga dipahami sebagai gangguan berbahasa akibat pengaruh bahasa pertama yang dipelajari. Penelitian ini dilatarbelakangi karena kesalahan penggunaan partikel dalam bahasa Jepang karena pengaruh bahasa Indonesia. Partikel dalam bahasa Jepang adalah kata yang tidak dapat berdiri sendiri dan didahului oleh nomina atau kata benda. Tujuan dari makalah ini adalah untuk memberikan gambaran kesalahan interferensi bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang khususnya partikel yang berhubungan dengan Lokatif. Selanjutnya memberikan solusi dalam mengatasi kesalahan partikel tersebut. Data penelitian ini diperoleh dari karangan mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas dalam mata kuliah *Sakubun*. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan ICT atau *Information Communication and Technology* terutama penggunaan website bahasa Jepang yang berhubungan dengan Partikel. Hasil dari penelitian ini dalam menyatakan lokatif partikel yang sering terjadi kesalahan adalah partikel *ni*, *de*, dan *o*. Penggunaan ICT membuat mahasiswa lebih mudah dalam mempelajari partikel. Selanjutnya mahasiswa menjadi lebih termotivasi dan mandiri dalam mempelajari bahasa Jepang.

Kata Kunci: *Interferensi, Partikel, bahasa Jepang, bahasa Indonesia*

## 1. Pendahuluan

Interferensi adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan adanya perubahan sistem suatu bahasa sehubungan dengan adanya persentuhan bahasa tersebut dengan unsur-unsur bahasa lain yang dilakukan oleh penutur bilingual, yaitu penutur yang menggunakan dua bahasa secara bergantian (Chaer dan Leoni, 2010:120). Interferensi ini secara makna leksikal disebut gangguan. Lebih lanjutnya Tarigan (1986:2) menyatakan bahwa kualitas dan kuantitas berbahasa seseorang bergantung pada kualitas kosakata yang dimiliki. Kriteria yang digunakan untuk melihat penggunaan bahasa yang benar adalah kaidah bahasa. Kaidah ini meliputi aspek (1) tata bunyi (fonologi), (2) tata bahasa (kata dan kalimat), (3) kosakata (termasuk istilah), (4) ejaan, dan (5) makna.

Keterbatasan pengetahuan kaidah berbahasa seseorang dapat berdampak pada kemampuan berkomunikasi. Pemilihan penggunaan bahasa dalam berkomunikasi harus mempertimbangkan beberapa faktor. Menurut Fishman (1972), faktor yang harus diperhatikan dalam berkomunikasi antara lain siapa yang berbicara, siapa lawan bicara, topik apa yang

dibicarakan, dan dimana peristiwa tutur itu terjadi. Selain itu, Fishman menjelaskan bahwa bahwa bahasa yang kita gunakan itu harus logis dan sesuai dengan tata nilai masyarakat kita.

Pada pembelajar bahasa asing atau bahasa selain bahasa Ibu interferensi sering sekali terjadi. Dulay dalam Wibisono (1990:67-68) menyatakan bahwa bahasa pertama dapat menjadi pengganggu pembelajar dalam mempelajari bahasa kedua (asing) karena disadari atau tidak pembelajar melakukan transfer, baik transfer struktur maupun transfer unsur-unsur bahasa lain dari bahasa pertama pada saat pembelajar memproduksi bahasa kedua (asing).

Penelitian terdahulu interferensi ini mempengaruhi kemampuan bahasa asing yang sedang di pelajari. Berikut adalah beberapa hasil penelitian dari peneliti sebelumnya. Hakim (2015) meneliti tentang Interferensi dalam Bahasa Jepang ditinjau dari kapasitas Working Memory Otak dari sudut pandang Neurolinguistik. Hasil penelitian ini diantaranya ditemukannya korelasi antara kapasitas working memory dengan interferensi berbahasa dalam pembelajaran bahasa Jepang, dan variable yang mempengaruhi stimulus kata pada kapasitas *working memory* tersebut yaitu (1) jumlah stimulus pada beban memori, (2) keterkaitan semantik kata, (3) posisi kata dan variasi jenis kata. Penelitian ini membuktikan bahwa dominasi penggunaan bahasa target dalam pengajaran bahasa asing lebih efektif dalam memberikan pembiasaan dan pemahaman pada mahasiswa.

Novianti dan Is (2008) menulis dalam Jurnal *Lingua* mengenai Analisis Interferensi dalam kelas kata *Keishiki Meshi* khususnya penggunaan *You ni* dan *Tameni*. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Bina Nusantara. Hasil dari penelitian ini adalah interferensi terjadi karena banyaknya responden yang menganggap bahwa terdapat penggunaan yang sama dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia untuk kata-kata yang berfungsi menerangkan tujuan. Dalam bahasa Indonesia, kata-kata yang menunjukkan suatu tujuan, yakni seperti kata „untuk“, „agar“, dan „supaya“ sedangkan dalam bahasa Jepang kata yang menunjukkan tujuan tersebut adalah *tame ni* 「ために」 dan *you ni* 「ように」. Karena dalam bahasa Indonesia kata „untuk“, „agar“, dan „supaya“ memiliki pengertian yang sama, pada beberapa responden yang kurang mengerti perbedaan pola dan struktur bahasa pertama dan bahasa kedua maka penyamarataan ketiga kata itu menjadi sulit dibedakan.

Pujiono (2006) meneliti tentang interferensi gramatikal dan leksikal bahasa Indonesia terhadap bahasa Jepang. Penelitian ini mengkaji penyebab terjadinya interferensi, dan mengidentifikasi interferensi yang dominan pada kompetensi tulis mahasiswa sastra Jepang semester 6 program Studi D3 fakultas Sastra Universitas Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan

terhadap sakubun atau tulisan mahasiswa. hasil dari penelitian ini adalah interferensi yang dominan yaitu interferensi leksikal dengan jumlah 40,3%, interferensi morfologi dengan 33,66% dan interferensi sintaksis dengan jumlah 26,04%.

Berbeda dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, dalam penelitian ini akan dibahas mengenai interferensi bahasa Indonesia dalam bahasa Jepang. Penelitian mengenai interferensi dalam makalah ini hanya terbatas pada interferensi dalam partikel lokatif bahasa Jepang yang terdapat dalam karangan mahasiswa dalam mata kuliah *Sakubun*. Mata kuliah sakubun adalah mata kuliah untuk meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa. Mahasiswa diminta untuk membuat karangan dengan tema yang sudah ditetapkan.

Partikel dalam bahasa Jepang disebut dengan istilah *Joshi* 「助詞. Partikel adalah kata yang tidak dapat berdiri sendiri yang terletak setelah kata lain seperti nomina dan verba (Iori, 2000:245). Keterangan lain mengenai partikel dijelaskan oleh Hirai dalam Sudjianto (2004:161) adalah partikel atau *joshi* termasuk ke dalam kelas kata yang tidak dapat berdiri sendiri (*fuzokugo*), yang tidak dapat mengalami perubahan dan tidak mengenal konjugasi atau deklinasi, serta tidak dapat membentuk kalimat tanpa sokongan kata lain.

Partikel juga selalu melekat pada kelas kata lain yang diikutinya, baik verba, nomina maupun ajektiva, dan baru memiliki makna setelah berada dalam suatu klausa atau kalimat tertentu. Sehingga dalam penggunaannya di dalam kalimat partikel selalu mengalami proses afiksasi. Selain itu, partikel juga tidak dapat menjadi subjek, objek, predikat, ataupun adverbial. Bahasa Jepang memiliki jumlah *joshi* atau partikel yang banyak dan dikelompokkan berdasarkan fungsi dan ciri tertentu. Jadi, Partikel dalam bahasa Jepang tidak dapat dicocok-cocokkan atau dipadan-padankan begitu saja karena penempatan partikel yang benar menjadi suatu keharusan dalam tingkatan pembicaraan bahasa Jepang (Chino, 2008:vii)

Adapun tujuan dari penelitian ini ada beberapa hal. Pertama, melalui penelitian interferensi ini dapat diketahui bentuk interferensi apa saja yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Jepang oleh penutur bahasa Indonesia terutama dalam tulisan dari segi partikel bahasa Jepang. Dari hambatan tersebut dapat terlihat pola kesalahan sehingga melalui penelitian ini pengajar bahasa Jepang dapat membuat strategi dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan website pembelajaran bahasa Jepang.

Ada beberapa konsep yang penulis ambil sebagai dasar dari penelitian ini. yaitu sehubungan dengan interferensi, ICT dan Lokatif. Berikut adalah penjelasannya. Interferensi

menurut Kridalaksana (1993:84) terbagi menjadi dua segi, yaitu segi bilingualism (kedwibahasaan) dan segi pengajaran bahasa. Dari segi bilingualisme, interferensi didefinisikan sebagai penggunaan unsur bahasa lain oleh bahasawan yang bilingual (menggunakan dua bahasa) secara individual dalam suatu bahasa dan ciri-ciri bahasa lain itu masih kentara. Interferensi yang terjadi dapat berbeda-beda setiap orangnya sesuai dengan medium, gaya, ragam, dan konteks yang dipergunakan oleh orang yang bilingual tersebut. Pada segi pengajaran bahasa, interferensi didefinisikan sebagai kesalahan bahasa berupa unsur bahasa sendiri yang dibawa ke dalam bahasa atau dialek lain yang dipelajari.

Secara linguistik, interferensi menurut Galvao (2009) didefinisikan sebagai penyimpangan atau terjadinya persepsi yang berbeda terhadap suatu bahasa yang dihasilkan dari kontak antara B1, B2 atau B1 dan B2 bahasa. Interferensi linguistik dapat diakibatkan oleh perpindahan (transfer) positif atau negative. transfer positif mempermudah komunikasi dalam bahasa target, sedangkan transfer negative dapat menyebabkan kesalahan dalam B2. interferensi terjadi jika suatu kata dalam B1 digunakan dalam penggunaan B2 atau sebaliknya.

Jadi, dapat dipahami bahwa interfensi itu adalah penyimpangan yang terjadi karena pengaruh bahasa yang telah terlebih dahulu dipelajari penuturnya.

Terdapat tiga unsur pokok dalam interferensi berbahasa menurut Chaer dan Agustina (2004 : 165), yaitu

- 1) Bahasa sumber atau bahasa donor, yaitu bahasa yang menyusup unsur-unsurnya atau sistemnya ke dalam bahasa lain.
- 2) Bahasa penerima atau bahasa resipien yaitu bahasa yang menerima atau yang disisipi oleh bahasa sumber.
- 3) Adanya unsur bahasa yang terserap (importasi) atau unsur serapan, dalam komunikasi bahasa yang menjadi sumber serapan pada saat tertentu, akan beralih peran menjadi bahasa penerima pada saat yang lain, dan sebaliknya.

Bentuk-bentuk interferensi dalam suatu sistim bahasa menurut Weinreich dalam Chaer dan Agustina (2010:122) disebut juga dengan interferensi sistemik. Bentuk interferensi ini antara lain;

- 1) Interferensi Fonologi  
Interferensi ini terjadi apabila penutur itu mengidentifikasi fonem sistem bahasa pertama (bahasa sumber atau bahasa yang sangat kuat mempengaruhi seorang penutur), dan kemudian memakainya dalam sistem bahasa kedua (bahasa sasaran). Sebagai contoh di Jepang kata Inggris Gasolini dilafalkan sebagai [gasorini].
- 2) Interfensi Morfologi

Interferensi morfologi terjadi apabila seorang penutur mengidentifikasi morfem atau tata bahasa pertama dan kemudian menggunakannya dalam bahasa kedua. Interferensi tata bentuk kata atau morfologi terjadi apabila pembentukan kata-kata bahasa pertama penutur menggunakan atau menyerap awalan atau akhiran bahasa kedua.

3) Interferensi Sintaksis

Interferensi sintaksis terjadi karena pemindahan morfem atau kata dalam bahasa pertama ke dalam pemakaian bahasa kedua. Biasa juga terjadi perluasan pemakaian kata bahasa pertama, yakni memperluas makna kata yang sudah ada, sehingga kata dasar tersebut memperoleh kata baru atau bahkan kata gabungan dari kedua kemungkinan di atas.

4) Interferensi Semantik

Interferensi tata makna dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu (a) interferensi perluasan makna, yaitu peristiwa penyerapan unsur-unsur kosakata ke dalam bahasa lainnya. (b) Interferensi penambahan makna, yaitu penambahan kosakata baru dengan makna yang khusus meskipun kosakata lama masih tetap dipergunakan dan masih mempunyai makna lengkap. (c) Interferensi penggantian makna, yaitu interferensi yang terjadi karena penggantian kosakata yang disebabkan adanya perubahan makna.

Konsep berikutnya adalah ICT. Seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya merupakan kependekan dari *Information and Communication Technology*. Istilah ini di dalam bahasa Indonesia dikenal juga dengan TIK atau Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hartoyo (2012:2) merangkum pendapat ahli mengenai bahwa istilah TIK ini terdiri dari kata Teknologi, Informasi dan Komunikasi yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Teknologi diartikan sebagai metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; ilmu ilmu pengetahuan terapan; atau keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia (Pusat Bahasa, 2008), sedangkan Mitcham (1994) dalam Vriest (2005) mengemukakan empat konsep teknologi, yaitu teknologi sebagai objek, pengetahuan, tindakan, dan kemauan.

b. Informasi adalah data yang diproses dalam bentuk yang bermakna (Shore 1988: 22). Jika dihubungkan dengan pembelajaran bahasa, informasi merupakan objek atau pesan yang kita peroleh, teruskan dan pertukarkan untuk tujuan tertentu.

c. Komunikasi, Menurut Levis, komunikasi adalah proses interaksi antara komunikator dan komunikan (lawan bicara), sedangkan menurut Hubble (1993:45) menyatakan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian informasi antarindividu, termasuk gagasan, emosi, pengetahuan dan keterampilan.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa TIK adalah teknologi yang berfungsi atau yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses komunikasi atau penyampaian informasi dari pengirim ke penerima informasi.

Perkembangan TIK semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam pembelajaran (Arsyad, 2014:2). Pengajar diharapkan mempunyai keterampilan untuk menggunakan alat-alat, seperti komputer, LCD, dsb, yang sesuai dengan

perkembangan dan tuntutan zaman upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain, itu pengajar juga diharapkan untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran yang dipandang segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa hardware dan software merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan, digunakan, dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2014:7-8). Salah satu yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah dengan bantuan komputer. Namun, perlu diingat bahwa komputer hanyalah alat atau media dan sepenuhnya tergantung dari penggunaannya (Hartoyo, 2012: 26). Pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan komputer beserta perangkat elektronik lainnya diharapkan dapat menarik dan memotivasi pembelajar dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dengan menggunakan sistim SCL, diharapkan pengajar memberikan ruang bagi pembelajar untuk mengembangkan dirinya dengan mencoba berbagai media untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk dirinya.

## 2. Interferensi Partikel Lokatif dalam *Sakubun* Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang

Partikel Lokatif atau *locatif* (L) adalah Partikel kasus yang memperkenalkan lokasi, tempat (atau letak) ataupun orientasi ruang, keadaan atau tindakan yang diperkenalkan oleh verba (Fillmore, 1968:25). Dengan kata lain memberikan ciri kepada lokasi atau tempat tindakan atau keadaan yang diekspresikan oleh verba. Di dalam bahasa Indonesia untuk menyatakan keberadaan sebuah benda digunakan kata depan di, ke, dan dari. Sementara itu, di dalam bahasa Jepang itu terdapat beberapa partikel yang menyatakan Lokatif seperti partikel *ni*, *de*, *e*, *kara*, *made*, dan *o*. Berikut adalah beberapa interferensi yang ditemukan di dalam karangan mahasiswa.

1'. つくえの上で本と辞書があります  
*Tsukue-no ue-de hon-to jisho-ga arimasu.*  
'Di atas meja terdapat buku dan kamus.'

2'. 私は部屋に宿題を書きました。  
*Watashi-wa heya-ni shukudai-o kakimashita.*  
'Saya menulis PR di kamar'

Interferensi yang terjadi pada data (1) terjadi ketika mahasiswa ingin menyatakan keberadaan benda. Di dalam bahasa Indonesia dapat dinyatakan dengan kata depan di. Ketika mentranfer ke dalam bahasa Jepang partikel yang di gunakan adalah partikel *de*. Hal ini tidak berterima karena

untuk menyatakan keberadaan benda lebih tepat digunakan partikel *ni*. Jadi, kalimat yang berterima adalah *tsukue no ueni honto jishoga arimasu*. Sementara itu, data (2) juga terdapat kesalahan dalam menyatakan lokasi. Partikel yang berterima adalah penggunaan partikel *de*. Hal ini dikarenakan dalam bahasa Jepang verba *kakimasu* menyatakan aktifitas. Jadi partikel yang lebih tepat yang digunakan adalah partikel *de*. Sehingga kalimat yang berterima adalah *watashi wa heya de shukudai o kakimashita*. Perhatikan juga contoh data berikut ini.

- 3'. 私はパサルバルにアンコットを降ります。  
*watashi-wa Pasar Baru-ni basu-o orimasu.*  
'Saya turun bis **di** Pasar Baru'
- 4'. 私はパサルバルですんでいます。  
*Watashi-wa Pasar Baru-de Sunde imasu.*  
'Saya tinggal **di** Pasar Baru.'

Pada data (3) Interferensi juga terjadi ketika mahasiswa juga ingin mentranfer kata depan *di*. Untuk menyatakan lokasi didalam kalimat tersebut lebih berterima dengan partikel *de* karena untuk menyatakan tempat yang ada kegiatan aktifitasnya. Jadi kalimatnya dapat menjadi *watashi wa Pasar Baru de basu o orimasu*. Pada data (4) pentranferan bahasa juga tidak berterima pada partikel *de*. Untuk menyatakan tinggal di suatu tempat, partikel yang berterima adalah partikel *ni*. Maka, kalimat yang berterima menjadi *Watashi wa Pasar Baru ni sunde imasu*.

- 5'. 壁でポスターが掛けてあります。  
*Kabe-de posuta-ga kakete arimasu.*  
'Di dinding tertempel (sebuah) poster.'

Interferensi yang terjadi pada data (5) adalah ketika mahasiswa ingin menyatakan tempat dengan dengan lokasi yang ditandai partikel *de* adalah *kabe* 'dinding' adalah tidak berterima. Verba dalam kalimat ini adalah *kaketearimasu* 'tertempel', maka partikel yang dapat berterima adalah partikel kasus lokatif *ni*. Jadi kalimat yang lebih tepat adalah *kabe ni ega kakete arimasu*. Perhatikan juga contoh data di bawah ini.

- 6'. 交差点で 右へ まがります。  
*Kousaten-de migi-e magarimasu.*  
'Dipersimpangan belok ke kanan.'

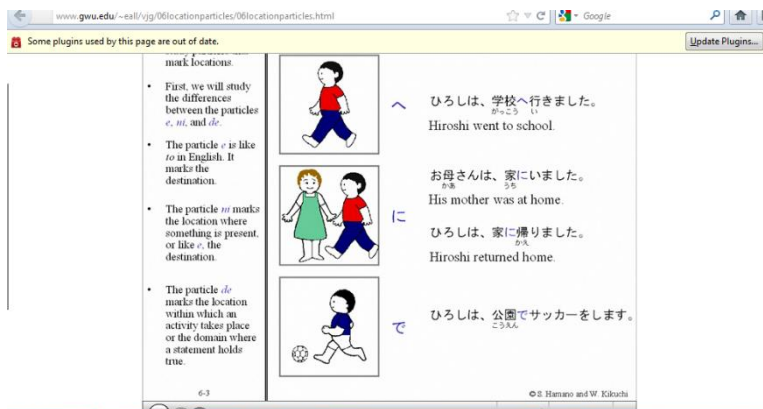


Verba dalam kalimat (6) juga merupakan verba yang menunjukkan pergerakan, yaitu *magarimasu* ‘berbelok’. Pergerakan ini dilakukan berhubungan dengan tempat yang diwakilkan oleh *kousaten* ‘persimpangan’. Interferensi yang terjadi adalah ketika mahasiswa ingin mentranfer kata depan di. Pada kalimat di atas partikel *de* tidak berterima. Partikel yang dapat berterima adalah partikel *o* karena berfungsi sebagai penanda lokatif berhubungan dengan verbanya yang melakukan pergerakan. Selanjutnya setelah mengetahui permasalahan mahasiswa, di bawah ini adalah beberapa website yang dapat membantu memahami partikel dalam bahasa Jepang. Berikut adalah penjelasannya.

### 3. Penggunaan Media Dalam Mengatasi Interferensi Partikel dalam bahasa Jepang

Berikut ini adalah *website* bahasa Jepang yang berhubungan dengan partikel bahasa Jepang. Pembelajar dapat memilih *website* yang lebih disukai sehingga hasil belajar dapat lebih maksimal. Berikut adalah penjelasan masing-masing *website*.

#### 1. Visualizing Japanese Grammar (<http://www.gwu.edu/~eall/vjg/vjghomepage/vjghome.htm>)



*Website* ini dapat digunakan untuk memahami tata bahasa Jepang. Salah satunya adalah partikel bahasa Jepang. Kelebihan website ini adalah adanya visualisasi dari pembelajaran bahasa Jepang beserta adanya keterangan mengenai tata bahasanya dengan menggunakan audio. Jadi, pembelajar dapat melihat, mendengar, dan membaca tata bahasa yang dipelajari. Pada website ini terdapat penjelasan mengenai partikel dalam struktur kalimat bahasa Jepang yang divisualisasikan. Setiap filmnya diikuti dengan penjelasan dalam bahasa Inggris sepanjang film berlangsung. Selain itu, web ini dilengkapi juga dengan keterangan kosakata yang digunakan serta kuis untuk mengecek keahaman pembelajar.

## 2. Kotonoha.gr.jp

[http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon/search\\_form](http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon/search_form)



Website ini adalah sebuah korpus data. Di dalam website tersedia berbagai macam contoh kalimat dari kata yang kita cari. Kelebihan dari website ini ketika kita mencari sebuah kata maka akan muncul kalimat sebelum dan sesudahnya. Juga terdapat asal kata yang di peroleh tersebut. Jadi kevalidan data dapat kita peroleh. Cara penggunaan website ini adalah pembelajar hanya menuliskan kata yang ingin dicari. setelah itu maka akan muncul berbagai kalimat beserta partikelnya. Perhatikan contoh slide di bawah ini.

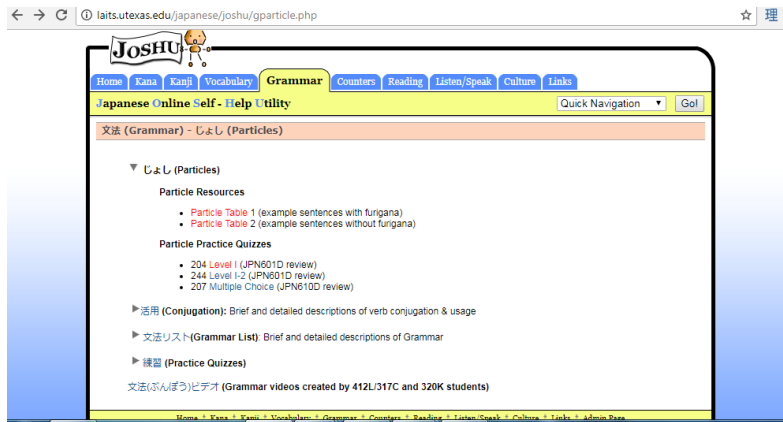
表示番号	前文脈	検索文字列	後文脈	執筆者	生年代	性別	メディア/ジャンル	タイトル	副題	巻号	編者等+	出版者	出版年
1	2階建新幹線に乗るときですが、旅行の場合は2階に乗り、通勤の場合は1階に	乗ります	よね? 関字を繋む時は2階、/ン字を繋むときは1階と、その時の気分により使い分				Yahoo!知恵袋/地域、旅行、お出かけ/交通、地図	Yahoo!知恵袋				Yahoo!	2005
2	のですね。じつは、この加藤上人という方も関東でよく知られています。東北新幹線に	乗ります	と、字部室の次に新白河という駅があります。その近くに開成寺というお寺があり、その	久松 弘幸 (編)	1920	男	書籍/1 語学	仙・権をうやまうてまての教えかる	著者 本子と [口伝] の教えかる		著者 久松 弘幸	自研社 出版	2005
3	てないもの、もはや得を捕るとは思えない・・・で、生まれて初めてひとりで行行機に	乗ります	、だ、大丈夫か? 私、しかも1泊2日しかできないから、連日の飛行機だね・・・。(美				Yahoo!ブログ/Yahoo!サービス/Yahoo!ブログ	Yahoo!ブログ				Yahoo!	2008

[http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon/search\\_result](http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon/search_result)

Dari potongan slide di atas dapat kita lihat bahwa verba *norimasu* didahului oleh partikel *ni*. Kelebihan website ini dengan banyaknya data yang diperoleh, sehingga dapat juga meningkatkan kemampuan berbahasa lainnya seperti membaca. Perhatikan juga penjelasan website di bawah ini.

### 3. Joshu

<http://laits.utexas.edu/japanese/joshu/gparticle.php>



Pada website ini terdapat beberapa penjelasan beberapa mengenai bahasa Jepang. Di dalam bagian grammar atau tata bahasa kita dapat memilih bagian particles. Di dalam website ini partikel di jelaskan dengan beberapa cara. Pembelajar dapat memilih partikel yang diinginkan kemudian akan muncul penjelasannya. Bagi yang ingin mempraktekkan bahasa Jepangnya yaitu pengetahuan kanjinya dapat memilih penjelasan yang tanpa *furigana* atau cara baca kanjinya dalam huruf *hiragana*. Kelebihan lainnya adalah tersedia tes untuk mengukur pengetahuan partikel bahasa Jepang. Tes ini dilakukan dengan memilih partikel yang tepat. Hasil dapat kita peroleh ketika selesai mengerjakan soalnya.

Setelah mengetahui website yang dijelaskan penulis juga meminta respon dari mahasiswa mengenai pembelajaran lokatif dengan menggunakan media online atau website yang diperkenalkan. Untuk mengetahui hal ini peneliti menggunakan angket sederhana untuk mengetahui kesulitan, manfaat, dan saran dalam perkuliahan ini. Adapun hasil dari angket ini secara umum mahasiswa berpendapat positif mengenai metode ini. Berikut adalah hasil angket tersebut.

Kesulitan yang dihadapi mahasiswa diantaranya adalah sulit membaca sumber data yang banyak huruf kanjinya. selanjutnya kurangnya pengetahuan kosakata sehingga kurang memahami contoh-contoh kalimat yang diberikan di dalam *website*. Namun, mahasiswa merasakan mamfaat setelah diperkenalkan website ini, diantaranya adalah menambah pengetahuan mengenai bermacam-macam website pembelajaran bahasa Jepang, menambah pengetahuan mengenai kosakata dalam bahasa Jepang, mengetahui penggunaan kata tersebut dalam percakapan sehari-

hari, menambah semangat belajar bahasa Jepang, dan lebih mudah memahami partikel dengan adanya visualisasinya. Adapun Harapan atau saran yang disampaikan adalah lebih banyak lagi media online pembelajaran bahasa Jepang terutama partikel yang mempunyai terjemahan berbahasa Indonesia. Selanjutnya mahasiswa berharap lebih banyak lagi adanya buku pembelajaran bahasa Jepang yang berbahasa Indonesia.

#### **4. Kesimpulan**

Interferensi dalam pembelajaran bahasa dapat terjadi karena pengaruh bahasa yang telah dahulu dipelajari ke bahasa yang sedang atau baru dipelajari. Interferensi yang terjadi pada mahasiswa pembelajar sakubun di Jurusan sastra Jepang karena terjadi adanya perubahan sistem bahasa Indonesia untuk menyatakan lokasi ke dalam bahasa Jepang. Bentuk interferensi yang terjadi adalah penggunaan partikel *de*, *ni* dan *o*. Partikel *de* digunakan untuk menyatakan lokasi dengan memperhatikan verba yang mengikutinya, yaitu verba yang menyatakan aktifitas. Partikel *ni* digunakan untuk menyatakan keberadaan benda. Partikel *o* dapat digunakan menyatakan lokasi suatu tempat apabila verbanya mempunyai makna berpindah.

Pembelajaran partikel dengan menggunakan ICT, yaitu dengan memanfaatkan website yang berbahasa Jepang dapat menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran partikel bahasa Jepang. Dengan pemanfaatan ICT ini pembelajar diberikan ruang untuk lebih kreatif dan termotivasi untuk mempelajari bahasa Jepang. Selanjutnya dengan tersedianya berbagai macam media online dapat memberikan pilihan mengenai media ajar bahasa Jepang yang disukai. Tulisan ini hanya terbatas pada pembelajaran interferensi partikel lokatif dalam mata kuliah *sakubun*. Hal ini tentu belum dapat memberikan perhatian pada berbagai aspek dan memenuhi tuntutan banyak pihak. Oleh karena itu, penelitian mengenai partikel dengan menggunakan ICT ini masih memberikan ruang bagi peneliti lainnya seperti dengan menggunakan metode lain.

Hal yang dipaparkan dalam tulisan ini, baik yang berupa data bahasa serta simpulan dan saran di harapkan akan member arti dan manfaat untuk perkembangan pembelajaran bahasa Jepang selanjutnya, terutama pembelajaran yang berhubungan dengan partikel. Bersamaan dengan itu, juga diharapkan tulisan ini dapat menjadi bahan untuk telaah lebih dalam dan dijadikan pedoman dalam pemahaman tentang pembelajaran bahasa Jepang. Dengan demikian, mudah-mudahan tulisan ini bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya, dan bahasa Jepang khususnya.

## REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chaer, A dan Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chino, Naoko. 2008. *Partikel Penting Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Galvao, dkk. 2009. "Linguistic Interference in Translated Academic Texts: A Case Study of Portuguese Interference in Abstracts Translated into English" School of Humanities G3 Bachelor's Course.
- Hakim, Ruri Fadhillah. 2015. "Interferensi Dalam Bahasa Jepang Ditinjau Dari Kapasitas Working Memory Otak: Suatu Kajian Neurolinguistik. Tesis. Universitas Andalas.
- Hartoyo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Bahasa*. Semarang: Pelita Insani.
- Iori, Isao, dkk. 2000. *Shokyuu o Oshieru Hito no Tame no Nihongo Bunpo Handobukku*. Jepang: 3A Corporation.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Novianti, Nalti dan Is Anggra Dewi. 2008. "Analisis Interferensi Dalam Kelas Kata Keishiki Meishi Tame ni dan You ni." *Jurnal Lingua Cultura* Vol. 2 No. 1. Universitas Bina Nusantara.
- Sudjianto. 2004. *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Oriental.
- Sudjianto, dan Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Tarigan, H.G. 1986. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tsujimura, Natsuko. 1996. *An Introduction to Japanese Linguistics*. Amerika: Blackwell Publisher.
- Pujiono, M. 2006. "Interferensi Gramatikal dan Leksikal Bahasa Indonesia Terhadap Bahasa Jepang". Tesis. Universitas Sumatera Utara.
- Wibisono, B. 1990. *Kajian Theoritis Tentang Pengaruh Bahasa Pertama Terhadap Bahasa Kedua* dalam Nurhadi dan Roekhan. *Dimensi-dimensi dalam Belajar Bahasa Kedua*. Malang dan Bandung: YA3 dan Sinar Baru.

Sumber Internet

<http://www.gwu.edu/~eall/vig/vighomepage/vighome.htm> (diakses pada tanggal 1 September 2017, pukul 12.00 WIB)

[http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon/search\\_form](http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon/search_form) (diakses pada tanggal 30 Oktober 2017 pukul 20.00 WIB)

[http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon/search\\_result](http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon/search_result) (diakses pada tanggal 30 Oktober 2017 pukul 20.30 WIB)

<http://laits.utexas.edu/japanese/joshu/gparticle.php> (diakses pada tanggal 29 Oktober 2017 pukul 20.00 WIB)

# PERMAINAN *PICTIONARY* PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG (*GOI*)

**Meira Anggia Putri**

Universitas Negeri Padang, [meira.anggi@gmail.com](mailto:meira.anggi@gmail.com)

## ABSTRAK

Pada pembelajaran bahasa asing, kosakata merupakan hal penting yang harus dikuasai oleh pembelajar. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, pembelajar bahasa asing akan kesulitan mempelajari, memahami serta mengkomunikasikan bahasa asing yang dipelajari. Kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan istilah *Goi*. Penguasaan *Goi* yang memadai diperlukan dalam tiap-tiap kemampuan bahasa Jepang, baik itu kemampuan mendengar, berbicara, membaca atau menulis. Oleh sebab itu pengajar bahasa Jepang dituntut untuk kreatif dan berinovasi mencari cara yang efektif serta menyenangkan dalam pembelajaran *Goi*. Ada banyak teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran *Goi*, salah satunya adalah dengan permainan *Pictionary*. Permainan *Pictionary* merupakan permainan interaktif yang melibatkan pengajar dan pembelajar bahasa Jepang dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang (*Goi*). Permainan *Pictionary* cukup sederhana dan mudah dilakukan, pengajar hanya membutuhkan media papan tulis, kartu, kertas dan spidol. Dengan mengimplementasikan permainan *Pictionary* ini di kelas, membuka peluang terciptanya suasana kelas yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi pembelajar bahasa Jepang dalam pembelajaran *Goi*. Tujuan dari artikel ini adalah untuk membahas mengenai bagaimana pengimplementasian permainan *Pictionary* dalam pembelajaran *Goi* di kelas, sehingga pembelajaran *Goi* menjadi lebih menyenangkan.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran, Bahasa Jepang, Kosakata, Goi, Pictionary*

## Pendahuluan

Pada pembelajaran bahasa asing, kosakata memegang peranan penting dalam menunjang tiap-tiap kemampuan berbahasa lainnya, baik kemampuan berbicara, mendengar, membaca ataupun menulis. Perbendaharaan kosakata yang mumpuni juga diperlukan guna dapat mengkomunikasikan ide-ide dengan baik. Wilkins dalam Thornbury (2012: 13) menyatakan bahwa tanpa grammar sedikit yang bisa disampaikan, akan tetapi tanpa kosakata sama sekali tidak ada yang dapat disampaikan. Oleh sebab itu kosakata menjadi sangat penting untuk dikuasai ketika mempelajari suatu bahasa asing.

Kosakata bahasa Jepang disebut dengan istilah *Goi*. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009: 97), *Goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dalam bahasa Jepang, baik dalam ragam lisan maupun tulisan. Dengan demikian, apabila seorang pembelajar bahasa Jepang ingin dapat berkomunikasi

dalam bahasa Jepang dengan baik, maka mau tidak mau pembelajar bahasa Jepang tersebut harus memperkaya perbendaharaan kosakata bahasa Jepangnya.

Menurut Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2009: 113), perkiraan jumlah kata yang harus dicapai yang dijadikan sasaran pengajaran bahasa Jepang sebagai bahasa asing sesuai tingkatannya adalah sebagai berikut: (1) tingkat dasar, sekitar 1500-2000 kata, (2) tingkat terampil, sekitar 5000-7000 kata, dan (3) tingkat mahir lebih dari 7000 kosakata. Sedangkan berdasarkan situs JLPT untuk mengikuti tes kemampuan bahasa Jepang (format tes lama) jumlah kosakata yang harus dikuasai berdasarkan tingkatannya adalah, level 4 sekitar 800 kata, level 3 menguasai kosakata sekitar 1500 kata, level 2 sekitar 6000 kata, dan level 1 sekitar 10000 kosakata. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa pembelajar bahasa Jepang pada tingkatan dasar harus menguasai 800-1500 kata dan pembelajar bahasa Jepang pada tingkatan mahir menguasai sekitar 7000 hingga 10000 kosakata.

Minat dan motivasi pembelajar dalam pembelajaran kosakata *Goi* menentukan keberhasilan mereka dalam penguasaan kosakata baik pada tingkatan dasar maupun tingkatan mahir. Akan tetapi berbagai macam hal dapat menurunkan minat dan motivasi pembelajar tersebut, apakah metode pengajaran yang monoton dan membosankan, kelas yang kurang interaktif, dan berbagai faktor hambatan lainnya. Oleh sebab itu, pengajar dituntut untuk kreatif dan selalu berinovasi dalam mencari cara yang efektif agar pembelajar tertarik dalam pembelajaran *Goi*. Antara lainnya adalah dengan menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan

Suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan dapat membuat pembelajar tertarik dan juga memotivasi pembelajar agar aktif saat proses pembelajaran dan juga membantu pembelajar dalam menghafal, mengingat dan memahami kosakata yang telah dipelajari. Salah satu cara interaktif dan menyenangkan agar pembelajar tertarik dalam mempelajari *Goi* adalah dengan permainan. Graves dalam Diamond dan Gutlohn (2006) menyatakan bahwa apabila kita dapat menarik minat pembelajar dalam bermain dengan kosakata dan bahasa, maka kita telah setengah jalan dalam mencapai tujuan menciptakan pembelajar yang melek kosakata dimana nantinya akan menjadikan kosakata sebagai minat seumur hidup mereka. Sejalan dengan itu Shaptohvili (2006: 37) menyatakan bahwa permainan dapat menjadi cara yang penting dan menyenangkan dalam melatih kosakata pembelajar. Hal ini berarti, dengan menggunakan permainan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran *Goi*, dapat membantu



meningkatkan minat pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari *Goi* dengan cara yang menyenangkan.

Banyak permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran *Goi*. Salah satu di antaranya adalah dengan permainan *Pictionary*. Menurut Hinebaugh (2009: 188-193) permainan *Pictionary* dapat digunakan sebagai alat mengajar yang sangat baik sekali untuk meningkatkan komunikasi dan kreatifitas dalam berpikir; sangat cocok untuk memperkuat ide-ide pada pokok bahasan bagi pembelajar visual; dapat mengembangkan dan memperkuat fakta, bentuk dan konsep; aturan dari permainan *Pictionary* akan memfokuskan pada perkembangan berpikir kreatif dan wajar; pemain tidak hanya harus berpikir kreatif akan tetapi juga harus dapat membuat gambar yang secara efektif dapat mengkomunikasikan idenya kepada seluruh anggota; dan ini sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan tata bahasa dan kosakata. Berdasarkan hal tersebut, permainan *Pictionary* dirasa cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Makalah ini akan membahas mengenai bagaimana implementasi permainan *Pictionary* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang (*Goi*).

### **Kosakata Bahasa Jepang (*Goi*)**

Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2009: 97) menyatakan bahwa *Goi* adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Sejalan dengan itu, Asano dan Yuriko dalam Sudjianto dan Dahidi (2009: 97) menyatakan bahwa *goi* adalah *go no mure* atau *go no atsumari* ‘kumpulan’ kata. Oleh karenanya dapat diketahui bahwa *Goi* adalah sekumpulan kata yang berkaitan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu.

Klasifikasi kosakata menurut sudjianto dan Dahidi (2009: 98) adalah sebagai berikut, 1) berdasarkan karakteristik gramatikalnya, seperti *doushi* (kata kerja), *keiyoushi* dan *keiyoudoushi* (kata sifat I dan kata sifat na), *meishi* (kata benda), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbial), *kandoushi* (interjeksi), *jodoushi* (kata bantu) dan *joshi* (partikel); 2) berdasarkan penuturnya yang dilihat dari faktor usia, jenis kelamin dan sebagainya, seperti, *youjigo* (bahasa anak-anak), *wakamono kotoba* (bahasa anak muda), *danseigo* (bahasa laki-laki), *joseigo* (bahasa perempuan), *roojingo* (bahasa orangtua), dan sebagainya; 3) berdasarkan bidang keahlian atau *senmon yougo*, seperti istilah kedokteran, teknik, dan sebagainya 4) berdasarkan zaman dan daerah penuturnya, seperti bahasa klasik, bahasa modern, dialek Hiroshima, dialek Kansai, dialek Tokyo, dan sebagainya; 5) Berdasarkan asal-usulnya, terdiri dari *wago*, *kango*, *gairaigo* dan *konshugo*.

Banyaknya jenis dari kosakata bahasa Jepang menjadi tugas baik bagi pengajar maupun pembelajar. Tugas pengajar yaitu dalam mengajarkan *Goi* kepada pembelajar bahasa Jepang dan tugas pembelajar yaitu dalam menghafal dan mengingat kosakata itu sendiri. Oleh karena itu pengajar diharapkan dapat menyajikan pembelajaran dengan menyenangkan, dimana pembelajar turut berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, serta dapat melatih ingatan pembelajar terhadap kosakata yang telah dipelajari, salah satunya adalah dengan permainan *Pictionary*.

### ***Pictionary***

*Pictionary* adalah gabungan dari kata *Picture* yang berarti gambar dan *Dictionary* yang berarti kamus. Permainan *Pictionary* adalah permainan tebak kata yang diciptakan oleh Robert Angel dengan desain grafis oleh Gary Everson dan pertama kali diterbitkan pada tahun 1985 oleh Angel Games, Inc. Permainan ini dimainkan secara berkelompok dimana pemainnya mencoba menebak kosakata berdasarkan gambar yang telah dibuat oleh teman sekelompoknya. Pada awalnya permainan ini adalah *board-game* yang kemudian diadaptasi dalam pembelajaran bahasa.

*Pictionary* merupakan permainan tebak gambar. *Pictionary* adalah permainan menebak kata atau frasa dari gambar. Dalam pembelajaran bahasa, permainan ini dimainkan dengan cara seseorang dari kelompok menggambar kata atau frasa dan anggota kelompok lainnya menebak kata dari gambar tersebut. Thornbury (2002: 104) menyatakan bahwa dalam permainan *Pictionary* pembelajar bekerja secara berkelompok. Seorang dari tiap kelompok bergiliran menjadi seniman yang bertugas menggambar kata atau frasa yang diberikan oleh guru yang kemudian anggota dari kelompok tersebut mencoba menebak gambar yang telah digambar. Kelompok pertama yang dapat menebak dengan benar akan mendapat *score* dan kemudian pembelajar yang lain mendapat giliran dengan kosakata yang lain lagi.

Berikut adalah tata cara atau peraturan dari permainan *Pictionary* pada pembelajaran di kelas bahasa ([www.theteachertoolkit.com/index.php/tool.Pictionary](http://www.theteachertoolkit.com/index.php/tool.Pictionary) diakses pada September 2, 2017)

1. Ciptakan

Buatlah suatu daftar kosakata yang berhubungan dengan topik atau tema yang baru saja atau telah dipelajari

2. Membagi

Bagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang. Berikan setiap kelompok sebuah kertas dan papan tulis kecil/kertas untuk menggambar.

3. Mengutus

Utus perwakilan dari tiap kelompok yang bertugas sebagai ‘seniman’ dan perlihatkan atau bisikkan kata pertama yang harus mereka gambar.

4. Menggambar

Kemudian perwakilan tadi kembali ke kelompoknya dan bersiap-siap untuk mengilustrasikan kata yang didapatnya tadi tanpa berbicara atau menggunakan kata atau huruf. Atur waktu selama 30 detik hingga 1 menit. Ketika kelompoknya dapat menebak kata tersebut dalam jangka waktu yang disediakan maka kelompok tersebut mendapatkan satu poin.

5. Bermain lagi

Kemudian utus kembali satu orang yang berbeda dari tiap kelompok untuk memainkan ronde berikutnya. Lanjutkan permainan hingga setiap anggota di kelompok mendapatkan kesempatan menggambar.



Gambar 1. Ilustrasi Permainan Pictionary

### Implementasi *Pictionary* pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Tarwiyah (2012: 27) mengatakan bahwa permainan *Pictionary* adalah permainan yang baik untuk menggunakan kembali kosakata yang telah didapat, dimana menggunakan kembali kosakata merupakan cara yang ampuh untuk mencegah kosakata tersebut terlupakan. Berdasarkan pernyataan tersebut, diketahui bahwa permainan *Pictionary* merupakan permainan yang baik digunakan oleh pengajar bahasa untuk mereview kosakata yang telah diajarkan kepada pembelajar dan bagi pembelajar dengan permainan *Pictionary* mereka dilatih untuk berpikir kreatif dan juga melatih ingatan mereka mengenai kosakata yang telah dipelajari.

Pengajar bahasa Jepang dapat mengaplikasikan permainan *Pictionary* pada pembelajaran *Goi* untuk mereview kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari. Sebelumnya telah disebutkan aturan dalam permainan *Pictionary*, beberapa aturan dari permainan *Pictionary* tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajar, kondisi pembelajar dan keadaan kelas. Berikut tahapan implementasi permainan *Pictionary* dalam pembelajaran *Goi*:

1. Pengajar menyiapkan kosakata bahasa Jepang, dapat berupa daftar kosakata ataupun kartu kosakata berdasarkan topic/tema yang telah dipelajari. Contoh: Kartu bertemakan *Shigoto* berisi kosakata seperti *kyoushi*, *kaishain*, *ginkouin*, *isha*, *enjinia*.
2. Pengajar membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3-4 orang.
3. Pengajar menunjuk seorang dari tiap kelompok sebagai 'seniman'
4. Pembelajar yang dipilih sebagai 'seniman' inilah yang hanya dapat melihat kartu/list yang diberikan oleh pengajar.
5. Pengajar kemudian memberitahukan tema yang akan digambar oleh si 'seniman' kepada seluruh kelompok. Contoh: Pengajar memberitahukan tema '*Shigoto*' dari sebuah list kosakata
6. Pengajar menentukan batas waktu untuk menggambar dan menebak. Misal waktu untuk menggambar dan menebak sebuah kata antara 30 detik-1 menit.
7. Pembelajar yang ditunjuk sebagai 'seniman' bertugas untuk menggambar kata yang telah diberikan oleh pengajar, akan tetapi si seniman tidak boleh berbicara atau menggunakan huruf apapun. Contoh: si 'seniman' berusaha mengekspresikan melalui gambar mengenai kata '*Ginkouin*' yang ada pada list '*Shigoto*' akan tetapi tidak boleh berbicara atau menulis huruf apapun pada gambar.
8. Para seniman duduk di kursi yang telah disediakan oleh pengajar
9. Para seniman menggambar dalam jangka waktu yang telah ditentukan oleh pengajar, siapa yang selesai pertama kali atau merasa gambarnya sudah cukup informatif dapat mengangkat tangannya.
10. Anggota dari kelompok yang tercepat berusaha untuk menebak gambar dari perwakilan mereka, yang berhasil menebak diberi skor dan kemudian dapat lanjut ke kata berikutnya dari sebuah tema kosakata yang diberikan pengajar. Akan tetapi apabila salah menebak, kesempatan dapat di lempar ke kelompok lain.

11. ‘Seniman’ pada setiap kelompok dirotasi, sehingga semua mendapat giliran menjadi ‘seniman’.

## Pembahasan

Dengan menggunakan permainan *Pictionary* minat pembelajar dalam mempelajari kosakata khususnya kosakata bahasa Jepang (*Goi*) dapat meningkat dikarenakan proses pembelajaran dilakukan dengan kegiatan kelas yang menyenangkan, sehingga pembelajar antusias mengikuti permainan. Peningkatan keaktifan pembelajar dalam proses pembelajaran juga akan terasa karena siswa tidak boleh pasif saat permainan berlangsung. Sesuai dengan peraturan permainan seluruh pembelajar dituntut peran sertanya dalam permainan, sehingga terciptalah pembelajar yang aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan gambar 2 (kerucut pengalaman belajar Edgar Dale) diketahui bahwa pembelajar yang aktif saat proses pembelajaran lebih banyak mengetahui/memahami daripada pembelajar yang Pasif.



Dalam permainan *Pictionary* si ‘seniman’ dan teman sekelompoknya mengemban tugasnya masing-masing. Si ‘seniman’ mempunyai tugas untuk mengilustrasikan kata melalui gambar. Si ‘seniman’ harus memutar otaknya dan berpikir secara kreatif bagaimana kata tersebut dapat disampaikan melalui sebuah gambar, tetapi gambar tersebut harus dapat dipahami dengan mudah oleh teman sekelompoknya, sehingga teman sekelompoknya nantinya mengetahui kata apa yang ingin ia sampaikan. Hal ini didukung oleh pernyataan Hinebaugh (2009: 188-193) bahwa pada permainan *Pictionary* pemain tidak hanya harus berpikir kreatif, namun juga harus dapat membuat gambar yang secara efektif dapat mengkomunikasikan idenya kepada seluruh anggota. Selama permainan ini diimplementasikan, si ‘seniman’ bekerja secara individual dalam

menginformasikan mengenai kata yang ia dapat melalui gambar kepada teman sekelompoknya. Oleh sebab itu, saat seorang pembelajar terpilih menjadi seniman selain bekerja secara kelompok ia juga harus dapat bekerja secara mandiri.

Apabila si seniman bertugas untuk menyampaikan kata dengan gambar, maka anggota kelompok memiliki tugas untuk menebak kata. Sesama anggota kelompok harus dapat memanfaatkan waktu yang ada dengan baik, mereka juga harus bekerja sama dalam menebak kata dan membangun komunikasi yang baik antara masing-masingnya, sehingga mereka dapat menebak kata tersebut dengan benar. Hal ini didukung oleh pernyataan Hinebaugh (2009: 188-193) yang menyatakan bahwa permainan *Pictionary* merupakan alat mengajar yang baik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan berkomunikasi.

Hal lainnya yang dapat diperoleh saat permainan *Pictionary* adalah pembelajar saling mengajarkan dan belajar satu sama lain. Hal ini terlihat saat anggota tidak dapat mengilustrasikan kata karena tidak memahami arti atau makna dari kata tersebut, saat ia kembali ke kelompoknya, ia dan anggota kelompoknya secara bersama-sama mendiskusikan arti dan maksud dari kata tersebut. Seperti yang dinyatakan oleh Shirtha, ujang dan Sudirman (2014: 11) bahwa dalam permainan *Pictionary* secara tidak disengaja terjadi kesempatan untuk belajar dan mengetahui kata secara bersama-sama, tanpa adanya paksaan untuk belajar. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Azar (2012: 253) yang menyatakan bahwa permainan dapat membuat pembelajar fokus dalam pembelajaran, dikarenakan mereka tidak merasa terpaksa untuk belajar.

Namun berdasarkan observasi langsung, permainan *Pictionary* ini juga mempunyai beberapa kelemahan, dimana pembelajar yang tidak mempunyai kemampuan menggambar cenderung frustrasi untuk mengilustrasikan kata yang mereka dapat untuk disampaikan kepada teman sekelompoknya. Kelemahan lainnya adalah kata-kata abstrak seperti kata *mirai* dan *himitsu* lebih sulit untuk diilustrasikan daripada kata-kata konkret seperti kata *tsukue*, *shashin*, *kuruma* dan tidak semua kata dapat diilustrasikan seperti jenis kata *fukushi* (adverbial), *kandoushi* (interjeksi), *jodoushi* (kata bantu) dan *joshi* (partikel).

## **Kesimpulan**

Proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Pictionary* akan menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi pembelajar, sehingga bukan hanya meningkatkan

minat pembelajar dalam menghafal dan mempelajari kosakata bahasa Jepang, namun juga akan melatih pembelajar untuk menjadi pembelajar yang aktif serta mandiri, mampu berkomunikasi dengan baik, mampu memecahkan masalah dan menjadi pembelajar yang dapat berpikir kreatif. Akan tetapi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tidak semua kosakata dapat diterapkan dengan permainan *Pictionary*, seperti jenis kata *fukushi* (adverbial), *kandoushi* (interjeksi), *jodoushi* (kata bantu) dan *joshi* (partikel) sangat sulit untuk diilustrasikan.

### Daftar Rujukan

Azar, A. S. 2012. The Effect of Games on EFL Learners' Vocabulary Learning Strategies. *International Journal of Basic and Applied Science*, Vol. 01, No. 02, 252-256.

[https://www.academia.edu/1787034/The\\_Effect\\_of\\_Games\\_on\\_EFL\\_Learners\\_Vocabulary\\_Learning\\_Strategies](https://www.academia.edu/1787034/The_Effect_of_Games_on_EFL_Learners_Vocabulary_Learning_Strategies). Diakses pada September 2017.

Diamond, L dan Guthlohn, L. 2006. *Teaching Vocabulary*.

<http://www.readingrockets.org/article/9943/>. Diakses pada September 2017.

Hinebaugh, Jeffrey P. 2009. *A Board Game Education*. US: R&L Education.

Shaptoshvili, S. 2002. Vocabulary Practice Game. *English Teaching Forum*, Vol. 40, No. 2, 34-37. <http://americanenglish.state.gov/resources/english-teaching-forum-2002-volume-40-number-2>. Diakses pada September 2017.

Shirtha El Rusyda, Ujang Suparman, Sudirman. 2014. Teaching Vocabulary Through Pictionary Game to First Grade Students of SMP Al-Kautsar.

<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/123/article/view/6388> diakses pada 4 September 2017.

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

Tarwiyah, Siti, 2012. *Games, Songs, and Practical Ideas to Teach Language*, Semarang: Needs Press.

Thornbury, S. 2002. *How to Teach Vocabulary*. In Harmer, J. (Ed.). Edinburgh Gate: Pearson Education Limited.

A summary of Linguistic Competence Required for Each Level.

<http://www.jlpt.jp/e/about/comparison.html>. Diakses pada September 2017.

# **PENGENALAN BUDAYA JEPANG MELALUI PERMAINAN MANNA- SUGOROKU BAGI PEMBELAJAR BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR**

**Nana Rahayu**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau, [nana\\_rh12@yahoo.com](mailto:nana_rh12@yahoo.com)

## **ABSTRAK**

Pada umumnya mahasiswa yang masuk ke Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau memiliki minat yang tinggi terhadap budaya Jepang. Sehingga pengenalan masyarakat dan budaya Jepang disajikan dalam bentuk matakuliah *Nihon Jijou* pada semester 1. Bagi mahasiswa atau pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar, pengenalan budaya Jepang ini memberikan motivasi tersendiri untuk belajar bahasa Jepang. Hanya saja pemahaman budaya Jepang tersebut hanya mereka dapati dalam materi perkuliahan tanpa merasakan langsung seperti apa budaya Jepang dalam keseharian orang Jepang. Salah satu pengenalan budaya Jepang adalah memahami cara atau sikap masyarakat Jepang ketika menggunakan transportasi umumnya kereta melalui permainan *manna- sugoroku*. Untuk memahaminya mahasiswa diminta membaca huruf Jepang yang merupakan salah satu penghambat bagi mahasiswa untuk bisa memahami budaya Jepang dengan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Student Centered Learning*. Melalui permainan *Manna- Sugoroku* mahasiswa diharapkan dapat membaca aturan dalam permainan tersebut yang menggunakan huruf Jepang sehingga mahasiswa secara mandiri memperoleh pengenalan budaya Jepang yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya dan mahasiswa termotivasi belajar bahasa Jepang dengan meningkatkan kemampuan membaca huruf Jepang.

Kata kunci : budaya Jepang, permainan, pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar

## **A. Latar belakang**

Pembelajar bahasa Jepang di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau secara tidak langsung mendapatkan pengenalan budaya Jepang pada hampir seluruh matakuliah yang diberikan. Seperti pada matakuliah Membaca Pemahaman (*Dokkai*) yang isi dari teks bacaannya tidak terlepas dengan budaya masyarakat Jepang sehari-hari. Begitu juga dengan matakuliah Menyimak (*Choukai*) yang materinya tentang kejepangan dan matakuliah-matakuliah lainnya.

Tujuan memasukkan budaya Jepang dalam materi matakuliah disamping buku sumber berasal dari penerbit di Jepang adalah agar pembelajar bahasa Jepang Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau dapat mengenal masyarakat Jepang dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang disebutkan oleh Wilhem von Humboldt dalam Dardjowidjojo(2003) bahwa bahasa di dunia pasti merupakan perwujudan budaya dari masyarakat penutunya. Oleh karena itu bahasa dan budaya memiliki hubungan yang sangat erat. Hubungan yang erat tersebut dapat



diterjemahkan bahwa adanya ketergantungan pemikiran manusia pada bahasa. Maksudnya adalah pandangan hidup dan budaya suatu masyarakat ditentukan oleh bahasa masyarakat itu sendiri.

Menurut Mustakin dalam papernya menyatakan bahwa bahasa pada dasarnya tidak terlepas dari konteks sosial masyarakat penuturnya karena selain merupakan fenomena sosial, bahasa merupakan bentuk perilaku sosial yang digunakan sebagai sarana komunikasi dengan melibatkan sekurang-kurangnya dua orang peserta. Oleh karena itu berbagai faktor sosial yang berlaku dalam komunikasi seperti hubungan pembicara dalam komunikasi, tempat komunikasi, status sosial, pendidikan, usia, jenis kelamin juga berpengaruh dalam penggunaan bahasa.

Sebagai contoh budaya Jepang yang juga secara langsung dipelajari dalam bahasa Jepang adalah *Keigo*. bahasa hormat pembicara terhadap lawan bicara atau orang ketiga yang menjadi topik pembicaraan dimana penggunaan *keigo* itu sendiri memiliki tiga faktor yang harus diperhatikan, yaitu (1) menunjukkan rasa hormat pembicara terhadap lawan bicara yang statusnya lebih tinggi (2) menunjukkan rasa hormat pembicara ketika belum saling akrab dengan lawan bicara dan (3) digunakan dengan memperhatikan hubungan sosial di luar lingkungan sendiri.

Selain *keigo*, contoh nyata budaya Jepang yang dapat langsung dipelajari oleh mahasiswa adalah *Aisatsu* dan *Ojigi*. Ketika saling bertemu, masyarakat Jepang saling bertegur sapa mengucapkan salam (*aisatsu*) sambil membungkukkan badan (*ojigi*). Di samping itu *aisatsu* memiliki ungkapan dan ekspresi yang berbeda. Kedua hal tersebut sangat berbeda dengan budaya Indonesia, dimana masyarakat Indonesia pada umumnya ketika bertemu dengan orang lain, menyapa, mengucapkan salam sambil berjabat tangan.

Dari penjelasan singkat tentang *keigo*, *aisatsu* dan *ojigi* tersebut dapat terlihat bagaimana masyarakat Jepang ketika berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain terlebih kepada orang yang baru dikenal menggunakan bahasa sopan sebagai bentuk hormat kepada lawan bicaranya. Hal tersebut terlihat bahwa bahasa dan budaya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Pembelajar bahasa Jepang dapat secara langsung mempelajarinya dengan mempraktekkan pada matakuliah Berbicara (*Kaiwa*) atau melihat dan mendengar langsung dari *anime* / lagu yang mereka gemari.

Untuk mengetahui dan memahami bahasa Jepang hingga dapat berkomunikasi dengan baik, pembelajar bahasa Jepang khususnya mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau secara tidak langsung juga mempelajari budaya Jepang. Kurikulum program studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau berbasis KKNi tahun 2014 mengacu

kepada misi program studi. Misi tersebut menjadi poin penentu dalam menghasilkan lulusan. Capaian lulusan yang diharapkan adalah sebagai pengajar bahasa Jepang, peneliti kejeperangan dan pelaku budaya Indonesia dan Jepang yang berarti setelah mereka lulus diharapkan dapat menjadi penerjemah, *tour guide*, dan lain sebagainya. Pekerjaan-pekerjaan seperti itu membutuhkan pengertian dan pemahaman yang baik tentang budaya Jepang.

Matakuliah yang menyediakan materi khusus pengenalan budaya Jepang pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau ada pada matakuliah *Nihonjijou* (Pengantar Kejeperangan) yang diberikan pada semester 1. Selanjutnya, materi yang lebih dalam tentang budaya Jepang disajikan pada matakuliah pilhan Masyarakat, Budaya dan Sastra Jepang dan *Ibunka Communication* di semester 7. Namun demikian tidak tertutup kemungkinan pada setiap matakuliah berbahasa Jepang pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau dosen pengampu menyisipkan sedikit pengetahuan tentang budaya Jepang yang berkaitan dengan apa yang sedang dipelajari saat itu.

Program studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau selama ini tidak memiliki bahan ajar yang tetap untuk materi perkuliahan *Nihonjijou*. Akan tetapi, berdasarkan deskripsi matakuliah yang sudah ditetapkan pada Kurikulum Berbasis KKNI FKIP Universitas Riau 2014 dosen pengampu diberikan kebebasan dalam menentukan materi yang akan diberikan kepada mahasiswa. Materi tersebut menyesuaikan dari beberapa sumber bacaan baik dari buku, majalah ataupun media internet. Selama ini, materi perkuliahan *Nihonjijou* diberikan melalui metode ceramah menggunakan media *powerpoint* dan diakhir perkuliahan terkadang mahasiswa diberikan tugas mandiri dan kelompok yang kemudian pada pertemuan berikutnya tugas tersebut dipresentasikan. Hal tersebut kadangkala memberikan rasa jenuh terhadap mahasiswa karena materi perkuliahan yang monoton.

## **B. Perumusan masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Pengetahuan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau terhadap budaya Jepang masih kurang.
2. Motivasi belajar bahasa Jepang mahasiswa Program Studi Pendidikan FKIP Universitas Riau masih kurang.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan salah satu contoh penggunaan media dalam pembelajaran *Nihonjijo* yaitu media permainan. Dimana dengan permainan *Manna Sugoroku* yang diperkenalkan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau khususnya dapat langsung menyerap aturan-aturan yang harus ditaati ketika menggunakan fasilitas umum (kereta) dari permainan tersebut. Sehingga diharapkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang telah mendapatkan pengetahuan dari permainan tersebut dapat membagi ilmunya kepada masyarakat di lingkungan terdekatnya.

### **D. Kontribusi Penelitian**

Penelitian ini ditujukan kepada guru-guru atau dosen pengampu matakuliah *Nihonjijo* atau sejenisnya karena sebagai salah satu contoh menggunakan media permainan dalam pembelajaran.

### **E. Kajian Teoritis**

#### **1. Pembelajaran *Nihonjijou***

Konsep pembelajaran *Nihonjijou* yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsep yang disampaikan oleh salah satu tenaga pengajar yaitu Kitamura Takeshi ketika penulis belajar di The Japan Foundation Urawa Center.

Dalam pembelajaran *Nihonjijou*, tujuan utama bukanlah menjadikan mahasiswa sebagai peneliti kejepeangan atau ahli kejepeangan, melainkan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang, dapat berkomunikasi dengan orang Jepang dan dapat mengerti tentang budaya Jepang. Berdasarkan penilaian angket yang disebarakan sebelum pembuatan Erin Ga Chousen!. Di luar Jepang, pembelajar bahasa Jepang masih sedikit yang memperoleh informasi tentang Jepang. Oleh karena itu mereka memiliki keingintahuan yang kuat tentang kehidupan sehari-hari orang Jepang. Apabila mereka telah mendapatkan informasi tersebut maka keingintahuan mereka tidak lagi semata hanya pada kehidupan orang Jepang sehari-hari melainkan kepada apa yang dipikirkan oleh orang Jepang, permasalahan yang dihadapi oleh orang Jepang, teknologi, hubungan kemasyarakatan dan lain sebagainya. Sehingga pembelajar bahasa Jepang terutama di Indonesia membutuhkan informasi berupa gambar, video dan lain-lain yang menunjukkan kehidupan nyata orang Jepang.

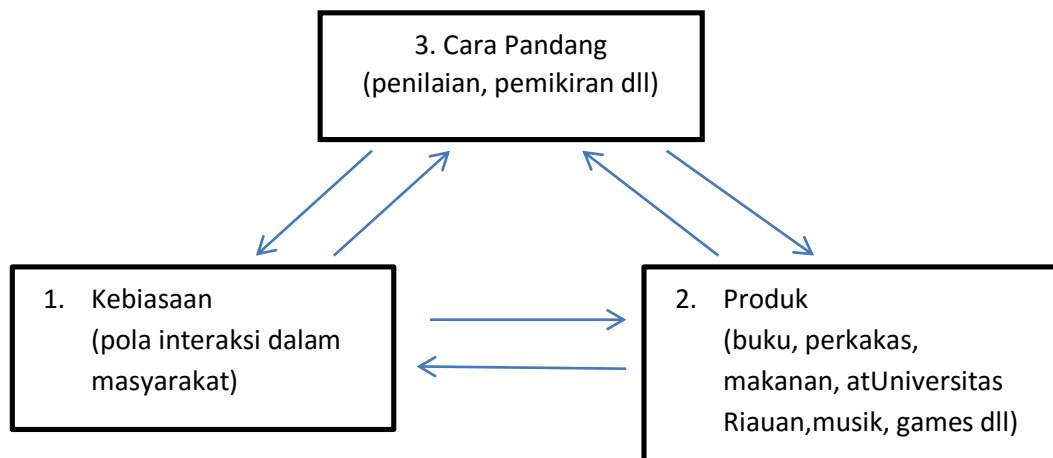
Dalam pembelajaran bahasa asing dalam hal ini bahasa Jepang terdapat 5 (lima) target yang diharapkan tercapai yaitu:

- a. Communication (コミュニケーション), diharapkan pembelajar dapat berkomunikasi dengan bahasa Jepang.
- b. CultUniversitas Riaues (文化), dapat memahami kebudayaan Jepang dengan baik.
- c. Connections (コネクション), dengan kemampuan bahasa Jepang dapat menyerap dan menerima pengetahuan lain.\
- d. Comparasons (比較), dapat membandingkan bahasa Jepang dengan bahasa ibu, sehingga dapat menambah wawasan tentang bahasa dan budaya masing-masing.
- e. Communities (コミュニテイ), dapat bergabung dengan kelompok-kelompok budaya yang menggunakan bahasa Jepang baik dalam dan luar negeri.

Pada point nomor 2, yaitu dapat memahami kebudyaan Jepang. Dalam hal ini karena budaya Jepang unik dan banyak pembelajar bahasa Jepang yang tertarik. Oleh karena itu pembelajar bahasa Jepang seharusnya juga memiliki pengetahuan tentang kebudayaan tradisional dan kebudayaan kontemporer. Kemudian, diharapkan kepada pembelajar bahasa Jepang memiliki pemikiran bahwa kebudayaan adalah sebuah organisasi yang tersusun rapi dan perlu mengetahui aturan untuk memahami budaya tersebut.

Pada budaya, terdiri dari masyarakat yang melaksanakan adat dan kebiasaan dan tempat tinggal sebagai hasil dari budaya tersebut. Kemudian dua hal tersebut melatarbelakangi adanya pemikiran dan cara pandang serta penilaian seseorang terhadap budaya.

Dapat dilihat dari bagan berikut:



Dari bagan tersebut setelah melihat dan mencoba secara langsung serta menganalisis (1) dan (2) , maka nomor (3) dapat dipahami dengan dengan baik. Dengan kata lain, pembelajar bahasa Jepang dapat melihat sendiri secara langsung dan dapat berpikir sendiri.

Pembelajar bahasa Jepang di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau mendapatkan informasi tentang Jepang pada umumnya melalui media elektronik dan media cetak, buku pelajaran, perkumpulan/club atau bahkan orang Jepang yang ada di Pekanbaru/Riau, website atau foto-foto atau video yang diambil langsung oleh dosen pengajar ketika sedang berada di Jepang dan beberapa benda lain yang dapat dijadikan media dalam pembelajaran. Beberapa diantaranya adalah:

a. Foto

Dalam pembelajaran foto yang digunakan dapat berupa foto yang diambil sendiri ataupun dari beberapa sumber lain salah satunya adalah website. Sambil memperlihatkan foto, guru/dosen pengajar tanpa menjelaskan apa yang dapat dilihat dari foto tersebut meminta pembelajar untuk berfikir namun sebelumnya guru/dosen menyiapkan beberapa pertanyaan berkaitan dengan apa yang dilihat dari foto tersebut.

Akan tetapi, menggunakan foto sebagai media dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri. Kelebihannya adalah secara nyata dapat dilihat, dibayangkan dan dikonfirmasi, mudah dibawa dan dapat diperlihatkan secara berkali-kali. Sedangkan kekurangannya adalah: banyak informasi selain apa yang ingin disampaikan dan sudah pasti karena hanya sebagai foto maka pergerakan dari apa yang diperlihatkan tidak dapat dimengerti oleh pembelajar. Apabila hanya 1 lembar foto yang diperlihatkan maka perhatian pembelajar hanya terpaku kepada foto tersebut.

b. Video

Hampir sama dengan foto, penggunaan video dalam pembelajaran bahasa Jepang dapat diperoleh melalui website ataupun merekam video tersebut sendiri. Seperti halnya foto, video juga memiliki kelebihan dan kekurangannya. Dimana kelebihan dari penggunaan video adalah pembelajar dapat mengerti pergerakan, pergantian dari video tersebut serta keadaan sekeliling dari apa yang menjadi pusat pembicaraan dapat terlihat dengan jelas. Seperti misalnya, cara makan orang Jepang, cara menggunakan sumpit oleh orang Jepang dan lain sebagainya. Sedangkan kekurangannya adalah perhatian pembelajar dapat dengan mudah berpindah dari apa yang menjadi poin dalam video yang diperlihatkan oleh guru/dosen pengajar.

### c. Realia

Dalam istilah pembelajaran, Realia adalah benda/objek yang dipergunakan adalah benda nyata yang didapat dari lingkungan sekitar. Dengan kata lain media yang dipergunakan dalam pembelajaran bukanlah yang media yang sengaja dibuat atau dipersiapkan oleh guru/dosen. Dikarenakan realia ini dapat diperoleh di lingkungan sekitar, guru/dosen dapat mengumpulkannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Keuntungan dari realia adalah dapat menimbulkan minat pembelajar, pembelajar dapat langsung merasakan keadaan secara nyata. Sebagai contoh, kehidupan di Jepang dan budaya Jepang dapat terlihat secara langsung. Namun demikian penggunaan realia ini juga memiliki kekurangan salah satunya adalah minat pembelajar yang terlalu luas sehingga apa yang telah direncanakan dalam rancangan pembelajaran dapat terganggu.

## 2. Media Pembelajaran

Rusman (Belajar dan Pembelajaran, 2017) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Hal tersebut sejalan dengan yang dikatakan oleh Gagne (Ali dalam Rusman, 214) mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanya sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran. Berbeda dengan saat ini, kehadiran media pembelajaran juga dapat memberikan dorongan, stimulus, pengembangan aspek intelektual, maupu emosional siswa. Sehingga pada hakikatnya media pembelajaran sebagai wahan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima. Pesan atau disebut juga dengan bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai subsistem pembelajaran.

Pemanfaatan media sangat tergantung pada karakteristik media dan kemampuan guru maupun siswa memahami cara kerja media tersebut, sehingga pada akhirnya media dapat digunakan dan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan

media itu sendiri dimaksudkan agar siswa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk digunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kegiatan belajarnya. Dengan demikian, mereka akan dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru maupun kelompoknya.

Dari pandangan yang di atas dapat dikatakan bahwa media merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran.

### 2.1.Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Sering kali terjadi banyaknya siswa yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru atau pembentukan kompetensi yang diberikan pada siswa dikarenakan ketiadaan atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. ada beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya:

1. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yaitu alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada siswa sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada siswa.
2. Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran, yaitu suatu sistem yang mana di dalamnya memiliki sub-sub komponen di antaranya komponen media pembelajaran.
3. Sebagai pengarah dalam pembelajaran, yaitu sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa.
4. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa, yaitu dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan pemahaman pada siswa yang kurang memiliki konsentrasi dalam belajar.
5. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran.

6. Mengurangi terjadinya verbalisme, yaitu apa yang diterangkan atau dijelaskan oleh guru lebih bersifat absrtak atau tidak ada wujud, tidak ada ilustrasi nyata sehingga siswa hanya dapat menyebut tampa memahami bentuk.
7. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu , tenaga, dan daya indra. Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan pembelajaran uang sifatnya sangat luas dan lebar atau sempit, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan , mendekati pada objek yang dimaksud.

Dalam hal ini berpegang pada fungsi pembelajaran poin d, maka penulis menggunakan permainan dalam pembelajaran *Nihonjijou* agar siswa lebih paham tentang budaya Jepang sehingga daat menimbulkan gairah dan motivasi untuk lebih giat belajar bahasa Jepang melalui permainan.

## 2.2.Manna Sugoroku

*Sugoroku* adalah istilah lain dalam bahasa Jepang untuk sebutan permainan seperti ular tangga. Berdasarkan informasi yang di dapat melalui situs Wikipedia, permainan ular tangga dalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain.



Gambar 1. Papan

Permainan *Manna Sugoroku*





Gambar 2. Papan Permainan *Manna Sugoroku*

Tidak ada permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah tangga,, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang emain mendapatkan angka 6 dari mata dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi, bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.

Begitu juga halnya dengan permainan *Manna Sugoroku* yang digunakan penelitian ini penulis dapatkan secara gratis di stasiun kereta Kobe sebagai realia ketika menjadi peserta pelatihan di The Japan Foundation, Urawa Center. Brosur/pamflet dari pemerintah kota Kobe yang berisikan tentang aturan-aturan yang harus ditaati ketika menggunakan kereta/*chikatetsu*. Dengan tujuan, seluruh masyarakat terutama pelajar yang dikemas dalam bentuk permainan *sugoroku*. Oleh karena kereta adalah transportasi yang hampir seluruh masyarakat Jepang menggunakannya maka melalui permainan ini pembelajar bahasa Jepang Program Studi Pendidikan FKIP Universitas Riau dapat mengetahui secara langsung aturan yang ada ketika menaiki kereta meskipun mereka sama sekali belum pernah menaiki secara langsung. Diharapkan dengan permainan *Manna Sugoroku* ini mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Univerasitas Riautidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang mereka terutama membaca huruf Jepang yang harus mereka baca sebagai petunjuk dalam permainan *MannaSugoroku* tersebut.

## F. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyimpulkan informasi mengenai status gejala yang ada, yaitu gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2007).

Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap yaitu :

### 1. Tahap Pendahuluan

- a. Pada tahap ini penulis menseleksi mahasiswa baru program studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau angkatan 2017 yang sudah pernah belajar bahasa Jepang sebelumnya baik di SMA maupun di lembaga kursus. Dari 72 orang mahasiswa baru tersebut 20 orang mahasiswa terpilih untuk mengikuti kegiatan ini dan mereka belum mengikuti perkuliahan *Nihonjijou*. Selain mahasiswa angkatan 2017, mahasiswa angkatan 2016 juga dilibatkan sebanyak 20 orang. Dimana, mahasiswa tersebut sudah pernah belajar *Nihonjijou* di semester 1 tetapi belum pernah mengetahui tentang permainan *Manna Sugoroku*.
- b. Setelah terkumpul mahasiswa angkatan 2017 dan 2016 sebanyak 40 orang, penulis memperlihatkan materi pengantar berupa slide PPT. Sebelum memperkenalkan permainan tersebut, penulis memperlihatkan gambar dan mahasiswa membayangkan gambar tersebut. Setelah mereka dapat menebak gambar pertama yang diperlihatkan dan memahami materi yang diberikan tentang aturan yang harus dipatuhi oleh orang Jepang ketika menggunakan fasilitas umum terutama kereta. Selanjutnya penulis memberikan tugas untuk mencari sebanyak-banyaknya informasi mengenai aturan yang harus dipatuhi ketika menaiki kereta agar lebih mudah mengikuti kegiatan permainan *Manna Sugoroku*.

### 2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini dilaksanakan pada hari berikutnya dengan mahasiswa yang sama seperti hari sebelumnya. Pada tahap ini mahasiswa dibagi menjadi 10 kelompok yang beranggotakan 4 orang secara acak. 3 orang yang akan bermain dan 1 orang bertindak sebagai penilai dikarenakan mahasiswa yang ikut dalam kegiatan ini sebagian besar belum lancar membaca huruf bahasa Jepang. Masing-masing kelompok diberikan satu buah papan permainan *Manna Sugoroku*, 1 buah dadu (さいころ) dan 3 buah bidak(コマ). Selanjutnya mereka memainkan permainan seperti halnya bermain ular tangga. Hanya saja dalam

permainan *Manna Sugoroku* ini mahasiswa dituntut untuk membaca setiap pertanyaan atau pernyataan yang ada tersedia pada kotak *sugoroku*. Apabila dapat menjawab pertanyaan atau menyatakan pernyataan tersebut benar atau salah maka 1 orang mahasiswa sebagai penilai menentukan apakah mahasiswa tersebut dapat melanjutkan atau 1 kali putaran istirahat.

Setelah menyelesaikan permainan *Manna Sugoroku* ini, mahasiswa diberikan kertas kecil dan diminta untuk menuliskan pelajaran apa yang mereka dapati dari permainan *Manna Sugoroku* tersebut.

## **G. Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan 2 hari. Pada hari pertama tanggal 30 Agustus 2017 penulis memberikan materi pengantar (*donyuu*) agar mahasiswa dapat membuka pikirannya mengenai materi yang berhubungan dengan permainan *Manna Sugoroku*. Penulis memberikan materi PPT yang berisikan gambar-gambar sebagai kata kunci dalam permainan *Manna Sugoroku*. Seperti, gambar pintu karcis (改札口), kursi prioritas (優先席), gerbong wanita, peron (ホーム) dan garis kuning.

Kegiatan pada hari pertama ini diikuti sebanyak 40 peserta yang sangat antusias karena selain memberikan contoh-contoh gambar bentuk larangan yang ada di dalam kereta Jepang, penulis juga memberikan video tentang pelanggaran di dalam kereta. Hal tersebut dapat terlihat dari komentar-komentar yang diberikan oleh mahasiswa ketika melihat gambar atau video yang disajikan. Adapun gambar dan video yang disajikan kepada mahasiswa adalah gambar-gambar yang didapat dari Google. Sebagian besar mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau adalah mahasiswa yang berasal dari Riau sekitarnya, Sumatera Barat, Sumatera Utara dan daerah lain di Sumatera. Terutama mahasiswa yang berasal dari daerah Riau sekitarnya yang tidak memiliki jenis transportasi kereta membuat mereka merasa tertarik mengikuti kegiatan ini. Diakhir kegiatan pertama, penulis memberikan tugas tidak tertulis kepada mahasiswa yang hadir agar mereka mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang kereta di Jepang, aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh orang Jepang dan pelanggaran yang dilakukan oleh orang Jepang.

Pada hari kedua tanggal 31 Agustus 2017 adalah kegiatan inti dari penelitian ini. Mahasiswa yang hadir berjumlah 40 orang sama seperti pada kegiatan hari pertama. Pada hari tersebut mahasiswa dibentuk menjadi 10 kelompok yang beranggotakan 4 orang; terdiri dari 2 orang dari

angkatan 2017 dan 2 orang angkatan 2016 yang dipilih secara acak. 1 orang dari angkatan 2016 tersebut adalah petugas penilai dalam permainan *Manna Sugoroku*.

Setelah dibagi menjadi 10 kelompok kemudian mahasiswa diperkenalkan dengan *sugoroku* yang permainannya sama dengan permainan yang pernah dimainkan oleh hampir seluruh mahasiswa yangur hadir semasa kecil. Sehingga tidak terlalu memakan waktu yang lama untuk menjelaskan cara permainan *sugoroku*. Pada dasarnya permainan *sugoroku* ini tidak memiliki aturan yang baku sehingga setiap kelompok dapat menentukan cara permainannya masing-masing. Pada mulanya beberapa kelompok masih terlihat kebingungan dikarenakan mereka tidak terlalu paham mengenai papan permainan Manna Sugoroku yang diberikan. Hal tersebut dikarenakan (1) papan permainan yang sangat berbeda dengan yang pernah mereka mainkan. (2) papan permainan yang menggunakan hruuf Jepang. Kemudian penulis memberikan penjelasan sehingga mereka dapat memulai dan melanjutkan permainan.



Gambar 3.

Mahasiswa sedang bermain Manna Sugoroku

Oleh karena kegiatan pengenalan budaya Jepang melalui permainan *Manna Sugoroku* ini dilakukan secara berkelompok, mahasiswa sangat tertarik untuk memainkannya. Terlebih lagi, papan permainan yang mereka gunakan adalah papan permainan yang langsung penulis dapatkan ketika berkunjung ke Stasiun Kobe. Gambar pada papan permainan *Manna Sugoroku* tersebut sebenarnya diperuntukkan kepada anak-anak sekolah di Jepang sehingga dikemas dalam gambar yang menarik. Bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang membaca aturan permainan yang tertulis pada papan permainan memiliki kesulitan tersendiri. Terutama ketika mereka membaca huruf Kanji meskipun terdapat

furigannya. Sebagian besar mahasiswa yang mengikuti kegiatan ini adalah mahasiswa yang pernah belajar bahasa Jepang di bangku SMA/SMK namun mereka masih mengalami kesulitan membaca huruf Jepang, hal tersebut dikarenakan oleh buku pegangan yang mereka gunakan semasa belajar di bangku SMA/SMK adalah buku yang menggunakan huruf latin.

Namun demikian, hal tersebut tidak membuat mahasiswa putus asa, semua kelompok dapat menyelesaikan permainan hingga selesai. Bagi mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam membaca huruf Jepang maka 1 orang mahasiswa angkatan 2016 yang sudah mahir membaca diperbolehkan membantu untuk menjelaskan apa yang dimaksud oleh petunjuk permainan tersebut.



Gambar 4. Mahasiswa membaca petunjuk permainan

Kegiatan pengenalan budaya melalui permainan *Manna Sugoroku* ini dapat berjalan dengan lancar disebabkan karena adanya faktor yang mendukung berjalannya kegiatan tersebut. Hal tersebut dapat diidentifikasi melalui antusiasnya mahasiswa terhadap permainan *Manna Sugoroku* yang pertama kali mereka lihat.

Faktor yang mendukung kegiatan tersebut adalah ketertarikan mahasiswa untuk memahami aturan-aturan ketika menggunakan kereta di Jepang yang dapat mereka ketahui tanpa harus membaca buku, mendengar berita bahkan tanpa harus pergi ke Jepang terlebih dahulu. Mereka dapat mengetahuinya melalui permainan yang pernah dan mereka ketahui sebelumnya. Mahasiswa menjadi tahu bahwa masyarakat Jepang yang selama ini mereka ketahui adalah masyarakat yang berbudaya disiplin tetapi ketika menggunakan fasilitas umum aturan-aturan yang harus mereka patuhi tetap terpampang dengan jelas. Antusiasme mahasiswa dibuktikan

dengan adanya komunikasi antar anggota kelompok karena sebelumnya mereka sudah ditugaskan untuk mencari informasi mengenai aturan menggunakan kereta di Jepang.

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau sebagian besar belum lancar membaca huruf Jepang dikarenakan ketika mereka belajar bahasa Jepang di SMA/SMK tidak menggunakan huruf Jepang. Huruf Jepang hanya dipelajari sebagai latihan tambahan saja.

Oleh karena itu, dalam kegiatan ini kurangnya kemampuan membaca huruf menjadi faktor penghambat dalam permainan ini. Seluruh kelompok mendapat porsi yang sama yaitu 2 orang mahasiswa baru angkatan 2017, yang baru saja diajarkan huruf hiragana dan huruf katakana. Sehingga permainan *Manna Sugoroku* memakan waktu selama lebih kurang 50 menit. Keterbatasan pengetahuan tentang aturan yang harus ditaati oleh orang Jepang dalam menggunakan fasilitas umum juga membuat pemain tidak dapat menjawab pertanyaan ketika bidak mereka berhenti pada kotak yang berisi pertanyaan. Namun demikian hal tersebut dapat diatasi ketika mahasiswa yang bertugas sebagai penilai memberikan penjelasan dan mengingatkan kembali tentang materi yang telah diberikan pada hari sebelumnya.

## **H. Simpulan dan Saran**

### **Simpulan**

Kegiatan pengenalan budaya Jepang melalui permainan *Manna Sugoroku* yang dilaksanakan dalam 2 hari dapat berjalan dengan baik. Seluruh mahasiswa memiliki minat yang kuat untuk mengetahui aturan-aturan apa saja yang harus dipatuhi oleh orang Jepang ketika mereka menggunakan fasilitas umum terutama kereta. Pengetahuan yang mereka miliki ketika mendapat tugas untuk mencari informasi tentang aturan menggunakan kereta dapat mereka buktikan pada permainan *Manna Sugoroku*.

Usaha untuk dapat membaca huruf Jepang pada papan permainan dan menjawab pertanyaan serta memberikan penilaian benar atau salah pada pernyataan pada setiap kotak juga menimbulkan motivasi yang kuat bagi mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau untuk lebih meningkatkan kemampuan mereka.

Kegiatan penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena adanya kesesuaian antara materi yang disampaikan pada hari pertama dan pengaplikasian materi tersebut pada permainan. Hal tersebut sesuai dengan apa yang telah mahasiswa tulis pada kertas yang diberikan di akhir kegiatan. Sebagian besar dari mereka telah paham teori bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi pembelajar tingkat dasar

#### Saran

Berdasarkan tulisan mahasiswa pada kertas yang diberikan di akhir kegiatan, sebagian besar mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau telah paham tentang aturan menggunakan kereta di Jepang. Untuk selanjutnya diharapkan kepada pengajar *Nihonjijou* di program studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau untuk lebih kreatif dan melihat kemampuan mahasiswanya.

#### **I. Daftar Pustaka**

Dardjowodjojo, Soenjono. 2003. *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

FKIP Universitas Riau. 2014. *Kurikulum Berbasis KKNI Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang*. Pekanbaru: Unri Press

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

The Japan Foundation. 2010. *Nihongo Kyoujushou Series: Nihonjijou Nihon Bunka wo Oshieru*. Tokyo

Peranan Unsur Sosial Budaya dalam Pengajaran BIPA  
<https://www.ialf.edu/kipbipa/papers/Mustakim.doc>

# **UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ARCS**

**Paulina Virgianti**  
SMA Negeri 4 Bukittinggi

## **ABSTRAK**

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang cukup sulit dipelajari oleh orang Indonesia. Hal ini dikarenakan struktur dan huruf bahasa Jepang yang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia. Terkadang hal ini menyebabkan menurunnya minat belajar siswa. Dalam hal ini, guru harus memiliki pengetahuan dalam memilih teknik pengajaran yang tepat dan bervariasi agar kegiatan belajar mengajar menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kembali minat siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang. Berdasarkan observasi dan pengalaman penulis bahwa kecenderungan di kalangan siswa, aktivitas belajar siswa yang pasif, seperti malas bertanya, menanggapi pertanyaan, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan kelompok, tidak bersemangat dalam belajar, dan tidak fokus pada saat proses belajar-mengajar. Selain hal tersebut, pembelajaran lebih berpusat pada Guru (teacher centered) bukan berpusat pada siswa (student center), aktivitas guru lebih menonjol dari kegiatan siswa sehingga siswa tidak kreatif, tidak mandiri dalam belajar. Faktor penyebab ketidakmandirian siswa dalam belajar dapat dilihat dari aktifitasnya seperti tidak mau mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan karena takut salah, kurang semangat dan tidak antusias, rasa ingin tahu yang rendah sehingga motifasinya juga rendah. Siswa hanya menunggu materi pembelajaran yang di sajikan. Dan juga sering ngobrol dengan teman, dan siswa sering melamun selama jam pelajaran dan dalam diskusi kelas siswa yang aktif bicara hanya beberapa orang saja, dan mereka tidak mampu untuk mengeluarkan pendapat atau memberikan tanggapan atas masalah yang dilemparkan dalam diskusi kelas dan mereka sering bercanda dalam diskusi atau menyela pendapat teman. Ada beragam model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang, pada kesempatan ini saya bermaksud untuk memaparkan pembelajaran bahasa Jepang yang menggunakan model ARCS dengan berbagai media yang bisa digunakan yang seiring dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat kepada siswa.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Pendidikan pada dasarnya untuk membentuk kepribadian. Pembentukan kepribadian dalam pendidikan terkait dengan upaya penanaman nilai-nilai yang akan menjadi dasar kepribadian seseorang dan juga akan mewarnai kepribadian bangsa, dan kepribadian bangsa itu melekat kuat sebagai warna atau ciri khas suatu bangsa yang nampak dalam perilaku sehari-hari bangsa tersebut.

Sesuai Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana



untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan pernyataan tersebut merupakan salah satu landasan hukum penyelenggaraan pendidikan di Indonesia memuat semua pendidik dan tenaga kependidikan, berkewajiban secara berkelanjutan mengembangkan potensi diri agar selalu mampu memenuhi tuntutan kualitas yang dibutuhkan masyarakat, bangsa dan negara.

Siswa harus mampu memperhatikan, memahami materi pelajaran dan mengaktifkan diri atau terlibat langsung dalam kegiatan belajar. sehingga proses pembelajaran dapat diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Namun berdasarkan pengalaman penulis bahwa kecenderungan di kalangan siswa, aktivitas belajar siswa yang pasif, seperti malas bertanya, menanggapi pertanyaan, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan kelompok, tidak bersemangat dalam belajar, dan tidak fokus pada saat proses belajar-mengajar.

Selain hal tersebut, pembelajaran lebih berpusat pada Guru (teacher centered) bukan berpusat pada Peserta didik (student center), aktivitas guru lebih menonjol dari kegiatan peserta didik sehingga peserta didik tidak kreatif, tidak mandiri dalam belajar. Faktor penyebab ketidakmandirian peserta didik dalam belajar dapat dilihat dari aktifitasnya seperti tidak mau mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan karena takut salah, kurang semangat dan tidak antusias, rasa ingin tahu yang rendah sehingga motifasinya juga rendah. Peserta didik hanya menunggu materi pembelajaran yang di sajikan. Dan juga sering ngobrol dengan teman, dan peserta didik sering melamun selama jam pelajaran dan dalam diskusi kelas peserta didik yang aktif bicara hanya beberapa orang saja, dan mereka tidak mampu untuk mengeluarkan pendapat atau memberikan tanggapan atas masalah yang dilemparkan dalam diskusi kelas dan mereka sering bercanda dalam diskusi atau menyela pendapat teman.

Aktivitas belajar siswa masih sangat rendah. Oleh karena itu, keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran bergantung pada kemampuan guru dalam memahami dan memilih suatu model serta metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Ketepatan penggunaan

metode pembelajaran tersebut sangat bergantung pada tujuan dan isi proses pembelajaran. Sebagaimana diketahui masalah kemandirian belajar selama ini sering terabaikan.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya peranan guru untuk melakukan perbaikan cara mengajar yang memungkinkan siswa termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam belajar, sehingga aktivitas dapat meningkat. Salah satu alternatifnya adalah melalui penerapan model pembelajaran Attention Relevances Confidence Satisfaction (*ARCS*). Model pembelajaran *ARCS* merupakan suatu kegiatan khusus yang dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan siswa dengan menggunakan berbagai media. *ARCS* dapat membantu membagikan peran serta lebih pada siswa untuk mengembangkan pola pikir dan kreativitasnya.

Penggunaan model pembelajaran ini dalam pembelajaran bahasa Jepang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, karena dengan adanya motivasi belajar siswa akan merasa ingin dan ingin lebih mendalami mengenai bahasa Jepang, diharapkan siswa akan mampu bertanya, berkomentar, bahkan memaparkan pengetahuannya tersebut. Dalam model ini siswa bebas berkomunikasi dengan menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami. Jika motivasi siswa meningkat memungkinkan siswa lebih terlibat secara aktif dalam belajar, karena ia mempunyai keinginan belajar yang lebih besar dan memungkinkan berkembangnya daya kreatif pada siswa dan menjadikan aktivitas siswa meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengoptimalkan aktivitas belajar penulis menyusun makalah dengan judul “UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI SISWA TERHADAPPEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ARCS*”

## **B. Masalah dan pemecahannya**

### **1. Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa dilihat dari aktivitas belajar siswa

### **2. Pemecahan**

Diharapkan melalui model pembelajaran *ARCS* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

### **C. Rumusan masalah**

Berdasarkan masalah dan pemecahannya diatas, maka rumusan masalah ini adalah Bagaimana upaya peningkatan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran ARCS?

### **D. Tujuan**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan makalah ini adalah untuk mendeskripsikan dan mendapatkan informasi tentang upaya peningkatan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran ARCS.

### **E. Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dari makalah ini adalah :

1. Bagi para guru, sebagai salah satu alternatif model dan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
2. Bagi pimpinan sekolah atau dinas pendidikan, sebagai bahan masukan dalam menetapkan atau menjalankan suatu kebijakan dalam pengembangan pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pengadaan fasilitas pendidikan dan pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain, sebagai bahan masukan untuk memotivasi atau menumbuhkan inspirasi atau ide-ide baru dalam rangka pengembangan model dan perangkat pembelajaran.

## **BAB II PEMBAHASAN**

### **Motivasi**

Motivasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dan tujuan tertentu. Adapun pengertian lainnya yaitu usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Proses pembelajaran merupakan keterlibatan diri siswa dalam bentuk sikap, pikiran dan perhatian. Aktivitas tersebut berguna untuk menunjang proses pembelajaran dan memperoleh

manfaat dari kegiatan tersebut. Menurut Suprijono (2012:3) *Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience.* (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman).

Model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya memberikan hasil yang berguna bagi kehidupan dimasa mendatang dan dapat mencetak peserta didik yang berkualitas.

Sejauh ini diketahui bahwa pengajaran yang dilakukan guru kebanyakan menggunakan metode pengajaran yang konvensional sehingga anak lebih bersifat pasif. Kegiatan pembelajaran terpusat pada guru sebagai pemberi informasi bahan pelajaran sehingga pembelajaran satu arah, guru tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran walaupun siswa diberi kesempatan untuk bertanya hanya sedikit saja yang melakukannya.

Model pembelajaran yang dibahas dalam makalah ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih termotivasi untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengkomunikasikan pembelajaran, menjawab pertanyaan, menyelesaikan permasalahan dengan baik. Peserta didik dikatakan berhasil apabila mampu menyelesaikan permasalahan dan memberikan jawaban (aktif) dengan baik dan benar. Melalui model pembelajaran ARCS diharapkan mampu membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran bahasa Jepang.

## **Model pembelajaran ARCS merupakan**

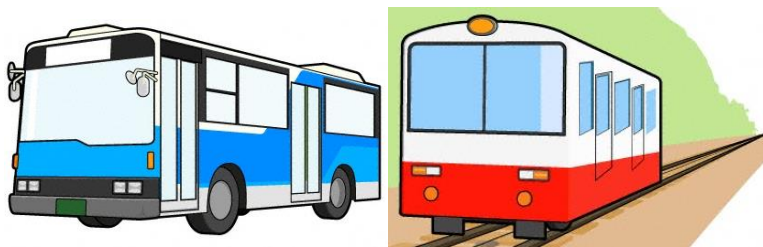
### **Langkah-langkah model pembelajaran ARCS**

Dalam penerapan model pembelajaran ARCS adalah

#### **a. Attention**

Bertujuan untuk memfokuskan atau menarik perhatian siswa

##### **1. Gambar**



## 2. Video



## 3. Lagu



## 4. Game

## 5. Role Play

## 6. Humor

### b. Relevances

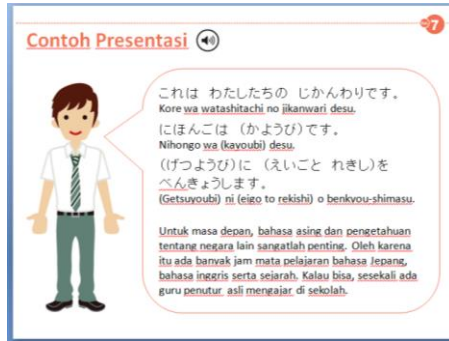
Mengaitkan dengan kebutuhan siswa, ketertarikannya dan motivasinya caranya yaitu dengan memberikan gambaran bagaimana pengetahuan yang mereka dapatkan akan membantu mereka baik sekarang atau masa yang akan datang.

Memfasilitasi kebutuhan siswa dan alasan untuk belajar serta memberikan pilihan metode belajar yang mengkondisikan motivasi mereka

1. Menjelaskan bagaimana pengetahuan mereka akan membantu mereka baik di masa kini atau di masa yang akan datang.
2. Memberikan pengalaman kepada siswa
3. Memberikan contoh

### c. Confidence

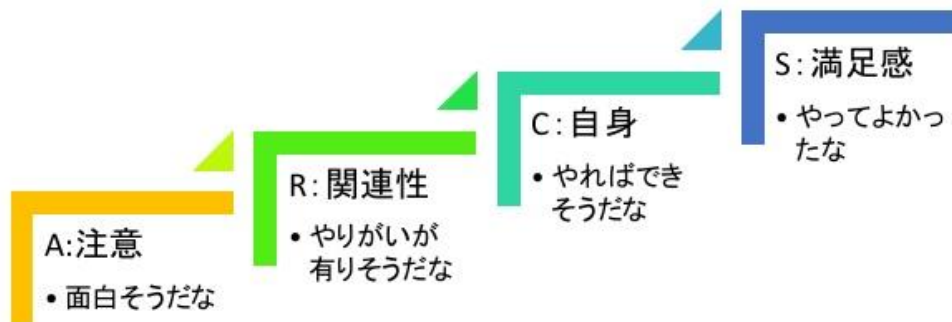
Meningkatkan kemampuan dan mengevaluasi kriteria serta menambah percaya diri siswa. Kepercayaan diri siswa selalu ada kaitannya dengan motivasi belajar siswa. Contoh kegiatan yang bisa dipakai dalam hal ini yaitu presentasi



### d. Satisfaction

Siswa harus mendapatkan kepuasan atau apa yang sudah dipelajari.

## ARCSモデル ～動機づけのデザイン～



<https://www.slideshare.net/pedoku/20140906slideshare>

### **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan makalah penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran ARCS dengan berbagai media dan metode yang dipakai dapat meningkatkan motivasi pembelajaran bahasa Jepang.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari pembahasan makalah ini antara lain:

1. Guru disarankan agar dapat memahami dan merancang pembelajaran dengan menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif, dalam hal ini kreatifitas juga dituntut untuk seorang guru.
2. Bagi pihak sekolah hendaknya bisa memfasilitasi kegiatan pembelajaran baik dari fasilitas fisik berupa peralatan audiovisual ataupun memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk menambah ilmu dengan mengikuti berbagai pelatihan

# ANALISIS WACANA BAHASA GENDER DALAM CERITA RAKYAT JEPANG *TANABATA*

**Rahtu Nila Sepni**

Sastra Jepang FIB UNAND, queen\_nila05@yahoo.com

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan bentuk gramatikal bahasa gender yang terdapat dalam cerita rakyat Jepang, *Tanabata*. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data tertulis yang terdapat dalam cerita rakyat tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dengan teknik sadap. Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik simak bebas libat cakap. Analisis data menggunakan metode agih dengan teknik ganti. Penyajian hasil analisis data menggunakan metode formal dan informal. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa bentuk verba yang muncul pada data adalah verba 輝く *kagayaku* (intr), 変わる *kawaru* (tran), おる *oru* (intr), かまう *kamau* (intr), 思う *omou* (intr), 探す *sagasu* (tran), 回る *mawaru* (tran), 選ぶ *erabu* (tran), dan 泣く *naku* (intr). Pada cerita ini porsi verba transitif dan intransitif hampir sama banyak. Hal ini tidak dapat mengisyaratkan keberpihakan terhadap perempuan pada cerita *tanabata*. Kalimat yang terdapat pada data adalah kalimat aktif. Dari 15 data yang ada, terdapat 4 data yang kalimatnya dalam bentuk negatif, sementara sisanya 10 data adalah dalam bentuk positif. Seluruh data sifatnya deklaratif, tidak ada data yang berbentuk pertanyaan. Modalitas yang muncul adalah modalitas epistemik yang menyatakan pertentangan, dan modalitas intensional yang menyatakan ajakan. Pronominal yang muncul *Orihime*, kemudian *ten no kamisama*, lalu, *hikoboshi*, *musume*, *umu* dan *fuufuu*.

## BAB I PENDAHULUAN

### 1. 1 Latar Belakang

Berbicara tentang bahasa dan gender, tidak dapat dilepaskan dari sudut pandang sosial. Bagaimna seorang perempuan berbicara, maka dia akan dipandang mewakili kaumnya atau lingkungan sosialnya. Hal yang sudah menjadi stereotype ketika perempuan bicara adalah kelemahan, sopan santun dan mekemukakan sisi feminis dalam pemilihan kata. Apabila ada perempuan yang berbicara dengan mengenyampingkan nilai feminis tadi, maka perempuan tersebut cenderung dipandang sebagai perempuan yang kasar dibanding perempuan yang tegas. Perihal perbedaan bahasa perempuan dan bahasa laki-laki sudah berterima secara umum. Hanya saja, tidak semua bahasa memiliki penanda khusus antara diksi yang digunakan oleh laki-laki ataupun perempuan. Layaknya bahasa Indonesia, kita tidak mengenal adanya perbedaan antara



kata perempuan dan laki-laki. Mungkin perbedaan tersebut hanya berlaku pada kata-kata tertentu saja.

Tanpa adanya pembeda antara bahasa laki-laki dan perempuan, maka posisi perempuan Untuk melihat ideologi matrilineal dalam cerita rakyat tersebut maka salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan melihat gramatikal dari bahasa yang digunakan. Gramatika sebuah bahasa dapat didefinisikan sebagai sebuah struktur berbahasa seperti kata dan atau frasa yang berkombinasi dalam menghasilkan sebuah kalimat (fowler; 1989:11). Melalui kata-kata yang dipilih dalam menyampaikan sebuah maksud maka dapat dibaca ideologi dibalik penyampaian tersebut. Santoso (2009: 95), dalam bukunya yang bertajuk bahasa perempuan menyatakan bahwa untuk melihat ideologi yang dibawa sebuah bahasa dapat dilihat dari gramatikanya, yang salah satunya adalah pilihan bentuk positif negatif sebagai pembawa ideologi. Kalimat negatif tidak semata-merta memiliki kekuatan menolak atau menidakkan. Adapula negasi yang manipulatif, yakni membawa maksud tertentu. Seperti pada contoh berikut:

“Tidaklah benar apa yang dikatakannya”.

Contoh di atas merupakan kalimat negatif. Kata bermuatan negasi pada contoh tersebut terletak pada kata *tidak*. Penyangkalan yang disampaikan penutur adalah, bahwasanya apa yang dikatakan orang ketiga tidak benar. Namun penutur tidak mengatakan “yang dia katakan salah”. Penutur memilih mengedepankan kata bermuatan negasi yaitu *tidaklah*...apabila dibandingkan antara kalimat positif dan kalimat negatif, maka terasa kekuatan maksud yang berbeda. Mari kita lihat perbandingannya berikut ini:

- a. “Tidaklah benar apa yang dikatakannya”. (negatif)
- b. “Yang dikatakannya salah”. (positif)

Kalimat a. memiliki maksud yang lebih persuasif agar orang yang mendengar tuturan tersebut ikut berpikir bahwa yang disampaikan orang ketiga tersebut tidak benar. Sementara itu, kalimat b, hanya bersifat deklaratif saja, tidak ada nuansa persuasif yang terasa pada kalimat tersebut.

Dari contoh di atas terlihat bahwa bahasa tidaklah sekedar sarana penyampai pesan, melainkan alat penyebar ideologi. Dalam melakukan pertuturan selalu mengandung maksud yang kadangkala tidak terlihat jelas dari bentuk kata, melainkan dari keseluruhan wacana yang ada. Oleh karena itu, pada penelitian kali ini, akan dilihat bentuk-bentuk gramatika cerita rakyat yang menggambarkan perjuangan matrilinealisme.

## **1. 2 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian**

Untuk memperoleh penelitian yang runtut dan sistematis, serta tidak melebar keranah yang tidak diinginkan, maka perlu adanya ruang lingkup dan batasan dalam sebuah penelitian. Mengacu pada hal tersebut, maka ruang lingkup dan batasan pada penelitian ini mengenai bahasa matrilineal yang terdapat dalam cerita rakyat yang berkembang di daerah yang bukan menganut azas matrilineal yaitu Negara Jepang.

Bentuk bahasa yang akan diteliti hanya dari segi gramatikalnya saja. Bentuk gramatika yang diduga mampu membawa ideologi matrilinealisme seperti ketransitifan, pronominal persona yang digunakan, kalimat positif-negatif dan lain sebagainya. Bentuk gramatika yang dimaksud dilihat pada sumber data berupa cerita rakyat dengan *tanabata*. Cerita rakyat ini diambil sebagai sumber data karena dari cerita rakyat, apa yang berkembang secara tradisional yakni dari mulut ke mulut sehingga berkembang menjadi sebuah cerita yang turun menurun tentunya menyimpan nilai-nilai dan kearifan lokal dan tentu saja dapat menyingkap ideologi yang diusung oleh cerita rakyat tersebut.

## **1. 3 Rumusan Masalah**

Untuk mempertegas apa yang akan dijawab dari penelitian, maka diperlukan rumusan masalah yang rinci dan detail, sehingga terlihat apa yang akan dirumuskan melalui penelitian. Rumusan masalah dari penelitian kali ini adalah: Apa saja bentuk gramatikal bahasa matrilineal yang terdapat dalam cerita rakyat *tanabata*?

# **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

## **2.1 Kajian Pustaka**

Guna mengetahui bagaimana perspektif peneliti sebelumnya mengenai penelitian yang akan dilakukan, maka diperlukan tinjauan terhadap hasil penelitian lain. Hal ini akan memperkaya peneliti dalam melakukan penelitian. Hal yang perlu digaris bawahi adalah dengan membaca dan mencari tahu relevansi penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah, jangan sampai ada peniruan atau praktik plagiat dalam sebuah penelitian. Untuk itu, pada bagian kajian pustaka ini, terurai penelitian yang memiliki benang merah dan memberikan sumbangan

pengetahuan serta informasi bagi penelitian yang akan dilakukan. Berikut merupakan penelitian yang dimaksud;

Jurnal pertama yang menjadi tinjauan penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “representasi kekuatan, kecerdasan dan cita rasa perempuan: analisis wacana pada film the iron lady”. Tulisan ini dimuat pada jurnal *humaniora* vol 5 nomor 1, April 2014, dan ditulis oleh: wahyuningtyas. Tulisan ini menjelaskan tentang perjuangan perempuan untuk mendapatkan kesetaraan dengan laki-laki. Perjuangan tersebut tercermin dari film yang dijadikan sebagai sumber data. Penelitian ini menggunakan teori semiotik Roland Barthes. Melalui teori ini, didapatkan kesimpulan bahwa di film the iron lady yang dijadikan sebagai sumber data, ternyata perempuan dapat bersejajar dengan laki-laki meskipun harus mengalami cemoohan, keraguan dari para laki-laki yang berada di sekelilingnya. Selanjutnya, ada jurnal ilmiah gender, yang ditulis oleh Siti Fatimah (2012) bertajuk: *Gender Dalam Komunitas Masyarakat Minang Kabau; Teori, Praktek Dan Ruang Lingkup Kajian*. Fatimah menguraikan tentang posisi perempuan Minang dalam suatu kekerabatan. Masyarakat Minang telah mengakui posisi kaum perempuan di dalam adat, baik secara politik, ekonomi maupun sosial. Hal ini memperlihatkan pengakuan adat yang dalam hal ini masyarakat terhadap kaum perempuan. Posisi ini menjadi nyata berbeda antara perempuan yang berada di kaum bergaris keturunan ibu, dengan kaum yang bergaris keturunan ayah atau patrilineal. Fatimah menggunakan teori Barthes (1972) guna menyibak makna lain dari mitos yang berkembang di masyarakat Minang. Mitos seputar bundo kanduang yang berkembang di masyarakat, serta yang telah tertulis di tambo masyarakat minang kabau di kupas dengan teori barthes, hingga peranan bundo kanduang di Minang lebih tergambar jelas. Tidak saja sebagai salah satu pemegang kekuasaan, namun sebagai pribadi yang superior dan bundo kanduang sebagai lembaga tempat masyarakat bertanya dan menyampaikan keluh kesah mereka. Tulisan Fatimah juga kental nuansa feminine di dalamnya. Kesetaraan gender begitu mengemuka dan menonjol bundo kanduang sebagai simbol perempuan Minang yang kokoh juga tergambar jelas.

Dari tulisan Fatimah, didapatkan bagaimana bahasa – bahasa matrilineal, yang memperjuangkan kesetaraan gender dapat dilihat pada cerita rakyat Minang. Salah satunya adalah cerita rakyat bundo kanduang. Sebuah kepercayaan yang besar dan mengisyaratkan bahwa pada setiap cerita rakyat di Minang ada muatan perjuangan untuk menerima gagasan matrilineal yang tentunya tergambar dari bahasa yang digunakan.

Dengan menggunakan teori yang berbeda dengan Fatimah, maka penelitian yang berfokus pada bahasa ini menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya. Selain Fatimah (2012) terdapat penelitian yang memiliki pertalian yang sama yaitu mengenai gender. Penelitian Tri Rina Budiwati (2011) yang terdapat pada jurnal Kawistara No. 3, 22 Desember 2011 volume I, meneliti dari sudut pandang bahasa. Ternyata bahasa yang digunakan masyarakat mampu memperlihatkan perbedaan antara laki-laki dan perempuan. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari kata, frasa, klausa hingga kalimat yang digunakan. Budiwati menggunakan teori Eriyanto (2001), guna melihat kata, frasa, klausa, kalimat yang mengandung nuansa gender. Dari penelitian ini didapat bahwa perempuan dan laki-laki memiliki posisi yang berbeda. Laki-laki lebih dominan daripada perempuan, laki-laki lebih banyak digunakan untuk menggambarkan hal positif dibanding perempuan dan terdapat ketimpangan antara laki-laki dan perempuan.

Melalui tulisan Budiman (2011), diketahui bahwa analisis terhadap bahasa dapat menyingkap peran dan posisi antara laki-laki dan perempuan di masyarakat. Hal ini menandakan bahwa bagaimana bahasa matrilineal juga dapat dilihat dari segi bahasanya. Teori lain yang lebih tepat dalam menjawab pertanyaan penelitian kali ini menjadi pembeda bagi peneliti sebelumnya.

## 2.2 Landasan Teori

Pada bagian landasan teori dijelaskan teori-teori yang digunakan untuk membedah permasalahan yang telah dikemukakan dalam rumusan masalah. Berikut ini merupakan uraian mengenai teori-teori tersebut:

### 1) Wacana

Banyak ahli yang telah mendefinisikan pengertian wacana, seperti:

- a. Menurut Harimurti Kridalaksana, wacana (*discourse*) adalah satuan bahasa terlengkap dan merupakan satuan gramatikal tertinggi atau terbesar dalam hierarki gramatikal. (1983:179 dalam Sumarlam, 2009:5).
- b. Sementara itu, Henry Guntur Tarigan (1987:27) mengemukakan bahwa wacana adalah satuan bahasa yang paling lengkap, lebih tinggi dari klausa dan kalimat, memiliki kohesi dan koherensi yang baik, mempunyai awal dan akhir yang jelas, berkesinambungan, dan dapat disampaikan secara lisan atau tertulis.
- c. Peneliti lain yaitu; James Deese dalam karyanya *Thought into Speech: the Psychology of a Language* (1984:72, sebagaimana dikutip ulang oleh Sumarlam, 2009:6)

menyatakan bahwa wacana adalah seperangkat proposisi yang saling berhubungan untuk menghasilkan suatu rasa kepaduan atau rasa kohesi bagi penyimak atau pembaca. Kohesi atau kepaduan itu sendiri harus muncul dari isi wacana, tetapi banyak sekali rasa kepaduan yang dirasakan oleh penyimak atau pembaca harus muncul dari cara pengutaraan, yaitu pengutaraan wacana itu.

- d. Fatimah Djajasudarma (1994:1) mengemukakan bahwa wacana adalah rentetan kalimat yang berkaitan, menghubungkan proposisi yang satu dengan proposisi yang lain, membentuk satu kesatuan, proposisi sebagai isi konsep yang masih kasar yang akan melahirkan pernyataan (statement) dalam bentuk kalimat atau wacana.

Dari rangkaian pendapat para ahli mengenai wacana di atas, dapat ditarik sebuah simpulan bahwa wacana berada pada struktur hirarki tertinggi dalam tingkatan gramatikal, yang didalamnya terdapat rangkaian yang kesinambungan dan padu dari awal hingga akhir.

Pada penelitian ini, sumber data berupa kaba malin deman dan cerita rakyat dari Jepang yang berjudul Tanabata, merupakan dua buah wacana yang isi ceritanya merupakan suatu kesinambungan dari awal hingga akhir, yang berikutnya akan disingkat bentuk gramatikal yang mengarah pada bahasa matrilineal di dalamnya.

## 2) Analisis Wacana

Analisis wacana secara sederhana dapat diartikan sebagai studi untuk memahami maksud yang disampaikan sebuah wacana baik secara tersirat maupun tersurat. Littlejohn (1996) menyatakan bahwa wacana lebih mengarah pada aturan-aturan tata bahasa yang hadir dalam proses berkomunikasi. Dengan kata lain, wacana mengarah kepada pesan yang disampaikan oleh komunikator.

Selanjutnya, perihal analisis terhadap wacana ini, seorang ahli Van Dijk (1985), menekankan pula bahwa analisis wacana sebagai suatu analisis untuk membongkar maksud -maksud dan makna -makna tertentu.

Oleh karena itu, pada penelitian ini, sebagaimana yang dikemukakan oleh Van Dijk dan Littlejohn di atas, akan membongkar maksud dan makna melalui gramatikal yang digunakan oleh sumber data.

## 3) Bentuk gramatikal

Untuk menungkap bentuk gramatikal bahasa matrilineal, digunakan teori yang dikemukakan oleh fowler (dalam Santoso : 2009). Santoso menyatakan bahwa ia sependapat

dengan fowler (1989) yang beranggapan bahwa terdapat bentuk-bentuk gramatika yang mampu membawa ideologi. Ideologi yang dimaksud disini adalah ideologi kaum matrilineal, yaitu kaum yang ciri-cirinya dikemukakan setelah ini. Bentuk – bentuk gramatika menurut fowler (dalam santoso 2009) adalah sebagai berikut:

- a) Ketransitifan
- b) Kalimat aktif-pasif
- c) Kalimat positif-negatif
- d) Modus kalimat deklaratif-interogatif-imperatif
- e) Modalitas relasional
- f) Pronomina persona
- g) Modalitas ekspresif

Berdasarkan teori fowler di atas, maka bentuk gramatika yang terdapat dalam dua sumber data, akan dikalsifikasikan dan dianalisis sehingga dapat dilihat perbandingan diantara keduanya.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu pemaparan sebagaimana adanya, tanpa adanya campur tangan peneliti dalam mengarahkan hasil atau temuan penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak. Metode simak merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa (Mahsun, 2007 : 29). Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tulis, yaitu data berupa bentuk gramatikal bahasa matrilineal dalam sumber data kaba malin deman dan cerita rakyat tanabata.

Metode simak merupakan metode yang dilakukan dengan penyimakan, yang disejajarkan dengan metode observasi. Metode simak menurut Sudaryanto (1993:133) mencakup teknik sebagai berikut: (1) teknik sadap, (2) teknik simak libat cakap, (3) teknik simak bebas libat cakap, (4) teknik rekam, (5) teknik catat, disamping perekaman penelitian ini juga menggunakan teknik catat pada kartu data yang dilanjutkan pada klasifikasi data. Pada penelitian ini teknik penelitian yang digunakan adalah teknik (1), yakni menyadap dari buku yang menjadi sumber data, kemudian teknik (3), bahwa peneliti tidak terlibat dalam proses pemunculan data. Kemudian menggunakan teknik yang ke (5) yaitu mencatat dan mengklasifikasikan data yang diperoleh.

Metode penyediaan data ini diberi nama metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Istilah menyimak di sini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga penggunaan bahasa secara tertulis. Metode ini memiliki teknik dasar yang berwujud teknik sadap. Teknik sadap disebut sebagai teknik dasar dalam metode simak, karena pada hakikatnya penyimakan diwujudkan dengan penyadapan. Dalam arti, peneliti dalam upaya mendapatkan data dilakukan dengan menyadap penggunaan bahasa seseorang atau beberapa orang yang menjadi informan. Perlu dikatakan bahwa menyadap penggunaan bahasa yang dimaksudkan menyangkut penggunaan bahasa baik secara lisan maupun secara tertulis.

Setelah mendapatkan data yang dimaksud, kemudian melakukan klasifikasi terhadap data tersebut, maka selanjutnya dilakukan teknik bawahan yaitu teknik ganti. Teknik ganti dimaksudkan sebagai salah satu teknik penyediaan data yang dilakukan dengan cara memunculkan data baru berdasarkan data yang telah ada sebelumnya, dengan cara mengganti bagian yang diperlukan. Data baru sebagai data sandingan itu benar-benar bentuk transformasi dari data sebelumnya dengan cara penggantian unsur yang menjadi objek penelitian itu dalam deretan struktur dengan unsur lain. Hasilnya berupa bentuk-bentuk (sebagai data) yang gramatikal dan berterima atau bentuk yang tidak gramatikal dan tidak berterima, yang akan menjadi dasar aktivitas pada tahaan selanjutnya (tahapan analisis data).

Dalam praktik penelitian sesungguhnya, penggunaan teknik ini dimaksudkan untuk menyediakan data bagi analisis mengetahui kadar kesamaan kelas atau kategori unsur terganti dengan unsur pengganti, khususnya bila tataran pengganti sama dengan tataran terganti.

#### **BAB IV**

### **ANALISIS WACANA BAHASA GENDER DALAM CERITA RAKYAT JEPANG *TANABATA***

Dalam mengkaji bahasa gender, diperlukan pengklasifikasian data yang berguna untuk melihat sejauh mana tuturan dalam suatu wacana memberikan peran terhadap kajian gender. Tuturan yang dimaksud adalah tuturan yang dituturkan oleh perempuan, dituturkan kepada perempuan, dituturkan mengenai perempuan dan tuturan yang memiliki tujuan terhadap perempuan. Selain dari tuturan tersebut maka tidak dimasukkan kedalam pengklasifikasian data. Tuturan yang telah menjadi data, seterusnya dilihat bentuk ketransitifannya, aktif-pasifnya, deklaratif atau interogatifnya, modalitas dan pronominal yang digunakan. Hal ini sesuai dengan

teori yang dikemukakan oleh Fowler (1989), mengenai bentuk gramatika yang diprediksi berfungsi sebagai pembawa ideology.

Berikut ini dipaparkan data yang memuat tuturan oleh dan terhadap perempuan dan selanjutnya dianalisis menggunakan teori Fowler sebagaimana yang telah disampaikan sebelumnya.

1. その川のほとりでは天の神さまの娘「おりひめ」が世にも美しいはたを織っていました。

Disamping sungai itu, putri Dewa kahyangan menenun kain yang terindah.

Tuturan pada data di atas, dituturkan oleh narator. Narator menyampaikan bahwa Orihime merupakan putri Dewa kahyangan. Pada kemunculannya yang pertama, ia digambarkan dengan sosok perempuan yang sedang menenun. Sosok ini disandingkan dengan penggambaran keindahan kain yang ditenunnya. Gambaran bahwa seorang wanita itu indah tidak terlihat pada kalimat ini, namun apa yang dilakukannya, yakni menenun kain yang sungguh indah adalah gambaran bahasa feminis tak langsung sekaligus menyiratkan bahwa menenun merupakan pekerjaan yang berhubungan dengan perempuan.

Verba yang muncul pada data 1 adalah *kagayaku* dan *kawaru*. *Kagayaku* merupakan verba intransitif, sementara itu, *kawaru* merupakan verba transitif. Kedua verba ini merupakan verba aktif. Kalimatnya adalah kalimat aktif deklaratif. Didalamnya tidak terkandung bentuk modalitas, sedangkan pronominal yang muncul hanya *orihime* saja.

2. おりひめの織る布は五色に光り輝いて、季節が変わるごとにいろどりで変わるといふそれは美しいものでした。

Kain yang ditenun sang putri, memancarkan lima sinar

Pada data ini juga masih menggambarkan pekerjaan putri Orihime, namun tidak menggambarkan sosok putri Orihime itu sendiri. Penggambaran hasil kerja yang indah, namun tidak menggambarkan sosok perempuan itu sendiri, merupakan bentuk subordinat terhadap perempuan. Penggambaran lebih dominan pada pekerjaan si perempuan saja, namun tidak disetarakan dengan penggambaran sosoknya sendiri.

Bersamaan dengan data 1, verba yang muncul adalah *kagayaku* yang merupakan verba intransitif. Verba ini merupakan verba aktif. Kalimatnya adalah kalimat aktif deklaratif.



Didalamnya juga tidak terkandung bentuk modalitas. Pada data ini tidak terdapat eksistensi pronominal.

3. 天の神様てん かみさまはそんな娘むすめがとても自慢じまんでしたが、おりひめははたを織おるのに一生懸命いっしょうけんめいで、自分の髪かみや服ふくをかまおうともしません。

Dewa kahyangan sangat bangga pada putrinya tersebut, namun putrinya hanya berkuat dengan tenunannya sampai-sampai dia tidak memperhatikan pakaian dan rambutnya.

Kalimat ini menggambarkan kebanggaan seorang ayah pada putrinya yang rajin menenun. Hal ini mengindikasikan bahwa seorang perempuan harus rajin agar membuat orangtuanya bangga. Disisi lain putri tidak merawat dirinya sendiri yang menandakan bahwa sisi yang meninggikan perempuan tidak tampak pada kalimat ini.

Pada data 3 terdapat verba oru yang merupakan verba transitif. Verba ini merupakan verba aktif. Kalimatnya adalah kalimat aktif deklaratif. Didalamnya terdapat modalitas epistemik berupa pengekspresian pertentangan. Pronominal yang muncul adalah; ten no kamisama, musume, orihime dan jibun.

4. そんな姿すがたをかわいそういに思った天の神様てん かみさまは言いいました。

Dewa kahyangan merasa kasihan sekali melihat putrinya

Dewa kahyangan yang juga merupakan ayah putrid Ori merasa kasihan terhadap anak perempuannya. Artinya perempuan merupakan sosok yang patut dikasihani sementara putrid itu sendiri tidak merasa perlu untuk mengasihani dirinya. Hal ini menandakan perempuan menjadi objek pada kalimat ini.

Pada data ini, verba yang muncul adalah *omou* yang merupakan verba intransitif. Verba ini merupakan verba aktif. Kalimat pada data ini berupa kalimat aktif deklaratif. Didalamnya tidak terkandung bentuk modalitas. Pronomina yang muncul adalah *ten no kamisama*.

5. 「おりひめもそろそろ年頃としごろなのに、人ひとのはたを織おってばかりではかわいそうじゃ。そうだ、おりひめにふさわしいむこむこを探さがしてやろう」

waktu terus berlalu, namun sang putrinya terus menjahit kain orang, itu merupakan hal yang menyedihkan. Kalau begitu, mari kita cari aktifitas yang lebih bagus lagi untuk sang putri.

Kalimat ini menunjukkan bahwa putrid ori tidak memedulikan dirinya sendiri. Ia hanya berkuat dengan pekerjaan saja. Pada kalimat ini masih tampak bahwa perempuan sebagai objek. Mencari jodohpun diinisiasi oleh orangtuanya.

Pada data 5 ini terdapat verba *oru* ‘menenun’ dan *sagasu* ‘mencari’. Sama dengan pernyataan sebelumnya, verba *oru* adalah verba intransitive sementara itu verba *sagasu* adalah verba transitif. Kedua verba ini adalah verba ini adalah verba aktif. Kalimat pada data 5 berupa aktif deklaratif. Didalamnya terdapat bentuk modalitas *~ou* yang berarti ajakan. Ajakan termasuk pada modalitas intensional. Sementara itu, Pronominal yang muncul adalah *orihime*.

6. 「うむ、この<sup>はたら</sup>働き者の<sup>もの</sup>青年<sup>せいねん</sup>であれば、おりひめと幸せに暮らしていけるじゃろう」

Permaisuri, jika anak muda seperti ini, bisakah hidup bersama bersama tuan putri.

Pada data ini, yang mengaukan pertanyaan adalah Dewa. Namun, permaisuri tidak member tanggapan akan hal itu. Secara tersiratpun tidak ada kalimat yang menyatakan bahwa permaisuri setuju ataupun tidak. Hal ini menandakan bahwa posisi dan peran ayah dalam memperhatikan dan menentukan masa depan anaknya sangat tinggi.

Verba yang muncul pada data 6 adalah *sagashimawaru* yang merupakan verba transitif, yang berada pada kalimat positif. Kalimatnya adalah kalimat aktif deklaratif. Didalamnya tidak terkandung bentuk modalitas, sedangkan pronominal yang muncul adalah *ten no kamisama*

7. 天の神さまはおりひめの<sup>けっこん</sup>結婚相手に<sup>あいて</sup>ひこぼしを<sup>えら</sup>選びました。

Dewa kahyangan memilih si pemuda hikoboshi untuk menjadi jodoh tuan putri.

Dipertegas oleh data ini bahwa yang memilihkan jodoh untuk putrid Ori adalah dewa. Tanpa ada kata-kata yang menyatakan perundingan atau permaisuri menyetujui pilihan raja.

Data 7 berbentuk kalimat nominal yaitu kalimat yang tidak memiliki verba. Kalimat data 7 ini adalah kalimat negative yang bersifat deklaratif. Didalamnya juga tidak terkandung bentuk modalitas. Sementara itu, pronominal yang muncul adalah *orihime*.

8. おりひめとひこぼしはお互いにひとめで好きになり、とても中の良い夫婦になりました。

Putri dan pemuda hikoboshi sama-sama jatuh cinta pada pandangan pertama, mereka menjadi pasangan yang saling mencintai.

Berdasarkan struktur penulisannya, subjeknya adalah putrid Ori dan Hikoboshi. Namun untuk penulisan nama yang didahulukan adalah nama putrid Ori. Hal itu berlaku pada data yang mensejajarkan nama mereka berdua. Selalu putri Ori tertulis lebih dahulu dibandingkan pasangannya Hikoboshi.

Sama dengan data 7 di atas, data 8 juga merupakan kalimat nominal yaitu kalimat yang tidak memiliki verba. Namun pada data 8 ini, kalimatnya berupa kalimat negatif yang bersifat deklaratif. Didalamnya juga tidak terkandung bentuk modalitas, dan pronominal yang muncul adalah *umu*, *seinen*, dan *orihime*.

9. おりひめがはたを織らなくなったので空の神さまたちの服はもちろん、天の神さまの服もボロボロになってしまいました。

Oleh karena putri tidak pernah menenun lagi, tentu saja pakaian penghuni langit dan juga pakaian Dewa kahyangan menjadi compang camping.

Pada data ini kembali disebut tanggung jawab yang seharusnya diemban oleh putrid Ori, yakni menjahit pakaian. Putri Ori dijadikan sebagai penyebab keadaan yang buruk. Pada data terdapat penggunaan kata *~~*ので yang berarti *karena*.

Kalimat pada data 9 berbentuk kalimat verbal yaitu kalimat yang memiliki verba. Verba yang muncul pada data ini adalah *erabu* ‘memilih’. Kalimatnya merupakan kalimat positif yang bersifat deklaratif. Didalamnya tidak terdapat bentuk modalitas. Sementara itu, pronominal yang muncul adalah *ten no kamisama* dan *orihime*.

10. あおれからというもの、おりひめは毎日泣きくらすばかりで、まったくはたを織ろうとしませんでした。

Putri menangis setiap hari penuh dengan kesedihan, ia sama sekali tidak menjahit kain yang dimaksud.

Data ini menunjukkan bahwa perempuan adalah makhluk yang lemah. Kata yang digunakan adalah menangis. Tidak tergambar ada usaha apapun di sana. Mengenai bentuk gramatikal pada data 10 ini, sama dengan data 6 dan 7, bahwa kalimat data 10 juga kalimat nominal. Akan tetapi bentuk kalimatnya adalah positif yang bersifat deklaratif. Didalamnya juga tidak terkandung bentuk modalitas. Pronomina yang muncul adalah *orihime*, *hikoboshi* dan *fuufuu*.

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa, pada cerita *tanabata* perempuan berada pada posisi sub ordinat. Meskipun yang menjadi tokoh utama dalam

cerita adalah sosok perempuan yakni *orihime*, namun penggambaran *orihime* hanya sebatas seorang anak dewa yang diberikan tanggungjawab untuk menenun kain. *Orihime* tidak punya hak untuk menentukan pasangan dan cara hidupnya. Pasangannya dipikirkan oleh ayahnya. Ibunya juga tidak terlibat untuk memberikan keputusan atau pendapat untuk itu.

Penunjang kesimpulan di atas adalah bentuk verba yang muncul pada data adalah verba 輝く *kagayaku* (intr), 変わる *kawaru* (tran), おる *oru* (intr), かまう *kamau* (intr), 思う *omou* (intr), 探す *sagasu* (tran), 回る *mawaru* (tran), 選ぶ *erabu* (tran), dan 泣く *naku* (intr). Verba transitif menandakan penceritaan disampaikan dengan lugas dan tegas. Artinya sebagian besar verba mengandung maskulinitas yang tinggi. Subjek sebagai agen terlihat pada struktur kalimat. Sebaliknya pada kalimat dengan verba intransitive, pelaku cenderung infinitive. Pada cerita ini porsi verba transitif dan intransitif hampir sama banyak. Hal ini tidak dapat mengisyaratkan keberpihakan terhadap perempuan pada cerita *tanabata*.

Kalimat yang terdapat pada data adalah kalimat aktif. Dari 15 data yang ada, terdapat 4 data yang kalimatnya dalam bentuk negatif, sementara sisanya 10 data adalah dalam bentuk positif. Biasanya bahasa yang menonjolkan sisi feminitas berbentuk negatif, namun tidak demikian pada cerita pendek *tanabata* ini. Seluruh data sifatnya deklaratif, tidak ada data yang berbentuk pertanyaan. Modalitas yang muncul adalah modalitas epistemik yang menyatakan pertentangan, dan modalitas intensional yang menyatakan ajakan. Pronominal yang muncul dimulai dari yang sering kemunculannya hingga ke yang sedikit kemunculannya adalah *Orihime*, kemudian *ten no kamisama*, lalu *hikoboshi*, *musume*, *umu* dan *fuufuu*. Dari bentuk pronomina dan intensitas kemunculannya. Dominasinya adalah *orihime* dan *ten no kamisama*. *Orihime* hanya sebagai figur yang dibayangi oleh *ten no kamisama*. Yang menjadi pengendali dalam cerita ini sesungguhnya adalah *ten no kamisama*. Hal ini menandakan bahwa cerita *Tanabata* tidak mengandung keberpihakan kepada perempuan.

## 5.2 Saran

Jepang sebagai Negara yang menganut system kekerabatan pariliniial, atau garis keturunan menurut garis laki-laki, pernah memiliki masa dimana perempuan benar-benar berada di bawah laki-laki. Namun seiring berkembangnya zaman, perempuan mulai menggapai posisi yang setara dengan laki-laki. Apabila di cerita rakyat Jepang, seperti *Tanabata* belum ditemukan bentuk linguistik yang mengarah kepada kesetaraan gender, barangkali pada karya sastra modern akan

ditemukan. Diperlukan penelitian lain yang mengkaji bahasa gender ini pada karya sastra lain untuk mematahkan asumsi bahwa Jepang masih memposisikan perempuan di bawah laki-laki.

Kajian terhadap bahasa gender dapat digabungkan dengan kajian sosiolinguistik agar terdapat perbandingan antara data yang berbentuk transkrip atau teks dengan data berbentuk ujaran lisan yang berkembang di tengah masyarakat.

### Daftar Pustaka

- Barthes, Roland. 1972. *Mythologies*. Paris Edusion Du Seuil. Translated as *Mythologies*. Newyork: Hill and Wang.
- Budiwati, Tri Rina. 2011, No.3 Desember. *Representasi Wacana Gender dalam Ungkapan Berbahasa Indonesia dan Bahasa Inggris: Analisis Wacana Kritis*. Jurnal: Kawistra.
- Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka cipta.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Djajasudarma, Fatimah. 1994. *Wacana: Pemahaman dan Hubungan antar Unsur*. Bandung: Eresco.
- Fatimah, Siti. 1994. *Gender dalam Komunitas Masyarakat Minangkabau; Teori, Praktek dan Ruang Lingkup Kajian*. Jurnal: Jurnal Ilmiah Kajian Gender.
- Fowler, Roger. 1989. *Linguistic criticism*. Oxford: Oxford University Press.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT raja Grafindo Persada.
- Nadra, 2010. *Bahasa dan Teknik Penulisan Karya Ilmiah dan Surat Resmi*. Padang: Andalas University Press.
- Santoso, Anang. 2009. *Bahasa Perempuan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sumarlam, dkk. 2009. *Teori dan Praktik Analisis Wacana*. Surakarta: Pustaka Cakra Surakarta.

Tarigan, Henri Guntur. 1987. *Pengajaran Wacana*. Bandung: Angkasa.

Tsujimura, Natsuko. 1997. *An Introduction To Japanese Linguistics*. USA: Blackwell.

Van Dijk, T. 1985. *Introduction: The Role of Discourse Analysis in Society*. London: Academic Press.

Waridah, Ernawati. 2010. *EYD & Seputar Kebahasa-Indonesiaan*. Jakarta: Kawan Pustaka.

# KESALAHAN PEMBENTUKAN KALIMAT PASIF BAHASA JEPANG<sup>1</sup>

**Rani Arfianty<sup>2</sup> dan Adriana Hasibuan<sup>3</sup>**

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara  
[rani.arfianty@usu.ac.id](mailto:rani.arfianty@usu.ac.id), [adrianahasibuan00@gmail.com](mailto:adrianahasibuan00@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesalahan dalam membentuk kalimat pasif bahasa Jepang. Penelitian ini melibatkan pelajar bahasa Jepang Indonesia semester IV. Sampel penelitian ini adalah karangan berbahasa Indonesia dalam 200 perkataan. Metode kuantitatif dan kualitatif digunakan berdasarkan definisi kesalahan pembentukan kalimat pasif bahasa Jepang Ichikawa (2005). Hasil analisis penelitian menunjukkan pelajar melakukan kesalahan dalam merubah bentuk kata kerja pasif bahasa Jepang sebanyak 53%, kesalahan dalam pemilihan partikel sebanyak 24%, kesalahan dalam penyusunan subjek dan objek pelaku sebanyak 18% kesalahan dan kesalahan dalam membentuk kalimat *Yari-morai* (memberi-menerima) sebanyak 5%. Kesalahan di dalam merubah bentuk kata kerja pasif bahasa Jepang disebabkan oleh kurangnya latihan dan kurangnya pemahaman pelajar mengenai bentuk pasif bahasa Jepang. Kesalahan dalam pemilihan partikel disebabkan oleh faktor negatif tranfer. Kurangnya pemahaman pelajar terhadap pembentukan kalimat pasif bahasa Jepang menyebabkan pelajar cenderung untuk menyusun subjek dan objek pelaku dalam kalimat pasif bahasa Jepang mengikut aturan penyusunan kalimat pasif bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi pengajar bahasa Jepang khususnya mengenai pemerolehan pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang hingga dapat membuat variasi pengajaran yang lebih kreatif lagi.

Kata kunci: kalimat pasif bahasa Jepang; kesalahan pembentukan; pelajar bahasa Jepang; kesalahan pemilihan

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penelitian mengenai pembelajaran bahasa asing sebagai bahasa kedua oleh peneliti bahasa mengungkapkan adanya kesalahan-kesalahan dalam penggunaan bahasa kedua oleh pembelajar. Ozeki (2010), menyebutkan terdapat dua jenis kesalahan yang dilakukan oleh pembelajar bahasa Jepang. Pertama, kesalahan inter-lingual (*inter-lingual error*), yaitu kesalahan yang disebabkan gangguan dari bahasa ibu dikarenakan perbedaan di antara kedua bahasa. Kedua ialah kesalahan intra-lingual (*intra-lingual error*),

---

<sup>1</sup>Penelitian ini didanai oleh dana Non PNBPU USU Tahun Anggaran 2017

<sup>2</sup>Penulis 1

<sup>3</sup>Penulis 2

yaitu kesalahan yang terjadi tidak ada kaitannya dengan pengaruh bahasa ibu, tetapi kesalahan terjadi semata-mata disebabkan oleh proses pengembangan (*developmental process*)<sup>4</sup>.

Gangguan<sup>5</sup> bahasa ibu (*cross linguistic influence*), juga diketahui sebagai pemindahan bahasa (*language transfer*) (Odlin, 1989; Ozeki, 2005). Odlin (1989) menyebutkan bahwa pemindahan bahasa merupakan akibat daripada persamaan dan perbedaan di antara bahasa kedua dan bahasa asing lain yang telah dipelajari sebelumnya. Menurut Odlin, hal ini terjadi disebabkan oleh penilaian atas kesamaan di antara bahasa ibu dan bahasa kedua pelajar (Odlin, 1998, p. 27). Jika di antara bahasa ibu dan bahasa kedua mempunyai beberapa persamaan dalam perkataan maupun tatabahasanya, maka pemindahan positif cenderung untuk terjadi. Seperti halnya antara bahasa Indonesia dan bahasa Malaysia yang memiliki persamaan pada banyak kosakata bahkan tatabahasanya. Hal ini memungkinkan pemindahan positif cenderung terjadi ketika menggunakan bahasa Indonesia kepada bahasa Malaysia ataupun sebaliknya. Tetapi, jika bahasa ibu pelajar berbeda dengan sistem bahasa kedua, hal ini memungkinkan terjadinya pemindahan negatif. Contohnya, adanya perubahan bentuk kata kerja berdasarkan pola kalimat dan keterangan waktunya di dalam tatabahasa bahasa Jepang telah membingungkan pelajar Indonesia hingga menghadapi kesulitan ketika mengaplikasikan dan menerjemahkan kalimat bahasa Indonesia ke dalam kalimat bahasa Jepang, yang mana perubahan bentuk kata kerja ini tidak ada ditemui di dalam tatabahasa bahasa Indonesia. Seperti terlihat pada contoh kalimat (1) berikut:

- (1). Saya dibelikan ayah mainan.  
*Watashi - wa chichi - ni - omocha - o kawarashimashita.*  
Saya-partikel ayah- partikel – mainan - partikel - ?

<私は父におもちゃをかわらせました。(?)>

Penerjemahan kalimat bahasa Indonesia ke dalam kalimat bahasa Jepang pada contoh kalimat (1) di atas adalah kalimat yang dihasilkan oleh pelajar ketika diminta untuk menerjemahkan kalimat ‘saya dibelikan ayah mainan’. Penerjemahan kalimat bahasa Indonesia pada contoh (1) kepada bahasa Jepang mungkin dapat dipahami, tetapi, pelajar cenderung terpengaruh dengan partikel (di-) yang menunjukkan bahwa kalimat tersebut adalah kalimat pasif. Walaupun kalimat bahasa Indonesia tersebut menunjukkan kalimat pasif, tetapi, bila ditelaah lebih lanjut, kalimat ‘saya dibelikan mainan oleh ayah’ menunjukkan bahwa subjek menerima sesuatu barang, yaitu mainan dari ayahnya dan ia merasa senang. Justru, bentuk kalimat yang mempunyai makna seperti ini, di dalam tatabahasa bahasa Jepang tidak menggunakan bentuk kalimat pasif melainkan bentuk *yari-morai* (memberi dan menerima).

---

<sup>4</sup> Sebagaimana pemerhatian daripada Odlin (1989), ramai pengkaji telah memperdebatkan, pada hakikatnya kesilapan yang disebabkan oleh proses perkembangan yang telah ditemui pada pemerolehan bahasa ibunda dan bahasa kedua adalah lebih daripada yang dijangkakan. Sebagai contoh, kesilapan kala yang dilakukan oleh pelajar Inggeris pada ayat: \* *I play a new game last night* atau \* *John book*.

<sup>5</sup> Odlin (1989) menggunakan ‘pengaruh’ sebagai istilah untuk ‘gangguan’.



Berdasarkan kalimat bahasa Jepang yang dibuat oleh pelajar untuk menerjemahkan kalimat (1) dapat dilihat bahwa pelajar cenderung untuk menerjemahkan kata per kata di dalam kalimat bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang, tetapi, mengabaikan aturan penggunaan kata kerja pasif di dalam bahasa Jepang hingga menyebabkan timbulnya negatif transfer.

Bentuk aktifitas penerjemahan kata per kata dari bahasa Jepang ke dalam perkataan yang mempunyai arti yang sama/mirip ke dalam bahasa Indonesia seperti yang dilakukan oleh pelajar tersebut, telah disebutkan oleh Harmer (2001), di dalam bukunya, yaitu, aktifitas penerjemahan merupakan hal yang tidak dapat dihindari di dalam pembelajaran bahasa asing. Menurut Moentaha (2006), teori terjemahan mempunyai hubungan langsung dengan linguistik perbandingan bahasa. Penelitian mengenai pengajaran bahasa asing dengan melibatkan teori terjemahan dapat mengatasi permasalahan interferensi/gangguan di dalam pembelajaran bahasa asing.

## 1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini membicarakan tentang kesulitan yang dihadapi serta kesalahan yang dilakukan oleh pelajar bahasa Jepang ketika menerjemahkan kalimat pasif berbahasa Indonesia kepada kalimat pasif bahasa Jepang. Adanya perbedaan aturan tata bahasa di dalam bahasa Jepang dengan aturan tata bahasa pada bahasa Indonesia menyebabkan terjadinya pemindahan positif juga pemindahan negatif di dalam penerjemahan kalimat pasif bahasa Indonesia ke dalam kalimat pasif bahasa Jepang. Adanya perbedaan ketara mengenai kalimat pasif bahasa Jepang dengan kalimat pasif bahasa Indonesia menjadi penyebab timbulnya kesalahan dalam penggunaan dan pembentukan kalimat pasif bahasa Jepang. Di antara perbedaannya adalah kalimat pasif bahasa Jepang, kata kerja perlu dirubah ke dalam bentuk pasif *~rareru* (di-), memerlukan partikel sebagai penanda subjek, dan objek yang dikenai perbuatan dimana hal ini tidak ada di dalam tata bahasa bahasa Indonesia. Hal ini tentu saja menjadi hambatan bagi pelajar dalam menguasai bahasa Jepang yang tepat, sebagaimana disebutkan oleh Yoshikawa (1997). Untuk itu, yang menjadi pertanyaan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pelajar Indonesia mengaplikasikan kalimat pasif bahasa Jepang?
2. Apakah bentuk-bentuk kesalahan yang dilakukan oleh pelajar ketika mengaplikasikan kalimat pasif bahasa Jepang?

### **1.3 Objek Penelitian**

Objektif penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan kesalahan dan menganalisis bentuk-bentuk kesalahan dalam membentuk kalimat pasif bahasa Jepang yang dilakukan oleh pembelajar bahasa Jepang Indonesia.

### **1.4 Batasan Penelitian**

Penelitian ini hanya menganalisis kesalahan dan bentuk-bentuk kesalahan yang muncul dalam aktifitas penerjemahan karangan berbahasa Indonesia dalam bentuk pasif ke dalam kalimat pasif bahasa Jepang yang dilakukan oleh pembelajar bahasa Jepang Indonesia.

## **2. Tinjauan Pustaka**

Di antara hambatan utama bagi pelajar dalam mempelajari bahasa Jepang adalah adanya gangguan dari bahasa ibu, dan dari bahasa asing lain yang telah dipelajari sebelumnya, ataupun kesalahan dalam memahami bahasa Jepang itu sendiri (Yoshikawa: 1997). Oleh karena itu, Yoshikawa (1997) menyebutkan penelitian mengenai perbandingan di antara bahasa ibu dan bahasa kedua baik dilakukan untuk memastikan ciri khas dari bahasa kedua yang tidak ada pada bahasa ibu. Sedangkan Hama (2005), mendapati pelajar melakukan kesalahan ketika membuat karangan berbahasa Jepang. Beliau mengatakan kesalahan yang muncul dalam karangan pelajar tersebut bukan hanya semata-mata disebabkan oleh gangguan dari bahasa ibunda pelajar tersebut, tetapi turut disebabkan oleh teknik pengajaran bahasa kedua yang kurang sesuai dengan pelajar.

Penelitian mengenai kalimat pasif bahasa Jepang cukup mendapat perhatian di kalangan peneliti bahasa Jepang. Risda (2009), mengatakan kesalahan yang dilakukan oleh pelajar Indonesia ketika menggunakan bentuk pasif bahasa Jepang di antaranya adalah disebabkan oleh pengalaman terdahulu dari pelajar dalam mempelajari bahasa Jepang. Selain itu, pelajar juga cenderung menukar kalimat pasif dalam bahasa ibu ke dalam kalimat aktif bahasa Jepang.

Ichikawa (2005) mengelaskan kalimat pasif bahasa Jepang kepada 2 kelompok besar, yaitu kalimat pasif langsung dan kalimat pasif tidak langsung. Lebih lanjut, Ichikawa menjelaskan bahwa ciri kalimat pasif bahasa Jepang, ditandai dengan adanya kata kerja dalam bentuk pasif, juga terdapat subjek yang dikenai suatu perbuatan. Ichikawa juga mengungkapkan bahwa kategori kalimat pasif tidak langsung termasuk cukup sulit untuk dipahami oleh pembelajar bahasa Jepang. Oleh karena itu, perlu untuk memberikan pemahaman kepada pembelajar mengenai situasi bagaimana menggunakan kalimat pasif yang sebenarnya. Ichikawa (2005) mengungkapkan kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh pelajar bahasa Jepang ketika membentuk kalimat pasif adalah: 1. Pelajar sulit untuk membentuk kata kerja ke dalam

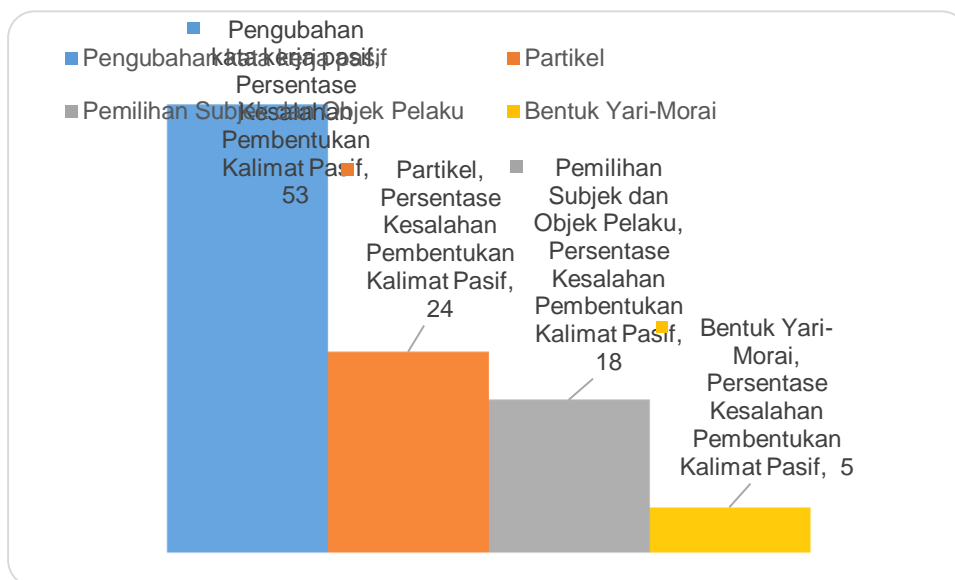
bentuk pasif bahasa Jepang dengan tepat; 2. Pelajar sulit untuk menentukan objek pelaku dan subjek yang dikenai perbuatan; 3. Pelajar sulit untuk menentukan partikel yang tepat bagi objek pelaku dan subjek yang dikenai perbuatan. Untuk penelitian ini definisi kesalahan penggunaan dan pembentukan kalimat pasif dari Ichikawa (2005) digunakan untuk mencapai objektif penelitian.

### **3. METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang diadaptasi daripada Brown, J. D dan Rodgers, T.S (2002). Metode kuantitatif ini dilakukan untuk menganalisis kesalahan dari segi kuantiti dan menyediakan statistik deskriptif untuk analisis kualitatif penelitian. Responden penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Sastra Jepang yang berada di semester 4. Responden diminta untuk menerjemahkan kalimat-kalimat bentuk pasif bahasa Indonesia sejumlah 200 perkataan ke dalam bahasa Jepang. Terjemahan yang dihasilkan oleh responden dianalisis dengan mengaplikasikan kesalahan-kesalahan dalam membentuk kalimat pasif bahasa Jepang oleh Ichikawa (2005).

### **4. ANALISIS HASIL DATA**

Berdasarkan hasil analisis data, secara keseluruhan didapati sebanyak 620 kesalahan yang dilakukan pelajar dalam menerjemahkan kalimat pasif berbahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang. Sebagaimana terlihat pada grafik di bawah (Gambar 1) dapat diketahui bahwa persentase kesalahan dalam mengubah kata kerja ke dalam kata kerja bentuk pasif (*~rareru*), menempati posisi persentase kesalahan tertinggi dibandingkan jenis kesalahan lainnya, yaitu sebanyak 53%. Sedangkan kesalahan dalam pemilihan partikel yang tepat menduduki peringkat kedua dengan persentase sebanyak 24%. Berikutnya, sebanyak 18% merupakan jenis kesalahan yang dilakukan oleh pelajar dalam memilih objek pelaku dan subjek yang dikenai perbuatan, dan akhirnya kesalahan dalam membentuk kalimat *yari-morai* (memberi-menerima) diketahui juga menjadi jenis kesalahan yang paling sedikit dilakukan dengan persentase 5%.



Gambar 1. Persentase Kesalahan dalam membentuk kalimat pasif Bahasa Jepang

Berikutnya, akan dijelaskan mengenai contoh-contoh kesalahan kalimat pasif yang dibuat oleh pelajar yang kemudiannya dikategorikan ke dalam jenis-jenis kesalahan dalam pembentukan kalimat pasif bahasa Jepang yang dikemukakan oleh Ichikawa (2005).

#### 4.1 Kesalahan pada Pengubahan Kata Kerja Bentuk Pasif Bahasa Jepang

Tabel (1) berikut memaparkan contoh-contoh kalimat pasif bahasa Jepang yang dihasilkan oleh pelajar ketika mereka diminta untuk menerjemahkan kalimat pasif bahasa Indonesia ke dalam kalimat pasif bahasa Jepang. Tetapi, kalimat-kalimat ini tidak sesuai dengan aturan pembentukan kata kerja bentuk pasif bahasa Jepang hingga dikategorikan ke dalam kalimat yang salah.

Berdasarkan Tabel (1), dapat diketahui bahwa pelajar melakukan kesalahan ketika mengubah bentuk kata kerja pasif bahasa Jepang dengan tepat. Pelajar terlihat bingung untuk membedakan antara kata kerja pasif bahasa Jepang yang seyogyanya menggunakan bentuk *~rareru* dengan kata kerja bentuk *shieki* (kausatif) yang menggunakan bentuk *~saseru* dan bentuk *shieki-ukemi*, dengan bentuk *~saserareru*. Sebagaimana terlihat pada contoh kalimat (no.1, p.1), pelajar membuat kalimat *shiken ga yoi toki, sensei nihomaremashita*. Pembentukan kata kerja pasif *homaremashita* tidak sesuai dengan aturan pembentukan kata kerja pasif bahasa Jepang yang tepat. Hal ini disebabkan oleh bentuk

kata kerja pasif yang tepat untuk kata kerja *homemasu* (memuji) adalah *homeraremasu* (dipuji). Sedangkan untuk contoh kalimat (no.2, p.1), diketahui pelajar gagal untuk merubah kata kerja *ijimemasu* (buli) kepada bentuk kata kerja pasif yang tepat, *ijimeraremasu* (dibuli).

Demikian juga halnya untuk kalimat (no.3, p.2), pelajar menghasilkan kalimat *ima wa, ramen wa itten banjoo o tabesasemasu*. Bentuk kata kerja *tabesasemasu* (menyuruh makan) bukanlah bentuk kata kerja pasif, melainkan kata kerja bentuk *Shieki* (kausatif). Hingga bentuk tepat untuk kata kerja pasif *tabemasu* adalah *taberaremasu* (dimakan).

Tabel 1. Contoh Kalimat Kesalahan pada Perubahan Bentuk Kata Kerja Pasif

No	Kalimat bahasa Indonesia	Pelajar	Kalimat bahasa Jepang
1	Ketika hasil ujian bagus, saya dipuji oleh guru	P1	試験がよいとき、先生にほまれました。(shiken ga yoitoki, sensei ni homaremasu)
		P2	私の試験はよいとき、先生は私にほめさせます。(watashi no tomodachi ni homesasemasu)
2	Saya pernah dibuli kawan	P1	私は友達にいじめられました。(watashi wa tomodachi ni ijimaremasu)
		P2	友達にいじめられたがあります。(watashi wa tomodachi ni ijimesareta ga arimasu)
3	Sekarang, mie instan dikonsumsi di seluruh dunia	P1	今は、インスタントラーメンは世界をたべれました。(ima wa, isutanto ramen wa sekai o taberemashita)
		P2	今、らめんはいつてんぱんじょうを食べさせます。(ima, ramen wa itten banjoo o tabesasemasu)

Berdasarkan kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh pelajar dalam merubah bentuk kata kerja pasif bahasa Jepang yang tepat ini menggambarkan bahwa mereka tidak memahami bagaimana untuk membentuk kata kerja pasif bahasa Jepang. Pelajar cenderung bingung untuk membedakan yang mana bentuk kata kerja pasif, bentuk kata kerja kausatif (*shieki*), ataupun bentuk kata kerja pasif-kausatif (*shieki-ukemi*). Kurangnya pemahaman dan kurangnya latihan mengenai cara merubah kata kerja pasif bahasa Jepang, diduga menjadi penyebab kesalahan ini terjadi.

#### 4.2 Kesalahan pada Pemilihan Partikel

Tabel (2) berikut menunjukkan contoh kesalahan kalimat pelajar dalam memilih partikel yang tepat ketika membentuk kalimat pasif bahasa Jepang. Berdasarkan Tabel (2), pada contoh kalimat pelajar, (no.1, p.1), dapat diketahui bahwa pelajar tidak dapat melengkapi kalimat pasif tersebut dengan memilih partikel yang tepat. Pelajar menggunakan partikel *ga* dan *ni* untuk menghubungkan subjek kalimat dan objek pelaku. Sedangkan partikel yang sesuai untuk kalimat ini adalah *wa* dan *ni yotte*, hingga kalimat ini seharusnya, *denwa wa Beeru ni yotte hatsumeisaremashita*.

Demikian juga halnya dengan contoh kalimat (no.2), selain kesalahan dalam memilih partikel yang tepat, pelajar juga gagal untuk menerjemahkan kata ‘kehujanan’ ke dalam bahasa Jepang. Untuk menerjemahkan kata ‘saya kehujanan’, pelajar menggunakan *watashi wa ame o futte moraimashitadan ame ga shimaimashita*. Sedangkan penerjemahan yang tepat untuk kata ‘saya kehujanan’ adalah *watashi wa ame ni furaremashita*.

Tabel 2. Contoh Kalimat Kesalahan pada Pemilihan Partikel

No	Kalimat bahasa Indonesia	Pelajar	Kalimat bahasa Jepang
1	Telepon ditemukan oleh Bell	P1	電話がベルにはつめいされました。(sensei ga shikararemasu)
		P2	ベルが電話をはつめいされました。(watashi wa sensei o shikarimashita)
2	Ketika pulang dari sekolah, saya kehujanan	P1	学校へ帰った時、私に雨を降ってもらいました。(watashi wa tomodachi ni ijimeremasita)
		P2	学校へかえたとき、雨がしまいました。(watashi wa tomodachi ni ijimesareta ga arimasu)

Berdasarkan kesalahan-kesalahan dalam pemilihan partikel yang tepat dan penerjemahan kata bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang di atas menunjukkan bahawa pelajar tidak memahami aturan penggunaan dan pembentukan kalimat pasif bahasa Jepang. Pelajar cenderung menerjemahkan langsung kata per kata dari bahasa sumber ke dalam bahasa target tetapi, mengabaikan peraturan penggunaan tatabahasa di dalam bahasa Jepang yang menyebabkan kesalahan terjadi. Adanya kecenderungan negatif transfer dan

generalisasi terhadap aturan pembentukan kalimat pasif bahasa Jepang menjadi penyebab kesalahan ini terjadi.

### 4.3 Kesalahan dalam Menyusun Subjek dan Objek Pelaku

Tabel (3) berikut menunjukkan contoh kalimat kesalahan yang dilakukan oleh pelajar dalam menyusun subjek dan objek pelaku pada kalimat pasif bahasa Jepang. Berdasarkan Tabel (3), dapat diketahui bahwa pelajar tidak mengikuti aturan penyusunan subjek dan objek pelaku yang benar di dalam pembentukan kalimat pasif bahasa Jepang. Seperti terlihat pada contoh kalimat (no.1) untuk (p.1) dan (p.2), kedua kalimat pelajar tersebut menunjukkan kesalahan dalam penyusunan subjek dan objek pelaku. Kedua kalimat pelajar tersebut menggunakan *ryooshin* (orang tua) sebagai subjek dan *watashi* (saya) sebagai objek pelaku. Sedangkan penyusunan yang sesuai dengan aturan pembentukan kalimat pasif bahasa Jepang yang benar untuk kalimat (no.1) adalah *watashiwaryooshin ni aisaremashita* (saya dicintai oleh orang tua saya).

Tabel 3. Contoh Kalimat Kesalahan dalam Menyusun Subjek dan Objek Pelaku

No	Kalimat bahasa Indonesia	Pelajar	Kalimat bahasa Jepang
1	Saya disayangi oleh kedua orang tua saya	P1	両親は私にあいします。(ryooshin wa watashi ni aishimasu)
		P2	両親は私に愛されています。(ryoushin wa watashi ni aisarete imasu)
2	Diari saya diambil oleh kawan	P1	私のディアリをとられました。(watashi no diari o torasaremashita)
		P2	私の日記が取って行った。(tomodaci ni nikki o torasasemashita)

Pada contoh kalimat (no.2) untuk (p.1) dan (p.2), dapat diketahui bahwa selain gagal untuk menentukan subjek dan objek pelaku pada kalimat pasif bahasa Jepang, pelajar juga melakukan kesalahan untuk merubah bentuk kata kerja pasif bahasa Jepang yang tepat, yaitu: *watashi no diary o torasaremashita*. Pelajar cenderung menerjemahkan langsung kata per kata dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang, juga tidak memperhatikan pola susunan pembentukan kalimat pasif bahasa Jepang. Semestinya pelajar menyusun kalimat

ini menjadi *watashiwatomodachi ni nikki o toraremashita* (diari saya diambil oleh teman). Kesalahan-kesalahan pada contoh kalimat (no.1) dan (no.2) ini terjadi, diduga disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan kurangnya latihan-latihan pelajar dalam menggunakan kalimat pasif bahasa Jepang.

#### 4.4 Kesalahan dalam Pembentukan *Yari-Morai* (Memberi-menerima)

Tabel (4) berikut menunjukkan contoh kesalahan kalimat pelajar dalam membentuk kalimat *Yari-Morai* (memberi-menerima). Sebenarnya, kalimat *Yari-Morai* berbeda dengan kalimat pasif (*~rareru*). Seyogyanya, kalimat *Yari-Morai* digunakan untuk menunjukkan ungkapan rasa terima kasih subjek untuk jasa ataupun pemberian yang dia terima. Namun, berdasarkan contoh-contoh kalimat pelajar pada Tabel (4), terlihat bahwa pelajar terpengaruh dengan partikel [di-] dan akhiran [-kan], pada kalimat bahasa Indonesia dan menggunakan bentuk kalimat pasif bahasa Jepang sebagai penerjemahan kalimat bahasa Indonesia tersebut. Hal ini tentu saja mengakibatkan kalimat terjemahan pelajar tersebut terdengar aneh di dalam bahasa Jepang. Kalimat bahasa Indonesia untuk kalimat (no.1, 2 dan 3) menunjukkan rasa terima kasih subjek terhadap ayah, ibu dan gurunya terhadap pemberian, jasa mereka. Tetapi, penerjemahan kalimat tersebut ke dalam bahasa Jepang dengan menggunakan kalimat pasif menyebabkan nuansa terima kasih tersebut menjadi hilang. Sebaliknya, kalimat dalam bahasa Jepang tersebut memberi kesan adanya perbuatan yang tidak menyenangkan yang diterima oleh subjek.

Tabel 4. Contoh Kalimat Kesalahan dalam Pembentukan *Yari-Morai* (Memberi-Menerima)

No	Kalimat bahasa Indonesia	Pelajar	Kalimat bahasa Jepang
1	Saya dibelikan mainan oleh ayah	P1	私は父におかしをかわれました。(watashi wa chichi ni okashi o kawaremashita)
		P2	私わいつもの父親におもちゃをあたえられました。(watashi wa itsumo no chichioya ni omocha o ataeraremashita)
2	Ibu membuatkan saya sup yang pedas	P1	母は私においしいのスプをつくられました。(haha wa watashi ni oishii no sup o tsukuraremasita)
		P2	お母さんはスープをつくられました。(okaasan wa suupu no oishii o tsukuraremashita)



3	Guru mengajarkan saya banyak ilmu	P1	先生に教えてたくさんもらいました。(sensei ni oshiete takusan moraimashita)
		P2	先生は私にたくさんが知識を教えられた。(sensei wa watashi ni takusan ga chishiki o oshierareta)

Oleh karena itu, untuk kalimat (no.1,2,dan 3) semestinya menggunakan bentuk kalimat *Yari-Morai*, seperti: 1. *Watashi wa chichi ni omocha o katte moraimashita*. 2. *Haha ga oishii ryouri o tsukutte kuremashita*. 3. *Sensei ga chishiki o oshiete kuremashita*. Negatif transfer diduga menjadi penyebab kesalahan ini terjadi.

## 5. RUMUSAN

Secara keseluruhan, penelitian telah mengadaptasi definisi kesalahan pembentukan kalimat pasif bahasa Jepang oleh Ichikawa (2005). Berdasarkan hasil analisis data melalui kalimat-kalimat yang dihasilkan oleh pelajar, bentuk-bentuk kesalahan dalam pembentukan kalimat pasif bahasa Jepang telah diidentifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelajar melakukan kesalahan dalam membentuk kalimat pasif bahasa Jepang yang sesuai dengan aturan penggunaannya. Bentuk-bentuk kesalahan dalam membentuk kalimat pasif bahasa Jepang adalah:

Pertama, pelajar membuat kesalahan dalam merubah bentuk kata kerja pasif bahasa Jepang. Kurangnya pemahaman pelajar dan kurangnya latihan bagaimana untuk merubah kata kerja bentuk pasif ini diduga menjadi penyebab timbulnya kesalahan.

Kedua, kesalahan dalam memilih partikel yang tepat juga menjadi faktor penyebab kesalahan terjadi dalam membentuk kalimat pasif bahasa Jepang. Pelajar tidak memahami dengan baik aturan pembentukan kalimat pasif bahasa Jepang. Pelajar cenderung membuat generalisasi berlebih terhadap partikel yang umum digunakan pada kalimat pasif bahasa Jepang.

Berikutnya, kesalahan dalam menyusun subjek dan objek pelaku di dalam kalimat pasif bahasa Jepang juga menjadi bentuk kesalahan pelajar dalam mengaplikasikan kalimat pasif tersebut. Kecendrungan menerjemahkan kata per kata ke dalam bahasa Jepang menyebabkan timbulnya negatif transfer. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Odlin (1998) yang mengungkapkan ketika sistem aturan di antara bahasa ibu dan bahasa target terdapat perbedaan ataupun tidak sama, maka negatif transfer cenderung akan terjadi.

Terakhir, kurangnya pemahaman mengenai bentuk membentuk *Yari-morai* bahasa Jepang mempengaruhi pelajar untuk menggunakan kalimat pasif bahasa Jepang pada kalimat yang menunjukkan ungkapan rasa terima kasih terhadap jasa, bantuan seseorang.

Melalui hasil analisis penelitian ini, diharapkan pembelajaran bahasa Jepang di kalangan pembelajar bahasa Jepang Indonesia khususnya mengenai pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang dapat menjadi lebih baik lagi. Perlunya latihan yang berkesinambungan berkenaan dengancara merubah kata kerja pasif bahasa Jepang, dan cara membentuk kalimat pasif bahasa Jepang terhadap pelajar sangat dianjurkan untuk membiasakan mereka dengan tata aturan pembentukan kalimat pasif bahasa Jepang yang benar.

Kemudian, hal yang semestinya juga menjadi perhatian bagi pengajar adalah untuk memfokuskan pengajaran pada perbedaan sistem aturan tatabahasa di antara bahasa Indonesia dan bahasa Jepang dan menyadarkan pelajar mengenai adanya perbedaan aturan penggunaan tatabahasa di antara kedua bahasa tersebut agar pelajar berpikir lebih kritis dalam menggunakan bahasa Jepang.

Dengan itu, diharapkan pembelajar bahasa Jepang tidak melakukan generalisasi berlebihan ketika mereka menghadapi kesulitan mengaplikasikan bahasa Jepang disebabkan mereka sudah dapat merealisasikan apa yang telah biasa mereka pelajari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arfianty Rani. 2015. *Analisis Pembelajaran Kata Hubung Bahasa Jepaun di Kalangan Pelajar Indonesia dan malaysia* - Dissertation (M.Phil.) – Institut PascaSiswazah. Universiti Malaya. Kuala Lumpur
- Brown, J. D, & Rodgers, T. S. 2002. *Doing Second Language Research*. New York: Oxford University Press.
- Hama Yuuki. (2005). *Indonesia kara rainichi shita shokyuu nihongogakushuusha ni okeru goyou bunseki* = Error analysis on Beginners Japanese Language Learners from Indonesia – Bachelor Thesis, Departement of Language Education, Faculty of International Studies. Obirin University. Japan.
- Haslina Haroon, Hasuria Che Omar. 2013. *Asas Terjemahan dan Interpretasi*. Pulau Pinang: Penerbit USM.
- Harmer, J. (2001). *The Practice of English Language Teaching*. England: Pearson Education Limited.
- Hazlina Abdul Halim, Ang L. Y. 2017. Kesalahan Pemilihan dan Pembentukan kata dalam Terjemahan Bahasa Perancis. *GEMA Online® Journal of Language Studies*.15(2), 151-164
- Ichikawa Yasuko. 2005. *Shokyuu nihongo bunpou to oshiekata no pointo* = Point of basic Japanese grammar and teaching. Japan: Surii ee network.
- Moentaha Salihen. 2006. *Bahasa dan Terjemahan*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Odlin Terence. 1993. *Language Transfer—Cross – Linguistic influence in Language. Learning*, In Long, M and Richards Jack (Eds.). New York: Cambridge University Press.
- Ozeki Hiromi. (2010). *Nihongo o oshieru tame no dai ni gengogaku shutokuron nyuumon* = An Introduction to Second Language Acquisition for Japanese Teaching. Japan: Kuroshio.
- Risda Dianni. (2009). Kesalahan Penggunaan Ukemi dari Pembelajar bahasa Jepang, data diambil dari karangan Mahasiswa Indonesia. *Jurnal Bahasa Jepang, Vol 1 No 1*, 13-23. Bandung: ASPBJI &The Japan Foundation Jakarta.

Yoshikawa Taketoki. 1982. *Nihongo goyou bunseki* : Japanese Error Analysis. Japan: Meiji Shoin.

## METODE PEMBELAJARAN *CHOUKAI* (MENYIMAK) BAHASA JEPANG

Rina Yuniastuti

### ABSTRAK

Penelitian metode pembelajaran *choukai* (menyimak) dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran menyimak. Metode *dictogloss* dipilih dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jepang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak mahasiswa yang dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dan responden yang lebih terlibat aktif dalam kelas. Hal ini membuktikan bahwa metode *dictogloss* dapat meningkatkan keterampilan menyimak pembelajar dan dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran bahasa Jepang.

**Kata kunci:** metode *dictogloss*, keterampilan menyimak, *choukai*

### Pendahuluan

Bahasa sebagai alat komunikasi berperan penting dalam kehidupan manusia. Sementara itu, pendidikan bahasa juga mendapatkan peranan penting dalam sistem pendidikan. Dalam proses pembelajaran bahasa, terdapat empat aspek kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar. Aspek-aspek tersebut adalah membaca, menulis, menyimak, dan berbicara.

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *menyimak* diartikan sebagai mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang (Depdikbud, 1995:941). Sementara itu, istilah ini memiliki kemiripan dengan *mendengar* yang berarti (1) dapat menangkap suara (bunyi) dengan telinga (2) mendapat kabar (3) telah mendengarkan (4) menurut; mengindahkan; mendengarkan (Depdikbud, 1995:222). Namun, dari dua pengertian di atas dapat dilihat adanya perbedaan antara *mendengar* dan *menyimak*. Dalam bahasa Inggris, padanan kata mendengar adalah *to hear*, sedangkan padanan kata menyimak adalah *to listen*, atau dalam bentuk *gerund*-nya masing-masing *hearing* dan *listening* (Tarigan, 1994:27). Dengan kata lain, menyimak dapat dikatakan sebagai suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 1994:28).

Di bidang pengajaran bahasa Jepang, mata kuliah *menyimak* sering disebut *choukai*. Toshiko (1996:171-172) mengemukakan bahwa *choukai* (menyimak) juga sering disamakan dengan *dokkai* (membaca) yang mana kedua-duanya bersifat reseptif atau bersifat menerima informasi dari suatu sumber. Akan tetapi *choukai* menerima informasi dari suatu sumber secara

lisan dari kegiatan berbicara sedangkan *dokkai* menerima informasi dari suatu sumber tulisan dari kegiatan menulis. Menurut Toshiko, perbedaan *choukai* dan *dokkai* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbedaan *Choukai* dan *Dokkai*

<i>Dokkai</i>	<i>Choukai</i>
1. Dapat membaca berulang-ulang karena hurufnya sudah ditetapkan pada kertas.	1. Bunyi suara dalam sekejap akan lenyap. Sebatas tidak direkam, tidak dapat mendengar secara berulang-ulang.
2. Pada waktu yang sama ada kemungkinan untuk melakukan perbandingan antar bagian.	2. Sulit untuk melakukan perbandingan antar bagian.
3. Menggunakan ragam tulisan.	3. Menggunakan ragam lisan. Banyak menggunakan bentuk pelepasan.
4. Akhir kalimat ditandai dengan punctuation.	4. Tidak memakai punctuation dan harus menangkap atau memahami struktur kalimat.
5. Kalau memiliki pengetahuan kanji, maka dapat menangkap arti dengan bantuan kanji.	5. Mendapat gangguan dari sistem bunyi suara bahasa ibu.
6. Bentuk kalimatnya ditentukan dalam bentuk <i>desu-masu</i> atau dalam bentuk <i>de aru</i> .	6. Besar sekali perbedaan antar individu dalam kemampuan membedakan bunyi suara.
	7. Harus dapat membedakan homonim.
	8. Unsur-unsur yang dimiliki pembicara seperti dialek, logat, kecepatan berbicara memberikan pengaruh terhadap pemahaman.

Pada pembelajar bahasa Jepang sering didapati bahwa pembelajar tidak mengerti garis besar konten audio rekaman *choukai* karena tempo rekaman yang terlalu cepat, kosa kata yang tidak diketahui, tidak mengerti gagasan utama dari rekaman tersebut, dan lain-lain. Selain itu, beberapa mahasiswa Sastra Jepang juga merasa bahwa salah satu kesulitan dalam menempuh ujian *Nouryoku Shiken* (Ujian Kemampuan Bahasa Jepang) adalah sesi ujian *choukai*. Oleh karena itu

penelitian tentang pembelajaran *choukai* diperlukan untuk mempermudah proses belajar mengajar bahasa Jepang terutama untuk mata kuliah *choukai*. Untuk selanjutnya, metode pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *dictogloss*.

## **Metode Dictogloss**

Proses pembelajaran bahasa Jepang melibatkan dua pihak yaitu pengajar dan pembelajar (Nakanishi,1991:22). Pengajar berfungsi sebagai seseorang yang menyampaikan materi bahasa Jepang dan pembelajar sebagai pemeroleh materi yang disampaikan (bahasa Jepang). Menurut Danasasmita (2009:84) dalam proses tahapan pembelajaran bahasa Jepang terbagi menjadi:

### **1. Pengenalan Materi**

Tujuannya agar pembelajar mengetahui target atau saran dari pelajaran yang akan diberikan, serta dapat memahami arti, bentuk dan cara pemakaian materi pembelajaran yang akan diajarkan.

### **2. Latihan Dasar dan Penerapan**

Tujuan latihan ini agar pembelajar dapat memiliki kemampuan mengingat dengan materi pembelajaran yang diberikan, menyebut atau menyatakan dengan benar materi yang diberikan dan menggunakan materi yang diajarkan pada situasi komunikasi yang mendekati kondisi komunikasi yang sebenarnya.

### **3. Latihan Pasca Latihan**

Pembelajar dapat memakai materi ajar yang telah diajarkan pada kondisi komunikasi yang sebenarnya.

Tujuan dari tahapan pembelajaran di atas, agar proses pembelajaran berjalan secara sistematis dan aktif karena melibatkan pembelajar dan pengajar bahasa Jepang. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Suparno yang menganut paham konstruktivisme diyakini bahwa pengetahuan tentang sesuatu merupakan konstruksi (bentukan) oleh subyek yang (akan, sedang) dalam proses memahami sesuatu itu. Pengetahuan bukanlah gambaran dari dunia kenyataan yang ada, pengetahuan merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang (1997).

Tahap-tahap dalam proses pembelajaran bahasa Jepang memudahkan pengajar menyajikan materi dan memberikan pembelajaran satu alur kognitif yang sistematis sehingga pembelajar dapat aktif.

Menurut Wajnryb (1990:5), metode *dictogloss* adalah metode yang cukup terkenal dalam pengajaran bahasa asing. Dalam metode ini, pengajar akan membacakan atau memutarakan rekaman sebuah wacana singkat kepada pembelajar dengan kecepatan normal. Lalu pembelajar diminta menuliskan kata kunci sebanyak yang mereka mampu. Kemudian mereka bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk merekonstruksi wacana berdasarkan pemahaman mereka terhadap rekaman dan kata kunci yang telah mereka tulis. Pada tahap akhir, hasil rekonstruksi tersebut akan dianalisis dan dikoreksi oleh pembelajar. Dengan menggunakan metode *dictogloss*, pembelajar dilatih untuk mendengarkan, memahami, menginterpretasikan, serta memberikan tanggapan terhadap informasi yang disimaknya.

Penelitian mengenai penggunaan metode *dictogloss* pernah dilakukan oleh Vasiljevic pada tahun 2010. Pada penelitian tersebut, Vasiljevic mendeskripsikan bagaimana metode *dictogloss* dan *cooperative learning* dapat dikombinasikan untuk meningkatkan kemampuan menyimak pembelajar bahasa di Universitas Bunkyo di Saitama. Vasiljevic menggunakan metode *dictogloss* untuk mengajarkan *listening* dalam bahasa Inggris dan menjelaskan tentang pengaplikasian metode *dictogloss* dalam pengajaran menyimak bahasa Inggris. Vasiljevic menyatakan bahwa setelah diajarkan menggunakan metode *dictogloss*, kemampuan menyimak dan komunikasi mahasiswanya meningkat.

## Metode Penelitian

Penelitian dimulai dari observasi pra-penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah. Setelah itu, dilakukan studi kepustakaan dengan membaca buku, jurnal, dan makalah untuk mencari tahu tentang metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak mahasiswa Sastra Jepang.

Responden penelitian yang dipilih adalah mahasiswa pelatihan *Nouryokushiken* level 3 jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas. Hal ini dikarenakan mereka telah mengenyam pendidikan bahasa Jepang selama kurang lebih 2 tahun, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan mereka sudah lebih berkembang.

Instrument penelitian terdiri dari *pre-test*, *post-test*, dan pertanyaan wawancara untuk mengumpulkan data. Soal *pre-test*, *post-test* diambil dari buku pelatihan *Nouryokushiken* level 3. Untuk soal *pre-test* diambil dari soal *choukai* dari buku *Nihongo Nouryokushiken Shiken Mondai to Seikai 3.4 Kyuu* dan untuk soal *post-test* diambil dari buku *Pataan Betsu Tettei Doriru Nihongo*

*Nouryokushiken N3*. Dalam penelitian ini, digunakan metode eksperimen semu (*Quasi-Experimental*), sehingga hanya terdapat satu kelas eksperimen yang diteliti. Jenis eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pre-Test – Post-Test Design*. Menurut Sarwono (2006 : 86), *One Group Pre-Test – Post-Test Design* dilakukan dengan cara melakukan satu kali pengukuran awal pada satu kelompok objek yang diteliti (*Pre-test*) sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*Post-test*).

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode campuran (*mixed method*). Menurut Creswell (2003:21), metode campuran memerlukan adanya proses pengumpulan, analisa, dan penggabungan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang didapatkan adalah nilai *Pre-test* dan *Post-test* dari responden. Sedangkan data kualitatif yang didapatkan adalah hasil wawancara dengan responden kelas eksperimen. Wawancara terdiri dari pertanyaan yang bersifat *open-ended*, sehingga responden dapat mengutarakan tanggapannya dengan bebas dan tidak terbatas hanya pada pilihan jawaban seperti pada pertanyaan *close-ended*. Oleh karena itu, wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data penunjang hasil *pre-test* dan *post-test*, serta mengetahui tanggapan responden secara lebih mendalam terhadap eksperimen pengajaran yang sudah diadakan.

## **Pembahasan**

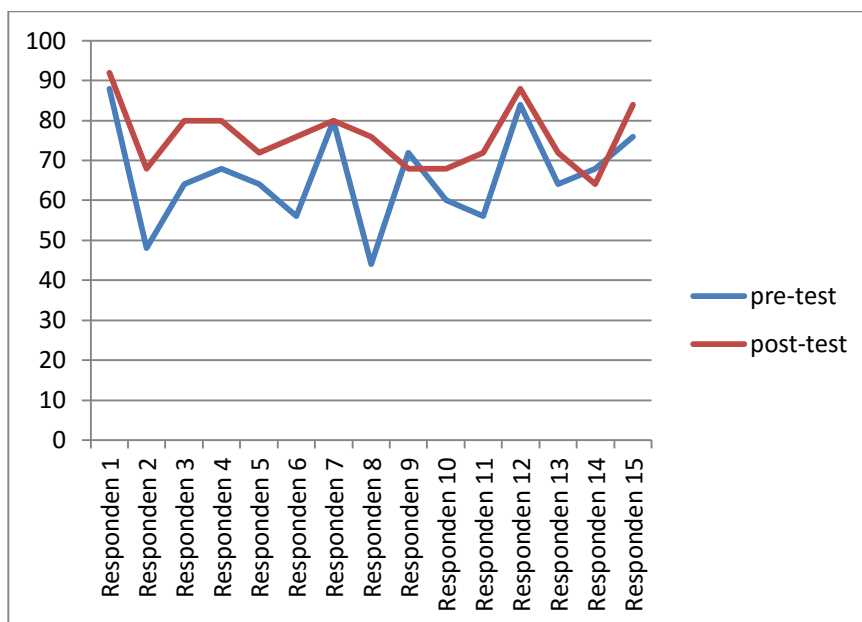
Penelitian ini dilakukan pada 15 orang responden peserta pelatihan *Nouryokushiken* level 3 di Sastra Jepang Universitas Andalas dengan menguji coba metode *dictogloss* pada kelas *choukai* (menyimak). Adapun hasil eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.



Tabel 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

<b>Responden</b>	<b>Nilai <i>Pre-test</i></b>	<b>Nilai <i>Post-test</i></b>
Responden 1	88	92
Responden 2	48	68
Responden 3	64	80
Responden 4	68	80
Responden 5	64	72
Responden 6	56	76
Responden 7	80	80
Responden 8	44	76
Responden 9	72	68
Responden 10	60	68
Responden 11	56	72
Responden 12	84	88
Responden 13	64	72
Responden 14	68	64
Responden 15	76	84
<b>Rata-rata</b>	<b>66,13</b>	<b>76</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat adanya peningkatan nilai rata-rata kelas. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan dengan nilai *pre-test*. Nilai rata-rata mahasiswa naik dari 66,13 poin menjadi 76 poin. Untuk melihat perkembangan masing-masing responden, berikut akan ditampilkan grafik dari tabel di atas.



Gambar 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Grafik di atas menunjukkan hasil *Pre-test* dan *Post-test* responden sebelum dan setelah diajarkan menyimak menggunakan metode *dictogloss*. Dari grafik dapat dilihat peningkatan nilai terbesar terjadi pada Responden 8, yaitu peningkatan sebesar poin 32, yakni dari nilai 44 menjadi nilai 76. Sedangkan, peningkatan terkecil terjadi pada Responden 7 sebesar 0 poin disebabkan nilai *pre-test* dan *post-test*nya sama. Namun, terdapat 2 orang Responden yang mengalami penurunan nilai sebesar 4 poin yaitu Responden 9 dari nilai 72 menjadi nilai 68 dan Responden 14 dari nilai 68 menjadi 64. Walaupun demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh responden penelitian mengalami kenaikan nilai *post-test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *dictogloss* dapat meningkatkan keterampilan menyimak pembelajar bahasa Jepang.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 15 orang peserta pelatihan *Nouryokushiken* level 3, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *dictogloss* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menyimak responden. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata *post-test* terhadap nilai rata-rata *pre-test*. Nilai rata-rata *pre-test* yang didapat sebesar 66,13 mengalami kenaikan pada nilai rata-rata *post-test* sebesar 7,6.

Sementara itu, dari wawancara yang dilakukan dengan responden sebagai upaya untuk mendukung hasil eksperimen didapat data bahwa metode *dictogloss* mempermudah responden untuk memahami rekaman audio. Selain itu, responden juga berpendapat bahwa dengan

menggunakan metode *dictogloss*, pembelajaran *choukai* menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena responden dapat lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *dictogloss* dalam pembelajaran menyimak (*choukai*) dapat meningkatkan kemampuan menyimak responden. Oleh karena itu, metode *dictogloss* dapat dijadikan salah satu alternatif metode pengajaran bahasa yang dapat dipraktekkan oleh pengajar lain.

## Referensi

- Creswell, J.W. 2003. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: SAGE Publications.
- Danasasmita, Wawan. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press.
- Depdikbud. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Nakanishi, Yaeko. 1991. *Jissen Nihongo Kyojuho*. Japan: Babel Press.
- Sarwono, J. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Suparno, Paul. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Jakarta: Kanisius
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Angkasa, Bandung.
- Toshiko, Ishida. 1996. *Nihongo Kyoojuhoo*, Taishuukan Shoten, Tokyo.
- Vasiljevic, Z. 2010. Dictogloss as an Interactive Method of Teaching Listening Comprehension to L2 Learners. *English Language Teaching (ELT)*. 3 (1): 41-52. Diakses 10 Agustus 2016 dari <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/elt/article/view/5212>
- Wajnryb, R. 1990. *Grammar Dictation*. Oxford: Oxford University Press.

# TRANSFORMASI UNGKAPAN MINANGKABAU DAN JEPANG: UPAYA MENYANDINGKAN PEMBELAJARAN BAHASA DAN BUDAYA

<sup>6</sup>Tienn Immerry dan <sup>7</sup>Femmy Dahlan  
Universitas Bung Hatta

## ABSTRAK

Setiap bahasa tentunya memiliki ungkapan yang bersifat metaforis dan simbolis. Dengan kata lain, ungkapan menyatakan sesuatu melalui hal yang lain, perlambangan, atau biasa disebut kiasan. Selain itu, ungkapan memiliki sifat tradisional dan bukan bersifat logis. Hal ini sesuai dengan Keraf yang menyatakan bahwa mempelajari ungkapan harus melalui pengalaman bukan melalui peraturan-peraturan umum bahasa. Bentuk ungkapan yang banyak dikenal antara lain peribahasa, pemeo, pepatah, *petitih*, bidal, dan lain-lain. Masyarakat Minangkabau mengenal istilah pepatah, masyarakat Jepang menyebut dengan istilah *kotowaza*. Kekayaan bahasa berupa ungkapan dapat ditransformasikan menjadi komik dan gambar. *Waza* 「技」 yang berarti *an art; a skill; a technique* adalah salah satu cara untuk mentransformasikan ungkapan tersebut. Upaya menyandingkan dengan budaya lokal pembelajar bertujuan agar pembelajaran bahasa dan budaya Jepang menjadi menarik, mudah dimengerti, bahkan dapat menyalurkan minat dan bakat para pembelajar.

Kata kunci: ungkapan, transformasi, *waza*, komik

## 1. Pendahuluan

Navis (1984) menguraikan bentuk tuturan kiasan di Minangkabau terbagi atas *pepatah*, yaitu peribahasa yang mengandung nasihat; *petitih*, yaitu kalimat yang bertolak dari kalimat pepatah dengan menyisipkan satu atau dua kata; *mamang* (biasa disebut *mamangan*), yaitu kalimat yang mengandung pedoman hidup, perintah, anjuran, dan larangan; *pituah*, yaitu kalimat yang bermakna sebagai kata berhikmah atau kata mutiara; *pemeo*, yaitu kalimat yang berisi kontradiksi yang tidak mungkin terjadi.

Semua bentuk tuturan itu disebut juga ungkapan bersifat tradisional dan bukan bersifat logis. Satuan bahasa ini termasuk dalam bentuk bahasa figuratif. Menurut Aminuddin (1995), bahasa figuratif dibagi menjadi dua jenis, yaitu bahasa figuratif yang terkait dengan cara pengolahan dan

---

<sup>6</sup> Staf Pengajar Prodi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta Padang

<sup>7</sup> Staf Pengajar Prodi Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta Padang

pembayangan gagasan, dan bahasa figuratif yang terkait dengan cara penataan dan pengurutan kata dalam konstruksi kalimat.

Ditambahkan oleh Keraf (2002), bahasa kias dibentuk berdasarkan persamaan dan perbandingan. Membandingkan sesuatu dengan hal lain berarti mencoba menemukan ciri-ciri yang menunjukkan kesamaan antara kedua hal tersebut. Sejalan dengan hal itu Aminuddin (1995) menegaskan bahwa perbandingan tersebut bersifat proporsional dalam arti memperhatikan potensi kata-kata yang dipindahkan dalam menggambarkan gagasan baru.

Seperti telah disampaikan di awal, kiasan bisa dikatakan sebagai keseharian orang Minangkabau. Sebagai produk tradisi dalam hal bertutur, kiasan memiliki fungsi yang sangat kompleks bagi masyarakat pemiliknya. Bagi orang Minangkabau, kiasan bukan hanya menunjukkan kesopanan melainkan menyampaikan nasihat, petuah, tuntunan, dan pedoman hidup. Namun demikian, seiring berjalannya waktu pengetahuan dan pemahaman terhadap bentuk-bentuk kiasan tersebut makin berkurang di kalangan generasi muda Minangkabau. Sementara, makin banyak juga generasi muda Minangkabau mulai mempelajari bahasa asing.

Generasi muda Minangkabau adalah salah satu kelompok pembelajar bahasa Jepang dari seluruh dunia. Berbeda dengan yang terjadi di kalangan mereka, di kalangan generasi muda Jepang, setahu penulis sudah terbiasa mempelajari ungkapan, puisi pendek (*haiku*), dan hal lainnya dengan visualisasi. Belajar dengan bantuan visual, maksudnya dengan penjelasan bergambar, menurut pendapat penulis dianggap mumpuni dalam transfer ilmu.

Tulisan ini adalah sebagai bentuk aplikasi dari hasil penelitian penulis (Immerry dan Dahlan, 2016) sebelumnya. Upaya menyandingkan ungkapan Minangkabau dengan ungkapan Jepang yang sebelumnya sudah memiliki bentuk visualisasi menurut penulis merupakan salah satu bentuk pembelajaran bahasa yang menarik. Ungkapan Minangkabau ditransformasikan menjadi visual gambar komik strip. Tujuannya adalah untuk menjelaskan makna sebuah kiasan agar lebih mudah dipahami pembaca.

## **2. Pembahasan**

Ungkapan berupa kiasan di dalam bahasa Jepang disebut *kotowaza* (諺). Definisi *kotowaza* dalam *Kokugojiten* (国語辞典) adalah その国の民衆から生まれた教訓的なことば。〔短くて口調のいいものが多い〕. Sedangkan dalam *Informatif Japanese Dictionary* adalah 世の中

や人のありさまを表現したり、教訓を述べたりする、古くから言い伝えられてきたことば。

Jika diperkenankan, penulis berpendapat ada dua kata yang terkandung dalam *kotowaza*, yaitu *kotoba* dan *waza*. Merujuk kepada *Informatif Japanese Dictionary*, kata *kotoba* (言葉) berarti 人が他の人を使って表したもの/ *language; a word; an expression*. Sedangkan kata *waza* (技) berarti 訓練して身につけた技術や腕前/ *an art; a skill*. Jadi, dalam pembelajaran bahasa diperlukan *art* sekaligus *skill*.

Transformasi ungkapan ke bentuk visual adalah cara pembelajaran yang memadukan *art* dan *skill*. Ungkapan Minangkabau yang merupakan latar budaya pembelajar bahasa Jepang di Sumatera Barat ditransformasikan menjadi komik strip. Komik strip yang dimaksud di sini adalah visualisasi peristiwa pendek (2 hingga 4 *frame*) yang dalam hal ini bertujuan menjelaskan makna sebuah kiasan agar lebih dipahami pembaca. Sedangkan contoh ungkapan Jepang atau *kotowaza* penulis ambil dari buku *Kotowaza E Hon* karya Gomi Taro.

Penulis mencoba menyandingkan beberapa ungkapan Minangkabau dengan ungkapan Jepang dalam tulisan ini. Tujuannya adalah agar pembelajar bahasa Jepang dengan latar budaya Minangkabau menjadi tertarik dan lebih mudah memahami budaya mereka. Di sisi lain, mereka juga diharapkan mudah memahami ungkapan bahasa Jepang yang sedang dipelajari. Pemahaman budaya dari bahasa yang dipelajari adalah salah satu syarat pemahaman bahasa.

Penulis menyandingkan hasil transformasi ungkapan Minangkabau dan Jepang. Pemilihan contoh ungkapan yang disandingkan dalam tulisan ini bukan ungkapan yang memiliki makna yang sama melainkan ungkapan yang menurut penulis menarik untuk dipelajari dan ada dalam keseharian pembelajar bahasa Jepang di Sumatera Barat.

## **2.1 Ungkapan**

### **2.1.1 Ungkapan Minangkabau**

Tim penulis sebelumnya telah melakukan pengelompokan ungkapan Minangkabau berdasarkan salah satu filosofi Minangkabau, yaitu “*Alam Takambang jadi Guru*”. Filosofi ini menjelaskan bahwa segala sesuatu yang ada di alam dapat dijadikan guru, sesuai dengan tujuan ungkapan Minangkabau, sebagai tuntunan hidup. Ada enam klasifikasi ungkapan berdasarkan

filosofi Minangkabau tersebut, yaitu (1) flora/tumbuhan, (2) fauna/hewan, (3) alam, (4) hubungan sesama manusia/aktifitas manusia, (5) bagian tubuh manusia (luar dan dalam), (6) benda mati.

Ungkapan Minangkabau	Terjemahan
<i>Duduak ubi</i>	Duduk <u>ubi</u>
<i>Asa ayam ka lasuang asa itiak ka palimbahan</i>	Asal <u>ayam</u> ke lesung asal <u>itik</u> ke selokan (pembuangan)
<i>Cakak abih silek takana</i>	<u>Perkelahian</u> selesai teringat (jurus) silat
<i>Maambiak ati</i>	Mengambil <u>hati</u>

### 2.1.2 Ungkapan Jepang

Senada dengan contoh ungkapan Minangkabau yang dipilih, penulis juga mengacu ke filosofi Minangkabau “*Alam Takambang jadi Guru*” dalam memilih contoh ungkapan Jepang. Berikut adalah data ungkapan Jepang beserta terjemahannya yang telah dipilih.

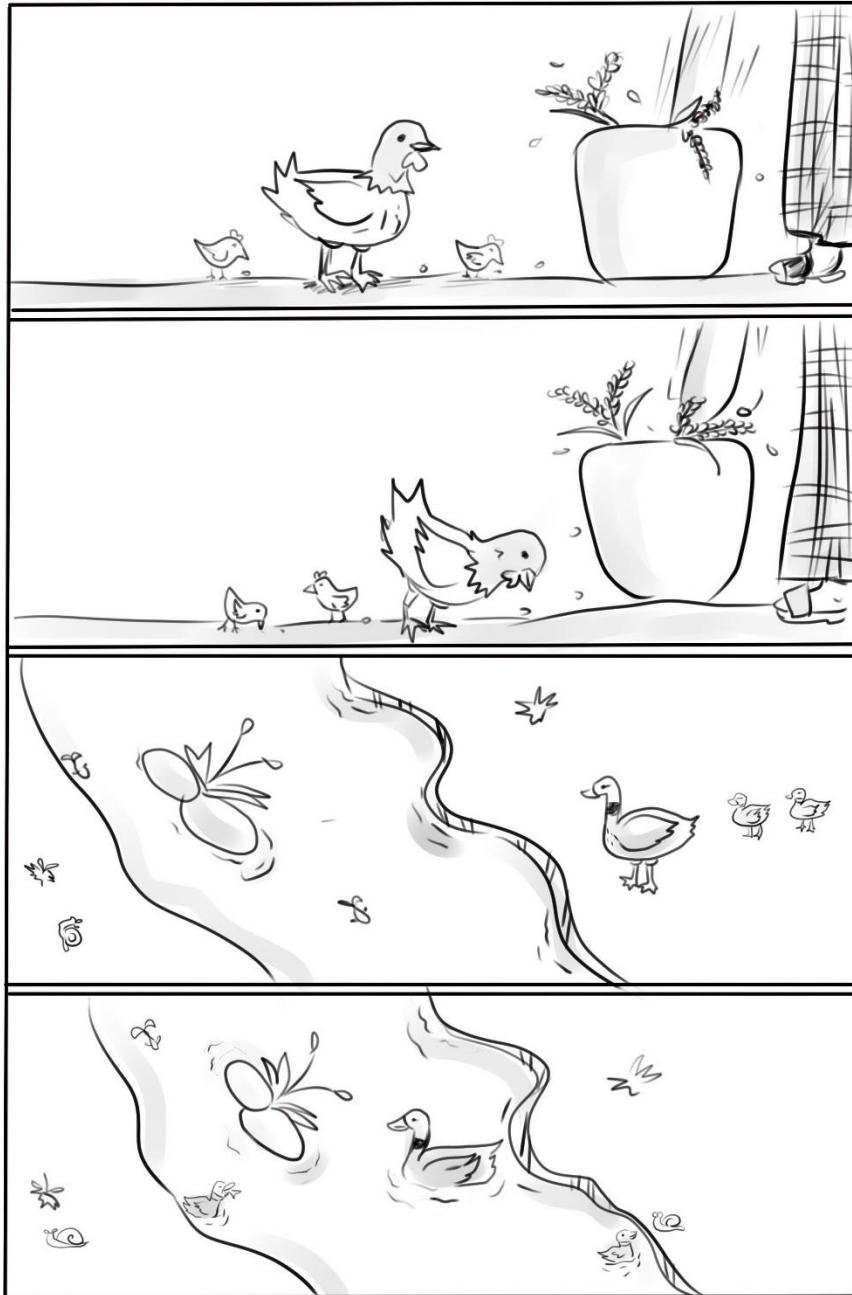
Ungkapan Jepang	Terjemahan
一石二鳥	Satu batu dua burung
井の中の蛙	Katak di dalam sumur
楽あれば苦あり	Ada senang ada susah
壁に耳あり障子に目あり	Dinding ada telinga pintu (geser) ada mata

2.2 Transformasi Ungkapan  
2.2.1 Minangkabau  
***Duduak Ubi***





**Asa ayam ka lasuang asa itiak ka palimbahan**



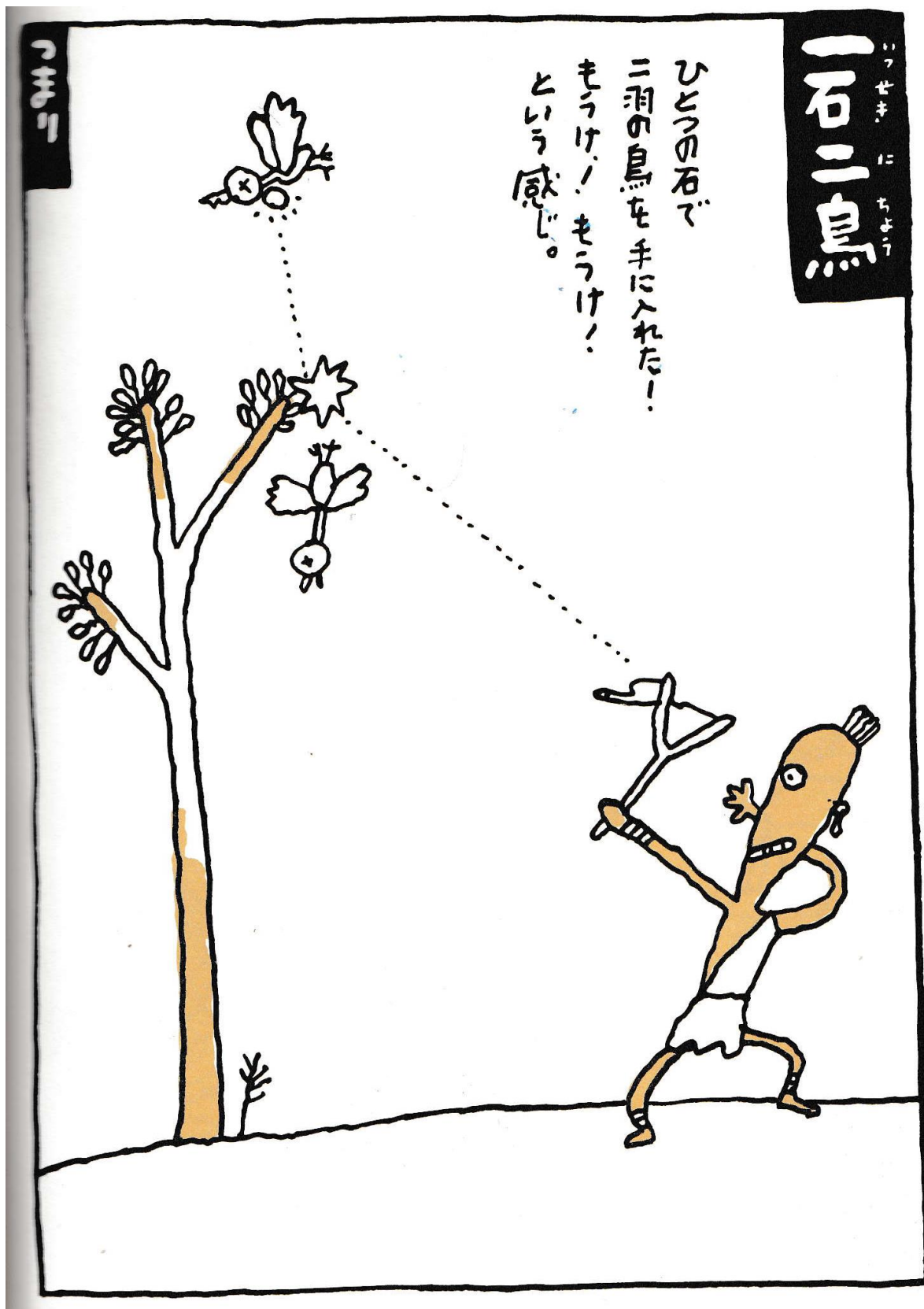
**Cakak abih silek takana**

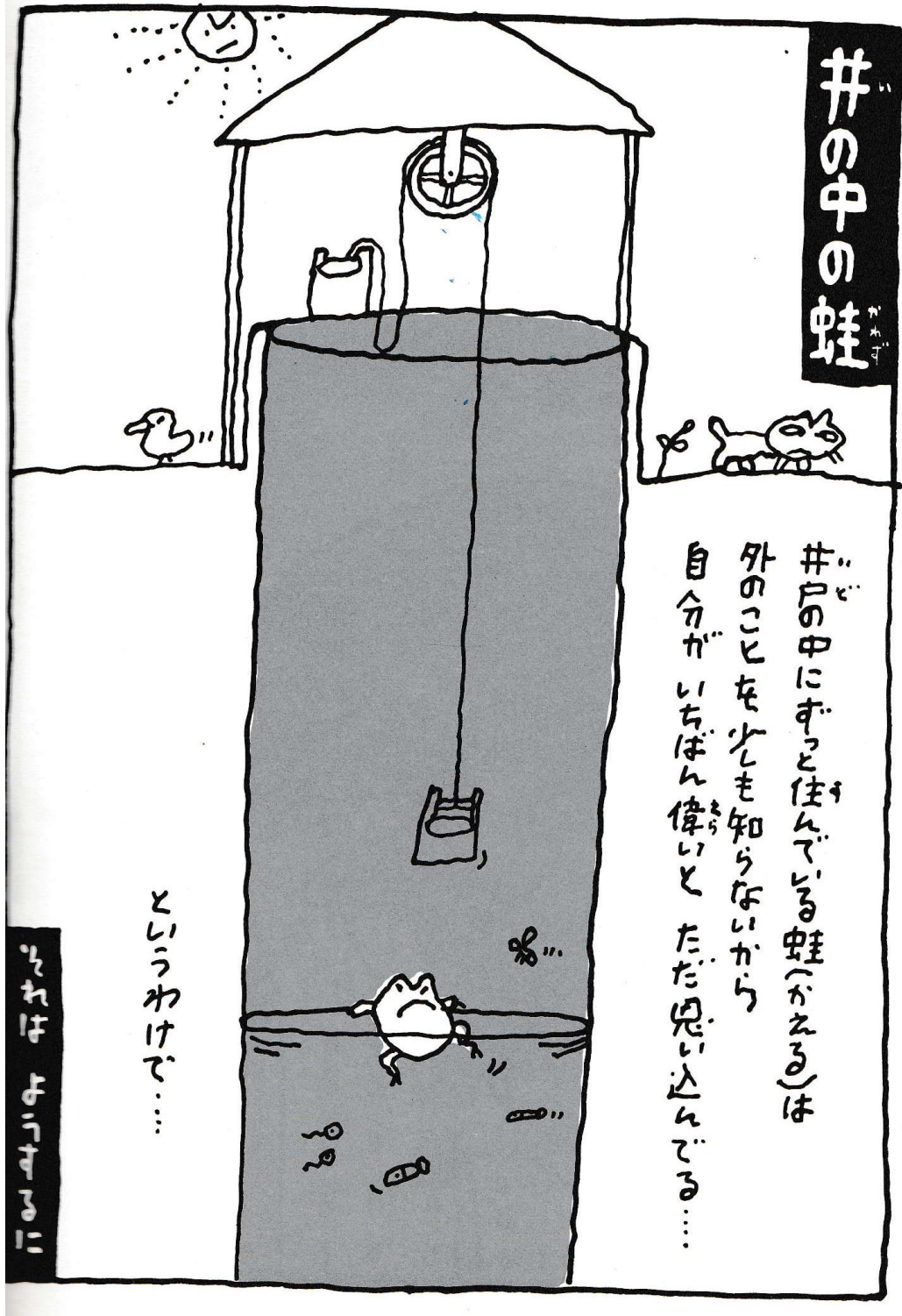


**Maambiak hati**



2.2.2 Jepang





井の中の蛙

井の中にずっと住んでいる蛙(かえる)は  
 外のことを少しも知らないから  
 自分がいちばん偉いとただ思い込んでいる...

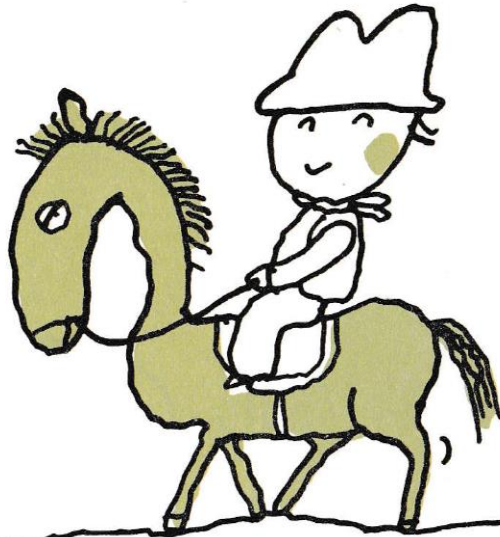
というわけで...

井の中の蛙

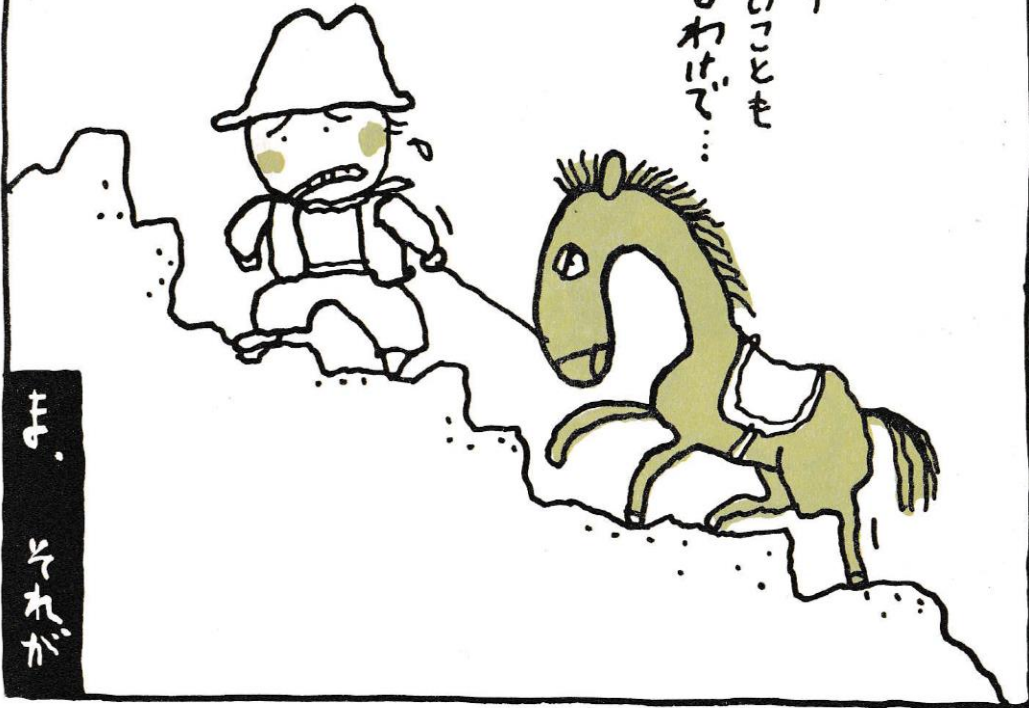


楽あれば苦あり

楽なことがあれば

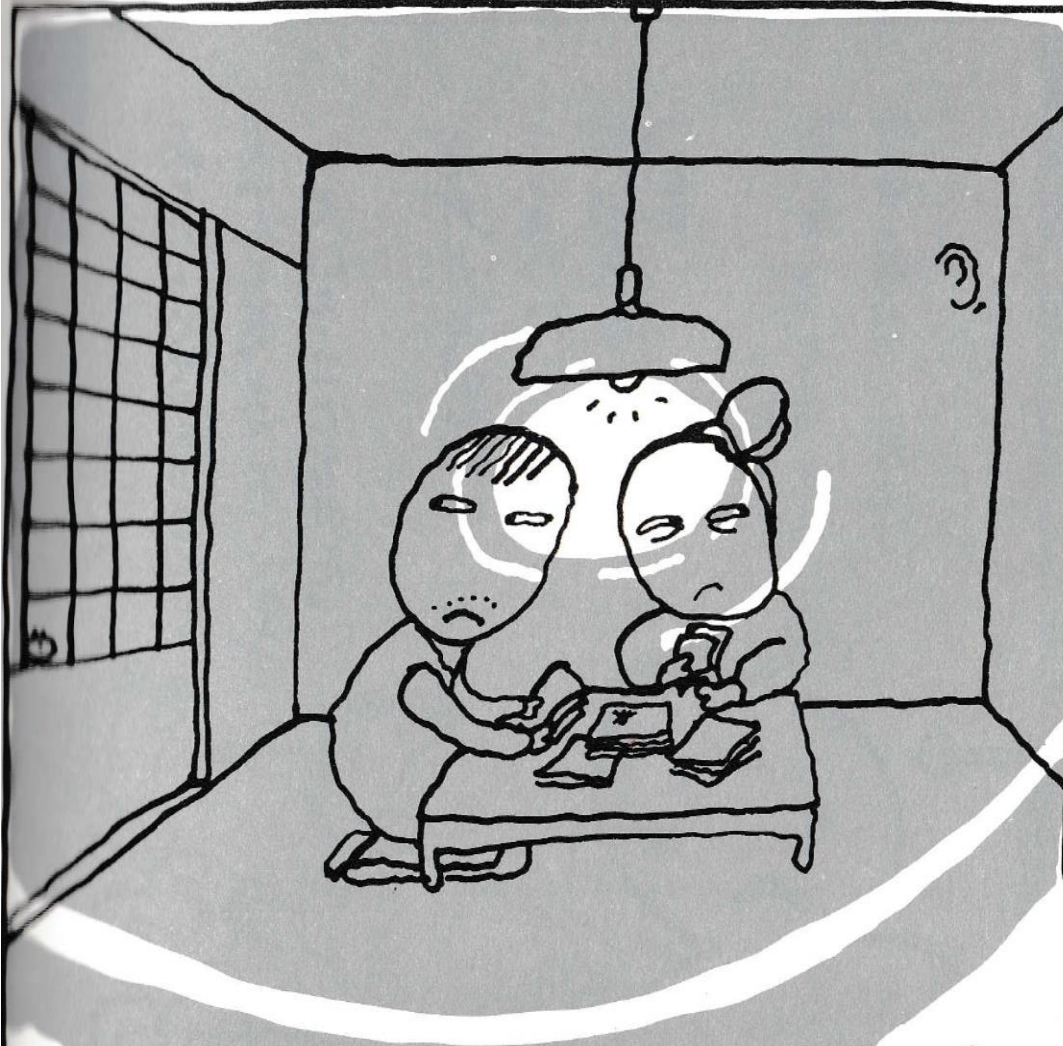


必ず  
苦しいことも  
あるわけて...



ま  
どろが

壁に耳あり 障子に目あり



どっつたねが

見ていたり聞いていたり

するかわからないから

気をつけて気をつけて…

ということ。

とくに

悪いことか 秘密ひみつっぽい

ことをするとキにはね…

それぞ

## 2.3 Makna Ungkapan

### 2.3.1 Minangkabau

*Duduak ubi*, memiliki makna yang diambil dari filosofi alam. Ubi adalah tanaman jenis umbi-umbian yang semakin lama akan tumbuh semakin besar di dalam tanah. Ungkapan ini bermakna melakukan sesuatu pekerjaan yang dapat mendatangkan hasil. Manusia hendaklah meniru tanaman ubi, makin lama makin besar umbinya meskipun tidak terlihat. Manusia diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi semua. Ayam dan itik juga fauna yang dekat dengan keseharian manusia. Makna ungkapan *asa ayam ka lasuang asa itiak ka palimbahan* adalah orang yang keturunannya berasal dari orang yang tidak baik niscaya akan berbuat jahat juga. Ungkapan *cakak habih silek takana* berkaitan dengan aktifitas manusia karena ada kata *cakak* (perkelahian) dan *silek* (silat). Maksudnya adalah suatu bahaya yang sudah berakhir baru teringat cara menghindarinya; buah pikiran yang sudah terlambat, tidak ada gunanya. *Silek* atau jurus-jurus jitu teringat saat perkelahian telah selesai (panel gambar terakhir yang menunjukkan penyesalan tidak menggunakan jurus terbaik hingga akhirnya dapat dikalahkan lawan). Ungkapan *maambiak hati* berkaitan dengan bagian dalam tubuh manusia yang tidak terlihat, yaitu hati. *Maambiak hati* atau mengambil hati maksudnya dapat membuat senang hati orang lain (panel-panel gambar menunjukkan seseorang yang akhirnya mendapatkan banyak hati orang lain karena dia disenangi oleh semua).

### 2.3.2 Jepang

*Isseki nichoo*, hampir sama maknanya dengan ungkapan Indonesia ‘sekali merengkuh dayung dua tiga pulau terlampaui’. Untuk mendapatkan dua ekor burung dengan satu batu adalah pekerjaan yang membutuhkan keahlian tersendiri. Hendaknya melakukan sesuatu dengan pemikiran dan perhitungan tepat sehingga hasil yang didapatkan sepadan. *I no naka no kawazu*, juga memiliki persamaan makna dengan ungkapan Indonesia ‘seperti katak di bawah tempurung’. Bahkan fauna yang digunakan pun sama, *kawazu* atau katak. Maknanya orang yang berpengetahuan sempit berlagak pintar, hanya dia seorang yang terbaik. *Raku areba ku ari*, maksudnya adalah ada senang ada susah dalam kehidupan. Tidak akan ada kehidupan yang selalu menyenangkan, kadang diseling dengan sesuatu yang menyusahkan. Meskipun berbeda maknanya dengan ungkapan Indonesia, ‘bersakit-sakit dahulu bersenang-senang kemudian’ tetapi tetap mengingatkan bahwa dalam kehidupan ada seperti dua sisi mata uang yang keduanya saling



menunjang. *Kabe ni mimi ari shooji ni me ari*, menasihati individu untuk berhati-hati dalam memiliki rahasia. Seluruh tindak tanduk, perkataan, dan lainnya akan selalu diperhatikan oleh orang lain. Bahkan dinding dan pintu (geser) pun digambarkan memiliki telinga dan mata layaknya manusia.

### 3. Simpulan

Penggunaan ungkapan dalam bahasa apa pun tentu saja tidak dapat dilepaskan dari fungsi bahasa. Salah satu fungsi bahasa yang dipenuhi oleh ungkapan adalah fungsi direktif disebut juga fungsi konatif atau fungsi kontrol sosial. Jadi, jelas bahwa berdasarkan fungsi bahasa, ungkapan memiliki fungsi kontrol sosial.

Kekayaan bahasa berupa ungkapan dapat ditransformasikan menjadi komik dan gambar. *Waza* 「技」 yang berarti *an art; a skill; a technique* adalah cara untuk mentransformasikan ungkapan tersebut. *Art* dan *skill* agar ungkapan itu dapat mudah dimengerti tidak hanya dari kekuatan bahasa tetapi juga kekuatan visual melalui gambar yang dibuat. Upaya menyandingkan dengan budaya lokal pembelajar bertujuan agar pembelajaran bahasa dan budaya Jepang menjadi menarik, mudah dimengerti, bahkan dapat menyalurkan minat dan bakat para pembelajar.

### Referensi

- Aminuddin. 1995. *Stilistika: Pengantar Memahami Bahasa dalam Karya Sastra*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Gomi Taroo. 1986. *Kotowaza E Hon*. Tokyo: Iwasaki Shoten.
- Immerry, Tienn dan Femmy Dahlan. 2016. “Ungkapan Minangkabau: Komik Strip dan Ilustrasinya”. Padang: Penelitian Dikti.
- Keraf, Gorys. 2002. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Navis, A.A., 1984. *Alam Berkembang Jadi Guru*. Jakarta: Grafiti Press.

# “JAPANESE ABSORBED WORDS TAKEN FROM AMERICAN ENGLISH WORDS”

**Yerny Syafnida**

## **ABSTRACT**

Internationally, we know that English formally can be divided into two versions, American English and British English. Therefore, there will be definitely different between and American English from British English, such as, words, pronunciation, and spelling. Many countries in the world absorbed English and even American words. One of them is Japan. Japanese words are taken from American English absorption. In absorbing English words, Japanese do not differentiate between singular and plural forms, for example: sangurasu (Japanese) sunglasses (American English). The writer used participant observation in her class during her teaching hours in grade X consists of 38 students (science class) and Acceleration class (20 students) by using random sampling technique. The result shows that most of Japanese words were absorbed from American English words better than British English one. In short, American English words are used than British words in the context of English Absorbed words.

Key words: Absorbed words, Japanese words, American words.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Kosakata dari bahasa asing dalam bahasa Jepang atau gairaigo (外来語, kata dari bahasa asing) adalah kata serapan dari bahasa asing dalam bahasa Jepang, terutama dari bahasa-bahasa Eropa Barat dan tidak termasuk kosakata dari bahasa Tionghoa. Kata serapan tersebut sudah lazim dipakai dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya kosakata asli bahasa Jepang.

Institut Nasional Bahasa Jepang mengadakan penelitian terhadap kosakata yang dipakai dalam majalah-majalah Jepang terbitan 1956. Hasil penelitian menunjukkan 9,8% dari kosakata yang dipakai dalam majalah Jepang adalah kosakata dari bahasa asing.[3] Hasil penelitian serupa oleh institut yang sama pada 1994 menunjukkan pemakaian kosakata asal bahasa asing sudah berlipat ganda menjadi 33,8%. [4]

Kata-kata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing, beberapa di antaranya telah dipungut kembali ke dalam bahasa asalnya, terutama istilah dalam dunia hiburan Jepang.

Anime yang berasal dari bahasa Inggris animation telah diserap ke dalam bahasa Inggris sebagai istilah untuk animasi Jepang. Begitu pula halnya dengan cosplay (bahasa Inggris: costume play) dan puroresu (professional wrestling, gulat profesional).

## **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Apa yang dimaksud dengan bahasa serapan dalam bahasa Jepang?
2. Apa yang dimaksud dengan Bahasa Inggris Amerika dan Inggris British?
3. Bagaimana cara penggunaan kosa kata Bahasa Inggris Amerika kedalam dalam bahasa Jepang!

## **C. TUJUAN PENYUSUNAN**

1. Untuk mengetahui cara pengambilan kosa kata bahasa asing khususnya dari bahasa Inggris kedalam bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui apakah semua bahasa Inggris bisa dijadikan kedalam Bahasa Jepang
3. Untuk mengelompokkan bahasa bahasa Inggris yang dipakai sebagai kata serapan kedalam Bahasa Jepang.

## **BAB. II PEMBAHASAN**

### **1. Definisi kata serapan**

Kosakata di dalam bahasa Jepang disebut sebagai goi. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sudjianto dan Dahidi, bahwa “goi” merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan” (2012, hlm. 97). Oleh karena itu, agar dapat menggunakan bahasa Jepang untuk saling berkomunikasi dengan baik, salah satu faktor penunjangnya ialah dengan cara menguasai goi.

Seperti yang telah kita ketahui, bahwa kosakata-kosakata yang terdapat dalam bahasa Jepang dapat dibagi menjadi tiga macam berdasarkan asal-usulnya, yaitu wago, kango, dan gairaigo. Pengertian kosakata gairaigo menurut Matsura (1994, hlm.200) mengatakan bahwa “gairai (外来) ~no (～の) dari luar; berasal dari luar. ~go (～語) istilah

asing ; istilah yang dioper dari bahasa asing; kata yang berasal dari bahasa asing.” Dalam gairaigo no gogen ( muzdalifah, 2011, hlm. 20) mengatakan bahwa:

外来語がいらいごは外国がいこくから日本語の中に入って来た単語たんごである。いわゆる漢かん語ごも中国ちゅうごくから取りは入れたものである。外来語がいらいごといっても良いが、だいていはそうでない。日本で外来語がいらいごと言うのは、主おもとして特とくにヨーロッパの社言語しゃげんごから日本語の中にはいてきた言語げんごである。

Dapat diartikan bahwa gairaigo adalah kosakata dari negara asing yang masuk kedalam bahasa Jepang. sebenarnya kango pun diserap dari negara China. Namun, Yang lebih disebut sebagai gairaigo, sebagian besar tidak seperti itu saja namun khususnya bahasa yang masuk ke dalam bahasa Jepang dari bahasa negara-negara di Eropa.

Dari penjelasan-penjelasan yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa gairaigo merupakan kosakata yang terdapat dalam bahasa Jepang, dan diserap dari bahasa asing diluar bahasa Jepang yang tidak termasuk kedalam wago dan kango. Yang termasuk kedalam kosakata gairaigo diantaranya kosakata-kosakata dari bahasa yang berasal dari negara-negara di Eropa.

Dalam bahasa Jepang, kata-kata dari bahasa asing mudah dikenali karena ditulis dalam aksara katakana. Oleh karena itu, gairaigo juga disebut katakana-go (kata katakana). Di antara kata-kata dari bahasa asing misalnya: miruku (ミルク?, susu) dan nōto (ノート?, buku catatan) dari bahasa Inggris: milk dan note. Kata-kata dari bahasa asing sering sudah berbeda makna dari bahasa asalnya, misalnya: arubaito (アルバイト?, kerja paruh waktu) dari bahasa Jerman: Arbeit (bekerja), abekku (アベック?, pasangan muda dan belum menikah) dari bahasa Perancis: avec (dengan).

Setelah Restorasi Meiji, sebagian besar kata-kata bahasa asing berasal dari bahasa Inggris. Namun pengucapan dan arti sudah berbeda dari bahasa aslinya, sehingga kemungkinan besar kata-kata asing tersebut sudah tidak dimengerti lagi oleh penutur bahasa aslinya.

## 2. Perbedaan Bahasa Inggris British dan Inggris Amerika

Dalam menyerap kata-kata dari bahasa Inggris, orang Jepang tidak membedakan bentuk tunggal dan bentuk jamak, dan tidak semua konsonan dalam bahasa asing memiliki

padanan dalam katakana. Konsonan r dan l tidak dibedakan dalam menyerap kata-kata dari bahasa Inggris. Sangurasu adalah kata serapan untuk sunglass dan sunglasses (kacamata hitam). Konsonan v digantikan dengan b, misalnya: baiorin (violin, biola). Sufiks, -ed dan -ing diabaikan, sehingga frying pan (wajan) menjadi furai pan, condensed milk (susu kental manis) menjadi kondensu miruku.

Dalam berbahasa Inggris, kita mengetahui bahwa bahasa Inggris ada 2 macam, yaitu Inggris British dan Inggris Amerika. Oleh karena itu, jika kalian berbicara dengan orang asing British dan Amerika, ada perbedaan yang sangat signifikan antara bahasa Inggris British dengan bahasa Inggris Amerika. Dengan melihat dialog mereka, maka kita dapat melihat perbedaan saat mereka mengucapkan kata-kata, pelafalan yang digunakan dan variasi tata bahasa antara mereka.

Perbedaan yang pertama adalah kosa kata (vocabulary), dalam pelajaran di sekolah pada umumnya lebih banyak menggunakan bahasa Inggris British. Misalnya dalam bahasa Inggris British : Football, biscuit, shop. Sedangkan dalam bahasa Inggris Amerika : Soccer, cookie, store.

Perbedaan yang kedua adalah perbedaan dalam ejaan (spelling). Bahasa Inggris British cenderung mempertahankan ejaan kata yang sebenarnya dari Perancis, sedangkan Inggris Amerika mengeja kata dengan lebih mendekati cara mereka melafalkannya serta menghilangkannya huruf-huruf yang tidak diperlukan. Contohnya dalam bahasa Inggris British : Colour, labour, centre, defence. Sedangkan dalam bahasa Inggris Amerika : Color, labor, center, defense.

Dalam berbahasa Inggris, kita mengetahui bahwa bahasa Inggris ada 2 macam, yaitu Inggris British dan Inggris Amerika. Oleh karena itu, jika kita berbicara dengan orang asing British dan Amerika, ada perbedaan yang sangat signifikan antara bahasa Inggris British dengan bahasa Inggris Amerika. Dengan melihat dialog mereka, maka kita dapat melihat perbedaan saat mereka mengucapkan kata-kata, pelafalan yang digunakan dan variasi tata bahasa antara mereka.

Perbedaan yang pertama adalah kosa kata (vocabulary), dalam pelajaran di sekolah pada umumnya lebih banyak menggunakan bahasa Inggris British. Misalnya dalam bahasa Inggris British : Football, biscuit, shop. Sedangkan dalam bahasa Inggris Amerika : Soccer, cookie, store.

Perbedaan yang kedua adalah perbedaan dalam ejaan (spelling). Bahasa Inggris British cenderung mempertahankan ejaan kata yang sebenarnya dari Perancis, sedangkan Inggris Amerika mengeja kata dengan lebih mendekati cara mereka melafalkannya serta menghilangkan huruf-huruf yang tidak diperlukan. Contohnya dalam bahasa Inggris British : Colour, labour, centre, defence. Sedangkan dalam bahasa Inggris Amerika : Color, labor, center, defense.

Perbedaan yang ketiga adalah pelafalan (pronunciation) sebagai contohnya dalam bahasa Inggris Amerika kata can dan can't terdengar sangat mirip, sedangkan dalam bahasa Inggris British anda bisa membedakan secara jelas. Banyak orang Amerika memiliki kecenderungan untuk melakukan pengurangan kata dengan menghilangkan beberapa huruf.

### **BAB III PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Bahasa Jepang seperti kebanyakan bahasa yang ada di dunia tidak seratus persen dari kosakatanya adalah kosakata asli. Karena bahasa termasuk hal yang selalu mengalami perubahan maka kosakata suatu bahasa juga dipengaruhi oleh masuknya bahasa asing yang pada akhirnya digunakan oleh pemakai bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa bahasa Inggris Amerika lebih banyak diserap kedalam Bahasa Jepang.

Aid	エイド	Eido	Alat bantu
Card	カード	Kaado	Kartu
Wood	ウッド	Uddo	Kayu
Pet	ペット	Petto	Hewan peliharaan
Pocket	ポケット	Poketto	Kantong
Percent	パーセント	Paasento	Persen
*Date	デート	Deeto	Kencan/ janji
Coach	コーチ	Koochi	Pelatih
Lunch	ランチ	Ranchi	Makan siang
Touch	タッチ	Tatchi	Sentuhan
Catch	キャッチ	Kyatchi	Tangkapan
Baggage	バゲージ	Bageeji	Bagasi
Charge	チャージ	Chaaji	Tarif
Page	ページ	Peeji	Halaman
Center	センター	Sentaa	Pusat
Converter	コンバーター	Konbaataa	Pengubah
Elevator	エレベーター	Erebeetaa	Lift
Check	チェック	Cekku	Memeriksa
Cook	クック	Kukku	Koki
Cheese	チーズ	Ciizu	Keju
Mix	ミックス	Mikkusu	Campuran

### DAFTAR PUSTAKA

- Sudjianto. Ahmad Dahidi. 2004. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc
- Tamamura, Fumio. 2001. Nihongogaku o Manabu Hito no Tameni. Tokyo: Sekaishishousha

The Japan Foundation.2002. Kaigai Kyoushi no Tame Nihongo no Kyoujuhou. SaitamaSato, Esther M.T.; Masako Sakihara (1990). Japanese Now: Teacher's Manual. University of Hawaii Press. p. 30. ISBN 0-8248-1248-4.

Shibatani, Masayoshi (1990). The Languages of Japan. Cambridge University Press. p. 153. ISBN 0-5213-6918-5.

Gendai Zasshi Kyūjusshu no Yōgo Yōji (現代雑誌九十種の用語用字). 国立国語研究所.

Gendai Zasshi 2.000.000-ji Gengo Chōsa Goi-hyō (現代雑誌200万字言語調査語彙表)".

Diakses tanggal 2009-11-18.