



Prosiding

SEMINAR NASIONAL BAHASA JEPANG I (MINASAN I) 2019

**TEMA:
INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG
SERTA IMPLEMENTASINYA MENJAWAB TANTANGAN RI 4.0**

SELASA 22 OKTOBER 2019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

ISBN : 978-623-92393-0-5

**INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG
SERTA IMPLEMENTASINYA
MENJAWAB TANTANGAN RI 4.0**

Editor

Mauludul Haq, S.Hum, M.Arts

Reny Rahmalina, S.S, M.Pd.

Rita Arni, S.Hum, M.Pd.

*Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang I
(MINASAN-1) 2019*

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Dewan Editorial Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang I (MINASAN I) 2019

Penanggung Jawab

Prof. Dr. Ermanto, S.Pd, M. Hum

Ketua Seminar

Damai Yani, S.Hum, M.Hum

Wakil Ketua

Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd.

Nova Yulia, S.Hum, M.Pd.

Editor

Damai Yani, S.Hum, M.Hum

Mauludul Haq, S.Hum, M.Arts

Reny Rahmalina, S.S, M.Pd.

Rita Arni, S.Hum, M.Pd.

Setting dan Layout

Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd.

Prisyanti Suciatty, S.Hum, M.PD

Sekretariat

Telp/Hp : (0751) 447347 atau 081363410784

Email : minasan.unp@gmail.com

Alamat : Kampus Fakultas Bahasa dan Seni UNP jalan Belibis, Air Tawar Barat, Padang 25131

Penyunting Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang I (MINASAN-1) 2019

Disunting oleh : Maulludul Haq, S.Hum, M.Arts
: Reny Rahmalina, S.S, M.Pd.
: Rita Arni, S.Hum, M.Pd.

Desain Sampul : Nova Yulia, S.Hum, M.Pd.

Setting dan layout : Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd.
: Prisyanti Suciaty, S.Hum, M.Pd

Penerbit dan Seni : Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa
Universitas Negeri Padang Press

Reviewer Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang I (MINASAN-1) 2019

Reviewer : 1. Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D
2. Dr. Muhammad Al Hafizh, S.S, M.A
3. Siti Fatimah M.Ed., Ph.D

Steering Committee Seminar Nasional Bahasa Jepang I (MINASAN I) 2019

1. Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D
2. Dr. Muhammad Al Hafizh, S.S, M.A
3. Siti Fatimah M.Ed., Ph.D
4. Dr. Havid Ardi, S.Pd, M.Hum

Susunan Panitia Pelaksana Seminar Nasional Bahasa Jepang I (MINASAN I) 2019

Penanggung Jawab : Prof. Dr. Ermanto, S.Pd, M. Hum
Ketua : Damai Yani, S. Hum, M. Hum
Sekretaris : Meira Anggia putri, S.S, M. Pd
Bendahara : Nova Yulia, S.Hum, M. Pd

Sekretariat :

Koordinator : Prisyanti Suciatty, S. Hum, M.Pd
Anggota : 1. Syarita Rani Nur Azis
2. Dhita Kusuma Wardani
3. Ranti Ochtalia
4. Riga Widya Nanda
5. Nesya Dwi Rahmi

Jadwal dan Persidangan :

Koordinator : Reny Rahmalina, S.S, M.Pd
Anggota : 1. Desi ramadiani
2. Ulva Hamdani Jamal
3. Adrianto

Perlengkapan :

Koordinator : Hendri Zalman S.Hum, M.Pd
Anggota : 1. Zahardi S. Sos
2. Febri Wahyu Nasta
3. Gamis Kurniawan
4. Edo Setiawan
5. Muhammad Ihsan Lubis
6. Habib Pratama

Humas, akomodasi dan tamu :

Koordinator : Mauluddul Haq, S.Hum, M.Art
Anggota : 1. Dharmala Febrianti
2. Suci Zikra Nabilah
3. Adrianto

Dokumentasi :

Koordinator : Rita Arni, S. Hum, M.Pd
Anggota : 1. Nur Afriana
2. Najmi

Kata Pengantar

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kami ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah- Nya bagi kami yang telah bisa menyajikan kumpulan abstrak makalah yang ditampilkan pada Seminar Nasional “Inovasi Pembelajaran Bahasa Jepang Serta Implementasinya Menjawab Tantangan RI 4.0”

Seminar Nasional ini merupakan agenda tahunan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP. Acara ini ditujukan kepada peneliti, dosen, guru dan mahasiswa yang memiliki ketertarikan dengan bahasa, sastra dan budaya Jepang. Pemakalah pada Seminar Nasional pada tahun ini berasal dari Sumatera Barat, Riau, Jakarta, Jawa Barat, dan Jawa tengah. Pemakalah utama pada seminar ini dihadiri oleh Dr. Dedi Sutedi, M.A, M, Ed dari Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Hendri Zalman, S. Hum, M. Pd dari Universitas Negeri Padang dan Natsuko Sugishima yang merupakan tenaga ahli dari *The Japan Foundation*.

Kami ucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada narasumber, pemakalah, peserta umum, dan instansi yang telah mengirimkan perwakilannya untuk ikut serta dalam seminar ini. Dan juga kepada seluruh panitia pelaksana atas kerjasamanya selama persiapan hingga hari diselenggarakannya seminar nasional ini.

Demikian sepatah kata dari saya sebagai ketua panitia, kami sangat menerima saran dan kritik untuk menjadikan seminar ini lebih baik dan bermanfaat lagi di masa yang akan datang.

Walaikumsalam wr. Wb.

Padang, 22 Oktober 2019

Ketua Panitia

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Dewan Editorial	ii
Penyunting Prosiding MINASAN I	iii
Reviewer Prosiding MINASAN I	iv
Steering Committee MINASAN I	v
Susunan panitia pelaksana MINASAN I	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar isi	viii
Prospek Pendidikan Bahasa Jepang Di Indonesia	1
Dedi Sutedi	
Pendidikan 4.0 dan Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Teks	9
Hendri Zalman,	
Jenis dan Situasi Penggunaan Aisatsu Dalam Buku	24
Teks Minna no Nihongo Shokyu I	
Damai Yani, Rindi Andriani	
Pemanfaatan Aplikasi Memo dan LINE	43
dalam Mata Kuliah Sakubun	
Hari Setiawan dan Ari Artadi	
Penggunaan <i>Fukushi 'Mada'</i> Dalam Kalimat Yang Terdapat	60
Pada Novel <i>Botchan</i> Karya Natsume Soseki	
Novi Kartika, Lady Diana Yusri, Rahtu Nila Sepni	
Konflik Internal Tokoh <i>Watashi</i> Dalam <i>Tanpen Inu o Yaku</i>	74
Karya Nakazawa Kei	
Melda Viana, Rima Devi, Lady Diana Yusri	
Persepsi Siswa Terhadap Kompetensi	95
Pedagogik Guru Bahasa Jepang Di SMA Kartika 1-5 Padang	
Renny Rahmalina, Prisyanti Suciaty	
Analisis Kemampuan Irai Hyougen	104
Berdasarkan Tingkatan Lawan Bicara Pada Mahasiswa	
Tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang	
Universitas Negeri Padang Tahun Akademik 2019/2020	
Rita Arni	
Hiragana Goi Karuta Sebagai Pembelajaran	123
Kosakata Dasar Bahasa Jepang	
Maulddul Haq	
Pengenalan Senryuu Pada Mata Kuliah Pengantar Sastra Jepang	133
Intan Suri	
Masalah- Masalah dalam Pengajaran Bahasa Jepang Pariwisata	140
Pada Program Studi Destinasi Pariwisata (Despar)	
di Universitas Kristen Satya Wacana	
Lasti Nur Satiani, M. Pd	
Pola Asuh Orang Tua Tunggal Pada <i>Tanpen Gaido</i>	161
Karya Ogawa Yoko	
Masyitha Putri Imana, Rima Devi, Darni Enzimar Putri	
Asesmen dalam Pembelajaran Chukyuu Kaiwa II	175
dengan Menggunakan Model Blended Learning	
Rahtu Nila Sepni	
Dialek Fukui Dalam Film '<i>Chihayafuru</i>'	197

Dita Dwi Cynthia, Adrianis, Dini Maulia	
Pengalaman Belajar Bahasa Jepang Melalui Budaya Makan	212
Yusida Lusiana	
Faktor Internal Dan Eksternal Penyebab Masalah Pembelajaran Kalimat Pasif Bahasa Jepang	239
Pada Mahasiswa Tingkat Tiga Prodi Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang	
Meira Anggia Putri	
Pengaruh Kegiatan Origami Untuk Melatih..... Keterampilan Motorik Halus Siswa Taman Kanak-Kanak	255
Nova Yulia	

PROSPEK PENDIDIKAN BAHASA JEPANG DI INDONESIA

Dedi Sutedi

(Universitas Pendidikan Indonesia)

dedisutedijepang@upi.edu

Abstrak

Penyelenggaraan pendidikan BJ di Indonesia sudah berjalan cukup lama dan dapat dikatakan paling tua di Asia Tenggara. Saat ini Indonesia menduduki peringkat II setelah Cina dalam hal jumlah pembelajar BJ-nya. Namun masih banyak masalah yang harus dibenahi, di antaranya menyangkut kualitas dan lapangan pekerjaan para lulusannya.

Salah satu cara untuk membuka kesempatan lapangan kerja adalah program pengiriman tenaga kerja Indonesia ke Jepang (ginou jisshuusei) pada berbagai bidang, dan harus memiliki keterampilan berbahasa Jepang N4 sebagai syarat awalnya. Dengan program ini penyerapan lulusan BJ dan peningkatan kualitas pendidikan BJ di Indonesia akan meningkat, ditambah program perbaikan ekonomi dan revolusi mental pun dapat diwujudkan.

Kata Kunci: keterampilan bahasa Jepang, Nouken N4, masalah, prospek, non-dik

A. Sejarah Perkembangan

Pendidikan bahasa Jepang di Indonesia dimulai sudah cukup lama, mula-mula di sebuah lembaga kursus BJ yang berada di Bandung yaitu ‘Kesatriaan Gakuin’ sejak tahun 1934. Kemudian disusul pada jaman pendudukan tentara Jepang (1942-1945) yang diajarkan pada sekolah-sekolah. Setelah jaman kemerdekaan, pendidikan BJ sudah diterapkan pada sekolah-sekolah formal (SMA) pada tahun 1960-an diawali dari daerah Sumedang Jawa Barat. Pada tahun 1963 mulai dibuka di Perguruan Tinggi, yaitu di UNPAD, dan tahun berikutnya (1965) mulai diterapkan di IKIP Bandung. Semula tujuan dibuka jurusan BJ tersebut adalah untuk memenuhi kebutuhan guru BJ di sekolah-sekolah, karena semakin banyak SMA yang mengajarkan BJ pada kelas IPS sebagai pelajaran

minor. Dari kedua PT inilah pendidikan bahasa Jepang menyebar ke berbagai PT di seluruh wilayah di Indonesia.

Pada saat itu sarjana BJ dicetak untuk memenuhi kebutuhan guru BJ di Jawa Barat yang sudah menyebar ke berbagai daerah. Perusahaan Jepang yang ada di Indonesia yang dapat menyerap lulusan masih jarang. Lulusan dari IKIP Bandung membuka pendidikan BJ menyebar ke berbagai wilayah seperti IKIP Surabaya (UNESA), IKIP Manado (UNIMA), IKIP Semarang (UNNES) dan berbagai IKIP lainnya. Lulusan UNPAD membuka pendidikan BJ ke berbagai universitas seperti UGM, USU, dan universitas lainnya. Memasuki pertengahan tahun 1980-an banyak didirikan perusahaan Jepang di Indonesia yang menyerap lulusan PT menjadi penerjemah, dan pemerintah Jepang mulai membantu perkembangan pendidikan BJ di luar negeri termasuk di Indonesia, sehingga di era pertengahan tahun 1980-an inilah pendidikan BJ di Indonesia mulai berkembang dengan pesat. Banyak PT yang membuka jurusan BJ dan banyak sekolah-sekolah yang menyelenggarakan pendidikan BJ.

B. Kondisi Saat Ini

Hasil Survey TJF (2012) Indonesia menduduki peringkat II terbanyak di dunia setelah Cina. Jumlah pembelajar BJ di Indonesia mencapai 872.406 orang (2012). Jumlah pembelajar BJ tersebut sebagian besar adalah siswa SLTA, sisanya adalah mereka yang belajar BJ di tempat kursus, dan perguruan tinggi.

Menurut data dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, saat ini ada sekitar 8 juta siswa sekolah menengah di Indonesia. Dan lebih dari 10% siswa SMA dan SMK di Indonesia belajar bahasa Jepang di sekolah mereka. Ada pergeseran pola pikir pada pembelajar BJ di Indonesia dalam belajar bahasa Jepang selama bertahun-tahun. Meningkatnya pembelajar BJ di Indonesia seiring dengan populernya *pop-culture Jepang, anime, manga, dan kuliner Jepang*. Data tersebut merupakan hasil *Survey on Japanese-Language Education Abroad* yang diadakan oleh Japan Foundation.

Akan tetapi, hasil survey TJF tahun 2015 mengalami penurunan menjadi

745.125 orang meskipun urutannya masih tetap peringkat II terbanyak di dunia. Rinciannya adalah sebagai berikut.

Lembaga	Jumah Pembelajar	Persentase	Jumlah pengajar	Jumlah lembaga
Pendidikan Dasar	6,504.	0.9%		
Pendidikan Menengah	703,775.	95.5%		
Pendidikan Tinggi	26,981.	3.6%		
Lembaga Lainnya	7,865.	1.1%		
Jumlah	745,125	101.10%	4,545.	2,496.

(The Japan Foundation 2015)

Dari tabel di atas tampak bahwa pembelajar BJ terbanyak berada pada pendidikan menengah seperti di SMA, SMK, dan MA sebanyak 95.5%, sedangkan pada pendidikan tinggi hanya 3.6%. Penurunan jumlah pembelajar BJ di Indonesia terjadi akibat diberlakukannya Kurikulum 2013, karena mempersempit kesempatan siswa untuk memilih pelajaran BJ. Akan tetapi, diberlakukannya Kurikulum 2013 tidak memberikan dampak pada jumlah pembelajar BJ di PT Jumlah PT baik negeri maupun swasta yang membuka pendidikan BJ terus meningkat meskipun tidak terlalu mencolok.

Muatan isi pelajaran BJ yang diberikan pada pendidikan menengah (SMA, SMK, MA) baru pada level pengenalan (*Nyuumon*), karena kalau dilihat dari tolok ukur Tes Kemampuan Berbahasa Jepang (*Nihongo Nouryoku Shiken*) yang diselenggarakan The Japan Foundation belum sampai pada level terendah (N5) sekalipun. Kalaupun ada lulusan SMA yang lulus N5 itu karena mereka mengikuti kursus pada lembaga kursus, bukan karena hasil belajar BJ di sekolah-sekolahnya.

Pendidikan BJ yang dilaksanakan pada PT di Indonesia ada dua macam, yaitu pada Jurusan Pendidikan Bahasa seperti UPI (dik.) dan pada Jurusan

Budaya/Sastra Jepang seperti di UNPAD (Non-dik). Mahasiswa yang pertama bertujuan untuk menjadi guru BJ, sedangkan mahasiswa yang kedua untuk menjadi ahli bahasa Jepang (linguistik, budaya, atau sastra). Untuk menjadi guru profesional kedua lulusan tersebut harus mengikuti pelatihan melalui program PPG.

Keterampilan berbahasa Jepang yang ditargetkan untuk mahasiswa S1, baik untuk pendidikan maupun non-pendidikan adalah setarap dengan N3 dalam acuan yang digunakan dalam Tes Kemampuan Berbahasa Jepang. Selebihnya mereka belajar tentang pendidikan bagi LPTK dan belajar sastra atau linguistik bagi non-dik.

Lapangan pekerjaan bagi lulusan S1 umumnya menjadi interpreter BJ pada perusahaan Jepang baik lulusan kependidikan maupun non-dik yang memiliki keterampilan BJ yang dianggap memadai (N2 atau N1). Atau mengajar pada sekolah-sekolah dan tempat-tempat kursus. Kesempatan untuk menjadi guru PNS sangat kecil karena tidak setiap tahun pemerintah membuka formasi untuk guru BJ.

C. Permasalahan

Beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan BJ di Indonesia antara lain sebagai berikut.

Pertama, masalah yang berhubungan dengan penyelenggaraan pendidikan bahasa Jepang di sekolah antara lain sebagai berikut.

1. Jumlah jam belajar dan jumlah kelas berkurang.

Sebagai dampak diberlakukannya Kurikulum 2013, BJ hanya dipelajari di kelas bahasa (kalau ada) atau pada kelas peminatan (jika kepala sekolah mengijinkan).

2. Kemampuan berbahasa Jepang SMA masih sangat lemah.

Muatan kurikulum BJ di SMA masih sangat dangkal (belum mencapai N5) sehingga kemampuan berkomunikasi tidak terbentuk, bahkan di PT mereka diperlakukan dari nol. Padahal tuntutan lapangan pekerjaan minimal N4.

3. Hanya sebagian kecil siswa yang belajar BJ di SMA yang melanjutkan ke PT

memilih jurusan BJ.

Banyaknya pembelajar BJ di SMA tidak menjadi jaminan bahwa mereka akan melanjutkan kuliah memilih jurusan BJ, karena BJ tidak menjadi pilihan utama.

4. Kurikulum BJ untuk SMK belum ada.

Variasinya jurusan di SMK menyebabkan sulitnya menyusun bahan ajar untuk SMK. Sebenarnya bisa saja membuat target pengajaran BJ sampai N5 jika ada keleluasaan dalam waktu yang digunakannya.

Kedua, permasalahan yang berhubungan dengan pendidikan BJ di Perguruan Tinggi, khususnya LPTK antara lain sebagai berikut.

1. Banyak PT yang tidak memiliki penutur asli BJ, sehingga latihan untuk berkomunikasi dalam BJ sangatlah kurang. → gunakan internet
2. Belum 100% lulusan memiliki keterampilan berbahasa Jepang setara N3, padahal itu sudah menjadi kesepakatan bersama. Misalnya, rata-rata lulusan LPTK se-Indonesia yang memiliki N3 hanya 43,33%, dan lembaga tertinggi hanya mencapai 60% saja (Sutedi, dkk. 2017).
3. Lulusan yang memiliki keterampilan BJ tinggi (N2 atau N1) umumnya tidak menjadi guru BJ tetapi memilih bekerja di perusahaan Jepang. Ada kecenderungan yang menjadi guru bahasa Jepang yang keterampilannya BJ kurang.
4. Lulusan yang ingin menjadi guru BJ pun tidak bisa langsung, karena harus mengikuti program PPG terlebih dahulu, selain itu formasi untuk menjadi PNS bagi calon guru BJ sangat kecil.

D. Prospek ke Depan

Pada bagian sebelumnya telah disajikan bahwa masalah pokok dalam pendidikan BJ di Indonesia ada dua macam, yaitu: (1) pembelajaran BJ di SMA/SMK tidak memberikan arti apa-apa karena tidak dapat memupuk kemampuan berkomunikasi dalam BJ; dan (2) pembelajaran BJ di perguruan tinggi tidak menjamin lulusan mendapat pekerjaan dengan mudah. Dengan melihat permasalahan yang muncul dalam pendidikan BJ di Indonesia di atas,

terkesan seolah-olah pendidikan BJ di Indonesia tidak terlalu penting. Apakah benar demikian?

Jika dikaitkan dengan upaya peningkatan lapangan pekerjaan dan program revolusi mental yang dicanangkan oleh pemerintah RI, salah satu langkah yang bisa ditempuh adalah mengirim pemuda Indonesia ke Jepang. Kita sudah tahu bahwa Jepang kekurangan tenaga kerja dan mau merekrut tenaga kerja dari Indonesia sebanyak mungkin untuk berbagai bidang pekerjaan. Dengan diterapkannya sistem rekrutmen tenaga asing (*Tokutei Ginou Jisshuusei*) sebagai pengganti sistem yang pernah digunakan sebelumnya (*kenshuusei*). Kesejahteraan dan keamanan para pekerja dari luar negeri termasuk dari Indonesia lebih terjamin dan lebih legal karena hubungan bilateral antara Indonesia dan Jepang yang tetap terjaga.

Lalu apa kaitannya dengan lulusan BJ yang ada di Indonesia? Selain keterampilan atau keahlian masing-masing calon tenaga kerja, pihak Jepang membuat syarat bahwa siapapun orangnya, dan dalam bidang apapun keahliannya, harus memiliki keterampilan berbahasa Jepang minimal sejajar dengan N4. Umumnya syarat inilah yang sulit untuk dipenuhi oleh para pekerja dari Indonesia, sehingga mereka kesulitan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi di tempat kerjanya.

Berdasarkan data Dikdasmen saat ini jumlah siswa SMA dan SMK seluruh Indonesia hampir sembilan juta orang. Kita lihat di provinsi Jawa Barat saja ada sekitar 2 juta orang siswa SMA dan SMK. Hasil surveil Indonesia-Japan Business Forum (IJBF) dilaporkan bahwa lebih dari 30% siswa SMA dan SMK Jawa Barat berminat untuk magang atau bekerja di Jepang. Artinya, sekurang-kurangnya ada 600 ribu orang siswa SMA dan SMK di Jawa Barat yang berminat bekerja di Jepang. Apabila mereka harus dibekali kemampuan berbahasa Jepang sampai N4, jika satu orang guru mengajar 25 orang siswa, maka sekurang-kurangnya diperlukan 24 ribu orang guru BJ yang bisa mencetak siswanya sampai memiliki N4.

Kalau kita lihat secara nasional, 30% dari 9 juta siswa SMA dan SMK di

Indonesia yang berminat bekerja di Jepang sebanyak 2,700,000 orang siswa yang harus digembleng BJ-nya oleh sekitar 108 ribu orang guru BJ. Jika hal ini direalisasikan, maka sarjana dan guru BJ yang ada sekarang ini masih belum mencukupi kebutuhan guru BJ tadi. Hanya permasalahannya adalah mampukah pada guru BJ dan sarjana lulusan BJ yang ada sekarang ini untuk mengemban tugas tersebut? Maukah pemerintah melaksanakan hal ini dalam rangka program revolusi mental para generasi mudanya? Jika setiap orang yang dikirim ke Jepang membahawa pengaruh positif pada 20 orang pemuda di sekitarnya, maka dapat dibayangkan cerahnya generasi muda di negeri ini.

E. Penutup

Di atas telah dibahas tentang kondisi pendidikan bahasa Jepang di Indonesia dewasa ini, khususnya masalah dan prospek ke depannya. Indonesia menduduki peringkat II terbanyak di dunia jumlah pembelajar BJ, tetapi masih perlu pembenahan karena dari segi kualitas dan lapangan pekerjaan masih belum mencukupi untuk menyalurkan sarjana lulusan BJ dari seluruh PT yang ada di Indonesia.

Upaya perbaikan perlu dilakukan oleh berbagai pihak, baik guru/ dosen, lembaga, termasuk peran pemerintah agar berani mengambil langkah yang tepat. Beberapa hal yang dapat dipertimbangkan antara lain sebagai berikut.

1. Perlu upaya untuk meningkatkan target keterampilan berbahasa Jepang yang diajarkan di sekolah-sekolah sampai N4 agar mereka bisa bekerja di Jepang tanpa mengikuti pendidikan lagi.
2. Semua guru yang ada harus berupaya meningkatkan kemampuan agar dapat mencetak anak didiknya memiliki N4.
3. Pemerintah (Pemda) berani mengambil langkah untuk mengirim para generasi mudanya agar bisa bekerja ke Jepang sebagai upaya untuk memperbaiki ekonomi juga untuk program revolusi mental.
4. Perguruan tinggi, khususnya LPTK harus berupaya untuk mencetak calon guru yang sanggup mendidik siswanya sampai memiliki N4.

Demikian beberapa ide yang dapat penulis sampaikan dalam kesempatan ini.

Daftar Rujukan

The Japan Foundation. 2015. *2015 nendo Nihongo Kyouiku Kikan Chousa Kekka*. Tersedia di: <https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/area/country/2017/indonesia.html> (2019/6/13)

Sutedi, Dedi, dkk. 2016. 'Japanese Language Teaching Issues ini Indonesia's Teacher Training Institute (Survel of Japanese Language Study Program in Indonesia Public University)'. *Proceeding International Seminar on Japanese Education and Linguistic*, pp. 7-25.

PENDIDIKAN 4.0 DAN PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS TEKS

Hendri Zalman

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNP

Abstrak

Artikel “Pendidikan 4.0 dan Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Teks” ini dilatarbelakangi oleh fenomena trend internasional, khususnya revolusi industri 4.0 dan lahirnya kurikulum 2013. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan hakikat perubahan kurikulum 2013 sebagai bagian dari proses pengembangan kurikulum menuju formula yang lebih baik, serta dampaknya terhadap pembelajaran berbahasa asing, terutama bahasa Jepang penutur Indonesia. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik analisis data deskriptif-analitis. Adapun pembahasan pada artikel ini dipusatkan pada; trend revolusi industri 4.0 dan pendidikan 4.0, kurikulum 2013 dan refleksi pembelajaran bahasa 4.0, dan pembelajaran bahasa Jepang berbasis teks. embahasan artikel ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan bagi pengajar dan calon pengajar bahasa Jepang penutur Indonesia.

Kata kunci: revolusi industri 4.0, pendidikan 4.0, kurikulum 2013, pembelajaran berbasis teks

A. Pendahuluan

Di dalam proses pengembangan kurikulum di Indonesia, isu yang paling banyak mempengaruhi adalah isu tentang *trends* internasional, yaitu isu tentang revolusi industry 4.0. Menurut Richard (2001), *trends* internasional seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap proses pengembangan kurikulum dalam konteks makro (kurikulum instransi/program) hingga konteks mikro, yaitu pada tataran disain pembelajaran. Artinya, *trend* ini tidak hanya mempengaruhi konstruksi kurikulum, tapi juga mempengaruhi pengorganisasian pembelajaran yang dituangkan dalam silabus.

Pada tataran kurikulum nasional, industry 4.0 telah menimbulkan

perubahan pada kurikulum nasional Indonesia, ditandai dengan lahirnya kurikulum 2013. Akan tetapi, seperti dikatakan Print (2000), perubahan kurikulum hanyalah pengembangan sebagai bagian dari penyempurnaan terhadap kurikulum-kurikulum terdahulu. Jadi, menurut Print, kurikulum tetap saja pada hakikatnya, yaitu menjawab pertanyaan: apa yang hendak diajarkan, bagaimana mengajarkannya, dan apa dampak dari pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dan di dokumentasikan.

Jika ditinjau pada tataran silabus, kurikulum 2013 sebenarnya adalah pengembangan dari kulum sebelumnya, terutama kurikulum 2004, yang sering disebut dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). KBK ini sendiri, di dalam perencanaan pembelajaran diwujudkan dengan silbus berbasis kompetensi. Menurut Richard (2001), silabus berbasis kompetensi merupakan silabus yang dikembangkan berdasarkan 3 (tiga) kompetensi utama, yaitu: kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan, dan kompetensi sikap.

Di dalam pembelajaran bahasa, kompetensi pengetahuan merupakan refleksi dari penguasaan terhadap unsur kebahasaan, yaitu; huruf, kosa kata, dan tata bahasa. Kompetensi keterampilan direleksikan sebagai *language skill*, yaitu: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Sedangkan untuk keterampilan sikap, menurut Print (2000) merupakan salah satu implikasi dari landasan filosofis kurikulum, tepatnya landasan axiology, yaitu kajian tentang nilai-nilai yang harus diterapkan dalam pembelajaran. Di dalam kurikulum 2013, keterampilan sikap ini diwujudkan dengan keterampilan sikap spiritual dan keterampilan sikap sosial (Kemendikbud, 2013).

B. Metodologi

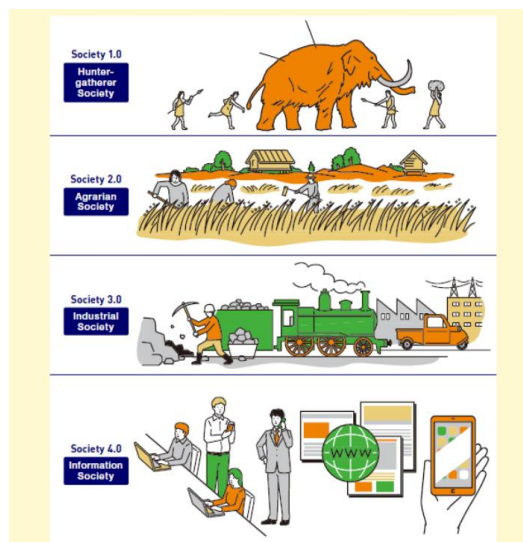
Artikel ini merupakan artikel konseptual, yaitu artikel yang ditulis berdasarkan studi kepustakaan teori dan konsep-konsep pembelajaran. Teori dan konsep pembelajaran di artikel ini difokuskan pada teori dan konsep-konsep tentang kurikulum dan pengembangan kurikulum. Metode yang digunakan pada artikel ini adalah metode kualitatif. Sedangkan untuk penyajian informasi/data, penulis

menggunakan metode deskriptif-analitis. Teori deideskripsikan sesuai dengan kepentingan pembahasan dan dijadikan sebagai dasar untuk menganalisis dokumen kurikulum 2013. Adapun langkah-langkah dalam penyajian konsep adalah; pendeskripsian, pengklasifikasian, dan penginterpretasian.

C. Pembahasan

1. Industri 1.0 – 4.0

Perubahan kurikulum hendaknya dipahami sebagai sebuah proses pengembangan kurikulum menuju formula yang lebih baik. Oleh karena itu, dibutuhkan sikap positif untuk menyikapinya sehingga respon terhadap perubahan tersebut bisa diarahkan kepada hal-hal yang produktif, kreatif, dan inovatif. Banyak hal yang mendorong terjadinya perubahan pada kurikulum, di antaranya; tren (nasional dan internasional), kebutuhan siswa, dan lainnya.



Salah satu tren yang merebak dan mempengaruhi pengembangan kurikulum pembelajaran bahasa Jepang saat ini adalah isu revolusi industry 4.0. Pengaruh revolusi industry 4.0. ini terasa sekali merubah pengorganisasian pembelajaran, baik pengorganisasian konten/materi, maupun pengorganisasian pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa. Akan tetapi, sebelum mengkaji lebih dalam tentang pengaruh revolusi industry 4.0 ini terhadap pembelajaran bahasa Jepang, ada baiknya dipahami dulu perkembangan revolusi itu sendiri, dari 1.0 hingga 4.0.

Doni (2018) menjelaskan bahwa revolusi industry 1.0 berlangsung antara tahun 1750 – 1850. Industri saat itu ditandai dengan penggunaan tenaga manusia dan hewan untuk berbagai bidang, seperti: pertanian, manufaktur, pertambangan, bahkan transportasi. Perubahan ini ditandai dengan lahirnya mesin uap pada abad ke-18 yang mampu meningkatkan pendapatan perkapita rata-rata negara-negara di dunia hingga enam kali lipat.

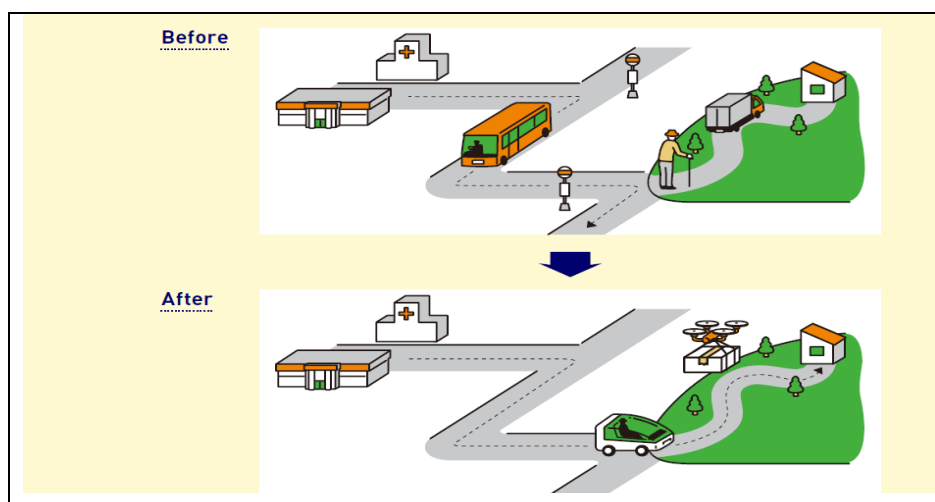
Revolusi industry 2.0 berlangsung antara akhir abad ke-19 hingga awal abad 20. Industry ini ditandai dengan lahirnya tenaga pembangkit listrik dan motor pembakaran. Penemuan ini mendorong terciptanya telephone, mobil, pesawat terbang, dan lainnya yang mengubah tata kehidupan masyarakat dunia secara signifikan.

Revolusi industry 3.0 ditandai dengan kemunculan internet yang merubah tata kehidupan masyarakat, ^{khususnya} terkait waktu dan ruang. Ruang dan waktu menjadi tidak lagi berarti ketika internet muncul. Puncak dari revolusi ini ditandai dengan revolusi digital yang berhasil merubah pola komunikasi sehingga berdampak luas pada dunia ekonomi.

Revolusi industry 4.0 ditandai dengan bermunculannya perusahaan-perusahaan baru dan tumbangya peruhaan-perusahaan lama yang tidak mampu beradaptasi dengan era digital. Pada era industry 4.0, besar-kecilnya perusahaan bukanlah jaminan untuk tetap kokoh. Kelincahan, kemampuan memanfaatkan informasi, menjalin relasi/*network* menjadi kunci untuk maju dan berkembang pada era ini.

2. Industry 4.0 dan Pendidikan 4.0





Dari ilustrasi di atas dapat dipahami bahwa era industry 4.0 merupakan eranya *big data*. *Big data* merupakan kumpulan informasi dari seluruh aspek kehidupan manusia yang terintegrasi ke dalam sebuah sistem berteknologi tinggi. *Big data* ini dikembangkan untuk membantu memudahkan segala urusan manusia. Oleh karena itu, manusia yang bisa bertahan di era ini adalah manusia-manusia yang mampu memilih, mengelola, dan memanfaatkan data itu dengan tepat sesuai dengan peruntukannya.

Sehubungan dengan itu, di dalam Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan (2018) dirumuskan keterampilan pada era industry 4.0 sebagai berikut ini.

- a. Literasi data; pemahaman membaca, menganalisis, menggunakan data dan informasi di dunia digital
- b. Literasi teknologi; pemahaman cara kerja mesin, aplikasi teknologi
- c. Literasi manusia; pemahaman tentang humanities, komunikasi dan disain.
- d. Pemahaman akan tanda-tanda revolusi industri 4.0
- e. Pemahaman ilmu untuk diamalkan bagi kemaslahatan bersama secara local, nasional, dan global.

Senada dengan itu, dalam pembelajaran bahasa asing era industry 4.0, Mitsumoto (2014) juga mengatakan bahwa siswa harus disiapkan untuk memperoleh keterampilan hidup yang dibutuhkan pada abad 21 ini. Keterampilan

itu antara lain:

「21 世紀を生きるためのスキルとは、「批判的思考力、問題解決能力、コミュニケーション能力、コラボレーション能力、情報リテラシー」といったことが挙げられている。」

Untuk mewujudkan pembelajaran yang mampu membekali siswa untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, komunikatif, kolaboratif, dan melek literasi informasi, hal pertama yang harus dilakukan adalah memunculkan kesadaran global. Kesadaran global merupakan kesadaran bahwa belajar bahasa berarti belajar menjalin koneksi dengan dunia yang lebih luas. Kesadaran global ini bisa membantu siswa untuk menguasai keterampilan hidup abad 21.

Untuk memperoleh keterampilan-keterampilan di atas, Pemerintah Indonesia melalui Kemenristekdikti dan Kemendikbud merancang program pendidikan yang mampu mengintegrasikan keterampilan-keterampilan itu melalui program pembelajaran yang dikemas dan didokumentasikan di dalam kurikulum 2013, baik kurikulum 2013 tingkat PT maupun kurikulum 2013 tingkat SMA/MA.

3. Pendidikan Bahasa 4.0

Secara umum, bahasa bisa dipandang menurut 3 (tiga) sudut pandang utama, yaitu; *descriptive*, *prescriptive*, dan *pedagogic*. Bahasa dari sudut pandang *descriptive*, bahasa bisa dimaknai sebagai realitas, atau penggunaan bahasa dalam komunikasi sehari-hari. Dari sudut pandang *prescriptive*, bahasa bisa dimaknai sebagai ilmu atau penggunaan ideal dari bentuk-bentuk bahasa. Sedangkan dari sudut pandang *pedagogic*, bahasa adalah perpaduan antara bahasa *descriptive* dan bahasa *prescriptive*.

Pada era industry 4.0, pendidikan bahasa dipandang sebagai sebuah aktivitas sosial. Sebagai aktivitas sosial, maka, bahasa tidak hanya tentang seperangkat aturan gramatikal, linguistic, tapi juga tentang hal-hal di luar linguistic, seperti; budaya, ideology, dan lain sebagainya. Sehubungan dengan itu, Halliday (dalam

Saragih, 2019) pendidikan bahasa memiliki skop sebagai berikut ini.

a. *Learning language*

Belajar bahasa untuk memperoleh pengetahuan (huruf, kosa kata, tata bahasa) dan keterampilan (mendengar, berbicara, membaca, menulis).

b. *Learning trough language.*

Belajar bahasa untuk berbagai kepentingan/disiplin ilmu. Artinya, bahasa adalah ilmu trnsdisiplin, atau jendela untuk menuju ilmu apapun.

c. *Learning about language*

Belajar untuk memahami bagaimana bahasa itu bekerja dalam menyampaikan makna/pesan.

Di Indonesia, isu-isu global tentang industry 4.0, keterampilan abad 21, dan perkembangan pendidikan bahasa seperti dideskripsikan di atas diwujudkan dalam kurikulum 2013. Artinya, kurikulum 2013 merupakan instrumen yang dikembangkan oleh pemerintah dan pihak terkait untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia yang memiliki keterampilan untuk menghadapi industry 4.0 atau keterampilan hidup abad 21.

4. Pendidikan Bahasa Jepang 4.0 dan Refleksi Kurikulum 2013

Menjawab tantangan di atas, *The Japan Foudation* sebagai salah satu lembaga yang mengelola pembelajaran bahasa Jepang mengembangkan kurikulum pembelajaran bahasa Jepang untuk penutur asing yang disebut dengan “*JF-Cando*”. Terkait pemahaman/kepercayaan (*beliefs*) tentang pembelajaran bahasa, *JF-Cando* sepertinya senada dengan Hallyday (1992) di atas. Hal ini terlihat dari rumusan kompetensi berbahasa yang dirumuskan, yaitu: *linguistic*, *sociolinguistic*, dan *pragmatic*, dengan aktivitas pembelajaran; reseptif, tekstual, produktif, interaktif (*The Japan Foundation*, 2017). Artinya, bahasa tidak hanya tentang aspek-aspek kebahasaan itu sendiri, tapi juga tentang aspek sosial, kultural, dan ideologis.

Sama halnya dengan *The Japan Foudation* di atas, pemerintah Indonesia juga

mengembangkan kurikulum 2013, di mana di dalamnya termasuk pembelajaran Bahasa Jepang. Pada tahun 2017, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam rumusan kurikulum menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran di sekolah yang diatur oleh kurikulum 2013 diperkaya dengan konteks daerah atau sekolah, serta konteks global (Kemendikbud, 2017). Konteks global menuntut pembelajaran sejalan dengan karakteristik pendidikan abad 21, yaitu:

- a. *communication,*
- b. *collaboration,*
- c. *critical thinking/problem solving,*
- d. *creativity and innovation.*

Berdasarkan Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas /Madrasah Aliyah, kurikulum 2013 mengembangkan 4 (empat) macam rumusan kompetensi inti. Kompetensi inti itu adalah: kompetensi inti sikap spiritual (KI 1), kompetensi inti sosial (KI 2), kompetensi inti pengetahuan (KI 3), dan kompetensi inti keterampilan (KI 4). Artinya, di dalam kurikulum 2013, keterampilan abad 21 di atas, masuk ke dalam kelompok kompetensi sikap sosial (KI 2). Dalam pelaksanaannya, keempat keterampilan di atas diintegrasikan di dalam setiap mata pelajaran, termasuk mata pelajaran bahasa Jepang. Artinya, proses pembelajaran harus mampu membuat siswa memiliki keterampilan- keterampilan tersebut.

Guru bisa memasukkan keterampilan-keterampilan di atas ke dalam materi, ke dalam media, ke dalam metode pembelajaran, dan lain sebagainya.

Senada dengan kurikulum 2013 untuk tingkat SMA/MA di atas, kurikulum 2013 untuk perguruan tinggi (KKNI) juga merumuskan kompetensi sosial, dan dimasukkan ke dalam kompetensi sikap. Khusus untuk perguruan tinggi S1 kependidikan, kompetensi sosial juga menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh lulusan S1 kependidikan, di samping kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, dan kompetensi personal. Seluruh kompetensi tersebut, di dalam evaluasi pembelajaran, baik di tingkat perguruan tinggi maupun di tingkat

SMA termasuk dalam salah satu dari 3 (tiga) komponen utama evaluasi, yaitu: kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan), dan afektif (sikap spiritual/personal dan sikap sosial).

5. Pembelajaran Berbahasa Jepang Berbasis Teks

Berdasarkan kurikulum 2013, pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Jepang, disain pembelajarannya diorganisasikan dengan menggunakan prinsip *genres/text* dan *themes*. Prinsip *themes* merupakan pengorganisasian pembelajaran berdasarkan tema/topik yang disusun dalam satuan/unit-unit. Prinsip *themes* ini bisa dilihat dengan jelas pada buku teks yang digunakan. Di dalam buku teks, setiap konten materi pembelajaran disajikan dalam kemasan tema yang disusun ke dalam bab-bab buku. Sedangkan prinsip *genres/text* digunakan untuk mengembangkan basis dari pembelajaran, yaitu pembelajaran berbasis *text*. Kathleen (2000) mengatakan bahwa *genres* sebagai prinsip pengorganisasian pembelajaran menempatkan *texts* sebagai basis dari sebuah program pembelajaran bahasa. Untuk lebih jelasnya, bisa diperhatikan pada tabel berikut ini.

Tabel Rumusan Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kurikulum 2013

KELAS X	
KOMPETENSI INTI (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI (KETERAMPILAN)
3. memahami, menerapkan, menganalisis ... untuk memecahkan masalah	4. mengolah, menalar, dan menyaji menggunakan sesuai kaidah keilmuan
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 menentukan teks transaksional unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks.	3.1 mendramatisasikan teks transaksional unsur kebahasaan, struktur teks, unsur budaya sesuai konteks.
3.2 menunjukkan unsur kebahasaan, struktur teks, dan sesuai konteks.	3.2 mengemukakan unsur kebahasaan, struktur teks, dan sesuai konteks.
3.3 menentukan ... teks transaksional fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.	3.3 mengemukakan ...teks transaksional... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
3.4 memahami ... teks transaksional ... fungsi sosial, struktur teks, unsur kebahasaan.	3.4 membuat teks transaksional ... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
3.5 menganalisis teks transaksional fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.	3.5 menggunakan ... teks transaksional ... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
3.6 menganalisis ... teks transaksional ... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.	4.6 menghasilkan teks transaksional ... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
KELAS XI	
KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. memahami, menerapkan, menganalisis....memecahkan masalah	4. mengolah, menalar, menyaji....secara mandiri sesuai kaidah keilmuan
KOMPETENSI DASAR 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI DASAR 4

	(KETERAMPILAN)
3.1 menggambarkan...teks interpersonal...fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.	4.1 menulis ... teks interpersonal ... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
3.2 menentukan...teks interaksi transaksional... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.	4.2 menghasilkan wacana ... teks interaksi transaksional ... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
3.3 menggambarkan ... teks transaksional ... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.	4.3 menggunakan ... pada teks transaksional... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
KELAS XII	
KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. memahami, menerapkan, menganalisis.....untuk memecahkan masalah	4. mengolah, menalar, menyaji....secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan
KOMPETENSI DASAR 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI DASAR 4 (KETERAMPILAN)
3.1 menentukan teks transaksional.... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks.	4.1 membuat wacana ... teks transaksional.... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
3.2 menentukan ...teks interaksi transaksional... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.	4.2 menghasilkan wacana ... teks interaksi transaksional ... fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.

Sumber: Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

Ada 2 poin utama yang dapat ditangkap dari tabel di atas. *Pertama*, di luar kompetensi sikap (spiritual dan sosial), ada dua kompetensi yang dirumuskan oleh kurikulum 2013, yaitu kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Kompetensi pengetahuan cenderung menggunakan kata-kata: mengidentifikasi, menentukan, menggambarkan, menganalisis. Sedangkan kompetensi keterampilan cenderung menggunakan kata-kata: mengolah, menalar, menyaji, mendramatisasi, menghasilkan, membuat. Jika disederhanakan, perbedaan kedua jenis kompetensi terlihat pada tingkatan kompetensi tersebut, yaitu: kemampuan pemahaman untuk kompetensi pengetahuan, dan kemampuan memproduksi untuk kompetensi keterampilan.

Kedua, ada 3 (tiga) poin utama yang terlihat mencolok, yaitu: penggunaan istilah teks, di mana seluruh penggunaan istilah teks tersebut selalu diikuti oleh istilah-istilah lainnya, yaitu: unsur kebahasaan, struktur teks, konteks/fungsi sosial teks. Unsur kebahasaan merupakan semua komponen yang terkait dengan persoalan gramatikal, struktur teks merupakan segala persoalan yang terkait

dengan struktur generic teks, sedangkan fungsi sosial teks merupakan segala hal yang terkait dengan konteks sosial dan konteks budaya yang terkait dengan teks. Intinya, dari rumusan ini terlihat bahwa teks secara tidak langsung telah direkomendasikan sebagai basis dari pembelajarang berbahasa Jepang.

a. Teks

Berdasarkan gradasi, komponen bahasa dapat diurutkan menjadi, fonem, morfem, kata, frasa, klausa, kalimat, wacana/pragraf, dan teks. Dari urutan ini, bisa dikatakan bahwa teks merupakan komponen bahasa yang paling lengkap. Senada dengan itu, Tokieda (Nurhadi, 2017) mengatakan bahwa teks adalah satuan bahasa terbesar dan terlengkap. Teks adalah satu kesatuan makna, di mana komponen-komponen pembentuk teks membuat jaringan-jaringan makna sehingga membentuk makna teks secara keseluruhan.

Teramura (Nurhadi, 2017) menyampaikan bahwa konstruksi teks/*bunsho no kouzou* sama dengan struktur mobil, manusia, wilayah negara. Masing-masing memiliki unsur yang menyatu membentuk satu kesatuan makna. Oleh karena itu, studi tentang teks mengkaji struktur teks sebagai pokok masalahnya. mengingat teks terbentuk dari berbagai unsur pembentuk, maka, di samping struktur teks, unsur pemberntuk teks, hubungan antar-unsur, fungsi unsur pembentuk teks juga harus diteliti.

Analogi teks sebagai manusia yang disampaikan Teramura di atas sangat relevan dengan struktur generic teks yang secara umum dikelompokkan menjadi kepala, badan, dan kaki. Istilah pengelompokkan ini juga bisa dinamakan dengan; bagian pembuka (kepala), bagian isi (badan), dan bagian penutup (kaki).

b. Pembelajaran Berbahasa Jepang Berbasis Teks

Pemilihan teks sebagai basis pembelajaran bahasa dalam kurikulum 2013, menurut Agustina (2017) memiliki beberapa alasan. Pertama, melalui teks, kemampuan berpikir siswa dapat dikembangkan. Kedua, materi pembelajaran berbasis teks lebih relevan dengan karakteristik kurikulum 2013 yang berorientasi pada; sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Orientasi sikap bisa

terlihat dari fungsi sosial/konteks dari teks, orientasi pengetahuan dan keterampilan bisa terlihat jelas dari rumusan dari kompetensi pengetahuan kompetensi keterampilan.

Pada proses pelaksanaan, kurikulum 2013 sebenarnya bisa menggunakan berbagai model dan pendekatan, misalnya: model *discovery learning*, model *problem based-learning*, *project-based learning*, *genre based approach (BGA)*, *Content Language Integrated Learning (CLIL)* dan lainnya. Adapun langkah-langkah pembelajarannya, Isodarus (2017) merkomendasikan aktivitas pembelajaran bahasa berbasis teks yang terdiri dari; mengidentifikasi informasi/isi teks, mengidentifikasi unsur-unsur kebahasaan teks, membandingkan dengan teks lain, dan menulis teks. Sedangkan jika merujuk pada pendekatan *scientific*, aktivitas pembelajaran berbasis teks dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut ini.

1) Mengamati

Untuk mengamati, aktivitas pembelajaran yang bisa diterapkan antara lain.

- a) Memperhatikan gambar dan teks (misalnya teks transaksional)
- b) Mencoba memeragakan teks transaksional seperti di gambar.

2) Mempertanyakan (dipandu dengan lembar kerja, media gambar berisi kosa kata, kalimat berbahasa Jepang, dan teks transaksional)

- a) Membagi siswa dalam kelompok (5 orang/kelompok)
- b) Memahami instruksi-instruksi yang ada di lembar kerja sebagai permasalahan yang harus diselesaikan dengan bantuan gambar.

3) Mengumpulkan informasi (dipandu dengan lembar kerja, media gambar berisi kosa kata, kalimat berbahasa Jepang, dan teks transaksional)

- a) Mendekonstruksi struktur kebahasaan teks transaksional, khususnya kosa kata dengan mengidentifikasi bagian-bagian yang berbeda.

- b) Mendekonstruksi struktur kebahasaan teks transaksional, khususnya kerangka/pola kalimat dengan mengidentifikasi bagian-bagian yang sama.
 - c) Mendekonstruksi struktur teks transaksional dengan mengidentifikasi struktur teks (misalnya; pembukaan, isi, penutup)
 - d) Mengidentifikasi konteks (tempat/situasi/hubungan antara pembicara dalam teks)
- 4) Menalar (dipandu dengan lembar kerja, media gambar berisi kosa kata, kalimat berbahasa Jepang, dan teks transaksional)
- a) Menganalisis arti kosa kata dengan membandingkan kosa kata dengan gambar.
 - b) Menganalisis arti kalimat berdasarkan kosa kata dan memperhatikan gambar.
 - c) Menganalisis fungsi kalimat.
 - d) Menganalisis isi dan arti struktur teks transaksional (isi dan arti pembuka, isi dan arti isi, isi dan arti penutup) dengan menggunakan informasi di atas (a, b) dan membandingkan teks dengan gambar.
 - e) Menganalisis fungsi sosial teks transaksional berdasarkan data tentang konteks yang terkumpul.
- 5) Mengomunikasikan
- a) Mempraktikkan teks transaksional sesuai dengan persepsi kelompok.
 - b) Mempresentasikan hasil kerja kelompok (menjelaskan fungsi dan pola kalimat yang ada di teks transaksional, menjelaskan fungsi sosial dan konteks teks transaksional)

D. Penutup

Sebagai bagian dari fungsi pedagogis, seorang pengajar harus memahami dan bisa memaknai perubahan kurikulum sebagai bagian dari proses

pengembangan pembelajaran menuju formula yang lebih baik. Lahirnya kurikulum 2013 berarti lahirnya produk hasil pengembangan dan penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Pada dasarnya, ada tiga kompetensi utama yang ingin dibenahi oleh kurikulum 2013, yaitu; pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Untuk mengajarkan ketiga keterampilan tersebut di dalam pembelajaran bahasa, pembelajaran bahasa berbasis teks adalah yang paling relevan. Teks adalah komponen bahasa terlengkap, yang di dalamnya terkandung unsur kebahasaan (kompetensi pengetahuan), unsur dan struktur teks (kompetensi keterampilan), serta fungsi sosial teks (kompetensi sikap).

Daftar Rujukan

- Agustina, E. S. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Representasi Kurikulum 2013. . *Aksara: Jurnal Bahasa dan Sastra, Vol. 18 Nomor 1*.
- Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti. (2018). Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0. . Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti.
- Isodarus., P. P. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Sintesis: Jurnal Ilmiah Kebudayaan. Volume 11 Nomor 1*.
- Kemendikbud. (2013). In *Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas /Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. . (2017.). In *Model silabus mata pelajaran sekolah menengah atas/madrasah Aliyah (SMA/MA)*. Jakarta: Kemendikbud. .
- Nurhadi, D. (2017). Struktur Teks Karangan Bahasa Jepang: Analisis pada karangan mahasiswa angkatan 2013. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra dan Pembelajarannya, Volume 4 Nomor 1*.
- P, D. B. (2018). *Sejarah Revolusi Industri 1.0 Hingga 4.0*. Retrieved from <http://otomasi.sv.ugm.ac.id/2018/10/09/sejarah-revolusi-industri-1-0-hingga-4-0/>
- Print, M. (1993). *Curriculum Development and Designs*. USA: Allen & Unwin.
- Richard, J. C. (2001). *The Origins of Language Curriculum Development*. USA: Cambridge University.

Saragih, A. (2019.). “Functional Grammatics”. *Workshop Penulisan Disertasi .*
Padang.: Universitas Negeri Padang.

The Japan Foundation. (2017). In *JF Standard bagi Pendidikan Bahasa Jepang:
Petunjuk Pemakaian bagi Pengguna*. Saitama: The Japan Foundation.

JENIS DAN SITUASI PENGGUNAAN AISATSU DALAM BUKU TEKS *MINNA NO NIHONGO SHOKYU I*

Damai Yani, Rindi Andriani
Prodi Pendidikan Bahasa Jepang
Universitas Negeri Padang

Abstrak

Aisatsu merupakan hal yang sangat penting di Jepang, karena diperlukan untuk menunjukkan kesopanan dan keramah tamahan kepada lawan bicara. Aisatsu sering digunakan dalam sebuah percakapan yaitu pada saat memulai percakapan, saat sedang melakukan percakapan maupun saat mengakhiri percakapan. Dalam buku teks Minna no nihongo Shokyu I terdapat 25 percakapan bahasa Jepang (kaiwa). Dari keseluruhan percakapan itu terdapat 13 jenis aisatsu yang jumlah keseluruhan aisatsunya sebanyak 35 aisatsu.

Penelitian ini hanya membahas jenis dan situasi penggunaan aisatsu yang terdapat pada kaiwa (percakapan bahasa Jepang) yang ada pada buku teks Minna no Nihongo Shokyu I, oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis dan situasi penggunaan aisatsu dalam buku teks Minna no Nihongo Shokyu I. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori aisatsu dari Takizawa (2008:114), sedangkan untuk memaparkan tentang jenis aisatsu digunakan teori dari Osamu Mizutani dan Nobuko Mizutani (1977). Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, dengan analisis data kualitatif.

Kata kunci: *Aisatsu, Percakapan, Jenis dan situasi*

1. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Dalam berkomunikasi kita sering mengucapkan salam pada saat memulai percakapan, saat sedang melakukan percakapan maupun saat akhir percakapan. Karena, salam merupakan sebuah kata (tindakan) yang menunjukkan kesopanan yang meliputi situasi dan hubungan sesama manusia dalam sebuah masyarakat. Sama seperti halnya Indonesia, Jepang yang sangat menjunjung tinggi etika dalam

bersosialisasi juga memiliki bentuk ungkapan salam. Salam dalam bahasa Jepang dikenal dengan *aisatsu*. Berdasarkan *aisatsu* yang digunakan terlihat sejauh mana kedekatan hubungan seseorang dengan yang lainnya. Oleh karena itu, *aisatsu* memiliki peranan penting dalam berkomunikasi di Jepang. *Aisatsu* Menurut Bunkacho (1988: 34) tidak hanya berupa kata-kata *ohayou*, *sayonara*, dan sebagainya, tetapi adalah kata yang diucapkan ketika bertemu dengan anggota keluarga atau kenalan, perkenalan diri ketika pertama kali bertemu dengan seseorang, dan tidak hanya kata-kata yang diucapkan pada acara-acara resmi, seperti acara pemberian doa, dan sebagainya. Singkatnya, *aisatsu* dapat juga diartikan norma-norma yang berlaku di dalam kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan pendapat Bunkacho di atas dapat diketahui bahwa *aisatsu* tidak hanya ucapan salam saja namun juga termasuk gerakan badan pada saat bersama seseorang, seperti: gerakan membungkuk, mengangguk, tersenyum dan lain-lain.

Aisatsu banyak digunakan dalam bahasa lisan dan tulisan. Secara lisan digunakan pada saat kita sedang berbicara sendiri maupun dengan orang lain, seperti : ketika kita menjadi reporter, MC dan pembaca berita TV. Sedangkan untuk tulisan banyak terdapat pada buku bacaan seperti novel, majalah, buku pelajaran dan lain-lain. Pada penelitian ini jenis *aisatsu* yang akan diteliti adalah *aisatsu* yang terdapat pada percakapan (*kaiwa*) dalam buku *Minna no Nihongo Shokyu I*. Dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* terdapat 25 percakapan (*kaiwa*) dengan tema yang beragam. Buku ini biasanya digunakan oleh pembelajar bahasa Jepang tahun pertama di Perguruan Tinggi.

B. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis dan situasi penggunaan *aisatsu* yang terdapat pada percakapan (*kaiwa*) dalam buku *Minna no Nihongo Shokyu I*.

C. Kajian Teori

a. Pengertian

Secara makna kamus, *aisatsu* adalah kata-kata atau bahasa pergaulan yang biasa digunakan untuk mengungkapkan rasa hormat atau keramahan seseorang. Dalam masyarakat perkampungan, mereka akan bertegur sapa dengan siapapun, itu hal yang sudah wajar. Akan tetapi berbeda dengan masyarakat yang ada di perkotaan, mereka tidak akan mengucapkan salam kepada orang yang tidak kenal.

Mizutani dalam (uning kuraesin) mengatakan, bahwa *aisatsu* adalah ungkapan yang digunakan . untuk menjalin hubungan antar manusia, atau untuk menjaga hubungan baik sesama manusia, atau sebagai ungkapan dalam aksi berbahasa, dan bukan sebagai aksi bahasa yang pada hakekatnya untuk menyampaikan emosi atau informasi.

Selanjutnya, pengertian *Aisatsu* atau salam menurut Takizawa (2008:114) dalam Chon (2017:65):

「*Shakaitekina Ningen kankeinioite, bamen no oujite reigi tekini Kuwasareru kotoba (Ya Dousaku) no koto deari deaito wakareno aisatsu, shuudantekikoudouno kaihito shuryou no aisatsu, kanshatoowabino aisatsu nado, nichijyou seikatsu no hotondo arayuru ba mende mirareru mono dearu.*

Salam adalah Sebuah Kata (dan Tindakan) yang menunjukkan kesopanan yang meliputi situasi dan hubungan sesama manusia dalam sebuah masyarakat, Salam pada saat bertemu dan berpisah, salam pembuka dan penutupan pada sebuah acara secara berkelompok, Salam Terimakasih dan permintaan maaf, dan lain sebagainya yang muncul diberbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari.

b. Jenis-jenis *Aisatsu*

Dalam *Nihongo Kyouiku Jiten* (1997; 199), dijelaskan bahwa *aisatsu* adalah ungkapan tanya-jawab dibalas lagi dengan ungkapan yang ramah, mesra, atau hormat dalam kehidupan sehari-hari. Dan biasanya/sebagian besar ungkapan tersebut memiliki bentuk tertentu, seperti *konnichiwa*, *sayounara*, dan lain-lain. Sejalan dengan semakin banyaknya hubungan sosial,

aisatsu pun semakin beragam, dan tentu saja perbedaan *aisatsu* dari beberapa wilayah/ daerah pun akan tampak.

Jenis-jenis *aisatsu* menurut *Osamu Mizutani dan Nobuko Mizutani* (1977) yaitu seperti berikut.

1. *Aisatsu* pertemuan atau perkenalan untuk yang pertama kali dalam kehidupan

sehari-hari masyarakat Jepang memiliki dan menggunakan banyak sekali ucapan salam salah satunya adalah mengucapkan salam pada saat memperkenalkan diri untuk yang pertama kali. Berikut ini adalah salam yang biasa digunakan oleh masyarakat Jepang untuk memperkenalkan diri.

a). *Hajimemashite*, kata *hajimemashite* ini digunakan pada saat perkenalan.

Fungsi kata *hajimemashite* adalah sebagai salam pembuka dalam sebuah perkenalan. hal ini dikarenakan bentuk kanjinya 始め *hajime* yang berasal dari kata 始める *hajimeru* yang berarti ‘memulai’.

b). *Douzo yoroshiku*. Kata ini dapat diartikan ‘senang berkenalan dengan anda’ atau

dalam bahasa Inggris “*I am pleased to meet you*”, namun secara gramatikal artinya adalah ‘mohon terima perkenalan saya ini dengan baik’. Cara penggunaannya adalah digunakan pada akhir kalimat memperkenalkan diri setelah kalimat *hajimemashite*.

2. *Aisatsu* bertemu kembali.

Berikut ini adalah *aisatsu* bertemu kembali dalam bahasa Jepang. a). *Senjitsu wa shitsurei shimashita* , b). *Senjitsu wa doumo* , c). *Senjitsu wa gochisousama deshita*. d. *Okaeri nasai Okaeri nasai*. e. *Tadaima Tadaima*

3. *Aisatsu* bertemu pada kesempatan khusus

beberapa di antaranya adalah ucapan selamat yang biasanya diucapkan pada situasi khusus seperti berikut ini: a. *Akemashite omedetou gozaimasu* ‘Selamat tahun baru’, b. *Sakunenchiu wa iroiro osewasama ni narimashita*

‘Terima kasih untuk segala hal yang telah kamu lakukan tahun lalu’ c. *Honnen (kotoshi) mo yoroshiku onegai itashimasu* ‘Saya mohon tahun ini Anda berbuat baik pada saya’, d. *Douzo yoi otoshi o* ‘Selamat tahun baru’

4. *Aisatsu* kepada orang yang akan pergi.

Pada waktu pergi meninggalkan rumah, terdapat kekhawatiran orang yang ditinggalkan terhadap orang yang pergi meninggalkan rumah hingga orang tersebut kembali lagi ke rumah dalam keadaan sehat dan baik-baik saja. orang yang ada di rumah pasti mengkhawatirkan kita dan menunggu kita pulang, berikut ini adalah *aisatsu* yang biasa digunakan masyarakat Jepang kepada orang yang akan keluar rumah.

a. *Itte irasshai*, *Aisatsu* ini diucapkan pada anggota keluarga atau anggota kelompok ketika akan pergi yang artinya adalah ‘cepat kembali’, sebagai *aisatsu* balasan orang yang akan pergi tersebut mengatakan *itte mairimasu*, *aisatsu* ini berfungsi untuk menjalin keakraban.

b. *(Douzo) oki o tsukete*, *Aisatsu* ini diucapkan kepada orang yang akan pergi, artinya adalah ‘hati-hati’, *aisatsu* ini dapat dikatakan berfungsi sebagai *aisatsu* nasihat.

5. *Aisatsu* pada saat berpisah

Salam yang diucapkan pada saat berpisah disebut dengan “*wakareno aisatsu*”. Berikut ini adalah *aisatsu* pada saat berpisah dalam bahasa Jepang:

a. *Dewa, shitsurei itashimasu* ‘Selamat tinggal’, b. *Sayounara* ‘Selamat tinggal’, c. *Dewa (ja), mata* ‘Sampai jumpa lagi’, d. *Ja, kore de* ‘Sampai disini dulu’

6. *Aisatsu* ketika selesai bertamu atau pamitan

Masyarakat memiliki rasa malu yang sangat tinggi sehingga mereka tidak segan untuk meminta maaf meskipun kesalahan yang kecil dan tidak disengaja, juga pada saat selesai bertamu mereka meminta maaf karena telah mengganggu tuan rumah seperti berikut ini: a. *Sorosoro shitsurei itashimasu* b. *Osaki-ni shitsurei itashimasu* c. *Shitsurei shimasu*.

7. *Aisatsu* permintaan maaf

Masyarakat Jepang menjunjung tinggi kejujuran dan menghormati mereka yang lebih tua, sehingga lebih sering mengucapkan kata maaf. Berikut ini adalah beberapa kata yang digunakan untuk meminta maaf dalam bahasa Jepang: a. *Sumimasen*, b. *Doumo Sumimasen*, c. *Shitsurei Shimasu*, d. *Gomen*.

8. *Aisatsu* ketika terlambat.

Keterlambatan bagi orang Jepang merupakan suatu perbuatan yang tidak sopan, oleh sebab itu biasanya orang Jepang akan mengucapkan beberapa salam berikut ini: a. *Osoku natte sumimasen*, dan b. *Omatasehite moushiwake arimasen Aisatsu*. Salam tersebut merupakan ungkapan maaf karena telah membuat seseorang menunggu, artinya adalah ‘maaf, telah membuat anda menunggu’.

9. *Aisatsu* pada saat bertamu

Masyarakat Jepang biasanya mengucapkan *aisatsu* ketika berkunjung ke rumah teman sebaya maupun atasan. Berikut ini *aisatsu* yang biasanya digunakan: a. *gomen kudasai* ‘permisi’ fungsinya sebagai salam penghormatan kepada tuan rumah, b. *Yoku irasshaimashita Aisatsu* ‘sering berkunjung, ya!’, *aisatsu* ini berfungsi untuk keakraban, c. *Douzo ohairi kudasai* ‘silahkan masuk!’.

10. *Aisatsu* balasan atau jawaban untuk ungkapan terima kasih dan permintaan maaf

Berikut ini adalah *aisatsu* yang biasanya digunakan masyarakat Jepang untuk menjawab ungkapan terima kasih dan permintaan maaf: a. *Iie* ‘Tidak’ b. *Dou itashimashite* ‘Sama-sama, tidak apa-apa’ c. *Tondemonai* ‘Tidak masalah’ d. *Kamaimasen yo* ‘Tidak masalah’.

11. *Aisatsu* berdasarkan waktu pengucapan

Berikut ini adalah *aisatsu* yang biasanya digunakan masyarakat Jepang yang berhubungan dengan waktu. a. *Ohayou gozaimasu* ‘selamat pagi’, b. *Konnichiwa*, ‘selamat siang’, c. *Konbanwa*, *Aisatsu* ini digunakan saat

bertemu seseorang pada malam hari, tetapi masih ada kegiatan yang akan dilakukan (tidak dapat digunakan sebagai ucapan selamat tidur). d. *Oyasuminasai* ‘selamat tidur’.

12. *Aisatsu* meminta waktu seseorang

Dalam budaya masyarakat Jepang, ada beberapa frasa salam yang digunakan pada saat memasuki rumah orang lain sebagai tamu dan meminta sedikit waktu tuan rumah. Berikut ini adalah *aisatsu* yang biasanya digunakan masyarakat Jepang saat meminta waktu seseorang. a. *Ojama shimasu* b. *Ojama shimashita*. *Aisatsu* tersebut digunakan ketika meminta waktu seseorang untuk diajak bicara. *Ojama shimasu* diucapkan ketika memasuki ruangan dan memulai pembicaraan sedangkan *ojama shimashita* digunakan setelah selesai pembicaraan dan bermaksud untuk meninggalkan ruangan, kedua *aisatsu* di atas artinya adalah ‘maaf, saya mengganggu’.

13. *Aisatsu* menyatakan terima kasih

Dalam bahasa Jepang salam untuk mengucapkan terima kasih juga cukup beragam. Berikut ini adalah *aisatsu* menyatakan terima kasih dalam bahasa Jepang. a. *Arigatou gozaimasu*, b. *Arigatou*, c. *Arigatou gozaimashita*, d. *Osewasama de gozaimashita*, e. *Gokurousama*, f. *Doumo arigatou* g. *Okamainaku*, h. *Okageda*

14. *Aisatsu* ketika seseorang sedang berbahagia

Setiap orang pasti mengucapkan selamat kepada orang lain atas situasi atau kondisi yang dialami orang tersebut begitu juga dalam budaya masyarakat Jepang, ketika seseorang sedang berbahagia sebaiknya kita mengucapkan selamat atau yang disebut *shukuji*. Berikut ini adalah *aisatsu* yang diucapkan ketika seseorang sedang berbahagia. a. *Omedetou gozaimasu* ‘Selamat’ b. *Sore wa naniyori desu ne* ‘Hal itu lebih baik dari yang lain, ya!’ c. *Oyorokobi moushiagemasu* ‘Saya turut gembira’ *Aisatsu* di atas diucapkan kepada orang yang sedang mengalami hal yang

menggembirakan, misalnya pada acara pernikahan, ulang tahun, dan lainnya, fungsinya sebagai *aisatsu* ucapan selamat.

15. *Aisatsu* menanyakan kabar

Aisatsu ini merupakan *aisatsu* yang digunakan pada saat baru berjumpa kembali setelah sekian lama tidak bertemu. Berikut ini adalah *aisatsu* yang biasanya digunakan masyarakat Jepang untuk menanyakan kabar.

a. *Ogenki desu ka* b. *Okawari arimasen ka* c. *Ikaga desu ka* Ketiga *aisatsu* di atas adalah *aisatsu* yang digunakan untuk menanyakan kabar seseorang, yang artinya adalah ‘apa kabar’ atau dalam bahasa Inggris adalah *how are you*.

16. *Aisatsu* menjawab pertanyaan tentang kabar

Berikut adalah *aisatsu* yang biasanya digunakan masyarakat Jepang untuk menjawab pertanyaan tentang kesehatan. a. *Okagesama de* (*genki desu*) ‘Berkat doa Anda, saya sehat-sehat saja’ b. *Okagesama de daibu yoku narimashita* ‘Berkat Anda, saya jadi lebih baik’ *Okagesama de* merupakan *aisatsu* untuk menjawab ketika seseorang bertanya tentang keadaan atau kesehatan. *Aisatsu* ini digunakan untuk menjalin keakraban.

17. *Aisatsu* menyatakan bela sungkawa atas seseorang yang ditimpa musibah

Setiap ungkapan dalam bahasa Jepang, terkait erat dengan “tradisi” berbahasa yang tumbuh di masyarakatnya. Berikut ini adalah *aisatsu* yang biasa digunakan masyarakat Jepang saat menyatakan bela sungkawa kepada orang yang ditimpa musibah. a. *Kono tabi wa tonda koto de* ‘Sungguh hal yang menakutkan’ b. *Okuyami moushiagemasu* ‘Saya turut berbela sungkawa’ c. *Osasshi itashimasu* ‘Saya dapat merasakan bagaimana perasaan anda’ *Aisatsu* di atas diucapkan kepada orang yang sedang ditimpa musibah, fungsinya adalah sebagai *aisatsu* penghibur.

18. *Aisatsu* ketika selesai melakukan pekerjaan yang sulit

Kata-kata mempunyai banyak arti dan cara penggunaannya, di Jepang sendiri terdapat kata-kata salam yang digunakan untuk berbicara

sehari-hari seperti berterima kasih atas kerja keras yang sudah dilakukan. Berikut ini adalah *aisatsu* yang biasanya digunakan masyarakat Jepang ketika selesai melakukan pekerjaan yang sulit. a. *Otsukaresama deshita* b. *Gokurosama* c. *Otsukarisama*. *Aisatsu* di atas diucapkan kepada orang lain setelah ia menyelesaikan suatu pekerjaan atau melalui sebuah kesulitan. Pegawai kantor memakai *aisatsu* ini ketika akan pulang kantor sebagai salam perpisahan yang mempunyai maksud yang sama dengan *aisatsu ja, mata*. *Aisatsu* di atas artinya adalah ‘anda pasti lelah ya!’, yang fungsinya adalah sebagai *aisatsu* perpisahan dan menjalin keakraban.

19. *Aisatsu* menawarkan makanan.

Dalam kehidupan sehari-hari masalah sapaan atau salam menjadi hal yang dipandang penting di Jepang, sehingga salam atau *aisatsu* bisa menjadikan pelakunya diberikan penilaian sebagai orang yang ramah atau tidak, begitu pula dengan hal saat menawarkan makanan kepada tamu. Berikut ini adalah *aisatsu* yang biasa digunakan masyarakat Jepang saat menawarkan makanan kepada tamu. a. *Douzo (meshiagate kudasai)* *Aisatsu* ini digunakan ketika menawarkan makanan atau minuman kepada tamu, artinya adalah ‘silahkan ambil!’, fungsi *aisatsu* ini adalah sebagai *aisatsu* penawaran. b. *Mou sukoshi ikaga desu ka* *Aisatsu* ini juga digunakan untuk menawarkan makanan atau minuman, hanya saja tawarannya untuk menambah makanan atau minuman, artinya adalah ‘silahkan tambah lagi’, fungsi *aisatsu* ini adalah sebagai *aisatsu* penawaran.

20. *Aisatsu* menerima makanan dan minuman

Masyarakat Jepang biasanya mengucapkan *itadakimasu* sebelum makan dan *gochisousama deshita* setelah makan. Berikut ini adalah penjelasan tentang *aisatsu itadakimasu* dan *gochisousama deshita*. a. *Itadakimasu* *Aisatsu* ini digunakan ketika memulai makan atau minum, berfungsi sebagai ungkapan rasa terima kasih kepada semua hal yang telah turut serta dalam mempersiapkan makanan dan minuman yang telah

dihidangkan. *Aisatsu* ini dapat diartikan ‘saya menerima’ atau ‘terima kasih makanannya’. b. *Gochisousama deshita Aisatsu* ini digunakan setelah selesai makan atau minum, berfungsi sebagai ungkapan terima kasih atas makanan dan minuman yang telah dihidangkan, artinya adalah ‘terima kasih makanannya’.

2. Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan analisis data kualitatif. Sutedi (2011:58) mengemukakan penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual

Hidayat dan sedarmayanti (2002:200) mengemukakan penelitian kualitatif adalah penelitian untuk mengungkap gejala holistik-kontekstual menjadi pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan peneliti sebagai instrumen kunci. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif, cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif, proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan.

b. Sumber Data

Dalam suatu penelitian diperlukan sumber data, sumber data penelitian ini adalah buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I*. Dalam buku teks ini terdapat 25 percakapan (*kaiwa*).

3. Pembahasan

Dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNSI) terdapat 13 Jenis *aisatsu*, dengan rincian sebagai berikut:

No	Jenis Aisatsu	Jumlah
1	<i>Aisatsu</i> pertemuan atau perkenalan untuk yang pertama kali dalam kehidupan	3
2	<i>Aisatsu</i> bertemu kembali	3
3	<i>Aisatsu</i> kepada orang yang akan pergi	3
4	<i>Aisatsu</i> pada saat akan berpisah	3
5	<i>Aisatsu</i> ketika selesai bertamu atau pamitan	1
6	<i>Aisatsu</i> permintaan maaf	4
7	<i>Aisatsu</i> pada saat bertamu	3
8	<i>Aisatsu</i> balasan atau jawaban untuk ungkapan terima kasih dan permintaan maaf	2
9	<i>Aisatsu</i> berdasarkan waktu pengucapan	4
10	<i>Aisatsu</i> ucapan terima kasih	6
11	<i>Aisatsu</i> menanyakan kabar	1
12	<i>Aisatsu</i> menerima makanan dan minuman	1
13	<i>Aisatsu</i> ketika seseorang sedang berbahagia	1
Jumlah Keseluruhan		35

a. *Aisatsu* pertemuan atau perkenalan untuk yang pertama kali dalam kehidupan.

Di dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNS I) terdapat 4 *aisatsu* yang diucapkan pada saat pertemuan atau perkenalan untuk pertama kali, yaitu: *hajimemashite*, *douzo yoroshiku* (*onegaishimasu*) dan *korekara osewani narimasu*. Situasi *aisatsunya* dapat dilihat sebagai berikut:

Percakapan (a)

Mira -: *hajimemashite*

Maiku . *mira-desu*

Amerika kara *kimashita*

Douzo yoroshiku

Satou :*satou keiko desu douzo yoroshiku*

(MNS I : 7)

Pada percakapan (a) *aisatsu hajimemashite* adalah sebagai salam pembuka dalam sebuah perkenalan. Situasi percakapan di atas adalah keadaan dimana *mira-san* dan *satou-san* saling berkenalan, karena *mira-san* yang terlebih dahulu memperkenalkan diri, maka *mira-san* mengucapkan *aisatsu*

hajimemashite yang bisa juga diartikan dengan ‘perkenalkan’. Sedangkan *aisatsu Douzo yoroshiku* berarti ‘senang berkenalan dengan anda’ atau dalam bahasa Inggris “*I am pleased to meet you*”, namun secara gramatikal artinya adalah ‘mohon terima perkenalan saya ini dengan baik’. Cara penggunaannya adalah digunakan pada akhir kalimat memperkenalkan diri setelah kalimat *hajimemashite*.

b. *Aisatsu* bertemu kembali

Di dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNS I) terdapat 3 *aisatsu* yang diucapkan pada saat bertemu kembali, yaitu: *tadaima*, *okaerinasai* dan *ohisashiburidesune*. Situasi *aisatsunya* dapat dilihat sebagai berikut:

Percakapan (b)

Mira- : *tadaima* (3)
Kanrinin : *okaerinasai* (4)

(MNS I : 99)

Percakapan (c)

Matsumoto : *aa..santosusan ohisasiburidesune*
Santosu : *aa.. matsumoto san ogenkidesu ka*

(MNS I : 179)

Pada percakapan (b) *aisatsu tadaima* diucapkan ketika seseorang telah kembali ke rumah setelah bepergian. *Tadaima* bisa diartikan dengan ‘saya pulang’. Pada percakapan (b) *mira-san* baru kembali dari suatu tempat, sehingga ia mengucapkan *aisatsu tadaima* kepada orang yang berada di tempat tinggalnya. Sedangkan *aisatsu okaerinasai* diucapkan oleh orang yang berada dikediaman kepada orang yang baru kembali dari bepergian. Pada percakapan (b) *kanrinin* (orang yang bertugas menjaga apartemen) berada di apartemen tempat *mira-san* tinggal, sehingga *kanrinin* mengucapkan *okaerinasai* yang bisa diartikan ‘selamat datang kembali’

Pada Percakapan (c) *aisatsu ohisasiburidesu* diucapkan ketika kita bertemu kembali dengan seseorang setelah tidak bertemu dalam waktu yang cukup lama. *Matsumoto-san* dan *santosu-san* pada percakapan (c) merupakan

teman yang sudah lama tidak bertemu, sehingga matsumoto *-san* mengucapkan kata *ohisasiburidesu* ketika bertemu lagi dengan santosu-*san*. *Ohisasiburidesu* dapat diartikan ‘sudah lama tak jumpa’

c. *Aisatsu* kepada orang yang akan pergi

Di dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNS I) terdapat 3 *aisatsu* yang diucapkan kepada orang yang akan pergi, yaitu: *ittekimasu*, *itterashai*, *okaradani ki o tsukete*. Situasi *aisatsu*nya dapat dilihat sebagai berikut:

Percakapan (d)

Kanrinin : *ii tenkidesu ne. Odekakedesu ka.*
Wan : *ee, chotto yuubinkyoku made*
Kanrinin : *soudesuka. Itterashai*
Wan : *itte kimasu*

(MNS I : 91)

Pada percakapan (d) *aisatsu itterashai* diucapkan kepada orang yang akan pergi ke suatu tempat, dan dia akan kembali lagi, misalnya: diucapkan kepada anak ketika akan pergi ke sekolah. Sedangkan, *itte kimasu* diucapkan oleh seseorang yang akan pergi ke suatu tempat dan akan kembali lagi. Pada percakapan (d) wan-*san* memberitahukan kepada pengurus apartemen bahwa dia akan pergi ke kantor pos, sebelum wan-*san* berangkat pengurus apartemen mengucapkan *itterashai*. Wan – *san* yang pergi keluar mengucapkan *ittekimasu*. Ucapan *aisatsu* ini bias di balik, orang yang pergi mengucapkan *ittekimasu* terlebih dahulu, baru diikuti ucapan *itterashai* dari orang yang tinggal.

d. *Aisatsu* pada saat berpisah

Di dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNS I) terdapat 3 *aisatsu* yang diucapkan pada saat berpisah, yaitu: *Ja mata ashita*, *ja nichu youbi ni* dan *o karada ni ki o tsukete*. Situasi *aisatsu*nya dapat dilihat sebagai berikut:

Percakapan (e)

Mira- : *nanji ni ikimasuka*
Satou- : *10 ji ni oosaka eki de aimashou*

Mira- : *wakarimashita*
Satou- : *ja, mata ashita*

(MNS I :49)

Pada percakapan (e) *aisatsu ja mata ashita* diucapkan ketika seseorang akan berpisah dan akan bertemu kembali esok hari. Ja, mata ashita berarti ‘sampai jumpa besok’. Ucapan ini diucapkan satou-san, yang berjanji akan bertemu esok hari dengan *mira-san*

e. *Aisatsu* ketika selesai bertamu atau pamitan

Di dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNS I) terdapat 1 *aisatsu* yang diucapkan pada saat selesai bertamu atau berpamitan, yaitu: *sorosoro shitsureishimasu*. Situasi *aisatsunya* dapat dilihat sebagai berikut:

Percakapan (f)

Joze santosu : *a, mou 8 ji desu ne. Soro soro shitsureishimasu*
Yamada ichiro : *soudesuka*
Maria santosu : *kyou wa doumo arigatou gozaimasu*

(MNS:67)

Pada percakapan (f) *aisatsu sorosoro shitsureishimasu* diucapkan ketika seseorang akan siap-siap untuk berpamitan setelah bertamu. Ucapan ini diucapkan Joze santosu -san, ketika akan berpamitan.

f. *Aisatsu* permintaan maaf

Di dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNS I) terdapat 4 *aisatsu* permintaan maaf, yaitu: *Sumimasen, shitsureishimasu, doumo sumimasen, onegaishimasu*. Situasi *aisatsunya* dapat dilihat sebagai berikut

Percakapan (g)

Yamada ichiro : *hai*
Joze santosu : *santosu desu*
Yamada ichiro : *irasshai. Douzo oagari kudasai*
Joze santosu : *shitsureishimasu*

(MNS: 57)

Pada percakapan (g) *aisatsu shitsureishimasu* diucapkan ketika seseorang meminta maaf karena kelancanganya ketika bertamu yang kemungkinan mengganggu waktu tuan rumah.

g. *Aisatsu* pada saat bertamu / menerima tamu

Di dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNS I) terdapat 3 *aisatsu* yang

diucapkan pada saat bertemu /menerima tamu, yaitu: *Irasshai*, *mata irasshatte kudasai* dan *irasshaimase*. Situasi *aisatsunya* dapat dilihat sebagai berikut:

Percakapan (h)

Yamada ichiro : *hai*
Joze santosu : *santosu desu*
Yamada ichiro : *irasshai. Douzo oagari kudasai*
Joze santosu : *shitsureishimasu*

(MNS: 57)

Pada percakapan (f) *aisatsu irasshai* diucapkan ketika seseorang menyambut tamu di rumah. Namun untuk ucapan menerima tamu di toko *aisatsu* yang digunakan adalah *irasshaimase*

- h. *Aisatsu* balasan atau jawaban untuk ungkapan terima kasih dan permintaan maaf.

Di dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNS I) terdapat 2 *aisatsu* yang diucapkan pada saat mengucapkan balasan atau jawaban untuk ungkapan terima kasih dan permintaan maaf, yaitu: *Douitashimashite* dan *iee*. Situasi *aisatsunya* dapat dilihat sebagai berikut:

Percakapan (i)

Santosu : *sumimasen*
Onna no hito : *350 en desu*
Santosu : *350 en desu ne. Arigatou gozaimashita*
Onna no hito : *dou itashimashite*

(MNS : 41)

Dou itashimashite memiliki arti ‘terima kasih kembali’ yang diucapkan ketika menjawab ungkapan terima kasih dari seseorang. Pada percakapan di atas *onna no hito* mengucapkan ‘terima kasih kembali’ ketika santosu-san yang sebelumnya telah mengucapkan *arigatou gozaimazu* ‘terima kasih’

- i. *Aisatsu* berdasarkan waktu pengucapan

Di dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNS I) terdapat 4 *aisatsu* yang digunakan berdasarkan waktu pengucapannya, yaitu: *ohayou*

gozaimasu, Konnichiwa, konbanwa, ii tenkidesu ne. Situasi *aisatsunya* dapat dilihat sebagai berikut:

Percakapan (j)

Satou : *ohayou gozaimasu*

Yamada : *ohayou gozaimasu. Satou-san kochirawa mike mira- san desu*

(MNS : 7)

Ohayou gozaimasu merupakan *aisatsu* yang digunakan berdasarkan waktu pengucapannya. *Ohayou gozaimasu* berarti ‘selamat pagi’ berdasarkan artinya waktu yang tepat digunakan adalah pada waktu pagi

j. *Aisatsu* menyatakan terima kasih

Di dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNS I) terdapat 6 *aisatsu* yang digunakan untuk menyatakan terima kasih, yaitu: *Doumo arigatou gozaimashita, doumo arigatou gozaimasu, arigatou gozaimashita, arigatou, doumo, hontouni iro iro osewani narimashita.* Situasi *aisatsunya* dapat dilihat sebagai berikut:

Percakapan (k)

Santosu : *anou, kore ko-hi- desu. Douzo.*

Yamada ichiro : *doumo arigatou gozaimasu*

(MNS: 15)

Ada perbedaan pemakaian *arigatou gozaimasu* dan *arigatou gozaimashita*, yaitu: *arigatou gozaimasu* diucapkan ketika kita meminta terima kasih sebelum kita menerima jasa atau benda dari seseorang, sedangkan *arigatou gozaimashita* diucapkan ketika barang atau jasa sudah diterima dan dinikmati. Terkadang sebelum kata *arigatou gozaimasu* dan *arigatou gozaimashita* terdapat kata *doumo* yang berarti kita sangat berterima kasih. Seperti percakapan di atas, Yamada-san mengucapkan *doumo arigatou gozaimasu*, ucapan terima kasih atas dihidangkannya kopi oleh Santosu-san. Karena kopinya belum diminum atau belum habis maka kata yang tepat adalah *doumo arigatou gozaimasu*

k. *Aisatsu* menanyakan kabar

Di dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNS I) terdapat 1 *aisatsu* yang digunakan untuk menanyakan kabar, yaitu: *Ogenkidesu ka*. Situasi *aisatsunya* dapat dilihat sebagai berikut:

Percakapan (l)

Kimura : *hai*
Mira- : *kimura san desu ka. Mira- desu.*
Kimura : *aa, mira-san konbanwa. ogenkidesuka*
Mira- : *ee, genkidesu.*

(MNS:75)

l. *Aisatsu* menerima makanan dan minuman

Di dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNS I) terdapat 1 *aisatsu* yang digunakan pada saat menerima makanan dan minuman , yaitu: *itadakimasu*. Situasi *aisatsunya* dapat dilihat sebagai berikut:

Percakapan (m)

Yamada tomoko : *douzo*
Maria santosu : *itadakimasu. Kono supu-n, suteki desu ne.*

(MNS: 57)

Pada percakapan (m) *aisatsu itadakimasu* digunakan pada saat akan menyantap makanan dan minuman. *Itadakimasu* bermakna rasa syukur atas makanan dan minuman yang telah dihidangkan.

m. *Aisatsu* ketika seseorang sedang berbahagia

Di dalam buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* (MNS I) terdapat 1 *aisatsu* yang digunakan ketika seseorang sedang berbahagia , yaitu: *tenkin, omedetou gozaimasu*. Situasi *aisatsunya* dapat dilihat sebagai berikut:

Percakapan (n)

Kimura : *tenkin, omedetou gozaimasu*
Mira- : *arigatou gozaimasu.*

(MNS: 213)

Pada percakapan (n) *aisatsu tenkin, omedetou gozaimasu* merupakan ucapan selamat kepada orang yang naik jabatan. Ucapan selamat ini diucapkan oleh kimura-san kepada mira-san yang dipindahkan ke kantor pusat.

4. Kesimpulan

Penggunaan *aisatsu* oleh masyarakat Jepang menggambarkan sejauh mana tingkat kesopanan seseorang. Di Jepang penggunaan bentuk *aisatsu* yang lebih halus menunjukkan semakin tingginya tingkat kesopanan seseorang. Dalam setiap percakapan sering digunakan *aisatsu*, seperti pada percakapan bahasa Jepang (*kaiwa*) yang terdapat di dalam buku *Minna no Nihongo Shokyu I*. Pada buku teks *Minna no Nihongo Shokyu I* yang terdiri 25 Percakapan bahasa Jepang (*kaiwa*) terdapat 35 *aisatsu*. Apabila dikelompokkan *aisatsu* tersebut terdiri dari 13 Jenis, yaitu: 1). *Aisatsu* pertemuan atau perkenalan untuk yang pertama kali dalam kehidupan, 2). *Aisatsu* bertemu kembali, 3). *Aisatsu* kepada orang yang akan pergi, 4). *Aisatsu* pada saat akan berpisah, 5). *Aisatsu* ketika selesai bertamu atau pamitan, 6). *Aisatsu* permintaan maaf, 7). *Aisatsu* pada saat bertamu, 8). *Aisatsu* balasan atau jawaban untuk ungkapan terima kasih dan permintaan maaf, 9). *Aisatsu* berdasarkan waktu pengucapan, 10). *Aisatsu* ucapan terima kasih, 11). *Aisatsu* menanyakan kabar, 12). *Aisatsu* menerima makanan dan minuman, 13). *Aisatsu* ketika seseorang sedang berbahagia. Dari keseluruhan jenis *aisatsu* di atas yang paling banyak muncul adalah *aisatsu* permintaan maaf dan *aisatsu* ucapan terima kasih. Hal ini sesuai dengan budaya Jepang yang memiliki rasa menghargai dan rasa malu yang sangat tinggi, maka apabila mereka menerima jasa meskipun kecil mereka akan segera mengucapkan terima kasih. Begitu pula sebaliknya apabila mereka melakukan kesalahan baik disengaja maupun tidak, maka mereka akan segera meminta maaf.

Daftar Rujukan

Bunkacho. 1988. *Aisatsu Kotoba Siriizu 14 : Aisatsu to Kotoba*. Jepang : Okurasho Insatsu Kyoku.

Chon, 尚虎. 2017. 大学生におけるあいさつ使用 の日中対照—出会いの場面を中心—. 国際文化研究, 第 23 卷: 65—79 ページ

Hidayat, Syarifudin; dan Sedarmayanti. (2002). *Metodologi Penelitian*. Bandung : Mandar Maju

Nihongo Kyouiku Gakkai. 1997. *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo :
Daishuukanshoten. Tokyo.

Osamu Mizutani dan Nobuko Mizutani. 1977. *Nihongo Notes 1 Speaking and
Living in Japan*.

Sutedi, Dedi. 2011. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora

PEMANFAATAN APLIKASI MEMO DAN LINE DALAM MATA KULIAH SAKUBUN

Hari Setiawan, Ari Artadi

|harisetiawanfurkoni@gmail.com, ariariwani@yahoo.co.jp
Jurusan Sastra Jepang, Universitas Darma Persada

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah membuktikan kemungkinan pemanfaatan aplikasi Memo dan LINE dalam mata kuliah Sakubun. Pada tahun 2015, jumlah pemelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai 745.125 orang, sementara jumlah pengajarnya hanya kurang lebih 1% saja dari jumlah pemelajar tersebut (The Japan Foundation, 2015). Kondisi ini berpengaruh terhadap kualitas pendidikan bahasa Jepang di Indonesia, salah satunya pada pelaksanaan mata kuliah Sakubun. Pengajar sulit memberikan umpan balik yang berkualitas kepada pemelajar yang jumlahnya banyak. Oleh karena itu, penulis memanfaatkan aplikasi Memo dan LINE untuk melaksanakan mata kuliah Sakubun. Hasil dari pemanfaatan tersebut adalah pengajar bisa memberikan umpan balik secara merata dan maksimal, hanya saja kesadaran pembelajar akan tulisannya terlihat tidak menunjukkan kecenderungan yang positif dan memerlukan kegiatan lain untuk meningkatkan kesadaran tersebut.

Kata kunci: Sakubun, aplikasi, LINE, umpan balik, kesadaran

I. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan terluas di dunia dengan tingkat populasi yang tinggi dan dari sisi ekonomi dikenal sebagai pasar yang sangat potensial. Oleh karena itu banyak investor asing yang tertarik termasuk di dalamnya investor dari Jepang. Industri Jepang masuk ke Indonesia sedikit demi sedikit setelah adanya perjanjian mengenai pampasan perang pada tahun 1958. Setelah itu usaha masuknya industri Jepang banyak mengalami kendala dan hal itulah yang menjadi pemicu berkembangnya pendidikan bahasa Jepang di Indonesia (Yoshino, 2013). Kini sudah ada lebih dari 1533 perusahaan Jepang (Sumber: Jetro, 2015) yang berkembang di Indonesia sehingga menimbulkan

kebutuhan SDM yang memiliki kemampuan dalam mengerti bahasa dan budaya Jepang.

Dunia industri Jepang dapat dianggap sebagai sebuah nilai plus sekaligus nilai minus bagi dunia pendidikan bahasa Jepang. Hal itu bisa dilihat dari tabel hasil survey yang dilakukan oleh The Japan Foundation pada tahun 2015 terhadap instansi penyelenggara pendidikan bahasa Jepang di seluruh dunia.

Tabel 1. Sebagian tabel hasil survey perkembangan pendidikan bahasa Jepang di dunia

順位	2012年 順位	国・地域	学習者(人)			機関(機関)			教師(人)		
			2015年	2012年	増減率 (%)	2015年	2012年	増減率 (%)	2015年	2012年	増減率 (%)
1	1	中国	953,283	1,046,490	▲ 8.9	2,115	1,800	17.5	18,312	16,752	9.3
2	2	インドネシア	745,125	872,411	▲ 14.6	2,496	2,346	6.4	4,540	4,538	0.0
3	3	韓国	556,237	840,187	▲ 33.8	2,862	3,914	▲ 26.9	14,855	17,817	▲ 16.6
4	4	オーストラリア	357,348	296,672	20.5	1,643	1,401	17.3	2,800	2,685	4.3
5	5	台湾	220,045	233,417	▲ 5.7	851	774	9.9	3,877	3,544	9.4
6	7	タイ	173,817	129,616	34.1	606	465	30.3	1,911	1,387	37.8
7	6	米国	170,998	155,939	9.7	1,462	1,449	0.9	3,894	4,270	▲ 8.8
8	8	ベトナム	64,863	46,762	38.7	219	180	21.7	1,795	1,528	17.5
9	10	フィリピン	50,038	32,418	54.4	209	177	18.1	721	556	29.7
10	9	マレーシア	33,224	33,077	0.4	176	196	▲ 10.2	430	509	▲ 15.5

Sumber: The Japan Foundation (2015)

Pada tabel tersebut, kita bisa melihat bahwa Indonesia menempati urutan ke-2 dalam hal jumlah pemelajar dengan total 745.125 orang. Namun pada bagian data pengajar, kita bisa melihat jumlah pengajar bahasa Jepang yang hanya berjumlah 4.540 orang. Dibandingkan dengan rasio pemelajar dan pengajar di negara lain, rasio di Indonesia bisa dianggap sebagai rasio yang kurang proporsional dan bisa memberikan pengaruh negatif terhadap kualitas hasil pendidikan itu sendiri. Sudah menjadi hal yang umum bahwa jika pemelajar memiliki kemampuan bahasa Jepang yang cukup tinggi, maka pemelajar akan lebih cenderung berkarir di dunia industri daripada di dunia pendidikan. Di satu sisi, dunia industri Jepang merupakan pemicu bertambahnya jumlah pemelajar, namun di sisi lain, hal ini juga menyebabkan sulitnya dunia pendidikan untuk dapat membesarkan bibit-bibit pengajar bahasa Jepang untuk mempertahankan proses dan hasil pendidikan yang berkualitas.

Dari tabel di atas, kita bisa menyimpulkan bahwa 1 orang pengajar bahasa Jepang di Indonesia seperti menangani 164 orang pemelajar. Dengan kondisi

tersebut akan sangat sulit untuk mempertahankan kualitas pembelajaran dan pencapaian dari proses tersebut. Dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari, penulis juga mengalami kondisi di mana penulis kesulitan dalam memberikan umpan balik dalam sebuah mata kuliah karena jumlah pemelajar dan kelas yang cukup banyak. Salah satu pengalaman yang dihadapi penulis adalah pada mata kuliah *Sakubun*. Dalam berbagai penelitian sebelumnya, mata kuliah ini juga dinilai sebagai mata kuliah yang memakan banyak waktu dan tenaga, baik dalam pelaksanaan pembelajarannya dan dalam proses pemberian umpan baliknya. Sampai saat ini, waktu pelaksanaan mata kuliah *Sakubun* banyak dialokasikan untuk proses persiapan dan penulisan karangannya saja, sementara waktu untuk membahas komposisi dari karangan tersebut sangat sedikit (Yokota, 2009). Yokota juga menyebutkan bahwa proses umum dari mata kuliah *Sakubun* sebagian besar adalah seperti di bawah ini:

1. Pemberian instruksi penulisan
2. Proses penulisan
3. Proses koreksi dan penyesuaian oleh pengajar; dan
4. Proses perbaikan oleh pemelajar

Setiap proses membutuhkan alokasi waktu yang lama dan akan bertambah lama jika 1 kelas beranggotakan lebih dari 20 orang. Menurut Yokota, dengan kondisi tersebut pengajar akan sulit memastikan tingkat pemahaman pemelajar terhadap subjek tata bahasa atau kosa kata yang sedang dipelajari dan karena itu tidak bisa dikatakan sebagai sebuah metode yang efektif.

Kelas dari mata kuliah *Sakubun* yang pernah ditangani oleh penulis beranggotakan antara 25 sampai dengan 35 orang pemelajar. Dengan kendala-kendala dalam penyelenggaraan mata kuliah *Sakubun* yang dijelaskan sebelumnya, penulis mencoba penggunaan media lain sebagai alat bantu dalam melaksanakan mata kuliah ini. Alat bantu tersebut adalah aplikasi dalam telepon seluler, yaitu aplikasi buku catatan/memo dan aplikasi komunikasi *LINE*. Sebenarnya, di lingkungan kerja penulis masih ada perdebatan mengenai penggunaan telepon seluler dalam pelaksanaan mata kuliah, hanya saja dari hasil

kuesioner yang dilakukan penulis, ponsel merupakan piranti elektronik yang paling dekat dengan pemelajar dan paling sering digunakan dalam belajar. Pengajar yang berpikir bahwa penggunaan ponsel merupakan hal yang negatif adalah banyaknya pemelajar yang menggunakan aplikasi untuk menerjemahkan bahasa Jepang yang mereka tidak pahami atau mencoba untuk memproduksi bahasa asing dari bahasa Indonesia dengan aplikasi tersebut namun dengan cara yang kurang proporsional sehingga hasil dari proses tersebut tidak maksimal. Akibat yang lain adalah pemelajar tidak bisa membaca bahasa Jepang (*Kanji*) yang tertulis di hasil terjemahan. Hanya saja, seperti yang terlihat pada diagram di bawah ini, kondisi yang ada di lapangan menyebutkan bahwa penggunaan ponsel sudah tidak bisa dihindari lagi dalam proses belajar.

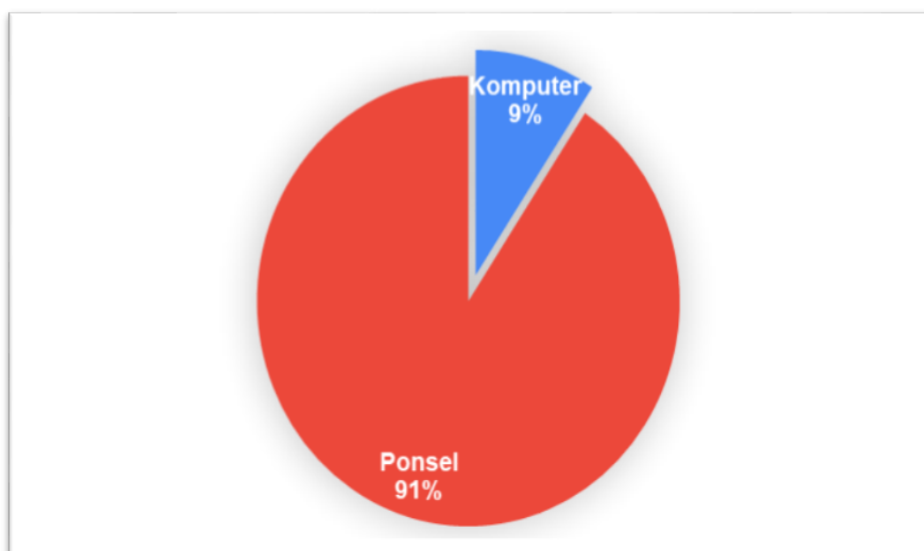


Diagram 1. Piranti Elektronik yang Paling Sering Digunakan untuk Belajar

Dalam penelitian ini, penulis akan menjabarkan kondisi penggunaan alat bantu tersebut dalam pelaksanaan mata kuliah *Sakubun* dan menganalisis efektifitas penggunaan terkait dengan pencapaian pemelajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi memo dan *LINE* serta menganalisis kemungkinan penggunaannya dalam mata kuliah *Sakubun*.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan hasil tulisan pemelajar dalam mata kuliah *Sakubun*, hasil kuesioner terhadap pemelajar

terkait pelaksanaan mata kuliah dengan alat bantu di atas, dan hasil wawancara terhadap pemelajar sebagai data penelitian.

II. Pembahasan

3.1 Pelaksanaan Mata Kuliah *Sakubun*

Di lingkungan penulis, *Sakubun* merupakan mata kuliah kemahiran bahasa Jepang yang dilaksanakan di semester 3. Di semester 3, pemelajar sudah menyelesaikan buku *Minna No Nihongo I* dan *II* dan dianggap sudah memiliki kemampuan bahasa Jepang dasar. Mata kuliah *Sakubun* ini disajikan di semester 3 dengan tujuan untuk membimbing pemelajar agar dapat memberdayakan dan mengaplikasikan materi bahasa Jepang dasar yang pemelajar dapat di tahap sebelumnya terutama dalam kemampuan menulis. Buku ajar yang digunakan adalah "*Nihongo Sakubun I*", namun tidak dilakukan sesuai dengan urutan per bagian dalam buku ajar. Pengajar dan pemelajar memilih tema yang diminati dan diperkirakan mudah untuk pemelajar kembangkan lalu memutuskan bersama bagian tersebut. Susunan dari buku tersebut adalah sebagai berikut:

a. 関連語句

Merupakan bagian yang berisi daftar kosakata baru yang dipelajari di setiap bab. Kosakata ini merupakan kosakata yang terkait dengan tema setiap bab. Jumlah kosakata yang diperkenalkan setiap bab berkisar antara 40 sampai 70 kata.

b. 言い回し・句型

Merupakan bagian yang berisi daftar pola kalimat dan ekspresi yang terkait dengan tema dan bisa digunakan pemelajar untuk mengembangkan kalimat dalam karangannya.

c. 質問

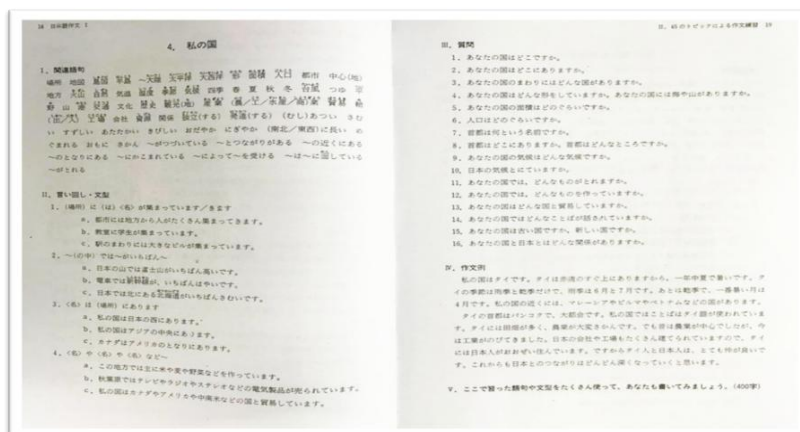
Bagian ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema setiap bab. Pemelajar bisa memulai menyusun tulisannya dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

d. 作文例

Bagian ini berisi contoh tulisan dengan tema yang disajikan per bab. Bagian ini juga bisa dijadikan contoh oleh pemelajar dalam memulai dan mengembangkan tulisannya.

Di bawah ini adalah gambaran susunan bagian di setiap bab.

Gambar 1. Bagian buku “*Nihongo Sakubun I*”



Proses pelaksanaan perkuliahan dilakukan dengan membahas perbagian secara berurutan, hanya saja sering kali pengajar meminta pemelajar untuk mempelajari bagian-bagian tersebut di luar jam perkuliahan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memaksimalkan alokasi waktu pemberian umpan balik oleh pengajar.

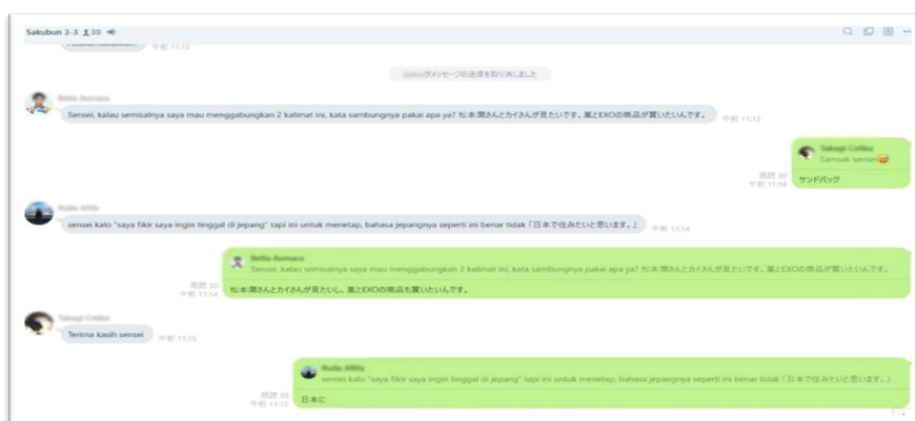
Sebelum perkuliahan dimulai, pengajar melakukan kesepakatan bersama pemelajar mengenai prosedur pelaksanaan perkuliahan. Kesepakatan yang dibuat meliputi hal-hal mendasar, seperti hak dan kewajiban masing-masing pihak, proses belajar dan evaluasi, dan bagaimana mahasiswa menyalurkan pendapat pribadinya terkait perkuliahan. Di tahap ini juga dibahas mengenai penggunaan aplikasi memo dan *LINE* dalam perkuliahan. Setelah itu, pemelajar dan penulis membuat grup komunikasi dalam aplikasi *LINE*. Grup komunikasi ini digunakan untuk kegiatan berikut:

- Komunikasi umum mengenai perkuliahan
- Media pengumpulan tulisan/karangan yang sudah selesai
- Media pemberian umpan balik oleh pengajar
- Media tanya-jawab seputar perkuliahan/bahasa Jepang yang tidak dimengerti

Dalam perkuliahan, pemelajar dibebaskan dalam memilih media untuk menulis, pemelajar bisa menggunakan metode analog dengan buku catatan dan pulpen/pensil ataupun menggunakan metode digital dengan laptop atau ponsel. Namun, untuk hasil akhirnya, penulis mengharuskan mahasiswa untuk mengumpulkan hasil tulisan ke grup komunikasi yang sebelumnya sudah dibuat. Lalu pemelajar diperbolehkan untuk menggunakan aplikasi memo yang sudah terpasang di laptop atau ponselnya, termasuk menggunakan aplikasi kamus daring atau aplikasi penerjemah *Google Translator*.

Dalam setiap perkuliahan ditetapkan target dan setiap pelajar harus mengumpulkan atau mengirimkan hasil tulisannya walaupun belum selesai. Demikian juga dengan pemelajar yang tidak dapat hadir di perkuliahan, tetap wajib untuk menghasilkan *output* tulisan di jam/hari perkuliahan. Hal ini juga berlaku pada saat pengajar tidak dapat menghadiri perkuliahan. Ketika pengajar absen dari kelas, instruksi tetap diberikan lewat aplikasi *LINE* dan pemelajar tetap mengerjakan karangan sesuai instruksi dan mengirimkan hasilnya di hari yang sama. Ketika proses tersebut berjalan, pengajar siap menerima pertanyaan dan memberikan umpan balik untuk pemelajar. Di bawah ini adalah contoh komunikasi yang dilakukan antara pemelajar dan pengajar di dalam aplikasi *LINE*.

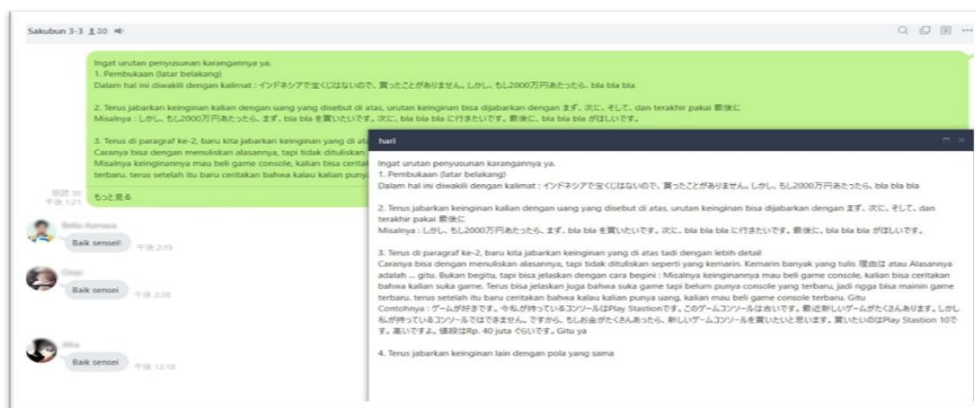
Gambar 2. Contoh komunikasi antara pemelajar dan pengajar di *LINE*



Setelah pemelajar mengunggah hasil tulisannya ke grup komunikasi, pengajar memeriksa tulisan tersebut. Proses pemeriksaan dilakukan tidak dengan ponsel pengajar, melainkan menggunakan laptop yang terhubung dengan aplikasi *LINE*

yang telah tersinkronisasi dengan aplikasi yang sama di ponsel pengajar. Sebelum melakukan pemeriksaan, pengajar memindahkan tulisan yang diunggah pemelajar ke aplikasi catatan/memo agar mendapatkan sudut pandang yang lebih luas terhadap tulisan. Pemeriksaan pertama yang dilakukan adalah pemeriksaan terhadap struktur tulisan secara keseluruhan. Dalam proses ini, pengajar melihat hubungan atau kesinambungan antar paragraf. Pemeriksaan tahap kedua adalah pemeriksaan terhadap struktur di dalam setiap bagian/paragraf yang ditulis. Di tahap ini, pengajar melihat pemilihan kosakata, kesinambungannya dengan isi dan makna yang ingin disampaikan pemelajar. Setelah itu, pengajar memberikan masukan kepada pemelajar mengenai tulisan mereka berdasarkan pemeriksaan tersebut. Di bawah ini adalah contoh pemberian masukan dari pengajar kepada pemelajar.

Gambar 3. Contoh pemberian umpan balik lewat aplikasi *LINE*



Di bawah ini adalah bagian lengkap dari masukan yang diberikan pengajar:

Ingat urutan penyusunan karangannya ya.
1. Pembukaan (latar belakang)
Dalam hal ini diwakili dengan kalimat : インドネシアで宝くじはないので、買ったことがありません。しかし、もし 2000 万円あたったら、bla bla bla
2. Terus jabarkan keinginan kalian dengan uang yang disebut di atas, urutan keinginan bisa dijabarkan dengan まず、次に、そして、dan terakhir pakai 最後に
Misalnya : しかし、もし 2000 万円あたったら、まず、bla bla を買いたいです。次に、bla bla bla に行きたいです。最後に、bla bla bla がほしいです。
3. Terus di paragraf ke-2, baru kita jabarkan keinginan yang di atas tadi dengan lebih detail
Caranya bisa dengan menuliskan alasannya, tapi tidak dituliskan seperti yang kemarin. Kemarin banyak yang tulis 理由は atau Alasannya adalah ... gitu. Bukan begitu, tapi bisa jelaskan dengan cara begini: Misalnya keinginannya mau beli game console, kalian bisa ceritakan bahwa kalian suka game. Terus bisa jelaskan juga bahwa suka game tapi belum punya console yang terbaru, jadi ngga bisa mainin game terbaru. terus setelah itu baru ceritakan bahwa kalau kalian punya uang, kalian mau beli game console terbaru. Gitu

Contohnya : ゲームが好きです。今私が持っているコンソールは Play Stasion です。このゲームコンソールは古いです。最近新しいゲームがたくさんあります。しかし私が持っているコンソールではできません。ですから、もしお金がたくさんあったら、新しいゲームコンソールを買いしたいと思います。買いたいのは Play Stasion 10 です。高いですよ。値段は Rp. 40 juta ぐらいです。Gitu ya

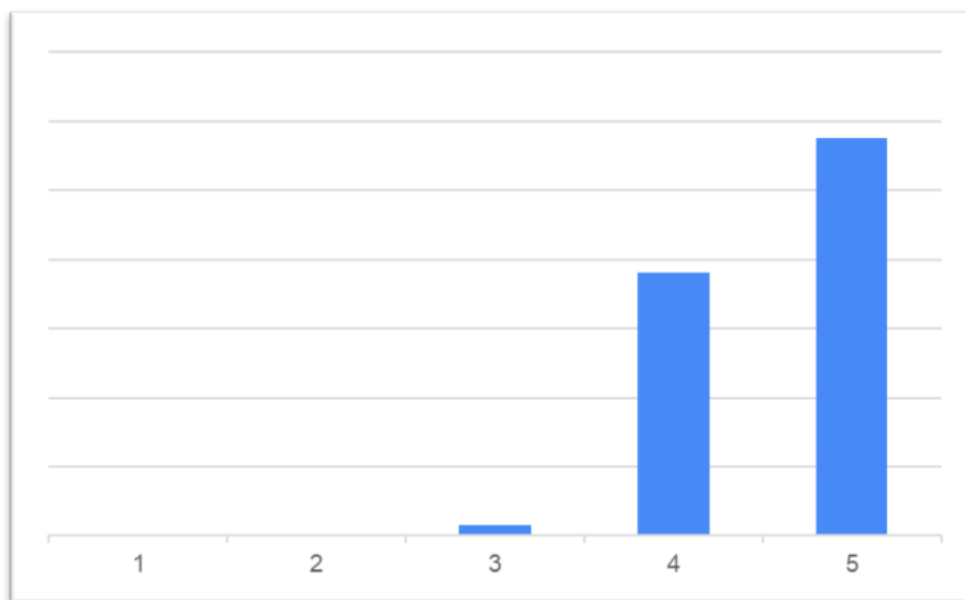
4. Terus jabarkan keinginan lain dengan pola yang sama

Demikian teknis pelaksanaan mata kuliah *Sakubun* yang penulis lakukan. Sebenarnya tidak jauh dari pelaksanaan mata kuliah *Sakubun* pada umumnya, hanya saja proses komunikasi, terutama terkait umpan balik terjadi bukan hanya di kelas, melainkan di dalam grup komunikasi yang penulis/pengajar dan pemelajar buat pada aplikasi *LINE*.

3.2 Hasil Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan mata kuliah *Sakubun* yang penulis jelaskan di atas, pemelajar memberikan respon yang positif terutama pada penggunaan aplikasi memo dan *LINE*. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil kuesioner terhadap pemelajar di bawah ini. Bentuk pertanyaannya adalah skala linier dengan skala 1 sampai 5, angka 1 mewakili “Sangat Tidak Setuju” dan angka 5 mewakili “Sangat Setuju”.

Diagram 2. Hasil Kuesioner Mengenai Sentimen Penggunaan Aplikasi Memo dan *LINE*



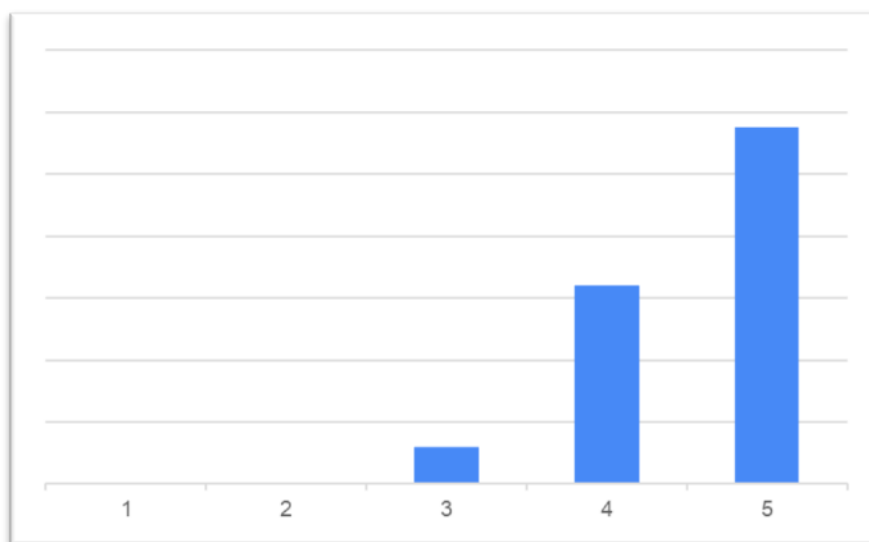
Kita bisa melihat sentimen positif dalam penggunaan aplikasi tersebut. Para pemelajar memberikan komentar bahwa penggunaan aplikasi dalam mata kuliah

Sakubun sangat membantu dalam menulis dengan lebih cepat dan meningkatkan produktifitasnya. Manfaat yang dirasakan pemelajar adalah sebagai berikut:

- Tidak kesulitan dalam menulis karakter *Kanji*
- Meminimalisir penggunaan kertas
- Bisa disimpan dan dilihat kapan dan di mana saja
- Bisa memperhatikan bentuk kalimat lebih rinci dan peka terhadap umpan balik
- Mempersingkat proses penyusunan tulisan

Dari sisi pengajar, penggunaan aplikasi ini juga sangat memudahkan dalam pemberian instruksi, pemberian umpan balik, dan memantau tindak lanjut pemelajar terhadap umpan balik yang diterima. Berkaitan dengan umpan balik yang diberikan pengajar, pemelajar juga merespon dengan sangat positif yang bisa dilihat pada diagram berikut ini. Bentuk pertanyaannya adalah skala linier dengan skala 1 sampai 5, angka 1 mewakili “Sangat Tidak Setuju” dan angka 5 mewakili “Sangat Setuju”.

Diagram 3. Hasil Kuesioner Mengenai Sentimen Pemberian Umpan Balik



Dalam diagram di atas, pemelajar cenderung memiliki pemikiran bahwa umpan balik dari pengajar terhadap tulisan yang pemelajar kumpulkan dirasa sudah proporsional. Manfaat yang dirasakan pemelajar adalah sebagai berikut:

- Bisa mendapat umpan balik lebih cepat

- Bisa konfirmasi bagian rinci dari tulisan
- Bisa melihat umpan balik yang ditujukan kepada pemelajar lain
- Mendapat umpan balik tidak terbatas waktu dan tempat

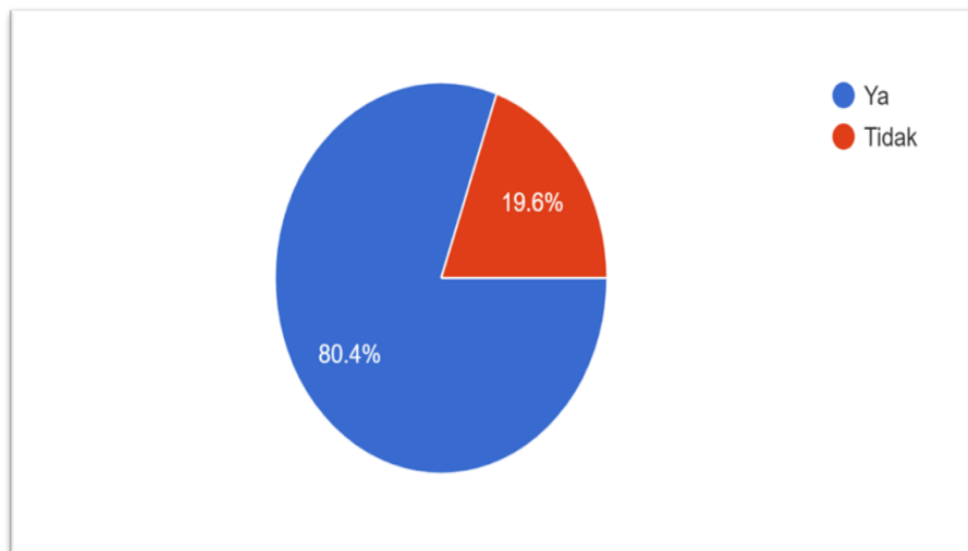
Di dalam masa penulisan karangan di kelas, pengajar membebaskan pemelajar untuk menulis. Pemelajar bisa menulis secara individu maupun berkelompok. Dari instruksi tersebut, pemelajar lebih cenderung menyusun tulisan bersama dengan pemelajar lain dan dengan instruksi ini, pengajar berusaha mewujudkan *Peer response*¹ dan *Teacher-student writing conference*² baik di dalam kelas maupun di dalam aplikasi *LINE*.

Penggunaan ponsel dalam pelaksanaan mata kuliah berarti membuka kemungkinan penggunaan aplikasi selain aplikasi memo dan *LINE*. Hal ini sudah diprediksi sejak awal perkuliahan dan penulis sebagai pengajar memberikan izin penggunaan aplikasi lain tersebut. Hal ini disebabkan karena pengajar akan sulit mengontrol penggunaan tersebut karena pada dasarnya semua aplikasi yang memungkinkan digunakan oleh pemelajar ada di dalam genggam tangan mereka. Di bawah ini adalah diagram yang menjelaskan penggunaan aplikasi pendukung selain memo dan *LINE* dalam pelaksanaan mata kuliah *Sakubun*.

¹ Merupakan metode pemberian umpan balik ideal yang dijabarkan oleh Ferris (2003) dalam Hirose (2007). *Peer response* adalah kegiatan berdiskusi antar pemelajar mengenai tulisan yang dibuat.

² Merupakan metode pemberian umpan balik ideal yang dijabarkan oleh Ferris (2003) dalam Hirose (2007). *Teacher-student writing conference* adalah kegiatan diskusi tentang tulisan pemelajar antara pemelajar dengan pengajar.

Diagram 4. Hasil Kuesioner Mengenai Penggunaan Aplikasi Pendukung



Lebih dari 80% dari pemelajar menggunakan aplikasi pendukung seperti aplikasi penerjemah (*Google Translator*), aplikasi kamus elektronik (*Takoboto*), dan aplikasi lainnya. Pemelajar menggunakan banyak strategi dalam usaha menyelesaikan masalah kebahasaan. Penggunaan aplikasi pendukung dalam ponsel tersebut merupakan salah satu strategi yang pemelajar lakukan untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh karena itu, penulis sebagai pengajar mencoba memberikan masukan berupa kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan masing-masing aplikasi pendukung dan cara pemberdayaan yang maksimal masing-masing aplikasi. Lalu untuk menghindari penggunaan bahasa secara acak (dari aplikasi penerjemah), penulis sebagai pengajar menegaskan di setiap perkuliahan, bahwa pengajar tidak menuntut pemelajar membuat tulisan dengan bahasa Jepang yang sempurna, tapi lebih mengharapkan bahasa Jepang yang mereka hasilkan dengan memberdayakan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Hal ini dilakukan dengan harapan akan menurunkan tingkat kekhawatiran mereka dalam memproduksi kalimat dalam bahasa Jepang.

3.3 Kendala

Di bagian sebelumnya penulis sudah menjabarkan hasil pelaksanaan mata kuliah *Sakubun* dengan menggunakan aplikasi pembantu, yaitu memo dan *LINE*. Dari hasil kuesioner yang didapat, pemanfaatan aplikasi memo dan *LINE* ini

sepertinya memiliki kecenderungan yang positif, namun masih ada bagian dari pelaksanaan dan hasil pelaksanaan yang lain yang dapat dinilai sebagai sebuah kendala metode ini.

Pertama adalah penggunaan aplikasi penerjemah yang kurang terarah. Hal ini dapat penulis nyatakan dengan melihat beberapa konteks kalimat yang tidak alami dan strukturnya cenderung mendekati struktur bahasa Indonesia. Di bawah ini adalah potongan dari salah satu hasil tulisan yang memiliki gejala tersebut.

1. 私のかばんの色は茶色です。かばんはいたるところで使用でき。じゃ、それが私のかばんが好きな理由です。
2. この腕時計は小日々とにプレゼントに買ってもらいました。
3. このかばんはみつのポケットがつけられます。

Selain itu ada juga kendala berupa rendahnya kesadaran pemelajar terhadap bentuk dari bahasa Jepang yang mereka produksi. Hal itu ditandai dengan adanya kesalahan dalam penulisan, terutama di level kata. Hal ini yang banyak terlihat dalam setiap hasil tulisan pemelajar. Di bawah ini adalah contoh hasil tulisan dengan gejala tersebut.

4. そして、母に自分にプレゼントを買ってもらいたいと思いますので、母にお金を自由に使ってほしと思います。
5. ザキさんの趣味はゲムをやることです。
6. 前の携帯はこわれました。Apple という携帯です。この携帯はかわいです。

Kendala selanjutnya adalah rendahnya kesadaran pemelajar terhadap umpan balik yang telah diberikan. Meskipun proses pemberian umpan balik sudah berjalan dengan baik, ada pemelajar yang melewatkan bagian yang seharusnya diperbaiki berdasarkan umpan balik yang diterimanya.

Dalam wawancara dengan sebagian pemelajar, ada juga yang menyebutkan bahwa kendala yang paling sulit dialami pemelajar adalah kesulitan dalam mengembangkan ide penulisan. Walaupun sudah ada contoh karangan dan pertanyaan-pertanyaan yang bisa membantu dalam menyusun tulisan, tapi

pemelajar tetap kesulitan dalam mengembangkan tulisannya. Pemelajar menjelaskan bahwa pengalaman menulis dalam bahasa Indonesia pun sangat minim, sehingga mereka bukan hanya kesulitan mengembangkan ide dalam bahasa Jepang, tapi dalam bahasa Indonesia juga. Di bawah ini adalah contoh umpan balik mengenai pengembangan ide tulisan.

Gambar 4. Contoh pemberian umpan balik lewat aplikasi LINE



Pemelajar memang masih mengalami kendala terkait bahasa Jepang, namun kendala lain yang berpengaruh adalah kemampuan mengembangkan ide tulisan dalam bahasa Indonesia.

3.4 Analisis

Pada bagian sebelumnya telah dijabarkan bagaimana perkuliahan dilakukan dan kendala yang dialami baik oleh pemelajar maupun pengajar. Pemelajar banyak mengalami kendala yang diakibatkan karena penggunaan ponsel dan aplikasinya. Pada kendala yang muncul dari penggunaan aplikasi penerjemah (*Google Translator*) terlihat adanya usaha atau strategi dari pemelajar dalam menghasilkan luaran bahasa Jepang yang berkualitas dalam waktu yang singkat, namun luaran yang dihasilkan belum sepenuhnya maksimal dan justru diprediksi akan mempersulit pemahaman pemelajar terhadap luaran yang

dihasilkannya. Untuk kendala ini, penulis sebagai pengajar berusaha meminimalisir dengan memberikan umpan balik dan berdiskusi mengenai hal tersebut, baik ketika di kelas maupun dalam aplikasi *LINE*. Hal yang serupa dilakukan penulis terhadap kesalahan penulisan kata yang dilakukan oleh pemelajar.

Walaupun para pemelajar sudah memberikan respon dan evaluasi yang positif terhadap penggunaan aplikasi, pemelajar juga masih mengalami kendala dalam perkuliahan. Dalam sesi wawancara, kendala yang cukup banyak dirasakan oleh pemelajar adalah terbatasnya ruang gerak pemelajar dalam menulis karangan. Walaupun sangat praktis, ukuran ponsel masih tergolong kecil untuk mengerjakan pekerjaan yang membutuhkan observasi rinci terhadap objeknya. Banyak pemelajar yang mengalami kesalahan penulisan dikarenakan kecilnya layar ponsel sehingga observasi yang mereka lakukan tidak bisa bisa rinci. Lalu kesalahan penulisan juga disebabkan karena kecilnya *keyboard* yang mereka gunakan untuk menulis.

Untuk mengatasi kendala-kendala di atas, penulis sebagai pengajar melakukan kegiatan-kegiatan kelas lainnya, seperti pemberian umpan balik dalam bentuk kertas, penulisan ulang tulisan di kertas *Genkou youshi*, dan pembacaan/presentasi hasil tulisan di depan kelas oleh pemelajar. Maksud dari pemberian umpan balik dalam bentuk kertas adalah mencetak tulisan yang dihasilkan pemelajar dan menandai bagian yang diperbaiki. Hal-hal di atas dilakukan untuk meningkatkan kesadaran pemelajar terhadap luaran yang sudah dihasilkan.

III. Kesimpulan

Dari hasil kuisisioner didapatkan bahwa para pemelajar memberikan respon yang sangat positif terhadap metode pelaksanaan mata kuliah dengan memberdayakan aplikasi memo dan *LINE*. Dari hal tersebut kita bisa menganggap bahwa metode ini bisa meningkatkan motivasi pemelajar dalam memproduksi tulisan dalam bahasa Jepang. Namun, dari hasil observasi penulis terhadap hasil tulisan, metode ini dinilai belum bisa memaksimalkan kualitas hasil luaran/tulisan yang dihasilkan pemelajar. Untuk memaksimalkannya, penulis menilai masih

membutuhkan metode lain yang dapat meningkatkan kesadaran pemelajar terhadap luarannya dan diharapkan dapat meningkatkan capaian pemelajar terkait kemampuan menulis.

Penggunaan aplikasi *LINE* dinilai dapat mewujudkan pelaksanaan *Peer response* dan *Teacher-student writing conference* karena pemelajar bisa saling melihat dan berdiskusi mengenai tulisannya masing-masing dan di saat yang bersamaan bisa berdiskusi juga dengan pengajar. Walaupun 2 metode tersebut belum terbukti bisa meningkatkan kemampuan menulis, namun komunikasi yang terjalin dalam aplikasi ini bisa menjadi awal perkembangan menuju ke arah yang positif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi memo dan *LINE* serta menganalisis kemungkinan penggunaannya dalam mata kuliah *Sakubun*. Dalam penelitian ini penulis belum bisa melakukan observasi terhadap perkembangan kemampuan menulis pada pemelajar dengan metode tersebut. Sebagai langkah selanjutnya, penulisan akan meneruskan penelitian ini dengan menitikberatkan pada pengaruh yang didapat pemelajar dari penggunaan metode perkuliahan *Sakubun* dengan aplikasi memo dan *LINE* ini.

Dalam penelitian sebelumnya disebutkan bahwa salah satu kendala mata kuliah *Sakubun* adalah pemelajar sulit mewujudkan komunikasi yang nyata dari proses menulisnya karena yang menjadi pembaca dari tulisan pemelajar akhirnya hanya terbatas pada pemelajar dan pengajar saja (Kato, 2013). Hal ini juga akan menjadi perhatian penulis pada penelitian lanjutan. Diharapkan dengan penggabungan berbagai metode ini bisa mewujudkan infrastruktur bagi pemelajar dan pengajar untuk saling mengembangkan kemampuan dalam hal menulis.

IV. Daftar Rujukan

- Hari Setiawan (2015). The Current Situation of Japanese Language Education in Indonesia (Special Issue: Japan and Asia). Japanese studies: research and education annual report) no.19 p.157 -163, Tokyo University of Foreign Studies
- Hari Setiawan dan Ari Artadi (2018). Peranan Pengetahuan Pemerolehan Bahasa dalam Pengembangan Kompetensi Pengajar Bahasa Jepang. Seminar

Nasional Peningkatan Kemampuan Bahasa Jepang dalam Lingkungan Kerja, UNPAD

Yoshino Fumio (2013). Indonesia's Economic Development and Japanese Companies. 『アジア太平洋討究』No. 20

Evi Lusiana, 尾崎裕子、秋山佳世 (2013) 「インドネシアの中等教育における日本語教員研修インストラクターの養成—教育文化省語学教員研修所と高校日本語教員の連携による研修の自立化を目指して—」 『国際交流基金日本語教育紀要』第9号、p. 43-58

藤長かおる、古川嘉子、エフィ・ルシアナ (2006) 「インドネシアの高校日本語教員の成長を支援する教員研修プログラム」 『国際交流基金日本語教育紀要』第2号、p. 81-96

加藤敦子 (2013) 「ブログを活用した作文指導の実践とその可能性」 東京経済大学人文自然科学研究会 人文自然科学論集 = The Journal of Humanities and Natural Sciences No. 135 p.51-63

国際交流基金 (2015) 『海外の日本語教育の現状日本語教育機関調査・2015年概要』独立行政法人 国際交流基金

迫田久美子 (2008) 『日本語教育に生かす第二言語習得研究』アルク

広瀬和佳子 (2007) 「教師フィードバックが日本語学習者の作文に与える影響--コメントとカンファレンスの比較を中心に」 早稲田大学日本語教育研究センター紀要 (20), 137-155, 2007-06

横田淳子、伊集院郁子 (2009) 「JLC 日本語スタンダード」に基づいた初級段階における文章表現指導の試み」 東京外国語大学留学生日本語教育センター論集 (Bulletin of Japanese Language Center for International Students) no.35 p.87 -102

https://www.jetro.go.jp/world/asia/idn/basic_01.html

<https://jfstandard.jp/summary/ja/render.do>

PENGGUNAAN *FUKUSHI* '*MADA*' DALAM KALIMAT YANG TERDAPAT PADA NOVEL *BOTCHAN* KARYA NATSUME SOSEKI

Novi Kartika, Lady Diana Yusri, Rahtu Nila Sepni
Universitas Andalas

Abstrak

Kata 'mada' merupakan salah satu jootai no fukushi, yaitu kata yang menerangkan keadaan maupun kondisi pada verba yang mengikutinya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui struktur dan makna gramatikal penggunaan kata keterangan waktu mada dalam kalimat yang terdapat pada novel Botchan karya Natsume Soseki. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Pada metode dan teknik penyediaan data menggunakan teknik sadap dan teknik simak bebas libat cakap, serta teknik catat sebagai cara untuk mengumpulkan data. Selanjutnya, metode dan teknik analisis data menggunakan metode agih dengan teknik bagi unsur langsung, lalu pada tahap metode dan teknik penyajian hasil analisis data menggunakan metode formal dan informal.

Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori dari Isao (2000) dan Ogawa (1998). Hasil penelitian penggunaan fukushi mada dalam kalimat yang terdapat pada struktur kalimat positif kata keterangan mada menjelaskan verba dan nomina, dengan makna gramatikal 'masih'. Sedangkan, pada struktur kalimat negatif kata keterangan mada menjelaskan verba, dengan makna gramatikal yang dihasilkan 'belum'. Makna gramatikal kata keterangan mada dipengaruhi dengan kala pada komunikasi yang terjadi. Keterangan waktu pada bahasa Jepang terbagi atas dua macam yaitu, bentuk masa yang akan datang (mirai) dan bentuk lampau (kako).

Kata kunci: *fukushi mada, kala, makna gramatikal, novel Botchan*

1. PENDAHULUAN

Struktur gramatikal bahasa Jepang pada struktur kalimatnya dipengaruhi penggunaan kala. Pola kalimat bahasa Jepang berbeda sesuai dengan waktu terjadi dan mempengaruhi verba/ predikat yang mengikutinya. Kala atau *tenses* dalam

bahasa Jepang disebut dengan 時制 (*jisei*) atau テンス(*tensu*) (Sutedi, 2003:80). Kala, aspek dan modalitas merupakan kajian yang saling berkaitan dalam bahasan Sintaksis. Kala menjadi waktu dalam komunikasi bahasa. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa kala adalah waktu yang ada dalam komunikasi bahasa (Tjandra, 2014:141). Acuan waktu berbahasa disebut dengan kala.

Fukushi 'mada' merupakan salah satu kata pada bahasa Jepang yang termasuk ke dalam *jootai no fukushi*. *Jootai no fukushi* berfungsi terutama menerangkan keadaan verba yang ada pada bagian berikutnya (Sudjianto, 2007:167). Penggunaan kata kerja bentuk positif dan negatif sangat berpengaruh pada makna gramatikal *fukushi 'mada'*. Maka penggunaan situasi waktu menyesuaikan kondisi pada saat berkomunikasi. Mengenai *fukushi 'mada'* dengan *tenses/ kala*, yakni dengan menilik makna gramatikal pada penggunaan kala.

Penelitian ini merupakan penelitian tentang struktur dan makna gramatikal kata keterangan '*mada*'. Kata keterangan *mada* berarti 'belum' dan 'masih'. Kata keterangan *mada* merupakan salah satu kata yang termasuk *jootai no fukushi*, yaitu kata yang berfungsi menerangkan keadaan verba yang mengikutinya. Keadaan yang dimaksud salah satunya adalah waktu. Penelitian kata keterangan *mada* ini bertujuan untuk melihat bagaimana hubungannya dengan waktu pada struktur kalimatnya. Pada bahasa Jepang, waktu sangat berpengaruh dalam komunikasinya. Pembagian waktu dalam bahasa Jepang ada dua jenis, yaitu bentuk masa yang akan datang (*mirai*) dan bentuk lampau (*kako*).

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah novel *Botchan* karya Natsume Soseki. Dalam novel ini terdapat penggunaan kata keterangan waktu '*mada*' yang cukup beragam dan memadai untuk dianalisis. Novel *Botchan* memadai untuk dianalisis dengan struktur bahasa yang cukup mudah di analisis maupun kuantitas data yang terdapat di dalamnya.

Penelitian ini merupakan penelitian pada bidang ilmu sintagmatik, yaitu sehubungan dengan Sintaksis dan Semantik. Nita (1997:14) menjelaskan bahwa, bidang garapan sintaksis adalah yang mencakup: jenis dan fungsinya, unsur-unsur pembentuknya, serta struktur dan maknanya. Pada penelitian ini akan diteliti

tentang penggunaan waktu *fukushi 'mada'*, yang dilihat dari struktur gramatikal bahasa dan makna yang ditimbulkan. Pada dasarnya sintaksis mempelajari pembentukan kalimat berikut makna yang timbul dalam pembentukan itu (Tjandra, 2014:2). Setelah teori tentang kalimat, lalu ada kala, aspek dan modalitas menjadi hal yang saling berkaitan pada pembahasan sintaksis. Waktu yang ada di dalam kala berdasarkan komunikasi bahasa, bukan berdasarkan waktu secara fisik yang ada di dalam kehidupan kita (Tjandra, 2014:141). Maka dari titik awal atau referensi waktu komunikasi itulah kala akan di menjadi tolak ukur secara gramatikal.

Selanjutnya menggunakan teori semantik. Hubungan sintagmatik menunjukkan hubungan makna dan fungsi antara satuan bahasa sesuai tataran (Parera, 2009:64). Melalui ilmu semantik akan dilihat bagaimana perubahan makna yang terjadi. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan makna yang terjadi sewaktu kata tersebut ditempatkan di dalam kalimat (Suhardi, 2015:16). Sementara yang dimaksud dengan analisis gramatikal adalah analisis berdasarkan unsur ketatabahasaan (*grammar*) (Suhardi, 2013:26). Makna gramatikal ialah satuan kebahasaan itu baru dapat diidentifikasi atau dipahami ketika sudah bergabung/melekat dengan satuan yang lain.

Teori yang saling berkaitan selanjutnya merupakan teori mengenai kala atau tenses yang digunakan pada struktur kalimat bahasa Jepang. Menurut Sutedi (2003:80), kala adalah kategori gramatikal yang menyatakan waktu terjadinya suatu peristiwa atau berlangsungnya suatu aktivitas dengan bertitik tolak dari waktu saat kalimat tersebut diucapkan. Kala pada tataran struktur gramatikal bahasa Jepang terbagi atas dua yaitu bentuk masa yang akan datang *mirai* (未来) dan bentuk lampau *kako* (過去). Pada kala bentuk akan/ masa depan termasuk di dalamnya kala bentuk sekarang *genzai* (現在). Isao (2000:40) menjelaskan bahwa kala yaitu :

テンスについて考えるには述語のル形とタ形を区別する必要があります。

Tensu ni tsuite kangaeru ni wa jutsugo no ru kei to ta kei o kubetsu su hitsuyou ga arimasu.

‘*Tenses* pada pembagiannya terbagi atas dua bentuk dasar yaitu bentuk *ru* (ル) dan *ta* (タ), yang akan memberikan perbedaan pada penggunaan predikatnya.’

Teori selanjutnya mengenai *fukushi mada*. Menurut Matsuoka (2000:344) yaitu, *fukushi* adalah kata-kata yang menerangkan verba, adjektiva, dan adverbial yang lainnya, tidak dapat berubah, dan berfungsi menyatakan keadaan atau derajat suatu aktivitas, suasana, atau perasaan pembicara. Sudjianto (2007:167) menyatakan bahwa kata ‘*mada*’ termasuk pada *jootai no fukushi* yaitu:

Fukushi lain yang termasuk jenis ini adalah *masumasu*, *shibaraku*, *shibashiba*, *iyoiyo*, ***mada***, *yagate*, *sudeni*, *suguni*, *sukkari*, *futatabi*, *tsuini*, *futo*, *yahari*, *arakajime*, *tachimachi* (*ni*), *korokoro* (*to*), *sarasara* (*to*), *shimijimi* (*to*), *soyosoyo* (*to*), *nikkori* (*to*), *dosshiri* (*to*), *koo*, *soo*, *doo*, dan sebagainya.

Kata ‘*mada*’ termasuk ke dalam tataran jenis *jootai no fukushi*. Menurut Kashiko (2004:136), *jootai* 状態 ; keadaan, kondisi. *Jootai no fukushi* berfungsi terutama menerangkan keadaan verba yang ada pada bagian berikutnya (Sudjianto, 2007:167).

Fukushi ‘*mada*’ yang berarti situasi kegiatan yang masih berlangsung menurut Ogawa (1998:33) yaitu:

K. Kerja (Bentuk Positif)

まだが降っています。

Hujan masih turun.

道具を片付けましょうか

...まだ使っていますから、そのままにしておいてください。

Bagaimanakah kalau saya bereskan perkakasnya?

...Karena masih saya pakai, biarkan saja begitu.

まだ pada contoh diatas menunjukkan arti “masih” dan menyatakan bahwa suatu kegiatan atau keadaan masih berlangsung.

Dikutip dari Ogawa, dapat dilihat bagaimana bentuk penggunaan *fukushi* ‘*mada*’ yang berarti masih, diikuti kata kerja positif. Sedangkan untuk *fukushi* ‘*mada*’ yang berarti suatu kegiatan yang belum dilakukan menurut Ogawa

(1998:39) yaitu:

まだ **K.Kerja** していません

Ungkapan ini digunakan untuk menunjukkan arti suatu hal yang belum terjadi atau suatu perbuatan yang belum dilakukan saat ini.

銀行は まだ 開いていません。 Bank belum buka.

レポートは もう 書きましたか。 Apakah Anda sudah menulis laporan?

…いいえ、まだ^か ;書いていません。 …Belum, saya belum menulisnya.

Setelah dilihat pada teori yang dipaparkan diatas, maka perbandingan bentuk struktur gramatikal *fukushi* ‘*mada*’ yaitu yang diikuti kata kerja positif akan berarti masih, sedangkan yang diikuti kata kerja negatif akan berarti belum (yang bisa diartikan tidak) dengan situasi waktu yang tersirat.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan susunan cara kerja secara sistematis yang berupa serangkaian tahapan dalam melakukan penelitian tersebut. Menurut Djajasudarma (2010:4), metode penelitian merupakan alat, prosedur dan teknik yang dipilih dalam melaksanakan penelitian (dalam mengumpulkan data). Metodologi linguistik adalah penyelidikan dan deskripsi tentang tujuan, konsep-konsep, dan cara-cara mencapai tujuan dan hubungan antara berbagai cabang linguistik (Kridalaksana, 2009:154). Maka pada penelitian ini digunakan metode penelitian secara sistematis dan menghasilkan hubungan yang valid antara sumber data dengan teori yang digunakan.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif menempatkan posisi penulis sebagai instrumen kunci serta lebih menekankan pada makna ketimbang generalisasi. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna (Sugiyono, 2012:9). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini melalui tiga tahapan berdasarkan teori Sudaryanto (2015:6) yaitu, penyediaan data, penganalisisan data yang telah

disediakan itu, dan penyajian hasil analisis data yang bersangkutan.

Pada metode dan teknik penyediaan data menggunakan teknik sadap dan teknik simak bebas libat cakap, serta teknik catat sebagai cara untuk mengumpulkan data. Selanjutnya, metode dan teknik analisis data menggunakan metode agih dengan teknik bagi unsur langsung, lalu pada tahap metode dan teknik penyajian hasil analisis data menggunakan metode formal dan informal.

Metode yang digunakan pada tahapan penyediaan data adalah metode simak. Menurut Sudaryanto (2015:203), disebut “metode simak” atau “penyimakan” karena memang berupa penyimakan: dilakukan dengan menyimak, yaitu menyimak dengan menggunakan bahasa. Teknik sadap merupakan teknik dasar pada metode simak.

Teknik sadap disebut sebagai teknik dasar metode simak karena pada hakikatnya penyimak diwujudkan dengan penyadapan (Mahsun, 2007:92). Penyadapan dapat dilakukan dengan penggunaan bahasa lisan maupun tulisan. Lalu tahapan selanjutnya menggunakan teknik simak bebas libat cakap.

Pada teknik simak bebas libat cakap ini peneliti hanya sebagai pemerhati tanpa ikut serta terlibat dalam dialog, sebagai mitra-wicara dan sumber data. Penulis atau peneliti seperti yang Sudaryanto (2015:204) paparkan adalah, sebagai pemerhati yang penuh minat tekun mendengarkan apa yang dikatakan (bukan apa yang dibicarakan) oleh orang-orang yang hanyut dalam proses dialog. Teknik tahapan selanjutnya adalah teknik catat. Teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat adalah penjarangan data yang dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa tanpa ikut berpartisipasi dalam pembicaraan (Kesuma, 2007:45).

Pada tahapan analisis data menggunakan metode agih sebagai alatnya. Berbeda dengan metode padan; metode agih, alat penentunya justru bagian dari bahasa yang bersangkutan itu sendiri (Sudaryanto, 2015:18). Metode agih sebagai teknik dasar dan teknik bagi unsur langsung (BUL) sebagai teknik lanjutannya. Sudaryanto (2015:37) menjelaskan bahwa, disebut demikian karena cara yang digunakan pada awal kerja analisis ialah membagi satuan lingual datanya menjadi

beberapa bagian atau unsur-unsur yang bersangkutan dipandang sebagai bagian yang langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud.

Akhir pada tahapan penelitian ini menggunakan metode formal dan informal. Tahapan penyajian hasil analisis data metode informal dan formal digunakan sebagai alatnya. Sudaryanto (2015:241) menyatakan, metode penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa, walaupun dengan terminologi yang teknis sifatnya; sedangkan penyajian formal adalah perumusan dengan apa yang umum dikenal sebagai tanda dan lambang-lambang.

3. PEMBAHASAN

Analisis makna gramatikal kata keterangan '*mada*' dilakukan berdasarkan teori Ogawa (1998) dan melakukan analisis kala pada komunikasinya dengan menggunakan teori Isao (2000). Analisis data dibagi menjadi dua jenis, yaitu *mada* dalam bentuk kalimat positif dan *mada* dalam bentuk kalimat negatif. Pada teori Ogawa (1998) *fukushi mada* pada struktur kalimat positif arti 'masih' dan pada struktur kalimat negatif arti 'belum'.

Data yang dianalisis akan dibagi menjadi dua kelompok struktur kalimat, yaitu kalimat positif dan kalimat negatif. Struktur kalimat positif akan dibagi menjadi 2 analisis, yaitu *fukushi mada* yang menerangkan verba dan *fukushi mada* yang menerangkan nomina. Sedangkan pada kalimat positif *fukushi mada* hanya menerangkan verba saja, sesuai data yang di dapatkan pada sumber data. Berikut adalah penjelasannya.

3.1 まだ dalam Bentuk Kalimat Positif

Fukushi 'mada' pada struktur kalimat dengan bentuk positif berarti 'masih'. Selanjutnya di bawah ini merupakan analisis data dari novel Botchan tersebut. Data yang diteliti pada bagian ini merupakan *fukushi 'mada'* yang menghasilkan makna suatu kegiatan sedang berlangsung atau makna yang dihasilkan berarti kegiatan tersebut sudah selesai dilakukan.

3.1.1 まだ yang Menerangkan Verba

- (1) そんなにえらい人をつらまえて、まだ坊っちゃんと呼ぶのはいよいよ馬鹿気ている。(Soseki, 1988: 22)
Sonnani eraihitoo tsuramaete, mada botchanto yobunowa iyoiyo bakageteiru.
'Meski bertemu orang itu dengan kondisi yang sudah hebat, aku masih dengan tidak sadar memanggilnya Botchan.'

Fukushi "mada" pada kalimat positif di atas menjelaskan tentang verba *yobu* 'memanggil'. Makna yang dihasilkan adalah masih memanggil. Diikuti dengan verba *bakageteiru* yang artinya tidak menyadari. Verba *bakageteiru* ini asal verbanya adalah *bakageru*, yang mengalami perubahan ke bentuk *te iru*. Kalimat positif yang di dalamnya terdapat penggunaan *fukushi 'mada'* berarti masih, serta diikuti dengan penggunaan *te iru*, ini menunjukkan bahwa kestabilan kegiatan itu terus berlangsung (kebiasaan). Verba *bakageteiru* ini menjadi penanda kalimat yang bermakna kegiatan itu masih terus berlangsung, karena pemakaian pola kalimat *te iru*. Untuk kegiatan ini juga berhubungan dengan keterangan waktu *te iru*. Sedangkan kata yang dipengaruhi *fukushi mada* adalah kata *yobu*. *Fukushi 'mada'* menjelaskan kata *yobu*, lalu kata *bakageteiru* menjadi tolak ukur waktu dan penanda kalimat yang berarti masih. Kata "masih" ini berarti tentang kegiatan yang berlangsung, dengan memperhatikan penggunaan waktu *te iru*, dia terus menerus memanggilnya Botchan meski sudah bukan anak kecil lagi. Penanda waktu data di atas, menggunakan bentuk waktu sekarang/ *genzai*, yang termasuk dalam kelompok *jisei mirai*, dilihat dengan dengan penggunaan waktu *te iru*. Perhatikan juga kalimat di bawah ini.

- (2) あなたは失礼ながら、まだ学校を卒業したてで、教師は始めての、経験である。(Soseki, 1988:82)
Anatawa shitsureinagara, mada gakkouo Sotsugyoushitatede, kyoushiwa hajimeteno, keikende aru.
'Meskipun kamu tidak sopan dan telah lulus dari sekolah, namun ini adalah pengalaman pertamamu untuk menjadi guru.'

Fukushi 'mada' pada data 2 merupakan bentuk kalimat positif dengan penanda waktu lampau. Data di atas verba *sotsugyoushita* merupakan verba yang dijelaskan oleh *fukushi 'mada'*. Kata *sotsugyoushita* berarti 'telah lulus', karena

dilengkapi dengan penanda waktu yang sudah lampau yakni *ta*. Asal verba ini yaitu *sotsugyoushuru*, yang berarti ‘lulus’. Untuk kata 卒業したてで, itu cukup diartikan secara literal, artinya ‘tamam’ atau ‘saya lulus’. Karena kata したて menandakan dia baru saja melakukan sesuatu, sedangkan で diartikan sebagai penghubung kalimat. Dilihat dari pengaruh penggunaan *fukushi* ‘*mada*’ dengan makna tersirat bahwa itu telah menyatakan lulus, artinya itu sudah menyelesaikan bangku sekolahnya. Meskipun *fukushi* ‘*mada*’ dalam kalimat positif berarti ‘masih’, namun mengubah makna gramatikalnya jika berupa bentuk lampau, yang kemudian dimaknai “baru lulus”. Waktu komunikasi yang terjadi pada data di atas merupakan bentuk referensi waktu saat ini/ *genzai*. Tetapi untuk kegiatan yang dihasilkan dari penggunaan *fukushi mada* pada makna gramatikal akan dimaknai telah berlalu, maka akan masuk ke dalam kelompok *jisei kako*/ masa lalu.

3.1.2 まだ yang Menerangkan Nomina

- (3) まだ 腥臭い。
(Soseki, 1988:75)
Mada namagusai.
‘Masih mentah.’

Fukushi mada pada data di atas menjelaskan nomina ‘*namagusai*’ yang berarti ‘mentah’. Kata ‘*mada*’ pada penggunaannya diikuti kata benda, yang menerangkan bagaimana keadaan benda itu sesuai dengan referensi waktu komunikasinya. Data di atas waktu referensi komunikasinya yang terjadi adalah waktu sekarang/ *genzai*, yang termasuk ke dalam tataran *jisei mirai*/ masa yang akan datang. Tidak mengalami perubahan makna yang sebenarnya jika kata ‘*mada*’ ini hanya melekat dengan kata benda saja dalam bentuk kalimat positif dan bentuk kala sekarang. Tetapi mengalami perubahan makna jika ditentukan dengan referensi waktu komunikasinya. Seperti data di atas *fukushi* ‘*mada*’ itu menjelaskan tentang keadaan daging yang masih mentah. Data di atas referensi waktu komunikasinya merupakan waktu sekarang. Berikut contoh lain dari *mada* yang menerangkan nomina. Perhatikan

- (4) 「さあ君はそう率直だから、まだ経験に乏しいと云うんですがね

.....」
(Soseki, 1988:82)
`Saakunwa sou sotchokudakara, **mada** keikenni toboshiito iundesuga
ne'
"Jadi, karena kamu sudah terus terang (jujur), meskipun kamu **masih**
berpengalaman yang sedikit seperti yang dibicarakan..."

Kalimat data di atas merupakan *fukushi* 'mada' dalam bentuk kalimat positif dengan situasi waktu terjadi komunikasi adalah waktu sekarang/ *genzai*. *Fukushi* 'mada' di atas menjelaskan tentang kata benda yang mengikutinya yaitu *keiken*, yang berarti 'pengalaman'. *Fukushi* 'mada' pada kalimat bentuk positif artinya masih, maka makna gramatikal yang dihasilkan yaitu 'masih berpengalaman'. Dengan waktu referensi komunikasinya adalah waktu sekarang/ *genzai*, maka bentuk data ini termasuk kedalam klasifikasi *jisei mirai*/ masa yang akan datang.

(5) おれは、性来構わない性分だから、どんな事でも苦ししないで今日まで凌いで来たのだが、ここへ来てから**まだ**一ヶ月立つか、立たないうちに、急に世のなかを物騒に思い出した。(Soseki, 1988:131)

Orewa, seirai kamawanai shoubundakara, donna koto demo kuni shinaide kyou made shinoidekita nodaga, kokoe kitekara mada ikagetsu tatsuka, tatanaiuchini, kyuniyono nakao bussou ni omoidashita.

'Aku merasa tidak masalah dengan sifatnya itu, tetapi bagaimanapun permasalahannya sampai hari ini saya telah bertahan, tetapi di sini **masih** satu bulan, tetapi saya sudah merasa dalam suatu gangguan.'

Pada data di atas *fukushi mada* menjelaskan nomina 'ikagetsu' yang berarti 'selama satu bulan'. Dengan melihat situasi *fukushi mada* pada data kalimat positif dengan penanda akhir kalimat 夕, berarti sudah lampau, maka akan berdampak pada makna gramatikal kata *ikagetsu*, yang akan dipahami menjadi 'sudah sebulan'. Kegiatan yang dimaksud pada data di atas sudah berlalu. Referensi waktu pada data di atas adalah waktu lampau/ *jisei kako*.

2. まだ dalam Bentuk Kalimat Negatif

Fukushi mada pada struktur kalimat negatif berarti 'belum'. Pada bagian

ini dianalisis bagaimana *fukushi mada* berarti sebagai kegiatan yang belum dilakukan atau tidak dilakukan. Belum atau tidak dilakukannya kegiatan itu dapat dilihat dari situasi kalimat yang terpapar maupun tersirat, ini berkaitan dengan referensi waktu berkomunikasi yang berperan penting. Dengan dipengaruhi kala pada komunikasinya, adanya penanda waktu lampau pada struktur kalimat berarti kegiatan itu tidak dilakukan.

2.1 まだ yang Menerangkan Verba

- (6) 月はまだ出ていない。(Soseki, 1988: 204)
Tsuki wa mada de te inai.
Bulan **belum** muncul.'

Data 6, *fukushi 'mada'* yang menjelaskan verba yang mengikutinya. *Fukushi mada* pada data di atas menjelaskan verba *de te inai*. Bentuk asal verba *de te inai* yaitu *deru*, yang artinya 'keluar'. Verba *de te inai* mengalami perubahan ke bentuk *te inai*. Arti verba *de te inai* merupakan tidak sedang muncul, jika melekat dengan *fukushi 'mada'* dengan tolak ukur waktu saat ini juga berarti tidak muncul. Kalimat di atas merupakan kalimat yang referensi waktu komunikasinya terjadi pada saat ini, dengan bentuk kalimat negatif. Kalimat negatif yang berhubungan dengan kata '*mada*' berarti 'belum'. Pada data kalimat di atas menunjukkan bahwa *fukushi 'mada'* yang berarti belum, dengan waktu referensi komunikasinya adalah saat ini. *Fukushi 'mada'* pada data di atas menjelaskan verba *~de te inai* dan verba ini juga sebagai penanda waktu komunikasi bentuk saat ini. Pada arti data di atas yaitu "bulan **belum** muncul" akan sama dengan yang dimaksud bulan tersebut tidak muncul. Maka waktu referensi yang terjadi pada data di atas adalah waktu sekarang/ *genzai*, yang termasuk ke dalam klasifikasi kelompok *jisei mirai*/ masa yang akan datang.

- (4) おれは生れてからまだこんな立派な座敷へは行った事はない。
(Soseki, 1988: 35)
Orewa umaretekaramada konna rippana zashikie haitta kotowanai.
'Saya **belum** pernah masuk ke ruangan dengan tatami yang indah sejak lahir.'

Data di atas merupakan *fukushi 'mada'* dalam kalimat bentuk negatif dan

lampau. *Fukushi 'mada'* pada data di atas menjelaskan tentang verba *haitta*, berarti 'telah masuk', lalu di perjelas pada penggunaan verba *nai* di akhir kalimatnya, yang digabungkan artinya 'tidak masuk'. Verba bentuk awal *haitta* adalah *hairimasu*, yang berarti masuk. Dengan melihat situasi kalimatnya merupakan bentuk lampau, karena kalimatnya menerangkan belum pernah masuk ke ruang tatami sejak lahir, yang berarti sudah lampau dan di tandai dengan penggunaan bentuk lampau (*ta*), yang digunakan pada verba *haitta*. Jadi, makna secara gramatikal kalimat "Saya **belum** pernah masuk ke ruangan dengan tatami yang indah sejak lahir", dapat bermakna tidak pernah masuk ke ruangan tatami sejak dia lahir, hingga waktu komunikasi itu terjadi. Waktu komunikasi terjadi merupakan waktu sekarang/ *genzai*, sedangkan kegiatan yang terjadi pada data diatas kalsifikasi waktu termasuk ke dalam *jisei kako*/ masa lampau.

- (7) どうせ臭いんだ、今日から臭くなっただんじやなかろうと云うと、君まだ気が付かないか、きのうわざわざ、僕等を誘い出して喧嘩のなかへ、捲き込んだのは策だぜと教えてくれた。

(Soseki, 1988:193)

Dousekusainda, kyokara kusakunattan janakarou toiuto, kimi mada ki ga tsukunaika, kinou wazawaza, bokurao sasoidashite kenkano nakae, makikondanowa sakudazeto oshietekureta.

'Entah sudah bagaimana baunya, pada hari ini mulai mencium bau seperti itu lagi yang dikatakannya, apakah kamu **belum** merasakannya, kemarin dengan tidak sengaja kami melihat sebuah perkelahian, setelah melihatnya kemudian mereka diberi nasehat.'

Data 7, merupakan *fukushi 'mada'* dalam bentuk kalimat negatif. *Fukushi 'mada'* di atas menjelaskan verba *tsukanai*, yang artinya 'tidak merasakan'. Verba *tsukanai* berasal dari verba *tsukuru*, yang artinya adalah 'membuat'. Situasi kegiatan pada data di atas merupakan bentuk lampau dengan adanya keterangan waktu "*kinou*", artinya kemarin dan struktur kalimat yang digunakan adalah bentuk lampau (*ta*). Lalu mengenai verba yang melekat dengan *fukushi 'mada'* ini, berarti 'dia tidak mengetahui atau merasakan tentang hal itu'. Dapat dikatakan kala komunikasi ini lampau. Arti penggalan kalimat "...apakah kamu **belum** merasakannya..." pada data, dapat bermakna secara gramatikal "...apakah kamu tidak merasakannya...". Artinya kegiatan dengan kondisi yang sudah berlalu.

Waktu komunikasi pada data di atas merupakan waktu sekarang/ *genzai*, tetapi pada kegiatan yang dimaksud sudah lampau, yaitu termasuk ke dalam klasifikasi *jisei kako*/ masa lampau.

4. KESIMPULAN

Penggunaan *fukushi mada* yang berkaitan dengan waktu komunikasi pada bahasa Jepang terbagi atas dua jenis bentuk kala yaitu bentuk masa yang akan datang (*mirai*) dan bentuk lampau (*kako*). Selanjutnya kata keterangan ‘mada’ yang menjadi fokus penelitian ini, merupakan kata keterangan yang termasuk dalam bagian *jootai no fukushi*. Kelompok kata *jootai no fukushi* yaitu kata yang menerangkan keadaan maupun kondisi pada verba yang mengikutinya dan kata yang mempengaruhi situasi dalam komunikasi tersebut. Situasi yang dimaksud adalah waktu komunikasi dengan kegiatan yang terjadi. Dengan dilihat pada tahap analisis, *fukushi ‘mada’* diikuti bentuk kala pada struktur gramatikalnya, yang menyebabkan adanya perbedaan makna gramatikal.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka didapati beberapa hal yang menjadi kesimpulan dari keseluruhan penelitian, yaitu *fukushi mada* terdapat pada kalimat positif dan negatif. *Fukushi mada* yang terdapat pada novel Botchan karya Natsume Soseki pada struktur kalimat positif menjelaskan verba dan nomina, dengan makna gramatikal ‘masih’. Pada struktur kalimat negatif *fukushi mada* menjelaskan verba, dengan makna gramatikal ‘belum’.

5. Daftar Rujukan

- Djajasudarma, Fatimah. 2010. *Metode Linguistik Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Isao, Iori dkk. 2000. *Shokyu o Oshieru Hito No Tame No Nihongo Bunpou Handobukku*. Tokyo Japan: 3A Corporation.
- Kesuma Jati, Tri Mastoyo. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks.
- Kridalaksana, Harimurti. 2009. *Kamus Lingustik*. Jakarta: Gramedia.
- Mahsun. 2007. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Nita, Yoshio. 1997. *Gendaigo no Bunpou/ Bunpouron*. Tokyo: Hitsuji Shobou.
- Ogawa, Iwao. 1998. *Minna no Nihongo II*. Japan: 3A Corporation.
- Parera, J.D. 2009. *Dasar-Dasar Analisis Sintaksis*. Jakarta: Erlangga.

- Soseki, Natsume. 1988. *Botchan*. Japan: Masaki Imamura.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sudjianto, dan Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: KBI.
- Suhardi. 2013. *Pengantar Linguistik Umum*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- . 2015. *Dasar-Dasar Ilmu Semantik*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Team Kashiko. 2004. *Kamus Lengkap Jepang-Indonesia, Indonesia-Jepang*. Surabaya: Kashiko.
- Tjandra, Shedly Nagara. 2014. *Sintaksis Jepang*. Jakarta: Binus Media dan Publishing.

KONFLIK INTERNAL TOKOH WATASHI DALAM TANPEN INU O YAKU KARYA NAKAZAWA KEI

Melda Viana, Rima Devi, Lady Diana Yusri
Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas

Abstrak

Pembahasan dalam penelitian ini adalah mengenai konflik internal tokoh Watashi yang terdapat di dalam tanpen Inu O Yaku karya Nakazawa Kei. Maksud kata tanpen dalam bahasa Indonesia adalah cerita pendek. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang menampilkan hasil secara deskriptif. Teori yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah teori struktural. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana unsur intrinsik yang terdapat dalam tanpen serta mengetahui konflik internal yang dialami oleh tokoh Watashi.

Unsur intrinsik pada tanpen yang dibahas dalam penelitian ini hanya menganalisis tentang tokoh dan penokohan, alur, latar, serta tema dan amanat. Tokoh-tokoh yang terdapat dalam tanpen berjumlah empat belas tokoh, namun pada penelitian ini hanya dibahas tiga tokoh saja karena ketiga tokoh inilah yang menunjang penelitian dengan judul konflik internal tokoh Watashi pada tanpen ini. Alur yang digunakan adalah alur campuran. Dalam tanpen Inu O Yaku terdapat latar sosial dan latar fisik. Tema dari tanpen ini adalah rasa penyesalan tokoh Watashi karena telah membakar anjingnya sendiri. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh Watashi mengalami beberapa konflik internal. Konflik-konflik internal itu seperti kebencian, rasa bersalah, penyesalan, takut, gelisah, dan eskapisme.

Kata kunci: Tanpen, Inu o Yaku, Nakazawa Kei, konflik internal

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Hakikatnya sebuah karya sastra merupakan sebuah hasil dari pemikiran kehidupan seorang manusia. Rasa yang dirasakan oleh seseorang dituangkan dalam sebuah karya baik itu berbentuk fiksi, misalnya cerpen, novel, dan drama. Semua hal yang dituangkan oleh pengarang dalam karyanya merupakan persoalan yang tidak terlepas dari pengalaman kehidupan nyata sehari-hari. Dalam

penyajian sebuah karya pengarang menggunakan bentuk dan gaya bahasa yang ditampilkan sesuai keinginannya, serta dengan amanat yang ingin disampaikan pengarang dalam karyanya tersebut dengan syarat memiliki pesan moral bagi kehidupan manusia.

Sebuah karya sastra (terutama cerpen, novel, dan drama) dapat menjadi penilaian dan pandangan kehidupan melalui tokoh-tokoh yang terdapat dalam ceritanya. Manusia dijadikan objek sastrawan sebab manusia merupakan gambaran tingkah laku yang dapat dilihat dari segi kehidupannya. Cerminan kehidupan manusia dalam sastra dapat dituangkan dalam berbagai macam bentuk, di antaranya dalam bentuk cerpen. Cerpen adalah karya sastra yang memiliki cerita dan narasi yang sederhana, dan memiliki alur yang singkat, tidak sekompleks novel. Cerita pendek adalah cerita yang membatasi diri dalam membahas salah satu unsur fiksi dalam aspeknya yang terkecil (Sumardjo, 1983:69). Dalam kesusastran Jepang, cerpen dikenal dengan sebutan *tanpen*. *Tanpen* termasuk ke dalam *Shosetsu* (小説), *shosetsu* itu sendiri terbagi atas dua, yaitu *chouhen* dan *tanpen*. Menurut kamus Kenji Matsuura kata “*chouhen*” berarti panjang, *chouhen shosetsu* (長編諸説) adalah cerita yang panjang (1994:113). Kata “*tanpen* (短編小説)” sendiri adalah singkat atau biasa disebut cerita pendek. Sama halnya dengan *chouhen shosetsu* walaupun *tanpen* memiliki cerita yang pendek, *tanpen* dapat di jadikan salah satu penggambaran kehidupan realita masyarakatnya, seperti pada *tanpen Inu o Yaku* karya Nakazawa Kei, yang bersumber dari buku kumpulan *tanpen* penulis wanita Jepang *Josei Sakka Shiriizu* 22 (1998:100-116).

Nakazawa Kei adalah seorang novelis Jepang yang lahir tanggal 6 Oktober 1959, nama aslinya adalah Honda Emiko. Dia berasal dari Kota Tateyama, Prefektur Chiba. Dia merupakan lulusan sekolah tinggi Prefektur Chiba Jurusan Ekonomi tahun 1978 dan seorang profesor di Universitas Hosei. Usia 21 tahun dia menikah dengan seorang penerbit, namun pernikahannya tidak bertahan lama. Tahun 2005 Nakazawa Kei menjabat sebagai guru besar Fakultas Sastra Universitas Hokkaido, Jurusan Sastra Jepang. Nakazawa Kei juga merupakan

kepala editor “Literatur Editorial Hukum”.

Nakazawa Kei menciptakan banyak karya, beberapa karyanya yang terkenal yaitu *Yuki Gake No Sora* (往きがけの空 Melaju ke Langit) yang dibuat pada tahun 1986, *Seihitsu No Hi* (静謐の日 Hari yang Tenang) pada tahun 1986, *Kumori Bi Wo* (曇り日を Hari yang Berawan) pada tahun 1988, *Kissui* (喫水 Garis Pantai) pada tahun 1988, *Yuuran Kaidou* (遊覧街道 Tamasya Kaido) pada tahun 1989, *Shutoken* (首都圏 Wilayah Ibu Kota) pada tahun 1991, *Otoko No Senaka* (男の背中 Punggung Laki-laki) pada tahun 1993, *Karine* (仮寝 Tidur Siang) pada tahun 1993, bahkan karyanya ada yang difilmkan pada bulan Desember 2014 yaitu *Umi O Kanjiru Toki* (海を感じる時 Perasaan Saat di Laut) yang diterbitkan tahun 1978 oleh Kodansha (講談社) penerbit karya sastra dan *manga* terbesar di Jepang. *Umi O Kanjiru Toki* menggambarkan tentang kisah cinta yang naif dan terobsesi antara sepasang anak muda bernama Emiko dan Hiroshi. Karyanya *Umi O Kanjiru Toki* juga memenangkan penghargaan *Kunzou Shinjin Bungaku Shou* (群像新人文学賞) ke-21, yaitu penghargaan sastra bagi para penulis baru. Dia juga berhasil memenangkan penghargaan *Noma Bungeishinjinshou* (野間文芸詩人章) ke-7.

Nakazawa Kei dalam menciptakan suatu karya memiliki ciri khas untuk menghasilkan sebuah karya, karyanya memiliki hubungan yang sangat erat antara manusia dan lingkungannya. Judul dalam sebuah karya yang dihasilkan memiliki suatu nilai sastra yang tinggi, bukan itu saja karya tersebut memiliki makna dan tujuan tertentu yang dituangkan dalam bentuk karya yang sangat rapi dan terstruktur, termasuk karyanya berupa *tanpen* yang berjudul *Inu O Yaku*. Pada *tanpen* tersebut ditampilkan secara apik hubungan antara manusia dengan hewan yang memiliki arti penjiwaan tersendiri.

Tanpen Inu O Yaku menceritakan tentang tokoh Watashi yang hampir setiap hari mengalami mimpi tentang pembakaran anjing. Dulu dia menitipkan anjingnya ke penitipan di desa, karena dia harus bekerja di Tokyo. Saat di penitipan anjing itu mengalami sakit dan dibawa ke dokter. Setelah sembuh anjing

itu menjadi tidak terkendali dan ganas. Pengurus tempat penampungan menyarankan untuk membuang anjing itu, namun dia menolak karena dia yakin anjing itu akan baik-baik saja. Hingga suatu hari anjing itu menggigit seseorang. Pengurus tempat penampungan dan dokter hewan menyarankan untuk membunuh anjing dengan memberinya obat, namun tokoh Watashi menolak dan memilih untuk membunuh anjing itu dengan cara membakarnya dengan tujuan agar anjing itu cepat mati dan tidak membuat masalah lagi.

Setelah pembakaran itu selesai, tokoh Watashi selalu dihantui oleh proses pembakaran tersebut. Setiap dia tidur, mimpi tentang pembakaran itu selalu muncul. Semakin hari bau anjing semakin kuat muncul dalam mimpinya, bukan hanya bau pembakaran, suara tulang yang dibakar, dan berat anjing yang diangkatnya untuk dimasukkan ke api begitu terasa nyata di telapak tangannya. Dia berpikir, jika dulu dia mengikuti saran pemilik tempat penitipan untuk membunuh anjing dengan cara memberinya racun mungkin dia tidak akan semenderita dan tidak merasa sekeji ini. Kelelahan jiwa yang dirasakannya bukan karena kelelahan bekerja tetapi kelelahan karena menahan kekejian yang pernah diperbuatnya dulu. Kini yang tersisa hanya rasa penyesalan dan rasa kekejian atas perbuatannya. Dalam *tanpen Inu O Yaku* banyak menggambarkan konflik internal yang dialami oleh tokoh Watashi. Penggambaran perasaan dan konflik internal tokoh sangat digambarkan dalam *tanpen* ini. Hal ini dapat dilihat dari kutipan berikut:

(1) 犬の匂いはこんな女の夢の間にもふくらみ続け、やがて匂いばかりか、まるで犬を焼いたような、毛のこげる匂い、肉のたてる煙、骨の弾ける音までも生み出した。火の中に重い犬の身体を引き込む感触さえ掌にはあった。知り合いの紹介獣医から譲り受けた白い粉薬を餌箱に盛っただけならば感覚しないであろう忌わしさが宿った。処分しなければならぬという義務感で縛った情緒が、身体の疲れと神経の疲労が復するにつれ、哀れみではなく忌わしさを連れて来た。

(Nakazawa, 1998:114)

‘Bau anjing semakin kuat di dalam mimpinya, tidak hanya bau anjing, ia juga mencium bau anjing yang dibakar, bau bulu yang dibakar, asap dari daging yang dibakar, bahkan suara dari tulang yang dibakar. Dia juga

merasakan di telapak tangannya bagaimana berat badan anjing ketika dibuang ke api. Jika aku memasukkan racun yang diberikan dokter itu kedalam tempat makannya, aku tidak akan merasakan hidup dalam kekejian seperti saat ini. Kelelahan jiwa ini bukan karena kelelahan capek tapi kelelahan karena menahan kekejian yang pernah diperbuat dulunya.’

Berdasarkan kutipan (1) di atas menggambarkan tokoh utama mengalami mimpi tentang pembakaran anjing. Semua keadaan saat pembakaran anjing yang pernah ia lakukan hadir dalam mimpinya. Bau anjing terbakar, suara tulang terbakar, bahkan ia dapat merasakan saat mengangkatnya untuk dimasukan ke dalam api. Hal tersebut adalah perasaan bersalah yang dirasakan oleh tokoh utama sehingga membuat dia selalu merasa gelisah. Konflik internal yang dialami tokoh berupa konflik yang terjadi di dalam hati dan jiwa tokoh Watashi. Meredith dan Fitzgerald (dalam Nurgiyantoro, 1994:122) menjelaskan bahwa konflik adalah sesuatu yang bersifat tidak menyenangkan yang dialami oleh seorang tokoh, yang jika bisa memilih tokoh tersebut tidak akan memilih konflik itu menimpa dirinya. Nurgiyantoro (1994:124) membagi konflik menjadi dua sesuai dengan bentuk kejadian, yaitu konflik eksternal dan konflik internal. *Tanpen Inu O Yaku* banyak mengandung konflik internal yang di alami oleh tokoh Watashi. Konflik internal tersebut membuat ia kesulitan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Penelitian ini membahas bagaimana konflik internal yang dialami oleh tokoh Watashi di dalam *tanpen Inu O Yaku* karya Nakazawa Kei.

1.2. Kajian Teori

Teori yang digunakan untuk menganalisis *tanpen Inu O Yaku* ini adalah teori struktural. Teeuw (1988:121-134) menjelaskan bahwa strukturalisme berasal dari bahasa Inggris, *structuralism*; latin *struere* (membangun), *structura* berarti bentuk bangunan. Secara Etimologis struktur berasal dari kata *structura*, bahasa latin yang berarti bentuk atau bangunan. Pendekatan struktural merupakan pendekatan yang pertama kali dalam menganalisis dan mengkaji suatu karya sastra. Pendekatan ini merupakan suatu pendekatan yang penting dalam menganalisis karya sastra. Suatu karya sastra memiliki unsur-unsur yang membagunnya. Unsur tersebut saling mengisi dan berkaitan sehingga membentuk

satu kesatuan yang utuh dalam sebuah karya sastra (Nawang, 2007:14). Suatu karya sastra untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang isi perlu adanya deskripsi tentang unsur-unsur yang terkandung di dalamnya.

Strukturalisme sastra adalah pendekatan yang menekankan pada unsur-unsur dalam (segi intrinsik) karya sastra (Teeuw, 1984:121). Tujuan dari analisis struktural adalah memaparkan secara cermat, seteliti, sedetail, dan sedalam mungkin keterkaitan dan keterjalinan semua analisis dan aspek karya sastra yang menghasilkan suatu makna.

Unsur intrinsik merupakan unsur yang membangun suatu karya sastra, unsur tersebut berupa tokoh, latar, alur, tema, amanat, sudut pandang. Sudjiman membagi unsur intrinsik menjadi sepuluh yaitu tokoh dan penokohan, plot/alur, latar, tema dan amanat, pengarang, sudut pandang, komentar pencerita, teknik penceritaan, waktu, dan konvensi. Culler (dalam Sudjiman, 1988:11) menjelaskan bahwa cerita rekaan merupakan suatu sistem yang memiliki hal terpenting di dalamnya berupa alur, tema, dan tokoh. Tokoh dan penokohan, alur/plot, serta latar merupakan unsur yang membangun sebuah cerita, ketiga unsur tersebut dapat memudahkan kita untuk memahami dan menikmati suatu karya. Sedangkan tema merupakan sesuatu yang terpenting dalam terciptanya sebuah cerita, dengan tema karya sastra itu akan berkembang. Berdasarkan uraian di atas, pembahasan mengenai unsur intrinsik ini hanya akan membahas mengenai tokoh dan penokohan, alur/plot, latar, tema dan amanat sebagai penunjang dari penelitian karena keempat unsur tersebut dapat mendukung dalam penelitian ini.

Teori berikutnya adalah yang berkaitan dengan analisis objek penelitian adalah konflik. Konflik merupakan suatu hal yang tidak menyenangkan yang dialami oleh seseorang. Meredith dan Fitzgerald (dalam Nurgiyantoro, 1995:122) mengemukakan bahwa konflik adalah sesuatu yang bersifat tidak menyenangkan yang terjadi dan dialami oleh tokoh dalam sebuah cerita, jika bisa memilih mereka tidak akan memilih peristiwa itu menyimpannya. Setiap manusia akan memilih tidak terlibat dalam peristiwa yang menimbulkan konflik pada dirinya sendiri. Beda halnya dalam sebuah karya sastra, konflik adalah satu hal yang penting dalam

karya sastra karena berguna untuk membangun karya tersebut. Konflik (*conflict*) adalah kejadian yang penting, yang berupa peristiwa, utama, atau bagian utama yang mendasar dalam pengembangan plot (Nurgiyantoro, 1995:122). Konflik terjadi karena adanya sebuah peristiwa yang berpengaruh dalam cerita. Peristiwa dan konflik saling berkaitan satu sama lain. Bentuk peristiwa dalam sebuah cerita dapat berupa peristiwa fisik ataupun batin. Konflik-konflik yang terdapat pada cerita naratif menjadi paduan cerita agar cerita tersebut menarik untuk dibaca. Konflik dalam karya sastra adalah cara pengarang untuk membangun sebuah cerita, konflik tersebut dapat dicari, ditemukan, diimajinasikan, dan dikembangkan.

Konflik dalam karya sastra dibagi atas dua berdasarkan bentuk kejadiannya yaitu konflik eksternal dan konflik internal. Stanton (dalam Nurgiyantoro, 1995:124) menjelaskan konflik berdasarkan bentuk kejadian dapat dibedakan dalam dua kategori yaitu konflik fisik atau konflik eksternal (*external conflict*) dan konflik batin atau konflik internal (*internal conflict*). *Tanpen Inu o Yaku* banyak menggambarkan tentang konflik internal yang dialami oleh tokoh Watashi. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji tentang konflik internal yang dialami oleh tokoh Watashi.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam meneliti *tanpen Inu O Yaku* adalah metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kalimat tertulis. Mardalis (1995:14) menjelaskan bahwa metode penelitian adalah suatu metode ilmiah yang memerlukan sistematika dan prosedur yang harus ditempuh dengan tidak mungkin meninggalkan setiap unsur komponen yang diperlukan dalam suatu penelitian. Tahap pengumpulan data penelitian adalah mengumpulkan data dari *tanpen Inu O Yaku*. Pengumpulan data dimulai dengan membaca secara cermat dan berulang-ulang *tanpen Inu O Yaku* yang digunakan sebagai objek yang ingin diteliti, sehingga dapat memahami isi dari cerita yang terdapat pada *tanpen*. Setelah mengumpulkan data-data dengan cara mencatat kalimat dan hal-hal terkait konflik batin tokoh kemudian data tersebut dikategorikan berdasarkan jenisnya.

Data-data yang dikategorikan dianalisis satu persatu sesuai dengan pendekatan strukturalisme.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1. Unsur Intrinsik *Tanpen Inu O Yaku*

Unsur intrinsik merupakan unsur pembangun suatu karya sastra. Bagian ini mendeskripsikan unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam *tanpen Inu O Yaku*. Unsur intrinsik tersebut adalah penokohan, alur, latar, serta tema dan amanat. Berikut adalah unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam *tanpen Inu O Yaku* karya Nakazawa Kei.

a. Tokoh dan Penokohan

Tokoh-tokoh yang terdapat dalam *tanpen Inu O Yaku* berjumlah empat belas tokoh, yaitu tokoh Watashi, anjing peliharaan tokoh Watashi, sepasang orang tua pemilik tempat penitipan, dua orang anak sekolah dasar, dokter hewan, penghuni vila, anak laki-laki dan perempuan tokoh Watashi, anak laki-laki pemilik tempat penitipan, warga desa, anak laki-laki penghuni vila, dan gelandangan. Namun pada penelitian ini hanya dibahas tiga tokoh saja karena ketiga tokoh inilah yang menunjang penelitian dengan judul konflik internal tokoh Watashi pada *tanpen Inu O Yaku*. Berdasarkan fungsinya Sudjiman membagi tokoh menjadi dua, yaitu tokoh sentral dan tokoh bawahan. Tokoh sentral adalah tokoh utama protagonis yang merupakan pemegang peran pemimpin serta yang sering mengalami peristiwa pada cerita. Sedangkan tokoh bawahan adalah yang membantu tokoh utama, tetapi kehadirannya diperlukan untuk menunjang tokoh utama. Berikut beberapa pembahasan tokoh dalam *tanpen Inu O Yaku*.

1) Tokoh Sentral

Tokoh sentral atau tokoh yang menjadi pusat sorotan di dalam kisah yang memegang peran sebagai tokoh utama dalam *tanpen Inu O Yaku* ini adalah tokoh Watashi dan anjing peliharaannya. Berikut penjelasan tentang tokoh sentral dalam *tanpen* ini.

a) Tokoh Watashi

Tokoh Watashi di *tanpen Inu O Yaku* adalah seorang wanita karir yang

bekerja di sebuah kantor pemerintahan di Tokyo, dan sudah memiliki anak. Tokoh Watashi bekerja di kantor pemerintahan Tokyo yang terletak di Shinjuku. Tokoh Watashi juga digambarkan memiliki sifat yang emosional, keras kepala, egois, namun dia juga memiliki pengetahuan yang banyak tentang anjing. Tokoh Watashi adalah tokoh yang sering muncul dan merupakan tokoh terpenting pada *tanpen* ini, jadi dapat disimpulkan bahwa tokoh Watashi merupakan tokoh sentral.

b) Anjing

Anjing yang diceritakan dalam *tanpen Inu O Yaku* adalah anjing berjenis Borzoi yang memiliki indra penciuman yang sangat tajam dan memiliki bulu yang lebat. Budiana (2008) menjelaskan bahwa anjing Borzoi adalah ras anjing hasil persilangan *Greyhound* Arab dan anjing gembala Rusia yang berbulu Panjang. Anjing ini memiliki bulu yang hangat, lembut, dan lebat yang berfungsi untuk beradaptasi dengan lingkungan bersuhu dingin, bukan hanya itu dia juga memiliki penciuman yang sangat tajam. Sama halnya dengan yang digambarkan pada *tanpen* ini, anjing yang dipelihara oleh tokoh Watashi adalah anjing Borzoi dan memiliki bulu tebal yang panjang. Dijelaskan dalam *tanpen* anjing berspesies Borzoi memiliki bulu panjang, berwajah kecil, memiliki gigi yang tajam, dan tubuh yang kecil. Hal yang digambarkan dalam *tanpen* ini sesuai dengan bentuk anjing berspesies Borzoi yang sebenarnya.

Pada *tanpen Inu O Yaku* anjing yang berspesies Borzoi ini dikategorikan sebagai tokoh sentral karena kemunculannya sangat berpengaruh untuk berkembangnya cerita. Selain itu anjing ini adalah anjing peliharaan tokoh Watashi dan anjing yang dibakar oleh tokoh Watashi. Anjing ini sering terkait dalam peristiwa-peristiwa penting di dalam *tanpen*.

2) Tokoh Bawahan

Tokoh bawahan atau tokoh yang kehadirannya sangat diperlukan untuk mendukung jalannya cerita dan sangat berhubungan dengan pengembangan tokoh utama dalam *tanpen Inu O Yaku* adalah pemilik tempat penitipan anjing.

a) Pemilik Tempat Penitipan

Pemilik tempat penitipan tersebut adalah orang tua yang sabar dan bijaksana.

Lelaki tua tersebut memiliki sifat yang sabar namun tegas, dia berusaha untuk selalu menyampaikan tindakan yang akan ia lakukan kepada orang yang bersangkutan. Dia menyampaikan sarannya kepada tokoh Watashi untuk membunuh anjing dengan cara memasukan racun pada makanannya, lelaki tua itu tidak peduli apakah wanita itu akan setuju dengan sarannya atau tidak, yang jelas dia tetap menyampaikan dengan suara tenang namun tegas. Pemilik tempat penitipan adalah tokoh bawahan di dalam *tanpen* ini, walaupun tokoh bawahan ia sangat mempengaruhi perkembangan cerita.

b. Alur/Plot

Alur merupakan rangkaian kejadian dalam sebuah cerita yang disusun sebagai sebuah interelasi fungsional yang menandai bagian keseluruhan dalam karya sastra dan juga menggambarkan bagaimana tokoh berperan dalam cerita. Alur yang digunakan pada *tanpen Inu O Yaku* adalah alur campuran atau maju-mundur di mana dalam cerpen ini menggunakan dua alur sekaligus yaitu alur maju atau *progresif* dan alur mundur atau *regresi*. Pada cerita awal *tanpen* ini menceritakan tentang sorot balik.

c. Latar

Tujuan pengarang memberikan gambaran latar dalam karyanya adalah, agar pembaca dapat berimajinasi untuk membayangkan cerita yang sedang dibaca tersebut seolah-olah benar terjadi. Berikut latar dalam *tanpen Inu O Yaku*.

1) Latar Sosial

Latar sosial mengacu pada hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat. Hudson (dalam Sudjiman, 1988:44) menjelaskan bahwa latar sosial adalah gambaran keadaan sosial masyarakat, kelompok sosial dan sikapnya, adat kebiasaan, cara hidup, bahasa yang terdapat dalam cerita yang diberikan oleh pengarang. Berikut latar sosial dalam *tanpen Inu O Yaku*.

Cara hidup masyarakat pada *tanpen* ini tidak terlalu dijelaskan, tetapi tergambar kepedulian terhadap keselamatan orang lain. Pemilik penitipan tidak mau anjing itu sampai menyakiti orang di sekitar tempat penitipan tersebut, jika itu terjadi anjing itu akan segera dibuang. Latar sosial yang digambarkan dalam *tanpen Inu O Yaku* adalah keadaan di mana masyarakat Jepang yang mencintai

kedamaian dan keamanan. Karena keganasan anjing tersebut membuat penduduk setempat yang tinggal di lingkungan sekitar tempat penitipan itu menjadi waspada dan takut akan diserang oleh anjing tersebut. *Tanpen Inu O Yaku* karya Nakazawa Kei diterbitkan pada tahun 1998 dan pada tahun ini merupakan Zaman Heisei. Zaman Heisei (8 Januari 1989–30 April 2019) adalah zaman yang kembali menciptakan masyarakat Jepang menjadi manusia pencinta damai dan kepemimpinan di Jepang disegani oleh para pemimpin dunia.

2) Latar Fisik

Menurut Sudjiman latar fisik itu berupa bangunan, daerah, dan sebagainya. *Tanpen Inu O Yaku* menceritakan tentang beberapa latar fisik yaitu Tokyo, rumah tokoh Watashi di desa, kamar tokoh Watashi, kamar mandi, vila, rumah dokter hewan, tempat penitipan anjing, dan desa.

c. Tema dan Amanat

Setiap karya sastra memiliki tema dan amanat untuk membangun sebuah cerita, sama halnya dengan *tanpen Inu O Yaku*. *Tanpen* ini memiliki tema dan amanat dalam membangun jalan ceritanya. Tema dari *tanpen Inu O Yaku* karya Nakazawa Kei adalah “penyesalan” yang dirasakan tokoh Watashi karena telah membakar anjingnya sendiri, rasa penyesalan yang dialami oleh tokoh Watashi adalah keadaan yang sering muncul dalam *tanpen Inu O Yaku*.

Amanat yang dapat dipelajari dari *tanpen Inu O Yaku* ini adalah jangan mudah terbawa emosi, pikirkan terlebih dahulu setiap tindakan yang ingin dilakukan agar tidak menimbulkan penyesalan dikemudian hari dan jangan keras kepala, cobalah dengarkan pendapat dari orang lain sehingga setiap hal yang dilakukan dapat dipahami situasi dan kondisinya.

Rasa bersalah dan penyesalan yang coba di sampaikan pengarang terhadap pembaca adalah hasil dari sifat gegabah dan emosional yang sering dimiliki oleh manusia, sehingga pesan yang tergambar dari *tanpen* ini bertujuan agar pembaca dapat mengendalikan emosi sehingga dapat memikirkan terlebih dahulu sebab dan hal apa yang akan diterima dari apa yang dilakukan.

3.1.1. Konflik Internal Tokoh Utama

Tanpen Inu O Yaku menceritakan tentang peristiwa yang menimbulkan konflik terhadap tokoh Watashi. Karena rasa emosi dan amarah yang dirasakan oleh tokoh Watashi membuat ia memutuskan ingin membunuh anjingnya sendiri dengan cara membakarnya, setelah proses pembakaran selesai ia selalu dihantui oleh bau bekas pembakaran tersebut. Hal inilah yang menyebabkan terjadinya konflik pada diri tokoh Watashi yang membuat dia selalu merasa takut dan tertekan. Stanton (dalam Nurgiyantoro, 1994:124) mengemukakan konflik sebagai bentuk kejadian dibedakan dalam dua kategori yaitu konflik eksternal (*external conflict*) dan konflik internal (*internal conflict*). Dalam *tanpen Inu O Yaku* konflik yang terjadi adalah konflik internal, di mana tokoh Watashi mengalami peristiwa yang menimbulkan konflik kejiwaan padanya.

Konflik internal atau konflik kejiwaan adalah konflik yang terjadi pada hati dan jiwa seorang tokoh dalam cerita. Konflik ini adalah konflik yang dialami manusia dengan dirinya sendiri karena adanya pertentangan antara dua keinginan, keyakinan, pilihan yang berbeda, ataupun masalah yang lainnya. Rasa benci yang ada di diri tokoh Watashi terhadap anjingnya membuat dia melakukan tindakan pembakaran terhadap anjing itu, setelah proses pembakaran selesai tokoh Watashi mengalami konflik di dalam dirinya yaitu kebencian, rasa bersalah, penyesalan, takut, gelisah, dan eskapisme. Berikut penjelasan tentang konflik-konflik tersebut.

a. Kebencian

Tanpen ini memuat konflik internal yang mana konflik yang terjadi antara tokoh Watashi dengan anjingnya menimbulkan perasaan benci karena anjing itu telah membuat kerusuhan di tempat ia ditiptkan. Kata “benci” menurut KBBI adalah sangat tidak suka, sedangkan “kebencian” perasaan benci (2011:48). Rasa benci adalah suatu gambaran ketidaksukaan bisa jadi disebabkan oleh rasa sakit hati dan hal yang tidak sesuai dengan yang dirasakan. Hal tersebut digambarkan seperti pada kutipan berikut.

(2) その醜くさにかつての飼い主であった女の胸には憎悪と恐怖が青白い炎をあげ燃えあがった。熱病の熱に包まれたまま息を引きとってくれたら、どんなにありがたかったか。

(Nakazawa, 1998:104)

‘Kebencian dan ketakutan yang terpancar dari wanita yang merupakan pemiliknya itu. Ia berkata, saya akan bersyukur sekali, jika dia mati karena demam panas.’

Kutipan (2) menggambarkan perasaan tokoh Watashi yang penuh kebencian terhadap anjingnya, karena perbuatan buruk anjingnya yaitu membuat keresahan di lingkungan tempat ia dititipkan, mengancam keselamatan orang lain, bahkan dia juga menggigit orang lain, karena itulah tokoh Watashi harus bersusah payah mempersiapkan tempat pembakaran untuk membakarnya. Tokoh Watashi sangat bersyukur kalau anjing itu mati karena sakit yang dialaminya, sehingga dia tidak perlu menghadapi masalah seperti saat ini dan dia tidak perlu bersusah payah untuk membunuhnya. Keluhan demi keluhan selalu diterima tokoh Watashi dari pemilik tempat penitipan dan warga di sekitar tempat penitipan itu, hal itu membuat dia semakin merasa benci kepada anjingnya.

Konflik internal yang dialami oleh tokoh Watashi terjadi karena adanya perbedaan keinginan. Tokoh Watashi menginginkan anjingnya itu dapat baik-baik saja di tempat penitipan tanpa melakukan masalah, namun anjing itu malah membuat masalah sehingga menimbulkan sifat emosional yang menyebabkan dia menjadi benci ke pada anjing itu.

b. Rasa Bersalah

Konflik internal berikutnya yang dialami oleh tokoh Watashi adalah konflik yang melahirkan rasa bersalah pada dirinya. Kata “salah” menurut KBBI adalah tidak benar, “bersalah” melakukan kekeliruan (2011:446). Rasa bersalah adalah suatu rasa yang menyadarkan kita bahwa kita telah melakukan suatu kekeliruan akan suatu hal. Rasa bersalah yang dialami oleh tokoh Watashi adalah ketika dia membunuh anjingnya dan cara yang dia gunakan untuk membunuh sangat keji, cara itu ia anggap tidak pantas untuk dilakukan. Hal tersebut digambarkan seperti kutipan berikut.

(3) やたらな吠え声をあげぬことだけが最後の誇りだった。そして、彼女は犬を憎み吊うことをおこたった。

(Nakazawa, 1998:114)

‘Untuk terakhir kalinya dia tidak menggonggong yang menandakan dia tidak memberikan perlawanan. Wanita itu benci dengan dirinya dan berkabung untuk anjing itu.’

Kutipan (3) menggambarkan rasa bersalah yang dialami tokoh Watashi, dia mengingat bagaimana keadaan anjing itu terakhir kali sebelum dimasukkannya ke dalam api. Anjing itu hanya diam dan tidak melakukan perlawanan, seolah-olah dia menyerah dan tidak mau memberikan perlawanan atau gonggongan lagi. Keadaan yang ditunjukkan oleh anjing itu untuk terakhir kalinya membuat tokoh Watashi merasa iba namun dia tidak dapat berbuat apa-apa. Jika anjing itu tetap hidup dia hanya akan semakin menimbulkan masalah, oleh karena itu anjing itu harus segera dibunuh. Setelah memasukkan anjing itu ke dalam api tokoh Watashi memilih untuk masuk ke dalam rumah karena ia merasa takut dan tidak sanggup melihat pembakaran itu. Saat dia mengingat keadaan anjing itu untuk terakhir kalinya ia merasa amat bersalah, anjing itu seolah-olah tahu kalau itu adalah hari terakhir hidupnya.

Konflik internal yang dialami oleh tokoh Watashi dikarenakan ketidakmampuan tokoh Watashi mengendalikan rasa bersalahnya sehingga membuat dia merasa cemas. Tindakan membunuh anjing itu dengan cara membakarnya diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh tokoh Watashi, namun harapan itu tidak sesuai dengan yang diharapkannya. Pembakaran itu malah menimbulkan rasa bersalah pada dirinya sendiri.

c. Penyesalan

Konflik internal selanjutnya yang dihadapi oleh tokoh Watashi adalah konflik yang menimbulkan rasa penyesalan pada dirinya. Semua tindakan yang tokoh Watashi lakukan ke pada anjingnya membuat dia menyesal sepanjang waktu. Kata “sesal” dalam KBBI adalah perasaan tidak senang (kecewa, susah) karena telah berbuat kurang baik, kata “penyesalan” adalah perasaan penyesalan (2011:493). Rasa penyesalan adalah rasa sedih karena telah melakukan perbuatan tidak baik, dengan disertai keinginan untuk tidak dilakukannya lagi. Tokoh Watashi selalu teringat akan pembakaran itu dan membuat dia selalu dihantui oleh

rasa penyesalan. Berikut gambaran tentang penyesalan tokoh Watashi.

- (4) 処分しなければならぬという義務感で縛った情緒が、身体の疲れと神経の疲労が復するにつれ、哀れみではなく忌わしさを連れて来た。
(Nakazawa, 1998:114)

‘Kelelahan jiwa ini bukan karena kelelahan capek tapi kelelahan karena menahan kekejian yang pernah diperbuat dulunya.’

Kutipan (4) menggambarkan penyesalan tokoh Watashi atas tindakan keji yang pernah diperbuatnya dulu. Tokoh Watashi merasa dirinya sangat lelah, namun kelelahan yang dirasakan bukan karena rasa lelah setelah selesai bekerja tetapi kelelahan batin karena harus menahan kekejian dari perbuatan yang ia lakukan dulu terhadap anjingnya. Tokoh Watashi menyesal mengapa dulu dia tidak mendengarkan saran dari pemilik tempat penitipan untuk membunuh anjing itu menggunakan racun yang dimasukkan ke dalam makanannya. Kalau dulu dia mengikuti saran itu mungkin dia tidak akan merasakan hidup dalam kekejian seperti saat ini.

Konflik internal yang dialami oleh tokoh Watashi menimbulkan rasa penyesalan dan membuat dia berandai-andai dalam peristiwa yang dihadapi sebelumnya. Pilihan yang berbeda yang di ambil oleh tokoh Watashi membawa dia ke dalam perasaan menyesal telah membunuh anjing itu dengan cara membakarnya.

d. Takut

Konflik internal selanjutnya adalah konflik yang menimbulkan rasa takut. Kata “takut” dalam KBBI adalah merasa gentar (ngeri) menghadapi sesuatu (2011:527). Rasa takut adalah perasaan yang tidak menyenangkan yang hadir karena adanya rasa bahaya, nyata, dibayangkan, atau ketidaknyamanan. Rasa takut yang dirasakan oleh tokoh Watashi tergambar pada saat dia memasukan anjing ke dalam api. Saat semua persiapan pembakaran telah siap tokoh Watashi mengambil anjing yang diletakkannya di dalam sebuah lubang agar anjing itu tidak lari, kemudian dia melemparkan anjing itu ke dalam api yang telah menyala besar. Tokoh Watashi memilih masuk ke dalam rumah setelah membakar anjing itu. Dia memutuskan untuk masuk ke dalam rumah karena takut melihat proses

pembakaran tersebut.

Setelah pembakaran itu tokoh Watashi selalu merasakan hal yang tidak nyaman setiap akan tidur, ia merasa takut dan hal itu membuat dia kurang tidur.

Berikut kutipan yang menggambarkan hal tersebut.

- (5) 眠るほどに時を失なう。それほど濃く深い眠りと、一刻毎に打つ鼓動、一秒も止まらずに流れる血液、くり返される呼吸とは、釣り合いを保つことが不思議だ。

(Nakazawa, 1998:106)

‘Saya kehilangan waktu untuk tidur. Saat mulai tertidur, jantung berdetak setiap menit, darah mengalir tanpa henti setiap detik, sesak napas, dan sangat aneh tidur dengan menyeimbangkan itu semua.’

Kutipan (5) menggambarkan tokoh Watashi kekurangan waktu tidurnya setiap hari. Saat sudah mulai tertidur jantungnya akan berdetak kencang, darah akan mengalir kencang, dan dia akan mengalami sesak napas, semua itu membuat dia merasa tidak nyaman untuk tidur. Hal tersebut terjadi karena rasa takut yang ada di dalam dirinya, dia takut akan bermimpi tentang pembakaran itu lagi sehingga membuat jantungnya berdebar dan napasnya menjadi sesak.

Konflik internal yang dialami tokoh Watashi dikarenakan adanya rasa cemas dan rasa tanggung jawab yang dirasakan atas perbuatannya dulu. Rasa takut yang ia rasakan membuat dia kesulitan dalam melakukan kegiatan sehari-hari, sehingga semua kejadian pembakaran itu selalu terbayang olehnya di dalam mimpi.

e. Gelisah

Konflik internal yang dialami selanjutnya adalah konflik yang menimbulkan rasa gelisah pada dirinya. Kata “gelisah” dalam KBBI adalah tidak tenang (2011:139). Rasa gelisah adalah rasa yang menimbulkan kekhawatiran dan merasa tidak tenang dalam menjalani sesuatu hal. Tokoh Watashi selalu merasakan kegelisahan setiap saat. Semua hal tentang pembakaran itu selalu menghantui dan masuk ke dalam mimpinya setiap malam. Berikut gambaran tentang hal tersebut.

- (6) 犬の匂いはますます濃く、眠るむさぼる彼女の鼻孔を演じた。黒い夜の気品に満ちた闇は朝の光に席をゆずりながら、彼女の貧しい眠りに零落した姿を残した。

(Nakazawa, 1998:105-106)

‘Bau anjing semakin pekat, dan si perempuan itu tidak bisa tidur. Pada malam penuh kegelapan, wanita yang malang itu mulai sulit untuk tidur.’

Kutipan (6) menggambarkan tokoh Watashi tidak bisa tidur karena selalu mencium bau anjing, bau itu semakin pekat dan membuatnya begitu sulit untuk istirahat. Kegelisahan yang disebabkan oleh pembakaran itu membuat dia sangat menderita. Mimpi tentang pembakaran selalu menghantuinya ketika tidur, mimpi tersebut terasa sangat nyata karena ia selalu ingat dengan bau anjing yang dibakar. Berikut kutipan yang menggambarkan hal tersebut.

(7) 夢の中の彼女の昏々とした眠りを破ったのは一本の電話だった。「夕食はいかが」と誘うその電話は眠りに犬の匂いを溶かしながら、しだいに今居る場所から離れて行く彼女の意識を実際的な思考の場へ引き戻した。

(Nakazawa, 1998:111-112)

‘Yang membangunkan dia dari mimpi nyenyaknya adalah dering telpon. "Bagaimana kalau kita makan malam?" ajakan suara dari telepon, membuyarkan bau anjing yang ada di dalam tidurnya, yang membantunya untuk tersadar.’

Kutipan (7) menggambarkan tokoh Watashi diselamatkan oleh dering telepon yang menyadarkannya dari mimpi tentang pembakaran dulu dan membantunya menghilangkan bau anjing dalam mimpi itu. Tokoh Watashi bukan hanya bermimpi tentang pembakaran tersebut, namun ia juga mencium bau anjing dengan sangat jelas. Pada kutipan (1) digambarkan tentang mimpi yang dialami tokoh Watashi, di dalam mimpinya bau anjing itu semakin pekat. Semua bau yang ditimbulkan dari pembakaran itu tercium olehnya dalam mimpi, suara tulang yang terbakar juga terasa nyata dalam mimpinya, bukan hanya itu di telapak tangannya juga terasa bagaimana berat badan anjing ketika dibuangnya ke dalam api.

Konflik internal tersebut membuat tokoh Watashi menjadi tertekan dengan ingatan-ingatan tentang pembakaran yang pernah dilakukannya. Konflik yang dihadapi membuatnya menjadi resah dan susah untuk tidur. Semua hal yang ada di dalam mimpinya membuat tokoh Watashi menjadi gelisah sehingga dia kekurangan waktu untuk beristirahat dan susah untuk tidur nyenyak.

f. Eskapisme

Konflik internal yang terakhir dialami tokoh Watashi adalah konflik yang menimbulkan rasa eskapisme pada diri tokoh Watashi. Kata “eskapisme” menurut KBBI adalah kehendak atau kecenderungan menghindari dari kenyataan dengan mencari hiburan dan ketenteraman di dalam khayal atau situasi (2007:308). Eskapisme merupakan suatu tindakan yang bertujuan untuk menghindari diri dari segala kesulitan dan memusatkan perhatian pada hal yang menyenangkan namun bertentangan dengan realita permasalahan yang sedang dihadapi. Tokoh Watashi mengalami situasi konflik di dalam individu karena semua hal yang berhubungan dengan pembakaran anjing selalu ada dalam kehidupannya sehari-hari. Sebesar apapun usaha yang ia lakukan untuk melupakan peristiwa pembakaran itu selalu gagal, ia selalu dihantui oleh setiap kejadian dan bau pembakaran tersebut. Berikut kutipan yang menggambarkan eskapisme yang dialami oleh tokoh Watashi.

- (8) シャワーのない田舎の家の日暮れの風呂場で汲み置きの中古になった湯を浴びた。昼日中の眼りの汗の濃さは、滑らかな感触で湯とともに流れ落ちたが、犬の匂いはい一向に落ちなかった。服を着ても、新調のそれに袖を通す感覚にとだかった。誰の目にもあからさまな犬の匂いを着て、何喰ぬ顔で夕食の席につらなり、何喰ぬ顔で男と長と。
(Nakazawa, 1998:114)

‘Saya mandi air hangat di bawah sinar matahari sore sampai matahari terbenam di rumah pedesaan. Pada siang hari, keringat bercucuran dengan air panas, tetapi bau anjing itu tak kunjung hilang. Meskipun begitu saya tetap berusaha mengenakan pakaian baru untuk mengganti suasana baru, mengenakan parfum baru, dan berias. walaupun bau anjing itu tetap ada, saya tetap pergi makan malam dan menghabiskan malam yang panjang.’

Kutipan (8) menggambarkan saat tokoh Watashi mandi air panas di sebuah rumah yang ada di desa begitu lama, mulai dari siang sampai matahari terbenam. Saat siang hari keringatnya bercucuran bersama air panas namun bau anjing itu tidak mau hilang dari penciumannya. Dia tetap berusaha untuk menghilangkan bau itu dengan memakai baju baru, parfum baru, dan berhias namun hal itu sia-sia. Saat malam harinya dia tetap pergi makan malam dan menghabiskan malam yang

panjang walau bau itu masih ada melekat di penciumannya. Seperti apapun baju yang dipakai bau itu tidak akan bisa hilang. Hal tersebut tergambar pada kutipan berikut.

(9) 身体には犬を焼く匂いがしみ付いていた。と言うより、犬を焼く匂いが滲み出し、それは奇怪なことに華やいだ情交の感触とわかちがたく結びついた。

(Nakazawa, 1998:115)

‘Tubuhku dipenuhi oleh bau pembakaran anjing itu. Baju yang cantik, walau seindah apapun tidak bisa menghilangkan bau anjing yang ada di sekeliling tubuhku ini.’

Kutipan (9) menggambarkan sebgas apapun baju yang di pakai oleh tokoh Watashi semua akan percuma, tidak peduli itu baju baru, baju yang sangat cantik, dan baju seindah apapun tidak akan pernah menghilangkan bau pembakaran itu. Tokoh Watashi merasa tubuhnya dipenuhi oleh bau yang ditimbulkan dari pembakaran anjing itu.

Konflik internal yang dialami tokoh Watashi menimbulkan rasa eskapisme dan rasa ini adalah salah satu upaya yang dilakukan oleh tokoh Watashi dalam melupakan bau anjing yang selalu ada dalam penciumannya. Tokoh Watashi berusaha melupakan tentang pembakaran itu dengan cara mandi air panas untuk menghilangkan bau tersebut, membeli baju baru, parfum baru, dan berdandan demi menghilangkan bau pembakaran yang melekat pada tubuhnya. Namun usaha yang dilakukannya tetap gagal, bau anjing itu tetap selalu tercium olehnya. Hingga akhirnya ia memutuskan untuk membiarkan bau itu selalu ada dan dia berusaha untuk hidup dengan normal seperti orang lain pada umumnya kembali.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Unsur intrinsik yang terdapat dalam *tanpen Inu O Yaku* adalah penokohan, alur, latar, serta tema dan amanat. Tokoh yang terdapat di dalam *tanpen* ini terbagi dua yaitu tokoh sentral dan tokoh bawahan. Alur yang digunakan adalah alur campuran atau maju-mundur. Latar pada *tanpen* ini terbagi dua

yaitu latar sosial dan latar fisik. Tema dari *tanpen* ini adalah rasa penyesalan tokoh Watashi karena telah membakar anjingnya sendiri. Amanat yang dapat diambil dari *tanpen* ini adalah jangan mudah terbawa emosi dan pikirkan terlebih dahulu semua tindakan yang ingin dilakukan agar tidak menimbulkan penyesalan dikemudian hari.

- b. Tokoh Watashi dalam *tanpen Inu O Yaku* karya Nakazawa Kei mengalami konflik internal. Konflik ini muncul karena beberapa peristiwa yang dihadapinya. Konflik yang dialami tokoh Watashi terjadi karena ketidaksesuaian harapan dengan kenyataan yang ia terima, harapan yang ia inginkan tidak terwujud, dan pertentangan dengan anjing peliharaannya sendiri. Beberapa konflik internal yang dialami oleh tokoh Watashi yaitu: kebencian, rasa bersalah, penyesalan, takut, gelisah, dan eskapisme.

DAFTAR RUJUKAN

- A, Teeuw. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Aminuddin. 2009. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Budiana, N.S. 2008. *Anjing*, Jakarta: Penebar Swadaya.
- Cahyawati. 2017. *Konflik Antar Tokoh dalam Novel Senbazuru Karya Yasunari Kawabata: Tinauan Struktural*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hasibuan, Windy Rifani. 2018. *Analisis Struktural dalam Novel "Dear Yurichika" Karya Akiko Terenin*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Kemendikbud. 2011. *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Latifah, Lina. 2016. *Konflik Tokoh Utama dalam Novel Kogoeru Kiba Karya Asa Nonami: Tinjauan Struktural*. Padang: Universitas Andalas.

- Mandah, Darsimah dkk.1992. *Pengantar Kesusastraan Jepang*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Matsuura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa jepang dan Indonesia*. Japan: Kyoto Sangyo University Press.
- Nakazawa, Kei. 1998. *Josei Sakka Shiriizu 22: Inu Wo Yaku*. Tawada, Yoko dkk editor. Jepang: 角川書店 Kadokawa Shoten.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ratna, Nyoma Kutha. 2013. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ryan, Michael. 2007. *Teori Sastra: Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta: Percetakan Jalasutra.
- Shiang, Tjhin Thian. 2015. *Kamus Praktis Jepang-Indonesia Indonesia-Jepang Edisi Baru*. Jakarta: Gakushudo.
- Sudjiman, Panuti. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.

PERSEPSI SISWA TERHADAP KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU BAHASA JEPANG DI SMA KARTIKA 1-5 KOTA PADANG

Reny Rahmalina, Prisyanti Suciaty

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang
Universitas Negeri Padang

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini ialah menemukan dan menganalisis serta menggambarkan bagaimana persepsi siswa tentang kompetensi pedagogik guru bahasa Jepang di SMA Kartika 1-5 Kota Padang, Sumatra Barat. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Adapun populasi yang terlibat ialah seluruh siswa kelas X, XI, dan XII yang memilih mata pelajaran bahasa Jepang berjumlah 340 siswa. Penentuan responden pada penelitian ini menggunakan teknik proportional random sampling berdasarkan tabel Isaac dan Michael sehingga didapat sampel sebanyak 151 siswa.

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah menggunakan angket (kuesioner) dan dokumentasi. Pada penelitian ini dilakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha. Tahapan selanjutnya ialah menganalisis data dengan analisis deskriptif.

Setelah melalui beberapa tahapan, diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan persepsi siswa terhadap kompetensi pedagogic guru bahasa Jepang di SMA Kartika 1-5 Kota Padang sebagian besar dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner dengan perolehan nilai pada kategori sangat tinggi sebesar 8,61%, kategori tinggi sebesar 84,77%, kategori cukup sebesar 5,97%, dan kategori kurang sebesar 0,66%.

Kata Kunci: *persepsi siswa, kompetensi pedagogik, guru bahasa Jepang*

I. PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan ditentukan oleh banyak faktor. Pengajar atau guru merupakan faktor utama dalam berhasilnya suatu pendidikan. Peran dan

kedudukan guru dalam pendidikan yakni membimbing dan membina siswa atau peserta didik yang seharusnya dapat sejalan dengan tujuan pendidikan. Pencapaian tujuan pendidikan harus dibarengi dengan kemampuan guru yang memadai yang sering disebut dengan kompetensi.

Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yakni pasal 10 ayat 1 membahas tentang kompetensi yang wajib dimiliki oleh guru yang meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Kesemua kompetensi tersebut wajib dimiliki oleh seorang guru. Namun, dari keempat kompetensi tersebut, dua kompetensi yang berperan langsung dalam pembelajaran ialah kompetensi pedagogik dan kompetensi professional. Dari kedua kompetensi ini dapat dilihat dengan jelas dan langsung bagaimana kemampuan seorang guru dalam mengaktualisasikan kemampuan yang ia miliki untuk mencapai tujuan pendidikan.

Permasalahan mengenai kompetensi guru di lapangan merupakan fenomena yang sedang marak dibahas. Terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Berdasarkan observasi awal, masih banyak guru yang belum maksimal mempraktekkan kompetensi yang ia miliki, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai yang diharapkan. Misalkan saja guru yang masih menerapkan metode konvensional seperti ceramah pada saat proses pembelajaran. Seorang guru menjelaskan materi yang akan diajarkan, menuliskan materi di papan tulis, siswa atau peserta didik mendengarkan dan mencatat apa yang dituliskan dan dijelaskan oleh guru. Adanya kekurangan pada metode ini diantaranya kurangnya interaksi antara siswa dan guru dan suasana kelas menjadi tidak kondusif karena adanya kesempatan antar siswa untuk mengobrol dan akibatnya siswa tidak memperhatikan apa yang dijelaskan guru dan akhirnya akan sulit untuk memahami materi pelajaran.

Permasalahan diatas, bukan hanya terjadi pada siswa disekolah negeri, hal ini juga terjadi pada siswa di sekolah swasta. SMA Kartika 1-5 kota Padang merupakan salah satu SMA swasta yang berada di kota Padang, sebagian siswa

menyatakan persepsi mereka tentang cara mengajar guru bahasa Jepang yang masih kurang baik. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa siswa yang masih kurang aktif pada saat pembelajaran khususnya pelajaran bahasa Jepang. Selain dikarenakan bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang pertama kali mereka pelajari, permasalahan mengenai huruf yang sulit dikuasai juga menjadi momok yang dihadapi siswa. Siswa yang memiliki persepsi positif terhadap guru pada saat pembelajaran akan merasa senang, sehingga siswa akan memperhatikan guru ketika menyampaikan materi serta berperan aktif dalam interaksi pada proses pembelajaran. Begitu juga sebaliknya, siswa yang memiliki persepsi negatif akan kurang memperhatikan materi dan sulit memahami apa yang diajarkan guru.

Mengingat peran dan fungsi guru seperti yang disebutkan di atas, guru bahasa Jepang berkewajiban penuh memaksimalkan kompetensi yang dimiliki, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Kegiatan guru pada saat pembelajaran akan mempengaruhi persepsi siswa. Persepsi setiap siswa akan berbeda-beda. Persepsi siswa terhadap kompetensi guru bahasa Jepang di salah satu SMA swasta belum pernah diketahui, oleh karena itu peneliti tertarik mengulas permasalahan ini dengan diberi judul “Persepsi Siswa Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Bahasa Jepang di SMA Kartika 1-5 Kota Padang”. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui persepsi siswa terhadap kompetensi guru bahasa Jepang di SMA Kartika 1-5 kota Padang. Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan kompetensi yang dimiliki seorang guru terutama dalam hal kompetensi pedagogik mata pelajaran bahasa Jepang serta dapat menjadi bahan acuan penelitian yang sejenis di masa depan.

Penelitian ini menggunakan teori persepsi. Definisi persepsi menurut beberapa para ahli, salah satunya menurut Veitshal Rivai (2012:326) adalah tanggapan (penerimaan langsung dari suatu proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui pengindraanya. Didukung juga dengan definisi persepsi dari Slamet (2003:102) yang menyatakan bahwa persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan lewat indera penglihatan,

pendengaran, peraba, perasa, dan pencium. Berdasarkan defenisi di atas dapat kita simpulkan bahwa persepsi merupakan informasi yang didapat manusia langsung dari semua alat inderanya

Persepsi seseorang berbeda-beda dapat dipengaruhi oleh sesuatu hal di luar diri sendiri atau dari dalam dirinya sendiri. Hal ini dikuatkan oleh Miftah Toha (2005:154) yang menyatakan faktor faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang berbeda antara satu dengan yang lainnya, factor tersebut adalah pertama factor intern yakni terdiri dari perasaan sikap, kepribadian, individual, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan, dserta minat dan motivasi dari individu. Kedua, factor ekstern yakni terdiri dari latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebudayaan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerakan, serta hal hal baru dan familiar yang tidak ada saingan dari suatu objek.

Selanjutnya, penelitian ini meneliti mengenai kompetensi pedagogik guru. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki seorang guru adalah kompetensi pedagogik. Pasti ada suatu kompetensi memiliki sebuah standar untuk mengukur kompetensi itu sendiri. Menurut Marselus R. Payong (2011:28-65) ada sepuluh kompetensi yang menjadi standar kompetensi pedagogik, yakni 1) Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek, moral, kultural, emosional, dan intelektual. 2) Menguasai teori teori belajar dan prinsip prinsip pembelajaran yang mendidik. 3) Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran atau bidang pengembanagn yang diampu. 4) Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik. 5) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. 6) Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. 7) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan sopan santun dengan peserta didik. 8) Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar. 9) Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi kepentingan pembelajaran. 10) Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan sepuluh kompetensi di atas, adapun indikator dari kompetensi pedagogik adalah pemahaman terhadap peserta didik, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, merancang dan melaksanakan proses belajar secara berkesinambungan dengan berbagai metode ajar, pengembangan potensi peserta didik, berkomunikasi secara efektif, empati, sopan santun dengan peserta didik, perancangan dan pelaksanaan evaluasi hasil belajar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil lokasi di SMA Kartika 1-5 dengan alamat: Jl. Dr. Sutomo No. 4C, Simpang Haru, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang 25143. Penelitian ini berlangsung selama dua bulan, dilaksanakan pada bulan Agustus 2019 sampai dengan bulan September 2019.

Adapun populasi yang terlibat ialah seluruh siswa kelas X, XI, dan XII yang memilih mata pelajaran bahasa Jepang berjumlah 340 siswa. Penentuan responden pada penelitian ini menggunakan teknik proportional random sampling berdasarkan tabel Isaac dan Michael sehingga didapat sampel sebanyak 151 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah menggunakan angket. Angket pada penelitian digunakan angket tertutup, yakni jawaban telah disediakan sehingga responden dalam hal ini siswa hanya memilih jawaban mana yang sesuai dengan dirinya. Metode angket atau kuesioner ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai kompetensi pedagogik guru bahasa Jepang di SMA Kartika 1-5 kota Padang, selain angket, peneliti juga menggunakan dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk menjaring data dan mengkonfirmasi mengenai jumlah siswa yang mengambil mata pelajaran bahasa Jepang dan kondisi SMA Kartika 1-5 kota Padang. Setiap pertanyaan atau pernyataan pada angket disediakan alternatif jawaban berjumlah empat buah. Jawaban ini disajikan dengan menggunakan skala *likert*. Adapun kisi-kisi dari instrumen kompetensi pedagogik ialah: indikator pemahaman terhadap peserta didik tercantum pada no 1, 2, 3, dan 4. Perancangan dan pelaksanaan pembelajaran terdapat pada nomor 5, 6, 7, dan 8. Indikator merancang dan melaksanakan proses belajar secara

berkesinambungan dengan berbagai metode diwujudkan dari no 9 sampai nomor 12. Indikator mengembangkan potensi peserta didik diwujudkan dari nomor 13 sampai nomor 16. Indikator berkomunikasi secara baik dengan peserta didik direalisasikan dari nomor 17 sampai 20. Indikator terakhir ialah pelaksanaan evaluasi hasil belajar diterjemahkan dari nomor 21 sampai nomor 26.

Pada tahap analisis data, peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Setelah angket disebar pada responden, hal yang dilakukan yakni: 1. Membuat interval kelas, 2. Menentukan kategorisasi menggunakan rumus statistic dari Syaifudin Anwar (2012:148), 3. Menyajikan data, menggunakan diagram lingkaran, 4. Melakukan interpretasi dan analisis dari data yang telah disajikan, tahap terakhir ialah 5. Penarikan kesimpulan.

III. PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari 151 responden, diperoleh data persepsi siswa terhadap kompetensi pedagogik guru bahasa Jepang. Data yang diperoleh diantaranya, nilai skor tertinggi 105, nilai terendah 50, nilai *mean* 75, nilai modus 79, dan nilai median 76. Jangkauan atau *range* diperoleh dari data tertinggi dikurangi data terendah, yaitu $105 - 50 = 55$.

Jumlah kelas dihitung menggunakan rumus Sturges, $k = 1 + 3,33 \log n$ dengan jumlah $n=151$, maka $1 + 3,33 \log 151 = 8,2$ dibulatkan menjadi 8 kelas. Panjang kelas interval diperoleh dari jangkauan (R) dibagi jumlah kelas (k), maka $55 : 8 = 6,88$ dibulatkan 7. Pembagian kelas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	94-102	2	1,32%
2.	85-93	7	4,64%
3.	76-84	66	43,71%
4.	67-75	59	39,07%
5.	58-66	15	9,93%
6.	49-57	1	0,66%
7	40-48	1	0,66%
8	31-39	0	0%
9	22-30	0	0%
Total		195	100%

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikategorikan persepsi siswa terhadap kompetensi pedagogik guru bahasa Jepang di SMA Kartika 1-5 di kota Padang dibagi ke dalam empat kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, dan kurang. Berikut ialah keterangannya:

Sangat Tinggi	:	$X \geq M + 1,5 SD$	=	$X \geq$	84,50
Tinggi	:	$M \leq X < M + 1,5 SD$	=	65,00	$\leq X <$ 84,50
Cukup	:	$M + 1,5 SD \leq X < M$	=	45,50	$\leq X <$ 65,00
Kurang	:	$M - 1,5 SD > X$	=	$> X$	45,50

Berdasarkan tabel di atas, sehingga dapat diperoleh distribusi kecenderungan frekuensi skor persepsi sebagai berikut:

No	Nilai X	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$X \geq 84,50$	Sangat Tinggi	13	8,61%
2.	$65,00 \leq X < 84,50$	Tinggi	128	84,77 %
3.	$45,50 \leq X < 65,00$	Cukup	9	5,97%
4.	$>X 45,50$	Kurang	1	0,66 %
Total			151	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dibentuk diagram lingkaran distribusi frekuensi dan presentase skor kecenderungan persepsi siswa terhadap kompetensi pedagogik guru bahasa Jepang sebagai berikut:



Berdasarkan diagram lingkaran di atas, dapat diketahui bahwa persepsi siswa terhadap kompetensi pedagogik guru bahasa Jepang di SMA Kartika 1-5 kota Padang pada kategori sangat baik yakni sebesar 9%, kategori baik sebesar 85%, kategori cukup 6%, dan kategori kurang sebesar 0%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMA Kartika 1-5 kota Padang memiliki persepsi baik terhadap kompetensi pedagogik guru Bahasa Jepang dengan perolehan 85 %.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari data yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa SMA Kartika 1-5 kota Padang memiliki persepsi yang baik terhadap kompetensi pedagogik guru Bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan persepsi siswa terhadap kompetensi pedagogik guru bahasa Jepang di SMA Kartika 1-5 kota Padang dengan nilai kategori sangat tinggi 8,61%, tinggi sebesar 84,77%, cukup sebesar 5,97% dan kurang sebesar 0,66 %.

V. DAFTAR RUJUKAN

- Bimo Walgito. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Adi Offset
- Miftah Toha. 2005. *Perilaku Organisasi, Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta:

PT. Raja Grafindo Persada

Payong, M.R. (2011). *Sertifikasi Profesi Guru: Konsep Dasar, Problematika, dan Implementasinya*. Jakarta: Indeks.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Raneka Cipta. Jakarta.

Syaifuddin Azwar. 2012. *Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Sinar Grafika

Veitzhal Rivai dan Deddy Mulyadi. 2012. *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

ANALISIS KEMAMPUAN *IRAI HYOUGEN* BERDASARKAN TINGKATAN LAWAN BICARA PADA MAHASISWA TINGKAT III PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNP TAHUN AKADEMIK 2019/2020

Rita Arni

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam memahami penggunaan irai hyougen, kesulitan dalam penggunaan irai hyougen serta usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan instrumen dan angket.

Berdasarkan hasil tes diketahui bahwa, kemampuan mahasiswa terhadap penggunaan irai hyougen tergolong kurang. Kemampuan irai hyougen berdasarkan tingkatan lawan bicara level -1 (48,57%) dikategorikan sangat kurang, level lawan bicara 0 (66,66%) dikategorikan cukup, level lawan bicara +1,+2 (60%) dikategorikan kurang.

Berdasarkan data yang telah diambil, diketahui bahwa faktor kesulitan yang dialami mahasiswa dalam penggunaan irai hyougen disebabkan oleh kurangnya pemahaman responden terhadap penggunaan tingkatan kesopanan, situasi, bentuk-bentuk irai hyougen. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan usaha dari pengajar dan pembelajar.

Kata Kunci: Irai Hyougen, Tingkatan Lawan bicara, Analisis Kemampuan

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada kehidupan sehari-hari, saat meminta bantuan orang lain untuk mengerjakan sesuatu, dalam bahasa Indonesia sering diungkapkan dengan kata “tolong” yang diikuti dengan hal yang pembicara ingin sampaikan kepada lawan bicara. Berbeda dalam bahasa Jepang, banyak sekali bentuk ungkapan yang dapat

digunakan untuk mengungkapkan permohonan, sesuai dengan situasi, kapan dan dimana pembicara mengungkapkan permohonannya.

Menurut Mefa Herlina (2003) ungkapan permohonan bahasa Jepang mempunyai struktur tersendiri dalam penentukannya, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, usia, jenis kelamin, situasi dan kondisi, hubungan kedekatan antara dan pembicara dan lawan bicara, sehingga hal tersebut berpengaruh dalam menentukan bentuk ucapan yang akan dipergunakan dalam hal tingkat kesantunan dan keresmian pada saat pengungkapannya.

Penggunaan ungkapan permohonan dalam bahasa Jepang tidak mudah. Hal ini, dikarenakan bahasa Jepang memiliki tingkatan bahasa yang akan berpengaruh pada permasalahan kesopan santunan dalam bertutur, termasuk bagaimana caranya mengungkapkan suatu permohonan kepada lawan bicara.

Berikut ini contoh ungkapan permohonan bahasa Jepang.

- (1) 地図を書いてください。
- (2) 地図を書いてくださいませんか。(Ogawa:2003)

Dari dua contoh kalimat diatas, dapat di simpulkan bahwa kalimat tersebut sama-sama memiliki arti yang sama, yaitu memohon untuk menuliskan peta kepada lawan bicara. Jika kita lihat dari konteks kepada siapakah kalimat tersebut ditujukan. Pada kalimat (1) kalimat tersebut hanya bisa digunakan kepada teman, bawahan. Akan tetapi kalimat tersebut memiliki kesan kurang sopan jika diucapkan kepada seorang atasan atau guru. Pada kalimat (2) diucapkan ketika pembicara ingin memohon sesuatu kepada guru, atasan atau orang yang memiliki kedudukan yang lebih tinggi dari pembicara. Oleh karena itu, kurangnya pengetahuan mengenai penggunaan ungkapan permohonan bahasa Jepang akan menimbulkan kesalahan dikalangan pembelajar bahasa Jepang.

Pemahaman terhadap penggunaan permohonan tersebut terkadang masih menimbulkan kesalahan penggunaan. Penyebabnya adalah tata bahasa yang kurang dimengerti sewaktu perkuliahan dan akibat budaya dan kebiasaan yang berbeda dengan bahasa target pembelajar. khususnya bagi pembelajar bahasa Jepang yang memiliki budaya yang berbeda dengan Jepang seperti Indonesia.

Dalam memahami sebuah permohonan, pembelajar seringkali tidak paham dengan maksud pembicara yang sebenarnya.

Ungkapan permohonan juga sering muncul dalam buku pelajaran bahasa Jepang dan sering dipakai dalam percakapan bahasa Jepang sehari-hari. Akan tetapi ungkapan permohonan tidak dibahas secara khusus dalam perkuliahan dan buku-buku referensi yang membahas tentang *irai hyougen* sulit ditemukan. Pada hal ungkapan dan pola seperti ini sering ada dalam novel-novel, artikel, teks pada buku pelajaran, atau bahkan dalam ujian kemampuan bahasa Jepang.

Berdasarkan permasalahan itu, pemahaman mahasiswa terhadap ungkapan permohonan perlu diukur dan diberi tindak lanjut jika pemahamannya ternyata kurang. Untuk mengukur pemahaman tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul: Analisis Kemampuan *Irai Hyougen* Pada Mahasiswa Tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNP tahun akademik 2019/2020.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana kemampuan mahasiswa tingkat III, prodi pendidikan bahasa Jepang UNP dalam memahami penggunaan *irai hyougen*?
2. Faktor-faktor kesulitan apa saja yang dialami mahasiswa tingkat III, prodi pendidikan bahasa Jepang UNP pada saat mempelajari *irai hyougen*?
3. Bagaimana usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut ?

Penelitian ini, hanya meneliti kemampuan mahasiswa dalam memahami *irai hyougen* yang tergambar dari hasil data tes dan hanya meneliti faktor-faktor kesulitan mahasiswa dalam mempelajari *irai hyougen*.

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa tingkat III, prodi pendidikan bahasa Jepang UNP dalam pemahaman *irai hyougen*.
2. Untuk mengetahui faktor kesulitan mahasiswa tingkat III, prodi pendidikan bahasa Jepang UNP dalam mempelajari *irai hyougen*.

3. Untuk mengetahui usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.

II. KAJIAN TEORI

A. Defenisi Ungkapan Permohonan/*Irai Hyougen* Bahasa Jepang.

Ungkapan permohonan/*irai hyougen* merupakan ungkapan yang lebih sopan meminta orang lain untuk melakukan sesuatu. Memohon bahasa Jepang secara garis besar terdiri atas dua bagian yaitu memohon akan barang dan memohon akan suatu tindakan jasa.

Dalam *irai hyougen* terdapat perbedaan kesopanan di setiap ungkapan yang berawal dari tingkat yang rendah hingga ke tingkat yang tinggi (Ogawa, 2003:56)

Contoh:

- | | |
|---------------------|--------------------------------------|
| (1) 地図を書いてください。 | ↓
より丁寧な表現
Ungkapan lebih sopan |
| (2) 地図を書いてくださいますか。 | |
| (3) 地図を書いてくださいませんか。 | |
| (4) 地図を書いてくださいませんか。 | |

Irai hyougen yang dinyatakan dalam bentuk pertanyaan positif pada contoh (2) dan pertanyaan negatif pada contoh (3) lebih sopan dibanding dengan bentuk biasa pada contoh (1). Namun bila diubah menjadi bentuk *~deshouka* pada contoh (4) bermakna lebih sopan.

Kalimat ungkapan permohonan, tidak akan terlepas dari situasi dan konteks, pembicara dan lawan bicara. Oleh karena itu, dalam suatu kalimat perlu aturan, sehingga berdampak pada urutan atau alur berkomunikasi dapat berjalan seimbang dan selaras.

Irai hyougen dapat diartikan sebagai aktivitas yang menyatakan permohonan, yang disesuaikan dengan tempat, kondisi, dan kedudukan pembicara dan lawan bicaranya. kemudian sebagai etika dalam mengungkapkan ungkapan permohonan yakni sedapat mungkin menyatakannya dengan penuh kesopanan dan kerendahan hati agar lawan bicara mau melakukannya dengan senang hati. Oleh

karena itu, sebagai sipembicara harus pandai memilih bentuk permohonan yang akan digunakan, disamping juga harus memperhatikan situasi permintaan tersebut diutarakan, serta kepada siapa yang berkenan mengabulkan permintaan tersebut.

B. Bentuk Ungkapan Permohonan/*Irai Hyougen* Bahasa Jepang

Kaneko Shiro dalam nihongo jurnal (2004:33-34) dan dalam mangade manabu nihongo kaiwa (2003-60) serta Kawamura (2008:30) mengemukakan bentuk-bentuk *irai hyougen* adalah sebagai berikut:

Tabel 1

Bentuk-bentuk *irai hyougen* bagian I

低い ↓	～て ～てもらえる? ～てくれる? ～てもらえない? ～てくれない?	友達や家族な親しい人に対して
丁寧	～てください。	最も一般的
↓	～てもらえますか。～てくれますか。 ～てもらえませんか。～てくれませんか。	やや丁寧
高い	～ていただけませんか。 ～てくださいませんか。 ～ていただけませんか。 ～てくださいませんか	非常にていねい。

(Kaneko Shiro, 2004:33-34)

Tabel 2

Bentuk-bentuk *irai hyougen* bagian II

～て ～てもらえる? ～てくれる? ～てもらえない? ～てくれない?	親しい友達. 目下の人に使う表現
～てもらえますか。 ～てくれますか。 ～てもらえませんか。 ～てくれませんか。	年上の知人. 同僚などに使う表現
～ていただけますか。 ～てくださいますか。	目上の人に使う表現

(Kaneko shiro. 2003-60)

Tabel 3
Bentuk-bentuk *irai hyougen* bagian III

フレンドリー会話	普通の会話	フォーマル会話
～て ～てくれ ～てくれない ～てもらえない	～てください ～てくれませんか ～てもらえませんか	～てくださいますか ～ていただけませんか ～ていただけないでしょうか

Kawamura. 2008-30

C. Tingkatan kesopanan *Irai hyougen* berdasarkan tingkatan lawan bicara

Pada sebuah percakapan ada pembicara dan lawan bicara/aite reberu. *Aite reberu* adalah tingkatan lawan bicara atau level lawan bicara dari sisi pembicara. Ungkapan tersebut dibagi menjadi empat tingkat kesopanan menurut Kabaya (1993:54-55), yaitu:

1. level -1

Pada tingkat ini, tidak digunakan bentuk *desumasu*, misalnya pada bentuk *ikimasu* diganti menjadi bentuk kamus yaitu *ikuyo*, dan sebagainya.

2. Level 0

Bentuk keigo seperti *irasharu* tidak digunakan, namun menggunakan bentuk *desumasu*, misalnya *ikimasu*, *~te kudasai*, dan sebagainya.

3. Level +1

Pada tingkat ini, digunakan bentuk hormat, seperti bentuk *irashaimasu*.

4. Level +2

Bentuk kalimat yang digunakan di sini lebih sopan, seperti *oideninarimasu*, dan sebagainya.

Kemudian, kalimat yang disusun harus berdasarkan pada level lawan bicara/aite reberu yang disampaikan. Berikut adalah posisi lawan bicara atau level lawan bicara/aite reberu berdasarkan hubungan kedekatan, senior dan junior, atau atasan sebagai berikut:

Tabel 4

Aite reberu/tingkatan lawan bicara

Level	Keterangan
-1	<i>Oyashii dounenpai no yuujin, kazoku</i> 親しい同年輩の友人、家族 Teman seangkatan atau seumur yang dekat, keluarga
0	<i>Amari oyashikunai dounenpai no hito (tokuni kakawari no nai) shotaimen no hito</i> 余り親しくない同年輩の人、(特に関わりのない) 初対面のひと Orang seangkatan atau seumur yang tidak begitu dekat, (khususnya tidak ada hubungan khusus) dan orang yang baru pertama dijumpai.
+1	<i>Sorehodo nenreisa no nai kyoushi/joushi, hoshounin</i> それほど年齢差のない教師. 上司、保証人 Guru atau atasan yang umurnya tidak beda jauh, penjamin
+2	<i>Nenreisa no aru kyoushi/joushi</i> 年齢差のある教師. 上司 Guru atau atasan yang berumur (jarak umurnya jauh)

Kabaya. 1993. 54-55

Jadi dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa jika kita sebagai pembicara ingin meminta suatu permohonan kepada lawan bicara yang *aite reberu* atau tingkatan lawan bicaranya berada pada level -1 seperti teman seangkatan atau seumur yang dekat, keluarga. Jika kita sebagai pembicara ingin meminta suatu permohonan kepada lawan bicara yang *aite reberu* atau tingkatan lawan bicaranya berada pada level 0. Seperti orang seangkatan atau seumur yang tidak begitu dekat, (khususnya tidak ada hubungan khusus) dan orang yang baru pertama dijumpai. Jika kita sebagai pembicara ingin meminta suatu permohonan kepada lawan bicara yang *aite reberu* atau tingkatan lawan bicaranya berada pada level +1. Seperti guru atasan yang umurnya tidak beda jauh. Jika kita sebagai pembicara ingin meminta suatu permohonan kepada lawan bicara yang *aite reberu* atau tingkatan lawan bicaranya berada pada level +2. Seperti dalam ruang lingkup guru atau atasan yang berumur (jarak umurnya tidak jauh)

Tabel 5

Penggunaan bahasa menurut tingkat Kesopanan dalam *Aite Reberu*

Level lawan bicara	L-1	Teman seumuran yang dekat, keluarga	Bentuk kamus
	L0	Teman yang tidak terlalu dekat, orang yang pertama kali bertemu	<i>Desumasu, te kudasai.</i>
	L+1	Guru, atasan (umur tidak beda jauh)	<i>Keigo (sopan)</i> <i>Irashaimasu</i>
	L+2	Guru, atasan (umur jauh)	<i>Keigo</i> (sangat sopan)

Setelah melihat tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Penggunaan bahasa yang dipilih yaitu bentuk kamus atau bentuk biasa. Jika kita sebagai pembicara, ingin memohon sesuatu permohonan kepada lawan bicara yang tingkat lawan bicaranya berada pada level -1. Penggunaan bahasa yang dipilih yaitu bentuk kamus *desumasu, te kudasai*, jika kita sebagai pembicara, ingin memohon sesuatu permohonan kepada lawan bicara yang tingkat lawan bicaranya berada pada level 0. Penggunaan bahasa yang dipilih yaitu bentuk *keigo*, jika kita sebagai pembicara, ingin memohon sesuatu permohonan kepada lawan bicara yang tingkat lawan bicaranya berada pada level +1. Penggunaan bahasa yang dipilih yaitu bentuk *keigo* (sangat sopan), jika kita sebagai pembicara ingin memohon sesuatu permohonan kepada lawan bicara yang tingkat lawan bicaranya berada pada level +2.

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *desriptif kuantitatif*. Metode ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan data yang telah didapatkan, lalu data tersebut dianalisis sehingga terdapat angka sebagai hasilnya. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa

Jepang UNP dalam menggunakan *irai hyougen*, pengolahan datanya dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif.

Penulis menggunakan responden mahasiswa tingkat III semester V, prodi pendidikan bahasa Jepang UNP sebanyak 30 orang. Dengan alasan karena mereka sudah mempelajari ungkapan Permohonan atau *Irai hyougen* pada tingkat II, sehingga dianggap paham penggunaan *irai hyougen* dan tentu saja dianggap layak untuk dijadikan objek penelitian.

Pengambilan data diadakan dengan tes tertulis, dan berupa angket. Tes berupa tes tertulis yang memuat soal tentang *irai hyougen*, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa tingkat III, prodi pendidikan bahasa Jepang UNP dalam memahami *irai hyougen*. Tes dibagi menjadi dua kategori, yaitu berupa soal tes pilihan ganda dan berupa soal tes isian.

Tes pilihan ganda sebanyak 10 soal yang bersumber dari *jitsurei*. Sampel diharuskan memilih jawaban yang paling benar sesuai dengan pilihan jawaban a,b,c, atau d. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam penggunaan ungkapan permohonan yang ditujukan kepada bawahan/*meshita*, kolega/*douryou*, dan atasan/*meue*. Kemudian Soal tes berupa kalimat tidak lengkap yang bersumber dari *jitsurei*. Sampel diharuskan mengisi bagian yang kosong dengan menggunakan ungkapan permohonan yang sesuai dengan situasinya. Tes ini juga bertujuan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam penggunaan ungkapan permohonan yang ditujukan kepada bawahan/*meshita*, kolega/*douryou*, dan atasan/*meue*.

Angket dalam penelitian ini merupakan pertanyaan tertulis yang diberikan kepada mahasiswa. Tujuan dari angket adalah untuk memperoleh informasi mengenai lama pengalaman belajar bahasa Jepang diperguruan tinggi, pengetahuan tentang *irai hyougen*, keaktifan mahasiswa, kesulitan dan faktor dalam penggunaan *irai hyougen*, usaha untuk mengatasi kesulitan, pendapat mahasiswa tentang perkuliahan khususnya dalam pemberian materi tentang *irai hyougen*.

IV. PEMBAHASAN

Dari jawaban responden, penulis memperoleh hasil bahwa capaian persentase dari jawaban mahasiswa dalam menggunakan *irai hyougen* berdasarkan lawan bicara adalah sebagai berikut:

Tabel 6
Distribusi kemampuan berdasarkan tingkatan lawan bicara

Kategori	Butir soal	F	Tafsiran
<i>Irari hyougen</i>			
1. Level lawan bicara -1	I.1, I.2, I.3, I.4, II.1, II.2, II.3	48,57	Sangat kurang
2. Level lawan bicara 0	I.5, I.6, I.7, II.4, II.5	66,66	Cukup
3. Level lawan bicara +1 dan +2	I.8, I.9, I.10, II.6, II.7, II.8, II.9, II.10	60	Kurang

Secara umum, materi pengajaran tentang *irari hyougen* merupakan materi yang cukup sulit. Hal ini dapat dilihat dari hasil keseluruhan tes mahasiswa yang menghasilkan nilai rata-rata yang kurang, yaitu (57,5%). Kemampuan *irari hyougen* yang diperoleh dari tes pilihan ganda adalah (59%) masih tergolong kurang. Sedangkan kemampuan *irari hyougen* yang diperoleh dari tes isian pendek (56%) masih tergolong kurang.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis kemampuan mahasiswa menurut butir soal pada setiap kategori menunjukkan bahwa, adanya tingkatan penguasaan mahasiswa terhadap *irari hyougen* berdasarkan tingkatan lawan bicara/*aitereberu* sesuai dengan levelnya. Penguasaan tingkatan lawan bicara/*aite reberu* Level-1 berada dalam angka (48,57%) atau dikategorikan sangat kurang. Penguasaan tingkatan lawan bicara/*aite reberu* Level 0 berada dalam angka (66,66%) atau dapat dikategorikan cukup. Penguasaan tingkatan lawan bicara/*aite reberu* Level +1 dan Level+2 berada dalam angka (60%) atau dapat dikategorikan kurang. Jadi, dapat disimpulkan mahasiswa lebih menguasai tingkatan lawan bicara level 0, dari pada tingkatan lawan bicara yang lain.

Berdasarkan hasil tes pada mahasiswa, penulis dapat mengetahui beberapa

kesalahan yang dilakukan mahasiswa dalam menggunakan *irai hyougen*, seperti yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Tes pilihan ganda

1) Soal nomor I.1

Berkata kepada teman dekat untuk memakai HP

- a. 悪いけど、携帯電話、使わせてくれない。
- b. 悪いけど、携帯電話、使わせてもらえませんか。
- c. 悪いけど、携帯電話、使わせてくれませんか。
- d. 悪いけど、携帯電話、使わせてく^{わる}いただけませんか。

(Ogawa, Yoshimi. 2003-59)

Soal ini dikategorikan sebagai level lawan bicara Level -1. Jumlah mahasiswa yang paham pada soal ini, sebanyak 18 orang (60%) dapat dikategorikan kurang. Kesalahan tersebut terjadi karena responden tidak memahami tentang tingkatan lawan bicara. Pada soal ini, berkata kepada teman dekat untuk memohon meminjamkan HP, Antara pembicara dan lawan bicara telah mempunyai hubungan yang sangat dekat. Ungkapan permohonan yang harus digunakan adalah ungkapan bentuk biasa, dengan menggunakan bentuk *~te kurenai*.

2) Soal nomor I.3

Memimjam uang kepada kakak.

- a. 悪いけど、ちょっと100円貸してもらえない。
- b. 悪いけど、ちょっと100円貸してほしいんですけど。
- c. 悪いけど、ちょっと100円貸してもらえませんか。
- d. 悪いけど、ちょっと100円貸していただけませんか。

(Sagawa, yuriko. 1998-2084)

Soal ini dikategorikan sebagai level lawan bicara Level -1. Jumlah mahasiswa yang paham pada soal ini, sebanyak 17 orang (56,66%) dapat dikategorikan kurang. Responden tidak memahami tentang tingkatan lawan bicara. Pada soal ini, pembicara meminta kepada kakak untuk diberikan pinjaman uang. Jadi, antara pembicara dan lawan bicara telah mempunyai hubungan yang dekat.

Ungkapan permohonan yang harus digunakan adalah ungkapan bentuk biasa, dengan menggunakan bentuk *~moraenai*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ogawa Yoshio (1982:197) yang menyatakan bentuk *~moraenai*, merupakan ungkapan permohonan yang biasa digunakan oleh atasan kepada bawahannya atau digunakan oleh lawan bicara yang sudah akrab, yang tingkat kesopanan rendah.

3) Soal nomor I.7

Atasan meminta kepada bawahan

- a. 田中君、この書類をコピーしていただきませんか。
- b. 田中君、この書類をコピーしてください。
- c. 田中君、この書類をコピーしていただけませんか。
- d. 田中君、この書類をコピーしていただけないでしょうか。

(Moriyama. 1998-102)

Soal ini dikategorikan sebagai level lawan bicara Level 0. Jumlah mahasiswa yang paham pada soal ini, sebanyak 17 orang (56.66%) dapat dikategorikan kurang. Kesalahan tersebut terjadi karena responden kurang memahami mengenai tingkatan lawan bicara. Pada soal ini, hubungan antara pembicara dan lawan bicara adalah hubungan atasan dan bawahan, yang berarti posisi pembicara lebih tinggi dari lawan bicara. Ungkapan yang harus digunakan adalah ungkapan yang standar, dengan menggunakan bentuk *~te kudasai*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ogawa Yoshio (1982:197) yang menyatakan bahwa bentuk *~te kudasai* biasanya digunakan oleh pembicara pada orang yang menjadi bawahannya.

4) Soal pilihan I.8

Junior berkata kepada senior untuk meminjamkan uang.

- a. 一万円、貸してくれない。
- b. 一万円、貸してください。
- c. 一万円、貸してもいい。
- d. 一万円、貸していただきませんか。

(Ogawa, Yoshimi. 2003-57)

Soal ini dikategorikan sebagai level lawan bicara Level+1. Jumlah mahasiswa yang paham pada soal ini, sebanyak 14 orang (46,66%) dapat dikategorikan sangat kurang. Kesalahan tersebut terjadi karena responden kurang memahami mengenai tingkatan lawan bicara. Banyak dari responden yang memilih option (b), akan tetapi jawaban yang benar adalah (d). Pada soal ini, hubungan antara pembicara dan lawan bicara adalah hubungan senior dan junior, yang berarti posisi pembicara lebih rendah dari lawan bicara. Ungkapan yang harus digunakan adalah ungkapan yang sopan yaitu ungkapan level +1 dengan menggunakan bentuk sopan.

5) Soal nomor I.10

Sedang ditaman, meminta tolong ke seseorang untuk mengambilkan photo.

- a. (公園で) 家族で写真を取りたいんですが、すみませんが、シャッターを押していただきませんか。
- b. (公園で) 家族で写真を取りたいんですが、すみませんが、シャッターを押してください。
- c. (公園で) 家族で写真を取りたいんですが、すみませんが、シャッターを押してくれる。
- d. (公園で) 家族で写真を取りたいんですが、すみませんが、シャッターを押してれない。

(Etsuka, Tomomatsu. 2000-69)

Soal ini dikategorikan sebagai level lawan bicara Level +1. Jumlah mahasiswa yang paham pada soal ini, sebanyak 14 orang (50%) dapat dikategorikan sangat kurang. Kesalahan tersebut terjadi karena responden kurang memahami mengenai tingkatan lawan bicara. Banyak dari responden yang memilih option (b), akan tetapi jawaban yang benar adalah (a). Pada soal ini, yang menjadi lawan bicara adalah orang yang tidak dikenal yang berarti level lawan bicaranya berada pada level +1. Maka, bentuk ungkapan permohonan yang harus digunakan adalah memakai bentuk sopan.

b. Tes isian pendek

1) Soal nomor II.2

Di sekolah, meminta kepada teman seangkatan untuk membawakan kamera.

同僚：悪いんだけど、明日の授業で使うからデジカメラを持って来て

同僚：うん。わかった。

(Ishizuka. 2002-49)

Soal ini dikategorikan sebagai level lawan bicara Level -1. Jumlah mahasiswa yang paham pada soal ini, sebanyak 13 orang (43.33%) dapat dikategorikan sangat kurang. Percakapan tersebut terjadi disekolah, dalam situasi pembicaraan yang tidak formal. Kesalahan tersebut terjadi karena responden tidak memahami tentang tingkatan lawan bicara yang berdampak kepada kesalahan penggunaan bahasa. Pada soal ini, meminta kepada teman dekat untuk membawa kamera. Banyak responden yang memilih menuliskan jawaban dalam bentuk desumasu yang terkesan formal, pada hal, antara pembicara dan lawan bicara adalah teman seangkatan. Akan lebih baik jika menggunakan bahasa bentuk kamus atau bentuk biasa yang memiliki kesan akrab sesuai dengan tingkatan lawan bicara.

2) Soal nomor II.6

Pada waktu rapat meminta kepada teman kantor.

同僚：では、次の会議は山田さんに次回をお願いしましょう。

山田さん_____

同僚：はい

(Ishizuka. 2002-50)

Soal ini dikategorikan sebagai level lawan bicara Level +1. Jumlah mahasiswa yang paham pada soal ini, sebanyak 16 orang (53.33%) dapat

dikategorikan kurang. Percakapan tersebut terjadi dalam situasi yang resmi dan formal. Hubungan yang terjalin antara pembicara dan lawan bicara adalah hubungan rekan kerja setingkat. Meskipun dapat dikatakan sebagai teman dekat, namun karena situasi percakapan dalam sebuah rapat, maka pembicara harus menggunakan bentuk permintaan yang sopan kepada lawan bicara.

3) Soal nomor II.8

Meminta kepada petugas untuk memberitahukan nomor telpon perusahaan taxi

ミラー：かんにんにさん、すみません。

管理人：はい、なんですか。

ミラー：タクシーを呼びたいんですが、

管理人：ええ、いいですよ。

(minna no nihongo II. 1999-133)

Soal ini dikategorikan sebagai level lawan bicara Level +1. Jumlah mahasiswa yang paham pada soal ini, sebanyak 16 orang (53.33%) dapat dikategorikan kurang. Pada percakapan tersebut, pembicara bertanya kepada petugas untuk memberitahukan nomor telpon perusahaan taxi, dapat dikatakan bahwa hubungan antara pembicara dan lawan bicara tidak dekat. Kesalahan tersebut terjadi karena responden tidak memahami *aite reberu* dan situasi. Penggunaan ungkapan *~te itadakemasenka* oleh pembicara menunjukkan permintaan yang tidak memaksa pada lawan bicara, karena ada kemungkinan bahwa lawan bicara juga tidak tahu arah yang ditanyakan. Supaya terkesan sopan, maka bahasa yang digunakan lebih baik menggunakan bahasa bentuk sopan pada lawan bicara.

Berdasarkan data tes dan angket yang telah diambil, faktor penyebab kesulitan mahasiswa dalam memahami *irai hyougen* yang telah penulis temukan sebagian besar diakibatkan oleh kurangnya pemahaman responden terhadap penggunaan tingkat kesopanan pada *irai hyougen*, kesulitan terhadap situasi atau

konteks dalam *irai hyougen*, kesulitan dalam penggunaan bentuk-bentuk *irai hyougen*. Sehingga banyak responden yang sulit membedakan cara penggunaan *irai hyougen*.

Selain itu, ada faktor lain yang menyebabkan mahasiswa memiliki kendala dalam memahami dan mempelajari *irai hyougen* adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya sumber informasi atau pengetahuan mengenai *irai hyougen*. Buku ajar yang digunakan dalam perkuliahan di prodi pendidikan bahasa Jepang UNP adalah *minna no nihongo*. Pada buku tersebut hanya terdapat contoh kalimat tanpa disertai penjelasan mengenai perbedaan cara penggunaan bentuk-bentuk *irai hyougen*. Pada buku tersebut tidak ada yang menjelaskan secara rinci mengenai penggunaan *irai hyougen* dan tidak adanya materi khusus yang membahas dalam buku perkuliahan mengenai penggunaan *irai hyougen*.
- b. Kurangnya waktu yang dialokasikan untuk membahas *irai hyougen* dikelas dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Hal ini bisa dipahami karena begitu banyak materi pelajaran bahasa Jepang yang perlu diberikan kepada mahasiswa sehingga pengajar perlu membagi waktu sebaik-baiknya agar materi tersebut bisa seluruhnya diajarkan.
- c. Kurangnya penjelasan dari dosen dalam pembelajaran dikelas mengenai penggunaan bentuk-bentuk *irai hyougen*. Oleh karena itu, pengajar perlu memberikan penjelasan secara rinci dan mudah dipahami mengenai penggunaan bentuk-bentuk *irai hyougen*. Misalnya dengan memberikan contoh percakapan yang sesuai dengan situasi, sehingga akan tampak jelas perbedaan cara penggunaannya.

Untuk mengatasi kesulitan diperlukan usaha dari pembelajar secara mandiri dan intensif. Pembelajar tidak dapat terus menurus bersandar pada pengajar untuk mendapatkan materi ajar. Oleh karena itu, pembelajar hendaknya membaca kembali materi tentang *irai hyougen* dan memperbanyak membaca dari sumber lain selain dari buku ajar. Selain itu, ketika mengalami kesulitan dalam menggunakan *irai hyougen* sebaiknya responden lebih aktif bertanya kepada

teman yang lebih mengerti, baik kakak kelas maupun kepada dosen. Pembelajar juga seharusnya sering menggunakan *irai hyougen* dalam percakapan sehari-hari agar materi yang sudah didapat dapat langsung digunakan. Selain itu, cara lain yang lebih praktis untuk belajar mengenai *irai hyougen* adalah dengan sering menonton drama, anime dan acara TV Jepang sehingga responden dapat belajar dari berkomunikasi antara orang Jepang. Responden juga dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok diluar jam perkuliahan seperti mengadakan diskusi kelompok belajar (*benkyoukai*). Kemudian dengan membuat percakapan-percakapan bahasa Jepang menggunakan *irai hyougen*, responden menjadi terbiasa dan paham mengenai situasi serta bentuk-bentuk *irai hyougen*.

Dari segi pengajaran, pengajar hendaknya mencari dan membaca sumber ajar selain buku yang digunakan sebagai acuan mengajar agar referensi tentang *irai hyougen* bertambah. Serta hendaknya pengajar dapat memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai referensi sumber belajar lain untuk menambah wawasan mahasiswa terutama mengenai materi *irai hyougen*. Selain itu, pengajar bisa memberikan latihan membuat percakapan dengan situasi yang telah ditentukan lalu ditampilkan didepan kelas dan melakukan evaluasi setelahnya. Hal ini akan membuat responden untuk lebih kreatif, berani dan apabila responden melakukan kesalahan, mereka dapat langsung mengetahui letak kesalahannya melalui kegiatan evaluasi.

V. KESIMPULAN

Tingkat kemampuan mahasiswa tingkat III prodi pendidikan bahasa Jepang UNP dalam menggunakan *irai hyougen* adalah (57,5%) sehingga dapat dikategorikan kurang. Penguasaan tingkatan lawan bicara/*aite reberu* Level-1 berada dalam angka (48,57%) atau dapat dikategorikan sangat kurang. Tingkat penguasaan lawan bicara Level 0 berada dalam angka (66,66%) atau dapat dikategorikan cukup. Tingkat penguasaan lawan bicara Level+1 dan Level+2 berada dalam angka (60%) atau dapat dikategorikan kurang. Jadi, dapat disimpulkan mahasiswa lebih memahami level lawan bicara 0 dari pada level

lawan bicara yang lain.

Dari data angket, hanya sebagian kecil mahasiswa yang sering menggunakan *irai hyougen*. Sebagian besar mahasiswa menyatakan materi *irai hyougen* adalah materi yang sulit. Selain itu, berdasarkan hasil analisis angket, diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa telah mengetahui tentang pengertian *irai hyougen*, hanya saja mereka jarang menggunakan *irai hyougen* dalam berkomunikasi sehingga wajar dalam prakteknya mereka sering melakukan kesalahan penggunaan. Hal ini terbukti pada hasil jawaban tes mahasiswa yang tergolong kurang.

Faktor-faktor kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa tingkat III prodi pendidikan bahasa Jepang UNP pada saat mempelajari *irai hyougen* disebabkan oleh kurangnya penjelasan dari dosen dalam pembelajaran dikelas mengenai bentuk-bentuk *irai hyougen*, kesulitan terhadap situasi atau konteks dalam *irai hyougen*, penggunaan tingkat kesopanan/keigo, kesulitan dalam penggunaan bentuk-bentuk *irai hyougen*, kurangnya sumber informasi mengenai *irai hyougen*, kurangnya waktu yang dialokasikan untuk membahas *irai hyougen* dikelas dalam kegiatan belajar mengajar dikelas

Usaha yang harus dilakukan untuk mengatasi kesulitan dalam menggunakan *irai hyougen* tidak hanya dari pengajarnya akan tetapi pembelajar bahasa Jepang harus selalu aktif meningkatkan kemampuan bahasa yang mereka miliki, tidak hanya terfokus ke pelajaran yang diberikan di kampus atau hanya menerima materi yang disampaikan oleh dosen tetapi harus mempraktekkan pada percakapan sehari-hari dan mencari referensi lain tentang *irai hyougen*

VI. DAFTAR RUJUKAN

- _____. 1998. *Minna no Nihongo Shokyuu I*. Japan: 3A Corporation.
- _____. 1999. *Minna no Nihongo Shokyuu II*. Japan:3A Corporation.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Herlina, Mefa. (2003). *Ungkapan Permohonan Langsung Bahasa Jepang Serta*

Padanannya dalam Bahasa Indonesia. Skripsi pada Jurusan Sastra Jepang UNPAD Bandung: tidak diterbitkan.

Kabaya, Hiroshi, Kawaguchi Yoshikazu, Sakamoto Megumi. (1993). *Keigo Hyougen*. Japan.

Kawamura, Yoshiko. (2008). *Nihongo Hanashikata Kyoushitsu*. tersedia dalam: <http://www.Nihongo2.com/speaking/04.pdf> (diunduh 25 Januari 2013)

Moriyama. (1998). *Nihongo Bunpoubunnonobekata*. Nihon: NHK grup.

Ogawa, Yoshio. (1982). *Nihongo Kyoiku Jiten*: Taishukan Publishing Company.

Ogawa, Yoshimi; Maeda, Naoko. 2003. *Nihongo Bunpou Enshuu: Keigo o Chuushin Toshita Taijin Kankei no Hyougen-Taiguu Hyougen*. Tokyo: 3A Corporation.

Shiro, Kaneko. (2004). Juni. *Onegaisuru*. Nihongo Jurnal hal 33-34.

.....(2006). *Manga de Manabu Nihongo Jyutsu*. Tokyo: Aruku.

Sutedi, Dedi. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang (Panduan bagi guru dan calon guru dalam meneliti bahasa jepang dan pengajarannya)*. Bandung: Humaniora.

Takahashi, Masuoka dan Yukinari, Takubo. (1989). *Kiso Nihongono Bunpo*. Tokyo: Kurashio Shuppan.

Yoshikawa, Tateoki. (1989). *Nihongo Bunpo Nyuumon*. Tokyo: Kabushiki Gaisha Surie Network.

HIRAGANA GOI KARUTA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG

Mauluddul Haq
Prodi Pendidikan Bahasa Jepang
Universitas Negeri Padang

Abstrak

Pengajar bahasa Jepang harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar agar meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Oleh karena itu pengajar dituntut untuk kreatif, salah satunya dengan cara menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Akan tetapi, guru bahasa Jepang masih hanya menggunakan teks book dalam mengajarkan sehingga membuat pembelajaran bahasa Jepang khususnya pembelajaran huruf hiragana menjadi kurang menarik dan membuat motivasi siswa dan kemampuan siswa rendah. Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media hiragana goi karuta. Karuta adalah sejenis permainan yang membuat siswa termotivasi untuk belajar sekaligus berkompetisi dengan sesama siswa untuk mengambil kartu yang berisikan huruf dan kosakata hiragana dengan cepat dan tepat.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Hiragana, Goi, Karuta.

I. PENDAHULUAN

Tujuan dari pengajaran bahasa asing, seperti bahasa Jepang, adalah agar siswa terampil dalam berbahasa. Dalam pengajaran bahasa asing guru harus mampu membawa siswa ke dalam suasana yang menyenangkan. Suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan akan meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan mendapatkan hasil yang lebih baik. Oleh karena itu proses belajar yang baik sangat menentukan output yang ingin dicapai. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dituntut untuk kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu caranya adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, yang memberikan tantangan sekaligus menyenangkan bagi siswa.

Jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia berada di peringkat dua

dunia di bawah Cina. Pembelajar bahasa Jepang di tingkat SMA berjumlah 745.125 orang, 90 persen dari total pembelajar bahasa Jepang di Indonesia (Japan Foundation, 2008). Pembelajaran bahasa Jepang di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) berada di kelompok mata pelajaran lintas minat. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa siswa yang memilih mata pelajaran bahasa Jepang memiliki minat yang besar terhadap bahasa Jepang. Akan tetapi, berdasarkan observasi dan wawancara dari guru bahasa Jepang, tidak semua siswa memilih berdasarkan minat akan bahasa Jepang. Sekolah juga berperan dalam pengaturan penempatan kelas minat bakat tersebut. Sehingga tidak semua siswa yang masuk kelas lintas minat bahasa Jepang memiliki motivasi yang cukup untuk belajar. Maka dari itu, sangat disarankan bagi guru bahasa Jepang untuk lebih menanamkan motivasi siswa.

Anam (2018) menyarankan bahwa dengan melakukan perubahan dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran yang aktif dan interaktif akan menjadikan siswa termotivasi dalam belajar. Siswa akan termotivasi jika pembelajaran di kelas sesuai dengan minat mereka. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan permainan (game).

Salah satu permainan yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran bagi guru bahasa Jepang adalah *karuta*. *Karuta* adalah permainan kartu tradisional Jepang. Dua jenis utama permainan *karuta* adalah *hyakunin isshu karuta*, yang berisikan puisi *waka* Jepang, dan *Iroha karuta*, yang berisikan pepatah atau kata mutiara Jepang. Berdasarkan buku aturan permainan yang dirumuskan oleh Saitama Prefecture *Karuta Association* (2010), cara permainan *karuta* adalah dengan berpasangan atau bergrup. Pemain mendengarkan bacaan puisi dan mereka harus menemukan puisi yang tepat yang berada di area permainan. Pemain berlomba untuk menemukan kartu secepat mungkin. Pemenang ditentukan dengan jumlah kartu yang dimiliki.

Permainan *karuta* juga digunakan sebagai media pengajaran di sekolah dasar, menengah dan atas di Jepang (Taynton & Yamada, 2012). Permainan ini membutuhkan kecepatan, kompetitif, dan menyenangkan yang membuat siswa

untuk termotivasi untuk bermain. Sembari bermain, siswa sekaligus belajar puisi klasik Jepang, pepatah dan budaya. Siswa juga dapat meningkatkan daya ingat, kerjasama dan sikap menghormati pemain lain.

Permainan *karuta* juga sering diajarkan di TK dan sekolah dasar di Jepang sebagai media pengajaran huruf *kana* (huruf *hiragana* dan *katakana*) dan huruf *kanji* dasar. *Karuta* juga digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, seperti bahasa Inggris. Yoneyama, Sugiyama dan Tada (2006) mengatakan bahwa *karuta* sangat membantu sekali dalam mempelajari bahasa Inggris. Nishigaki, dll (2008) juga mengemukakan bahwa penggunaan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris memberikan hasil yang memuaskan. Begitu juga dengan hasil penelitian Mudrikah yang mengatakan bahwa permainan *karuta* sangat efektif dalam mengingat kosakata bahasa Jepang (2017). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan mengenalkan kegiatan yang mempunyai unsur budaya seperti *karuta*, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa.

Dalam hal pengajaran huruf *kana*, guru masih menggunakan metode teks book dengan hanya menggunakan buku yang telah disediakan sebagai bahan utama pengajaran bahasa Jepang. Di samping itu, metode belajar yang monoton dan terburu-buru membuat pembelajaran huruf menjadi membosankan dan siswa tidak terlalu termotivasi untuk belajar. Ini menyebabkan kemampuan membaca dan menulis huruf *kana* (dikhususkan ke huruf *hiragana*) sangat rendah. Selain itu, kesempatan untuk menggunakan bahasa Jepang di luar kelas sangat minim, sehingga membuat siswa kehilangan semangat untuk mengekspresikan diri dengan bahasa Jepang. Akibatnya perbendaharaan kosakata bahasa Jepang (*Goi*) yang dimiliki siswa menjadi sedikit. Padahal menurut Tarigan (2011), kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung kepada kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar kemungkinan untuk menjadi terampil berbahasa.

Karuta adalah sebuah permainan tradisional Jepang yang biasanya dimainkan ketika merayakan tahun baru. Karuta sendiri bukanlah berasal dari bahasa Jepang, tetapi berasal dari bahasa Portugis yang berarti kartu. Permainan

karuta ini diperkenalkan oleh bangsa Portugis ketika mereka melakukan perdagangan dengan Jepang di abad ke-16. Para pelaut portugis membawa permainan kartu barat yang biasanya dimainkan di dalam kapal dan memperkenalkan kepada orang Jepang. Karuta Jepang diciptakan berdasarkan model dari kartu permainan yang dibawa oleh para pelaut Portugis.

Tahun baru di Jepang akan ditandai dengan event permainan karuta yang diadakan di seluruh penjuru negeri. Selama berabad-abad, permainan karuta telah menjadi suatu tradisi dan dimainkan bersama keluarga dan teman. Karuta yang digunakan dalam permainan memiliki ilustrasi gambar serta kata-kata di dalamnya.

Ada tiga tipe utama dari karuta. Yang pertama adalah *Uta-karuta*. Karuta jenis uta-karuta ini berisikan puisi-puisi yang digunakan untuk membantu menghafal karya sastra klasik Jepang. Fitur dari karuta jenis ini adalah, puisi yang digunakan biasanya puisi *waka* yang ditulis oleh penyair terkenal di zaman dahulu. Ini adalah salah satu cara yang menyenangkan untuk mengenal karya sastra klasik Jepang.

Jenis *uta-karuta* yang paling sering digunakan dalam permainan adalah jenis *Ogura hyakunin isshu karuta*. Hyakunin isshu adalah kumpulan 100 puisi *waka* klasik Jepang yang ditulis oleh 100 orang penyair terkenal Jepang yang hidup dalam berbagai periode zaman. Subjek atau tema dari puisi *waka* yang digunakan dalam *hyakunin isshu* ini biasanya adalah keindahan alam, cinta yang romantis, serta kebahagiaan atau penderitaan dalam hidup.

Terdapat dua set kartu jenis *ogura hyakunin isshu* ini. Yang pertama adalah *yomifuda* (kartu baca) dan *torifuda* (kartu ambil).

Puisi *waka* ditulis dalam kartu jenis ini. Satu puisi terdiri dari 31 silabel yang ditulis dalam 5 baris dengan komposisi 5 7 5 7 7 silabel. Tiga baris pertama adalah bagian pertama dari puisi, sedangkan dua baris terakhir adalah bagian kedua dari puisi *waka*. Kartu *yomifuda* berisikan bagian pertama dari puisi atau seluruh bagian puisi serta terdapat ilustrasi dari penyair yang menulis puisi tersebut. Sedangkan di kartu *torifuda* hanya tertulis bagian kedua dari puisi saja.

Cara permainan adalah, seorang pembaca akan membacakan bagian pertama puisi *waka* yang terdapat di *yomifuda*. Pemain lain menebak bagian kedua dari puisi *waka* yang dibacakan, dan berusaha untuk menyentuh atau mengambil kartu *torifuda* yang tepat. Kunci dari permainan ini adalah kecepatan untuk mengidentifikasi bagian kedua puisi dari puisi yang dibacakan sebelum lawan mampu menebak dan mengambil kartu yang tepat. Untuk dapat memenangkan permainan, pemain harus mampu menghafal isi keseluruhan 100 puisi *waka* yang terdapat di *Ogura hyakunin isshu*.

Tipe kedua dari karuta yang sering digunakan adalah *Iroha-karuta* yang berarti kartu alfabet. Jenis karuta ini terdiri dari 48 kartu yang ditandai dengan silabel fonetik huruf *kana*. Subjek atau tema dari karuta jenis ini bukan puisi, tetapi pribahasa atau pepatah Jepang. Peraturan yang digunakan tetap sama dengan permainan karuta *ogura hyakunin isshu*.

Gambar iroha-karuta.

Dalam karuta jenis *iroha-karuta* ini, di dalam *yomifuda* terdapat seluruh isi pribahasa, sedangkan di dalam *torifuda* hanya terdapat bunyi silabel pertama dari pribahasa tersebut serta ilustrasi gambar yang mewakili arti dari pribahasa. Karuta ini menggabungkan antara permainan dengan pelajaran hidup yang terdapat di dalam pribahasa dan pepatah Jepang.

Jenis karuta yang ketiga adalah *hanafuda* atau kartu bunga. Dalam karuta jenis ini tidak terdapat *yomifuda*. Kartu ini hanya berisikan gambar flora dan fauna yang merepresentasikan musim di Jepang dalam 12 bulan. Karuta jenis *hanafuda* ini merefleksikan kecintaan masyarakat Jepang akan perubahan keindahan alam dari tiap empat musim yang ada di Jepang.

Karuta kemudian berkembang menjadi beberapa jenis lain. *Kotowaza karuta* yang berisikan idiom bahasa Jepang. Bilingual karuta yang diciptakan di pertengahan abad ke-19 digunakan untuk mempelajari bahasa Inggris. *Kyodo karuta* berdasarkan sejarah lokal dan tempat tempat bersejarah. Karuta kemudian berkembang dengan sangat cepat salah satunya adalah sebagai media edukasi bagi anak-anak dan menjadi bagian dalam kehidupan orang Jepang.

Karuta Jepang lahir dari gabungan antara permainan kartu barat dengan tradisi Jepang dan berkembang menjadi suatu cara yang unik dalam menyediakan permainan dan edukasi dalam waktu yang bersamaan.

Hiragana goi karuta berarti karuta yang berisikan kosakata bahasa Jepang yang ditulis dalam huruf hiragana. Karuta jenis ini adalah bentuk modifikasi yang dilakukan terhadap *karuta* untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran huruf, khususnya hiragana. Karuta jenis ini sering digunakan sebagai media belajar bagi anak-anak yang baru mengenal huruf Jepang. Karuta ini juga bisa digunakan untuk pembelajaran huruf non-Jepang, seperti alfabet, kosakata bahasa Inggris, dll.

Di dalam kartu *hiragana goi karuta* terdapat kosakata bahasa Jepang yang ditulis dalam huruf *hiragana*. Di bagian sudut kanan atas, terdapat silabel fonetik awal dari kosakata bahasa Jepang tersebut. Di kartu juga terdapat ilustrasi gambar dari kosakata yang ada.



Gambar 1. Hiragana goi karuta.

Contoh gambar di atas adalah *hiragana goi karuta*. Di sudut kanan atas terdapat huruf hiragana [i] / い yang merupakan silabel fonetik awal dari kosakata [inu] / いぬ. Arti dari kosakata [inu] atau いぬ adalah [anjing] yang ilustrasi gambarnya terdapat di bagian tengah kartu. Dengan media *hiragana goi karuta* ini, pengguna mampu membaca huruf *hiragana*, mampu memahami kosakata dasar bahasa Jepang serta mampu mengidentifikasi arti dari kosakata tersebut melalui ilustrasi gambar yang terdapat di kartu.

Berikut adalah langkah-langkah dalam menggunakan media karuta dalam pembelajaran huruf *hiragana* dan kosakata dasar bahasa Jepang.

Guru bahasa Jepang harus melakukan persiapan sebelum memulai aktivitas di kelas dengan menggunakan media *hiragana goi karuta* ini agar tujuan mengajarkan huruf dan kosakata dasar bahasa Jepang dapat tercapai. Dengan melakukan persiapan ini, guru dapat lebih terorganisir dan lebih percaya diri dalam memberikan pengajaran. Untuk menggunakan media *hiragana goi karuta* dalam pembelajaran huruf *hiragana* dan kosakata dasar bahasa Jepang, berikut adalah persiapan yang harus dilakukan oleh pengajar bahasa Jepang.

Guru harus menyiapkan bahan yang digunakan dalam pengajaran, dalam hal ini adalah media *hiragana goi karuta*. Media *hiragana goi karuta* harus sesuai dengan kemampuan siswa dan mampu memotivasi siswa untuk belajar. Kosakata yang digunakan dalam media *hiragana goi karuta* adalah kosakata dasar bahasa Jepang yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Media *Hiragana goi karuta*

Di dalam media karuta yang digunakan terdapat kosakata dasar bahasa Jepang yang ditulis dalam huruf hiragana. Di bagian atas karuta tertulis huruf *hiragana* yang mewakili bunyi awal dari kosakata dasar bahasa Jepang. Kosakata yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Sebelum mengimplementasikan media *hiragana goi karuta*, guru menjelaskan topik yang akan dipelajari dan memberikan daftar kosakata yang harus dikuasai oleh siswa di akhir pembelajaran. Guru juga menjelaskan tujuan dari pembelajaran. Dalam tahapan ini, siswa mempelajari kosakata baru bahasa Jepang. Guru memperlihatkan *karuta* dan mempraktekkan cara membaca kosakata yang ada di dalam karuta. Guru juga menjelaskan secara ringkas mengenai

kosakata tersebut dengan dibantu ilustrasi yang ada di kartu. Tahapan selanjutnya adalah siswa diberi kesempatan untuk mempraktekkan kosakata yang telah dijelaskan oleh guru. Siswa diminta untuk membaca huruf *hiragana* dan membaca kosakata yang terdapat di karuta.

Selanjutnya guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan belajar huruf *hiragana* dan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *hiragana goi karuta* yang menggunakan format permainan yang kompetitif. Siswa dituntut untuk berkompetisi bersama siswa yang lain. Berikut adalah langkah dalam menggunakan media *hiragana goi karuta* dalam pembelajaran huruf dan kosakata dasar bahasa Jepang.

Guru mempersiapkan kelas yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru dapat menggabungkan beberapa meja atau melakukan permainan di atas lantai sebagai area permainan. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok antara 5-6 orang dalam satu kelompok. Guru membagikan *hiragana goi karuta* secara acak dan menyebarkan di area permainan dengan kartu bergambar menghadap ke atas.

Selanjutnya guru menjelaskan aturan dan cara permainan dengan menggunakan media *hiragana goi karuta*. Guru menjelaskan cara permainan dengan cara mempraktekkannya bersama satu atau dua siswa. Guru membacakan satu kosakata yang ada di karuta dan siswa mengambil kartu yang tepat secepat mungkin. Siswa yang pertama mengambil kartu yang tepat dapat mengambil kartu tersebut.

Setelah memahami cara permainan menggunakan media *hiragana goi karuta*, guru mengarahkan siswa untuk memulai permainan. Siswa diberi waktu 10 menit untuk membaca dan menghafal posisi kartu yang ada di area permainan. Setelah itu guru dapat memulai permainan. Guru membacakan satu kosakata secara acak, dan siswa bertanding untuk mengambil kartu yang tepat secepat mungkin. Setelah dibacakan, siswa yang mengambil kartu dengan tepat memperlihatkan kartu yang diambil kepada siswa lain. Siswa kemudian bersama-sama membaca dan memahami arti dari kosakata tersebut melalui

ilustrasi gambar yang ada di karuta. Siswa juga diminta untuk membuat kalimat pendek dengan menggunakan kosakata dari karuta yang telah diambil. Siswa yang mengambil karuta paling banyak adalah pemenang dari permainan ini. Setelah permainan selesai, guru memimpin siswa untuk berdiskusi mengenai permainan dengan menggunakan media *hiragana goi karuta* dan meminta opini dan persepsi siswa terhadap media karuta dan permainan yang telah dilakukan.

Dengan menggunakan media *hiragana goi karuta* di dalam pembelajaran huruf *hiragana* dan kosakata bahasa Jepang, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana* serta menambah pembendaharaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa. Dengan media karuta ini, siswa juga dapat mengenal kebudayaan Jepang yang terdapat dalam permainan tradisional Jepang karuta. Siswa juga diharapkan termotivasi untuk belajar karena menggunakan media yang menuntut siswa untuk berkompetisi bersama siswa lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anam, A, N. 2014. Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Layanan Informasi Dengan Tehnik Game, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bimbingan dan Konseling*, 2 (1): 83-91.
- Mudrikah, D. D, Kusri, D. & Dahidi, A. 2017. Efektivitas Permainan Karuta Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung. *Edujapan*. 2 (1): 130-137.
- Nishigaki, C., Chujo, K. & Kato, C. (2008). Teaching daily life English vocabulary to junior and senior high school students with the relation to elementary school English. *Chiba Daigaku Kyouiku-gakubu Kenkyu Kyo*, 56 (2): 301-316.
- Saitama Prefecture Karuta Association. 2010. *Kyogi Karuta Handbook*. Diterjemahkan oleh Mutsumi Y. Stone.
- Tarigan. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung. Angkasa
- Taynton, K, & Yamada, M. 2012. *Using a Japanese Card Game Karuta to Enhance Listening and Speaking Skills in Japanese Learners of English*. 四天王寺大学紀要 第53号.

The Japan Foundation. 2008. *The Japan Foundation Teaching Japanese Series*
3. *Teaching Characters and Vocabulary*. Hitsuji Shobou.
ISSBN978-4-89476-303-6

Yoneyama, A., Sugiyama, S. & Tada, S. 2006. *Eigoka Kyouiku Jisshu Handbook*. Tokyo: Taishukan Shoten.

Pengenalan *Senryuu* pada Mata Kuliah PENGANTAR SASTRA JEPANG

Intan Suri

Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak

Senryuu merupakan kesusastraan Jepang yang populer sejak zaman Edo. Senryuu adalah puisi Jepang yang terdiri dari 5-7-5 suku kata atau 5 suku kata pada larik pertama, 7 suku kata pada larik kedua, dan 5 suku kata pada larik ketiga. Berbeda dengan haiku, di dalam senryu tidak ada penggunaan kigo dan kireji. Senryuu lebih berfokus pada humor dan sindiran. Sindiran tersebut bertema tentang kehidupan sosial, masyarakat, budaya hingga sindiran tentang kehidupan rumah tangga masyarakat Jepang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Hasil dari penelitian ini, mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang semester V mengetahui perkembangan senryuu dari dulu hingga sekarang. Kemudian, siswa dapat membedakan antara haiku dan senryuu dalam kesusastraan Jepang. Selain itu, siswa juga mengetahui jenis dan ciri-ciri senryuu.

Kata kunci: *Senryuu, sejarah senryuu, satire*

I. PENDAHULUAN

Senryuu sering dianggap sebagai salah satu Haiku modern yang biasanya mengungkapkan masalah kehidupan sehari yang bersifat humor, satir atau mengandung sindiran. *Senryuu* bisa digunakan untuk mengekspresikan diri dan kondisi masyarakat secara santai. Nama *Senryuu* sendiri diambil dari pujangga yang mencetuskan jenis puisi ini yaitu Karai *Senryuu* (1718-1790).

Dalam kesusastraan Jepang, puisi juga memiliki jenis dan bentuknya masing-masing. Beberapa bentuk puisi Jepang antara lain *waka* (Syair Jepang), *tanka* (syair pendek), *haiku* dan *senryuu*. *Haiku* dan *senryuu* adalah jenis puisi Jepang yang muncul dan berkembang pada zaman Edo (1600-1867). *Haiku* dan

senryuu adalah puisi lama yang memiliki aturan jumlah suku kata 5-7-5, atau 5 suku kata pada larik pertama, 7 suku kata pada larik kedua, dan 5 suku kata pada larik ketiga. Yang membedakan antara *Haiku* dan *senryuu* adalah isinya. Jika *Haiku* berbicara tentang keindahan alam maka *senryuu* berisi tentang sindiran akan kehidupan manusia (Mandah, dkk., 1983: 6-7).

Haiku memiliki unsur-unsur yaitu *kigo* atau *kisetsu no kotoba* (kata-kata penanda musim), terdapat *kireji* (huruf pemotong) seperti *ya* dan *kana* untuk menunjukkan adanya jeda atau pergantian topik. Berbeda dari haiku, *senryuu* memiliki aturan yang agak lentur yaitu tidak harus menyebutkan *kigo* di dalam penulisannya. *Senryuu* harus mengandung unsur bersifat lucu dan jenaka, berisi sindiran, bercerita tentang rakyat dan tidak menggambarkan musim sama sekali (Asoo, 1983: 134). Contoh *senryuu* yaitu:

Noo meiku , Kaisha hairenu , Kao ninshou (サラリーマン川柳コンクール、2019)

Tanpa make up , tidak bisa masuk ke perusahaan, konfirmasi wajah.

Senryuu di atas berisi tentang kondisi masyarakat Jepang saat ini. Ini digambarkan saat karyawan tidak menggunakan *make up* mesin *scan* wajah tidak dapat mengenali wajah karyawan tersebut. Hal ini dianggap lucu karena ternyata *make up* dapat memberikan perbedaan yang signifikan pada wajah seseorang. Topik yang dijadikan bahan sindiran pun beragam seperti kehidupan suami-istri, menyindir atasan, sindiran terhadap kelas masyarakat tertentu dan sebagainya. Latar belakang budaya dan kondisi sosial masyarakat tentu sangat mempengaruhi isi dan bentuk sindiran.

Dari pemaparan di atas terlihat adanya unsur sindiran terhadap kondisi masyarakat Jepang. Hal ini yang membedakan *senryuu* dengan puisi Jepang lainnya. Selain itu, ini juga yang membedakan antara *senryuu* dengan puisi Indonesia. Biasanya, puisi Indonesia cenderung bertemakan tentang perasaan, cinta, kesedihan, dan kekecewaan. Oleh sebab itu, pada mata kuliah pengantar sastra Jepang yang saya ampu, saya ingin mengenalkan sejarah perkembangan *senryuu* pada mahasiswa semester lima karena dari *senryuu* banyak hal yang dapat diketahui, seperti kebudayaan, kondisi masyarakat dan sindiran yang terkadang

ditujukan untuk diri sendiri dan orang lain. Dengan demikian, dalam penelitian ini yang ingin saya bahas adalah bagaimana perkembangan *senryuu* dan apa saja jenis-jenis *senryuu* yang digunakan dari awal terbentuk hingga saat ini.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek apakah orang, atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang bisa dijelaskan baik dengan angka-angka maupun katakata (Punaji Setyosari 2010). Pengumpulan data dilakukan dengan metode pustaka. Sumber primer diperoleh melalui buku-buku yang mendukung penelitian. Subyek penelitian adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang semester V Universitas Riau.

III. PEMBAHASAN

3.1 Perkembangan *Senryuu*

Senryuu dinamai setelah priode edo, diambil dari nama pujangga yang mencetuskan jenis puisi ini yaitu Karai Senryu (1718-1790) dengan koleksinya *Haifuu Yanagidaru*. Kanji pada *senryu* berarti dedalu sungai. *Senryuu* memiliki pola yang sama dengan *haiku* yaitu 5-7-5, tetapi terkadang dalam pengubahannya, kata-katanya lebih atau kurang dari pola tersebut. Biasanya *senryu* bersifat humor dan selalu berisi cerita yang menyindir sesuatu. Dalam *senryuu* biasanya mengandalkan semacam permainan kata yang disebut *Meakuzuke*. Pada zaman ini, awalnya *senryuu* dilantunkan setelah seorang *haikai* melantunkan 5-7-5 yang pertama, kemudian penyair berikutnya melanjutkan bagian 7-7 berikutnya. Tapi lama-kelamaan *senryuu* memiliki polanya sendiri.

Masaoka Shiki (1867-1902) dikenal sebagai pembaharu *Haiku*, ikut mempopulerkan bentuk *Haiku* modern ini. Menurutnya, *Haiku* harus dibebaskan dari formalisme dan seni yang dibuat-buat dan dia mengatakan: "Lupakan itu aturan-aturan gramatikal dan menulislah menurut kesenangan dirimu sendiri. "

Pada zaman Hooreki (1751-1763), ada orang yang bernama Karai Senryuu yang terkenal karena pilihannya tentang pantun bagian awal dari kumpulan Haikai tersebut. Pada tahun Meiwa 2 (1765), orang yang bernama Goryooken Arubeshi mengumpulkan dan menerbitkan apa yang telah dipilih oleh Karai Senryuu, yaitu yang terdiri dari dua frase yang meskipun dihilangkan frase pertamanya ia tetap mengandung arti dan diberi Haifu Yanagidaru. Buku ini mendapat banyak komentar baik dan sampai dengan Zaman Tenpoo (1831-1846) telah terbit sebanyak 167 bagian. Selanjutnya pemilih pantun yang bernama Senryuu itu dipergunakan sebagai nama salah-satu bentuk kesusastraan tersebut.

Ciri khas *Senryuu* menitikberatkan pada masalah kemanusiaan yang awam, perasaan manusia sebagai objek untuk menciptakan pantun-pantun yang bisa membuat tawa, kadang kala didalamnya juga mengandung sindiran-sindiran yang tajam. Bentuk frasenya sama dengan frase yang ada pada Haikai, *Senryuu* tidak memakai kata-kata yang berkaitan dengan musim, dan juga tidak perlu berkalimat selesai karena kebanyakan kalimatnya berakhir dalam bentuk bukan selesai (bentuk sambungan) dan iramanya pun ringan serta mudah.

3.2 Jenis *Senryu*

Berbeda dengan *haiku*, *senryuu* memiliki ciri khas dalam hal menggambarkan peristiwa. Jika dilihat dari isinya, *senryuu* lebih menitikberatkan masalah kemanusiaan yang awam, perasaan manusia sebagai objek yang dikemas dengan humor namun mengandung sindiran-sindiran yang jenaka. Sindiran-sindiran tersebut dapat ditujukan untuk orang lain atau sekedar menertawakan kebodohan diri sendiri. Seperti juga *haiku* yang memiliki unsur-unsur penting di dalam penulisannya, ada tiga hal penting yang harus diperhatikan di dalam *Senryuu*. Ketiga hal penting tersebut meliputi : *Ugachi* (kritikan), *Karumi*(bentuk), dan *Okashimi* (humor). Tiga unsur ini merupakan dasar dari teknik penulisan yang harus dipenuhi oleh sebuah *senryuu*. Dengan kata lain, *senryuu* harus memenuhi persyaratan dari segi bentuk yakni jumlah suku kata yang terdiri dari 5-7-5. Jenis *senryuu* yang mengambil tema tentang *satire* atau sindiran seperti contoh berikut,

Ohanage wo kazoete iru ga tsutome nari

Pekerjaannya sekarang hanya menghitung bulu hidung tuannya.

Senryuu di atas berisi sindiran terhadap kalangan samurai di zaman Edo. Pada zaman Edo, kalangan samurai menjadi kelas masyarakat yang paling atas. Tetapi, karena pada masa itu tidak ada peperangan maka samurai tidak banyak bekerja. Tugas samurai hanya mengabdikan sepenuhnya kepada atasannya yaitu para daimyo. Bukti pengabdian itu dijadikan sindiran yaitu dengan kata “menghitung bulu hidung tuannya”, menyiratkan pekerjaan yang tidak penting tapi tetap dilakukan demi loyalitas. Puisi jenis ini bisa digolongkan dalam puisi jenis satire atau kritik sosial. Selain contoh di atas, ada juga contoh *senryuu* yang berisi tentang satire atau kritik sosial. Seperti contoh berikut:

Akikan-bi, hoka no kan mite, kakusa shiru. (サラリーマン川柳コンクール、2019)

Hari mendaur ulang, melihat kaleng kosong orang lain, membuat saya merasa lebih miskin.

Istilah (*kakusha shiru* secara harfiah, untuk mengetahui atau menyadari, perbedaan), menyiratkan penulis mengenali dari kaleng yang dibuang oleh tetangganya bahwa ia termasuk dalam golongan berpenghasilan rendah. Mungkin ini merujuk pada *happoushu* (bir rendah malt), murah yang ia minum. Sementara yang lain dapat membeli minuman premium. Contoh *senryu* lainnya yang terdapat dalam perlombaan *senryu* tahun ke-32 adalah

Suppotsu jimui, kuruma de itte, chari wo goku (サラリーマン川柳コンクール、2019).

Selain berisikan tentang sindiran terhadap kehidupan sosial masyarakat, *senryu* pun ada yang bercerita tentang kehidupan manusia. Akibat perubahan kondisi budaya, maka manusipun ikut mengalami perubahan. Bisa saja manusia hidup secara individual, masa bodoh, hidup sendiri dan tertutup (introvert). Seperti contoh *senryuu* berikut yang menggambarkan kondisi seseorang yang

hidup sendiri

He wo hitte, okashiku mo nai, hitori no mo no

Orang yang hidup sendirian, meskipun ia kentut, tidak ada lucu-lucunya.

Dalam *senryuu* di atas terlihat “sedih” nya hidup seorang diri. Tidak punya teman untuk saling berbagi, sehingga seharusnya “kentut” bisa dijadikan bahan bercandaan hal ini tidak terjadi karena hidup hanya seorang diri. Kemudian, ada juga sindiran yang berisi tentang kehidupan suami istri yang menceritakan kondisi seorang suami yang takut terhadap istrinya sehingga timbullah sindiran yang menyetakan jika takut dengan istri, maka suami akan mempunyai banyak uang.

Nyoubou wo, kowa gar u yatsu ha, okane ga dekuru

Laki-laki, Yang takut dengan istri, Bisa menghasilkan uang

Tadaima ha, inu ni iuna yo, hore ni ie

Jangan mengucapkan “aku pulang” kepada anjing, tapi ucapkan padaku

Dari contoh *senryuu* di atas, dapat diketahui bahwa *senryuu* memiliki pola lebih bebas dibandingkan *haiku*. *Senryuu* di atas lebih menjelaskan tentang kondisi suatu masyarakat, kehidupan manusia, hingga kehidupan rumah tangga (suami-istri). Dari segi kritikan *senryuu* di atas, pengarang *senryuu* menyampaikan secara langsung tanpa membuat suatu perumpamaan. Obyek kritikan diungkapkan langsung disertai ungkapan perasaan dari penulis sendiri.

IV. KESIMPULAN

Dari paparan di atas diketahui bahwa bentuk *senryuu* terdiri dari 5-7-5 sama seperti *haiku*. Akan tetapi, yang membedakannya adalah di dalam *senryuu* tidak terdapat *kigo* dan *kireji*. *Senryuu* yang populer banyak bertema tentang sindiran atau satire terhadap kehidupan sosial masyarakat. Kemudian tentang kehidupan manusia dan manusia serta kebiasaan dalam bermasyarakat. Pada *senryuu* di atas, bentuk sindiran yang dibuat oleh pengarang bersifat langsung. Sindiran yang bersifat kritikan disampaikan secara lugas. Sedangkan sindiran

lainnya disampaikan secara umum.

VI. DAFTAR RUJUKAN

- Asoo, Isoji, dkk. 1983. *Sejarah Kesusastraan Jepang (Nihon Bungakushi)*. Jakarta: UI Press.
- Mandah, Darsimah, dkk. 1983. *Pengantar Kesusastraan Jepang*. Jakarta: kerjasama antara Fakultas Sastra UI, The Japan Foundation, dan PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2012. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Punaji, Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana

MASALAH – MASALAH DALAM PENGAJARAN BAHASA JEPANG PERIWISATA PADA PROGRAM STUDI DESTINASI PARIWISATA (DESPAR) di UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA

Lasti Nur Satiani, M. Pd
Universitas Kristen Satya Wacana

Abstrak

Bahasa Jepang pariwisata merupakan salah satu matakuliah Bahasa Asing pilihan wajib yang harus diambil mahasiswa Program Studi Destinasi Pariwisata (Despar) di Universitas Kristen Satya Wacana. Matakuliah ini diajarkan sejak tahun 2014 dan harus diampu dalam 3 semester dengan bobot masing-masing semester sebesar 3 sks. Mahasiswa mengambil matakuliah ini mulai semester keempat.

Penelitian ini membahas tentang seputar pembelajaran matakuliah Bahasa Jepang pada Program Studi Destinasi Pariwisata yaitu mengenai masalah-masalah yang dihadapi dan alternatif pemecahan masalah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara secara mendalam untuk mengetahui masalah-masalah yang dihadapi mahasiswa selama mempelajari Bahasa Jepang. Wawancara dilakukan terhadap mahasiswa yang sudah mengambil matakuliah Bahasa Jepang pariwisata 1, 2 dan 3, dengan jumlah responden sebanyak 25 orang.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai alat evaluasi pembelajaran Bahasa Jepang pada Program Studi Destinasi Pariwisata. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Jepang dan memotivasi mahasiswa agar lebih menyukai dan selalu ingin mempelajari Bahasa Jepang yang nantinya bisa menjadi kemampuan tambahan bagi mereka, setelah menyelesaikan program belajar selama di Perguruan Tinggi. Selain itu juga bermanfaat bagi kelanjutan pengajaran Bahasa Jepang agar kualitas pengajaran menjadi semakin baik.

Pengajaran Bahasa Jepang pada Program Studi Destinasi Pariwisata (Despar) masih belum sempurna. Perbaikan-perbaikan ke arah yang lebih baik perlu dilakukan. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian lanjutan untuk

mengujicobakan berbagai metode dan media pengajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya, dengan tujuan untuk mengatasi masalah-masalah yang belum terpecahkan melalui alternatif pemecahan masalah yang sudah dilakukan.

Kata Kunci : Masalah, Pengajaran Bahasa Jepang, Despar, Evaluas

I. Pendahuluan

Bahasa Jepang Pariwisata merupakan salah satu matakuliah pilihan wajib pada Program Studi Destinasi Pariwisata Universitas Kristen Satya Wacana yang sudah diajarkan sejak tahun 2014. Mahasiswa diharuskan mengambil matakuliah Bahasa Jepang selama 3 semester dengan bobot masing-masing 3 sks, mulai semester empat sampai dengan semester enam.

Matakuliah ini berisi tentang materi budaya dan Bahasa Jepang dengan tujuan akhir agar mahasiswa memahami budaya dan Bahasa Jepang serta bisa mengaplikasikannya ke dalam bentuk komunikasi sederhana dalam situasi sehari-hari. Materi yang digunakan dalam matakuliah ini merupakan perpaduan buku Marugoto dan Minna no Nihongo. Kegiatan pembelajaran meliputi pengenalan tata bahasa, budaya, latihan membuat kalimat, latihan percakapan dan latihan presentasi sederhana.

Program Studi Destinasi Pariwisata juga memfasilitasi matakuliah Bahasa Jepang dengan mendatangkan penutur asli yang merupakan mahasiswa dari *Keio University* sebanyak dua sampai tiga kali dalam setiap semesternya. Tujuannya adalah agar mahasiswa mendapatkan pengalaman berkomunikasi dengan penutur aslinya dan melatih mahasiswa agar percaya diri dalam berkomunikasi dengan orang Jepang serta sebagai sarana untuk latihan berbicara.

Proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh kemampuan pengajar dalam mengajar, keadaan pembelajar pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, bahan ajar yang digunakan serta penggunaan metode dan media pengajaran (Sutedi, 2009). Keberhasilan dari suatu proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keempat hal tersebut dimana kesemuanya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Pengajar harus mempunyai kemampuan dalam menguasai materi dan tentu saja harus mempunyai keterampilan dalam menyampaikan materi. Kedua hal ini merupakan satu kesatuan yang harus dimiliki oleh seorang pengajar. Kondisi pembelajar bisa dijabarkan sebagai motivasi dan minatnya terhadap proses pembelajaran. Hal ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan menerima materi yang disampaikan oleh pengajar. Bahan ajar yang disampaikan pengajar akan tersampaikan dengan baik kepada pembelajar jika dilengkapi dengan penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat (Sutedi, 2009).

Dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar bahasa asing diperlukan strategi yang tepat agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan maksimal. Dalam konteks pendidikan, mengajar tidak hanya dalam tahap penyampaian materi saja, akan tetapi merupakan suatu kesatuan proses yang bertujuan agar siswa belajar. Model *active learning* merupakan salah satu upaya yang bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan (Sanjaya, 2006:103). Banyak pengajar yang hanya menyampaikan materi saja sampai pada tahap materi yang telah disiapkan dapat diselesaikan, tanpa memastikan apakah mahasiswa benar-benar memahami apa yang telah disampaikan oleh pengajar. Perlu membiasakan mahasiswa untuk aktif dalam kegiatan pengajaran, bukan hanya sebagai pendengar saja

Komunikasi bisa dilakukan secara lisan dan tertulis. Agar dapat berkomunikasi dalam Bahasa Jepang dengan baik harus menguasai huruf, kosakata, tata bahasa dan memahami budaya Jepang (Sutedi, 2012). Untuk itu diperlukan banyak latihan agar mahasiswa mampu mempraktekkan ilmu yang didapatkan sehingga bisa lebih memahami, daripada hanya sekedar mempelajari teori. Apabila mahasiswa tidak memahami tata bahasa dan tidak dilengkapi dengan perbendaharaan kosakata yang cukup, maka dapat menyebabkan komunikasi menjadi tidak lancar karena kesulitan dalam memahami.

Student Centered Learning atau yang lebih dikenal dengan istilah SCL merupakan metode pengajaran, dimana murid atau pembelajar diposisikan sebagai pusat dari kegiatan pembelajaran (Collins dalam Frod, 2010). Metode yang

umumnya sering dipakai pengajar, menempatkan pengajar sebagai pusat pembelajaran dari tahap menyiapkan materi sampai dengan tahap penyampaianya di dalam kelas. Sedangkan metode SCL memberi kesempatan kepada pembelajar untuk lebih banyak belajar secara mandiri maupun bersama dengan teman yang lainnya. Metode ini sangat tepat dipakai, karena pembelajar lebih mandiri dan kreatif dalam belajar.

Dalam pembelajaran di kelas, pembelajar tidak sepenuhnya bergantung kepada pengajar. Pengajar lebih berperan sebagai fasilitator dan mengontrol jalannya kegiatan pembelajaran. Pembelajar tidak perlu menunggu instruksi dari pengajar tetapi secara aktif mencari jawaban dari masalah-masalah yang timbul melalui salah satunya berinteraksi dengan orang lain (Jones, 2007). Semakin pembelajar aktif maka akan dapat meningkatkan kreativitas pembelajar dalam mempelajari suatu hal, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Selama ini para pengajar Bahasa Jepang hanya fokus pada metode pembelajaran yang hanya berpusat pada hal menghafal dan kurang dalam hal berbicara. Padahal salah satu hal terpenting dalam pembelajaran bahasa adalah praktek berbicara (Hasanah, 2016). Mempelajari suatu bahasa harus dilengkapi dengan banyak latihan berbicara dan bukan hanya tertulis saja. Semakin banyak pembelajar melakukan latihan berbicara, akan semakin meningkatkan kemampuan lisan Bahasa Jepang.

Menurut Kobayashi, untuk meningkatkan kemampuan berbicara bisa dilakukan dengan dua cara, yaitu melalui percakapan dan monolog. Percakapan bisa dilakukan bersama dengan dua orang atau lebih, sedangkan monolog bisa dilakukan melalui presentasi (Setiana 2012 : 476). Jika kegiatan latihan berbicara ini dilakukan, maka akan dapat menambah rasa percaya diri pembelajar dalam berbicara menggunakan Bahasa Jepang. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk melatih mahasiswa supaya lebih terbiasa menggunakan Bahasa Jepang.

Masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Jepang di

kelas biasanya bermacam-macam. Masalah-masalah yang muncul tentu saja harus dicari jalan keluarnya, supaya di kemudian hari tidak terjadi lagi, dimana hal-hal seperti itu dapat mengganggu jalannya proses belajar mengajar. Peran pengajar sangat penting dalam mengatasi masalah-masalah tersebut karena pengajar melihat secara langsung dan mengalami apa yang terjadi dalam setiap pembelajaran (Sutedi, 2009:14). Masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran dapat berasal dari mahasiswa maupun pengajar.

Kegiatan penelitian pendidikan sangat perlu dilakukan. Selain bertujuan untuk memecahkan suatu masalah, juga bertujuan untuk memperoleh informasi yang baru, mengembangkan dan menjelaskan masalah yang dihadapi, menerangkan dan memprediksi serta mengontrol suatu perubahan atau variabelnya (Sukardi, 2005:4). Selain itu, penelitian pendidikan bermanfaat untuk mengetahui berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Kegiatan ini juga sangat bermanfaat sebagai alat evaluasi yang sangat diperlukan untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul dan juga meningkatkan mutu pengajaran.

Dari uraian di atas, peneliti sebagai satu-satunya pengajar Bahasa Jepang di Universitas Kristen Satya Wacana, tertarik untuk meneliti masalah-masalah yang muncul dalam pengajaran Bahasa Jepang pada Program Studi Destinasi Pariwisata (Despar). Selama ini ada beberapa kendala yang muncul dalam kegiatan pengajaran Bahasa Jepang. Pada tulisan ini akan dibahas masalah-masalah yang terjadi dalam pengajaran Bahasa Jepang baik dari sisi mahasiswa sebagai pembelajar maupun dosen sebagai pengajar.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode ini merupakan salah satu metode yang efektif digunakan dalam menggambarkan fenomena yang ada. Dalam menggunakan metode ini, seorang peneliti harus mampu menginterpretasikan kenyataan yang terjadi melalui sebuah penjelasan yang runtun. Data dapat diperoleh melalui interaksi langsung dengan nara sumber (Syamsuddin, 2007 :73).

Metode yang digunakan sangat berguna untuk mendeskripsikan masalah-masalah yang terjadi dalam pengajaran Bahasa Jepang pada Program Studi Destinasi Pariwisata baik dari sisi pembelajar maupun pengajar.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara secara mendalam terhadap mahasiswa yang sudah pernah mengambil matakuliah Bahasa Jepang Pariwisata 1 sampai dengan 3, sebanyak 25 orang. Pengamatan langsung dilakukan oleh pengajar, selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur atau bebas, dimana keuntungan dari menggunakan metode wawancara ini adalah jawaban yang diperoleh lebih lengkap tanpa harus membatasi jawaban dengan pengelompokan jawaban. Jawaban yang diperoleh nantinya akan dianalisa secara mendalam (Sudjana, 2007:68). Data yang diperoleh juga lebih lengkap dan peneliti dituntut untuk dapat mendeskripsikannya dengan baik.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif secara kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dimana peneliti mengumpulkan data dengan melakukan interaksi langsung dengan orang-orang yang dijadikan sebagai nara sumber penelitian. Dalam teknik ini, peneliti harus dapat menggambarkan dengan jelas keadaan yang sebenarnya terjadi di lapangan (Syamsuddin, 2007).

III. Pembahasan

Dalam pembahasan akan diuraikan masalah-masalah yang muncul dalam pengajaran Bahasa Jepang pada Program Studi Destinasi Pariwisata (Despar) dan Cara mengatasi masalah-masalah tersebut. Masalah-masalah yang ada merupakan masalah yang dialami oleh peneliti sebagai pengajar maupun yang dialami mahasiswa sebagai pembelajar. Cara mengatasi masalah-masalah tersebut merupakan cara yang sudah dilakukan pengajar sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah.

A. Masalah-Masalah yang muncul dalam Pengajaran Bahasa Jepang.

1) Kesulitan dalam menghafal huruf kana dan kanji

Hal ini banyak dialami oleh para pembelajar Bahasa Jepang. Masalah

yang dialami mahasiswa adalah banyaknya jumlah huruf, baik hiragana katakana, maupun kanji. Waktu yang dipergunakan untuk menghafal sangat minim, apalagi mereka hanya belajar di kelas selama 2 jam efektif di setiap minggunya, berbeda dengan mahasiswa yang mengambil jurusan Bahasa Jepang yang hampir setiap hari berhubungan dengan huruf Jepang. Kesulitan yang mereka alami salah satunya adalah karena adanya kemiripan dari huruf-huruf kana tersebut.

2) Kesulitan menghafal kosakata

Kemampuan mahasiswa dalam berbicara terhambat karena minimnya penguasaan kosakata. Kurangnya penguasaan tersebut disebabkan karena mahasiswa hanya mengandalkan kosakata yang diberikan pengajar. Mereka kurang aktif mencari kosakata lain yang berhubungan dengan materi yang diajarkan. Selain itu, juga masih ada mahasiswa yang malas untuk menghafal kosakata yang sudah diajarkan sehingga sangat menghambat dalam kegiatan berbicara.

3) Kurang percaya diri dalam berbicara

Mahasiswa yang mempunyai motivasi yang tinggi biasanya selalu ingin mencoba berbicara dengan Bahasa Jepang. Mereka tidak takut salah karena menurut mereka dengan mencoba banyak berbicara, akan memperlancar kemampuan berbicara. Akan tetapi ada mahasiswa yang merasa tidak percaya diri, sehingga ketika diberi kesempatan berbicara, hanya sedikit berbicara. Ada juga mahasiswa yang hanya menjadi pendengar di kelas dan tidak aktif berbicara dengan Bahasa Jepang. Mereka tidak percaya diri karena takut salah dalam mengucapkan Bahasa Jepang.

4) Kesulitan menggunakan partikel

Kendala ini banyak dialami pembelajar Bahasa Jepang. Partikel Bahasa Jepang ada banyak dan pemakaiannya juga beragam. Ada beberapa partikel yang berbeda makna dalam pemakaiannya. Tata bahasa dalam Bahasa Jepang juga berbeda dengan Bahasa Indonesia, sehingga terkadang mahasiswa langsung menerjemahkan dari Bahasa Indonesia ke dalam Bahasa

Jepang, sehingga kalimatnya menjadi kurang tepat.

Mahasiswa terkadang bingung dalam menggunakan partikel sesuai dengan makna kalimatnya. Hal ini disebabkan ada partikel yang tidak bisa dipadankan ke dalam Bahasa Indonesia. Mereka kurang banyak latihan membuat kalimat, sehingga pemahamannya juga kurang. Terkadang mereka menggunakan partikel dengan asal, tanpa mengetahui dengan pasti apakah penggunaannya sudah benar ataupun belum.

5) Kesulitan memahami tata bahasa

Struktur kalimat Bahasa Jepang yang berbeda dengan Bahasa Indonesia membuat mahasiswa kesulitan dalam memahami Bahasa Jepang. Terkadang mahasiswa masih terpengaruh pola kalimat Bahasa Indonesia dalam membuat kalimat dalam Bahasa Jepang. Mahasiswa terkadang tidak memahami makna kata yang mempunyai kesamaan dalam Bahasa Jepang. Misalnya *asobu* dan *shimasu* untuk kata bermain dan bermain musik.

Dalam berbicara masih sering menterjemahkan secara langsung dari Bahasa Indonesia ke dalam Bahasa Jepang, sehingga yang terjadi susunan kalimatnya menjadi tidak tepat. Mereka mengalami kesulitan dalam memahami tata Bahasa Jepang dimana sangat beragam.

6) Dalam intonasi masih terpengaruh bahasa daerah

Masih ada mahasiswa yang masih sangat terpengaruh dengan bahasa daerahnya dalam berbicara Bahasa Jepang. Keadaan ini dianggap sulit bagi pembelajar pada program studi Destinasi Pariwisata, dimana mereka hanya berkesempatan bertatap muka di kelas selama 2 jam efektif di setiap minggunya.

Mereka kurang tekun dalam berlatih secara mandiri, sehingga yang terjadi adalah Bahasa Jepang yang mereka ucapkan, menggunakan logat daerah yang sangat kental. Hal ini sering terjadi pada pembelajar pada tingkat dasar. Selain itu budaya Bahasa Indonesia sangat mempengaruhi mereka. Terkadang kaidah dalam Bahasa Indonesia diterapkan pada saat menggunakan Bahasa Jepang, sehingga sulit dipahami maksudnya.

Selain itu kebiasaan mahasiswa lain dalam mentertawakan teman yang masih sangat kental terpengaruh bahasa ibu, membuat mahasiswa tersebut menjadi tidak percaya diri dalam menggunakan bahasa Jepang.

- 7) Mahasiswa hanya menggunakan kesempatan belajar di dalam kelas

Banyak mahasiswa yang hanya menggunakan kesempatan belajar di dalam kelas. Mereka tidak banyak memanfaatkan media lainnya sebagai latihan berbicara, menulis, mendengar maupun membaca di luar kelas. Selain itu latihan berbicara dengan teman juga jarang dilakukan. Hanya sebagian mahasiswa yang secara mandiri menggunakan kesempatan belajar di luar kelas dan memanfaatkan sarana yang ada.

- 8) Mahasiswa kurang aktif dalam ketika ada penutur asli

Selama ini Program Studi Destinasi Pariwisata (Despar) selalu mendatangkan penutur asli di kelas Jepang, minimal 2 kali di setiap semester. Tujuannya adalah melatih kemampuan mahasiswa dalam berbicara dengan penutur aslinya dan sebagai sarana latihan percaya diri. Akan tetapi hanya mahasiswa tertentu saja yang memanfaatkan kesempatan ini. Kesempatan untuk dapat bertemu dengan penutur asli sangat langka, sehingga pengajar berharap mahasiswa dapat menggunakan kesempatan berkomunikasi ketika ada penutur aslinya.

Mereka merasa takut dan gugup jika berkomunikasi langsung dengan penutur asli dikarenakan takut salah menggunakan Bahasa Jepang. Padahal cara ini dimaksudkan agar mahasiswa terbiasa mendengar Bahasa Jepang dari penutur asli langsung sebagai salah satu sarana latihan mendengar dan berbicara.

- 9) Masih ada mahasiswa yang menggunakan aplikasi terjemahan dalam membuat presentasi

Pengajar banyak memberikan tugas presentasi sederhana ataupun membuat karangan dalam Bahasa Jepang sebagai sarana latihan. Dalam membuat presentasi, masih ada mahasiswa yang menggunakan aplikasi terjemahan. Terkadang kalimatnya menjadi berantakan dan tidak jelas

maksudnya. Mereka tidak mencoba membuat sendiri susunan kalimatnya.

Selain itu, dalam menyampaikan presentasi, masih ada mahasiswa yang hanya menghafal tanpa memahami maksudnya, sehingga apabila ada satu kata yang terlewat, mereka bingung dan kalimatnya akan menjadi tidak dipahami. Terkadang ada mahasiswa yang tidak memahami maksud dari kalimat yang dibuatnya sendiri.

- 10) Mahasiswa tidak maksimal menggunakan kesempatan untuk konsultasi dengan pengajar di luar kegiatan di kelas

Selama ini belum banyak mahasiswa yang menggunakan kesempatan untuk berkonsultasi mengenai pembelajaran Bahasa Jepang di luar jam belajar di kelas. Mereka hanya memanfaatkan kesempatan ini jika akan melakukan presentasi dan itupun dilakukan dalam sistem satu hari sebelum presentasi ataupun tugas dikumpulkan, sehingga hasil yang didapatkan juga tidak maksimal.

A. Cara Mengatasi Masalah-masalah dalam Pengajaran bahasa Jepang

1. Kesulitan dalam menghafal huruf kana dan kanji

Pada awalnya, salah satu cara yang dilakukan pengajar untuk mengatasi masalah ini adalah dengan banyak tugas latihan menulis, baik huruf kana maupun kanji. Menurut pengajar, cara ini dirasa kurang efisien karena mahasiswa masih saja dirasa kurang banyak menggunakan kesempatan berlatih di luar kelas. Masih ada mahasiswa yang mengerjakan tugas di kelas sebelum waktu mengumpulkan.

Cara lain yang sudah dicoba diterapkan pengajar supaya mahasiswa tidak mengalami kesulitan dalam menghafal huruf yaitu dengan menggunakan metode *sora wo kaite*. Secara harafiah metode ini berarti menulis di langit. Metode ini melatih pembelajar dengan cara menulis di udara seolah-olah mereka menulis di media kertas menggunakan pensil. Media yang digunakan adalah jari

telunjuk tangan. Teknik ini efektif jika dilakukan dengan cara berpasangan. Orang pertama bertugas menulis huruf dan orang kedua mendapat tugas membaca huruf. Satu hal yang perlu dilakukan pada saat menggunakan metode ini adalah harus fokus. Seringkali mahasiswa menulis huruf kana maupun kanji dengan urutan yang salah. Dengan menggunakan metode ini, mereka terbiasa menulis sesuai urutan yang benar. Akan tetapi, metode ini dirasa kurang efisien jika teman yang menjadi pasangan, tidak hafal dengan huruf ataupun kanji dan cara menuliskannya. Masih perlu mencari teknik lain supaya mahasiswa tidak merasa kesulitan dalam menghafal huruf.

2. Kesulitan menghafal kosakata

Untuk mengatasi masalah ini, kawai merupakan salah satu cara yang dirasa cukup efektif. Dengan melakukan banyak percakapan, secara tidak langsung mengharuskan mahasiswa untuk selalu menggunakan Bahasa Jepang. Mahasiswa akan merasa kesulitan jika tidak banyak mempunyai perbendaharaan kata yang cukup. Percakapan dilakukan secara langsung sesuai dengan tema pembelajaran di kelas. Pengajar memberi pertanyaan kepada mahasiswa maupun memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan tanya jawab dengan teman secara berpasangan maupun dalam bentuk kelompok kecil.

Selain itu pengajar mencoba menggunakan media gambar dan permainan untuk mempermudah mahasiswa dalam menghafalkan kosakata. Peran pengajar sangat penting dalam pembelajaran di kelas, supaya kegiatan belajar di kelas tidak membosankan dan mahasiswa selalu semangat serta tidak merasa bosan dalam belajar Bahasa Jepang.

Tetapi hal ini juga belum maksimal hasilnya, karena tidak semua mahasiswa aktif berbicara. Masih ada mahasiswa yang

hanya menjawab secara singkat dan sedikit berbicara. Padahal maksud dari latihan kawai adalah supaya mereka banyak latihan berbicara. Dengan demikian menjadi sarana mereka dalam menghafal kosa kata Bahasa Jepang.

Masih perlu terus mencoba metode pengajaran yang lainnya yang lebih menarik dan lebih efisien supaya mahasiswa dapat dengan mudah menghafal tanpa merasa terbebani, sehingga tidak menjadikan mereka malas.

3. Kurang percaya diri dalam berbicara

Dalam hal ini pengajar menggunakan cara dengan banyak memberikan latihan presentasi sederhana dan *scenario play*. Presentasi yang dilakukan adalah presentasi sederhana dengan tema-tema tertentu yang menarik. Sedangkan *scenario play* yaitu bentuk percakapan dengan menentukan tema terlebih dahulu, tetapi dalam pelaksanaannya mahasiswa bebas menggunakan kata ataupun kalimatnya.

Pada saat membuat presentasi, mahasiswa diberikan kesempatan membuat kalimat sendiri sesuai kemampuan masing-masing. Tema besarnya ditentukan oleh pengajar sedangkan tema kecilnya diberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk menentukan. Setelah itu mereka harus mempresentasikan di depan teman-temannya di kelas. Dalam presentasi, selain mahasiswa mempresentasikan apa yang sudah dipersiapkan, mahasiswa lain juga diberi kesempatan untuk bertanya dimana hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan Bahasa Jepang.

Sedangkan dalam *scenario play*, pengajar menentukan tema percakapan dan membuat jalan ceritanya. Kemudian mahasiswa menyusun sendiri skenario percakapannya sesuai jalan cerita yang telah ditentukan. Setelah itu mahasiswa

mempresentasikannya dalam bentuk drama. Kegiatan ini cukup menarik bagi mahasiswa, karena mereka bisa mengeksplor kemampuannya dan kreatifitasnya dalam memerankan sebuah tokoh.

Kedua cara ini dirasa efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dalam berbicara menggunakan Bahasa Jepang. Dengan memberi kesempatan kepada mereka untuk membuat presentasi dan percakapan sendiri, menjadikan mahasiswa lebih kreatif dan aktif berbicara. Di samping itu juga bisa dijadikan sarana agar semua mahasiswa aktif berbicara. Akan tetapi masih ada mahasiswa yang hanya sekedar menghafal bagiannya tanpa memahami dengan baik maksudnya.

Kegiatan tanya jawab langsung kelas menurut pengajar masih kurang efektif, karena hanya sebagian mahasiswa yang berbicara. Mahasiswa yang aktif akan banyak berbicara, sedangkan mahasiswa yang tidak aktif akan sedikit berbicara.

4. Kesulitan menggunakan partikel dan tata bahasa Jepang

Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan memberikan banyak latihan kepada mahasiswa, yaitu melalui latihan membuat cerita sederhana. Pengajar memberikan tema-tema yang sederhana dan mahasiswa menuliskannya ke dalam cerita. Selain itu juga memberikan mahasiswa sebuah bacaan dalam Bahasa Jepang untuk dipahami maksudnya. Tetapi ada kalanya mahasiswa hanya menebak maksud dari kalimat-kalimat yang dimaksud. Mereka berpendapat bahwa lebih mudah dalam memahami teks dari Bahasa Jepang dibanding harus menulis teks dalam Bahasa Jepang. Mereka masih sering terbalik-balik dalam menggunakan partikel.

Selain latihan membuat cerita dalam Bahasa Jepang, cara lain yang dilakukan yaitu dengan memberikan banyak latihan

membuat kalimat, menggunakan partikel yang sama dengan maksud yang berdesa-beda. Dengan latihan ini, mahasiswa dilatih lebih memahami penggunaan partikel sesuai dengan maksud kalimatnya. Cara ini akan lebih efektif jika mahasiswa juga menggunakan kesempatan belajar berlatih secara mandiri di luar jam kuliah. Masih saja ada mahasiswa yang membuat kalimat dengan mencoba secara acak partikel-partikel yang digunakan tetapi sebenarnya belum memahami dengan baik.

Alternatif cara yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tata bahasa adalah dengan memberikan banyak latihan membuat kalimat dalam bentuk narasi maupun percakapan. Seperti masalah-masalah yang lainnya, apabila bisa dibarengi dengan banyak latihan secara mandiri, maka hasilnya akan semakin maksimal.

5. Dalam intonasi masih terpengaruh bahasa daerah.

Jalan keluar dari masalah ini adalah dengan banyak memperdengarkan percakapan dalam Bahasa Jepang supaya mahasiswa terbiasa mendengar dan mencontoh serta bisa mempraktekkannya dengan intonasi yang benar.

Selain itu cara lain yang diterapkan adalah melalui percakapan langsung dengan penutur asli. Hal ini sangat membantu mereka dalam mengucapkan Bahasa Jepang dengan intonasi dan pengucapan yang benar.

Perlu banyak latihan supaya mahasiswa terbiasa menggunakan Bahasa Jepang. Masih ada mahasiswa yang sangat kental menggunakan logat daerah asalnya. Pengajar masih mengalami kesulitan dalam mengatasi masalah ini. Perlu mencoba berbagai macam teknik pengajaran yang lebih baik dan sesuai serta bisa diterapkan.

6. Mahasiswa hanya menggunakan kesempatan belajar di dalam kelas

Pengajar sudah berusaha memberikan tugas kepada mahasiswa supaya mereka banyak berlatih di luar kelas. Akan tetapi hal tersebut tidak dilakukan oleh semua mahasiswa. Hanya sebagian mahasiswa yang menggunakan kesempatan belajar secara mandiri. Sebagian mahasiswa juga mencoba mempelajari Bahasa Jepang dengan mencari materi dan latihan-latihan dari internet. Biasanya hal itu dilakukan oleh mahasiswa yang memang benar-benar ingin mempelajari Bahasa Jepang.

Seringkali terjadi mahasiswa lupa dengan materi yang sudah diterima di minggu sebelumnya. Dalam keadaan seperti ini, pengajar harus selalu mengulang menjelaskan materi sebelumnya untuk dapat melanjutkan materi selanjutnya. Karena apabila tidak diingatkan lagi, mahasiswa akan mengalami kesulitan dalam menerima materi baru. Padahal seharusnya pengajar hanya mengulang materi sebelumnya dengan tujuan memastikan bahwa materi yang diterima pada pertemuan sebelumnya sudah dipahami dengan baik oleh mahasiswa.

Hal seperti ini sangat menghambat jalannya kegiatan belajar mengajar di kelas. Masih ada mahasiswa yang mengalami kesulitan menerima materi baru karena materi sebelumnya belum terlalu paham bahkan terkadang sama sekali tidak ingat. Terkadang pengajar mengalami kesulitan dalam mengatasi masalah ini, karena di satu sisi ada sekelompok mahasiswa yang sudah paham dan siap menerima materi baru, tetapi ada beberapa mahasiswa yang belum. Bagi pengajar, keberhasilan dalam penyampaian materi salah satunya bukan hanya karena materi telah selesai disampaikan, tetapi lebih dari itu yaitu tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah disampaikan. Dalam hal ini, peran pengajar sebagai motivator harus semakin ditingkatkan.

7. Mahasiswa kurang aktif dalam ketika ada penutur asli

Sama seperti masalah-masalah yang telah dikemukakan di atas, tidak semua mahasiswa menggunakan kesempatan ini. Ada beberapa tipe mahasiswa dalam berkomunikasi dengan penutur asli. Ada yang memang karena mempunyai kemampuan yang cukup, sehingga mereka dengan rasa percaya diri dapat berkomunikasi dengan penutur asli. Ada juga yang mempunyai kemampuan cukup baik, tetapi grogi pada saat harus berkomunikasi dengan penutur asli. Sehingga kecenderungan yang terjadi adalah lebih banyak diam atau pasif karena bingung harus berbicara apa. Tipe yang lainnya adalah mereka yang mempunyai kemampuan kurang tetapi karena percaya diri, tidak takut salah mencoba berbicara menggunakan Bahasa Jepang, dengan harapan mendapat koreksi jika ada kata atau kalimat yang tidak tepat. Tipe terakhir adalah mereka yang mempunyai kemampuan kurang dan merasa tidak percaya diri sehingga hanya mau mendengar dan kurang banyak merespon dengan berbicara.

Peran pengajar sangat diperlukan sebagai motivator, supaya mahasiswa lebih aktif dan menggunakan kesempatan berkomunikasi pada saat ada penutur asli. Dalam prakteknya, mahasiswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil terdiri dari 3-4 orang dengan didampingi penutur asli. Dalam kelompok ini mereka harus melakukan tanya jawab menggunakan Bahasa Jepang, setelah sebelumnya mereka diberikan tema sebagai materi tanya jawab. Akan tetapi masih ada mahasiswa yang karena merasa grogi dan tidak percaya diri, lebih banyak diam dan hanya menjawab dengan jawaban singkat. Bahkan masih ada mahasiswa yang menggunakan Bahasa Inggris untuk menjawab dan bertanya.

Selain itu, cara yang cukup efisien dilakukan adalah kegiatan berkomunikasi langsung dengan penutur asli yang

dilakukan di luar kelas. Karena program studi ini adalah Destinasi Pariwisata, banyak mahasiswa yang menggunakan kesempatan untuk berkomunikasi langsung dengan penutur asli dengan melakukan kegiatan wisata bersama. Misalnya mengunjungi sebuah destinasi. Dengan begitu, secara tidak langsung mereka melakukan kegiatan wisata sambil belajar.

8. Masih ada mahasiswa yang menggunakan aplikasi terjemahan dalam membuat presentasi

Salah satu cara yang dilakukan pengajar untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk membuat karangan untuk persiapan presentasi, langsung di dalam kelas. Dengan cara ini mahasiswa tidak berkesempatan menggunakan aplikasi terjemahan, tetapi mencoba menterjemahkan menggunakan bahasanya sendiri sesuai kemampuannya. Apabila ada hal yang belum dipahami dalam membuat kalimat, mereka bisa menanyakannya kepada pengajar ataupun berdiskusi dengan teman lainnya.

Akan tetapi cara ini juga cukup menyita waktu karena tidak semua mahasiswa mempunyai kemampuan Bahasa Jepang yang sama. Sehingga ada mahasiswa yang bisa membuat karangan dalam waktu satu kali tatap muka, bahkan kurang, tetapi masih ada juga mahasiswa yang tidak bisa menyelesaikannya di dalam kelas dan dengan terpaksa harus meneruskan di luar perkuliahan.

Pengajar hanya bisa mengontrol kegiatan pembelajaran selama di dalam kelas. Kegiatan belajar mandiri hanya bisa dikontrol oleh mahasiswa yang bersangkutan. Mahasiswa yang bertanggung jawab atas dirinya sendiri. Bagi mahasiswa yang memang ingin meningkatkan kemampuannya dalam Bahasa Jepang tentu akan berusaha sendiri. Sebaliknya bagi mahasiswa yang belum mempunyai motivasi yang besar, tidak akan

memaksimalkan kemampuannya tetapi menggunakan cara-cara yang kurang tepat seperti *copy paste* dari aplikasi terjemahan ataupun meminta orang lain untuk mengerjakan tugasnya.

9. Mahasiswa tidak maksimal menggunakan kesempatan untuk konsultasi dengan pengajar di luar kegiatan di kelas

Pengajar sudah menyediakan waktu untuk konsultasi di luar jam belajar di kelas, dan selalu hanya sebagian mahasiswa yang benar-benar memanfaatkan kesempatan ini. Ada mahasiswa yang selalu rajin berkonsultasi dengan pengajar di luar jam kuliah dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah ataupun sekedar mengajak berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Jepang dalam percakapan sehari-hari. Tetapi ada juga yang sama sekali tidak menggunakan kesempatan yang sudah diberikan.

Pengajar sudah selalu mengingatkan kepada mahasiswa tentang hal ini, tetapi pada akhirnya hanya akan dilakukan oleh sebagian mahasiswa. Sebenarnya jika semua mahasiswa menggunakan kesempatan ini, akan sangat membantu mereka dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Tetapi ada juga mahasiswa yang hanya menggunakan kesempatan ini pada saat-saat terakhir mendekati deadline pengumpulan tugas.

Alternatif lain yang dilakukan pengajar adalah membuat grup WA dimana dalam berkomunikasi via chat harus menggunakan Bahasa Jepang. Menurut pengajar, cara ini dirasa cukup efektif karena secara tidak langsung melatih kemampuan berkomunikasi dalam bahasa tulisan.

Pengajar dan pembelajar mempunyai peranan yang sama-sama penting dalam kegiatan pembelajaran. Dalam SCL, Pengajar bukan merupakan satu-satunya sumber belajar. Perannya lebih kepada fasilitator dimana mahasiswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pengajar seharusnya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dengan menggunakan metode pembelajaran yang tidak membosankan, serta banyak menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dengan demikian motivasi belajar mahasiswa semakin tinggi. Perlu selalu dilakukan pembaharuan dalam kegiatan pengajaran dengan selalu bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran aktif yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Kemampuan mahasiswa dan motivasi mereka dalam belajar sangat beragam. Peran pengajar hanya memberikan motivasi kepada mahasiswa dan yang bisa meningkatkan motivasi belajar adalah mahasiswa sendiri. Seberapapun besarnya peran pengajar dalam memberikan motivasi dan dorongan belajar kepada mahasiswa, jika tidak diimbangi dengan usaha dan kerja keras dari mahasiswa, maka hasilnya juga tidak akan maksimal.

Peran mahasiswa sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Mahasiswa yang diberi kebebasan untuk berekspresi dan mengeksplor kemampuannya juga secara tidak langsung dapat memberikan masukan yang positif kepada pengajar dan mereka lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

IV. Kesimpulan

Proses pembelajaran tidak akan terlepas dari munculnya permasalahan-permasalahan dalam pengajaran Bahasa Jepang baik yang dialami oleh mahasiswa sebagai pembelajar maupun dosen sebagai pengajar. Bahasa Jepang memiliki bentuk bahasa yang berbeda dengan Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pasti akan muncul berbagai masalah dalam mempelajarinya. Masalah-masalah yang ada sangat beragam, yang

sepertinya juga dialami para pembelajar Bahasa Jepang di tempat lainnya.

Penelitian ini merupakan alat evaluasi dalam pengajaran Bahasa Jepang pada Program Studi Destinasi Pariwisata (Despar). Dengan adanya evaluasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Jepang dan memotivasi mahasiswa agar semakin giat dalam mempelajari Bahasa Jepang. Selain itu juga bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pengajaran Bahasa Jepang agar semakin baik.

Pengajaran Bahasa Jepang pada Program Studi Destinasi masih jauh dari sempurna. Perbaikan-perbaikan masih harus ditingkatkan lagi. Pemilihan metode dan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi harus selalu dilakukan oleh pengajar supaya kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan mahasiswa semakin semangat belajar.

Pengajar menyadari bahwa dalam mengajar Bahasa Jepang masih banyak kekurangan, baik dari kemampuan maupun cara menyampaikan materi. Metode yang dipergunakan masih menggunakan metode yang umum. Perlu banyak mencoba menggunakan media pembelajaran yang lain, sehingga pengajaran Bahasa Jepang lebih menarik lagi. Selain itu perlu juga menggunakan berbagai macam permainan dalam menyampaikan materi sehingga dapat mengurangi kejenuhan pembelajar pada saat berkegiatan di kelas.

Penelitian ini baru sampai pada tahap mendeskripsikan masalah-masalah yang muncul dan beberapa alternatif pemecahan masalah yang sudah dilakukan oleh pengajar selama ini. Perlu diadakan penelitian lanjutan untuk dapat mengujicobakan beberapa metode pengajaran lain dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik yang belum pernah digunakan dalam pengajaran Bahasa Jepang pada Program Studi Destinasi Pariwisata. Selain itu juga bermanfaat untuk menyelesaikan masalah-masalah yang belum teratasi

selama ini.

V. Daftar Rujukan

- Froyd, Jeffrey and Nancy Simpson. (2010). *Student Centered Learning Addressing Faculty Question About Student Centered Learning*. Texas : Texas A&M University
- Jones, Leo. (2007). *The Student Centered Classroom*. New York : Cambridge University Press
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Kencana Prenada Media Grup
- Setiana, Soni Mulyawan. (2012). “Permasalahan dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang”. Prosiding : Seminar Internasional Pendidikan Bahasa Jepang (hal 475-483). Jakarta : Japan Foundation
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sukardi. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sutedi, Dedi. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : UPI Press
- Sutedi, Dedi. (2012). “Berbagai Masalah dalam Pengajaran Kaiwa”. Prosiding : Seminar Internasional Pendidikan Bahasa Jepang (hal 95-106). Jakarta : Japan Foundation
- Syamsuddin. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung : PT Rosdakarya
- <https://surabaya.tribunnews.com/2016/07/22/metode-marugoto-atasi-kesulitan-belajar-bahasa-jepang-untuk-pemula>, diakses 10 September 2019 Pukul 10.30

POLA ASUH ORANG TUA TUNGGAL PADA *TANPEN GAIDO* KARYA OGAWA YOKO

Masyitha Putri Imana, Rima Devi, Darni Enzimar Putri

Prodi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Andalas

Abstrak

Pembahasan dalam penelitian ini adalah mengenai pola asuh orang tunggal pada tanpen Gaido karya Ogawa Yoko. Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologi sastra serta teori pola asuh sebagai teori pendukung dalam menganalisis sebuah tanpen. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana pola asuh orang tua tunggal pada tanpen Gaido karya Ogawa Yoko. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Hasil penelitian ini yaitu pola asuh yang diterapkan oleh tokoh Mama adalah pola asuh otoriter, permisif, dan demokratis. Namun, pola asuh dominan yang digunakan Mama adalah pola asuh demokratis. Pola asuh demokratis tersebut memiliki dampak positif terhadap sikap anaknya, yaitu memiliki tanggung jawab dan mandiri.

Kata Kunci: keluarga Jepang, Ogawa Yoko, pola asuh demokratis

I. PENDAHULUAN

Pola asuh orang tua dapat dipengaruhi oleh suatu budaya atau kebiasaan masyarakat. Seperti halnya dalam masyarakat Jepang pola asuh disebut dengan *ikuji*. *Ikuji* telah lama melekat dalam kehidupan masyarakat Jepang. Konsep ini menyatakan bahwa ibu mempunyai kewajiban untuk memberikan kasih sayang, mengasuh, membesarkan dan mendisiplinkan anak. Konsep *ikuji* ini memberi ibu tanggung jawab penuh atas urusan anak (Famiersyah 2013:19). Orang tua secara jelas melalui berbagai macam hal dapat mempengaruhi sikap anak-anak. Beberapa hal dari orang tua yang dapat mempengaruhi tersebut meliputi, pola asuh, kelekatan, dan pemberian perlakuan yang tidak tepat (*maltreatment*) kepada anak.

Begitu juga dengan pola asuh (*parenting style*). Sejumlah peneliti telah mengkaji bermacam-macam jenis pola asuh yang digunakan orang tua dalam mengasuh anaknya. Sifat dan sikap yang berbeda-beda pada anak berkaitan erat dengan pola asuh yang berbeda-beda (Latipah, 2012: 237-239).

Pola asuh yang tidak seimbang dapat juga disebabkan oleh tidak memiliki orang tua yang lengkap. Pada kasus *single mother* tidaklah mudah, terutama di negara-negara maju seperti Jepang. Banyak perjuangan yang harus dilakukan seperti, memantau perkembangan anak secara fisik maupun mental, melindungi anak, mendidik anak, dan harus bekerja mencari uang untuk kebutuhan sehari-hari di samping itu juga harus memperhatikan pola asuh yang diberikan kepada anak seorang diri (Rhamadan, 2015: 13).

Fenomena *single mother* di Indonesia sudah tidak asing lagi, salah satu faktor penyebab paling umumnya adalah terjadi perceraian. Jumlah angka perceraian di Indonesia memiliki angka yang cukup tinggi, yaitu 333 ribu kasus per tahun dan setiap tahunnya terus meningkat mencapai 212 ribu kasus. Hampir 80 persen perceraian tersebut dilakukan oleh pasangan yang usianya terbilang muda. Angka ini muncul menyusul adanya revisi undang-undang pernikahan yang mencantumkan batas usia pernikahan 16 tahun untuk perempuan dan 19 tahun untuk laki-laki. Perceraian tersebut terjadi sebagian besar disebabkan karena ketidakharmonisan keluarga dan usia menikah yang terlalu dini. Perceraian mempunyai dampak buruk bagi ibu, ayah dan anak yang merupakan salah satu permasalahan keluarga (Merry, 2015).

Jepang merupakan salah satu negara dengan tingkat perceraian yang cukup tinggi. Menurut artikel *Los Angeles Times* tertanggal Desember 2015, 1,4 juta keluarga di Jepang dikepalai oleh seorang ibu tunggal sementara 223.000 ribu keluarga lainnya dikepalai oleh seorang ayah tunggal. Dari 1,4 juta orang tua tunggal tersebut, hanya sekitar 39% yang memiliki pekerjaan layak dan keadaan ekonomi yang stabil. Hal tersebut diakibatkan oleh kewajiban mengurus anak disela pekerjaan sehingga kebanyakan orang tua tunggal hanya mampu melakukan kerja sambilan atau memotong jam kerja mereka (Brasor dan Tsubuku dalam *The*

Japan Time News, 2015).

Di Jepang dalam konsep *ikuji*, ibu melatih anak-anak untuk patuh seperti dalam hal mengkonsumsi sayuran. Ibu Jepang mengajarkannya dengan berbicara lembut dan penuh kasih sayang: “*Eat it,*” and “*Eat a little,*” and than “*You can eat it tomorrow,*” (Makan, dan makanlah sedikit demi sedikit, apabila kamu tidak mampu, kamu dapat mencobanya besok). Ketika anak mulai bergaul di lingkungan luar rumah, ibu Jepang membimbing dan mengajarkan anaknya agar bergaul dengan baik dan memiliki perilaku yang baik supaya sang anak dapat menyatu dalam lingkungan masyarakat. Seperti, pengajaran tentang sopan santun, disiplin diri, dan hidup berkelompok. Selain itu, pendidikan rasa malu juga diajarkan ibu Jepang pada anak-anaknya. Ibu selalu memberitahukan kepada anak-anaknya ketika bergaul jangan sampai melakukan hal-hal yang memalukan (Devies, 2002:137). Pola pengasuhan ini cukup menarik hingga terdapat pada salah satu *Tanpen* Jepang.

Tanpen (短編) adalah cerita pendek (cerpen) (Umesaotadao, 1989:1360). Secara garis besar *tanpen* adalah menggambarkan kehidupan sehari-hari di dalam masyarakat, meskipun kejadian yang tidak nyata, tetapi dapat dipahami dengan prinsip yang sama dengan kehidupan sehari-hari yang lebih memfokuskan pada salah satu tokoh dan hanya memberikan sebuah kesan tunggal dan hanya satu situasi saja.

Salah satu penulis *tanpen* di Jepang adalah Ogawa Yoko. Ia merupakan salah seorang novelis perempuan Jepang yang produktif menghasilkan karya. Sejak tahun 1988, Ogawa telah menerbitkan lebih dari empat puluh karya fiksi dan nonfiksi. Karya-karya Ogawa banyak digemari oleh masyarakat kalangan tua dan muda, baik di Jepang maupun di luar negeri. Beberapa karyanya sudah diterjemahkan ke dalam bahasa asing seperti bahasa Korea, Inggris, dan Perancis. Kepopuleran karya Ogawa juga terlihat dalam persaingan dunia sastra di Jepang. Hal ini dapat dibuktikan dari beberapa penghargaan yang diperoleh Ogawa atas karya-karyanya termasuk penghargaan yang bergengsi di Jepang yaitu penghargaan Akutagawashou (芥川賞) yang diperolehnya pada tahun 1990 atas

novel berjudul *Ninshin Karendaa* (妊 娠カレンダー) (Kalender Kehamilan). Penghargaan lain yang pernah diraihinya adalah [Yomiuri Prize](#) (Penghargaan *Bookseller Award*) yang diperolehnya pada tahun 2004 atas novel berjudul *Hakase no Aishita Sushiki* (博士の愛した数式) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris sebagai [The Housekeeper dan Profesor](#), dan penghargaan lainnya.

Novel-novel Ogawa kebanyakan berkisah tentang kehidupan sehari-hari yang dijalani oleh para tokohnya yang mempunyai berbagai kekurangan fisik atau mental. Menurut Ito 2004 (dalam Devi, 2017) tokoh-tokoh utama dalam karya Ogawa pada umumnya adalah seorang perempuan yang kehilangan ayah, suami atau saudara laki-laki. Seperti pada *tanpen Gaido* yang menceritakan tentang kehidupan keluarga *single parent* yang beranggotakan ibu dan satu orang anak laki-laki. Tokoh perempuan ini yang disebut dengan tokoh Mama (selanjutnya disebut Mama) yang sudah bercerai dengan suami ketika anaknya masih kecil. Ia seorang *single parent* yang setiap harinya sibuk menjaga serta merawat anaknya seorang diri. Sementara itu ia juga harus bekerja untuk mencari uang demi kebutuhan sehari-hari. Waktu bersama anak menjadi sedikit bahkan Mama sering meninggalkan anaknya di rumah sendirian karena terlalu sibuk bekerja. Hal tersebut membuat sang anak kurang mendapatkan kasih sayang dan perhatian dari Mama.

Penelitian ini dilakukan untuk dapat mengetahui bagaimana pola asuh yang diterapkan Mama sebagai orang tua tunggal dan bagaimana dampak dari pola asuh tersebut. Penelitian ini menggunakan teori sosiologi sastra Wellek dan Warren yang lebih memfokuskan pada sosiologi karya sastra karena. Selain itu digunakan pula konsep pola asuh yang dikemukakan Thomas Gordon.

Pola asuh terdiri dari dua kata yaitu “pola” dan “asuh”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “pola” berarti corak, model, sistem, cara kerja, bentuk (struktur) yang tetap. (Depdikbud, 1988: 54). Sedangkan kata “asuh” dapat berarti menjaga (merawat dan mendidik) anak kecil, membimbing (membantu, melatih dan sebagainya), dan memimpin (mengepalai dan menyelenggarakan) satu badan atau lembaga. (TIM Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan

Bahasa, 1998: 692). Menurut (Mussen, 1994, hal 395) pola asuh adalah cara yang digunakan orangtua dalam mencoba berbagai strategi untuk mendorong anak mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam masyarakat Jepang, mengasuh anak dikenal dengan istilah *Ikuji*. Kata *Ikuji* terdiri dari dua kanji, yaitu 育 (*iku*) artinya ‘membesarkan’ atau ‘mengasuh’, serta 児 (*ji*) artinya anak (Nelson, 2008:114,168). Dalam kehidupan masyarakat Jepang konsep *ikuji* sudah lama melekat, konsep ini menjelaskan bahwa ibu mempunyai kewajiban untuk mengasuh, membesarkan, dan mendisiplinkan anak. Konsep *ikuji* ini memberi ibu tanggung jawab penuh atas urusan anak (Famiersyah 2012:19).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua adalah proses merawat, mendidik, membantu, meningkatkan dan mendukung perkembangan fisik, emosional, sosial, finansial, dan intelektual seorang anak. Pola asuh juga berarti seorang ibu memberikan perhatian, kasih sayang, mendidik, mengajarkan, membantu, memfasilitasi si anak menjalani masa pertumbuhan dan perkembangan si anak dalam berbagai aspek kehidupan. Gordon (1988) menggolongkan pola asuh orang tua dalam tiga sistem yaitu, sistem otoriter, sistem permisif, dan sistem demokratis.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan (Ratna, 2006:53), yaitu metode deskriptif analisis, mendeskripsikan fakta-fakta yang diperoleh dalam *tanpen Gaido*, kemudian disusul dengan memberikan pemahaman dan penjelasan mengenai konsep pola asuh yang diterapkan oleh Mama sebagai seorang *single mother*, dan dampak pola asuh terhadap anak laki-laki yang tercermin dalam *tanpen Gaido*.

Dalam tahap pengumpulan data, penulis mulai membaca *tanpen Gaido* dengan cermat. Setelah membaca, penulis memahami isi *tanpen* dan dari proses tersebut penulis akan menemukan pola asuh orang tua tunggal berdasarkan teori Gordon dengan memberi tanda pada *tanpen Gaido* karya Ogawa Yoko. Data dianalisis dari subjek yang ada di dalam karya, yaitu tokoh Mama dalam *tanpen Gaido*. Berdasarkan perumusan masalah, maka diadakan analisis peran orang tua

kepada anak sesuai dengan realita di Jepang, kemudian pola asuh tokoh tunggal pada *tanpen Gaido* dengan teori pola asuh menurut Gordon. Data disajikan dalam bentuk deskriptif analitik, yaitu dengan cara menggambarkan keadaan sosial yang dianalisis dapat menyelesaikan permasalahan. Data disajikan dengan dikelompokkan berdasarkan kategori pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah, pembahasan dan metode yang digunakan.

II. PEMBAHASAN

Pola Asuh Keluarga Jepang

Ibu merupakan sosok manusia yang mengasuh, merawat, dan membesarkan anak-anaknya. Pengasuhan anak merupakan salah satu langkah yang dilakukan oleh para orang tua untuk menjadikan anak agar memiliki kepribadian yang lebih baik. Para orang tua, khususnya para ibu memiliki cara tersendiri dalam pengasuhan anak-anak mereka.

Sebuah survey Benese (BERI 2008) menemukan bahwa sebagian besar ibu menginginkan anak-anak mereka, baik laki-laki maupun perempuan untuk menyapa orang lain, mengurus urusan mereka sendiri, dan bergaul dengan teman-temannya. Ibu dari anak perempuan lebih cenderung menghindari penggunaan bahasa yang buruk terhadap anak perempuan dan mengajari membantu pekerjaan rumah tangga. Sementara itu, ibu dari anak laki-laki lebih fokus membuat anak-anak mereka bermain di luar dan tidak bermain *video game*.

Walaupun dalam pengasuhan anak terdapat sedikit perbedaan oleh ibu Jepang, para ibu tetap sama dalam mengajarkan cara bersosial yang baik terhadap anak-anaknya. Untuk itu, para ibu mencoba meningkatkan kualitas-kualitas seperti kebaikan (*yasashisa*), empati (*omoiyari*), kepekaan (*sensai*), kesopanan (*reigi tadashii*) pada anak-anak mereka dan mengajari untuk tidak mengganggu orang lain (*meiwaku kakenai youni*) di dalam masyarakat. Untuk mengembangkan keterampilan sosial ini, orang tua Jepang cenderung menghindari konflik langsung dengan anak-anak mereka. Pekerjaan komparatif oleh Hess dan Azuma yang dilakukan pada tahun 1970-an menemukan bahwa ibu-ibu Amerika tidak

ragu-ragu untuk menghadapi anak-anak mereka yang berusia prasekolah jika mereka nakal, sedangkan ibu-ibu Jepang menghindarinya karena takut memermalukan anak-anak. Kesimpulan penelitian ini adalah daripada menghukum atau menggunakan bentuk kekuasaan kepada anak-anak, ibu-ibu Jepang cenderung menyebut perhatian anak-anak mereka pada konsekuensi dari perilaku buruk, dan sering merangsang rasa empati terhadap orang lain atau bahkan pada benda mati (Holloway, 2014: 66-67).

Selain mengajarkan kesopanan, kebaikan, empati dan kepekaan terhadap anak, para ibu Jepang juga menggunakan cara-cara tertentu untuk mendidik anak-anak mereka. Salah satunya adalah teknik *mimamoru* yang dapat diartikan sebagai mengawasi atau memperhatikan dari jauh. Tujuan dari strategi ini adalah agar anak belajar akan konsekuensi dari tindakan yang dilakukannya. Misalnya, jika seorang anak menolak untuk berbagi mainan dengan temannya kemudian bertengkar, maka ibu hanya menonton saja dari pada campur tangan. Di kemudian hari, ibu mulai mengajak anak berdiskusi, menanyakan apa yang terjadi atau memberitahu bagaimana perasaan temannya itu jika tidak bisa bermain dengan mainan tersebut (Holloway, 2014:69).

Cara pengasuhan anak yang dilakukan oleh orang tua di Jepang ketika di luar rumah yaitu, ayah dan ibu kerap memperingatkan anaknya apabila bergaul dengan teman sekelompoknya maka sangat ditekankan pada anak supaya bergaul dengan baik, jangan sampai sang anak berbeda dengan anak lainnya karena, perbedaan itu nantinya akan menjadikan sang anak dikucilkan oleh teman sekelompoknya. Pada usia sekolah, ibu Jepang membimbing anak-anaknya dalam mengerjakan pekerjaan rumah (*shukudai*). Ketika anak mengalami kesulitan dalam belajar, ibu akan memasukkan anaknya untuk belajar tambahan berupa kursus di luar jam belajar sekolah. Bukan hanya itu, ibu-ibu Jepang bekerja kembali di luar rumah ketika anak sudah SD untuk mendapatkan uang tambahan, salah satu alasannya adalah untuk menambah biaya pendidikan anak-anaknya. Karena pendidikan anak-anak merupakan hal yang sangat penting bagi ibu-ibu Jepang. Pada usia dewasa, orang tua Jepang cenderung menjaga jarak dan

membiarkan anak-anak menyelesaikan konflik atau permasalahannya sendiri. Anak-anak Jepang sering menunjukkan kemandirian yang jauh lebih besar untuk dapat menyelesaikan masalah yang dialami. Orang tua Jepang juga mengharapkan anak-anak untuk melakukan lebih banyak pekerjaan atau tugas di rumah pada usia muda agar lebih disiplin (Valentina, 2008:7).

Di Jepang, disiplin disebut dengan “*shitsuke*”. Orang tua Jepang lebih suka mengajarkan anak-anaknya mengenai kedisiplinan dan tata krama yang diiringi dengan kegiatan sehari-hari seperti menyiapkan makanan sambil bercakap-cakap bersama. Orang tua Jepang mengharapkan anak-anaknya dapat mempelajari cara berperilaku dan berikap dengan baik dengan meniru bagaimana orang tua mereka bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Selain mengajarkan kedisiplinan, orang tua Jepang juga sangat memperhatikan kebutuhan anaknya seperti kebutuhan sandang, pangan, dan papan. Orang tua sangat memperhatikan pakaian yang digunakan oleh anaknya. Mereka selalu berusaha memberikan pakaian terbaik yang tersedia untuk anak-anaknya. Asupan makanan dan gizi yang dibutuhkan anak juga sangat diperhatikan oleh orang tua Jepang. Bukan hanya itu, kebutuhan rumah sebagai tempat berlindung juga diperhatikan orang tua Jepang agar anak-anak mereka merasa aman dan nyaman. (Holloway, 2014: 71).

Menurut Reiko, Setsuko dan Nachiko (2008:36), di Jepang terdapat kriteria utama dalam pola pengasuhan anak yaitu:

a. Besarnya peran ibu

Besarnya peran ibu di Jepang dipengaruhi oleh kepercayaan masyarakat Jepang terhadap mitos *San San Ji Shinwa*, yang mengatakan jika anak berusia sampai tiga tahun akan mengalami dampak negatif dalam masa pertumbuhannya jika tidak diasuh oleh ibu. Kepercayaan terhadap mitos tersebut membuat sosok ibu berperan besar dalam pengasuhan anak. Selain itu, besarnya peran ibu membuat sosok ayah tidak berpengaruh besar terhadap anak sehingga menyebabkan kurangnya kedekatan antara ayah dan anak.

b. Ayah tidak banyak terlibat dalam proses pengasuhan

Sebelum berkembangnya keluarga modern di Jepang, peran ayah yaitu, sebagai pencari nafkah dan mendidik anak-anaknya. Selain itu, pandangan mengenai wanita juga mengalami perubahan, seperti peran wanita sebagai sosok ibu yang bertanggung jawab dalam mendidik anak-anaknya atau lebih dikenal dengan sebutan “*kyouiku mama*”. Oleh karena itu, peran ayah hanya sebagai pencari nafkah sehingga tidak terlibat dalam proses pengasuhan anak.

c. Kurang mendapatkan dukungan dari keluarga

Ibu yang memiliki peran besar menjadikan dirinya sebagai satu-satunya sosok yang bertanggung jawab dalam mengasuh anak. Hal ini menyebabkan dalam pengasuhan anak sosok ibu kurang mendapat dukungan dari ayah atau keluarga lainnya.

d. Kurangnya penggunaan jasa pembantu rumah tangga

Umumnya orang Jepang tidak menggunakan jasa pembantu rumah tangga. Hal ini disebabkan oleh orang Jepang beranggapan jika dalam pengasuhan anak merupakan tanggung jawab mereka bukan tanggung jawab pembantu rumah tangga.

e. Jika kedua orang tuanya bekerja, fasilitas *houkuen* berperan sampai batas waktu tertentu.

Houikuen adalah fasilitas penitipan anak yang biasa digunakan oleh para orang tua Jepang yang bekerja. Anak-anak yang ditiptikan di *houikuen* diasuh oleh pengasuh di tempat tersebut. Oleh sebab itu, dalam hal ini orang tua tidak begitu berperan banyak terhadap pengasuhan anak.

Pola Asuh yang diterapkan oleh Mama dalam *Tanpen Gaido* Karya Ogawa Yoko

Pola asuh demokratis yang diterapkan Mama kepada anak laki-lakinya adalah bekerjasama dalam menyelesaikan tugas rumah tangga, memberikan kepercayaan terhadap kemampuan anak, dan mengajarkan anak sikap berani dalam situasi yang tidak diinginkan. Berikut ini adalah contoh data pola asuh yang

diterapkan Mama kepada anaknya yaitu sikap bekerja sama.

Pekerjaan rumah tangga tidak hanya perlu dilakukan oleh orang tua saja, anak-anak juga bisa ikut berperan. Membantu mengerjakan pekerjaan rumah tangga mengajarkan anak tentang tanggung jawab terhadap keluarga dan lingkungan sosial. Memberikan kepercayaan tugas rumah dapat menimbulkan rasa pencapaian dan kebanggaan, serta membantu anak mempelajari keterampilan praktik. Berkontribusi pada tugas rumah tangga juga membantu anak merasa penting, menjadi seperti sebagian dari sebuah tim.

(Data 1)

ママは洗剤で食器を洗い、僕はそれをゆすいでいた。
Mama ha senzai de shokki o arai, boku ha sore wo yusuide ita.
'Ibu mencuci piring dengan deterjen, dan aku membilasnya.'
(*Ogawa, 2011:11*)

Pada data (1) menunjukkan antara orang tua dan anak memiliki hubungan yang dekat karena dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas rumah. Tergambar pada data di atas, Mama mencuci piring sedangkan anaknya membilas piring. Selain bekerjasama, Mama juga menanamkan sikap akrab kepada anaknya.

Di Jepang, orang tua lebih suka mengajarkan anak-anaknya mengenai kedisiplinan dan tata krama yang diiringi dengan kegiatan sehari-hari seperti menyiapkan makanan sambil bercakap-cakap bersama. Kegiatan itu juga mengajarkan anak untuk bersikap mandiri dan bertanggung jawab atas pekerjaan atau tugas yang diberikan (Holloway, 2014:71).

Data (1) dapat dikategorikan sebagai pola asuh dengan sistem demokratis. Mama mengajarkan anaknya untuk bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, tetapi Mama tidak hanya membiarkan anaknya bekerja sendirian. Ia juga membantu dan menyelesaikan pekerjaan rumah bersama-sama.

(Data 2)

僕は言い付け通り、付け合わせの野菜は全部洗って皮をむいておいたし、鱈は内臓を取り出し下味つけておいた。
Boku wa iitsuke toori, tsuke awase no yasai wa zenbu aratte kawa wo muite oitashi, masu ha naizou wo tori dashi shita ojitsukete iota.

‘Seperti yang aku katakan, aku mencuci dan mengupas semua sayuran yang ku beli. Jeroan dibersihkan kemudian dibumbui.’

(Ogawa, 2011: 9)

Data (2) dapat dikategorikan sebagai pola asuh demokratis. Sikap anak laki-laki yang terdapat dalam *tanpen* ini menunjukkan bahwa orang tua mengajarkan kepada anak untuk mengembangkan tanggung jawab atas setiap hal yang sudah dipercayakan oleh orang lain kepada dirinya. Hal ini dibuktikan pada kutipan di atas yang menunjukkan anak membantu pekerjaan rumah seperti mencuci dan mengupas sayur serta membersihkan kemudian membumbui jeroan. Kegiatan tersebut yang diarahkan ibu kepada anak dapat melatih mental anak agar tidak takut salah dalam bertindak.

Dampak Pola Asuh yang Diterapkan oleh Mama Terhadap Sikap Anaknya

Setiap macam jenis pola asuh pastinya akan memiliki dampak. Pola asuh yang diterapkan oleh Mama yaitu pola asuh demokratis yang memiliki dampak positif terhadap anaknya. Dampak tersebut adalah, anak laki-laki menjadi memiliki perasaan sosial, yaitu sang anak lebih peka, emosional lebih stabil dan dapat menahan dan mengontrol emosinya. Terlihat dari data di bawah ini:

(Data 3)

(シャツじゃなくて悪いんだけど、一つ、旗を作ってくれない？竹の棒は僕が見つけてくるからさ)。。。僕はズボンのポケットから残りのお金を取り出した。。。 (ママがお客さんを集合させるのに使うんだよ)

Shatsu janakute warui ndakedo, hitotsu, Hata o tsukete kurenai? Take no bou wa boku ga mikkete kurukara sa)... Boku wa zubon no poketto kara nokori no okane o toridashita... “Mama ga ogyakusan o shuogou sa seru no ni tsukaunda yo”

“Ini bukan kemeja yang jelek, tapi ada satu hal, bisakah kamu membuat sebuah bendera? Karena saya akan melihat tongkat bambo”...Saya mengambil sisa uang dari saku celana saya... “Mama menggunakannya untuk mengumpulkan pelanggan”

(Ogawa, 2011: 50-51)

Berdasarkan data (3) ditemukannya perilaku anak yang merasa bertanggung jawab atas kehilangan barang berharga milik orang tuanya. Dalam pola asuh demokratis, Ibu Jepang sering merangsang rasa empati anak terhadap orang lain (Holloway, 2014: 66-77). Sebagai anak laki-laki ia merasa memiliki

tanggung jawab untuk dapat membahagiakan orang tuanya dengan cara mengumpulkan uang untuk membeli bendera baru yang akan diberikan kepada Mama agar pekerjaan Mama menjadi lebih mudah.

Ibu Jepang selalu mengajarkan anaknya agar memiliki sikap kepekaan (*sensai*). Hal tersebut diajarkan dari anak kecil hingga sang anak tumbuh dewasa (Holloway, 2014: 66-67). Hal ini juga diterapkan sang anak kepada Mamanya.

Berdasarkan data (3), tergambar keadaan di mana Mama mengeluh sambil merokok di depan anak dan menceritakan kejadian pelik yang sedang dihadapinya. Walaupun sikap Mama kurang baik, sang anak tetap berpikiran positif dan terlihat sangat memahami bagaimana karakter Mamanya sendiri. Anak laki-laki tersebut juga memperlihatkan rasa peduli terhadap Mama dengan niat ingin bertanya tentang masalah apa yang menimpa Mamanya.

Dampak positif dari pola asuh demokratis Mama kepada anaknya bukan hanya perasaan sosial dan emosional stabil, tetapi juga bertanggung jawab, sang anak memiliki sikap tanggung jawab sebagai anak laki-laki terhadap Mamanya.

(Data 4)

(シャツじゃなくて悪いんだけど、一つ、旗を作ってくれない？竹の棒は僕が見つけてくるからさ)。。。僕はズボンのポケットから残りのお金を取り出した。。(ママがお客さんを集合させるのに使うんだよ)

Shatsu janakute warui ndakedo, hitotsu, Hata o tsukete kurenai? Take no bou wa boku ga mikkete kurukara sa)... Boku wa zubon no poketto kara nokori no okane o toridashita... "Mama ga ogyakusan o shuogou sa seru no ni tsukaunda yo"

“Ini bukan kemeja yang jelek, tapi ada satu hal, bisakah kamu membuat sebuah bendera? Karena saya akan melihat tongkat bambu”...Saya mengambil sisa uang dari saku celana saya...
"Mama menggunakannya untuk mengumpulkan pelanggan”

(Ogawa, 2011: 50-51)

Berdasarkan data (4) ditemukannya perilaku anak yang merasa bertanggung jawab atas kehilangan barang berharga milik orang tuanya. Dalam pola asuh demokratis Ibu Jepang sering merangsang rasa empati anak terhadap orang lain (Holloway, 2014: 66-77). Sebagai anak laki-laki ia merasa memiliki tanggung jawab untuk dapat membahagiakan orang tuanya dengan cara mengumpulkan

uang untuk membeli bendera baru yang akan diberikan kepada Mama agar pekerjaan Mama menjadi lebih mudah.

III. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan tentang pola asuh orang tua dan anak yang tergambar pada *tanpen* Gaido karya Ogawa Yoko, dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk pola asuh dalam *tanpen* Gaido tersebut adalah pola asuh otoriter, permisif dan demokratis. Namun, pola asuh yang dominan diterapkan Mama kepada anaknya adalah pola asuh demokratis.

Pola asuh demokratis yang diterapkan Mama adalah memberikan kepercayaan kepada anak. Kepercayaan yang diberikan Mama adalah dalam hal mengurus pekerjaan rumah tangga dan saling bekerjasama untuk menyelesaikan pekerjaan rumah tangga seperti, sang anak mencuci piring dengan deterjen lalu Mama membilas serta sang anak juga menolong Mama untuk menyiapkan makan malam mereka berdua.

Setiap macam jenis pola asuh pastinya akan memiliki dampak. Begitu juga dengan pola asuh yang diterapkan oleh Mama kepada anak laki-lakinya yang dominan menggunakan pola asuh demokratis. Dampak positif dari pola asuh demokratis Mama kepada anaknya adalah, memiliki perasaan sosial, yaitu sang anak lebih peka, emosional lebih stabil, dapat menahan dan mengontrol emosinya serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap Mamanya.

IV. Daftar Rujukan

- Devi, Rima. 2018. Keluarga Single Parent Pada Masyarakat Jepang dalam Karya Ogawa Yoko. Prosiding Seminar Nasional Jurusan Sastra Jepang FIB Unand. ISBN: 978-623-90160-0-5
- Devi, Rima. 2017. Keluarga Interdependen dalam Karya Ogawa Yoko. Padang: Erka
- Famiersyah, Fidy Ramzielah,. 2012. “Undang-undang Cuti Mengasuh Anak Untuk Mengatasi Shoushika Mondai di Jepang Ditinjau dari Faktor Sosial Budaya.” dalam Jurnal Japanology Volume 1, hlm 12 – 21, <http://journal.unair.ac.id> (Diunduh 30 maret 2019).

-
- Gordon, Thomas. 1988. *Menjadi Orang Tua Efektif*. Jakarta: Gramedia.
- Holloway, Susan D., dan Ayumni Nagase. 2014. *Child Rearing in Japan*. Thesis, Barkeley: Universitas of California.
- Latipah, Eva, 2012, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Insan Madani.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2006. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Cetakan Kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rhamadhan, Avinta Diah Nur. 2015. “Gambaran Single Mother Pada Tokoh Hana dalam Film *The Wolf Children* karya Sutradara Momoru Hosoda” (skripsi). Malang: Universitas Brawijaya.
- Yoko, O, Fumi, Munenori, Ryuji. (2001). *New Story*. Jepang: Kadokawa Shoten.

ASESMEN DALAM PEMBELAJARAN CHUKYU KAIWA II DENGAN MENGGUNAKAN MODEL BLENDED LEARNING

Rahtu Nila Sepni

Japanese Literature, Universitas Andalas, Padang, Indonesia
rahtunilasepni@hum.unand.ac.id,

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan cara penilaian atau asesmen dengan menggunakan metode blended learning. Blended learning penggabungan dua atau lebih metode pembelajaran. Pada penelitian ini metode pembelajaran yang digabungkan adalah metode pembelajaran tatap muka dan metode dalam jaringan. Permasalahan yang dipecahkan pada penelitian ini adalah bagaimana asesmen dan cara menghilangkan keterbatasan waktu ketika melakukan asesmen terhadap mahasiswa secara individu. Selain itu dibahas pula cara melakukan asesmen terhadap pelafalan dan intonasi mahasiswa. Untuk mengumpulkan data dilakukan metode eksperimen dan kuesioner. Melalui eksperimen dan kuesioner yang diberlakukan dikelas diketahui bahwa nilai yang dihasilkan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan apabila dibandingkan dengan nilai di tahun sebelumnya. Keterbatasan waktu dalam penilaian diatasi dengan penggunaan beberapa fitur yang terdapat pada moodle ilearning yaitu fitur quiz multiple choice, fitur quiz short answer fitur chat, fitur matching, dan fitur file assignment. Selanjutnya untuk asesmen dalam bentuk tatap muka merupakan cara terbaik, untuk memberikan penilaian dan feedback pada bagian intonasi dan pelafalan.

Kata kunci: *Asesmen, Metode pembelajaran, Blended learning, Chukyuu kaiwa II*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Chukyuu Kaiwa II merupakan mata kuliah yang terdapat pada semester VI, dengan bobot kuliah berjumlah 2 sks. Mata kuliah ini adalah mata kuliah yang

berkelanjutan dari semester pertama atau dari awal perkuliahan di sastra Jepang Universitas Andalas. Setiap mahasiswa wajib menyelesaikan mata kuliah ini karena mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib. Untuk dapat mengambil mata kuliah ini mahasiswa diwajibkan lulus dimata kuliah sebelumnya, yakni *Chukyuu kaiwa I*. Sebagai mata kuliah wajib yang berisi tentang kemampuan berbicara bahasa Jepang, mata kuliah ini menjadi salah satu mata kuliah prasyarat yang rentetan mata kuliahnya dimulai dari semester pertama. Hal ini menyebabkan mahasiswa harus selalu lulus dari rentetan mata kuliah tersebut agar tidak tertinggal dan dapat lulus sesuai dengan target yang semestinya.

Sebagai mata kuliah yang memuat salah satu aspek keterampilan berbahasa, *Chukyuu kaiwa II* sangat memberi peran penting terhadap kompetensi lulusan. Aspek keterampilan bahasa yang dimaksud adalah; mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek berbahasa ini merupakan kompetensi yang dituntut kepada setiap lulusan. Hal tersebut tercantum pada capaian kompetensi lulusan Sastra Jepang. Untuk mewujudkan tercapainya kompetensi yang diharapkan tersebut, para pengajar berupaya membuat dan mengembangkan bahan ajar yang dapat memaksimalkan tercapainya kompetensi tersebut. Selama ini bahan ajar yang digunakan pada mata kuliah ini adalah buku teks yang digunakan secara umum di perguruan tinggi di Indonesia. Penyamaan bahan ajar ini dimaksudkan agar setiap lulusan S1 Sastra Jepang memiliki standar kompetensi lulusan yang sama. Buku teks yang dimaksud adalah buku *みんなの日本語中級 I minna no nihongo chukyu I*. Perbedaannya adalah cara penyampaian materi yang terdapat di buku tersebut tersampaikan dengan baik kepada mahasiswa.

Di Universitas Andalas, biasanya penyampaian materi dilakukan dengan cara menggunakan media *powerpoint*, *video* dan media lainnya. Dengan menggunakan media tersebut, inti sari materi dapat disampaikan dengan baik. Namun, kendala yang dihadapi adalah proses asesmen atau penilaian terhadap kemampuan berbahasa tiap-tiap mahasiswa tidak dapat di cek atau diketahui dalam waktu yang singkat. Misalnya ketika kita ingin mengetahui sejauh mana

penguasaan mahasiswa terhadap tema percakapan hari itu, maka dosen meminta mahasiswa untuk membuat percakapan baru sesuai dengan tema dan melakukan *role play* atau bermain peran di depan kelas. Pada saat seperti ini dosen tidak memiliki kecukupan waktu untuk mencek atau meminta semua kelompok untuk tampil di depan kelas. Selain itu dosen juga tidak bisa mengetahui kemampuan mahasiswa secara individual dikarenakan mereka bekerja di dalam kelompok.

Meskipun dosen merasa materi sudah tersampaikan dengan baik, namun mengenai penilaian masih menjadi tantangan bagi dosen agar semua mahasiswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk dinilai dan kesempatan yang sama untuk menunjukkan penguasaannya pada setiap materi. Asesmen yang dilaksanakan selama ini terbatas pada kelompok yang terlebih dahulu selesai dan berani maju melakukan *role play* di depan kelas. Sementara itu kelompok yang tidak selesai tidak diberi kesempatan untuk tampil karena keterbatasan waktu. Matriks penilaian yang selama ini digunakan adalah sebagai berikut:

Nilai Huruf	Rentang Nilai	Kemampuan yang dikuasai	
		Hard skill	Soft skill
A	91-100	1. Kosa kata level 3 menuju 2 2. Percakapan sesuai tema 3. Penggunaan pola kalimat sesuai dengan tata bahasa dan konteks	1. Bersuara lantang 2. Berbicara lancar 3. Pengucapan bagus 4. Intonasi tepat
A-	81-90	1. Kosa kata level 3 dibawah 2. Percakapan kurang sesuai tema 3. Penggunaan pola kalimat kurang sesuai dengan tata bahasa dan konteks	1. Bersuara kurang lantang 2. Berbicara kurang lancar 3. Pengucapan kurang bagus 4. Intonasi kurang tepat
B+	71-80	1. Kosa kata level 4 2. Percakapan tidak sesuai tema 3. Penggunaan pola kalimat tidak sesuai dengan tata bahasa dan konteks	1. Bersuara pelan 2. Berbicara tidak lancar, tidak hapal, melihat catatan 3. Pengucapan tidak bagus 4. Intonasi tidak tepat
B	61-70	Hadir di perkuliahan tapi tidak tampil <i>role play</i>	
B-	51-60	Tidak hadir perkuliahan dengan alasan yang dapat diterima.	

		Apabila yang bersangkutan melapor diberi kesempatan untuk mendapatkan nilai
C	40-50	Tidak hadir perkuliahan tanpa alasan

Tabel 1: matrik penilaian semester sebelumnya

Berdasarkan matriks di atas, maka mahasiswa atau kelompok mahasiswa yang tidak mampu menyelesaikan tugasnya di depan kelas atau tidak memiliki cukup keberanian untuk melakukan *roleplay*, maka nilai yang diterimanya ada pada rentang nilai B. selama ini mahasiswa berani tampil dan mendapat nilai yang baik adalah mahasiswa yang sama setiap pertemuan. Mahasiswa lainnya yang tidak terbiasa tampil di depan kelas seolah telah memosisikan dirinya pada nilai B tersebut. Mahasiswa seperti ini membutuhkan motivasi atau paksaan agar mau menunjukkan kemampuannya supaya mau tampil di depan kelas. Dari matriks di atas, pada semester terdahulu didapat sebaran nilai mahasiswa sebagai berikut:

CHUKYUU KAIWA II A
GENAP 2017/2018

No	No. BP	Nama Mahasiswa	Tugas 40 %					Rata tugas	30% UTS
			Tugas I	Tugas II	Tugas III	Kehadiran			
1	1310752001	A San	65	70	70	60	66	12	
2	1410755001	B San	87	88	81	100	89	100	
3	1510751001	C San	87	80	81	80	82	100	
4	1510751003	D San	65	70	81	70	72	16	
5	1510751005	E San	80	70	83	60	73	96	
6	1510751009	F San	80	70	81	70	75	44	
7	1510751010	G San	80	70	81	80	78	40	
8	1510751013	H San	80	70	83	60	73	36	
9	1510751015	I San	80	89	81	100	88	100	
10	1510751017	J San	65	88	83	60	74	58	
11	1510751019	Dst.....	65	70	70	E	0	0	

Tabel 2: Nilai mahasiswa hingga UTS tahun sebelumnya

Dari daftar nilai yang tampak di atas, terlihat bahwa hanya beberapa mahasiswa yang berada pada rentang nilai A (85-100). Dari 30 orang mahasiswa, hanya 5 orang yang memperoleh nilai di atas 85. Berarti hanya 17% mahasiswa yang mendapat nilai A. Nilai A tersebut tidak semerta-merta didapat, melainkan sudah dikumpulkan mulai dari pertemuan pertama. Mereka sudah aktif dan menguasai materi yang terlihat dari nilai tugas yang sudah dikumpulkan dari awal pertemuan. Indikasi yang terlihat dari sebaran nilai ini adalah mahasiswa yang mendapat nilai A adalah mahasiswa yang berhasil melalui proses pembelajaran dengan baik karena nilai akhir ditentukan oleh 40% nilai proses.

Walaupun demikian persentase nilai 'A'nya cukup rendah menandakan dibutuhkannya upaya agar mahasiswa dapat mencapai nilai terbaik di atas 50%. Salah satu upaya penggunaan *powerpoint* dalam penyampaian materi dirasa belum maksimal untuk mewujudkan ketercapaian kompetensi yang diharapkan.

Sebagaimana yang telah dipaparkan di atas terdapat kendala waktu bagi dosen untuk mengecek atau memberikan asesmen kepada mahasiswa secara individual. Yang mendapat nilai baik hanya mahasiswa yang berani dan mampu menyelesaikan membuat atau menghafal percakapan dengan cepat. Karena keterbatasan waktu, seluruh mahasiswa tidak dapat jatah atau untuk tampil menunjukkan hapalannya. Dari permasalahan ini jalan keluar yang dirasa tepat adalah penggunaan moda *E-learning* yang menyediakan fitur penilaian, kuis, *obrolan* dan sebagainya. Melalui fitur yang tersedia tersebut, waktu tidak lagi jadi kendala bagi dosen untuk menilai seluruh mahasiswa secara keseluruhan dalam waktu yang bersamaan. Dosen dapat menggunakan fitur *quiz* untuk mengetahui pemahaman dan penguasaan kosa kata mahasiswa. Fitur *obrolan* juga memungkinkan dosen untuk melihat penguasaan mahasiswa berdialog dengan tema tertentu. Dosen juga dapat melihat pemahaman mahasiswa terhadap penguasaan terminology sesuai dengan konteks situasinya dengan menggunakan fitur *quiz* bagian padanan atau '*matching quiz*'. Dengan memaksimalkan fitur yang tersedia pada moda *E-learning*, dosen terbantu untuk keluar dari

permasalahan keterbatasan waktu baik dalam proses penyampaian materi maupun dalam proses asesmen atau penilaian.

Akan tetapi di beberapa kondisi, moda *E-learning* belum dapat membantu dosen ketika ingin menilai intonasi dan pengucapan mahasiswa. Sementara itu, intonasi dan pengucapan ini merupakan salah satu penilaian yang diperhitungkan pada mata kuliah *Chukyuu kaiwa*. Oleh karena itu, proses pembelajaran *blended learning* atau pembelajaran campuran antara *E-learning* dan tatap muka dibutuhkan untuk memecahkan masalah proses pembelajaran dan penilaian dalam mata kuliah *Chukyuu kaiwa II* ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara menghilangkan keterbatasan waktu dalam melakukan asesmen kepada setiap mahasiswa secara individu.
- b. Bagaimana cara melakukan asesmen bagian intonasi dan pelafalan setiap mahasiswa.

1.2 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan cara menghilangkan keterbatasan waktu dalam melakukan asesmen terhadap mahasiswa secara individu
- b. Mendeskripsikan cara melakukan asesmen bagian intonasi dan pelafalan setiap mahasiswa.

1.3 Kajian Teori

a. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebelumnya yang telah membahas mengenai *Blended learning* ini diantaranya adalah penelitian Kusumaningsih yang berjudul "Keefektifan Pembelajaran *Blended learning* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Matematika". Penelitian ini dimuat pada jurnal *Pendidika dan Pembelajaran*,

Volume 23, Nomor 1 tahun 2016. Penelitian Kusumaningsih ini menggunakan *system quasy experiment pre test and pot test*. Melalui *system* ini siswa diberi kesempatan untuk mempelajari modul yang diberikan dan selanjutnya mengerjakan tugas yang terdapat pada LKS. Selain modul berupa hardcopy, siswa juga dibekali dengan akses materi di pada laman *website matematikasma.com*. dengan pemanfaatan modul yang disertai dengan akses *website* tersebut, berdampak positif pada nilai mahasiswa. Selain terbukanya peluang diskusi di dalam kelas, siswa juga dapat aktif mempelajari materi di luar kelas dengan menggunakan *website* yang telah dipersiapkan dengan baik oleh guru pengampu mata pelajaran tersebut.

Selanjutnya penelitian Khoiroh (2017) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Blended learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Pada penelitian yang menggunakan metode quasi experimental ini diketahui ternyata motivasi siswa yang mendapatkan metode pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibanding siswa yang hanya mendapat metode tatap muka. Penelitian terakhir yang menjadi acuan pada penelitian kali ini adalah penelitian dari Fitriasari dkk yang berjudul Kemandirian Belajar Mahasiswa melalui *Blended learning* pada Mata Kuliah Metode Numerik. Penelitian yang juga menggunakan metode quasi eksperimental ini menyatakan bahwa ternyata mahasiswa dengan perlakuan *blended learning* tingkat kemandirian belajarnya tidak jauh lebih baik dibandingkan mahasiswa yang mendapatkan perlakuan tatap muka.

Dari ketiga penelitian di atas terdapat variasi hasil, meskipun menggunakan metode yang sama. Dengan metode quasi eksperimental ternyata hasil yang diperoleh ada yang menunjukkan positifnya penggunaan metode *blended learning*, namun ada juga yang menunjukkan hasil negatif sehingga metode tatap muka lebih baik dibandingkan *blended learning*. Dari acuan di atas maka peneliti juga akan mengujikan proses pembelajaran *blended learning* dan melihat sejauh apa proses belajar *blended learning* ini berpengaruh terhadap asesmen mahasiswa.

b. Kerangka Teori

1) Blended learning

Blended learning merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan pengurangan pertemuan tatap muka di dalam kelas. Pengurangan pertemuan tatap muka tidak diartikan sebagai pengurangan materi pembelajaran melainkan menggantikan tatap muka dengan proses pembelajaran dalam jaringan. Penggantian proses tatap muka di kelas ini diharapkan dapat meningkatkan proses diskusi dan umpan balik antara pelajar dan pengajar. (Handoko: 2018). Melalui penjelasan Handoko (2018) ini dapat dipahami bahwa pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* merupakan perpaduan tatap muka di kelas dan proses pembelajaran menggunakan metode *online* atau dalam jaringan. Yang harus digaris bawahi oleh para pengajar yang menggunakan *moodle online* (salah satu platform yang menyediakan fitur pembelajaran gratis dalam jaringan) tidaklah untuk meninggalkan tugasnya dalam mengajar dan membiarkan pembelajar mencari pengetahuan di dunia maya, melainkan menyediakan pembelajaran yang interaktif melalui akses internet. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan meningkatkan interaksi dan pemahaman pembelajar terhadap penguasaan materi.

2) Fitur

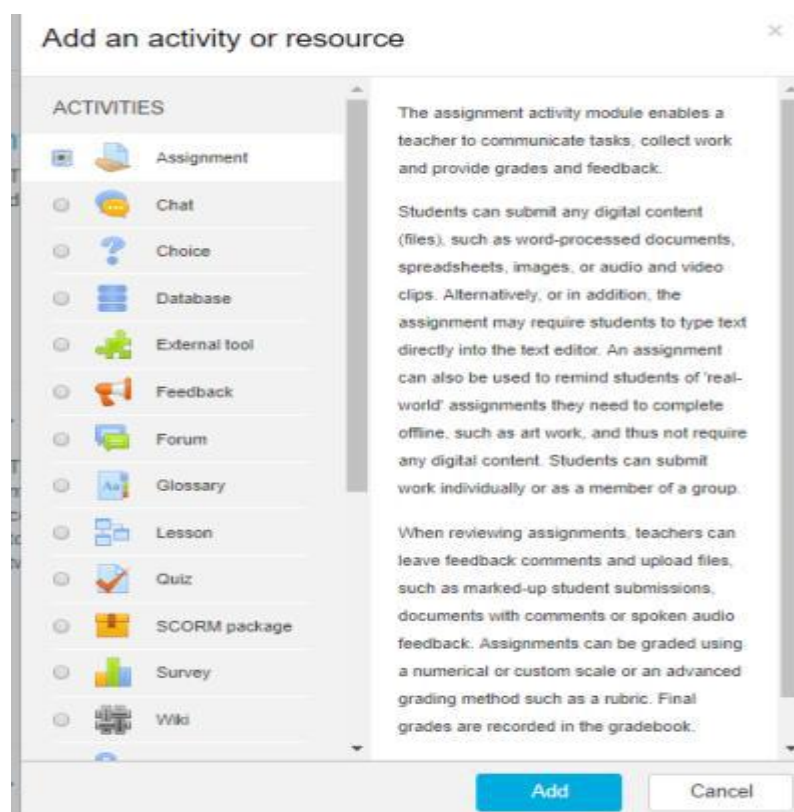
Fitur merupakan kemampuan khusus yang dimiliki oleh sebuah alat (Kamus glosarium online; <https://glosarium.org>). Pada *moodle* yang digunakan dalam penelitian ini terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan dalam pembelajaran *Chukyuu kaiwa II*. Berikut ini adalah pemaksimalan fitur-fitur yang terdapat pada *moodle ilearning*:

- a) Fitur *quiz multiple choice*
- b) Fitur *quiz short answer*
- c) Fitur *chat*
- d) Fitur *matching*

e) Fitur *file assignment*

f) Fitur *survey*

Berikut ini merupakan tampilan *ilearning* yang digunakan.



Gambar 2: fitur *E-learning* Universitas Andalas

Melalui *E-learning*, dosen dapat menyediakan bahan ajar lebih awal dan memberikan informasi dengan cepat dan merata. Setiap mahasiswa yang mengambil mata kuliah *Chukyuu kaiwa II* ini dapat mengakses semua file ataupun materi yang disediakan pada laman *E-learning*. Mahasiswa juga dapat bertanya atau mengirim pesan kepada dosen melalui *E-learning*.

Melalui pemaksimalan penggunaan fitur yang terdapat pada moda *E-learning*, dosen telah memanfaatkan pembaruan teknologi dan tetap memperhatikan sisi sosial yakni tetap melakukan tatap muka di beberapa pertemuan. Penggabungan moda *E-learning* dengan tatap muka ini lah yang disebut dengan *blended learning*.

Selain pembaruan atau pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran, moda *E-learning* juga memberi kemudahan dalam proses penilaian atau asesmen. Penilaian menjadi lebih objektif karena dinilai oleh system yang dibuat oleh dosen yang bersangkutan. Fitur – fitur penilaian dan *quiz* yang telah disediakan pada moda *E-learning* memudahkan dosen untuk menyediakan quis yang variatif serta sesuai dengan kebutuhan pengajaran.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Subjek Penelitian

Penelitian kali ini dilakukan pada mata kuliah *chukyu kaiwa II*. Mata kuliah ini membutuhkan proses assesmen atau penilaian yang bervariasi. Untuk menilai sebuah percakapan tidak saja dibutuhkan penilaian substansi percakapannya saja, namun juga bagaimana sebuah percakapan dituturkan dengan pelafalan dan intonasi yang tepat. Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi tersebut diperlukan penilaian dari berbagai aspek. Kendala yang dihadapi adalah untuk melakukan penilaian yang merata pada seluruh mahasiswa secara personal dibutuhkan waktu yang cukup banyak. Oleh karena itu objek dari penelitian ini adalah penilaian yang dilakukan pada mata kuliah *chukyu kaiwa II*.

2.2 Waktu dan Lamanya Tindakan

Terdapat beberapa aspek kemampuan bahasa yang ingin dinilai pada perkuliahan *chukyu kaiwa II* ini. Aspek pertama tentu saja aspek berbicara yang menjadi poin utama dalam mata kuliah *chukyu kaiwa II*. Pada aspek berbicara terdapat kemampuan menghafal kosakata, memahami konteks atau situasi, memahami tata bahasa, dan lain sebagainya. Untuk melakukan assesmen terhadap aspek-aspek tersebut diperlukan beberapa kali penilaian atau assesmen. Dalam penelitian kali ini dijadwalkan penilaian tersebut dimulai pada pertemuan kedua hingga kelima. Yang dapat dikatakan sebanyak 4 kali

pertemuan. Selama 4 kali pertemuan tersebut diupayakan semua aspek kebahasaan dapat dinilai sehingga dapat diketahui perolehan nilai mahasiswa secara merata dan apakah metode asesmen yang digunakan sudah baik atau tidak.

2.3 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah *chukyu kaiwa II*. Mahasiswa terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas A dan B. Jumlah keseluruhan mahasiswa sebanyak 61 orang. Perlakuan terhadap masing-masing kelas disamakan karena penelitian ini bukanlah penelitian antara kelas control dan kelas eksperimen. Kedua kelas sama-sama diberi 4 kali kuis dan juga diberi latihan *role play* pada tatap muka di kelas.

Selain pelaksanaan di kelas, proses asesmen juga dilaksanakan melalui *E-learning*, karena metode penilaian yang dilakukan adalah penggabungan antara tatap muka dan *E-learning*.

2.4 Prosedur dan Langkah Penelitian

Metode dan strategi yang digunakan untuk keluar dari permasalahan tersebut adalah dengan cara pemanfaatan moda *E-learning* yang telah disediakan oleh Universitas Andalas.

Untuk permasalahan yang pertama mengenai keterbatasan waktu, maka penggunaan moda *E-learning* memberikan solusi waktu yang lebih fleksibel. Mahasiswa dapat mengakses moda sesuai dengan waktu yang ditentukan. Baik itu didalam atau pun diluar jadwal perkuliahan. Meskipun jadwal perkuliahan hanya 100 menit, dengan pemanfaatan *E-learning*, proses pembelajaran dapat diperpanjang sesuai dengan kebutuhan.

Permasalahan kedua mengenai pelafalan dan intonasi mahasiswa dapat dilakukan penilaiannya ketika jadwal tatap muka yang telah disampaikan sebelumnya oleh dosen. Dengan itu mahasiswa diharapkan melakukan persiapan sebelumnya. Selanjutnya untuk permasalahan terakhir mengenai pengukuran kemampuan dan penguasaan kosa kata mahasiswa dapat dilakukan dengan

pemanfaatan fitur *quiz* dan fitur *chatting*. Melalui pemanfaatan fitur ini, dosen tidak akan merasa khawatir dengan kendala waktu serta kecurigaan mahasiswa akan mencontek kawan disebelahnya sebab *quiz* tersebut dapat diacak penomoran soal serta pilihan jawabannya.

Selain pembaruan atau pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran, moda *E-learning* juga memberi kemudahan dalam proses penilaian atau asesmen. Penilaian menjadi lebih objektif karena dinilai oleh system yang dibuat oleh dosen yang bersangkutan. Fitur – fitur penilaian dan *quiz* yang telah disediakan pada moda *E-learning* memudahkan dosen untuk menyediakan quis yang variatif serta sesuai dengan kebutuhan pengajaran.

Contoh blangko penilaian untuk tugas 1 adalah sebagai berikut:

Nilai Huruf	Rentang Nilai	Kemampuan yang dicapai	
		Hard skill	Soft skill
A	91-100	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kosakata level 3 menuju 2 2. Percakapan sesuai tema 3. Penggunaan pola kalimat sesuai dengan tata bahasa dan konteks 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersuara lantang 2. Berbicara lancar 3. Pengucapan bagus 4. Intonasi tepat
A-	81-90	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kosakata level 3 kebawah 2. Percakapan kurang sesuai tema 3. Penggunaan pola kalimat kurang sesuai dengan tata bahasa dan konteks 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersuara kurang lantang 2. Berbicara kurang lancar 3. Pengucapan kurang bagus 4. Intonasi kurang tepat
B+	71-80	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kosakata level 4 2. Percakapan tidak sesuai tema 3. Penggunaan pola kalimat tidak sesuai dengan tata bahasa dan konteks 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersuara pelan 2. Berbicara tidak lancar, tidak hapal, melihat catatan 3. Pengucapan tidak bagus 4. Intonasi tidak tepat

B	61-70	Hadir di perkuliahan tapi tidak tampil role play
B-	51-60	Tidak hadir perkuliahan dengan alasan yang dapat diterima. Apabila yang bersangkutan melapor diberi kesempatan untuk mendapatkan nilai
C	40-50	Tidak hadir perkuliahan tanpa alasan

Tabel 3. Matriks penilaian pertemuan di kelas

Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan teknologi pembelajaran *blended learning* ini terhadap capaian perkuliahan, maka akan terlihat nantinya pada sebaran nilai akhir yang diterima oleh mahasiswa. Selain itu untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *blended learning* ini maka akan dilakukan survey tingkat kepuasan dan seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa dengan penggunaan teknologi pembelajaran *blended learning* ini. Kuesioner dapat disamakan dengan metode wawancara karena wawancara dapat dilakukan dengan tatap muka langsung dan tidak langsung (Sudaryanto, 1993:137). Wawancara secara tidak langsung dapat dilakukan dengan cara menuliskan pertanyaan di kertas dan jawaban dikumpulkan melalui kertas yang telah disediakan oleh peneliti. Kertas tersebut disebut dengan kuesioner.

Kuesioner selanjutnya adalah mengenai pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah *Chukyuu kaiwa II*. Apakah substansi mata kuliah *Chukyuu kaiwa II* berupa pengetahuan berbahasa seperti; mendengar, berbicara, membaca dan menulis terasah selama penggunaan metode *blended learning* ini. Berikut adalah kuesioner yang dimaksud:

No	Kemampuan berbahasa	Pertanyaan	Jawaban			
			Sangat	tidak begitu	ragu-ragu	tidak
1	berbicara, mendengar, membaca	Apakah anda mampu menjawab pertanyaan seputar percakapan				
2	membaca dan mendengar	Apakah anda memahami isi percakapan				
3	berbicara, membaca	Apakah anda mampu menghafal percakapan				
4	Menulis	Apakah anda mampu membuat percakapan sesuai tema				

5	Berbicara	Apakah anda mampu memahami konteks percakapan				
6	membaca	Apakah anda mengetahui kapan percakapan berlangsung				
7	membaca, mendengar	Apakah anda mengetahui dimana percakapan berlangsung				
8	Berbicara	Apakah anda mampu melafalkan percakapan dengan baik				
9	berbicara, membaca	Apakah anda menguasai semua kosa kata yang terdapat pada percakapan				
10	Berbicara	Apakah anda mampu melakukan percakapan sendiri sesuai dengan tema				

Tabel 4. Penilaian mahasiswa terhadap kemampuan berbahasa mereka sendiri

3. PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Berdasarkan metode pembelajaran *blended learning* yang telah diterapkan di kelas perkuliahan *chukyuu kaiwa II*, maka didapat nilai UTS (Ujian Tengah Semester) mahasiswa sebagai berikut;

Surname	First name	Started on	Completed	Time taken	Grade/10.00	Q. 1 /0.33	Q. 2 /0.33
Afrianti	Elga	3/21/2019 8:00	3/21/2019 8:20	20 mins 3 secs	2.87	0.2	0.33
Rashif	Rashifussalam	3/21/2019 8:00	3/21/2019 8:20	20 mins	6.03	0.2	0
Novia	Izzatul	3/21/2019 8:00	3/21/2019 8:20	20 mins 1 sec	8	0.33	0.33
IHSAN	MAULANA	3/21/2019 8:00	3/21/2019 8:19	19 mins 18 secs	8.94	0.33	0.33
Khairunnisa	Mahsa Illona	3/21/2019 8:00	3/21/2019 8:04	3 mins 43 secs	0.67	-	-
Shalwati	Sandy Putri	3/21/2019 8:00	3/21/2019 8:20	20 mins 3 secs	3.71	0.33	0.04
Overall average					6.46	0.25	0.19

Tabel 5. Nilai UTS mahasiswa menggunakan *moodle ilearning*

Dari tabel nilai UTS di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata mahasiswa hanya 64,6 yang berarti berada pada rentang nilai B. Hal ini menandakan bahwa nilai

mahasiswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan rata – rata nilai tahun sebelumnya, yakni 42,6. Peningkatannya tidak terlalu signifikan, namun secara tersirat terlihat bahwa mahasiswa memiliki rasa tanggungjawab lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran dengan ujian tulis secara konvensional. Dengan menggunakan fitur-fitur *E-learning* dalam melaksanakan UTS, mahasiswa memikul tanggungjawabnya sendiri. Karena mereka harus melaksanakan ujian dengan akun mereka sendiri tanpa bisa bergantung dengan teman mereka. Oleh karena itu, mereka harus mempersiapkan diri sendiri agar dapat menjawab soal-soal ujian dengan baik.

Berikutnya, di bawah ini terdapat tabel yang menunjukkan bagaimana mahasiswa menilai dirinya sendiri dalam hal kemampuan berbahasa.

No	Kemampuan berbahasa	Pertanyaan	Jawaban				Jumlah
			sangat	tidak begitu	ragu-ragu	tidak	
1	berbicara, mendengar, membaca	Apakah anda mampu menjawab pertanyaan seputar percakapan	20	15	14	12	61
2	membaca dan mendengar	Apakah anda memahami isi percakapan	35	10	8	8	61
3	berbicara, membaca	Apakah anda mampu menghafal percakapan	43	7	7	4	61
4	menulis	Apakah anda mampu membuat percakapan sesuai tema	23	10	10	18	61
5	berbicara	Apakah anda mampu memahami konteks percakapan	46	5	6	4	61
6	membaca	Apakah anda mengetahui kapan percakapan berlangsung	51	3	5	2	61
7	membaca, mendengar	Apakah anda mengetahui dimana percakapan berlangsung	55	2	3	1	61

8	berbicara	Apakah anda mampu melafalkan percakapan dengan baik	26	8	16	11	61
9	berbicara, membaca	Apakah anda menguasai semua kosa kata yang terdapat pada percakapan	31	8	10	12	61
10	berbicara	Apakah anda mampu melakukan percakapan sendiri sesuai dengan tema	30	11	6	14	61

Tabel 6: Hasil kuesioner penilaian mahasiswa terhadap kemampuan berbahasa mereka sendiri

Dari tabel di atas terlihat angka yang perbedaannya cukup signifikan antara satu kolom dengan kolom lainnya. Sebagian besar jawaban didominasi oleh jawaban “sangat”. Artinya para mahasiswa menilai bahwa kemampuan berbahasa mereka sangat baik. sementara itu, dikolom-kolom lainnya ditemukan angka yang relatif kecil yang menyatakan bahwa mereka tidak begitu, ragu-ragu atau tidak menguasai bahasa Jepang di mata kuliah *chukyuu kaiwa* tersebut.

Dari 2 jenis kuesioner diatas terdapat hasil yang agak bertentangan. Pada kuesioner pertama yang menanyakan penggunaan *E-learning*, kecenderungan jawaban berada pada kolom sebelah kanan yaitu yang menyatakan “tidak begitu”, “ragu-ragu”, dan “tidak”. Sementara itu, untuk kuesioner yang menanyakan perihal kemampuan berbahasa mereka sendiri, terdapat jawaban dengan kecenderungan positif yaitu lebih banyak yang menjawab “sangat” dibandingkan jawaban lainnya.

Dilihat dari kondisi mahasiswa dan pengalaman belajar mereka dalam menggunakan *E-learning*, maka angka yang didapat sepertinya cukup wajar. Hal ini disebabkan oleh para mahasiswa baru kali ini dikenalkan dengan pembelajaran menggunakan *E-learning* dari *website* yang disediakan oleh Universitas Andalas. Fitur yang disediakan oleh *website E-learning* universitas andalas cukup lengkap untuk mengukur kemampuan mahasiswa secara personal. Hal ini menyebabkan mereka harus berupaya sendiri dan tidak bisa menggantungkan nilainya kepada

temannya seperti pembelajaran dengan tugas kelompok yang selama ini telah biasa mereka lakukan. Melalui fitur di *website E-learning* Unand tersebut ada sedikit tekanan atau paksaan agar masing-masing mahasiswa belajar dan berupaya meningkatkan kemampuan mereka sendiri. Dengan adanya tekanan tersebut tanpa mereka sadari ternyata kemampuan berbahasa mereka meningkat. Hal ini terlihat dari jawaban yang diperoleh pada kuesioner kedua mengenai kemampuan bahasa mahasiswa. Mereka memiliki kepercayaan diri bahwa kemampuan berbahasa mereka bagus yang terlihat dari jumlah jawaban “sangat (menguasai)” lebih tinggi dari jawaban lainnya.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bagian pendahuluan, maka telah dilakukan upaya pemecahan masalah dengan cara menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada *E-learning*. Selain itu juga diterapkan metode *blended learning* yaitu menggabungkan aktivitas kelas antara *E-learning* dengan tatap muka. Berikut merupakan uraian pemecahan masalah yang dimaksud;

3.2.1 Bagaimana cara menghilangkan keterbatasan waktu dalam melakukan asesmen kepada setiap mahasiswa secara individu.

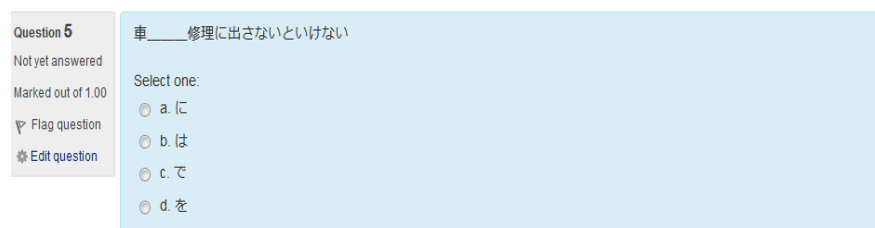
Untuk menghilangkan keterbatasan waktu dalam melakukan penilaian kepada setiap individu mahasiswa maka diberikan kuis yang telah disediakan dalam fitur *E-learning*. Apabila pada pembelajaran sebelumnya kuis dilakukan dikelas dengan mengambil waktu di awal atau diakhir selama 15 menit pada setiap pertemuan, maka tetap saja hal tersebut mengurangi porsi tatap muka. Yang sesungguhnya lebih baik digunakan untuk melihat dan langsung mendengarkan pelafalan atau intonasi mahasiswa dalam mengujarkan bahasa Jepang. Selain itu apabila kuis dilakukan dikelas, jumlah soal yang diberikan terbatas pada jumlah waktu yang tersedia. Pengontrolan dan persiapan kuis pun lagi-lagi membutuhkan waktu. Oleh karena itu jalan keluar yang dilakukan untuk menghindari keterbatasan tersebut adalah

memaksimalkan fitur-fitur yang terdapat pada *E-learning*, sehingga mahasiswa bisa mengerjakan kuis yang dapat mengukur kemampuannya sesuai yang dibutuhkan dalam penilaian mata kuliah *chukyu kaiwa II*.

Fitur yang dimaksud adalah sebagai berikut:

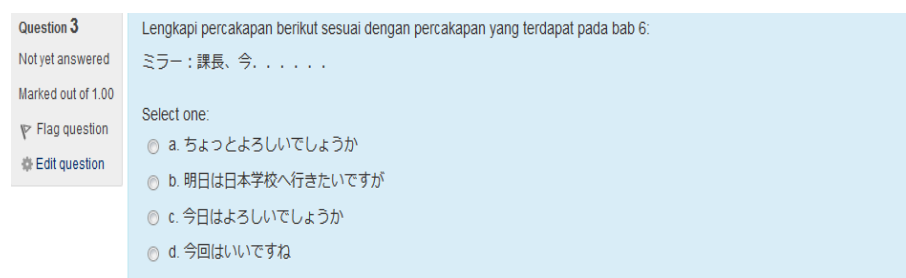
a. Fitur *quiz multiple choice*

Fitur ini digunakan untuk mengetahui penguasaan kosakata mahasiswa.



Next

Gambar 1. Fitur *quiz multiple choice* 1

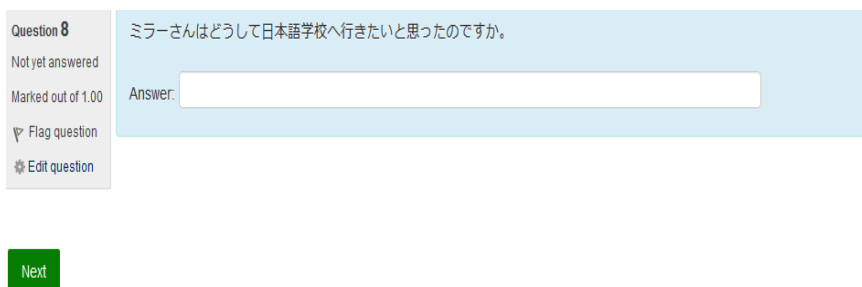


Next

Gambar 2. Fitur *quiz multiple choice* 2

b. Fitur *quiz short answer*

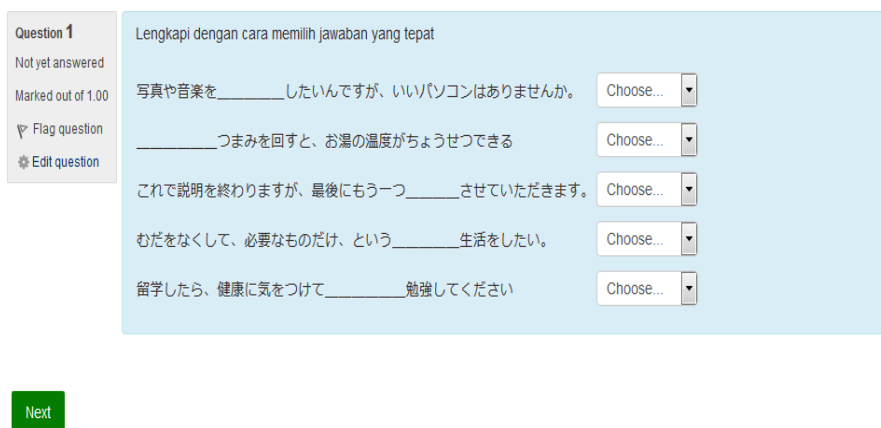
Fitur ini digunakan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap isi percakapan. Pertanyaan quiz dibuat berdasarkan percakapan yang ada pada buku teks.



Gambar 3. Fitur quiz *short answer*

c. Fitur *matching*

Fitur ini digunakan untuk mengetahui penguasaan kosakata serta pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari hari itu.



Gambar 4. Fitur *matching*

3. 2. 2 Bagaimana cara melakukan asesmen bagian intonasi dan pelafalan setiap mahasiswa.

Pada kasus ini, dosen harus langsung melihat dan mendengarkan bagaimana cara mahasiswa melafalkan dan mengintonasikan percakapan bahasa Jepang yang tepat. Oleh karena itu cara terbaik untuk mengetahuinya adalah dengan melakukan tatap muka langsung. Cara lain yang dapat digunakan adalah dengan meminta mahasiswa melakukan perekaman pada saat mereka melakukan role play atau bermain peran. Namun kendala yang ditemukan ketika melakukan aktivitas ini adalah proses pengiriman tugas atau pengumpulan tugas

mereka. Apabila dikumpulkan melalui *E-learning* melalui fasilitas fitur video, ternyata besaran daya tampung *E-learning* tidak mencukupi untuk mengirim video tersebut. Sementara itu apabila menggunakan fasilitas *youtube*, dosen menjadi kewalahan dalam membuka dan memperhatikan tugas dalam bentuk video satu per satu. Begitu pula apabila diminta mahasiswa mengumpulkan dalam bentuk CD, proses assesmentnya butuh waktu dan terdapat beberapa kendala teknis seperti audio yang kurang jernih, gambar yang kabur dan lain sebagainya. Pemberian *feedback* pun tidak dapat langsung disampaikan pada bagian yang diinginkan.

Oleh karena itu, dalam hal ini asesmen dalam bentuk tatap muka merupakan cara terbaik, untuk memberikan penilaian dan *feedback* pada bagian intonasi dan pelafalan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa belum siap sepenuhnya dalam menggunakan *E-learning* dalam proses pembelajaran. Diperlukan waktu untuk melakukan penyesuaian agar mahasiswa terbiasa dengan fitur-fitur yang terdapat di *E-learning* yang disediakan oleh *website E-learning* Universitas Andalas. Keterbatasan sinyal dan atau kendala teknis lainnya menjadi hambatan kelancaran penggunaan *E-learning*. Meskipun demikian, kemampuan berbahasa mahasiswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan penggunaan metode sebelumnya.

Untuk menghilangkan keterbatasan waktu dalam proses asesmen dapat dilakukan dengan cara pemanfaatan fitur kuis yang terdapat pada web *E-learning*. Fitur kuis yang dapat digunakan diantaranya adalah: fitur *quiz multiple choice*, fitur *quiz short answer* fitur *chat*, fitur *matching*, dan fitur *file assignment*.

Selanjutnya untuk melakukan asesmen terhadap intonasi dan

pelafalan mahasiswa, cara terbaik yang dapat dilakukan adalah dengan proses tatap muka langsung di kelas. Pada saat proses asesmen di kelas tersebut dapat digunakan matriks atau blangko yang memuat indikator tingkat kemampuan mahasiswa dalam pelafalan dan intonasi bahasa Jepang yang tepat, sesuai dengan tabel 3 di atas. Penggunaan metode *E-learning* dan tatap muka atau metode *blended learning* merupakan kolaborasi yang tepat untuk pembelajaran mata kuliah *chukyuu kaiwa II*. Meskipun demikian masih diperlukan penyesuaian agar mahasiswa terbiasa dengan metode *blended learning* ini.

Meskipun kemampuan dalam pemanfaatan akses media teknologi dan komunikasi harus dilakukan, namun tatap muka dan sentuhan humanis juga tidak boleh diabaikan dalam setiap pembelajaran karena walau bagaimanapun kedepannya tantangan komunikasi sosial tetap akan diperlukan.

Penelitian ini hanya sebatas mata kuliah *Chukyuu kaiwa II* dan dilaksanakan di jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas. Fitur yang terdapat dalam *E-learning* belum semuanya digunakan. Masih terdapat fitur-fitur lain yang dapat dikembangkan dan digunakan sesuai dengan kebutuhan mata kuliah lainnya. Oleh karena itu, disarankan kepada para pengajar lainnya untuk dapat mengembangkan model pengajaran dengan memanfaatkan teknologi sehingga keterbatasan dalam pengajaran yang ditemukan dapat diatasi. Selain itu diharapkan kepada mahasiswa agar lebih tertantang dan siap menerima tantangan global yang dominan penggunaan akses media teknologi.

Daftar Rujukan

Fitriasari Putri, dkk. Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui *Blended learning* pada Mata Kuliah Numerik, Jurnal Elemen, Volume 4 Nomor 1, Januari 2018 halaman 1 – 8.

Handoko, Waskito. (2018). *Blended Learning Teori dan Penerapannya*. Padang: Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LPTIK)

Universitas Andalas.

Khoiroh Ni'matul dkk. Pengaruh Model Pembelajaran *Blended learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* Volume 10, Nomor 2 September 2017, Halaman 97 – 110.

Kusumaningsih, Widya, lilik aryanto, Keefektifan Pembelajaran *Blended learning* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Matematika, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 23 Nomor 1 April 2016 halaman 64-69.

Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: WacanaUniverity Press.

Internet:

<https://glossarium.org>. diakses tgl 13 Oktober 2019 pukul 12.10

DIALEK FUKUI DALAM FILM ‘CHIHAYAFURU’

Dita Dwi Cynthia, Adrianis, Dini Maulia
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas Padang

Abstrak

Dialek merupakan variasi bahasa yang berbeda beda menurut pemakainya. Pemakai dialek itu dapat ditentukan berdasarkan sipemakai bahasa atau di daerah mana bahasa tersebut dipakai. Melalui makalah pendek ini pemakalah ingin mengulas tentang “Dialek Fukui dalam Film Chihayafuru”, yang mendeskripsikan kelas kata yang terdapat pada dialek Fukui dan bentuk-bentuk perubahan dialek Fukui serta mengetahui padanannya dalam bahasa Jepang standar. Data yang di analisis berasal dari film Chihayafuru seri pertama dan kedua, atau Chihayafuru: Kami no Ku dan Shimo no Ku.

Makalah ini merupakan bagian dari penelitian, dengan menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode simak dengan teknik lanjutan teknik rekam, dan teknik catat, lalu data yang diperoleh di analisis dengan menggunakan metode padan teknik pilah unsur penentu. Data dianalisis menggunakan teori kelas kata Jepang (hinshi) oleh Masuoka (2008:8). Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk dialek Fukui tokoh Arata yang muncul dalam film Chihayafuru adalah bentuk doushi atau kata kerja, hanteishi atau kopula, jodoushi atau verba bantu, meishi atau kata benda, fukushi atau adverbial, joshi atau partikel, dan kandoushi atau interjeksi. Perubahan bentuk dialek Fukui yang sering mengalami perubahan dalam film ini adalah perubahan bentuk kandoushi atau interjeksi.

Kata kunci: Chihayafuru, Dialek Fukui.

1. Pendahuluan

Bahasa menurut Nababan (1984:13) mempunyai dua aspek mendasar, yaitu aspek bentuk dan makna. Aspek bentuk meliputi bunyi, tulisan, struktur, lalu aspek makna meliputi leksikal, fungsional dan struktural. Bahasa di dunia ada bermacam-macam, dan dalam suatu bahasa terdapat variasi dalam pemakaiannya. Menurut Kartomihardjo (1988:32) perbedaan-perbedaan pemakaian bahasa itu terdapat pada pilihan kata-kata atau bahkan pada struktur kalimat.

Perbedaan-perbedaan bentuk bahasa itulah yang disebut dengan variasi bahasa.

Kridalaksana (1980:12-13) mengatakan bahwa variasi bahasa juga ditentukan oleh faktor waktu, tempat, faktor situasi dan faktor medium pengungkapannya. Faktor waktu menimbulkan perbedaan bahasa dari masa ke masa. Variasi regional membedakan bahasa yang dipakai di suatu tempat dengan yang ada di tempat lain. Variasi kultural membedakan bahasa yang dipakai suatu kelompok sosial yang lain atau membedakan suatu stratum sosial dari sosial yang lain. Variasi situasional timbul karena pemakai bahasa memilih ciri-ciri bahasa tertentu dalam situasi tertentu. Faktor medium pengungkapan membedakan bahasa lisan dan bahasa tulisan. Variasi bahasa memiliki beberapa ragam, salah satunya adalah dialek. Menurut Poedjosoedarmo (1978:7) dialek adalah variasi sebuah bahasa yang adanya ditentukan oleh sebuah latar belakang asal si penutur. Dialek dalam bahasa Jepang dikenal dengan sebutan 「方言」 *hougen* atau 「弁」 *ben*. Namun, *hougen* secara umum mendefinisikan tentang dialek regional atau biasa disebut dengan 「地域方言」 *chiiki hougen* (Sudjianto dan Dahidi, 2007:199). Dialek-dialek di Jepang menurut Sudjianto dan Dahidi (2007:200-201) dibagi menjadi dialek timur (*eastern dialects*) dan dialek barat (*western dialects*):

1. Dialek timur

Dialek timur dalam bahasa Jepang dikenal dengan sebutan 「東日本の方言」 *Higashi Nihon no Hougen*. Dialek yang termasuk ke dalam dialek timur adalah dialek dari Hokkaido, Tohoku, Kanto dan bagian timur dari Chubu. Contohnya pada dialek Hokkaido, ciri khas dialek Hokkaido adalah banyaknya kosakata khas daerah dan perbedaan gender yang lebih sedikit. Kalimat di dalam dialek Hokkaido diakhiri dengan kata 「だべさ」 *dabesa* dan bukan 「です」 *desu* seperti yang biasa dipakai dalam bahasa Jepang standar.

2. Dialek barat

Dialek barat dalam bahasa Jepang dikenal dengan sebutan 「西日本の方言」 *Nishi Nihon no Hougen*. Dialek yang termasuk ke dalam

dialek barat adalah bagian barat Chubu, Nagoya, Kansai, Osaka, Kyoto, Kobe, Fukui, Chugoku, Shikoku, Kyushu dan Okinawa. Dialek Jepang barat memiliki khas penggunaan kata 「おる」 *oru* untuk 「いる」 *iru* dalam bahasa Jepang standar, serta pemakaian kopula 「じゃ」 *ja* atau 「や」 *ya* dan bukan 「だ」 *da*. Akhiran bentuk negasi adalah 「～ん」 *-n* seperti pada kata 「わからん」 *wakaran* yang memiliki arti tidak tahu, dan bukan 「ない」 *nai* seperti pada kata 「わからない」 *wakaranai* dari bahasa Jepang standar.

Contoh berikut merupakan dialog dalam film *Chihayafuru: Shimo no Ku*:

あらた : どうせたいして使ってえんで
Arata : *Douse taishite tsukatte en de*
Arata : Aku bahkan tidak menggunakannya lagi

(*Chihayafuru: Shimo no Ku*, 06:00)

Kata 「えん」 *'en'* merupakan ragam dialek Fukui yang memiliki makna yang sama dengan 「ない」 *'nai'* yang digunakan pada bahasa Jepang standar. Jadi, kalau kalimat tersebut dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar maka akan menjadi:

あらた : どうせ大して使ってないで
Arata : *Douse taishite tsukatte nai de*
Arata : Aku bahkan tidak menggunakannya lagi

Contoh di atas, terdapat perubahan bentuk kata kerja negasi dari kata 「えん」 *'en'* menjadi kata 「ない」 *'nai'*.

Berdasarkan contoh di atas, terdapat banyak perubahan bentuk antara dialek barat dengan bahasa Jepang standar. Salah satu dialek tersebut adalah dialek Fukui.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dibahas pada makalah ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana bentuk perubahan bahasa Jepang standar pada dialek Fukui yang terdapat dalam film *Chihayafuru: Kami no Ku* dan *Shimo no Kuserta* padanannya dalam bahasa Jepang standar?

3. METODE

Metode yang dilakukan dalam makalah ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Adapun tahap dalam penelitian itu adalah:

4. Tahap Pengumpulan Data

Pada penelitian ini yang menjadi sumber data adalah film *Chihayafuru*. Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dengan menggunakan teknik lanjutan teknik rekam, dan teknik catat. Mahsun (2007:242) mengatakan bahwa metode simak adalah metode yang digunakan dalam penyediaan data dengan cara peneliti melakukan penyimakan penggunaan bahasa.

Proses penyediaan data diawali dengan teknik rekam dengan mengunduh film *Chihayafuru*. Selanjutnya peneliti menyimak film tersebut, kemudian mencatat dialek Fukui yang dipakai oleh tokoh Arata.

5. Tahap Analisis Data

Setelah dilakukan penyediaan data, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah tahap analisis data. Untuk menganalisis data dengan baik dan benar dibutuhkan metode dan teknik yang tepat dan sesuai dengan objek yang diteliti. Dalam menganalisis dialek peneliti menggunakan metode padan teknik pilah unsur penentu. Sudaryanto (2015:25-26) mengatakan bahwa teknik pilah unsur penentu atau teknik PUP. Adapun alatnya ialah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti. Adapun dasar pembagiannya atau dasar pemilahan atau pemisahannya sudah barang tentu disesuaikan dengan sifat atau watak unsur penentu itu masing-masing.

6. Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Penyajian hasil analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penyajian informal. Sudaryanto (1993:145) mengatakan bahwa metode penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa walaupun dengan terminologi yang teknis sifatnya. Metode penyajian informal ini digunakan agar mempermudah pembaca untuk memahaminya.

7. PEMBAHASAN

Dialek

Negara Jepang sebagai salah satu negara yang juga masyarakatnya homogen, juga memiliki dialek. Dialek dalam bahasa Jepang disebut dengan *hougen* (方言). Sudjianto dan Dahidi (2007:199) juga menambahkan bahwa *hougen* sebagai bahasa yang dipakai oleh masyarakat suatu wilayah yang ada di dalam sebuah bahasa nasional yang memiliki perbedaan bunyi bahasanya, kosakatanya, gramatikanya, dan sebagainya berdasarkan wilayahnya. Wilayah yang di maksud mengacu pada prefektur ataupun daerah yang terdapat di negara Jepang. Sebagai contoh, dialek yang digunakan di prefektur Osaka disebut dengan 「大阪弁」 *Osakaben* sedangkan dialek yang digunakan di daerah Fukui disebut dengan 「福井弁」 *Fukuiben*.

Sakuma, Junichi dkk dalam bukunya yang berjudul *Gengogaku Nyuumon: A Guide to Linguistics* (2004:126) menyatakan bahwa:

“集団間で互いに異なる言語変種が使用されているとき、その言語変種は方言と呼ばれます。”

“*Shuudan toi de tagai ni kotonaru gengohenshu ga shiyousareteiru toki, sono gengohenshu wa hougen to yobaremasu.*”

“Ketika penggunaan variasi bahasa dilakukan dalam suatu kelompok, variasi bahasa itu disebut dengan dialek.”

Dialek Fukui

Dialek Fukui menurut Fumio (1996) merupakan dialek yang digunakan di daerah Hokuriku (Toyama-ken, Ishikawa-ken, Fukui-ken pada distrik Reihoku).

Daerah Hokuriku merupakan wilayah bagian utara daerah Chubu yang menghadap ke laut Jepang.

Perubahan Bentuk Dialek Fukui

Tabel 1. Perubahan bentuk dialek Fukui

No.	Bahasa Jepang Standar	Dialek Fukui
1.	あける <i>akeru</i>	あかる <i>akaru</i>
2.	あそこ <i>asoko</i>	あっこ <i>akko</i>
3.	あちら <i>achira</i>	あっちゃ <i>accha</i>
4.	私 <i>watashi</i>	うら <i>ura</i>
5.	私たち <i>watashitachi</i>	うらら <i>urara</i>
6.	いない <i>inai</i>	えん <i>en</i>
7.	ありがとう <i>arigatou</i>	おーきんのお <i>ookinnoo</i>
8.	会った <i>atta</i>	おーた <i>oota</i>
9.	会って <i>ate</i>	おーて <i>oote</i>
10.	たいへんな <i>taihenna</i>	おいこつな <i>oikotsuna</i>
11.	ください <i>kudasai</i>	おくんね <i>okunne</i>
12.	ふるい <i>furui</i>	おぞい <i>ozoi</i>
13.	もったいない <i>mottainai</i>	おとましい <i>otomashii</i>
14.	おまえ <i>omae</i>	おめえ <i>omee</i>
15.	おもしろい <i>omoshiroi</i>	おもっしええ <i>omosshee</i>
16.	のこぎり <i>nokogiri</i>	がんど <i>gando</i>
17.	でんしゃ <i>densha</i>	きしゃ <i>kisha</i>
18.	たくさん <i>takusan</i>	ぎょうさん <i>gyousan</i>
19.	きのう <i>kinou</i>	きんの <i>kinno</i>
20.	帰る <i>kaeru</i>	けーる <i>keeru</i>
21.	おしり <i>oshiri</i>	けつべった <i>ketsubetta</i>
22.	うらやましい <i>urayamashii</i>	けなるい <i>kenarui</i>
23.	こすい <i>kosui</i>	こっすい <i>kossui</i>
24.	ごちそう <i>gochisou</i>	ごっつお <i>gottsuo</i>
25.	これ。この <i>kore. Kono</i>	こん <i>kon</i>
26.	このあいだ <i>konoaida</i>	こんないだ <i>konnaida</i>
27.	これだけ <i>koredake</i>	こんなけ <i>konnake</i>
28.	このうち <i>konouchi</i>	こんのち <i>konnochi</i>
29.	ごぼう <i>gobou</i>	ごんぼ <i>gonbo</i>
30.	(~しよう)よ <i>shiyouyo</i>	さ(~さ) <i>sa</i>

31.	いなか <i>inaka</i>	ざいご <i>zaigo</i>
32.	さむい <i>samui</i>	さぶい <i>sabui</i>
33.	ぜんぜん <i>zenzen</i>	じえんじえん <i>jenjen</i>
34.	にじむ <i>nijimu</i>	じじむ <i>jijimu</i>
35.	してしまった <i>shiteshimatta</i>	してもた <i>shitemota</i>
36.	しなさい <i>shinasai</i>	しなる <i>shinaro</i>
37.	しまった <i>shimatta</i>	しもた <i>shimota</i>
38.	すなあらし <i>sunaarashi</i>	じゃみじゃみ <i>jamijami</i>
39.	しょうよ <i>shiyouyo</i>	しょうっせ <i>shiyousse</i>
40.	すみませんでした <i>sumimasendeshita</i>	すんまへなんだ <i>sunmahenanda</i>
41.	すみません <i>sumimasen</i>	すんまへん <i>sunmahen</i>
42.	せんとく <i>sentaku</i>	せんだく <i>sendaku</i>
43.	そうだ <i>souda</i>	そや <i>soya</i>
44.	それで <i>sorede</i>	そやで <i>soyade</i>
45.	～してあげる <i>shiteageru</i>	～たげる <i>tageru</i>
46.	だらしない <i>darashinai</i>	だらくさい <i>darakusai</i>
47.	なまけもの <i>namakemono</i>	だわもん <i>dawamon</i>
48.	小さい <i>chiisai</i>	ちっこい <i>sakkoi</i>
49.	めちやくちや <i>mechakucha</i>	ちやがちやが <i>chagachaga</i>
50.	もうすこし <i>mousukoshi</i>	ちよっこし <i>chokkoshi</i>
51.	ちよっとおまえ <i>chottoomae</i>	ちよめ <i>chome</i>
52.	使って <i>tsukatte</i>	つかて <i>tsukkate</i>
53.	手伝い <i>tetsudai</i>	てったい <i>tettai</i>
54.	きぶんがわるい <i>kibungawarui</i>	てきねー <i>tekinee</i>
55.	いじわるい <i>ijiwarui</i>	てなわん <i>tenawan</i>
56.	～しておくれ <i>shiteokure</i>	～てんでの <i>tendeno</i>
57.	～てや <i>teya</i>	～ていや <i>teiya</i>
58.	ところ <i>tokoro</i>	～とこ <i>took</i>
59.	何にも <i>nannimo</i>	なーも <i>naamo</i>
60.	すてる <i>suteru</i>	なげる <i>nageru</i>
61.	～しなさい <i>shinasai</i>	～なはい <i>nahai</i>
62.	さわる <i>sawaru</i>	なぶる <i>naburu</i>
63.	～してます <i>shitemasu</i>	～なる <i>naru</i>
64.	なにしろ <i>nanishiro</i>	なんにし <i>nannishi</i>
65.	とうがらし <i>tougarashi</i>	なんぼ <i>nanbo</i>
66.	ねとねと <i>netoneto</i>	にちやにちや <i>nichanicha</i>
67.	あたたかい <i>ataakai</i>	ぬくい <i>nukui</i>
68.	すわる <i>suwaru</i>	ねまる <i>nemaru</i>

69.	なくなる <i>nakunaru</i>	のなる <i>nonaru</i>
70.	ゴムひも <i>gomuhimo</i>	のびり <i>nobiri</i>
71.	早く <i>hayaku</i>	はよ <i>hayo</i>
72.	早くしなさい <i>hayakushinasai</i>	はよしねや <i>hayoshineya</i>
73.	たいへんに <i>taihenni</i>	ひっでもんに <i>hiddemonni</i>
74.	ひも <i>himo</i>	ひぼ <i>hibo</i>
75.	そうしたら <i>soushitara</i>	ほいて <i>hoite</i>
76.	そう <i>sou</i>	ほう <i>hou</i>
77.	そうか <i>souka</i>	ほうか <i>houka</i>
78.	ほんとうか <i>hontouka</i>	ほうけ <i>houke</i>
79.	そちら <i>sochira</i>	ほっち <i>hocchi</i>
80.	そんな <i>sonna</i>	ほな <i>hona</i>
81.	しかし <i>shikashi</i>	ほやかって <i>hoyakatte</i>
82.	そうですよ <i>soudesuyo</i>	ほやぎ <i>hoyaza</i>
83.	だから <i>dakara</i>	ほやさけ <i>hoyasake</i>
84.	そうです <i>soudesu</i>	ほやって <i>hoyatte</i>
85.	それでも <i>soredemo</i>	ほれでも <i>horedemo</i>
86.	それで <i>sorede</i>	ほんで <i>honed</i>
87.	そうだから <i>soudakara</i>	ほんでの <i>hondeno</i>
88.	そのような <i>sonoyouna</i>	ほんな <i>honna</i>
89.	じゃあ。それでは <i>jaa. Soredewa</i>	ほんなら <i>honnara</i>
90.	～してもう <i>shiteshimou</i>	～してもう <i>shitemou</i>
91.	～してしまった <i>shiteshimatta</i>	～してもた <i>shitemota</i>
92.	おもしろい <i>omoshiroi</i>	もっしえー <i>mosshee</i>
93.	つらい <i>tsurai</i>	ものごい <i>monogoi</i>
94.	ぐずぐず <i>guzuguzu</i>	もたもた <i>motamota</i>
95.	いっしょに <i>isshoni</i>	もてら <i>motera</i>
96.	ざんねん <i>ginnen</i>	もつけねー <i>motsukenee</i>
97.	～です <i>desu</i>	～や <i>ya</i>
98.	～でしょ <i>desho</i>	～やぎ <i>yaza</i>
99.	やっぱり <i>yappari</i>	やっぱ <i>yappa</i>
100.	よる <i>yoru</i>	よさり <i>yosari</i>
101.	たくさん <i>takusan</i>	よーけ <i>yooke</i>

Pembahasan

BentukPerubahan pada *Doushi* 'Kata Kerja'

Data (1)

あらた : どうせたいしてつかてえんで
Arata : *Douse taishite tsukkate en de*
Arata : Aku bahkan tidak menggunakannya lagi

(*Chihayafuru: Shimo no Ku, 06:00*)

Pada data (1) ditemukan bentuk perubahan pada *doushi* (kata kerja) yang terlihat pada verba つかて *tsukkate*. Verba つかて *tsukkate* merupakan ragam dialek Fukui yang memiliki makna yang sama dengan 使って *tsukatte* yang digunakan pada bahasa Jepang standar. Jadi, kalau kalimat tersebut dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar maka akan menjadi:

あらた : どうせ大して使ってないだ
Arata : *Douse taishite tsukatte nai da*
Arata : Aku bahkan tidak menggunakannya lagi

Data di atas, terdapat perubahan bentuk kata kerja つかて *tsukkate* menjadi 使って *tsukatte*.

Bentuk Perubahan pada *Hanteishi* 'Kopula'

Data (2)

あらた : 俺に構ってる暇なんてないはずや
Arata : *Ore ni kamatteru hima nante nai hazuya*
Arata : Kau tidak perlu membuang waktu untuk mengkhawatirkanku

(*Chihayafuru: Shimo no Ku, 09:04*)

Kata や *ya* merupakan ragam dialek Fukui yang memiliki makna yang sama dengan だ *dayang* digunakan pada bahasa Jepang standar. Jadi, kalau kalimat tersebut dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar maka akan menjadi:

あらた : 俺に構ってる暇なんてないはずだ
Arata : *Ore ni kamatteru hima nante nai hazuda*
Arata : Kau tidak perlu membuang waktu untuk mengkhawatirkanku

Data di atas, terdapat perubahan bentuk pemakaian kopula dari kata や *ya* menjadi kata だ *da*.

Bentuk Perubahan pada *Jodoushi* ‘Verba Bantu’

Data (3)

あらた : どうせたいして使って えんで
Arata : *Douse taishite tsukatte en de*
Arata : Aku bahkan tidak menggunakannya lagi

(*Chihayafuru: Shimo no Ku*, 06:00)

Data ini ditemukan bentuk perubahan pada verba bantu yang terlihat pada kata えん *en*. Kata えん *en* merupakan ragam dialek Fukui yang memiliki makna yang sama dengan ない *nai* yang digunakan pada bahasa Jepang standar. Jadi, kalau kalimat tersebut dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar maka akan menjadi:

あらた : どうせたいして使って ないで
Arata : *Douse taishite tsukatte nai de*
Arata : Aku bahkan tidak menggunakannya lagi

Data di atas, terdapat perubahan bentuk verba bantu dari kata えん *en* menjadi kata ない *nai*.

Bentuk Perubahan pada *Meishi* ‘Kata Benda’

Data (4)

あらた : ほうか おめえ 惹きおねやつだね
Arata: *Houka omee hiki one yatsu dane*
Arata: Begitu ya, kamu orang yang menarik ya

(*Chihayafuru: Kami no Ku*, 01:45:40)

Kata おめえ *omee* merupakan ragam dialek Fukui yang memiliki makna yang sama dengan おまえ *omae* yang digunakan pada bahasa Jepang standar. Jadi, kalau kalimat tersebut dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar maka akan menjadi:

あらた : そうか おまえ 惹きおねやつだね

Arata: *Souka omae hiki one yatsu dane*

Arata: Begitu ya, kamu orang yang menarik ya

Data di atas, terdapat perubahan bentuk kata benda dari kata おめえ *omee* menjadi kata おまえ *omae*.

Bentuk Perubahan pada *Fukushi* ‘Adverbia’

Data (5)

あらた : やっぱ 今回もやめところ

Arata: *Yappa konkai mo yametokou*

Arata: Sepertinya kali ini aku juga tidak ikut

(*Chihayafuru: Kami no Ku, 52:25*)

Kata やっぱ *yappa* merupakan ragam dialek Fukui yang memiliki makna yang sama dengan やっぱり *yappari* yang digunakan pada bahasa Jepang standar. Jadi, kalau kalimat tersebut dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar maka akan menjadi:

あらた : やっぱり 今回もやめところ

Arata: *Yappari konkai mo yametokou*

Arata: Sepertinya kali ini aku juga tidak ikut

Data di atas, terdapat perubahan bentuk adverbia dari kata やっぱ *yappa* menjadi kata やっぱり *yappari*.

Bentuk Perubahan pada *Joshi* ‘Partikel’

Data (6)

あらた : はい カツギ書店です 太一け

Arata: *Hai katsugi shoten desu Taichi ke*

Arata: Hallo, ini dengan toko buku katsugi. Taichi?

(*Chihayafuru: Shimo no Ku, 20:02*)

Kata け *ke* biasanya digunakan di akhir kalimat, padanannya dalam bahasa Jepang standar adalah か *ka*. Jadi, kalau kalimat tersebut dipadankan

ke dalam bahasa Jepang standar maka akan menjadi:

あらた : はい カツギ書店です 太一か

Arata: *Hai katsugi shoten desu Taichi ka*

Arata: Hallo, ini dengan toko buku katsugi. Taichi?

Data di atas, terdapat perubahan pemakaian partikel dari kata け *ke* menjadi か *ka*.

Bentuk Perubahan pada *Kandoushi* ‘Interjeksi’

Data (7)

あらた : ほうかおめえ惹きおねやつだね

Arata: *Houka omee hiki one yatsu dane*

Arata: Begitu ya, kamu orang yang menarik ya

(*Chihayafuru: Kami no Ku*, 01:45:40)

Kata ほうか *houka* merupakan ragam dialek Fukui yang memiliki makna yang sama dengan そうか *souka* yang digunakan pada bahasa Jepang standar. Jadi, kalau kalimat tersebut dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar maka akan menjadi:

あらた : そうかおめえ惹きおねやつだね

Arata: *Souka omae hiki one yatsu dane*

Arata: Begitu ya, kamu orang yang menarik ya

Data di atas, terdapat perubahan bentuk kata benda dari kata ほうか *houka* menjadi kata そうか *souka*.

8. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan bentuk-bentuk dialek Fukui dan padanannya dalam bahasa Jepang standar, menghasilkan 18 data yang diambil dari film *Chihayafuru: Shimo no Ku*, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perubahan bentuk dialek Fukui ke bentuk bahasa Jepang standar terjadi pada kelas kata *doushi* atau kata kerja, perubahan bentuk *hanteishi* atau kopula, perubahan bentuk *jodoushi* atau verba bantu, perubahan bentuk

meishi atau kata benda, perubahan bentuk *fukushi* atau adverbia, perubahan bentuk *joshi* atau partikel, dan perubahan bentuk *kandoushi* atau interjeksi.

2. Perubahan bentuk dialek Fukui yang sering mengalami perubahan dalam film *Chihayafuru: Kami no Ku* dan *Shimo no Ku* adalah perubahan bentuk *kandoushi* atau interjeksi. Ada 1 bentuk perubahan kata kerja 使って *tsukattenjadi* つつかて *tsukkatedi* dalam film *Chihayafuru*, 1 bentuk perubahan kopula だ *damenjadi* や *ya*, 2 bentuk perubahan verba bantu ない *naimenjadi* えん *endan* でしょ *deshomenjadi* やざ *yaza*, 2 bentuk perubahan kata benda おまえ *omaemenjadi* おめえ *omee* dan ところ *tokoromenjadi* ところ *toko*, 2 bentuk perubahan adverbial やっぱり *yapparimenjadi* やっぱ *yappa* dan 早く *hayakumenjadi* はよ *hayo*, 1 perubahan bentuk partikel か *kamenjadi* け *ke*, serta 4 bentuk perubahan interjeksi dari kata そうか *soukamenjadi* ほうか *houka*, ありがとう *arigatou* menjadi おーきんのお *ookinnoo*, dan じゃあ *jaamenjadi* ほんなら *honnara*.

Daftar Rujukan

- Ayatrohaedi. 1979. *Dialektologi Sebuah Pengantar*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- _____. 1983. *Dialektologi*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ayu, Nindya, dan Izarina. *Konsep Uchi-Soto dalam Interaksi Sosial Orang Jepang di Surabaya: Studi Kasus pada Orang Jepang yang Bekerja di Universitas Erlangga*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Fumio, Inoue. 1996. *Nipponrettou Hougen Sousho 12 Hokuriku Hougen Kou 2 Toyamaken Ishikawaken Fukuiken*. Yuma ni Shobo
- Iori, Isao. 2000. *Atarashii Nihongogaku Nyuumon Kotoba no Shikumi o Kangaeru*. Tokyo: Tsuriee Nettowaaku (3A Corporation).

- Karsia, Maria. 2015. “Beberapa Karakteristik Dialek Osaka yang ditemukan di dalam Novel Tanabe Seiko Berjudul Neko Mo Shakushi Mo”. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Kartomihardjo, S. 1988. *Bahasa Cermin Kehidupan Masyarakat*. Jakarta: Depdikbud.
- Keiohno, Takeshi Shibata. 1997. *Iwanami Kouza Nihongo Juichi Hougen*. Iwanami Shouten.
- Kitajima, Naoaki (Producer). 2016. *Chihayafuru: Shimo no Ku*. Jepang: Toho. 102 mnt.
- Kridalaksana, Harimurti. 1980. *Fungsi Bahasa dan Sikap Bahasa*. Ende-Flores: Nusa Indah.
- Mahsun. 2007. *Metodologi Penelitian Bahasa: Tahap Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Masuoka, Takashi, dan Yukinori Takubo. 1992. *Kiso Nihongo Bunpou*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- _____. 1992. *Kiso Nihongo Bunpou*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Mizutani, Osamu, dan Nobuko Mizutani. 1987. *How to be Polite in Japanese*. Tokyo: The Japan Times.
- Nababan. 1984. *Sosiolinguistik: Suatu Pengantar*. Jakarta: Gramedia.
- Nadra dan Reniawati. 2009. *Dialektologi Teori dan Metode*. Yogyakarta: Elmaterra Publishing.
- Pateda, Mansoer. 2015. *Sosiolinguistik*. Bandung: CV Angkasa.
- Poedjosoedarmo, Soepomo. 1978. *Interferensi dan Integrasi dalam Situasi Keanekabahasaan*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Rahma, Elfi. 2014. “Dialek Okayama yang Terdapat dalam Novel Bokke Kyoute Karya Shimako Iwai”. *Skripsi*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Sakuma, Junichi, Shigehiro Kato, dan Ken Machida. 2004. *Gengogaku Nyuumon: A Guide to Linguistics*. Tokyo: Kenkyusha.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta

Wacana University Press.

_____. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

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

_____. 2012. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sumarsono, dan Paina Partana. 2002. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Sabda dan Pustaka Pelajar.

Toshio, Nakao, Junko Hibiya, dan Noriko Hattori. 1997. *Shakaigengogaku Gairon:Nihongo to Eigo no Rei de Manabu Shakaigengogaku*. Tokyo: Kurosio.

Tiwi, Isti Amangku. 2015. "Bentuk Dialek Kansai dalam Webcomic Karin-Dou 4koma Karya Rakurakutei Ramen". *Skripsi*. Malang: Universitas Brawijaya.

Zulaeha, Ida. 2009. *Dialektologi: Dialek Geografi dan Dialek Sosial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sumber Website:

<http://www.sawazaki.net/sonota/hougen.html> diakses pada tanggal 15 Juli 2019 pukul 16.00 WIB

<https://www.wikiwand.com/ja/福井弁> diakses pada tanggal 17 Desember 2019 pukul 20.00 WIB

<https://fukuiben.com/index-e.html> diakses pada tanggal 21 Januari 2019 pukul 22.00 WIB

PENGALAMAN BELAJAR BAHASA JEPANG MELALUI BUDAYA MAKAN

Yusida Lusiana

Universitas Jenderal Soedirman
yusida.lusiana@unsoed.ac.id

Abstrak

Kita semua mengetahui jika makanan merupakan salah satu produk budaya yang memiliki daya tarik yang luar biasa bagi semua orang. Jadi adakah cara yang lebih baik mempelajari bahasa selain melalui makanan? Melalui pengenalan budaya makan, kegiatan mempelajari bahasa asing tidak saja tentang tata bahasa dan kosa kata. Makanan, memasak dan berbelanja menghadirkan kesempatan untuk berbicara dalam bahasa Jepang sekaligus menikmati momennya. Suasana yang santai saat menikmati makanan dapat membantu membangun dan memperlancar komunikasi. Kegiatan memasak dan berbelanja pun tidak kalah menyenangkan. Terdapat banyak kosakata yang perlu dipelajari saat berbicara mengenai makanan, mulai dari memilih bahan makanan, membeli makanan, memasak, hingga cara menyantapnya. Pada makalah ini akan dipaparkan panduan daftar kosakata, kata kerja dan kata sifat Bahasa Jepang yang berhubungan dengan makanan. Panduan ini tidak saja dapat membantu mahasiswa dalam berkomunikasi mengenai jenis-jenis makanan, namun juga bagaimana cara mempersiapkan hingga memasaknya. Pembelajaran bahasa dilakukan dengan secara sederhana dan menyenangkan.

Kata Kunci: belajar bahasa Jepang, budaya makan, memasak.

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia selain tentunya bahasa Inggris, Jerman, Perancis, China dan Korea. Bahasa Jepang menjadi bahasa yang mulai digemari oleh orang Indonesia dari berbagai macam kalangan. Minat kalangan remaja dan kawula muda terhadap

bahasa Jepang sebagian besar diawali dari kegemarannya terhadap budaya populer Jepang. Sementara bagi kaum profesional pekerja, mempelajari bahasa Jepang merupakan salah satu upaya untuk memperluas pergaulan dan memudahkan mereka dalam mencari pekerjaan.

Many foreign cultures are making inroads into Indonesian society. Countries like France, Italy, Russia, India, Japan and Korea have already opened their cultural centers in Indonesia. The Japanese and Korean cultures have become extremely popular among young Indonesians, thanks to K-Pop and J-Pop. In the case of Japanese culture, it is like an addiction. The kids start watching Japanese cartoons and reading comics at a young age. Later on, they develop a taste for Japanese food, books, clothes, music and other aspects of culture.

<https://www.thejakartapost.com/news/2013/07/15/indonesians-beat-koreans-become-no-2-learning-japanese.html>

Seperti yang telah diungkapkan diawal, bahasa asing banyak hadir di Indonesia dan tentunya bahasa tersebut diikuti oleh kehadiran budayanya. Banyak budaya asing tersebut yang masuk ke Indonesia, bahkan telah membuka pusat budaya mereka, seperti Perancis, Italia, Rusia, India, Jepang, dan Korea. Dua negara terakhir tersebut kini sangat populer dikalangan anak muda Indonesia, alasan utamanya ialah karena hadirnya K-Pop dan J-Pop. Namun dalam hal budaya Jepang, anak-anak muda sepertinya memiliki rasa kecanduan, dapat dilihat dari bagaimana mereka dari usia anak-anak mulai menonton kartun Jepang dan membaca komik. Seiring dengan perkembangan usia mereka, kemudian mereka mengembangkan minatnya ke aspek yang lain seperti, makanan, pakaian, buku, musik, dan aspek budaya lainnya. Selanjutnya mereka pun tergerak hatinya untuk belajar di Jepang atau bekerja di perusahaan Jepang. Keberhasilan penyebaran budaya populer Jepang melalui J-Pop tidaklah berhenti pada musik, *fashion, anime* (film kartun Jepang), *manga* (komik Jepang) dan *dorama*, minat terhadap kebudayaan populer Jepang tersebut menjadi salah satu alasan masyarakat Indonesia mempelajari bahasanya sehingga jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menjadi terbanyak kedua setelah China (The Japan Foundation, 2013, 2017).

Terkait dengan jumlah institusi yang menyelenggarakan pendidikan dan pembelajar Bahasa Jepang, The Japan Foundation telah melakukan survey. Berdasarkan data survey tahun 2015³, dikatakan bahwa Indonesia merupakan negara terbesar kedua (dengan jumlah lembaga sekitar 2.496) setelah Korea yang memiliki jumlah institusi pendidikan bahasa Jepang terbanyak di dunia (jumlah institusi sebanyak 2.862), kemudian diikuti oleh China dengan jumlah institusi sebanyak 2.115 buah.

“According to the survey, 17.7% of the Japanese-language educational institutions worldwide are in the Republic of Korea, 15.4% are in Indonesia, and 13.1% are in China.”

Berdasarkan data yang ada tersebut Negara Indonesia menduduki peringkat dua terbanyak dalam hal institusi penyelenggara pendidikan beserta jumlah pembelajar Bahasa Jepang. Hal tersebut memberikan gambaran kepada kita mengenai minat bangsa Indonesia untuk mempelajari bahasa dan budaya Jepang. Seiring dengan perkembangan budaya dan bahasa Jepang tersebut, hal itu membawa suasana dan perubahan dalam masyarakat Indonesia sendiri, salah satunya ialah meningkatnya minat untuk mengkonsumsi makanan Jepang.

Pada tahun 2013, organisasi pemerintah Jepang yang berurusan dengan perdagangan dan investasi, JETRO, merilis sebuah survei terhadap konsumen makanan di luar Jepang (yang menjadi subjek ialah penduduk di beberapa ibu kota besar dunia seperti, Moskow, Ho Chi Minh, Jakarta, Bangkok, Sao Paul dan Dubai). Salah satu pertanyaan yang diajukan dalam survei adalah “Apa makanan luar negeri favorit Anda saat bersantap di restoran?” Sekitar 83 persen responden menjawab makanan Jepang, diantara beberapa jawaban lainnya. Selanjutnya, ketika ditanya mengenai alasan mengapa memilih makanan Jepang, jawaban terbanyak pertama yang diberikan adalah karena rasanya yang enak (88%) dan

³ The Japan Foundation merupakan sebuah lembaga hukum yang secara khusus dibentuk untuk mengenalkan budaya Jepang ke dunia internasional, di bawah naungan Departemen Luar Negeri Jepang. Salah satu kegiatan utamanya adalah mengembangkan Pendidikan Bahasa Jepang di seluruh dunia. Japan Foundation telah melakukan survey mengenai perkembangan pendidikan Bahasa Jepang di dunia sejak tahun 1998. Data survey yang digunakan pada penelitian ini adalah data yang diambil pada periode Mei 2015-April 2016.

alasan terbanyak kedua ialah karena makanan Jepang sehat (53%).

Kuliner Jepang disukai masyarakat karena cita rasanya yang enak dan alami serta memiliki citra sebagai makanan sehat (JETRO, 2013; Kumakura, 2000). Walaupun memiliki banyak citra positif, masakan Jepang dianggap sebagai masakan yang mahal. *Sushi*, *sashimi*, *tempura* dan merupakan makanan paling populer, khususnya di Indonesia. Untuk wilayah ASEAN, Indonesia merupakan target kedua terbesar setelah Thailand sebagai negara tujuan pengembangan kuliner Jepang (JETRO, 2013). Bahkan kini, kuliner Jepang menjadi sumber motivasi untuk dijadikan peluang wirausaha bagi kalangan kaum muda. Di Indonesia, industri makanan Jepang dimulai sekitar tahun 1990 dan bertumbuh cepat sejak saat itu (Yoshitake dalam <http://www.investor.co.id>).

Makanan dan proses memasak merupakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh manusia. Banyak sekali makna dalam makanan, ada pepatah yang bahkan mengatakan bahwa jika ingin merebut hati seseorang lakukanlah melalui perut “Cinta datang dari perut naik ke hati”. Wiliam Wongso, seorang pakar kuliner Indonesia mengatakan bahwa saat ini memasak menjadi suatu kebanggaan.

“Apalagi bagi pasangan milenial, memasak kini seolah menjadi suatu kebanggaan di tengah kesibukan dan aktivitas yang mereka lakukan. Saat bisa menyajikan masakan yang nikmat untuk keluarga atau teman-teman di rumah, suasana yang dihadirkan akan berbeda dibandingkan jika makan di restoran. Kalau bawa ke restoran semua orang bisa saja asal bayar. Tapi kalau di rumah, kita yang masak dan menjadi hostnya. Kita pasti akan menyajikan yang terbaik bagi keluarga dan tamu yang berkunjung,”
<https://lifestyle.bisnis.com/read/20190202/219/884940/-cinta-berawal-dari-perut-naik-ke-hati>

Terkait dengan proses pembelajaran bahasa Jepang, penulis berpendapat bahwa kegiatan memasak merupakan gerbang awal yang sangat baik untuk menguasai bahasa Jepang, dimulai dengan membuka mata untuk mempelajari kosa kata baru, dilanjutkan dengan penggunaan tata bahasa, sehingga pada akhirnya dapat lebih percaya diri pada saat menggunakan bahasa Jepang dalam

komunikasi. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk mendalami dunia makanan Jepang sebagai bagian dari proses pembelajaran Bahasa Jepang. Pada makalah ini penulis akan memaparkan mengenai pembelajaran bahasa Jepang budaya makan, khususnya melalui kegiatan memasak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “ilmiah” memiliki makna bersifat keilmuan atau memenuhi syarat ilmu pengetahuan sehingga kebenarannya dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka (*library research*) yakni dengan menggunakan buku-buku dan literatur-literatur sebagai objek utama. Sementara jenis penelitiannya termasuk pada penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan informasi berupa catatan dan data deskriptif yang terdapat di dalam teks.

“Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berhubungan dengan topik penelitian. Pada pencarian teori, peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari: buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (internet, koran dan lainnya),” (Nazir, 1998:112).

Pada penelitian ini, penulis melakukan serangkaian kegiatan seperti mengumpulkan data, membaca, mencatat, membuat pengelompokan (kategorisasi) serta mengolah bahan penelitian. Bahan penelitian ialah seluruh bacaan yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa Jepang serta materi mengenai kegiatan masak-memasak, khususnya mengenai kosa-kata yang digunakan. Selanjutnya pengelompokan data dilakukan. Pencatatan dilakukan

setelah itu diberikan beberapa contoh kalimat. Terakhir adalah menuliskan bagaimana menggunakan kosa-kata dalam suatu kegiatan, dalam hal ini memasak.

PEMBAHASAN

Pembahasan yang akan dilakukan adalah pertama mengenai proses belajar mandiri dengan mengetahui dan memahami penggunaan kata sifat dan kata kerja yang sering digunakan dalam kegiatan memasak. Setelah mengetahui kata-kata yang digunakan dalam menggambarkan atau menceritakan pengalaman mengenai makanan, maka selanjutnya yang dilakukan ialah membaca resep masakan. Pembacaan resep dilakukan untuk memahami pola-pola kalimat yang sering terdapat dalam buku resep, maupun dari blog atau aneka tulisan di internet memiliki pola-pola kalimat tertentu.

A. Penggunaan kata Sifat dan kata Kerja dalam kegiatan Memasak.

Berikut ini terdapat beberapa kata sifat yang akan memberikan pengetahuan dasar mengenai budaya makan Jepang. Pada setiap kata akan diberikan contoh kalimat, sehingga kita akan segera mendapatkan ide atau gagasan bagaimana cara menggunakannya.

Tabel 1
Kata sifat dan penggunaannya.

No	Kata Sifat	Contoh
1	生 (mentah)	卵は生だ！(Telurnya mentah!)
2	甘い (manis)、	このコーヒーは甘くないです。 (Kopi ini tidak manis.)
3	酸っぱい (asam)	オレンジはちょっと酸っぱいです。 (Jeruknya sedikit asam)
4	塩っぱい (asin)	アンチヨウはとても塩っぱいです。 (Ikan terinya sangat/terlalu asin.)
5	苦い (pahit)	苦い薬が嫌いです。 (Saya tidak suka obat yang pahit.)
6	辛い (pedas)	この食事は辛いですか？ (Apakah makanan ini pedas?)
7	無味 (hambar)	あけびは無味です。 (Buah akebi rasanya hambar)

8	美味しい (enak)	ケーキは美味しかったです！ (Kuenya enak!)
9	香し (harum)	このお茶はすごく香しいですよ。 (Teh ini sangat harum baunya)
10	臭い (bau)	古い魚はとても臭いです。 (Ikan yang sudah lama sangat bau)
11	軟らかい	軟らかい肉は最高です。 (Daging yang lembut itu terbaik.)
12	固い(keras)	そのキャンデーは固いですか？ (Apakah permen itu keras?)
13	パリパリした (garing/krispi)	パリパリしたスナックはありますか。 (Apakah Anda memiliki makanan kecil yang garing/krispi?)
14	新鮮(segar)	その店は果物がいつも新鮮です。 (Buah-buahan di toko itu selalu segar)
15	古い (lama)	古い野菜は捨てなければなりません！ (Sayuran yang sudah lama seharusnya dibuang!)
16	冷凍 (beku)	昨日買ったカキを冷凍しました。 (Saya sudah membekukan kepiting yang dibeli kemarin.)
17	熱い(panas)	スープはとても熱いです。(Sup ini sangat panas.)
18	冷たい (dingin)	冷たいミルクビールをください。(Saya pesan susu dingin ya.)
19	無農薬 (organik)	無農薬イチゴは高いです。 (Strawberi organik harganya mahal.)
20	みずみずしい (berair)	カキはみずみずしい果物です。 (Kesemek adalah buah yang berair.)
21	乾燥 (kering)	乾燥椎茸をください。(Saya pesan jamur shitake keringnya ya)
22	脂っつい (berminyak)	この肉は脂っこいですか？

		(Apakah daging ini berminyak / berlemak)
23	濃厚(kaya)	昨日濃厚なラーメンを食べました (Kemarin, saya makan ramen yang kaya akan rasa)
24	薄い(lemah)	うどんは味がちょっと薄いです。(Rasa udonnya tidak terlalu kuat)
25	完璧(sempurna)	日本の料理は完璧です。 (Masakan Jepang adalah masakan sempurna.)

Hingga sampai tahap ini, pembelajaran Bahasa Jepang dapat dianggap cukup. Kita dapat menambahkan dengan kata-kata benda yang berhubungan dengan makanan, seperti nama jenis masakan, buah-buahan, sayuran, daging hingga ikan. Namun, pada level berikutnya pembelajaran akan menjadi bertambah menarik. Mari kita lanjutkan.

Pada tahap ini akan dipaparkan mengenai bagaimana cara menggambarkan sesuatu berdasarkan penampilannya. Dengan kata lain, pada saat kita ingin mengekspresikan atau menceritakan tentang objek, namun kita belum pernah berhubungan dengan objek tersebut. Langkah pertama, menggunakan bentuk kalimat 連用形 (bentuk *renyou*), atau disebut juga dengan bentuk berkelanjutan. Anda dapat menggunakan bentuk kalimat ini dengan menghilangkan bentuk い pada kata sifat, seperti contoh berikut:

美味しい(enak) → 美味し (おいし)
軟らかい(lembut) → 軟らか(やわらか)

Setelah merubah bentuk kata sifat menjadi bentuk *renyou*, selanjutnya kita akan menggunakan kata tersebut dalam sebuah kalimat. Hal pertama yang dilakukan ialah dengan menambahkan そう setelah kata sifat tersebut, menggantikan い yang tadi telah dihilangkan, seperti contoh di bawah ini:

美味しそう (kelihatannya enak/nampak enak)

軟らかそう (kelihatannya lembut/nampak lembut)

Langkah berikutnya penggunaan dalam kalimat adalah sebagai berikut:

このデザートは美味しそうです！ (Makanan penutup ini kelihatannya enak tasty!)

このスープは熱そうです！ (Sup ini kelihatannya panas!)

そのりんごはみずみずしそうです。(Apel itu kelihatannya *juicy*/berair ya.)

たこ焼きは軟らかそうです。(Takoyakinya kelihatan lembut.)

B. Menceritakan Pengalaman Makan.

Tahap berikutnya adalah menggunakan kata kerja dalam menggambarkan makanan Jepang. Saatnya untuk menggambarkan makanan Jepang yang pernah Anda coba. Anda dapat saja menggunakan kata sifat yang tadi telah dipelajari, namun dengan menggunakan kata kerja, kemampuan Bahasa Jepang Anda akan semakin meningkat.

Langkah pertama, merubah kata kerja serta ke dalam bentuk *masu*.

噛みます (menggigit)

食べます (memakan)

Dengan kata lain, bentuk *renyou* dan bentuk *masu* merupakan bentuk yang sama. Untuk mempermudah mempelajarinya, kita dapat menyebutnya dengan bentuk *masu*. Istilah *masu* berasal dari akhir kata, sebagai contoh di bawah ini:

行きます (pergi)

あります (memiliki)

読みます (membaca)

Selanjutnya kita akan kembali membahas kata yang menggunakan bentuk *masu*.

噛みます (menggigit)

食べます (memakan)

Selanjutnya kita akan menghilangkan kata *masu*:

噛む(*kamu*) → 噛み (*kami*)

食べる (*taberu*) → 食べ(*tabe*)

Setelah itu kita akan menambahkan akhiran *nikui* (にくい) untuk menerangkan sulit atau susah, dan kata *yasui* やすい jika mudah atau gampang dilakukan.

噛み(かみ, *kami*) → 噛みにくい *kaminikui* / 噛みやすい *kamiyasui*
(sulit dikunyah / mudah dikunyah)

食べ (たべ, *tabe*) → 食べにくい *tabenikui* / 食べやすい *tabeyasui*
(sulit dimakan/gampang dimakan).

Perlu dipahami bahwa mengganti kata sifat dengan kata kerja bukanlah hal yang mudah. Kata sifat hadir untuk menggambarkan hal-hal dan kata kerja untuk melakukan hal-hal yang berhubungan dengan ilmu bahasa. Di bawah ini terdapat beberapa contoh kalimat dengan bentukan gramatikal bahasa Jepang dalam menggambarkan kegiatan makan.

イカは噛みにくいですよ。(daging gurita sulit untuk dikunyah.)

バナナは腐りやすいですよ。(Pisang mudah busuk lho.)

アイスクリームは食べやすいです。(Es krim mudah untuk dimakan)

このオレンジジュースは飲みやすいです。(Jus jeruk ini sangat mudah diminum).

C. Mari Kita Memasak.

Hal pertama yang harus dilakukan ialah mengetahui jenis-jenis kata kerja yang sering digunakan dalam kegiatan masak-memasak yaitu:

Tabel 2.
Kata Kerja dan Penggunaannya

No	Istilah	Keterangan
1	Menggoreng, memanggang, membakar 焼く	Pada bahasa Jepang, kata 焼く digunakan untuk mengatakan beberapa teknik memanggang menggunakan arang, memanggang dalam oven, dan menumis. Ada kata-kata lain yang menggunakan kanji juga, seperti 直火焼き untuk memanggang makanan dan 鉄板焼 untuk memanggang di atas panggangan <i>hibachi</i> yang datar. 焼き鳥, hidangan yang sering terlihat pada menu izakaya, adalah tusuk sate ayam panggang.
2	Menumis 炒める.	炒める mengacu proses memasak dengan minyak sedikit dan cepat atau menumis. Sementara kata 炒める berarti memasak sesuatu dengan panas tinggi dalam waktu singkat, <i>iru</i> 炒る adalah memasak sesuatu secara perlahan dengan api kecil. 焼きそば menggunakan kanji untuk "yaku," tetapi sebenarnya ini adalah hidangan tumis dengan mie Cina, daging, dan sayuran. Juga, bahan tumis yang kemudian direbus disebut 炒め煮
3	Menggoreng dengan minyak banyak 揚げる	Menggoreng disebut 揚げる dan hidangan goreng disebut sebagai 揚げ物. Beberapa hidangan goreng terkenal adalah 天ぷら yang dilapisi tepung dengan tepung dan telur とんかつ, yang merupakan daging babi dilapisi tepung, telur, dan panko, dan <i>karaage</i> 唐揚げ yang biasanya dilapisi tepung roti ayam ringan atau tepung kentang.
4	Mengukus 蒸す	Mengukus disebut 蒸す. Hidangan paling terkenal untuk menggunakan teknik ini adalah <i>chawanmushi</i> 茶碗蒸し. Telur ditambahkan ke kaldu berbumbu, ayam, ginkgo, jamur shiitake, dan bahan-bahan

		lainnya, lalu dikukus. Hidangan terkenal lainnya adalah 土瓶無視 dimana jamur matsutake, belut, dan bahan-bahan lainnya ditempatkan di panci tembikar dan dikukus, dan 酒蒸し di mana ikan berdaging putih dan kerang diberi Sake di atasnya sebelum dikukus. Kata lain yang berhubungan dengan uap adalah せいろ蒸し, di mana bahan-bahan dikukus menggunakan alat yang terbuat dari bambu atau kayu.
5	Membumbui salad 和える	和える adalah membumbui atau menghiasi seperti salad. 胡麻和え adalah hidangan yang berisi sayuran hijau dan sayuran pegunungan dengan biji wijen, kecap, dan mirin, sedangkan 辛し和え menggunakan mustard sebagai aksen pedas. Lainnya 和え物 termasuk 白和え, di mana tahu kering dan dihancurkan digunakan untuk berpakaian bahan-bahan berpengalaman.
6	Merebus 茹でる	<i>Yuderu</i> 茹でる adalah mendidih. Ini mirip dengan merebus, tetapi mereka melayani tujuan yang berbeda dalam masakan Jepang. Ketika seseorang merebus 煮る, bahan dan bumbu dijadikan satu dan menjadi hidangan, tetapi dalam mendidih 茹でる, memasukkan bahan makanan dengan cepat tanpa menambahkan bumbu adalah tujuannya. Dalam contoh ketika bahan dibumbui dengan garam, itu disebut 塩茹で. Hidangan ini akan disajikan sebagai "...no shioyude" (...の塩茹で) di mana nama bahan utama dimasukkan ke dalam ...
7	Mengukus, mendidih 煮る	<i>Niru</i> artinya rebusan sampai bahannya menjadi lunak. Hidangan yang direbus untuk waktu yang sangat lama sehingga rasa meresap disebut 煮込み. Hidangan lain yang dibuat menggunakan teknik ini adalah semur 煮物, 煮魚 ikan rebus, dan 筑前煮 ayam rebus dan sayuran akar. Ada banyak hidangan dengan kanji 煮 untuk

		<p>menyebutkan nama rebusan.</p> <p>茹でる dan 煮る keduanya berarti mendidih, tetapi yang pertama berarti memasak objek dalam cairan mendidih: mis, telur rebus, 茹で卵 Yang terakhir berarti "mendidih" atau "mendidihkan" cairan, baik dengan tujuan mengurangnya (semur dan rebus) atau memasak apa yang ada di dalamnya.</p> <p>Sudah mendidih 煮立つ</p> <p>煮立つ adalah kata kerja intransitif: "mendidih" atau "telah mendidih."</p>
8	Persiapan 準備 / 下準備	<p>ふるう menyaring</p> <p>粉をふるう, menyaring tepung</p> <p>粉ふるい機、ayakan tepung</p> <p>塗る mengoleskan</p> <p>バターを塗る, mengoleskan mentega</p> <p>溶かす、melelehkan</p> <p>バターを溶かす、melelehkan mentega</p> <p>量る mengukur, menimbang</p> <p>材料を量る, menimbang bahan makanan</p> <p>泡立てる, mengocok</p> <p>卵を泡立てる mengocok telur</p> <p>卵白をしっかり角が立つまで泡立てる mengocok putih telur hingga kaku</p>
9	Memotong、切る	Memotong
10	Memanaskan、熱する	
11	Memanaskan lebih dulu、予熱をする	Memanaskan terlebih dahulu
12	Mematikan kompor、火を止める	
13	Mencampur: 混ぜる	<p>混ぜる Mencampur</p> <p>よく混ぜる、Campur hingga merata</p> <p>ざっくり混ぜる Mencampur dengan ringan</p> <p>手で混ぜる Mencampur dengan tangan</p>

		かき混ぜる、Mengaduk
14	Mencampur dengan ringan、和える	
15	Menuangkan、注ぐ	
16	Mengupas、剥く	りんごの皮をむく、Mengupas buah apel
17	Mencuci、洗う	野菜を洗う Mencuci sayuran
18	Meniriskan air、Mengairkan air 水切りをする	
19	Merendam つける	つけておく、Merendam, Meninggalkan sesuatu dalam saus untuk sementara waktu. Memarinasi.
20	Merendam、置く	20分置いておく Merendam selama kurang lebih 20 menit. Pada setiap instruksi memasak、Kita akan sering melihat adanya kata kerja ~ておく、yang berarti melakukan sesuatu sebelumnya untuk mempersiapkan sesuatu. 洗っておく、Mencuci sesuatu sebelumnya.
21	Membiarkan sesuatu pada suhu ruangan、室温に戻す	バターを室温に戻しておきます。 Membiarkan mentega agar hangat hingga suhu kamar.
22	Meninggalkan sesuatu untuk sementara waktu. 寝かせる	30分寝かせる Meninggalkan sesuatu selama 30 menit.
23	Meremas こねる	
24	Membuat lembut, melembutkan 柔らかくす	
25	Memasukkan ke dalam mangkuk berisikan air panas.湯煎にする	
26	Menghangatkan、 Memanaskan 温める	オーブンを250度に温める Memanaskan oven hingga 250 derajat.
27	Mendinginkan 冷ます	
28	火加減 kekuatan api	強火 Api besar 弱火 Api kecil 中火 Api sedang

		弱火でコトコト、煮る Didihkan dengan menggunakan api kecil.
29	水 air	お湯 air panas ぬるま湯 air hangat 熱湯 air mendidih 沸騰させる merebus, mendidihkan 水を沸騰させる、merebus air
30	Mencuci 洗う	
31	memotong, mengiris, memotong menjadi berbentuk kotak.切る	材料を切る Memotong bahan-bahan makanan みじん切りにする menincang, memotong, menjadi kecil-kecil. さぐ、切りにする memotong secara kasar くし型、切る memotong tipis, mengiris
32	きざむ mencincang, memotong	細かくきざむ memotong menjadi kecil-kecil
33	潰す menghancurkan, menumbuk	
34	飾付ける menghias	
35	絞る memeras	レモンを絞る memeras lemon
36	水を切る menguras air	ざるで水を切る mengeluarkan air dengan saringan
37	冷やす mendinginkan	
38	凍らせる membekukan	
39	炒める menggoreng, menumis	
40	ゆでる memasak sesuatu dalam air mendidih	やわらかくなるまでゆでる didihkan hingga menjadi lembut
41	割る memecahkan	卵を割る memecahkan telur
42	盛り、付ける Melayani	
43	Memarut、卸す	チーズを卸す memarut keju
44	油をひく Memberikan minyak, meminyaki あたためたフライパンに油をひく、meminyaki wajan yang telah dipanaskan	

45	Menambahkan、加える
46	火にかける meletakkan sesuatu di atas api
47	火からおろす Menjauhkan dari api
48	ひっくり返す membalikkan 取り、出す mengeluarkan *味付けする memberi bumbu *ふりかける menaburkan *出す menyajikan Contoh: 料理を出す menyajikan hidangan.

Sumber: rangkuman peneliti dari berbagai sumber.

Setelah mengetahui kata kerja yang sering digunakan dalam proses memasak, selanjutnya akan dibahas mengenai bahan-bahan makanan. Pada tabel berikut akan dipaparkan mengenai bahan-bahan makanan yang biasa digunakan sehari-hari.

Tabel 3.
材料 Bahan Makanan

No	Nama	Jenis-jenis
1	粉 Tepung	*薄力粉 tepung kue *強力粉 tepung roti *中力粉 tepung serba guna *コンスターチ tepung jagung *片栗粉 tepung kentang *ベーキングパウダー baking soda
2	イースト Ragi	*生イースト ragi segar *ドライイースト ragi kering
3	砂糖 Gula	粉砂糖 = パウダーシュガー = gula tepung *グラニュー糖 gula pasir *上白糖 gula putih *黒砂糖 gula merah *蜂蜜 / はちみつ / ハチミツ madu
		卵白 putih telur


4	卵=Telur	<ul style="list-style-type: none"> *卵黄 = 黄身 kuning telur *生卵 telur segar/mentah *ゆで卵 telur rebus *半熟ゆで卵 telur setengah matang *全熟ゆで卵 / 固ゆで卵 telur rebus matang *全卵= seluruh telur, putih dan kuning
5	生クリーム = krim segar	
6	バター = Mentega	<ul style="list-style-type: none"> *溶かしバター=mentega cair *無塩バター =mentega tawar *有鉛バター= mentega asin *マーガリン= margarine
7	エッセンス= essence	<ul style="list-style-type: none"> *バニラエッセンス = vanilla essence *アーモンドエッセンス = almond essence
8	ナッツ = nuts ドライ フルーツ dry fruits	<ul style="list-style-type: none"> レーズン 干しぶどう= kismis *胡桃 = kacang kenari *胡麻 biji wijen *アーモンド kacang almond *ピーナッツ kacang *松のみ = matsu no mi = kacang pinus
9	調味料= bumbu	<p>Bumbu dasar Jepang Jepang biasa disingkat dengan “Sa Shi Su Se So”, yakni: Sa untuk Sato 砂糖 Gula。Gula merupakan bumbu pertama yang dianjurkan untuk dimasukkan ke dalam masakan, karena memiliki massa yang lebih berat daripada garam, dianjurkan untuk ditambahkan terlebih dahulu dibandingkan bumbu lainnya.</p> <p>Shi untuk Shio 塩 garam。Garam berfungsi untuk mengeringkan bahan makanan serta menguatkan rasa masakan. Garam ditambahkan setelah gula untuk menyeimbangkan rasa sehingga menjadi lembut.</p>





		<p>Su untuk Su 酢 Cuka. Cuka berfungsi mencegah masakan agar tidak terlalu banyak meresap garam, sehingga diwajibkan dimasukkan setelah garam.</p> <p>Se untuk Seuyu atau Shouyu 醤油 kecap asin Jepang。Shouyu adalah kecap asin Jepang yang dimasukkan ke dalam masakan pada saat terakhir, karena aroma dan rasanya cepat menghilang menguap.</p> <p>Bumbu terakhir adalah So dari Miso, 味噌 atau pasta kacang kedelai. Miso ditambahkan di bagian akhir memasak sebagai sentuhan terakhir, digunakan untuk memperkaya rasa masakan. Terdapat beberapa jenis miso, yaitu: 白味噌 Miso Putih 赤味噌 = Miso merah 合わせ味噌 Miso campuran</p>
10	香辛料 rempah dan bumbu	<ul style="list-style-type: none"> *胡椒 lada *黒胡椒=lada hitam *白胡椒 = lada putih *粒胡椒 = lada utuh *ケチャップ kecap *マヨネーズ mayonnaise *辛子= からし・カラシ mustard *和からし/ガラシ mustard Jepang *洋辛子からし= 洋がらし/ガラシ mustard Barat *スパイス spice *香辛料 Lada *山椒 Japanese Lada *赤唐辛子 red pepper *七味唐辛子 Campuran cabai, biji wijen, dll.






		<p>*ナツメ ッグ nutmeg、Kemiri</p> <p>*酒 = sake = Minuman Khas Jepang berasal dari beras yang difermentasi.</p> <p>*味醂 mirin = Sejenis sake manis yang digunakan untuk memasak.</p> <p>*酢 Cuka</p> <p>*すし酢 = Cuka untuk sushi.</p>
10	ソース= Saus	<p>醤油 = Kecap asin</p> <p>ウスターソース Saus Worcestershire sauce/ steak sauce</p> <p>*とんかつソース = Saus untuk tonkatsu = Saus kental untuk tonkatsu.</p> <p>*トマトピューレ Pure tomat</p> <p>*トマトペースト = Pasta tomat</p> <p>*ホールトマト = Tomat Utuh dalam botol。</p>
11	ハーブ herbs	<p>オレガノ = oregano</p> <p>月桂樹の葉/ ローリエ laurel</p>
12	スープ sup	<p>コンソメキューブ、固形-ふの素= Kaldu Kotak</p> <p>インスタントスープの素 = insutanto suupu no moto= Sup Instant Campur</p> <p>だし汁 = dashijiru= Kaldu Jepang</p> <p>だしの素 = dashinomoto = Kaldu Jepang instan</p> <p>↳ Kata Kerja: (~で) だしを取る =Membuat kaldu dari (bahan dasar) ~ Biasanya kaldu Jepang だし (= dashi) Berasal dari かつお節 Atau 煮干し</p>

Tabel 4
Peralatan Dapur

	Nama perlatan	Istilah Jepang	Keterangan
	Alas memotong talenan. <i>Manaita</i>	bahan makanan,	Alas memotong berbagai bahan makanan, sering disebut dengan talenan. Talenan ada yang terbuat dari plastik dan yang

	 <p>http://kursusmasakjepang.blogspot.com/2014/01/mengenal-parengkapan-untuk-membuat.html</p>	<p>tradisional terbuat dari lempengan kayu.</p>
	<p><i>Zaru</i>, saringan bambu</p>  <p>https://japanesestation.com/mengenal-mie-zaru-soba/</p>	<p>Alat untuk mengeringkan atau meniriskan makanan dari air, berbentuk seperti ayakan bambu. Biasa digunakan untuk mengeringkan soba, udon dan mie, memiliki diameter 30 cm. Salah satu masakan yang terkenal dan menggunakan <i>zaru</i> adalah <i>zaru soba</i>, yaitu mie soba yang disajikan dingin disantap bersama saus dan daun bawang, sangat cocok dihidangkan saat udara sangat panas.</p>
	<p><i>Oroshigane</i></p>  <p>https://www.sbs.com.au/food/article/2013/05/14/utensils-japanese</p>	<p>Parutan uyang digunakan untuk membuat makanan pelengkap seperti jahe, wasabi, dan lobak. Khusus untuk wasabi, parutan yang dipakai tidak boleh terbuat dari logam (terbuat dari parutan dari kulit ikan hiu)</p>
	<p>Griddle, <i>Teppan</i></p> <p>https://fooddiversity.today/id/article_9956.html</p> 	<p>Alat memasak yang terbuat dari besi baja datar dan tebal, digunakan untuk memasak hidangan yang panggang. Dahulu pemanasan menggunakan arang, namun sekarang banyak yang sudah menggunakan listrik dan dapat dibawakemana-mana, termasuk diletakkan di atas meja makan, saat membuat <i>teppanyaki</i>.</p>

	<p>Parutan <i>Katsuobushibako</i></p>  <p>http://ilhamilyas.blogspot.com/2008/09/mutagenicity-of-smoked-dried-bonito.html</p>	<p>Alat untuk memarutatau memotong tipis <i>katsuobushi</i>. Alat yang seperti kotak pensil tersebut memiliki pisau yang sangat tajam yang berguna untuk mengiris tipis ikan cakalang yang sudah dikeringkan (diawetkan) sehingga bertekstur keras seperti kayu, sehingga untuk mengkonsumsinya harus diserut terlebih dahulu dengan alat ketam.</p>
	<p>Pisau, <i>Houchou</i></p>  <p>https://japanesestation.com/5-peralatan-dapur-jepang-yang-unik/</p>	<p>Pisau ini biasanya terbuat dari baja yang keras namun ringan, ujung pisau dibuat lancip agar bisa digunakan untuk memotong dengan sudut yang lebih curam. <i>Houchou</i> ini biasanya digunakan untuk memotong <i>sushi</i>, <i>sashimi</i> dan lainnya.</p>
	<p><i>Suribachi</i> dan <i>Surikogi</i></p>  <p>https://japanesestation.com/5-peralatan-dapur-jepang-yang-unik/</p>	<p>Peralatan ini mirip dengan ulekan dan cobek. Perbedaannya terletak pada bahan pembuatannya, cobek dan ulekan biasanya terbuat dari batu atau kayu, sementara <i>suribachi</i> dan <i>surikogi</i> ini terbuat dari keramik dan kayu <i>sansho</i>.</p>
	<p>Panci, <i>Nabe</i></p>  <p>https://www.his-travel.co.id/blog/artic/e/detail/cicipi-kehangatan-yosenabe-di</p>	<p>Dahulu, <i>Nabe</i> berarti panci masak besar yang terbuat dari keramik atau besi yang digunakan untuk masakan yang direbus atau sejenis semur. Namun saat ini, dapat berarti panci atau wajan apapun. Kebanyakan dalam satu keluarga memiliki dua atau tiga ukuran</p>

	<u>-musim-dingin</u>	<i>nabe.</i>
	<p>Wadah penyimpanan beras, <i>Komebitsu</i></p>  <p>https://www.japantrendshop.com/kome-bitsu-rice-storage-box-p-4712.html</p>	<p>Wadah penyimpanan beras modern saat ini terbuat dari plastik dan memiliki tombol untuk mengeluarkan beras dalam jumlah yang diinginkan. Dahulu tempat penyimpanan beras tersebut terbuat dari kayu wangi dan diikat dengan bambu, serta memiliki kotak kecil untuk mengambil beras.</p>
	<p>Rice serving container, <i>Ohitsu</i></p> 	<p>Mangkuk yang dibuat dari kayu yang telah dipernis rata dan tertutup, berguna untuk membawa nasi ke meja makan. Saat ini selain kayu, plastik juga menjadi bahan dasar mangkuk.</p>
	<p>Rolling pin <i>Membou</i></p> 	<p>Alat penting untuk membuat mie dengan tangan. Selain untuk membuat mie, juga dapat digunakan untuk meratakan adonan roti dan kue gaya Barat.</p>
	<p>Saringan, <i>Koshiki</i></p> 	<p>Sangat penting dan banyak digunakan misalnya untuk menghilangkan ampas katsuobushi dan teh. Terdapat berbagai ukuran, ada yang untuk mengambil masakan dari minyak ataupun yang besar sebagai alat untuk mengambil mie dari air mendidih.</p>
	<p><i>Makisu</i></p> 	<p>Alat seperti tikar yang digunakan untuk membuat sushi, berguna untuk menggulung rumput laut yang sudah dilapisi nasi dan isinya.</p>
	<p>Kompur gas kecil, <i>Konro</i></p>	<p>Kompur kecil yang diisi gas dalam botol atau kaleng. Biasanya digunakan untuk memasak <i>sukiyaki</i> atau makanan dalam pot/panci lainnya.</p>

	 https://www.sushisushi.co.uk/blogs/education/konro-the-japanese-grill-arriving-soon	
	<p>Batu asahan <i>toishi</i> 砥石</p>  https://www.amazon.ca/Yoshihiro-Toishi-Japanese-Whetstone-Sharpening/dp/B009SZMIP8	<p>Alat asahan, digunakan untuk menjaga agar pisau tetap tajam sehingga dapat berfungsi dengan baik.</p>

Sumber: Ashkenazi, M & Jacob, J., 2003, *Food Culture in Japan*, hal: 98, Greenwood Press

D. Mari Membaca Resep

Membaca resep masakan, baik itu dari buku resep, maupun dari blog atau aneka tulisan di internet memiliki pola-pola kalimat tertentu. Pola-pola tersebut adalah sebagai berikut:

まず～(し)ます = langkah pertama yang akan dilakukan ialah ~

Contoh: まず材料を計ります。Pertama, kita akan menimbang bahan-bahannya.

次に～(し)ます = つぎに ~ (し)ます。Dan selanjutnya, kita akan ~

Contoh: 次にをみじん、切りにします。Selanjutnya, memotong bawang.

～(し)ている間に～(し)ます = sambil menunggu ~, kita akan ~

Contoh: 冷蔵庫で冷ましているにクリームを泡立てます。

= Sambil menunggu dingin di dalam kulkas, kita akan mengocok krim.

～(し)ておきます。melakukan sesuatu sebelumnya.

Contoh: オープンを暖めておきます。Memanaskan oven terlebih dahulu.

～たら出来上がりです = ketika~, maka selesailah. / setelah ~, maka selesai.

Contoh: 粉砂糖を上からかけたら出来上がります。

= Setelah menaburkan gula bubuk di atasnya, maka selesailah sudah.

E. Bagaimana Cara Menyantap

Pada saat memulai makan, orang Jepang biasanya mengucapkan ‘*itadakimasu*’ dan mengakhirinya dengan ucapan ‘*gochisousama deshita*’ sambil menangkupkan kedua belah tangan di depan dada.

Ucapan *itadakimasu* ini merupakan bentuk terima kasih kepada semua orang-orang yang telah berjasa memuat hidangan hingga siap makan. Ucapan tersebut hampir sama maknanya dengan ‘*gochiisousama deshita*’, lebih tepatnya ucapan syukur dapat menikmati hidangan.

Selain itu, di Jepang juga terdapat beberapa larangan saat makan, seperti meletakkan saku di meja, bersuara saat mengunyah dan menyisakan nasi atau makanan lain di piring. Semua tata krama tersebut merupakan bentuk penghargaan dan wujud atas rasa terima kasih atau syukur terhadap makanan yang telah disantap

Di bawah ini terdapat beberapa istilah yang sering tertera pada kemasan makanan.

冷やしてお召し上がりください = Sajikan saat dingin

よく、振ってお召し上がりください = Kocok sebelum disajikan/kocok terlebih dahulu untuk rasa terbaik.

F. Membaca Label Kemasan Produk Makanan

*缶詰 makanan kaleng

*瓶詰め makanan dalam botol

*生, segar

*原材料 bahan mentah.

*賞味期限 tanggal kedaluarsa

Contoh: 賞味期限が過ぎる atau 賞味期限が切れる = tanggal kedaluarsanya telah berakhir

Catatan: bertanya kepada penjaga toko untuk mengetahui berapa lama suatu produk dapat bertahan.

Contoh: これはどれぐらい持ちますか? = Berapa lama dapat bertahan?

保存 Menyimpan

*要冷蔵 Simpan di kulkas

Contoh: 開封後は要冷蔵 = Segera masukkan dalam kulkas setelah dibuka.

Contoh: 涼しく乾燥した場所に保存してください。

= Simpan di tempat dingin dan kering.

*常温ほぞん = Simpan pada suhu kamar

*低脂肪 = Rendah lemak

*冷凍食品 = Makanan beku

*合成保存料 = Pengawet sintetis

*合成着色料 = Pewarna buatan

*無添加 = Bebas zat aditif

*使用 = Menggunakan, didalamnya terdapat kandungan.

Contoh: 合成保存料使用 = Mengandung Pengawet sintetis / Buatan.

Contoh: 合成着色料は一切使用しておりません = Tidak mengandung pewarna buatan

*食品添加物 = Bahan Makanan tambahan

*遺伝子組み換え食品 = Produk makanan hasil rekayasa genetik

*有機栽培 = Organik/tumbuhan organik, Budidaya organik

KESIMPULAN

Makanan dan proses memasak merupakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh manusia. Segala hal yang berhubungan dengan makanan merupakan hal yang penting, tidak saja berhubungan dengan kebutuhan untuk bertahan hidup, namun juga bias menjadi pintu gerbang untuk menguasai bahasa asing, dalam hal ini Bahasa Jepang. Melalui pengenalan budaya makan, kegiatan mempelajari bahasa asing tidak saja tentang tata bahasa dan kosa kata. Makanan,

memasak dan berbelanja menghadirkan kesempatan untuk berbicara dalam bahasa Jepang sekaligus menikmati momennya. Suasana yang santai saat menikmati makanan dapat membantu membangun dan memperlancar komunikasi. Kegiatan memasak dan berbelanja pun tidak kalah menyenangkannya. Dimulai dengan menyukai makanan Jepang, mempelajari kosakata yang berhubungan dengan makanan Jepang, membaca resep masakan Jepang di buku resep atau internet, berbelanja di supermarket hingga mencobanya membuat sendiri di rumah atau dengan menatangi restoran yang menyajikan makanan Jepang, kita secara tidak langsung belajar Bahasa Jepang melalui cara yang lebih menyenangkan dan mengenyangkan. Belajar bahasa melalui budayanya.

Daftar Rujukan

- Ashkenazi, M & Jacob, J., 2003, *Food Culture in Japan*, Greenwood Press
- Hosking, R., 2003, *A Dictionary of Japanese Food. Ingredients & Culture*. Singapura: Tuttle Publishing.
- Nazir (1998). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Otmazgin NK., 2007, Japanese Popular Culture in East and Southeast Asia: Time for a Regional Paradigm? *Kyoto Review of Southeast Asia. Issue 8-9* (Marett 007). Paradigms in the 21st Century Global Mediascape”, Springer, New York.
- Results of JETRO’s Survey on Japanese Foods Directed at Overseas Consumers - Japanese dishes rank top as most popular foreign cuisine in six-city survey of emerging markets – Press Release. 28 Maret 2014
<http://www.jetro.go.jp/en/news/releases/20140328186-news>
- “*The Japanese Food Boom Shows No Sign of Slowing Down*,”
<https://www.forbes.com/sites/adelsteinjake/2017/10/02/the-japanese-food-boom-shows-no-sign-of-slowing-down/#432eeca22118>, diunduh pada 5 Oktober 2017.
<http://kursusmasakjepang.blogspot.com/2014/01/mengenal-parlengkapan-untuk-membuat.html>
<https://japanesestation.com/mengenal-mie-zaru-soba/>
<https://www.sbs.com.au/food/article/2013/05/14/utensils-japanese>
https://fooddiversity.today/id/article_9956.html
<http://ilhamilyas.blogspot.com/2008/09/mutagenicity-of-smoked-dried-bonito.html>
<https://japanesestation.com/5-peralatan-dapur-jepang-yang-unik/>
<https://www.his-travel.co.id/blog/article/detail/cicipi-kehangatan-yosenabe-di-musim-dingin>
<https://www.sushisushi.co.uk/blogs/education/konro-thejapanesegrillarrivingsoon>

<https://www.amazon.ca/Yoshihiro-Toishi-Japanese-Whetstone-Sharpening/dp/B009SZMIP8>

<https://www.japantrendshop.com/kome-bitsu-rice-storage-box-p-4712.html>

<https://lifestyle.bisnis.com/read/20190202/219/884940/-cinta-berawal-dari-perut-naik-ke-hati>

<https://www.thejakartapost.com/news/2013/07/15/indonesians-beat-koreans-become-no-2-learning-japanese.html>

<http://www.investor.co.id>.

FAKTOR INTERNAL DAN EKSTERNAL PENYEBAB MASALAH PEMBELAJARAN KALIMAT PASIF BAHASA JEPANG PADA MAHASISWA TINGKAT III PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNP

Meira Anggia Putri
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Universitas Negeri Padang

Abstrak

Kalimat pasif bahasa Jepang merupakan salah satu materi yang dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang. Namun pembelajar bahasa Jepang sering mengalami kesulitan dalam memahami kalimat pasif bahasa Jepang. Sutedi (2015) menyatakan bahwa kalimat pasif bahasa Jepang merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh pembelajar bahasa Jepang. Permasalahan ini juga dialami oleh mahasiswa Prodi bahasa Jepang di UNP, dimana mahasiswa sering mengalami masalah dalam memahami dan memproduksi kalimat pasif bahasa Jepang baik lisan maupun tulisan. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penyebab dari masalah yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mempelajari kalimat pasif bahasa Jepang. Faktor-faktor penyebab permasalahan dalam pembelajaran terjadi secara internal dan eksternal. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan Instrumen kuesioner. Sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa tingkat tiga prodi Pendidikan bahasa Jepang berjumlah 30 Orang, teknik sampling yang digunakan adalah random sampling. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa penyebab dominan dari masalah pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang pada faktor internal adalah kepercayaan diri, sedangkan dari faktor eksternal adalah lingkungan belajar.

Kata Kunci: *Kalimat pasif bahasa Jepang, masalah dalam pembelajaran, faktor internal dan eksternal*

I. Pendahuluan

Bahasa Jepang sebagai bahasa asing berkembang sangat pesat di Indonesia. Banyak yang mempelajari bahasa Jepang untuk kebutuhan akademik, komunikasi

maupun professional. Menurut Japan Foundation pembelajar bahasa Jepang di Indonesia telah menempati urutan kedua terbanyak di dunia setelah Tiongkok. Saat ini pelajaran bahasa Jepang telah terdapat di sekolah tingkat menengah hingga perguruan tinggi. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh The Japan Foundation dalam Istiqomah (2012) hasil survey tahun 2015 dengan dibandingkan dengan hasil survey 2012 diketahui bahwa di Indonesia terdapat peningkatan jumlah pembelajar bahasa Jepang sebanyak 22,2% di tingkat perguruan tinggi.

Tiap bahasa memiliki ciri khas dan karakteristiknya masing-masing. Begitu pula dengan bahasa Jepang. Apabila dibandingkan dengan bahasa Indonesia, bahasa Jepang memiliki sistem bunyi, huruf, hingga struktur frasa dan kalimat yang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia. Perbedaan-perbedaan tersebut terkadang menjadi kendala bagi pembelajar bahasa Jepang.

Salah satu materi yang sering menjadi kendala dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah mengenai kalimat pasif bahasa Jepang. Sutedi (2015) menyatakan bahwa, kalimat pasif bahasa Jepang merupakan materi yang cukup sulit dipahami bagi pembelajar bahasa Jepang. Perbedaan kalimat pasif bahasa Indonesia dan bahasa Jepang dirasakan sebagai salah satu hal yang menyebabkan kesulitan dalam mempelajari kalimat pasif bahasa Jepang.

Materi mengenai kalimat pasif bahasa Jepang dipelajari pada semester empat di program studi bahasa Jepang UNP. Tujuan dari pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang di UNP diharapkan mahasiswa mampu menggunakan kalimat pasif bahasa Jepang dengan tepat, baik secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan observasi sebagai studi pendahuluan yang dilakukan kepada mahasiswa tingkat tiga tahun masuk 2017 UNP, diketahui bahwa pembelajar sering kali kebingungan dan salah dalam memahami dan memproduksi kalimat pasif bahasa Jepang. Hal ini tentunya menjadi masalah dalam pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang.

Setiap masalah dalam pembelajaran tentunya ada faktor-faktor penyebabnya. Menurut Westwood dalam Hasibuan, Buan dan Bunau (2013) faktor yang menjadi penyebab masalah dalam pembelajaran terjadi secara internal dan eksternal. Faktor penyebab secara Internal terdiri dari 1) motivasi; 2)

kepercayaan diri; 3) sikap belajar; dan 4) Penghargaan diri. Sedangkan faktor eksternal berasal dari 1) pengajar; 2) fasilitas belajar; 3) lingkungan belajar. Oleh sebab itu, penelitian ini akan meneliti faktor internal dan eksternal yang menyebabkan permasalahan dalam pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang berdasarkan teori westwood.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan Kuantitatif merupakan cara investigasi fenomena dengan mengumpulkan data-data yang dapat dihitung dan dengan melakukan teknik statistik. Pada penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor masalah pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang ke dalam data numerik. Sedangkan metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan faktor-faktor penyebab masalah pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang dari data yang berupa angka-angka. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa tingkat tiga mahasiswa tahun masuk 2017 UNP sebanyak 60 orang, sampel penelitian 30 orang dari populasi yang dipilih dengan menggunakan teknik random sampling. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner yang dirumuskan berdasarkan pendapat ahli. Pengukuran kuesioner dilakukan menggunakan Skala Likert, dengan menggunakan pernyataan positif dan negatif. Ukuran jawaban kuesioner dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Bobot Nilai Skala Likert

Pilihan Jawaban	Bobot Nilai	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	1	4
Setuju	2	3
Tidak Setuju	3	2
Sangat Tidak Setuju	4	1

Kemudian total skor positif dan pernyataan negative dan pernyataan negative akan dihitung dengan rumus khusus dengan tujuan untuk menemukan persentase setiap

faktor. Hasil persentase tersebut diinterpretasikan berdasarkan skala kelayakan menurut Arikunto (2009)

Tabel 2. Skala Kelayakan

Rentang Skor Persen	Kriteria
0-19,99%	Sangat Baik
20%-39,99%	Baik
40%-59,99%	Cukup Baik
60%-79,99%	Tidak Baik
80%-100%	Sangat Tidak Baik

III. Hasil dan Pembahasan

Data pada penelitian ini memiliki dua sub-variabel yaitu faktor masalah pembelajar ditinjau dari faktor internal dan masalah pembelajar ditinjau dari faktor eksternal. Pertama-tama, penelitian ini akan menganalisis faktor internal dilanjutkan dengan faktor eksternal. Kemudian faktor internal dan eksternal tersebut akan dipersentasekan untuk mengetahui faktor yang manakah yang terbesar sebagai masalah dalam mempelajari kalimat pasif bahasa Jepang. Semakin kecil persentase, maka semakin kecil pula faktor tersebut berdampak pada masalah pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang, dan sebaliknya semakin besar persentase, semakin besar pula faktor tersebut berdampak pada pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang.

A. Faktor Internal

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diketahui penyebab permasalahan dalam pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang pada faktor internal dengan skor 62.75 dengan nilai skor persen 52% . Berdasarkan kriteria pada tabel kelayakan menurut Arikunto (2009: 4), nilai persentase

kelayakan tersebut termasuk ke dalam kategori ‘cukup baik’. Berikut hasil analisis faktor internal penyebab kesulitan belajar setiap indikator:

1. Motivasi

Faktor Internal dengan indikator sikap belajar mahasiswa terdiri dari 5 item pernyataan. Deskripsi hasil penelitian faktor internal untuk indikator ‘motivation’ dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3. Nilai dan Kriteria Indikator motivasi belajar

Indikator	Item pernyataan	Skor	skor persen	Kriteria
motivasi	kesungguhan dalam belajar	46	38%	Baik
	Berlatih secara lisan dan tulisan	55	46%	Cukup Baik
	Membaca berbagai referensi	74	62%	Tidak Baik
	Kreatifitas belajar	61	51%	Cukup Baik
	Keinginan menginspirasi	56	47%	Cukup Baik
	Rata-rata	58,4	49%	Cukup Baik

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor indikator motivasi belajar adalah 58,4, dengan skor persen 49%, yang berdasarkan kategorinya termasuk ke dalam kategori ‘cukup baik’. Pada indikator motivasi belajar ini, Item pernyataan yang memberikan dampak terendah terhadap permasalahan belajar adalah item pernyataan mengenai kesungguhan dalam mempelajari kalimat pasif bahasa Jepang, dengan skor persen 38% pada kategori ‘baik’. Sedangkan item pernyataan yang paling dominan memberikan dampak pada permasalahan belajar terdapat pada item pernyataan ‘membaca berbagai referensi terkait kalimat pasif bahasa Jepang’ yaitu 74 dengan nilai skor persen 62% dengan kategori ‘tidak baik’. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui dalam

hal motivasi, kurangnya kemauan mahasiswa dalam membaca referensi, dapat menjadi penyebab masalah siswa dalam memahami kalimat pasif bahasa Jepang.

2. Kepercayaan Diri

Faktor internal dengan indikator kepercayaan diri terdiri dari lima item pernyataan. Deskripsi hasil penelitian faktor internal untuk indikator kepercayaan diri dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4. Nilai dan Kriteria Indikator kepercayaan diri

Indikator	Item pernyataan	Skor	Skor persen	Kriteria
Kepercayaan Diri	Keyakinan diri kalimat pasif tidak sulit	67	56%	Cukup Baik
	Keyakinan diri dalam menyampaikan informasi dalam kalimat pasif BJ	71	59%	Cukup Baik
	Keyakinan dalam menjawab pertanyaan dosen	88	73%	Tidak Baik
	Kepercayaan diri saat mengerjakan tes kalimat pasif bahasa Jepang	59	49%	Cukup Baik
	Konfirmasi kepada dosen apabila hasil tidak sesuai harapan	67	56%	Cukup Baik
	Rata-rata	70,4	59%	Cukup Baik

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor indikator kepercayaan diri berada pada kategori 'cukup baik' dengan skor 70,4 dan skor persen 59%. Pada indikator kepercayaan diri, hal yang memberikan dampak

terendah terhadap permasalahan belajar terdapat pada item pernyataan mengenai kepercayaan diri saat mengerjakan tes, dengan skor persen 49% pada kategori ‘cukup baik’. Sedangkan hal yang paling dominan memberikan dampak pada permasalahan belajar terdapat pada item pernyataan ‘keyakinan menjawab pernyataan dari dosen’ yaitu 88 dengan nilai skor persen 74% pada kategori ‘tidak baik’. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui dalam hal kepercayaan diri, siswa masih ragu-ragu dan cemas saat ditanya oleh pengajar mengenai kalimat pasif bahasa Jepang.

3. Sikap Belajar

Faktor internal dengan indikator ‘sikap belajar’ terdiri dari 5 item pernyataan. Deskripsi hasil penelitian faktor internal untuk indikator sikap dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 5. Nilai dan kriteria Indikator sikap belajar

Indikator	Item pernyataan	Skor	Skor persen	Kriteria
Sikap Belajar	Perhatian terhadap penjelasan materi	45	38%	Baik
	Sikap saat menerima materi pelajaran	60	50%	Cukup Baik
	Mengulaang kembali pembelajaran	72	60%	Tidak Baik
	Sikap saat mengerjakan tugas berkelompok	59	49%	Cukup Baik
	Kemauan bertanya apabila tidak paham akan materi pembelajaran	57	48%	Cukup Baik
	Rata-rata	58,6	49%	Cukup Baik

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor indikator sikap

belajar berada pada kategori ‘cukup baik’ dengan skor 58,6 dan skor persen 49%. Pada indikator sikap belajar, hal yang memberikan dampak terendah terhadap permasalahan belajar terdapat pada item pernyataan perhatian terhadap penjelasan materi, dengan skor 45 dan skor persen 38% pada kategori ‘baik’. Sedangkan hal yang paling dominan memberikan dampak pada permasalahan belajar terdapat pada item pernyataan ‘mengulang kembali pelajaran’ yaitu 72 dengan nilai skor persen 60% pada kategori ‘tidak baik’. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui dalam hal sikap belajar siswa baik dalam memperhatikan penjelasan pengajar mengenai kalimat pasif bahasa Jepang, namun masih malas untuk mengulang kembali materi pelajaran tersebut.

4. Penghargaan Diri

Faktor internal dengan indikator ‘penghargaan diri’ terdiri dari 5 item pernyataan. Deskripsi hasil penelitian faktor internal untuk indikator ‘penghargaan diri’ dapat dilihat pada table berikut.

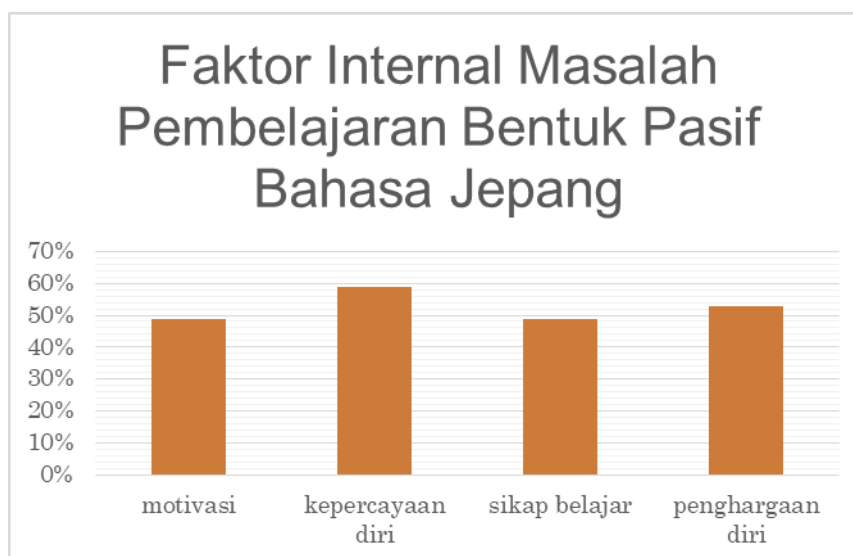
Tabel 6. Nilai Indikator ‘self-esteem’

Indikator	Item pernyataan	Skor	Skor persen	Kriteria
Penghargaan diri	Kepuasan terhadap kemampuan sendiri	83	69%	Tidak Baik
	Kepercayaan yang kuat bahwa pantas mendapatkan pencapaian yang lebih baik	78	65%	Tidak Baik
	Kepercayaan bahwa kemampuan akan meningkat	50	42%	Cukup Baik
	Mempelajari kesalahan	44	37%	Baik
	Tidak patah	63	53%	Cukup Baik

	semangat dalam belajar			
	Rata-rata	62,75	53%	Cukup Baik

Berdasarkan tabel di atas diketahui pada faktor internal 'self-esteem', hal yang memberikan dampak terendah pada permasalahan kalimat pasif bahasa Jepang terdapat pada item pernyataan 'mempelajari kesalahan' dengan skor 44 dan skor persen 37% berada pada kategori baik. Oleh sebab itu, diketahui bahwa pembelajar menyatakan bahwa mereka akan mempelajari kesalahan yang telah mereka perbuat mengenai kalimat pasif bahasa Jepang, agar kemampuan mereka menjadi lebih baik lagi. Sedangkan hal yang berkemungkinan memberikan dampak terbesar pada permasalahan pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang dengan indikator self-esteem terdapat pada item pernyataan 'kepuasan terhadap kemampuan diri', dengan skor 83 dan skor persen 69% pada kategori tidak baik, diikuti dengan pernyataan 'kepercayaan bahwa mereka pantas untuk mendapatkan pencapaian yang lebih baik' dengan skor 78 dan skor persen 65% pada kategori tidak baik. Kemudian, diketahui untuk indikator self-esteem pembelajar berada pada kategori 'cukup baik' dengan skor 62,75 dan skor persen 53%. Namun walaupun self-esteem pembelajar pada kategori 'cukup baik', diketahui bahwa pembelajar pasrah terhadap kemampuan diri dan merasa tidak cukup pantas untuk mendapatkan pencapaian yang lebih baik, hal ini mengindikasikan mereka akan menyerah terhadap ketidakmampuan mereka mengenai kalimat pasif bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil penelitian di atas guna mempermudah melihat faktor-faktor penyebab permasalahan dalam pembelajaran kalimat pasif dari faktor internal, hasil nilai skor persen masing-masing indikator akan disajikan dalam bentuk grafik. Berikut adalah grafik dari faktor internal penyebab kesulitan belajar:



Gambar 1. Diagram batang Internal Permasalahan dalam Pembelajaran Kalimat pasif Bahasa Jepang

Dari diagram batang di atas, diketahui bahwa dari faktor internal penyebab permasalahan belajar kalimat pasif bahasa Jepang, self-confidence mendominasi dengan nilai persen 59%, diikuti dengan faktor ‘self-esteem’ dengan nilai persen 53%, selanjutnya motivasi dan sikap dengan nilai persen 49%. Berdasarkan hal tersebut dapat diinterpretasikan bahwa self-confidence pembelajar dalam mempelajari kalimat bahasa Jepang merupakan hal yang dominan memberikan dampak pada permasalahan dalam mempelajari kalimat pasif bahasa Jepang.

B. Faktor Eksternal

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, faktor eksternal penyebab permasalahan dalam pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang diperoleh hasil skor persen 54% . Berdasarkan kriteria pada tabel kelayakan menurut Arikunto (2009: 4), nilai persentase kelayakan tersebut termasuk ke dalam kategori cukup baik. Berikut hasil analisis faktor eksternal penyebab kesulitan belajar setiap indikator:

1. Pengajar

Faktor Eksternal dengan indikator pengajar terdiri dari lima item. Deskripsi hasil penelitian faktor eksternal untuk indikator ‘pengajar’ dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 7. Nilai dan kriteria Indikator ‘pengajar’

Indikator	Item pernyataan	Skor	Skor persen	Kriteria
Pengajar	Memberikan kesempatan pada pembelajar	38	32%	Baik
	Metode, Teknik dan media	55	46%	Cukup Baik
	Kejelasan pemberian materi	56	47%	Cukup Baik
	Kehadiran dan ketepatan waktu pengajar	64	53%	Cukup Baik
	Pemberian motivasi	59	49%	Cukup Baik
	Rata-rata	54,4	45%	Cukup Baik

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor indikator pengajar berada pada kategori ‘cukup baik’ dengan skor 54,4 dan skor persen 45%. Pada indikator ini, hal yang memberikan dampak terendah terhadap permasalahan belajar terdapat pada item pernyataan pemberian kesempatan kepada pembelajar dengan skor 38 dan skor persen 32% pada kategori ‘baik’. Diikuti dengan pernyataan metode, teknik dan media yang digunakan pengajar dengan nilai skor persen 46% pada kategori ‘cukup baik’, kejelasan pemberian materi dengan skor persen ‘47%’ pada kriteria ‘cukup baik’, Sedangkan hal yang paling dominan memberikan dampak pada permasalahan belajar terdapat pada item pernyataan ‘kehadiran dan ketidaktepat waktuan pengajar’ yaitu dengan skor 64 dengan nilai skor persen 53% pada kategori ‘cukup baik’. Dari item-item pertanyaan tersebut diketahui, faktor kehadiran dan ketepatan waktu pengajar memiliki skor persen terbesar yang mengindikasikan dalam indikator pengajar hal ini merupakan faktor

dominan yang dapat menyebabkan permasalahan dalam pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang. Karena dengan ketidakhadiran dan ketidaktepatwatan pengajar dalam pembelajaran, maka pembelajaran akan menjadi kurang efektif.

2. Fasilitas Belajar

Faktor Eksternal dengan indikator fasilitas belajar terdiri dari 5 Item pernyataan. Pada indikator fasilitas belajar ini mengungkapkan pernyataan mengenai fasilitas pembelajaran dan pemanfaatannya bagi pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang. Deskripsi hasil penelitian faktor eksternal untuk Indikator ‘fasilitas belajar’ dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Nilai dan kriteria Indikator ‘fasilitas belajar’

Indikator	Item pernyataan	Skor	Skor persen	Kriteria
Fasilitas Belajar	Fasilitas kelas	73	61%	Tidak Baik
	Ketersediaan buku ajar	67	56%	Cukup baik
	Ketersediaan fasilitas internet yang memadai	51	43%	Cukup baik
	Pemanfaatan labor bahasa	75	63%	Tidak Baik
	Pemanfaatan elearning	78	65%	Tidak Baik
	Rata-rata	68,8	57%	Cukup Baik

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor indikator teaching-aid berada pada kategori ‘cukup baik’ dengan skor 68,8 dan skor persen 57%. Pada indikator ini, hal yang memberikan dampak terendah terhadap permasalahan belajar terdapat pada item pernyataan ketersediaan fasilitas internet yang memadai dengan skor 51 dan skor persen 43% pada kategori ‘cukup baik’. Diikuti dengan pernyataan ketersediaan buku ajar dengan nilai skor persen 56% pada kategori ‘cukup baik’. Sedangkan hal yang paling dominan memberikan

dampak pada permasalahan belajar terdapat pada item pernyataan ‘pemanfaatan elearning’ yaitu dengan skor 78 dengan nilai skor persen 65% pada kategori ‘tidak baik’, diikuti faktor ‘pemanfaatan labor bahasa pada pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang’ dengan skor persen ‘63%’ dengan kriteria ‘tidak baik’ dan faktor ‘fasilitas kelas’ memiliki skor persen ‘61%’ pada kriteria ‘tidak baik’. Dari item-item pertanyaan tersebut diketahui, labor bahasa, elearning dan fasilitas kelas belum maksimal digunakan dalam pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang.

3. Lingkungan Belajar

Faktor Eksternal dengan indikator learning environment terdiri dari 5 Item pernyataan. Deskripsi hasil penelitian faktor eksternal untuk indikator ‘lingkungan belajar’ dapat dilihat pada table berikut.

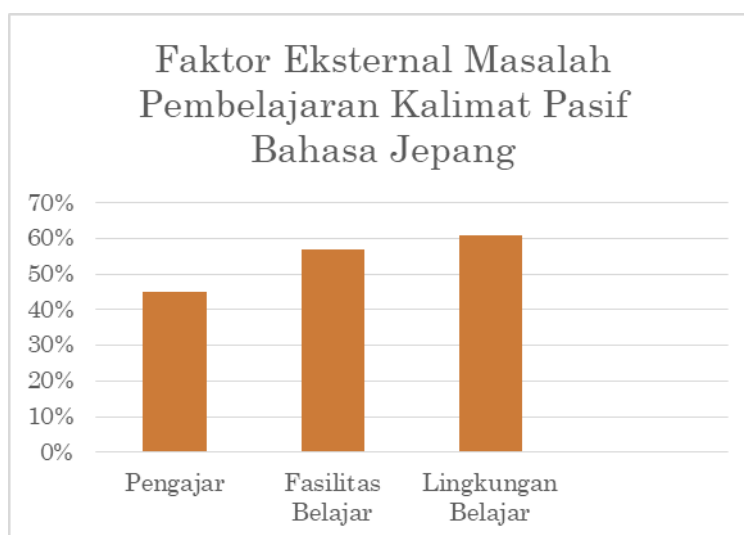
Tabel 9. Nilai dan kriteria indikator lingkungan belajar

Indikator	Item pernyataan	Skor	Skor persen	Kriteria
Lingkungan belajar	Suasana kelas membuat mengantuk	73	61%	Tidak Baik
	Kenyamanan pembelajar di kelas	68	57%	Cukup Baik
	Suasana kelas berisik	78	65%	Tidak Baik
	Suhu ruangan	69	58%	Cukup Baik
	Gangguan dari teman belajar	76	63%	Tidak Baik
	Rata-rata	65,3	61%	Tidak Baik

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor indikator learning environment berada pada kategori ‘tidak baik’ dengan skor 65,3 dan skor persen 61%. Pada indikator ini, hal yang memberikan dampak terendah terhadap permasalahan belajar terdapat pada item pernyataan ‘kenyamanan pembelajar dengan suasana belajar saat pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang’, dengan

skor 57 dan skor persen 57% pada kategori ‘cukup baik’. Diikuti dengan pernyataan suhu ruangan dengan nilai skor persen 58% pada kategori ‘cukup baik’. Sedangkan hal yang paling dominan memberikan dampak pada permasalahan belajar terdapat pada item pernyataan ‘suasana kelas yang berisik baik dari luar maupun dalam kelas’ yaitu dengan skor 78 dengan nilai skor persen 65% pada kategori ‘tidak baik’, diikuti faktor ‘gangguan dari teman belajar’ dengan skor persen ‘63%’ dengan kriteria ‘tidak baik’ dan faktor ‘suasana pembelajaran membuat mengantuk’ memiliki skor persen ‘61%’ pada kriteria ‘tidak baik’. Dari item-item pertanyaan tersebut diketahui bahwa learning-environment belum baik saat pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang dilaksanakan.

Berdasarkan data-data di atas, guna mempermudah melihat penyebab permasalahan dalam pembelajaran kalimat pasif dilihat dari faktor eksternalnya, hasil nilai skor persen masing-masing indikator akan disajikan dalam bentuk grafik untuk melihat faktor eksternal yang menjadi penyebab permasalahan belajar. Berikut adalah grafik dari faktor eksternal penyebab permasalahan belajar:

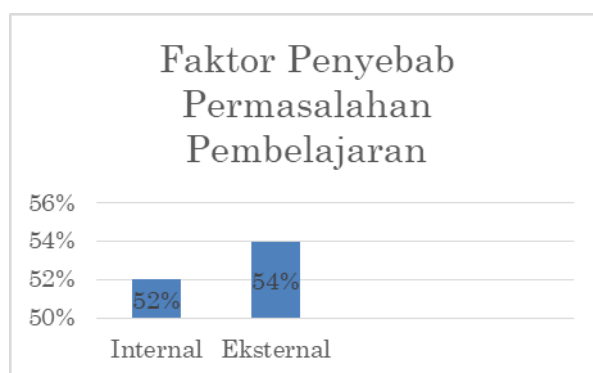


Dari diagram batang di atas, diketahui bahwa dari faktor eksternal penyebab permasalahan belajar kalimat pasif bahasa Jepang, learning

environment mendominasi dengan nilai persen 61%, diikuti dengan faktor ‘teaching aid’ dengan nilai persen 57%, selanjutnya pengajar dengan nilai persen 45%. Berdasarkan hal tersebut dapat diinterpretasikan bahwa learning-environment saat mempelajari kalimat bahasa Jepang merupakan hal yang dominan memberikan dampak pada permasalahan dalam mempelajari kalimat pasif bahasa Jepang.

C. Perbandingan Faktor Internal dan Eksternal Penyebab Permasalahan dalam Pembelajaran Kalimat Pasif Bahasa Jepang

Untuk melihat faktor manakah yang paling dominan sebagai penyebab permasalahan dalam pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang, nilai skor persen faktor internal dan faktor eksternal dapat dilihat pada diagram batang berikut.



Dari table di atas diketahui bahwa nilai skor persen faktor Internal lebih rendah dari nilai skor persen faktor eksternal. Oleh sebab itu, dapat diketahui bahwa faktor eksternal lebih dominan sebagai penyebab masalah pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari kalimat pasif bahasa Jepang.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait faktor internal dan eksternal penyebab permasalahan mahasiswa tingkat tiga prodi Pendidikan bahasa Jepang UNP dalam pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang, dapat disimpulkan bahwa pada faktor internal yang dominan menjadi penyebab permasalahan dalam

pembelajaran kalimat pasif bahasa Jepang adalah pada indikator kepercayaan diri khususnya pada hal terkait kepercayaan diri saat menjawab pertanyaan yang diberikan pengajar terkait kalimat pasif bahasa Jepang. Sedangkan pada faktor eksternal yang dominan menjadi penyebab masalah dalam mempelajari kalimat pasif bahasa Jepang adalah pada indikator lingkungan belajar, yang mana lingkungan belajar belum kondusif dan baik saat pembelajaran kalimat pasif berlangsung. Kemudian apabila dibandingkan antara faktor internal dan eksternalnya, berdasarkan survey yang dilakukan faktor eksternal lebih dominan menjadi penyebab masalah dalam mempelajari kalimat pasif bahasa Jepang.

IV. Daftar Rujukan

Arikunto, Suharsimi, & Saffrudin A.J, Cepi. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Hasibuan, V. P., Buan, S., & Bunau, E. (2013). An Analysis On The Factors Causing English Learning Difficulties. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(7).

Istiqomah, D., Diner, L., & Wardhana, C. K. (2015). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa SMK Bagimu Negeriku Semarang. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 4(1).

Sutedi, Dedi. (2015). *Kalimat Pasif Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

PENGARUH KEGIATAN *ORIGAMI* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MOTORIK HALUS SISWA TAMAN KANAK-KANAK

Nova Yulia

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Universitas Negeri Padang

Abstrak

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan origami untuk melatih keterampilan motorik halus siswa TK Permata Padang. Sampel penelitian berjumlah 27 siswa TK Permata Padang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi dan metode dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus Wilcoxon Match Pairs Test dengan rumus $T_{hitung} < T_{tabel}$. Hasil perhitungan diperoleh $T_{hitung} 0$ dan $T_{tabel} 82$ dengan taraf signifikansi 5%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a tidak ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan kegiatan origami terhadap keterampilan motorik halus pada siswa TK Permata Padang.

Kata Kunci: *Origami, Keterampilan, Motorik Halus.*

A. PENDAHULUAN

Kata *Origami* adalah berasal dari bahasa Jepang dengan kata “ori” yang berarti “lipat”, dan “kami” yang berarti “kertas” merupakan seni tradisional melipat kertas yang berkembang menjadi suatu bentuk kesenian yang modern. *Origami* adalah sebuah seni lipat yang berasal dari Jepang. Bahan yang digunakan adalah kertas atau kain yang biasanya berbentuk persegi. Sebuah hasil *origami* merupakan suatu hasil kerja tangan yang sangat teliti dan halus pada pandangan.

Di Jepang, disetiap TK, SD dan SMP mengajarkan teknik melipat kertas kepada anak didiknya. Dan *origami* ini menjadi salah satu pelajaran kreativitas yang menyenangkan bagi anak-anak. Ternyata tak hanya menjadi pelajaran yang menyenangkan saja, *origami* juga memberikan manfaat terhadap tumbuh kembang anak. Layaknya mengaktifkan otak, motorik halus dan meningkatkan kreativitas anak.

Ini dikatakan Maya Hirai, Direktur Sanggar *Origami* Indonesia dalam seminar ‘Bermain *Origami* Mengaktifkan Otak Anak, Melatih Motorik Halus dan Kreatifitas Anak’ yang dilaksanakan Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Tenaga Pendidik Anak Usia Dini ‘Bunayya’ YPSDI Al Hijrah.

Instruktur *origami* bersertifikat dari Nippon Origami Association (NOA) ini mengatakan *origami* bukan hanya sekadar seni melipat kertas yang mengubah selembar atau beberapa kertas menjadi sebuah model atau barang yang berguna, melainkan juga mengajarkan kreativitas, ketekunan, ketelitian, imajinasi serta keindahan.

Pada hakekatnya *origami* adalah dunia yang sangat dekat dengan anak-anak. Selain aktifitasnya, sebagian besar model *origami* sangat disukai karena dibentuk menjadi miniatur atau merepresentasikan berbagai ragam benda. Wanita yang pernah mengajar *origami* di Ashihara Syougakko (SD) di Toyohashi Aichi Jepang ini mengungkapkan beberapa manfaat berorigami bagi anak-anak. Seperti:

- Melatih motorik halus pada anak sekaligus sebagai sarana bermain yang aman, murah, menyenangkan dan kaya manfaat.
- Lewat *origami* anak belajar membuat mainannya sendiri, sehingga menciptakan kepuasan dibanding dengan mainan yang sudah jadi dan dibeli di toko mainan.
- Membentuk sesuatu dari *origami* perlu melewati tahapan dan proses tahapan ini tak pelak mengajari anak untuk tekun, sabar serta disiplin untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan.
- Lewat *origami* anak juga diajarkan untuk menciptakan sesuatu, berkarya dan membentuk model sehingga membantu anak memperluas ladang imajinasi mereka dengan bentukan *origami* yang dihasilkan.
- Apa yang dirasakan anak-anak ketika berhasil menciptakan sesuatu dari tangan mungil mereka? Kebanggaan dan kepuasan sudah pasti. Terlebih lagi anak belajar menghargai dan mengapresiasi karya lewat *origami*.

- Belajar membaca diagram/gambar, berpikir matematis serta perbandingan (proporsi) lewat bentuk-bentuk yang dibuat melalui *origami* adalah salah satu keuntungan lain dari mempelajari *origami*.

Selain beberapa manfaat di atas, bermain *origami* juga melatih anak berkomunikasi, mengungkapkan apa yang dipikirkannya serta memberikan waktu bermain yang menyenangkan bersama orangtua. Seperti mengkomunikasikan bentuk apa yang tercipta dari selembar kertas yang dilipat atau anak akan berlatih bertanya kepada orangtua bila terganjal kesulitan di tengah jalan.

Di Jepang, banyak yang memanfaatkan waktu luang mereka dengan berkreasi melipat kertas untuk menciptakan bentuk-bentuk artistik. Tanpa disadari, kegiatan ini ternyata membuat mereka merasa lebih santai. Hal yang sama juga dialami sebagian orang yang menggeluti seni kerajinan tangan menggunakan kertas selain *origami*.

Manfaat *origami* bagi kesehatan psikologis diungkap lebih jauh oleh tokoh pendidikan asal Jerman yang juga menemukan metode sekolah Taman Kanak-Kanak (TK), Freidrich Froebel. Saat mendedikasikan sebagian besar waktunya mengeksplorasi proses pembelajaran terhadap anak-anak, dia menemukan kegiatan seni melipat kertas ini memberikan kesenangan tersendiri terhadap anak yang melibatkan emosi sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Kemampuan lain yang dapat terasah antara lain, memori visual, kemampuan mengikuti arahan, koordinasi mata dengan tangan, persepsi spasial dan kemampuan motorik. Anak juga bisa mengembangkan kemampuan berpikir, konsentrasi dan yang terpenting meningkatkan kesabaran. Belakangan, sejumlah terapis juga menemukan, kegiatan yang sama dapat membantu orang yang memiliki rasa rendah diri, resah berkepanjangan, autisme, keterbelakangan mental dan masalah psikologis lainnya. Seperti dilansir Voanews.com, orang-orang yang didiagnosa mengalami depresi juga diketahui memiliki harapan baru setelah menekuni seni lipat kertas.

Di sekolah-sekolah Indonesia meskipun *origami* sudah mulai diperkenalkan, namun masih terasa kurang. Khususnya sekolah di kota Padang, *origami* belum begitu populer. Umumnya sekolah-sekolah hanya mengajarkan seni melipat kertas secara sederhana dengan bentuk yang kurang bervariasi, sehingga siswa merasa bosan yang pada akhirnya siswa merasa malas melakukan kegiatan kreativitas melipat kertas ini. Dengan “segudang” manfaat *origami*, rasanya sangat disayangkan apabila salah satu budaya yang berasal dari ‘negeri sakura’ ini tidak diperkenalkan untuk anak-anak usia dini di lingkungan kita.

B. METODE

Penelitian ini mengenai pengaruh kegiatan *origami* untuk melatih keterampilan motorik halus siswa TK Permata Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *PreExperimental Design* dengan jenis *One Group Pretest and Post-test Design*. Dalam penggunaan desain penelitian ini hanya terdapat kelompok eksperimen (diberi perlakuan atau *treatment*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa TK Permata Padang yang berjumlah 27 anak yang terdiri dari lima belas anak laki-laki dan dua belas anak perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *sampling jenuh*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipan, yakni peneliti tidak ikut terlibat dalam aktivitas pembelajaran dan hanya memfokuskan pada perlakuan dan hasil dari perlakuan. Sedangkan dokumentasi berupa pengambilan foto kegiatan anak saat *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*, dan daftar nama anak, yang dijadikan sebagai pendukung kelengkapan dari data penelitian. Sampel yang digunakan yaitu $n=27$ dan diperoleh berupa data ordinal serta sampelnya kurang dari 30 anak maka statistik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik nonparametric yaitu menggunakan uji statistik *Wilcoxon Match Pairs Test*. Analisis data *Wilcoxon Match Pairs Test* digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya ordinal (berjenjang). Dan dalam pelaksanaan pengujiannya hipotesis menggunakan tabel penolong (Sugiyono, 2015:174).

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu *pre-test* (sebelum perlakuan) *treatment* (perlakuan), dan *post-test* (sesudah perlakuan). Kegiatan *pre-test* (sebelum perlakuan) dilakukan pada tanggal 19-20 Oktober 2017 dan *treatment* pada bulan Oktober-November 2017 (*treatment* 1 tanggal 23 Oktober 2017, *treatment* 2 tanggal 11 November 2017, *treatment* 3 tanggal 15 November 2017, dan *treatment* 4 tanggal 18 November 2017). Sedangkan untuk kegiatan *post-test* (sesudah perlakuan) dilakukan pada tanggal 25-26 November 2017. Hasil dari kegiatan *pre-test* ini menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak pada saat melipat masih kurang. Hasil penelitian sebelum perlakuan (*pre-test*) yang diperoleh yaitu skor total hasil *pre-test* sebesar 138 dengan rata-rata 5,11 dan rata-rata untuk masing-masing item adalah 2,4 yang dibulatkan menjadi 2 dan menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus TK Permata Padang sebelum diberikan perlakuan termasuk dalam kategori masih berkembang (MB).

Setelah hasil *pre-test* (sebelum perlakuan) diketahui, selanjutnya dilakukan kegiatan *treatment* (perlakuan) menggunakan kegiatan origami. Kegiatan *treatment* dilakukan selama empat kali pertemuan. Pada *treatment* 1, pada peningkatan keterampilan motorik halus melipat bunga (5 lipatan). Anak dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok 1 mengerjakan LKA sedangkan kelompok 2 melakukan kegiatan melipat bunga. Setelah kelompok 2 selesai melakukan kegiatan melipat bunga, giliran kelompok 1 yang melakukan kegiatan melipat. *Treatment* 2, Pada peningkatan keterampilan motorik halus melipat bentuk kelinci (6 lipatan). Anak dibagi menjadi 3 kelompok, kelompok 1 dan 2 mengerjakan LKA, kelompok 3 melakukan kegiatan melipat bentuk binatang kelinci, Setelah kelompok 3 selesai melakukan kegiatan melipat bentuk kelinci, giliran kelompok 2 yang melakukan kegiatan melipat bentuk kelinci, setelah selesai dilanjutkan kelompok 1 yang melipat bentuk kelinci. *Treatment* 3, pada peningkatan keterampilan motorik halus melipat bentuk binatang bangau (8 lipatan). Anak

dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok 1 mengerjakan LKA, kelompok 2 melakukan kegiatan melipat bangau, setelah kelompok 1 selesai melipat bangau dilanjutkan kelompok 2 yang mengerjakan LKA. Dan pada *treatment* 4, pada peningkatan keterampilan motorik halus melipat bentuk robot (9 lipatan). Anak dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok 2 mengerjakan LKA, kelompok 1 melakukan kegiatan melipat bentuk robot, setelah kelompok 1 selesai melipat robot dilanjutkan kelompok 2 yang melipat.

Prosedur pelaksanaan *treatment* 2 dan 3 sama sedangkan *treatment* 1 dan 4 berbeda. Perbedaannya terletak pada benda yang dibawa oleh anak. Pada *treatment* 2 dan 3, anak membawa kertas origami. Setelah kegiatan *treatment* selesai, dilakukan kegiatan post-test pada tanggal 25-26 November 2017. Kegiatan yang dilakukan sama dengan kegiatan yang dilakukan saat pre-test yakni membuat lipatan menggunakan kertas origami. Tema pada hari itu adalah alat transportasi.

Hasil penelitian yang diperoleh setelah perlakuan (post-test) menunjukkan bahwa skor total yang diperoleh sebesar 206 dengan rata-rata 7,6 dan rata-rata untuk masing-masing item adalah 3,9 yang dibulatkan menjadi 3 sehingga keterampilan motorik halus siswa TK Permata Padang termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi awal (*pre-test*) dan hasil observasi akhir (*posttest*) tentang pengaruh kegiatan origami terhadap keterampilan motorik halus siswa TK Permata Padang dengan jumlah 27 anak, selanjutnya dianalisis dengan statistik nonparametrik menggunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Match Pairs Test*). Alasan menggunakan rumus *Wilcoxon Match Pairs Test* yaitu untuk mencari perbedaan kemampuan siswa TK Permata Padang dalam hal keterampilan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan kegiatan origami. Dalam uji Wilcoxon, besar selisih angka antara positif dan negatif diperhitungkan karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini kurang dari 30 anak yaitu sebanyak 27 anak maka tes uji Wilcoxon menggunakan tabel penolong.

Berdasarkan tabel hasil perhitungan menggunakan rumus Wilcoxon Match Pairs Test diketahui bahwa nilai Thitung yang diperoleh yaitu 0. Sugiyono (2015:176) mengatakan bahwa penentu Thitung yaitu diambil dari jumlah jengjang yang memiliki nilai relatif kecil tanpa memperhatikan Ttabel dengan menentukan (n, α) , dimana n = jumlah sampel yaitu 27 sampel, sedangkan α = taraf signifikan 5% (0.05) sehingga Ttabel yang diperoleh yaitu 82. Sehingga jumlah angka yang diperoleh pada Ttabel berjumlah 82 maka $Thitung < Ttabel$ ($0 < 82$).

Berdasarkan hasil penelitian sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test) dapat diketahui bahwa keterampilan motorik halus siswa TK Permata Padang sebagai kelompok eksperimen mengalami perkembangan dengan hasil yang diperoleh yaitu skor total pre-test sebesar 138 dan meningkat pada skor total post-test menjadi 206.

Hasil analisis data yang diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus Wilcoxon Match Pairs Test dengan rumus $Thitung < Ttabel$ diperoleh Thitung yaitu 0 dan Ttabel yaitu 82 dengan taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa $Thitung < Ttabel$ yaitu $0 < 82$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan selanjutnya hipotesis alternatif (H_a) tidak ditolak.

Dengan demikian dari hasil penelitian yang telah diperoleh dan dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan origami terhadap keterampilan motorik halus anak-anak TK Permata Padang. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Yudha M. Saputra & Rudyanto (2005: 118) Motorik Halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti melipat, menulis, meremas, menggenggam, menyusun balok, dan memasukkan kelereng.

D. PENUTUP

Kesimpulan

Hasil analisis data yang diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus Wilcoxon Match Pairs Test dengan rumus $Thitung < Ttabel$ diperoleh Thitung yaitu 0 dan Ttabel yaitu 82 dengan taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa $Thitung < Ttabel$ yaitu $0 < 82$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak

dan selanjutnya hipotesis alternatif (H_a) tidak ditolak. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan origami terhadap keterampilan motorik halus siswa TK Permata Padang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh kegiatan origami terhadap keterampilan motorik halus pada siswa TK Permata Padang adalah sebagai berikut: 1) untuk lebih meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak kepada para tenaga pendidik disarankan agar memberikan kegiatan origami. 2) bagi peneliti lain agar dapat meneliti lebih lanjut tentang faktor-faktor lain yang mempengaruhi keterampilan motorik halus.

Daftar Rujukan

- Cindy Salsabilla. 2011. *Seni Melipat Kertas Origami*. Surabaya: Serba Jaya
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- J.Sentot Sunarwo. 2009. *Origami*. Surabaya: Karya Anda
- Lumban Tobing, SM. 2001. *Anak dengan Mental Terbelakang*. Jakarta: FKUI
- Muhammad Efendi. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ratih Zimmer Gandasetiawan. 2009. *Mengoptimalkan IQ & EQ Anak melalui Metode Sensomotorik*. Jakarta: Libri
- Sumantri, MS. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Yudha M. Saputra & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Komparatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.