



Prosiding

SEMINAR NASIONAL BAHASA JEPANG III (MINASAN III) 2021

**TEMA:
PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG di ERA DIGITAL**

PADANG, 18 September 2021

MINASAN

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

Prosiding

Seminar Nasional Bahasa Jepang III (MINASAN III) 2021

Tema:

PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG di ERA DIGITAL

Padang, 18 September 2021

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

Sekretariat

Telp/Hp : (0751) 447347

E-mail : minasan@fbs.unp.ac.id

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

Seminar Nasional Bahasa Jepang III (MINASAN III) 2021

Tema:

PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG di ERA DIGITAL

Susunan Panitia Pelaksana Seminar Nasional Bahasa Jepang III (MINASAN III) 2021

Streering committee

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

Penanggung Jawab : Prof. Dr. Ermanto, S.Pd., M. Hum.

Ketua Pelaksana : Prisyanti Suciatty, S.Hum., M.Pd.

Sekretaris : Rita Arni, S.Hum.,M.Pd

Bendahara : Nova Yulia, S.Hum.,M.Pd

Sekretariat dan Administrasi

Koordinator : Rahmi Oktayory Wikarya, M.Pd

Anggota : Reny Rahmalina, S.S.,M.Pd

Reviewer : 1. Nova Yulia
2. Meira Anggia putri
3. Maulluddul Haq, M.A
4. Prisyanti Suciatty, S.Hum., M.Pd.
5. Rita Arni, S.Hum.,M.Pd
6. Rahmi Oktayory Wikarya, M.Pd

Seksi Acara

Koordinator : Nova Yulia, S.Hum.,M.Pd

Anggota : 1. Maulluddul Haq, M.A
2. Muhamad Jaka, S.Kom

Seksi Persidangan

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

Anggota : 1. Hendri Zalman, S.Hum.,M.Pd
2. Damai Yani, S.Hum., M.Hum

Editor :

1. Reny Rahmalina, S.S.,M.Pd
2. Damai Yani, S.Hum.,M.Pd
3. Hendri Zalman, S.Hum.,M.Pd

Penyunting Prosiding Seminar

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 Suciatty, S.Hum., M.Pd.

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

Kata Pengantar

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kami ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya bagi kami yang telah dapat menyajikan kumpulan artikel yang disajikan pada Seminar Nasional “Pembelajaran Bahasa Jepang di Era Digital”

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. Pada tahun ini seminar nasional dilakukan dengan daring dikarenakan masih dalam kondisi pandemi COVID-19. Pemakalah pada Seminar Nasional pada tahun ini berasal dari Semarang, Bali, Riau, dan Sumatera Barat. Pemakalah utama pada seminar ini ialah Sigemura Miyoko dari *Jafan Foundation*, Dr. Rina Supriatna Ningsih, M. Pd dari Universitas Negeri Semarang dan Rita Arni, S.Hum., M. Pd dari Universitas Negeri Padang.

Kami ucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada narasumber, pemakalah, peserta umum, dan instansi yang telah mengirimkan perwakilannya untuk ikut serta dalam seminar ini. Selanjutnya, 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.

Waalaikumsalam wr. wb.

Padang, 18 September 2021

Ketua Panitia

Daftar Isi

Halaman Sampul.....	i
Susunan Panitia Pelaksana MINASAN III	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Impelementasi <i>Project Based Learning</i> di Era Digital dalam Perkuliahan <i>Kaiwa Chujokyu Kohan</i>	1
Rina Supriatnaningsih	
Penggunaan <i>Games</i> Edukasi dengan <i>Wordwall</i> Solusi PJJ yang Menyenangkan.....	10
Rita Arni	
Model Pembelajaran <i>Reciprocal Teaching</i> Pada Pembelajaran Membaca Pemahaman (Dokkai 3)	20
Nana Rahayu	
Kemampuan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI SMAN 2 Sungai Limau.....	29
Iramayu cici, Meira Anggia Putri	
Interferensi Bahasa Ibu terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua.....	42
Dewi Saparina Halibanon	
Korelasi Penugasan <i>Bunpo</i> dengan Keterampilan Pemahaman <i>Dokkai</i> Terhadap Mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang	54
Igat Meliana	
Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan ujian Skripsi di Masa Pandemi	61
Rahtu Nila Sepni	
Verba “memberi” dalam Bahasa Jepang Kajian Metabahasa Semantik Alami.....	73
I Gede Oienada	
Ekuivalensi Terjemahan Jepang-Indonesia Pada Kata yang Berhubungan dengan <i>Otaku</i> Dalam <i>Anime Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii</i>	81
Mutiara Rahma Putri	

Implementasi *Project based Learning* di Era Digital dalam perkuliahan Kaiwa Chujokyu Kohan

Rina Supriatnaningsih
Universitas Negeri Semarang
Rinasupriatnaningsih@mail.unnes.ac.id

Abstract

Berdasarkan Indikator Kinerja Utama atau IKU dari Direktorat Jendral Perguruan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020, terdapat delapan IKU yang harus dipenuhi oleh semua perguruan tinggi di Indonesia. Dari kedelapan IKU tersebut, di antaranya IKU 7 terkait dengan pembelajaran, yaitu kelas yang kolaboratif dan partisipatif. Terkait kelas kolaboratif dan partisipatif sebagai kriteria pembelajarannya adalah pemecah kasus atau case based method dan atau team based project (Project Based Learning/PBL) dengan kriteria evaluasi 50% dari bobot nilai akhir harus berdasarkan kualitas partisipasi diskusi kelas (case method) dan/atau presentasi akhir project-based learning. Terkait dengan adanya IKU 7 tersebut, di Universitas Negeri Semarang, semua mata kuliah diwajibkan agar menggunakan kriteria pembelajaran tersebut. Untuk itu, diperlukan penelitian terkait implementasi kelas kolaboratif dan partisipatif untuk diimplementasikan dalam semua perkuliahan di Universitas Negeri Semarang dalam mendukung capaian IKU 7. Terkait capaian IKU 7 tersebut pada perkuliahan Kaiwa Chujokyu Kohan, diimplementasi dengan berbagai bentuk kegiatan pembelajaran seperti prrsentasi, interview, roleplay, talkshow, dan diskusi. Untuk itu, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi PBL atau case method pada bentuk kegiatan yang digunakan dalam perkuliahan Kaiwa Chujokyu Kohan atau disingkat KCJ. Terkait buku ajar yang digunakan dalam perkuliahan ini adalah buku Marugoto yang diterbitkan oleh Japan Foundation. Namun, untuk mendukung situasi yang terkait dengan tema dari buku ajar, digunakan pendukung materi dari chanel youtube yang dikaitkan dengan situasi di Jepang yang terkait dengan tema yang diajarkan. Pendekatan penelitian menggunakan action research untuk mendeskripsikan implementasi PBL dalam MK KCK. Pengambilan data digunakan observasi kelas untuk mengobeservasi kegiatan yang dilakukan mahasiswa produk berupa script yang telah dibuat oleh para mahasiswa secara kelompok dengan asynchronus melalui ELENA kemudian dipresentasikan dengan synchronus melalui zoom meeting. Hasil dari implementasi PBL ditinjau dari kriteria metode pembelajaran Team based Project telah diimplementasikan dalam mata kuliah KCK dengan tingkat ketercapaian dari tiga indikator, diperoleh nilai 3, 8 yang berarti mendekati ketercapaian yang sempurna mendekati nagkat 4.

Keyword: IKU, *Project based Learning*, case method, Kaiwa Chujokyu Kohan.

PENDAHULUAN

Direktorat Jendral Perguruan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020 mengeluarkan panduan Indikator Kinerja Utama Perguraun Tinggi atau disingkat IKU PT. Pada buku panduan tersebut dijelaskan mengenai Indikator Kinerja Utama atau IKU sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 754/P/2-2020 tentang Indikator

Kinerja Utama Perguruan Tinggi Negeri dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020 adalah sebagai berikut.

- A. IKU 1: Lulusan Mendapatkan Pekerjaan yang Layak
- B. IKU 2: Mahasiswa Mendapat Pengalaman di Luar Kampus
- C. IKU 3: Dosen Berkegiatan di Luar Kampus
- D. IKU 4: Praktisi Mengajar di Dalam Kampus
- E. IKU 5: Hasil Kerja Dosen Digunakan Oleh Masyarakat Atau Mendapat Rekognisi Internasional
- F. IKU 6: Program Studi Bekerjasama dengan Mitra Kelas Dunia
- G. IKU 7: Kelas yang Kolaboratif dan Partisipatif
- H. IKU 8: Program Studi Berstandar Internasional

Terkait dengan Indikator Kinerja Utama atau IKU 7 adalah “ Kelas yang Kolaboratif dan Partisipatif”. Penjelasan untuk Indikator Kinerja Utama atau IKU 7 dari buku panduan Kemenristekdikti, terbagi menjadi topik, sub-topik dan penjelasannya dengan bagan sebagai berikut.

IKU 7: Kelas yang Kolaboratif dan Partisipatif

Topik		Sub-topik		Penjelasan	
1	Cakupan	1.1	Definisi Prodi S1	1.1.1	Program Studi Sarjana
		1.2	Definisi Prodi D4/D3/D2/D1	1.2.1	Program studi diploma empat atau sarjana terapan, diploma tiga, diploma dua dan diploma satu
2	Kriteria Metode Pembelajaran	2.1	Pemecah kasus atau <i>case methode</i>	2.1.1	Mahasiswa berperan sebagai protagonis yang berusaha untuk memecahkan sebuah kasus
				2.1.2	Mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus untuk membangun rekomendasi solusi , dibantu dengan diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi, dan
				2.1.3	Kelas berdiskusi secara aktif , dengan mayoritas dari percakapan dilakukan oleh mahasiswa . Dosen hanya memfasilitasi dengan cara

			mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan , dan observasi	
2.2 <i>Team –based project</i>			2.2.1	Kelas dibagi menjadi kelompok (≥ 1 mahasiswa) untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu yang lama
			2.2.2	Kelompok diberikan masalah asli atau pertanyaan kompleks , lalu diberikan ruang untuk buat rencana kerja dan model kolaborasi”
			2.2.3	Setiap kelompok mempersiapkan presentasi/karya akhir yang ditampilkan ke dosen, kelas yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif
3	Kriteria evaluasi	3.1 Kriteria Evaluasi Nilai Akhir	3.1.1	50% dari bobot nilai akhir harus berdasarkan kualitas partisipasi diskusi kelas (case method) dan/atau presentasi akhir project-based learning.

Terkait untuk capaian IKUT 7 di atas, di Universitas Negeri Semarang semua perkuliahan harus menggunakan *case method* dan atau *team based project* atau *project based learning* dengan penilaian partipatif memiliki bobot 50%. Namun, pada penelitian ini hanya akan meneliti terkait kriteria kegiatan mahasiswa yang telah mengimplementasikan kelas yang kolaboratif dan partisipatif diacu dari kriteria sub-topic *team based project* atau *project based learning* . Oleh karena itu, tujuan penelitian ini mendeskripsikan implementasi *Project based Learning* di Era Digital dalam perkuliahan *Kaiwa Chujokyu Kohan* ditinjau dari kriteria kegiatan yang kolaboratif dan partisipatif dengan *team based project* atau *project based learning*, maka digunakan check list kriteria yang dapat mendukung bobot 50% yaitu diambil dari obervasi kegiatan kelas yang telah dilaksanakan dengan kriteria penjelasan dari sub topic *team based project*.

Pembelajaran berbasis proyek (project based learning) adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa proyek perorangan atau kelompok dan dilaksanakan dengan waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan sebuah produk yang hasilnya kemudian di

tampilkan atau dipresentasikan (Fathurohman, 2015). Menurut Hayati, Kasmadi & Siti (2013) pembelajaran berbasis proyek dapat membiasakan siswa untuk melakukan metode ilmiah yang secara langsung memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan proses sainsnya. Menurut Jhon Dewey (1859-1952) dalam Honjo (2021) bahwa PBL atau *project based learning* dimulai dari pembelajaran di fakultas kedokteran yang menyebutkan bahwa “walapun mempelajari keterampilan dan pengetahuan, tetapi tidak dapat mempraktekannya secara nyata kepada pasien...”. Berdasarkan contoh tersebut, maka pembelajaran dengan berbasis proyek atau *project based learning* perlu dilakukan untuk semua pembelajar agar para peserta didik tidak terkecuali pembelajar bahasa Jepang, tidak hanya belajar pengetahuan dan keterampilan secara teori saja tetapi dapat dipraktekan dalam kehidupan sehari-hari. Cara tahapan memberikan pembelajaran dengan kegiatan *project base learning* di antaranya sebagai berikut (Honjo , 2021) (1) 問題に出会う …関心を持ち、自分に関係すると思えるように, (2) 知っていること、知るべきこと、思いついたことを書き出す, (3) 問題を明確化する …最優先すべき課題は何か?, (4) 実施可能な解決策を作り出す, (5) 最適な解決策を選び出す, dan (6) 解決策の発表. Dari penjelasan Honjo (2021) yang intinya di akhir kegiatan pembelajar, yaitu sama seperti nomor 6 yakni adanya kegiatan yang harus dipresentasikan. Hal ini seperti yang terdapat pada buku pedoman untuk pencapaian IKU 7 yaitu kelas yang kolaboratif dan partisipatif dari sub topic *team based project* yaitu adanya (1) pembagian kelompok mahasiswa untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu, (2) Kelompok diberikan masalah asli atau pertanyaan kompleks , lalu diberikan ruang untuk buat rencana kerja dan model kolaborasi”, dan (3) **Setiap kelompok mempersiapkan presentasi/karya akhir yang ditampilkan ke dosen, kelas yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif .**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *action reseach* dengan berfokus pada kegiatan kolaboratif yang dipergunakan dalam pembelajaran *kaiwa Chujokyu Kohan* yaitu mata kuliah yang diambil oleh mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang semester 6 Universitas Negeri Semarang berjumlah 59 dan 3 mahasiswa dari program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Padang. Teknik pengumpulan data digunakan observasi kelas dengan check list pada kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah *Kaiwa chujokyu Kohan*. Observasi kelas untuk

melihat berjalannya kegiatan kolaboratif dengan menggunakan pertanyaan pada check list yang diaplikasikan dari *action research* (Richard, etc.2000) yang dimaksudkan untuk mengkonfirmasi bahwa pengampu mata kuliah sudah mengimplementasikan pembelajaran kolaboratif dengan *project based learning* dengan menggunakan check list pertanyaan sebagai berikut :

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Apakah (kegiatan) kelas berjalan dengan lancar? <i>Jugyou wa umaku ittaka</i>	√		Penugasan dijelaskan oleh dosen. Kelancaran perkuliahan berjalan lancar karena semua mahasiswa terlibat dalam diskusi melalui <i>breakout room</i>
2	Apakah para mahasiswa belajar hal yang menjadi tujuan pembelajaran ? <i>Gakuseisha wa mokuteki to naru koto o manandaka</i>	√		Sesuai RPS
3	Perkuliahan apakah sudah sesuai dengan kebutuhann mahasiswa? <i>Jugyou wa gakushusha no niizu ni atte itaka</i>	√		Tema dipilih yang berdekatan/ bersentuhan dengan keseharian mahasiswa
4	Apakah sudah sesuai untuk kesulitan perkuliahan? <i>Jugyo no muzukashisa wa tekisetsu dattaka</i>	√		Disesuaikan dengan bentuk kegiatan dan tema dari buku sumber
5	Apakah semua mahasiswa terlibat dalam perkuliahan? <i>Gakushusha zenin ga jugyou ni sanku shite itaka</i>	√		Semua diwajibkan untuk berdiskusi melalui <i>breakoutroom</i> yang dipantau dosen secara bergiliran
6	Apakah (perkuliahan) dapat membangkitkan belajar bahasa Jepang para mahasiswa? <i>Gakushusha no nihongo e no kyomi o okoshite itaka</i>	√		Tema perkuliahan dikaitkan dengan keseharian aktivitas mahasiswa
7	Apakah persiapan perkuliahan sudah dilakukan dengan cukup ? <i>Jugyou junbi o jubun shite itaka</i>	√		Sebelum perkuliahan selalu didiskusikan dengan team teaching
8	Bukan hanya cara yang digunakan untuk hari ini saja tetapi juga harus diambil /digunakan dari cara yang lain <i>Kyo tsukatta houhou dewanaku, betsu no</i>	√		Didiskusikan dengan team teaching

<i>houhou o torobeki dattaka</i>		
9	Nantinya, saat akan mengajar dengan tujuan yang sama, apakah akan sama cara mengajar dan buku sumber yang akan digunakan? <i>Jikai , onaji mokuhyou no jugyou o suru toki, onaji kyozaai, onaji houhou ni suruka</i>	√ Buku sumber yang digunakan akan sama yaitu buku Marugoto tetapi ada kemungkinan perubahan cara mengajar agar mahasiswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam semua kegiatan dari tema perkuliahan yang diberikan

Menurut Abe, Y., Hatta, N., Furukawa, Y. (2010) cara pengajaran untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran, di antaranya dengan cara berikut:

1. satu masalah dipikirkan bersama
2. masing-masing permasalahan dipikirkan bersama
3. berkaitan dari peningkatan penelitian kemudian dipresentasikan (action risaachi)
4. semuanya membuat situasi belajar (diskusi kelas)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi kelas dengan menggunakan check list penilaian yang dilakukan oleh pengajar, dengan check list. Check list tingkatan ketercapaian menurut Abe, Y. etc (2020) yang digabungkan dengan kriteria kelas yang kolaboratif dan partisipatif sebagai capaian IKU 7 (2020) agar nampak implementasi *team based project* atau *project based learning* dalam perkuliahan *Kaiwa Chukyu Kohan* menggunakan kriteria sebagai berikut:

No	Target Ketercapaian	Kriteria metode pembelajaran <i>Team based Project</i>	Tingkatan Ketercapaian	Keterangan
1	Diberikan penjelasan sesuai tema dengan perkuliahan lebih banyak aktifitas mahasiswa dengan mahasiswa	Dapat dikategorikan kriteria yang hampir sama dari kriteria 2.2.1 dan kriteria 2.2.3. Kriteria 2.2.1 Yaitu penjelasan terkait: “Kelas dibagi menjadi	④ 3 2 1	Target ketercapaian dapat dinilai 4 atau sangat tinggi dan sudah mengimplementasikan kriteria dari metode pembelajaran <i>team based project</i> , karena

	dibandingkan dengan penjelasan dosen : tema <i>Donna hito ga. Pandemic nit suite, Fuji tosan</i> (dikaitkan dengan objek wisata yang ada di daerah masing-masing), <i>kenkou tekina seikatsu, mijikana nyuusu, O ki ni hairi no eiga.</i>	kelompok (≥ 1 mahasiswa) untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu yang lama”. Kriteria 2.2.3 yaitu terkait “ Setiap kelompok mempersiapkan presentasi/karya akhir yang ditampilkan ke dosen, kelas yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif					dosen saat hanya secara singkat memberikan penjelasan tema dan kegiatan yang harus dilakukan mahasiswa, sehingga lebih banyak komunikasi anatar mahasiswa dengan mahasiswa setelah dibagi kelompok untuk mengerjakan tugas proyek dengan hasil <i>script</i> yang telah didiskusikan dengan kelompoknya dengan waktu yang ditentukan, untuk dipresentasikan melalui <i>zoom meeting</i> kepada kelompok lainnya dan dosen.
2	Lebih banyak yang berbicara mahasiswa dengan mahasiswa dibandingkan bicaranya dosen (Pada semua tema materi yang diberikan)	Dapat dikategorikan kriteria yang hampir sama dari kriteria 2.2.2 , Yaitu penjelasan terkait: “Kelompok diberikan masalah asli atau pertanyaan kompleks , lalu diberikan ruang untuk buat rencana kerja dan model kolaborasi”	④	3	2	1	Setiap tema, selalu diberikan kesempatan melalui <i>break out room</i> , agar para mahasiswa saling mendiskusikan terkait tugas proyek yang akan dibuatnya dengan waktu yang telah ditentukan dosen
3	Menyampaikan petunjuk yang mudah dipahami mahasiswa, agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar (pada semua tema materi yang diberikan, yaitu tema : <i>Donna hito ga. Pandemic nit suite, Fuji tosan</i>	Dapat dikategorikan kriteria yang hampir sama dari kriteria 2.2.1 yaitu penjelasan terkait: “Kelas dibagi menjadi kelompok (≥ 1 mahasiswa) untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu yang lama”.	4	③	2	1	Masih ada petunjuk yang belum mudah dipahami mahasiswa terutama terkait tema <i>Fujisan tousan</i> yang dikaitkan dengan pemesanan hotel terkait fasilitas, makanan yang dipesan dari objek wisata yang ada di wilayah masing-masing mahasiswa .

(dikaitkan dengan
objek wisata yang
ada di daerah
masing-masing),
kenkou tekina
seikatsu, mijikana
nyuusu, O ki ni
hairi no eiga.

Pada tema ini, masih
cukup banyak
mahasiswa yang
berbeda pemahaman
isi diskusi dari tugas
yang telah dijelaskan
dosen

Catatan: Tingkat ketercapaian : angka 4 tertinggi, sedangkan angka 1 terendah

Berdasarkan data dalam tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa implementasi pembelajaran dengan project based learning, dalam perkuliahan *Kaiwa Chujokyu Kohan* dengan menggunakan kriteria model pembelajaran project based learning dan ketercapaiannya untuk sub topic kriteria 2.2.1 yang digabungkan dengan kriteria 2.2.3 yaitu kelas dibagi menjadi kelompok (≥ 1 mahasiswa) untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu, dapat dicapai dengan tingkatan ketercapaian 4 artinya sangat tinggi karena telah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajarannya, yaitu dosen saat hanya secara singkat memberikan penjelasan tema dan kegiatan yang harus dilakukan mahasiswa, sehingga lebih banyak komunikasi anatar mahasiswa dengan mahasiswa setelah dibagi kelompok untuk mengerjakan tugas proyek dengan hasil *script* yang telah didiskusikan dengan kelompoknya dengan waktu yang ditentukan, untuk dipresentasikan melalui zoom *meeting* kepada kelompok lainnya dan dosen. Demikian pula untuk kriteria 2.2.2 kelompok diberikan masalah atau pertanyaan kompleks , lalu diberikan ruang untuk buat rencana kerja dan model kolaborasi” mencapai tingkat ketercapaian 4, karena Kelompok diberikan masalah asli atau pertanyaan kompleks , lalu diberikan ruang untuk buat rencana kerja dan model kolaborasi”. Namun, masih ada kekurangan dalam taget pencapaian yang belum maksimal nilainya, karena walaupun kelas telah dibagi menjadi kelompok untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu yang ditentukan, tetapi masih ada penyampaian petunjuk penjelasan materi atau penugasan yang kurang dipahami oleh mahasiswa sehingga proyek kerja atau *script* yang dihasilkan mahasiswa pada saat dipresentasikan bersama kelompoknya belum sesuai seperti yang dijelaskan dosen.

KESIMPULAN

Simpulan penelitian ini terkait implementasi pembelajaran dengan *Project based Learning* atau PBL di Era Digital dalam perkuliahan *Kaiwa Chujokyu Kohan* telah diimplementasikan terbukti dari semua kriteria pembelajarannya PBL telah diimplementasikan karena indikator PBL telah diakomodasi dalam perkuliahan KCK, dimulai dari kelas dibagi menjadi kelompok untuk

mengerjakan tugas dengan ditentukan waktu pengerjaannya, kelompok mahasiswa diberikan masalah atau pertanyaan kompleks kemudian diberikan ruang untuk membuat rencana kerja dan model kolaborasi, dan terakhir setiap kelompok mempersiapkan presentasi/karya akhir yang ditampilkan kepada dosen dan teman di kelas yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif. Namun demikian, masih ada kekurangannya dalam target capaian belum mencapai nilai 4 sebagai nilai capaian tertinggi, karena masih ada kegiatan perkuliahan yang belum sesuai intruksi dosen dalam hasil proyek maupun presentasi yang diharapkan.

Daftar Pustaka

Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi : *IKU Buku panduan Kinerja Utama Perguruan Tinggi 2020*.

Fathurohman, Muhammad. 2015. *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013*. Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global. Yogyakarta: KALIMEDIA.

Kusumaningrum, S., Djukri, D. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2 (2), 2016,241-251
Available online at: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jip>

Honjo, M. 金沢大学人間社会研究域学校教育系、PBL 授業の理論と実践 Project Based Learning dalam pembelajaran bahasa Jepang pada インドネシア日本語 教育学科教員フォーラム. 2021 年 8 月 18 日.

健康法 <https://www.erin.jpf.go.jp/jp/lesson/16/let-us-see/>

Hiromi Kijima *et.al.* (2018) *Marugoto : Bahasa dan Kebudayaan Jepang B1.Standar JF untuk Pendidikan Bahasa Jepang*. Jakarta: Kensaint Blanc

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project based learning*.
http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL_Research.pdf

PENGUNAAN GAMES EDUKASI DENGAN WORDWALL SOLUSI PJJ YANG MENYENANGKAN

Rita Arni
Universitas Negeri Padang
ritaarni@fbs.unp.ac.id

Abstrak

Pandemi Covid-19, sudah mengakibatkan perubahan disegala bidang, seperti bidang ekonomi, kesehatan maupun pendidikan. Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai usaha untuk menanggulangnya dengan memberlakukan berbagai aturan. Pada bidang pendidikan, salah satu pilihan yang bisa diberlakukan dalam mengatasi masalah tersebut yaitu pembelajaran daring. Namun, ditemukan banyak masalah yang muncul pada pembelajaran daring, diantaranya kejenuhan dari mahasiswa karena tugas yang menumpuk, dosen masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, sehingga pembelajaran terlihat monoton dan kurang menyenangkan. Untuk itu, dosen dituntut untuk kreatif serta inovatif. Dosen juga, dituntut dapat membuat media pembelajaran yang menarik. Salah satunya adalah menggunakan game edukasi dengan wordwall. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif, yang akan memaparkan tentang (1) Tahapan pembuatan game edukasi menggunakan wordwall (2) penggunaan game edukasi dengan wordwall pada mata kuliah MKU bahasa Jepang (3) persepsi atau tanggapan mahasiswa setelah menggunakan wordwall. Dalam penerapannya mahasiswa diperkenalkan dengan wordwall. Tujuan pembuatan game edukasi dengan wordwall untuk memberikan motivasi kepada mahasiswa, pada pembelajaran bahasa Jepang dasar atau pemula dan untuk meningkatkan kembali semangat mahasiswa walaupun perkuliahan secara daring. Dari hasil angket melalui google form, dapat disimpulkan persepsi mahasiswa MKU bahasa Jepang UNP tentang wordwall sangat positif.

Kata Kunci: *Daring, Game Edukasi, Wordwall*

PENDAHULUAN

Menyebarnya COVID-19 pada akhir tahun 2019, telah merebak hampir semua negara di dunia, termasuk Indonesia. Pada tanggal 2 Maret 2020, pemerintah Indonesia telah mengumumkan bahwa *virus corona* sudah memasuki Indonesia. Pemerintah terus berupaya untuk menanggulangi penularan *virus* tersebut, seperti pembatasan Sosial Sekala Besar atau PSBB, mewajibkan pakai masker, cuci tangan pakai sabun, menjaga jarak aman dan tidak membolehkan adanya kerumunan.

Dengan adanya COVID-19 telah merubah tatanan kehidupan dalam berbagai bidang, seperti bidang ekonomi, kesehatan maupun pendidikan. Dalam bidang pendidikan, Kemendikbud sudah mengeluarkan berbagai surat edaran dalam mendukung pemerintah dalam menanggulangi COVID-19 diantaranya, surat edaran Kemendikub No 3 Tahun 2020 tentang pencegahan COVID-19, Menteri Nadiem Anwar Makarim menerbitkan surat edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada satuan pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020, tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat *coronavirus*

disease (COVID-19). Maka, kegiatan belajar dilakukan secara *daring* (online) dalam rangka pencegahan penyebaran COVID-19 (Menteri Pendidikan, 2020).

Pemerintah juga, memberikan beberapa fasilitas untuk pembelajaran *daring* dengan tujuan supaya dosen bisa memberikan solusi kepada mahasiswa dalam menyampaikan sebuah materi seperti contoh: (1) Rumah belajar dikembangkan oleh Pusdatin kemendikbud yang memiliki *fitue* dan belajar menarik, (2) TV edukasi dikembangkan oleh Kemendikbud yang memiliki acara TV tentang materi pembelajaran disekolah, (3) Pembelajaran *digital* dikembangkan oleh pusdatin dan SEAMOLEC Kemendikbud.

Kesiapan dari pihak penyedia layanan maupun mahasiswa merupakan keharusan dalam melaksanakan pembelajaran *daring*. Pelaksanaan pembelajaran *daring* memerlukan perangkat pendukung seperti komputer atau *laptop*, *smartphone*, dan alat bantu lain sebagai perantara yang tentu saja harus terhubung dengan koneksi internet (Dewi, 2020). Pembelajaran secara *daring* diharapkan dapat memutus mata rantai penyebaran COVID-19 dengan belajar dari rumah. Pembelajaran secara *daring*, maka dosen dituntut untuk lebih inovatif dalam menyusun perangkat pembelajaran. Perubahan cara mengajar, tentunya membuat guru dan siswa beradaptasi dari pembelajaran secara tatap muka di kelas menjadi pembelajaran *daring* (Sourial et al., 2018)

Secara teknis dalam pembelajaran *daring* perangkat pendukung seperti *gawai* dan koneksi internet yang keduanya harus tersedia untuk kedua belah pihak dosen dan mahasiswa (Simanihuruk, dkk, 2019). Dengan bantuan perangkat pendukung tersebut dapat memudahkan dalam menyiapkan media pembelajaran dan menyusun bahan ajar. Namun menggunakan media pembelajaran yang monoton akan timbul rasa bosan, oleh karena itu, selain media pembelajaran yang *konvensional* dibuat juga *game edukasi* yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan agar pembelajaran menjadi efektif dan inovatif salah satunya adalah *game edukasi* dengan *wordwall* (Sari & Sari, 2019).

Wordwall adalah adalah *game edukasi* yang berbasis *web* yang digunakan untuk membuat *game* berbasis kuis yang menyenangkan. Pada *wordwall*, pengajar bisa membuat berbagai jenis *game edukasi* dengan tema yang bermacam-macam mulai dari *quiz*, *match up*, *find the match* dan lain-lain. *Game* yang sudah dibuat, dapat dibagikan dan di *share* ke berbagai jenis *platform* seperti pada *google clasroom*, media sosial seperti *Wa grup kelas*, bisa disematkan di *blog* ataupun *website*, selain itu, dalam proses pengerjaannya bisa dikerjakan di *laptop* maupun *smartphone*, oleh karena itu, *game edukasi* ini, sangat cocok digunakan dalam pembelajaran. (Sadikin & Hamidah, 2020).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dari beberapa orang mahasiswa, terdapat beberapa keluhan dalam pembelajaran *daring* diantaranya, mahasiswa sulit untuk

memahami materi karena tidak langsung bertemu dengan dosennya, mahasiswa jenuh dengan penugasan yang diberikan oleh dosennya, mahasiswa mengeluh dengan kuota untuk pembelajaran *daring*. Jangankan mahasiswa, dosen pun mempunyai keluhan dalam pembelajaran *daring*. Permasalahan yang dihadapi adalah aktivitas belajar di rumah selama masa pandemi memunculkan sejumlah kendala, diantaranya dosen kesulitan memantau pemahaman materi yang diberikan kepada mahasiswa, dosen sudah mulai jenuh dan kebingungan untuk menerapkan strategi belajar yang efektif dan menyenangkan. Hal ini terjadi karena dosen masih menggunakan media pembelajaran yang belum variatif sehingga terkesan kurang menyenangkan. Selain itu, dosen hanya berpaku pada model pembelajaran yang lama. Akibatnya pembelajaran menjadi jenuh dan membosankan, selain itu, kemampuan dosen dalam menghidupkan suasana kelas pada pembelajaran *daring* masih kurang, hanya terpaku pada metode pembelajaran *konvensional*.

Berdasarkan permasalahan yang dialami diatas, maka perlu dicarikan solusi agar pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan tidak mengalami rasa bosan dan kejenuhan supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, penulis memakai metode *deskriptif kuantitatif*. Penelitian ini, dilaksanakan kepada mahasiswa MKU bahasa Jepang semester Juli– Desember 2021 yang terdiri atas tiga kelas berjumlah 150 orang mahasiswa yang sesuai yang di ampu oleh penulis. Dalam penelitian ini, instrumen yang dipakai berupa angket yang dilakukan melalui *google form*, lalu diberikan berupa *link* kepada mahasiswa agar di isi oleh mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pembuatan *game edukasi* dengan *wordwall* yaitu:

Pertama, Log in langsung *via google*. Klik mesin pencarian seperti *google chrome* atau *mozilla firefox*, kemudian ketik <https://wordwall.net/> dipencarian, kemudian *sign up* dipojok kanan atas menggunakan akun *google* atau bisa juga menggunakan *e-mail* dan *password*. Kemudian centang *i accept the terms of use privacy police*, lalu klik *sign up*.

Kedua, Create Creativity. Setelah berhasil *log-in*, maka akan tampil halaman awal dari *wordwall*. Untuk membuat *games*, maka tinggal klik *create activity* di sudut kanan atas yang berwarna biru. Setelah klik *create activity*, maka akan muncul berbagai pilihan *template* baik yang versi gratis maupun yang versi berbayar.

Ketiga, Pilih jenis permainan yang akan digunakan. Untuk versi gratis ada 18 *template* yang bisa digunakan diantaranya *labelled diagram*, *match up*, *quiz*, *open the box*, *find the match* dan lain-lain. Sedangkan untuk versi berbayar ada tambah 25 *template* lagi yang bisa digunakan diantaranya *whack-a-mole*, *balloon pop*, *hangman* dan lain-lain.

Keempat, Masukan kata kunci yang akan kita gunakan. Pada tahap ini membuat judul dan deskripsi permainan, menulis konten sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan.

Kelima, *Share*. Setelah selesai membuat konten lalu klik *done*, maka langkah selanjutnya adalah mengatur *timer*, *random*. Setelah selesai, kemudian klik *share* yang akan ditunjukkan kepada dosen lain atau mahasiswa. Jika ingin memberikan kepada mahasiswa maka klik *set assignment* pada kotak sebelah kanan, setelah itu ada pengaturan lagi apakah harus memasukan nama atau *anonymous*, *show answer* atau tidak dan lain-lain, jika sudah selesai maka klik *start*. Jika sudah di klik *start*, maka akan muncul *link*, nah, *link* tersebut yang akan dibagikan kepada mahasiswa untuk dikerjakan, Selesai.

Dibawah ini salah satu contoh penggunaan *game edukasi* dengan *wordwall* pada mata kuliah MKU bahasa Jepang yang diterapkan pada pembelajaran *daring* dengan topik salam (*aisatsu*). Sebelum perkuliahan dosen telah menyiapkan bahan ajar terlebih dahulu, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah selesai, dosen meminta mahasiswa untuk membuka *link* yang telah dibagikan melalui Wa grup ataupun *elearning*. Sebelum memulai mengerjakan kuis mahasiswa diinstruksikan untuk menuliskan nama, kemudian *start*.

Gambar 1. Tampilan awal wordwall



Mahasiswa mengerjakan kuis seperti bermain *game*, sesuai dengan yang telah diinstruksikan.

Gambar 2. Menu wordwall



Setelah selesai mengerjakan *game*, bisa dilihat *score* yang telah diperoleh. Kalau ingin mencoba untuk mengerjakan ulang dengan cara klik *start again*.

Gambar 3. Tampilan score yang diperoleh



Jika ingin melihat hasil rekapan nilai atau *score* mahasiswa beserta timernya secara keseluruhan terdapat pada *my result*.

Game edukasi memiliki banyak kelebihan seperti: memiliki banyak *template* yang beragam, cara penggunaan yang mudah digunakan baik oleh mahasiswa maupun dosen, bisa langsung terlihat hasilnya berdasarkan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan, dapat diakses secara gratis. Sedangkan kekurangannya berbayar jika telah menggunakan lima buah *template* untuk satu *email*, tidak bisa digunakan untuk pembelajaran *chokai*.

Sesudah menepkan *wordwall* pada mahasiswa MKU bahasa Jepang selama tiga kali pertemuan yaitu topik mengenai salam (*aisatsu*), pengenalan diri (*jikoshoukai*), hobi (*Shumi*), lalu penulis memberikan pertanyaan kepada mahasiswa berupa angket sebanyak delapan pertanyaan, yang pengisiannya dilakukan melalui *google form*. Angket tersebut berupa tanggapan mahasiswa setelah menggunakan *wordwall* pada pembelajaran. Hasil jawaban angketnya adalah sebagai berikut.

1. *Game edukasi dengan wordwall* sangat menarik

Gambar 4: Tangapan angket no 1



Tanggapan yang diberikan oleh mahasiswa terhadap pernyataan diatas, sebagian besar 64% mahasiswa memilih sangat setuju, 32% mahasiswa menyatakan setuju, hanya 3% diantaranya memilih kurang setuju, serta hanya sebagian kecil yaitu sebanyak 1% yang menyatakan tidak setuju bahwa, game edukasi dengan menggunakan wordwall sangat menarik.

2. *Game edukasi dengan wordwall* sangat menyenangkan

Gambar 5: Tangapan angket no 2



Pada diagram diatas terlihat bahwa, sebagian besar mahasiswa yaitu 68% memilih sangat setuju, 28% mahasiswa memilih setuju, hanya sebagian kecil yang menyatakan kurang setuju yaitu sebanyak 2% dan 2% lainnya menyatakan tidak setuju.

3. *Game edukasi dengan wordwall* mempermudah memahami kosakata bahasa Jepang

Gambar 6: Tangapan angket no 3



Pada diagram diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa yaitu sebesar 56 % menyatakan sangat setuju, 42 % setuju dan sisanya masing-masing 1 % menyatakan tidak setuju bahwa permainan game edukasi *wordwall* itu tidak mempermudah dalam memahami kosakata bahasa Jepang.

4. Dengan *game edukasi dengan wordwall* bisa mengingat kosakata bahasa Jepang

Gambar 7: Tangapan angket no 4



Pada diagram diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa yaitu 49 % menyatakan sangat setuju dan 47 % setuju bahwa dengan permainan *game edukasi wordwall* dapat lebih mudah mengingat kosakata bahasa Jepang sedangkan sisanya yaitu masing – masing 3% dan 1% menyatakan kurang setuju.

5. *Game edukasi dengan wordwall* bisa meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang

Gambar 8: Tangapan angket no 5



Pada diagram diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa yaitu sebanyak 58% menyatakan sangat setuju dan 34% menyatakan setuju bahwa game edukasi wordwall dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang, sedangkan sisanya yaitu masing-masing 6% kurang setuju dan hanya 2% menyatakan tidak setuju.

6. *Game edukasi dengan wordwall* bisa meningkatkan motivasi untuk mempelajari bahasa Jepang

Gambar 9: Tangapan angket no 6



Pada diagram diatas sebagian besar mahasiswa yaitu 67% menyatakan sangat setuju dan 31% menyatakan setuju bahwa *game edukasi wordwall* dapat meningkatkan motivasi untuk mempelajari bahasa Jepang karena ditampilkan dengan cara menarik dan menyenangkan, sedangkan sisanya yaitu masing-masing 1% menyatakan tidak setuju.

7. *Game edukasi dengan wordwall* mudah diakses menggunakan *gawai*

Gambar 10: Tangapan angket no 7



Pada diagram diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian mahasiswa yaitu sebanyak 56% menyatakan sangat setuju bahwa *game edukasi wordwall* dapat diakses dengan mudah menggunakan *gawai* dan 35% menyatakan setuju, sedangkan 9% menyatakan tidak setuju bahwa *game edukasi wordwall* dapat diakses oleh *gawai* mereka karena sebagian mahasiswa tinggal di daerah yang dapat mengakses internet dengan mudah dan atau karena alasan lainnya.

8. *Game edukasi dengan wordwall* dapat digunakan kapanpun

Gambar 10: Tangapan angket no 8



Pada diagram diatas, sebagian besar mahasiswa yaitu sebanyak 62% menyatakan sangat setuju bahwa *game edukasi wordwall* dapat diakses dimanapun dan kapanpun, dan 35% menyatakan setuju, lalu sisanya yaitu masing-masing 3% memilih kurang setuju dan hanya 1% memilih tidak setuju.

KESIMPULAN

Game edukasi dengan *wordwall* dapat diterapkan oleh dosen dalam pembelajaran jarak jauh pada mata kuliah MKU bahasa Jepang. Media pembelajaran ini, merupakan media interaktif yang bisa untuk meningkatkan minat serta memotivasi mahasiswa untuk pembelajaran bahasa Jepang. Template yang terdapat pada *wordwall* ini mempunyai banyak pilihan untuk menyajikan soal berbasis kuis yang menyenangkan, sehingga dosen bisa menggunakan berbagai alternatif pilihan dalam mengemas materi pelajaran dan membuat soal untuk evaluasi. Media pembelajaran yang menyenangkan akan membuat mahasiswa aktif, termotivasi dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh.

REFERENSI

- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Sari, P., & Sari, H. (2019). Pelatihan Penggunaan Metode Wordwall Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Di Desa Cenning Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara. *RESONA : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.35906/jipm01.v2i1.310>

Pengelola Web Kemendikbud. (2020). Kemendikbud Imbau Pendidik Hadirkan Belajar Menyenangkan Bagi Daerah yang Terapkan Belajar di Rumah. Www.Kemendikbud.Go.Id.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/kemendikbud-imbau-pendidik-hadirkan-belajar-menyenangkan-bagi-daerah-yang-terapkan-belajar-di-rumah>

Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching* pada Pembelajaran Membaca Pemahaman (*Dokkai 3*)

Nana Rahayu¹, Yenny Aristia Nst², Putri Rahayuningtyas³

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau

¹nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id

²yenny.aristia@lecturer.unri.ac.id

³putrirahayuningtyas@lecturer.unri.ac.id

Abstract

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana model pembelajaran *Reciprocal Teaching* dalam pembelajaran membaca pemahaman. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi pada pembelajaran *Dokkai 3* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang diambil dari buku *Minna no Nihongo II Shokyuu de Yomeru Topikku 25 bab 34* dan salah satu cerita rakyat Jepang yang sumbernya dari internet. Model pembelajaran *Reciprocal Teaching* ini memberikan kepada siswa untuk mengajarkan dan belajar dari teman secara berkelompok dengan masing-masing pelajaran terdiri dari empat kegiatan belajar yaitu (1)memprediksi, (2)bertanya, (3)klarifikasi dan (4)merangkum. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Reciprocal Teaching* dapat digunakan sebagai salah satu strategi belajar yang berpusat kepada siswa dengan pemilihan materi menyesuaikan kemampuan bahasa Jepang mereka.

Keyword : *Reciprocal Teaching* , Membaca pemahaman

PENDAHULUAN

Saat ini Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau menggunakan Kurikulum 2014 dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Sama seperti kurikulum Pendidikan Bahasa Jepang lainnya, Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP juga menyelenggarakan mata kuliah berbahasa Jepang di samping mata kuliah lainnya seperti mata kuliah wajib umum dan mata kuliah kependidikan. Pembelajaran bahasa Jepang difokuskan pada empat keterampilan berbahasa yang biasa dikenal dengan istilah *Gengogino* yaitu keterampilan menyimak (*kiku gino*), ketrampilan berbicara (*hanasu gino*), ketrampilan membaca (*yomu gino*) dan ketrampilan menulis (*kaku gino*).

Pada Kurikulum 2014 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau tersebut perkuliahan bahasa Jepang dalam keterampilan membaca diaktualisasikan melalui mata kuliah *Dokkai*.. Jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, *Dokkai* yang terdiri dari dua buah huruf Kanji memiliki makna membaca pemahaman. Membaca dalam bahasa Jepang menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Jepang

(Monbukagakusho/MEXT), didefinisikan tidak hanya membaca untuk mendapatkan informasi tetapi juga melibatkan proses interpretasi dan penilaian.

Pembelajaran *Dokkai* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yaitu mata kuliah yang mempelajari tentang kosakata dan pemahaman isi bacaan pendek. Pada setiap semester mata kuliah *Dokkai* akan mengalami peningkatan pada setiap materi bacaannya. Semakin tinggi tingkatan pembelajaran *Dokkai* setiap semester maka semakin tinggi pula tuntutan kemampuan pemahaman isi bacaan. Pembelajaran *Dokkai* dasar ada pada semester 1 sampai semester 3 yaitu pada mata kuliah *Dokkai dan Sakubun 1*, *Dokkai 2*, dan *Dokkai 3*. Tingkatan berikutnya adalah *Dokkai dan Sakubun 4* dan *Dokkai dan Sakubun 5*. Pada tahap yang lebih tinggi, pembelajaran membaca pemahaman disertai dengan mata kuliah menulis karangan.

Pembelajaran *Dokkai* pada Semester Genap 2020/2021 saat ini adalah *Dokkai 3* dan *Dokkai dan Sakubun 5* yang masing-masing dipelajari untuk mahasiswa semester 4 dan semester 6. Materi pembelajaran *Dokkai 3*, adalah materi peralihan dari *Dokkai* dasar ke *Dokkai* tingkat menengah awal mengikuti pembelajaran tata bahasa Jepang (*Bunpou*). Materi pembelajaran *Dokkai 3* sangat berkaitan dengan materi yang dipelajari pada pembelajaran *Bunpou*, oleh karena itu capaian pada mata kuliah *Dokkai 3* ini hanya terbatas pada bagaimana mahasiswa dapat memahami teks bacaan singkat berdasarkan pola kalimat yang sudah dipelajari pada bab yang sama di pembelajaran *Bunpou*. Apabila mahasiswa kurang memahami kosakata baru dan pola kalimat pada pembelajaran *Bunpou*, maka mahasiswa akan mengalami kesulitan memahami bacaan pada pembelajaran *Dokkai*. Selain itu, kemampuan membaca huruf Kanji, unsur kalimat yang semakin kompleks dan model pembelajaran juga mempengaruhi minat dan motivasi mahasiswa mengikuti pembelajaran *Dokkai* dengan baik.

Model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi ajar dapat meningkatkan hasil belajar. Sebaliknya model pembelajaran yang tidak tepat justru akan menghambat proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang sering digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami bacaan pembelajar adalah model pembelajaran *Reciprocal Teaching*. Pada model pembelajaran *Reciprocal Teaching* siswa berperan sebagai guru untuk mengajarkan teman-temannya, atau lebih dikenal dengan pembelajaran terbalik. Menurut Trianto (dalam Ketong, 2018) bahwa salah satu pendekatan yang menekankan pada strategi belajar adalah model pengajaran terbalik. Pengajaran terbalik termasuk pada pendekatan konstruktivis yang berdasar pada prinsip penyusunan pertanyaan. Pada model pembelajaran ini dosen bukan hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada mahasiswa namun juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk

menemukan atau menerapkan ideide mereka sendiri dan mengajarkan mereka untuk sadar dalam menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Sistem pembelajaran yang baik seharusnya dapat membantu mahasiswa mengembangkan diri secara optimal, serta mampu mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Meskipun proses pembelajaran tidak dapat sepenuhnya berpusat kepada mahasiswa tetapi pada mahasiswa yang harus belajar.

Menurut Palinscar dan Brown (Efendi, 2013) bahwa model *Reciprocal Teaching* mengacu pada suatu kegiatan instruksional yang terjadi dalam bentuk dialog antara guru dan siswa mengenai teks bacaan. Model *Reciprocal Teaching* ini juga memberikan mahasiswa kesempatan untuk membantu mahasiswa lain dalam memahami teks bacaan dengan cara menyampaikan informasi dengan ringkasan telah dibuatnya. Dari berbagai studi yang telah dilakukan *Reciprocal Teaching* merupakan model pembelajaran yang layak diperhitungkan untuk meningkatkan pemahaman membaca mahasiswa. Model pembelajaran *Reciprocal Teaching* dapat membantu banyak permasalahan mahasiswa dalam memahami bacaan dengan cara membuat mahasiswa untuk berpikir menurut pemikiran mereka sendiri selama membaca.

Melalui model pembelajaran *Reciprocal Teaching* ini diharapkan mahasiswa mampu belajar memahami bacaan dengan sendiri dan memonitor belajar mereka sendiri. Melalui kebiasaan belajar mandiri diharapkan mahasiswa dapat dengan cepat mendiagnosis situasi pembelajaran tertentu, memilih strategi belajar tertentu untuk menyelesaikan masalah belajar yang dihadapi; dapat memonitor efektivitas dari strategi tersebut; dan cukup termotivasi untuk terlibat dalam situasi belajar tersebut sampai masalah dapat diselesaikan. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan strategi belajar tersebut adalah *Reciprocal Teaching* dimana mengajarkan mahasiswa bagaimana merangkum, bertanya, menjelaskan dan memprediksi.

Berdasarkan uraian di atas, dalam artikel ini penulis akan mendeskripsikan model *Reciprocal Teaching* pada pembelajaran membaca pemahaman (*Dokkai 3*). Materi yang digunakan diambil dari buku みんなの日本語 II 初級で読めるトピック 25 bab 34 yang berjudul あなたの国では? dan salah satu cerita rakyat Jepang yang berjudul かさ地蔵. Menurut Trahutami (2020) selain mempelajari penggunaan kata dan kalimat, pemilihan cerita rakyat juga harus menyesuaikan dengan tingkat kemampuan mahasiswa. かさ地蔵 merupakan cerita rakyat yang penggunaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang sederhana.

Model *Reciprocal Teaching*

Pelajaran membaca pemahaman yang digunakan dosen khususnya pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau cenderung membebani mahasiswa. Untuk mengatasi hal tersebut, dosen dalam mengajarkan pembelajaran membaca pemahaman sudah seharusnya menggunakan strategi atau model pembelajaran kepada mahasiswa.

Pembelajaran membaca pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang menggunakan buku teks yang materi pembelajarannya disesuaikan dengan materi pada perkuliahan *Bunpou* (tata bahasa). Dengan demikian, pola kalimat yang dipelajari pada mata kuliah *Bunpou*, maka diaplikasikan pada bacaan. Capaian pembelajaran pada mata kuliah membaca pemahaman adalah mahasiswa mampu membaca dan memahami bacaan singkat dan menjawab pertanyaan dengan menggunakan bahasa Jepang sederhana. Kegiatan membaca dan memahami bacaan serta menjawab pertanyaan ini mengakibatkan kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman. Sehingga perlu mengenalkan kepada mahasiswa model pembelajaran terbalik dimana mahasiswa berperan sebagai pengajar dan mahasiswa lain sebagai siswa. Model pembelajaran ini disebut pembelajaran terbalik atau *Reciprocal Teaching*.

Pallinscar dan Brown mengenalkan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* ini pada tahun 1984. Menurut Sudaryat mengatakan bahwa pembelajaran membaca terdapat beberapa komponen yang saling berinteraksi membentuk satu kesatuan (dalam Welly & Asari, 2012). Komponen itu adalah tujuan pembelajaran, isi dan bahan ajar, siswa, guru, metode, media dan evaluasi. Agar komponen tersebut dapat berkaitan secara sistematis maka diperlukan suatu strategi atau model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran ada *Reciprocal Teaching*.

Menurut Suhardiana (2019) dalam tulisannya, pembelajaran membaca dengan menggunakan model *Reciprocal Teaching* dapat membantu mahasiswa dalam memecahkan kasus yang ada pada bacaan. Model pembelajaran ini secara bertahap dapat mengalihkan tanggung jawab kepada mahasiswa. Bertanggung jawab disini adalah mahasiswa yang berperan sebagai pengajar bertanggung jawab kepada teman lain dan memungkinkan mahasiswa untuk saling mendukung satu sama lain. Dengan demikian, mahasiswa yang memiliki pengetahuan luas dapat membantu mahasiswa lain yang kurang pengetahuannya dalam proses kegiatan belajar membaca pemahaman.

Model pembelajaran *Reciprocal Teaching* dalam pelaksanaannya terdiri dari empat kegiatan belajar, yaitu (1) meringkas, merangkum informasi penting dalam bacaan seperti tema atau topik. (2)

menyusun pertanyaan, bertujuan untuk mengidentifikasi hal-hal penting dari teks bacaan seperti tema dan ide bacaan. Dengan bertanya diharapkan siswa dapat mengeksplorasi ide dan informasi yang didapat siswa dari teks bacaan, (3) memprediksi, yang bertujuan untuk memberikan latar belakang pengetahuan tentang teks bacaan seperti topik atau konsep bacaan, sehingga siswa bisa memprediksi apa yang akan dibahas oleh penulis pada paragraph/teks selanjutnya, dan (4) klarifikasi, bertujuan membantu siswa untuk mengklarifikasi kata, frasa, atau kalimat yang tidak diketahui di dalam bacaan.

Penerapan model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa penelitian yang menerapkan *Reciprocal Teaching* menyebutkan bahwa dalam pembelajaran dengan model ini dapat menumbuhkan kreativitas dan memupuk rasa bekerja sama siswa. Selain itu juga memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk dapat bertanggung jawab kepada teman untuk menyelesaikan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini lebih menekankan kepada proses penelitian dibandingkan dengan hasil penelitian atau makna yang dideskripsikan dengan kata-kata. Data dari penelitian ini diambil dari hasil observasi peneliti selama mengajar mata kuliah *Dokkai 3*, pengalaman pribadi dan kajian pustaka. Selain itu data diperoleh dari hasil angket kepada mahasiswa dan rekan sejawat sesama pengajar membaca pemahaman.

Materi yang dikembangkan dalam model pembelajaran ini diberikan dalam 2 tema pelajaran dengan masing-masing pelajaran terdiri dari empat kegiatan belajar, yaitu meringkas atau merangkum pembelajaran, membuat daftar pertanyaan dan menjawab pertanyaan, memprediksi dan mengklarifikasi untuk menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari. Pada pelajaran 1, bacaan あなたの国では? yang diambil dari buku みんなの日本語 II 初級で読めるトピック 25 bab 34, dosen sebagai model mencontohkan kegiatan pembelajaran hingga akhir. Berikutnya pada pelajaran 2, materi かさ地蔵 murid diberikan kesempatan untuk berperan menjadi guru dan melaksanakan pembelajaran sebagaimana yang sudah dicontohkan oleh dosen. Pada pelajaran 2 ini dosen bertindak sebagai moderator sekaligus nara sumber jika ada bagian-bagian yang tidak dapat diselesaikan oleh mahasiswa.

Data dianalisis berdasarkan teori strategi pembelajaran membaca pemahaman. Melalui penelitian ini diharapkan memberikan masukan kepada para dosen bahwa model pembelajaran *Reciprocal Teaching* dapat menambah pemahaman mahasiswa membaca bacaan berbahasa Jepang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Perangkuman

Sebelum kelas dimulai, dosen memberikan materi yang telah dipersiapkan terlebih dahulu. Materi yang digunakan dapat diambil dari berbagai sumber berupa bacaan singkat yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan mahasiswa.

Dosen membentuk kelompok kecil yang terdiri 3-4 orang mahasiswa dan memberikan bacaan kemudian meminta mahasiswa membaca dalam hati keseluruhan isi bacaan tanpa memperdulikan kosakata atau kanji yang tidak dimengerti oleh mahasiswa.

Gambar 1. Potongan Bacaan あなたの国では？

あなたの国では？
日本ではあいさつをするとき、頭をさげます。握手をしたり、体を触ったりするあいさつはありません。また日本人は「わたし」というとき、人差し指で自分の鼻を指します。
手を使うジェスチャーはいろいろあります。人の前や間を歩くとき、手を立てて、上げたり下げたりします。これは「ちょっとすみません」という意味です。また、手を顔の前で横に何回も振ります。これは「さようなら」のジェスチャーではありません。「わかりません」「できません」などの意味です。人を呼ぶとき、日本人は、手のひらを下に向けて振ります。

Gambar 2. Potongan Bacaan あなたの国では？

また、日本人の口の前に人差し指を立てて「シーツ」と言います。これは「話すな！」という意味です。みんなの前で話すときは、ポケットに手を入れて話してはいけません。また、日本人は相手の目をあまり見ないで話します。じっと見ると失礼などです。
このほかに笑うとき、手で口を隠す女の人があります。昔、女の人にはほかに人に歯を見せてはいけませんでした。それで今もその習慣のとおりにしているのです。
日本では小さい子供に「いい子だね。」というとき、頭に触ります。しかし、タイなどの東南アジアの国で頭に触ってはいけません。旅行のガイドブックにはタイへ行ったら、人の頭に触るな！と書いてあります。
世界にはいろいろなジェスチャーがあります。

Setelah mahasiswa membaca bacaan tersebut, mahasiswa diminta untuk merangkum informasi penting yang ada pada setiap paragraf.

b. Menyusun Pertanyaan

Pada tahap ini mahasiswa diminta untuk menyusun pertanyaan yang berhubungan dengan bacaan beserta jawabannya dalam bahasa Jepang sederhana sesuai dengan kemampuan mahasiswa. Membuat pertanyaan yang diperkirakan akan ditanyakan oleh pengajar dapat membantu mahasiswa dalam memahami bacaan berbahasa Jepang. Pada tahap mahasiswa berperan sebagai pengajar, dosen bertindak sebagai moderator dan nara sumber apabila ada pertanyaan-pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh mahasiswa yang berperan sebagai pengajar. Dosen juga mengarahkan pertanyaan dan jawaban yang muncul dari mahasiswa karena memungkinkan ada pertanyaan dan jawaban yang sama.

Jika masih ada waktu yang berlebih, mahasiswa dapat mengidentifikasi kosakata-kosakata baru dan menebak artinya berdasarkan bacaan.

c. Memprediksi

Setelah mahasiswa merangkum informasi-informasi penting pada setiap paragraph dan mendengarkan presentasi dari kelompok lain tentang apa saja pertanyaan-pertanyaan yang didapatkan maka mahasiswa dapat memprediksi apa yang menjadi intisari dari bacaan yang telah diberikan. Setiap kelompok memungkinkan untuk memprediksi hal yang berbeda. Oleh karena itu, mahasiswa yang berperan sebagai pengajar dapat mengarahkan prediksi teman-temannya apakah telah sesuai dengan bacaan.

d. Mengklarifikasi

Tahap akhir dari model pembelajaran *Reciprocal Teaching* adalah mengklarifikasi. Dalam hal ini, mahasiswa mengklarifikasi apa yang menjadi prediksi mereka mengenai isi bacaan berdasarkan hasil rangkuman dan pertanyaan-pertanyaan yang mereka buat sebelumnya dan juga setelah mendengarkan pertanyaan-pertanyaan dari kelompok lain.

Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan mengklarifikasi hasil rangkuman mereka sudah sesuai, apakah pertanyaan yang mereka buat sudah benar jawabannya atau berbeda dengan kelompok lain dan mengklarifikasi apakah prediksi yang mereka tuliskan tepat atau tidak.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Reciprocal Teaching ini dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa baik mahasiswa sebagai individu maupun berkelompok. Pembelajaran akan menarik apabila teman mereka yang berperan sebagai pengajar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik.

Disamping itu, dosen tidak akan bertanggung jawab penuh pada pembelajaran, namun bertindak sebagai pengarah dan memonitor jalannya pembelajaran. Dosen tetap dapat membantu mahasiswa apabila di saat pembelajaran menemui kesulitan. Selain itu, dosen juga memilih materi yang disesuaikan dengan kemampuan berbahasa Jepang mahasiswa.

Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran Reciprocal Teaching dengan materi あなたの国では？ dan かさ地蔵 dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa, maka perlu dilakukan tindakan kelas untuk mengetahuinya.

REFERENSI

- Ardiansyah, W., Djohar, A. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Membaca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *TA'DIB*: XVII, No. 02. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/view/30>
- Efendi, Nur. (2013). Pendekatan Pengajaran Reciprocal Teaching Berpotensi Meningkatkan Ketuntasan Hasil Belajar Biologi SMA. *Jurnal PEDAGOGIA* vol.2 no. 1 (84-97). <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/49>
- Ketong, S., Burhanuddin., & Asri, W.K. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Dalam Kemampuan Membaca Memahami Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* Volume 2 No.1. <https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/5629>
- Suhardiana, I.P.A., Oktarina, P.S. (2019). Pengaruh Penerapan Model Reciprocal Teaching Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris IHDN Denpasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* vol.2 no. 2. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jmk/article/view/608>

Trahutami, S. I.(2020). Efektifitas Penggunaan Mukashi Banashi Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Jepang. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, Vol. 4 No. 1.
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku/article/view/30585>

KEMAMPUAN HIRAGANA SISWA KELAS XI SMAN 2 SUNGAI LIMAU

Iramayu Cici¹, Meira Anggia Putri²

Universitas Negeri Padang

iramayu12345@gmail.com

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesulitan siswa dalam menguasai huruf hiragana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan hiragana siswa kelas XI SMAN 2 Sungai Limau. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif yang datanya berupa nilai. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 2 Sungai Limau. Sampel dalam penelitian ini menggunakan populasi purposive sampling yang mana sistem pembelajaran sekarang dibagi dua shift, maksudnya dibagi dua shift tersebut satu kelas dibagi dua kelompok. Untuk menghemat waktu dan tidak mempersulit peneliti maka diambil satu sampel saja dalam penelitian ini. Yang mana dijadikan sampel yaitu kelas XI IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau sebanyak 33 orang. Data dalam penelitian ini adalah nilai hasil tes kemampuan hiragana siswa kelas XI IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah teknik observasi dan wawancara. Pada penelitian ini dilakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan teknik Kuder Richardson Tahapan selanjutnya ialah menganalisis data dengan analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, kemampuan hiragana pada kualifikasi “baik” dengan rata-rata 81,5. Kedua, kemampuan hiragana untuk indikator 1 siswa mampu menguasai huruf hiragana dalam dengan benar berada pada kualifikasi “baik” dengan rata-rata 80,7. Ketiga, kemampuan hiragana untuk indikator 2 siswa mengidentifikasi kata menggunakan hiragana dengan benar berada pada kualifikasi “baik” dengan rata-rata 81,83.

Keyword : Kemampuan, Hiragana, Bahasa Jepang

PENDAHULUAN

Bahasa adalah salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia, yaitu sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep dan lain sebagainya. Sehingga fungsi bahasa merupakan media untuk menyampaikan pesan kepada seseorang, baik secara lisan maupun tulisan (Harimurti, 2001:27). Dalam bentuk tulisan penerapan penggunaan bahasa tidak lepas dengan penggunaan huruf, termasuk bahasa Jepang yang mempunyai bentuk dan karakter huruf tersendiri.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki lebih dari satu jenis huruf. Menurut Zalman (2014: 1) huruf dalam bahasa Jepang disebut moji (文字)、monji (文字) atau ji (字). Moji terbagi kedalam dua jenis, yaitu hyoui moji dan hyouon moji. Hyoui moji adalah huruf yang menyatakan isi, arti, dan menyatakan pengucapan. Sedangkan hyouon moji adalah huruf yang menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Dalam bahasa Jepang ada

tiga jenis huruf yang digunakan, yaitu Kanji, Romaji, dan Kana (Hiragana Dan Katakana). Menurut Yuana (2012:10) Hiragana adalah huruf yang digunakan untuk menuliskan kosakata yang berasal dari Jepang sendiri. Sedangkan Katakana adalah huruf yang digunakan untuk menuliskan kosakata yang berasal dari serapan bahasa asing (baik dari Inggris, Jerman, Indonesia, Spanyol dan Perancis). Selanjutnya Kanji adalah huruf yang awalnya diadopsi dari Cina kemudian dimodifikasi dan disesuaikan kebutuhan Jepang dan akhirnya digunakan untuk menuliskan kosakata bahasa Jepang. Romaji adalah huruf yang sebenarnya berasal dari alphabet, digunakan untuk menuliskan kosakata atau kalimat bahasa Jepang dengan tujuan untuk mempermudah pembelajar bahasa Jepang. Masing-masing huruf memiliki peranan dan cara penggunaan yang berbeda.

Di antara huruf tersebut, Hiragana merupakan salah satu huruf yang dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Alim (2014:13) menyebutkan bahwa arti hira secara etimologis bundar atau mudah. Huruf ini disebut Hiragana karena berbentuk bundar dan mudah ditulis. Huruf Hiragana memiliki beberapa fungsi. Menurut Zalman (2014:6) fungsi dari huruf Hiragana yaitu: Pertama, digunakan untuk menulis wago. Kedua, digunakan untuk menulis kango (kata-kata yang berasal dari Cina yang dibaca dengan cara on yomi. Ketiga, digunakan untuk menulis kanshugo (kelompok kosakata yang terbentuk dari gabungan asal usul yang berbeda). Keempat, digunakan untuk menulis bagian kata termasuk yougen (doushi, keiyoushi, keiyoudoshi). Kelima, digunakan untuk menulis joshi (pertikel). Keenam, digunakan untuk menulis verba bantu (jodoushi). Ketujuh, digunakan untuk menulis prefix atau sufiks yang tidak ditulis dengan Kanji.

Selain memiliki fungsi, Hiragana juga memiliki pengelompokan berdasarkan lambang bunyi. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:75) Hiragana dibagi dalam kelompok yang melambangkan bunyi, yaitu: Pertama, lambang bunyi chokuon ialah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang menggunakan sebuah huruf kana. Kedua, lambang bunyi yoo'on adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari huruf-huruf Hiragana. Ketiga, lambang bunyi seion adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan kana yang tidak memakai dakuten dan handakuten. Keempat, lambang bunyi dakuon adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan kana yang memakai tanda dakuten.

Kelima, lambang bunyi handakuon adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan-tulisan yang memakai tanda handakuten. Keenam, lambang bunyi tokushuon dapat diartikan sebagai bunyi yang khas atau bunyi yang istimewa yaitu bunyi yang diucapkan secara khusus yang tidak dimiliki bunyi lain. Tokushuon terdiri atas hatsuon dan sokuon.

Dari beberapa fungsi Hiragana dan pengelompokkan Hiragana tersebut, terlihat bahwa Hiragana memiliki kedudukan yang penting dalam mempelajari bahasa Jepang. Menurut Sutedi (2011:41) ada beberapa kendala yang biasa dialami oleh pelajar tingkat dasar dalam mempelajari huruf bahasa Jepang. Pertama, ketika mempelajari huruf Hiragana pelajar sering terkecoh dengan bentuk huruf Hiragana yang hampir mirip, seperti: あ (a) dan お (o), わ (wa), ね (ne), dan れ (re), ん (nu) dan め (me), は (ha) dan ほ (ho), た (ta) dan な (na), さ (sa) dan き (ki), る (ru) dan ろ (ro). Kedua, banyaknya jumlah huruf Hiragana juga sering kali menjadi hambatan pelajar dalam penguasaan huruf Hiragana mengingat terdapat empat puluh enam huruf dasar Hiragana, dan beberapa yang memakai dakuten 「゛」, delapan huruf Hiragana yang memakai handakuten 「゜」, dan sebanyak dua puluh satu konsonan ganda yang memakai ya/yo/yo kecil 「きゃ／きゅう／きよ」, jadi huruf Hiragana yang harus dikuasai oleh pelajar tingkat pemula dasar menjadi seratus tujuh huruf. Ketiga, kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar huruf Hiragana di kelas.

Berdasarkan obsevasi dilaksanakan di SMAN 2 Sungai Limau, beberapa kendala di atas juga dialami oleh pembelajar tingkat dasar, terutama kurangnya variasi penggunaan media saat proses pembelajaran huruf di kelas. Berdampak pada kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari huruf Hiragana. Selain itu, ketika diwawancara siswa tersebut menyatakan tidak mengingat huruf Hiragana dan hanya sedikit yang masih mengingat huruf hiragana. Dalam proses pembelajaran huruf di SMAN 2 Sungai Limau menggunakan media power point. Pada power point tersebut disediakan video untuk menunjang siswa dalam mengingat huruf Hiragana. Tetapi, setelah diluar pembelajaran siswa tidak lagi mengingat huruf hiragana, disebabkan karena siswa tidak mengulang pembelajaran di rumah. Media power point hanya bisa dilihat tanpa dipraktekkan langsung. Sedangkan pembelajaran huruf harus ada praktek langsung agar siswa terbiasa dalam membuat huruf bahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Dikatakan penelitian kuantitatif karena data yang akan diolah berupa angka. Alat pengumpulan data yang digunakan peneliti yakni berupa tes yang sudah disiapkan untuk mengukur kemampuan siswa kelas XI IPA 1 Sungai Limau. Menurut Sugiyono (2017:8) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bersifat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dengan menggunakan instrument

penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Peneliti menggunakan metode deskriptif karena dalam penelitian ini, penulis akan menjabarkan nilai kemampuan hiragana siswa kelas XI IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah penggambaran, penjabaran serta pendeskripsian mengenai hal yang diteliti. Sutedi (2018:58) menyatakan penelitian deskriptif dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XII SMAN 2 program peminatan sebanyak 9 kelas yaitu: XI IPA1, XI IPA 2, XI IPA 3, XI IPA 4, XI IPA 5, XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4 dengan jumlah 215 orang. Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling (sampel bertujuan). Purposive sampling ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh (Arikunto, 2016:183). Sampel pada penelitian ini diambil satu kelas saja yaitu kelas XII IPA 1 yang berjumlah 33 siswa. Pengambilan sampel satu kelas tersebut karena sistem pembelajaran pada semester sekarang dibagi dua shif., maksudnya dibagi dua shif tersebut satu kelas dibagi dua kelompok ada kelompok a dan kelompok b. Untuk menghemat waktu dan penelitian berjalan dengan lancar serta tidak mempersulit peneliti. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Adapun indikator instrument pada penelitian ini ialah: Pertama, siswa mampu mengidentifikasi huruf hiragana jenis Seion, Dakuon, Handakuon terdapat pada nomor 1-20. Kedua, Siswa mampu mengidentifikasi kata yang menggunakan huruf hiragana jenis Seion, Dakuon, Handakuon terdapat pada nomor 21-40.

Pada tahap analisis data, peneliti menggunakan analisis statistic deskriptif. Setelah memberikan soal kepada sampel, hal yang dilakukan yakni: 1. menentukan nilai rata-rata hitung, 2. menghitung nilai tertinggi dan terendah, 3 membuat sebaran nilai sesuai indikator, 4 membuat histrogram sesuai sebaran nilai, 5. mengklasifikasikan nilai kemampuan huruf hiragana siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini merupakan hasil yang diperoleh dari tes kemampuan Hiragana siswa kelas XI IPA 1. Soal tes yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 40 butir soal. Tes penguasaan diikuti sebanyak 30 orang siswa. Setelah melakukan pemeriksaan tes, selanjutnya memberi skor, dan mengubah skor menjadi nilai. Tahap selanjutnya melakukan perhitungan nilai

maksimal, nilai minimal, standar deviasi, rata-rata, median, dan modus pada kelas XI IPA 1 yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Table 1 Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas XI IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau

Hasil Perhitungan	Kelas Sampel
Nilai Max	100
Nilai Min	15
Standar Deviasi	22,02
Mean	81,5
Median	93
Modus	98

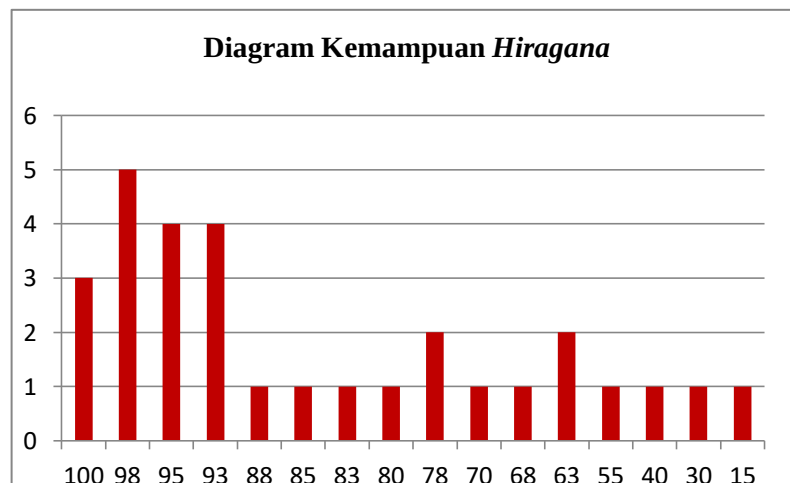
Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai rata-rata kemampuan hiragana siswa kelas XI IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau yang diperoleh dari 30 orang siswa adalah 81,5. Sedangkan untuk nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 15. Lalu standar deviasi yang diperoleh dari kemampuan hiragana siswa kelas XI IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau adalah 22,02 yang berarti jarak antar nilai siswa tidak terlalu jauh dan penyebaran nilai cukup beragam. Selanjutnya data digambarkan dalam bentuk sebaran data sebagai berikut.

Tabel 2. Sebaran Data Kemampuan Hiragana XI IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau

No	Nilai	Frekuensi	No	Nilai	Frekuensi
1	100	3	9	78	1
2	98	5	10	70	1
3	95	4	11	68	2
4	93	4	12	63	1
5	88	1	13	55	1
6	85	1	14	40	1
7	83	1	15	30	1
8	80	2	16	15	1
Jumlah					30

Berdasarkan tabel di atas, selanjutnya dapat digambarkan dalam histogram berikut.

Gambar 1. Histogram Sebaran Data Kemampuan Hiragana XI IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau



Berdasarkan diagram di atas, diketahui nilai terendah yaitu 15, dan nilai tertinggi yaitu 100. Selain itu, nilai yang paling mencolok pada soal *hiragana* yaitu 98 sebanyak 5 orang. Kemudian nilai yang mencolok pada soal *hiragana* yaitu, nilai 95 dan 93 sebanyak 4 orang, juga nilai 100 sebanyak 3 orang. Untuk nilai 88, 85, 83, 80 sebanyak 4 orang. Untuk nilai 78 dan 63 sebanyak 4 orang. Untuk nilai 70 dan 68 sebanyak 2 orang. Untuk nilai 55, 40, dan 30 sebanyak 3 orang. selanjutnya nilai diklasifikasikan berdasarkan pedoman konversi skala 10 pada tabel berikut.

Tabel 3. Kualifikasi Nilai Kemampuan Hiragana XI IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau

No	Tingkat Penguasaan	Kualifikasi	Kode Sampel
1	96-100	Sempurna	8
2	86-95	Baik sekali	9
3	76-85	Baik	5
4	66-75	Lebih dari cukup	3
5	56-65	Cukup	1
6	46-55	Hampir cukup	1
7	36-45	Kurang	1
8	26-35	Kurang sekali	1
9	16-25	Buruk	
10	0-15	Buruk sekali	1
Jumlah			30

Berdasarkan tabel di atas, penguasaan hiragana siswa kelas XI IPA 1 diklasifikasikan sesuai dengan kelompok masing-masing. Pada kelas XI IPA 1 terdapat 9 kelompok berikut. Pertama, ‘sempurna’ terdiri dari 8 orang. Kedua, ‘baik sekali’ terdiri dari 9 orang. Ketiga, ‘baik’ terdiri dari 5 orang. Keempat, ‘lebih dari cukup’ terdiri dari 3 orang. Kelima, ‘cukup’ terdiri dari 1 orang. Keenam, ‘hampir cukup’ terdiri 1 orang. Ketujuh, ‘kurang’ terdiri 1 orang. Kedelapan, ‘kurang sekali’ terdiri 1 orang. Kesembilan, ‘buruk sekali’ terdiri 1 orang.

1. Penguasaan Hiragana Siswa Kelas XI IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau

Pada penelitian ini terdapat 2 indikator yang digunakan pada pembelajaran yang akan dianalisis datanya. Data yang akan dianalisis adalah data kemampuan Hiragana pada kelas XI IPA 1.

a. Indikator 1 (Mengidentifikasi Huruf Hiragana Jenis Seion, Dakuon, Handakuon)

Berdasarkan analisis data kemampuan Hiragana siswa kelas XI IPA 1 untuk indikator 1 yaitu Mengidentifikasi Hiragana Jenis Seion, Dakuon, Handakuon dapat dikelompokkan menjadi enam hal, yaitu: Pertama, nilai tertinggi yang diperoleh siswa untuk indikator 1. Kedua, nilai terendah yang diperoleh oleh siswa untuk indikator 1. Ketiga standar deviasi siswa untuk indikator 1. Keempat, nilai rata-rata yang diperoleh siswa untuk indikator 1. Kelima, nilai tengah yang diperoleh untuk indikator 1. Keenam, nilai yang sering muncul pada indikator 1. Berikut ini tabel perhitungan nilai kemampuan hiragana kelas XI IPA 1.

Tabel 4. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas XI IPA 1 Untuk Indikator 1

Hasil Perhitungan	Kelas Sampel
Nilai Max	100
Nilai Min	15
Standar Deviasi	25,5
Mean	80,7
Median	95
Modus	100

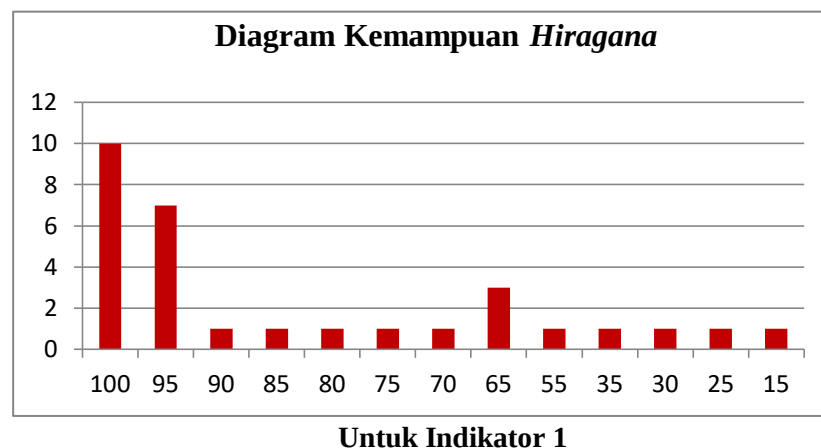
Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata hitung untuk indikator satu kelas XI IPA 1 yaitu 80,7. Selanjutnya rentangan skor indikator 1 untuk kelas XI IPA 1 memperoleh skor sebesar 85 . Untuk nilai maksimum sebesar 100 dan nilai minimum 15, sedangkan untuk standar deviasi sebesar 25,5 Setelah ditentukan rata-rata hitung dan standar deviasi nilai kemampuan Hiragana kelas XI IPA 1 Selanjutnya data digambarkan dalam bentuk sebaran data sebagai berikut.

Tabel 5. Sebaran data kemampuan Hiragana Siswa Kelas XI IPA 1 Untuk Indikator 1

No	Kelas Sampel				
	Nilai	Frekuensi	No	Nilai	Frekuensi
1	100	10	8	65	3
2	95	7	9	55	1
3	90	1	10	35	1
4	85	1	11	30	1
5	80	1	12	25	1
6	75	1	13	15	1
7	70	1			
Jumlah					30

Selanjutnya data dalam tabel tersebut didiskripsikan dalam bentuk diagram batang seperti berikut.

Gambar 2 Histogram Sebaran Data Kemampuan Hiragana XI IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau



Berdasarkan kedua diagram di atas, terlihat perbedaan dari nilai terendah dan tertinggi untuk indikator 1 kelas XI IPA 1 nilai tertinggi adalah 100 sebanyak 10 siswa, sedangkan untuk nilai terendah pada kelas XI IPA 1 untuk indikator 1 adalah 15. Selain itu, nilai yang mencolok dari kelas XI IPA 1 terdapat pada nilai 95 sebanyak 7 orang,

Tabel 6. Kualifikasi Nilai Penguasaan Hiragana Kelas XI IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau untuk indikator 1

No	Tingkat Penguasaan	Kualifikasi	Kelas Sampel
1	96-100	Sempurna	10
2	86-95	Baik sekali	8
3	76-85	Baik	2
4	66-75	Lebih dari cukup	2
5	56-65	Cukup	3
6	46-55	Hampir cukup	1
7	36-45	Kurang	1
8	26-35	Kurang sekali	1
9	16-25	Buruk	1
10	0-15	Buruk sekali	1
Jumlah			30

Berdasarkan tabel di atas, kemampuan Hiragana siswa kelas XI IPA 1 diklasifikasikan sesuai dengan kelompok masing-masing. Pada kelas XI IPA 1 terdapat 10 kelompok berikut. Pertama, ‘sempurna’ terdiri dari 10 orang. Kedua, ‘baik sekali’ terdiri dari 8 orang. Ketiga, ‘baik’ terdiri dari 2 orang. Keempat, ‘lebih dari cukup’ terdiri dari 2 orang. Kelima, ‘cukup’ terdiri dari 3 orang. Keenam, ‘hampir cukup’ terdiri 1 orang. Ketujuh, ‘kurang’ terdiri 1 orang. Kedelapan, ‘kurang sekali’ terdiri 1 orang. Kesembilan, ‘buruk’ terdiri 1 orang. Kesepuluh, ‘buruk sekali’ terdiri 1 orang.

b. Indikator 2 (Mengidentifikasi Kata Yang Menggunakan Hiragana Jenis Seion, Dakuon, Handakuon)

Berdasarkan analisis data penguasaan Hiragana siswa kelas XI IPA 1 untuk indikator 2 mengidentifikasi kata yang menggunakan Hiragana jenis seion, dakuon, handakuon yaitu dapat dikelompokkan menjadi enam hal, yaitu: Pertama, nilai tertinggi yang diperoleh siswa untuk indikator 2. Kedua, nilai terendah yang diperoleh oleh siswa untuk indikator 2. Ketiga standar deviasi siswa untuk indikator 2. Keempat, nilai rata-rata yang diperoleh siswa untuk indikator 2. Kelima, nilai tengah yang diperoleh untuk indikator 2.

Keenam, nilai yang sering muncul pada indikator 2. Berikut ini tabel perhitungan nilai penguasaan hiragana kelas XI IPA 1.

Tabel 6. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas XI IPA1 Untuk Indikator 2

Hasil Perhitungan	Kelas <i>Pretest</i>
Nilai Max	100
Nilai Min	15
Standar Deviasi	21,9
Mean	81,83
Median	90
Modus	90

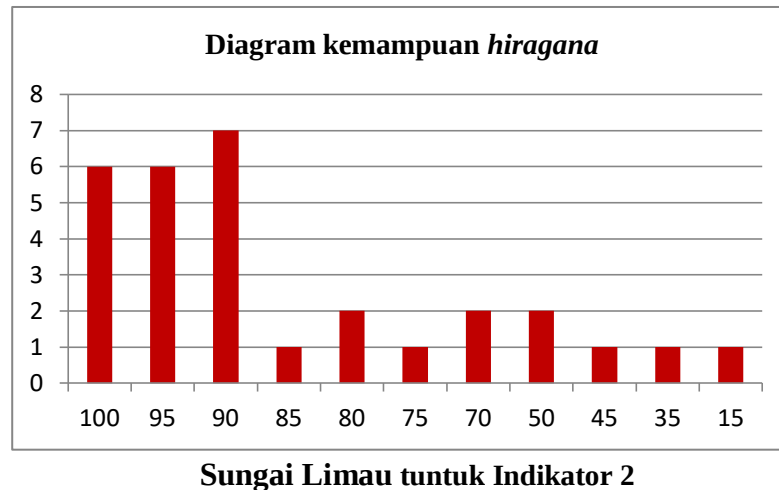
Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata hitung untuk indikator satu kelas XI IPA 1 yaitu 81,83. Selanjutnya rentangan skor indikator 2 untuk kelas XI IPA 1 memperoleh skor sebesar 85. Setelah ditentukan rata-rata hitung dan standar deviasi nilai penguasaan Hiragana kelas XI IPA 1. Selanjutnya data digambarkan dalam bentuk sebaran data sebagai berikut

Table 7. Data sebaran kemampuan Hiragana Siswa Kelas Pretest Untuk Indikator 2

No	Kelas Sampel				
	Nilai	Frekuensi	No	Nilai	Frekuensi
1	100	6	7	70	2
2	95	6	8	50	2
3	90	7	9	45	1
4	85	1	10	35	1
5	80	2	11	15	1
6	75	1			
Jumlah					30

Selanjutnya data dalam tabel tersebut didiskripsikan dalam bentuk diagram batang seperti berikut.

Gambar 3. Histogram Batang Kemampuan Hiragana Siswa Kelas XI IPA 1 SMAN 2



Berdasarkan diagram di atas, terlihat perbedaan dari nilai terendah dan tertinggi untuk indikator 2 kelas XI IPA 1 nilai tertinggi adalah 100 sebanyak 6 siswa. Selanjutnya untuk nilai terendah pada kelas XI IPA 1 untuk indikator 2 adalah 15 sebanyak 1 orang. Selain itu, nilai yang mencolok dari kelas XI IPA 1 terdapat pada nilai 90 sebanyak 7 orang, dan nilai 95 sebanyak 6 orang.

Tabel 8. Kualifikasi Nilai Kemampuan Hiragana Kelas XI IPA 1 untuk indikator 2

No	Tingkat Penguasaan	Kualifikasi	Kelas Sampel
1	96-100	Sempurna	6
2	86-95	Baik sekali	13
3	76-85	Baik	3
4	66-75	Lebih dari cukup	3
5	56-65	Cukup	
6	46-55	Hampir cukup	2
7	36-45	Kurang	1
8	26-35	Kurang sekali	1

9	16-25	Buruk	
10	0-15	Buruk sekali	1
Jumlah			30

Berdasarkan tabel di atas, kemampuan Hiragana siswa kelas XI IPA 1 diklasifikasikan sesuai dengan kelompok masing-masing. Pada kelas XI IPA 1 terdapat 8 kelompok berikut. Pertama, ‘sempurna’ terdiri dari 6 orang. Kedua, ‘baik sekali’ terdiri dari 13 orang. Ketiga, ‘baik’ terdiri dari 3 orang. Keempat, ‘lebih dari cukup’ terdiri dari 3 orang. Kelima, ‘hampir cukup’ terdiri dari 2 orang. Keenam, ‘hampir cukup’ terdiri 2 orang. Ketujuh, ‘kurang sekali’ terdiri 1 orang. Kedelapan, ‘buruk sekali’ terdiri 1 orang.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Citra Rahayu (2018) yang berjudul ‘Efektifitas Permainan Bingo Terhadap Penguasaan Huruf Hiragana Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 8 Padang’ bahwa hasil penelitian ini adalah nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 78,35, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 70,82. Hasil uji hipotesis penelitian ini didapatkan $t_{hitung} = 1,82$ dan $t_{tabel} = 1,69$ ($t_{hitung} > t_{tabel} = 1,82 > 1,69$) artinya penerepan permainan bingo dalam pembelajaran hiragana efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal berikut:

1. Kemampuan hiragana siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Sungai Limau berada pada kualifikasi ‘baik’ dengan rata-rata 81,5.
2. Kemampuan hiragana siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Sungai Limau untuk indikator 1 berada pada kualifikasi ‘baik’ dengan rata-rata 80,7.
3. Kemampuan hiragana siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Sungai Limau untuk indikator 2 berada pada kualifikasi ‘baik’ dengan rata-rata 81,83.

REFERENSI

- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rahayu, Citra. 2018. Efektifitas Permainan Bingo Terhadap Penguasaan Huruf *Hiragana* Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 8 Padang *Jurnal Omiyage* Vol 1, (1) hal 5.
<http://omiyage.ppj.unp.ac.id/index.php/omiyage/article/view/28>
- Harimurti, Kridalaksana. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjianto & Ahmad Dahidi. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Oriental
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press
- . 2018. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Yuana, Cuk. 2012. *Nihongo Yasashii SMA Kelas X*. Surabaya: Yudhistira.
- Zalman, Hendri. 2014. *Kosakata Bahasa Jepang Dasar*. Padang: UNP Pers.

INTERFERENSI BAHASA IBU TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA KEDUA

Dewi Saparina Halibanon
(Universitas Nasional Pasim)
dsaparina275@gmail.com

Abstract

Mother tongue has a great influence on second language acquisition. This is a natural thing in the process of learning a foreign language. However, it will cause problems in communicating if left unchecked. Therefore, in learning a foreign language, it is necessary to balance cultural knowledge and language knowledge. Errors in communication often occur due to differences in the perception of the meaning of communicating, differences in point of view, lack of cultural information, the culture of the speaker, language politeness factors, and others. The purpose of the study is to find out what types of interference occur and the causes of the occurrence from the linguistic and cultural aspects. This study uses the interference theory of Chaer (1995) using a qualitative descriptive method that discusses and analyzes mother tongue interference on second language acquisition in Japanese Literature students at Pasim National University. The results of the study show that three factors caused the mother tongue relation to language acquisition, namely (1) language learning environment, (2) gaps in linguistic aspects, and (3) psychological factors. The types of errors that often occur, namely (1) students use the translation process through their mother tongue, (2) students do not understand cultural aspects, (3) students cannot yet express communication messages spontaneously in a second language, and the way to overcome this problem is that the teacher must play an active role in providing insight into the different cultures, mindsets and habits of the Japanese language.

Keywords: mother tongue ,second language, interference, language acquisition, communication

PENDAHULUAN

Salah satu target yang ingin dicapai dalam pembelajaran bahasa kedua dalam hal ini bahasa asing adalah pembelajar memiliki keterampilan menyampaikan pesan dalam ekspresi lisan maupun tulisan. Tetapi, fakta menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran bahasa asing sering terjadi ketidaksesuaian dengan ketentuan ekspresi lisan maupun tulisan pada bahasa asing sebagai pemerolehan bahasa kedua yang disebabkan oleh perbedaan persepsi makna komunikasi, perbedaan nilai pandang, keminiman informasi budaya yang dimiliki penutur, faktor kesantunan berbahasa dan lain-lain.

Berangkat dari pengalaman penulis selama ini terutama dalam berkomunikasi secara lisan secara langsung maupun tidak langsung melalui percakapan *Whatsapp* (WA) dengan pembelajar bahasa Jepang yakni mahasiswa Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Nasional Pasim Bandung selama Januari 2020 sampai Agustus 2021 dengan mencoba untuk mengamati gejala- gejala

kesalahan yang terjadi yang dilakukan oleh mahasiswa akibat interferensi bahasa ibu dengan penguasaan bahasa kedua dalam hal ini bahasa Jepang.

Interferensi bahasa ibu dapat menyebabkan kegagalan atau hambatan dalam berkomunikasi sehingga menimbulkan ketidaknyamanan secara psikis bahkan lebih parah lagi dapat menimbulkan friksi/ perpecahan budaya. Interferensi sendiri tidak bisa dilepaskan dari budaya, adat istiadat serta pola pikir penutur bahasa asing. Misalnya bagi orang Jepang pada saat persalaman yang diikuti dengan *ojigi* dan tidak ada kebiasaan berjabat tangan apalagi *cipika-cipiki* atau cium pipi kanan cium pipi kiri. Cara penyebutan nama seseorang juga harus diperhatikan tidak boleh memanggil dengan nama diri atau nama kecilnya melainkan memanggil dengan nama keluarga. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah apa saja jenis kesalahan apa saja yang terjadi akibat interferensi dan penyebab intereferensi itu terjadi terutama dilihat dari aspek linguistik dan aspek budaya.

KAJIAN TEORI

a. Pemerolehan Bahasa

Pembahasan tentang pemerolehan bahasa kedua tidak dapat dipisahkan dari pembahasan bahasa pertama atau bahasa ibu. Walaupun sebenarnya penggunaan istilah bahasa ibu dan bahasa pertama berbeda. (Chaer, 1995). Bahasa ibu mengacu pada bahasa yang dikuasai ibu sang anak sementara bahasa pertama adalah bahasa yang dikuasai anak sejak lahir. Sebagai contoh seorang ibu yang menguasai bahasa Sunda tetapi berkemuikasi dengan anaknya hanya menggunakan bahasa Indonesia dapat dikatakan bahwa bahasa pertama si anak adalah bahasa Indonesia. Adapun dalam penelitian ini yang dimaksud dengan bahasa ibu adalah bahasa pertama yang dikuasai anak melalui proses pemerolehan secara tidak disadari dan natural/ alami.

Pemerolehan bahasa memiliki dua objek pembahasan yakni pemerolehan bahasa pertama (bahasa ibu) dan pemerolehan bahasa kedua. Pemerolehan bahasa kedua berbeda dengan pemerolehan bahasa ibu dan hal ini terletak pada proses pemerolehannya. (Dayanti, 2020, p. 1) Penguasaan bahasa ibu melalui proses pemerolehan yang bersifat alamiah dan dengan cara yang tidak sengaja atau tidak disadari. Sementara pemerolehan bahasa kedua melalui proses pembelajaran yang dapat diperoleh secara sengaja dan sadar melalui pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Krashen, 1981) tentang istilah pemerolehan dan pembelajaran (*learning*) bahwa pemerolehan merupakan proses penguasaan yang dilakukan anak secara natural pada saat dia belajar bahasa ibunya (*native language mother*

tongue) sementara pembelajaran yakni proses yang dilakukan oleh umumnya orang dewasa dalam tatanan formal baik belajar di kelas atau di luar kelas (*indoor* dan *outdoor class*) dengan bimbingan guru. Namun, ada juga ahli yang menggunakan istilah “pemerolehan bahasa kedua”

b. Interferensi

Interferensi merupakan perubahan sistem suatu bahasa sehubungan dengan persentuhan bahasa itu dengan unsur bahasa lain yang terjadi pada penutur dwibahasa (Chaer, 1995). Interferensi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti gangguan atau campur tangan, masuknya unsur serapan ke dalam bahasa lain yang bersifat melanggar kaidah gramatika bahasa yang menyerap. Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, interferensi bahasa ibu merupakan hal yang sulit dihindari. Pengetahuan dan pengalaman menggunakan bahasa ibu sering muncul atau tercampur ke dalam bahasa Jepang yang sedang dipelajari, seperti pada proses penerjemahan bahasa Jepang tanpa disadari akan melalui proses penerjemahan dari bahasa ibu.

(Shafa, 2020) mengatakan bahwa semakin dekat unsur-unsur yang terdapat pada bahasa pertama dengan bahasa kedua yang sedang dipelajari, akan semakin mudah bagi pemejara bahasa kedua tersebut untuk mempelajarinya. Kemiripan atau kedekatan unsur tersebut terjadi ketika mentranfer pesan dari bahasa ibu ke dalam bahasa Jepang akan memberikan dua kemungkinan yaitu interferensi positif dan interferensi negatif. Interferensi negatif adalah penggunaan pengetahuan tentang bahasa ibu kemudian langsung mentransfernya ke dalam Jepang untuk berkomunikasi. Sementara interferensi positif adalah situasi ketika pembelajar dapat menggunakan kesamaan atau kemiripan (*similarities*) antara kedua bahasa (bahasa ibu dan bahasa kedua) untuk mempermudah dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan (Dickerson, 1975)

c. Faktor-faktor Penyebab Interferensi.

Adapun faktor-faktor yang memicu interferensi adalah dalam aspek linguistik menurut Els dalam (Ningsih, 2013) adalah:

a) Lingkungan pembelajaran bahasa asing

Proses pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia lebih banyak diperoleh dari pembelajaran di dalam kelas (*classroom model class*) dan ketika pembelajar ke luar dari kelas lingkungannya tidak menuntut untuk menggunakan bahasa Jepang dalam berkomunikasi. Dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung seperti ini tentu saja

sulit bagi pembelajar untuk membiasakan menggunakan bahasa Jepang. Oleh sebab itu, kita harus mampu menghadirkan sebuah ‘bahasa asing’ pada lingkungan yang sekelilingnya berbahasa ibu. Apalagi dalam masa pandemik seperti sekarang ini, mahasiswa dan dosen tidak dapat berkomunikasi secara langsung semuanya terbatas pada perkuliahan *online* sehingga sedikit sekali interaksi antara dosen dan mahasiswa serta mahasiswa dan mahasiswa untuk menggunakan bahasa Jepang. Di lain pihak, banyak juga pada guru atau dosen yang memanfaatkan internet untuk mengajar bahasa Jepang seperti dengan menggunakan blognya atau memanfaatkan *You Tube*. Bahkan pembelajar atau mahasiswa dapat mengunjungi situ-situs yang ingin kita ketahui seperti situs budaya, makanan, tempat wisata bahkan menggunakan internet untuk berlatih JLPT. Selain itu, dapat pula dilakukan dengan menonton anime atau film lainnya juga mendengarkan lagu Jepang akan sangat bermanfaat untuk menambah kosakata juga belajar memahami pola pikir, kebiasaan serta adat istiadat melalui film yang ditonton tersebut.

b) Perbedaan (*Gap*) pada Aspek Lingusitik

Setiap bahasa itu unik dan memiliki sistemnya masing-masing. Satu bahasa dengan yang lainnya pasti memiliki perbedaan, Kalaupun ada persamaan biasanya hanya bisa terjadi sebagai sebuah kemiripan (*similar*). Perbedaan-perbedaan tersebut terdapat pada dalam hal *grammar*, *semantic/pragmatics*, *phonology*, *vocabulary*, *stylistic*, dan *graphics* (huruf). Semakin besar ‘perbedaan’ (*differences*) bahasa ibu dengan bahasa kedua akan menyebabkan semakin besar pula masalah yang dihadapi pada pembelajaran bahasa kedua tersebut. Kurang kesadaran tentang adanya perbedaan (*gap*) yang signifikan antara bahasa ibu dengan bahasa asing yang dipelajari, bisa memicu timbulnya *negative interference*.

c) Faktor Psikologi

Faktor psikologi yang dapat menimbulkan terjadinya interferensi pada setiap pembelajar berbeda-beda, beberapa faktor tersebut adalah *age* (usia), *intelligence* (intelegensi), *attitude* (sikap diri), *aptitude* (kecakapan dasar), *motivation* (motivasi), *personality* (kepribadian), dan *cognitive style* (daya tangkap). Namun, dalam bahasa Jepang kesalahan akibat interferensi bahasa ibu ini bisa saja bentuknya di luar dari yang dikemukakan oleh Els tersebut. Bahasa Jepang mengenal tingkat tutur dan kaidah tatakrama yang disebut ‘*taigu hyougen*’ yaitu tingkat tutur yang memegang peranan penting dalam berkomunikasi. Oleh karena itu pada bahasa Jepang dikenal *sonkeigo*

‘ungkapan halus’ dan *kenjougo* ‘ungkapan merendahkan diri’. (Lihat pula (Fukushima, 1991); Sakamoto, et.al. (1993:47); (Kawaguchi, 1999); (Djajasudarma, 1999); dan (Rahmat, 2000). Faktor pola pikir, budaya, kesantunan berbahasa atau ragam bahasa tingkat tutur seperti *futsuukei*, *kenjougo* serta yang harus diperhatikan bahwa orang Jepang sering menggunakan makna komunikasi disampaikan secara tersirat.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penggunaan metode ini dipertimbangkan dari pusat perhatian pada ciri-ciri dan sifat-sifat data bahasa secara apa adanya dengan dasar pertimbangan bahwa ini sesuai dengan salah satu ciri metode penelitian kualitatif, yakni latar alami (Djajasudarma, 1999). Pada metode deskriptif penelitian yang berdasar pada fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penuturnya tanpa memperhitungkan benar atau salah (Djajasudarma, 1993, p. 8). Adapun sumber data pada penelitian diperoleh dari catatan di lapangan berupa data tulis maupun lisan hasil komunikasi dengan mahasiswa Sastra Jepang Universitas Nasional Pasim yang 72% berbahasa ibu, bahasa Sunda. Kemudian data tersebut dianalisis agar dapat ditemukan jenis dan penyebab interferensi tersebut serta strategi yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut akan dipaparkan hasil pengamatan yang dilakukan dari Januari 2020 sampai dengan Juni 2021 pada mahasiswa Sastra Jepang Universitas Nasional Pasim.

Data 1

Data 1 merupakan data yang didapat dari tuturan persalaman mahasiswa yang pernah terjadi di kampus maupun melalui percakapan Whatsapp.

- (a) 先生、こんにちは。 / こんにちは、先生。

Sensei, *konnichi wa*. *Konnichi wa*, sensei.

‘Ibu, selamat siang./ Selamat siang. Bu’.

- (b) ありがとうございました、先生。

Arigatou gozaimashita sensei.

‘Terima kasih, Bu.’

(c) はい、わかりました、先生。

Hai, wakarimashita, Sensei.

‘Ya, baik Bu.’

(d) 失礼します、先生。

Shitsurei shimasu, sensei.

‘Permisi, Bu’.

(e) 先生、すみません。

Sensei, sumimasen.

‘Ibu maaf.’

Jenis interferensi yang terjadi pada data 1 (a-e) adalah pengaruh dari aspek lingkungan. Dalam bahasa Jepang sapaan pada sebuah tuturan cenderung lesap, sementara dalam bahasa Indonesia kata ganti orang cenderung muncul. Seperti pada tuturan (a), (b), (c) dan (d) kata ganti orang/ sapaan untuk orang kedua 先生 ‘sensei’ yang selalu muncul pada setiap tuturan. Hal ini dipengaruhi oleh lingkungan bahasa ibu yaitu dalam bahasa Indonesia kata ganti orang kedua sering muncul dan sebuah tuturan yang berbeda dengan bahasa Jepang. Oleh karena itu penting diketahui bagaimana pembentukan kalimat dalam bahasa Jepang. Pembelajar harus dilengkapi pula dengan pengetahuan tentang *bunshou* (wacana), *bun* (kalimat), *bunsetsu* (klausa/frasa), dan *tango* (kata).

Data 2

(a) ありがとう先生。

Arigatou, sensei

‘Terima kasih Bu’.

(b) はい、先生。

Hai, sensei.

‘Baik, Bu’

Jenis interferensi yang terjadi pada data 2 adalah karena faktor psikologi dalam hal ini berhubungan dengan *attitude*. Persalaman seperti ini terjadi karena mahasiswa terbiasa saling menyapa dengan sesama mahasiswa menggunakan sapaan akrab “*Ohayou*”. Atau menjawab dengan

hai yang merupakan padanan langsung dari bahasa Indonesia yakni “ya, iya”. Selain itu mahasiswa juga sering lupa dengan siapa berbicara. Sementara dalam bahasa Jepang kesopanan yang diaplikasikan dalam tingkat tutur itu sangat diperhatikan dengan siapa yang berbicara dan siapa yang diajak bicara.

Data 3

Data 3 merupakan percakapan di ruang dosen antara penulis dan mahasiswa yang sedang menyusun skripsi dan bermaksud untuk konsultasi tapi sebelumnya tidak membuat janji terlebih dahulu.

- 学生 : 先生、すみませんが、おじゃましてもよろしいですか。
Gakusei : *Sensei, sumimasen ga, ojamashitemo yoroshii desu ka.*
Mahasiswa : ‘Sensei, maaf. Boleh mengganggu?’
先生 : 今？今はちょっと。。。。
Sensei : *Ima? Ima wa chotto....*
Sensei : ‘Sekarang? Sekarang, maaf....’
学生 : そうですか。論文のことですが、。。。。
Gakusei : *Sou desu ka. Kore wa ronbun no koto desu ga....*
Mahasiswa : ‘Oh begitu. Ini tentang skripsi saya.....’

Data 3 ini terjadi akibat faktor psikologi. Kata *chotto* mengandung makna harfiah ‘sebentar, selintas, sekejap, waktu yang singkat’. Namun, dalam konteks tertentu *chotto* mengandung makna ambiguitas budaya konteks tinggi. Pada tuturan tersebut mengandung makna “menolak secara halus” dan mahasiswa tersebut tidak dapat menangkap makna yang tersirat pada kata *chotto* tersebut. Orang Jepang cenderung menghindari ungkapan secara tegas dan banyak makna komunikasi disampaikan secara tersirat. Orang Jepang cenderung memikirkan perasaan lawan bicaranya agar jangan sampai tersinggung oleh kata-katanya.

Data 4

Data 4 merupakan percakapan antara mahasiswa dan penulis yang baru masuk lagi kuliah setelah libur semester

- 学生 : これ、つまらないものですが。。。。
- Gakusei : *Kore, tsumaranai mono desu ga....*
- Mahasiswa : Ini, sekedar oleh-oleh....
- 先生 : あ、どうも。悪いですね。
- Sensei : *A, doumo. Warui desu ne.*
- Dosen : Oh, maaf /terima kasih. Jadi merepotkan’
- 学生 : え、わるい。。。？いいえ、悪くないんです。
- Gakusei : *E, warui...? Iie, warukunain desu.*

Data 4 terjadi akibat faktor (*gap*) perbedaan pemahaman *vocabulary*. Kata 悪い termasuk ke dalam kata sifat golongan 1, secara harfiah bermakna ‘jelek atau buruk’ tetapi dalam konteks tuturan di sini bermakna ‘jangan repot-repot’ atau ‘jadi merepotkan’ dalam bahasa Jepang suatu makna kata maupun makna gramatikal tidak selalu mengandung makna harfiah. Pada percakapan data 3 initerjadi kesalahpahaman dari mahasiswa tersebut dan mengira bahwa oleh-oleh yang dibawanya itu jelek/buruk. Contoh lain yaitu pada kata, 羨ましい、恥ずかしい、ばか, dan lain-lain.

Data 5

Data 5 merupakan percakapan langsung di halaman kampus ketika mahasiswa menawarkan bantuan untuk membawakan tas yang sedang penulis bawa.

- 学生 : 先生かばんを持ってあげましょうか。
- Gakusei : *Sensei,kaban o motte agemashouka.*

Pada data 5 ini jelas terlihat bahwa mahasiswa tidak memahami budaya *yarimorai* yang merupakan pengaruh dari faktor *gap*. Pola *jujudoushi* ってあげる tidak dapat disampaikan secara langsung kepada sensei ketika menawarkan bantuan. Pembelajar pun kurang memahami pengetahuan tentang *Teineigo* (bahasa sopan), *sonkeigo* (bahasa menghormati), dan *kenjougo* (bahasa merendahkan) serta praktik penggunaannya dalam tuturan.

Data 6

Data 6 merupakan percakapan yang terjadi pada saat selesai kuliah secara online di tingkat 1 semester pertama.

- 先生 : 今日はどうもありがとうございました。
Sensei : *Kyou wa doumo arigatou gozaimashita.*
Sensei : ‘Terima kasih untuk hari ini.’
学生 : 私もどうもありがとうございました。
Mahasiswa : *Watashi mo doumo arigatou gozaimashita.*
Mahasiswa : ‘Saya juga terima kasih.’

Percakapan pada data 6 tersebut merupakan pengaruh dari terjadinya perbedaan aspek linguistik dengan munculnya partikel *mo* yang merupakan padanan langsung dari kata penghubung ‘juga’ yakni “Saya pun terima kasih”. Hal ini menunjukkan perbedaan sikap tutur yang seharusnya *こちらこそどうもありがとうございました。[~ koso]* tidak semakna dengan dengan *mo* ‘juga’ dalam ungkapan bahasa Indonesia yang menunjukkan kesetaraan. [~こそ~] bermakna bahwa ‘pihak kami yang seharusnya ~.’

Data 7

Data 7 merupakan percakapan yang terjadi pada saat selesai perkuliahan di tingkat 1.

- 先生 : じゃ、また来週。
Sensei : *Ja, mata raishuu.*
Sensei : Baiklah, sampai minggu depan’
学生 : ありがとうございました。 こんにちは。
Gakusei : *Arigatou gozaimashita. Konnichi wa.*
Mahasiswa : Terima kasih. Selamat siang.

Dalam bahasa Indonesia ungkapan persalaman selamat pagi, selamat siang dan selamat malam digunakan untuk salam pembuka dan salam penutup. Sementara dalam bahasa Jepang ungkapan persalaman tersebut hanya digunakan pada salam pembuka saja. Hal terjadi akibat faktor lingkungan karena adanya perbedaan penggunaan persalaman.

Dari semua temuan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini,

Tabel 1. Jumlah Data

No.	Data	Jumlah
1	Data 1	23 (62.2%)
2	Data2	8 (21.6%)
3	Data 3	1 (2.7%)
4	Data 4	1 (2.7%)
5	Data 5	1 (2.7%)
6	Data 6	1 (2.7%)
7	Data 7	2 (5.4%)
Total		37 (100%)

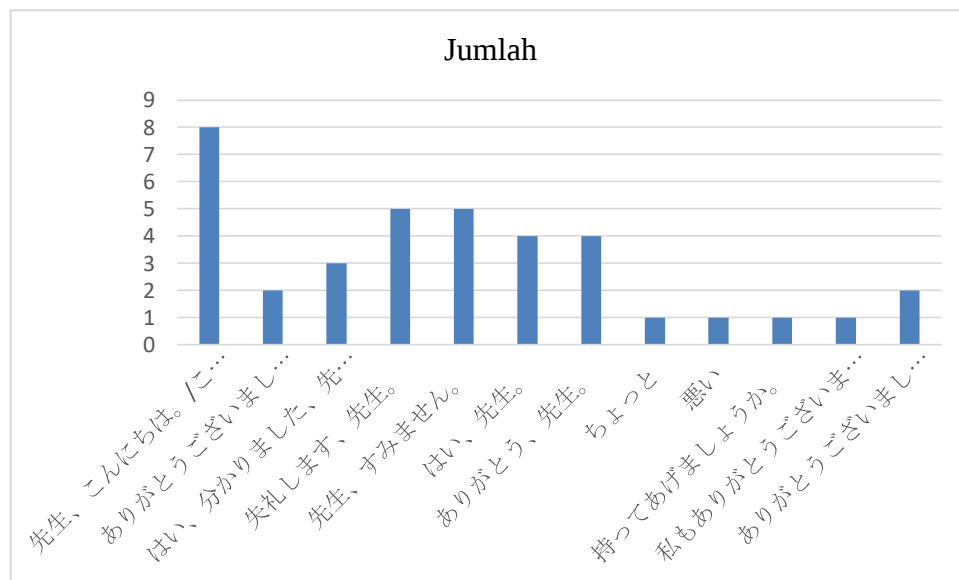
Tabel 2. Penyebab Terjadinya Interferensi

No.	Faktor Penyebab	Jumlah
1	Lingkungan	25 (67.6%)
2	Gap	3 (8.1%)
3	Psikologi	9 (24.2%)
Total		37 (100%)

Tabel 3. Keseluruhan data

Nomor	Temuan Data	Jumlah
Data 1	a <u>先生、こんにちは。/ こんにちは、先生。</u>	8
	b ありがとうございます、先生。	2
	c はい、分かりました、先生。	3
	d 失礼します、先生。	5
	e 先生、すみません。	5
Data 2	a はい、先生。	4
	b ありがとう、先生。	4
Data 3	ちょっと	1
Data 4	悪い	1
Data 5	持ってあげましょうか。	1
Data 6	私もありがとうございます。	1
Data 7	ありがとうございます。こんにちは。	2
Jumlah		37

Tabel 3 dapat digambarkan dalam grafik seperti berikut ini:



KESIMPULAN

a. Kesimpulan

faktor penyebab terjadinya relasi bahasa ibu terhadap pemerolehan bahasa yaitu (1) lingkungan pembelajar bahasa, (2) perbedaan (*gap*) pada aspek linguistik dan (3) faktor psikologi. faktor lain seperti kualitas guru/dosen suasana pembelajaran, motivasi, kemampuan intelegansi pun turut pula mempengaruhi keberhasilan pemerolehan bahasa asing (Jepang). Sementara jenis kesalahan yang sering terjadi yaitu pembelajar yaitu (1) Mahasiswa menggunakan proses penerjemahan melalui bahasa ibu, (2) Mahasiswa kurang memahami aspek budaya (3) Mahasiswa belum memiliki kemampuan untuk mengungkapkan pesan komunikasi dengan spontan dengan bahasa kedua.

b. Saran

- 1) Perlu keseimbangan antara pengetahuan bahasa dan pengetahuan budaya.
- 2) Pengajar harus memberikan pengetahuan tentang adanya perbedaan yang dimiliki bahasa ibu dan bahasa Jepang terutama dalam hal budaya, pola pikir serta kebiasaan.
- 3) Perlu ditanamkan sedini mungkin tentang adanya etika kesantunan dalam berbahasa Jepang.
- 4) Perlu arahan secara langsung secara bijaksana dari dosen manakala terjadi kesalahan penggunaan bahasa Jepang agar kesalahan tersebut tidak terulang lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. (1995). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dayanti, E. (2020). Pembelajaran Bahasa Kedua. *Majalah Online Pendidikan & BUdaya. Jendela Kita*, 2. <https://jendelakita.id/ragam/pembelajaran-bahasa-kedua/>
- Dickerson. (1975). *The Fundamental of Legal Draffing*. Boston, Toronto: Litle Brwon and Co.
- Djajasudarma, F. (1993). *Metode Linguistik : Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: Ersco.
- Djajasudarma, F. (1999). *Konstruksi Imperatif Bahasa Sungadan Padanannya dalam Bahasa Indonesia. Bandung: Proyek Pembinaaan Bahasa dan Sastra IndonesiaDaerah propinsi Jawa Barat.*
- Ellis, R. (1994). *The Studi of Second Language Acquisition*. New York: Oxford University Press.
- Fukushima, E. (1991). *Meirei- Irai noHatsuwa niOkeru Taigu Hyougen*. Japan: Fukuoka YWCA Nihongo Kyooiku Inkai.
- Kawaguchi, Y. (1999). *Irai Hyougen Houraku no Bunseki to Kijutsu: Taigu Hyougen Kyouiku no Oyooni Mukau*. Japan : Waseda Daigaku Nihongo Krnyuu Kyouiku Sentaa.
- Krashen. (1981). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*.
- Ningsih, E. (2013). Negative Intreference dala Aspek Linguistik yang Berpengaruh Terhadap Timbulnya Kesalahn pada Sakubun Mahasiswa Semester V di Universitas Dharma Persada Jakarta. *Jurnal Sastra Universitas Nasional Pasim*.
- Rahmat, N. (2000). -Te Itadakimasu, -sasete Itadakimasu, Itasu: Sebuah Aplikasi Hasil Studi Nihongogaku terhadap Nihongokyouiku. Wa. *GAKKAI Jawa Barat*.
- Shafa. (2020). Teori Pemerolehan Bahasa dan Implikasinya terhadap Pembelajaran. *STAIN Samarinda*, <https://id.search.yahoo.com/search?fr=mcafee&type=E210ID714G0&>

KORELASI PENUGASAN *BUNPOU* DENGAN KETERAMPILAN PEMAHAMAN *DOKKAI* TERHADAP MAHASISWA PROGRAM STUDI BAHASA JEPANG

Igat Meliana, Doreyati Ibrahim
STBA Cipto Hadi Pranoto
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Email Penulis: igatmeliana240@gmail.com

Abstrak

Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing adalah membaca, dalam bahasa Jepang disebut dokkai. Pembelajar bahasa Jepang dari Indonesia seringkali mengalami kesulitan dalam menguasai tata bahasa bahasa Jepang atau bunpou. Pada kurikulum di Sekolah Tinggi Bahasa Asing Cipto Hadi Pranoto memisahkan antara mata kuliah bunpou dan dokkai. Namun, terdapat mahasiswa yang tidak lulus dalam mata kuliah bunpou namun mengambil mata kuliah dokkai. Sehingga peneliti ingin mengetahui korelasi antara pemahaman dokkai dengan menugaskan penugasan tata bahasa/bunpou. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bunpou terhadap pemahaman dokkai mahasiswa semester IV Program Studi Bahasa Jepang Sekolah Tinggi Bahasa Asing Cipto Hadi Pranoto Tahun Akademik 2018/2019 sebanyak 32 mahasiswa. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan teknik penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Penelitian dilaksanakan pada satu kelas yang diberikansatu kali tes dokkai dan bunpou, yang terdiri dari 40 soal bunpou dan 25 soal dokkai. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan rumus Pearson Product Moment, koefisien korelasi antara penugasaan bunpou dengan pemahaman dokkai adalah -0,3 berarti variabel x dan variabel y memiliki hubungan lemah dan bentuk hubungannya linear negatif. Dengan demikian korelasi penugasan bunpou dengan pemahaman dokkai rendah.

Keyword : Penugasan, Bunpou, Keterampilan, Pemahaman, Dokkai.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh para pembelajar, yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan termasuk membaca. Membaca dalam bahasa Jepang disebut *dokkai*. Dalam *dokkai*, pembaca dituntut untuk bisa mengerti isi bacaan dan juga harus memahami secara mendalam isi bacaan tersebut. Dalam buku Pengantar Lingusitik Bahasa Jepang (Sudjianto dan Dahidi, 2014) menyebutkan pembelajar bahasa Jepang pada kemampuan berbahasa *dokkai* didasari oleh pemahaman isi dan makna suatu wacana. Kegiatan *dokkai* ditujukan untuk mendapatkan pesan melalui pemahaman isi dari rangkaian kata berupa tulisan.

Aspek penting dalam *dokkai* adalah keterampilan mekanis (*Mecanical Skills*) dan keterampilan pemahaman (*comprehesion skills*). Keterampilan mekanis berada pada urutan rendah

atau *lower order*. Dalam aspek ini meliputi pengenalan bentuk huruf, hubungan pola ejaan, unsur linguistik, dan bunyi serta kecepatan membaca. Keterampilan pemahaman berada pada urutan tinggi atau *higher order*, aspek ini mencakup pemahaman pengertian sederhana, pemahaman makna, evaluasi dan kecepatan membaca yang fleksibel.

Berdasarkan cara-caranya, Sudjianto (2010:131) mengklasifikasikan membaca menjadi tiga bagian yakni sebagai berikut:

1. *Seidoku* atau membaca intensif

Takamizawa (2002:37) menjelaskan bahwa *seidoku* atau membaca dengan cermat adalah membaca dengan teliti, cermat dan seksama yang memikirkan makna kalimat dengan cara memeriksa keseluruhan kosakata, gramatika dan lain sebagainya.

2. *Sokudoku* atau membaca ekstensif

Sudjianto (2010:131) menjelaskan bahwa *sokudoku* atau membaca cepat adalah kegiatan memperkirakan arti dari konteks tanpa membuka kamus walaupun ada kata-kata yang belum dipelajari.

3. *Yosoku* atau membaca prediktif

Dengan membaca prediktif ini siswa dapat menggunakan latar belakang pengetahuan yang dimilikinya sehubungan dengan teks bacaannya. Lalu siswa melanjutkan aktifitas membacanya sambil membandingkan dengan prediksi- prediksi yang telah dilakukan sebelumnya.

Salah satu faktor kesulitan bahasa Jepang oleh pembelajar yang berasal dari Indonesia adalah perbedaan struktur bahasa atau disebut *bunpou* dalam bahasa Jepang. Bahasa Indonesia berpola subjek, predikat dan objek (S-P-O), sedangkan dalam bahasa Jepang berpola subjek, objek dan predikat (S-O-P). Selain itu, penggunaan partikel, kalimat transitif dan intransitif, kalimat pasif dan aktif, kalimat kausatif, bahasa sopan serta verba memberi dan menerima juga merupakan kesulitan pembelajar bahasa Jepang.

Struktur bahasa Jepang memiliki ciri-ciri berikut: 1) kata kerja selalu terletak di akhir kalimat; 2) kata kerja didahului oleh subjek dan objek; 3) subjek, objek dan kata keterangan mendahului kata kerja; 4) tidak memiliki kata depan atau preposisi; 5) kata benda didahului oleh kalusa modifier atau kata yang menunjukkan sifat; dan 6) sebuah kata konjugatif yang berarti ‘kapan’, ‘lebih dulu’ dan yang lainnya tidak pernah muncul di awal sebuah klausa, tetapi selalu diletakan di akhir.

Beberapa mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang STBA Cipto Hadi Pranoto mengalami kegagalan pada mata kuliah *bunpou* membuat peneliti ingin meneliti apakah seorang mahasiswa yang gagal dalam mata kuliah *bunpou* atau lemah dalam penguasaan tata bahasa dapat memahami secara baik bacaan-bacaan yang telah disiapkan dalam mata kuliah *dokkai*.

Penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut bagaimanakah hubungan penguasaan *bunpou* terhadap *dokkai* pada mahasiswa semester IV Program Studi Bahasa Jepang Sekolah Tinggi Bahasa Asing Cipto Hadi Pranoto Tahun Akademik 2018/2019?. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *bunpou* terhadap pemahaman *dokkai* mahasiswa semester IV Program Studi Bahasa Jepang STBA Cipto Hadi Pranoto Tahun Akademik 2018/2019.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang berupaya untuk memaparkan pemecahan masalah yang ada berdasarkan data-data, serta menyajikan dan menganalisis data. Data penelitian ini berupa angka-angka yang kemudian dianalisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2016:207-8). Sumber data pada penelitian ini adalah data yang didapatkan secara langsung di tempat peneliti mengadakan penelitian ini yaitu STBA Cipto Hadi Pranoto. Data yang dihasilkan berupa hasil tes yang ditujukan untuk mengetahui pemahaman *bunpou* dan *dokkai* yang dimiliki mahasiswa. Data diperoleh melalui hasil tes mahasiswa semester IV Program Studi Bahasa Jepang STBA Cipto Hadi Pranoto Tahun Akademik 2018/2019.

Populasi penelitian ini ialah mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang STBA Cipto Hadi Pranoto. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu mahasiswa semester IV Program Studi Bahasa Jepang STBA Cipto Hadi Pranoto Tahun Akademik 2018/2019 sejumlah 32 mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Akademik 2018/2019 di STBA Cipto Hadi Pranoto.

Mahasiswa yang dijadikan sampel penelitian akan diberikan tugas *bunpou* kemudian diberikan tes *bunpou* dan *dokkai*. Tes *bunpou* dan *dokkai* dilaksanakan dalam waktu yang berbeda sesuai dengan jadwal perkuliahan mahasiswa. Setiap mahasiswa diberikan petunjuk untuk pengisiannya. Penilaian dalam bentuk tes *bunpou* yang terdiri dari lima bagian yaitu: pengisian partikel, pengubahan kata kerja, pemilihan perubahan yang tepat, penjumlahan dan penyusunan kalimat.

Sedangkan penilaian dalam bentuk tes dokai terdiri dari empat bagian yaitu: pengisian arti kosakata, pilihan ganda, benar salah dan essay. Soal tes *bunpou* berjumlah 40 butir dan *dokai* berjumlah 25 soal. Hasil tes tersebut akan diolah dengan statistik untuk mengetahui signifikansi korelasi dengan menggunakan pengujian dengan rumus Pearson *Product Moment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tes *bunpou* dan *dokai* mahasiswa semester IV Program Studi Bahasa Jepang STBA Cipto Hadi Pranoto Tahun Akademik 2018/2019 adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Tes *Bunpou*

Sampel	Nilai
1	67
2	56
3	42
4	43
5	35
6	60
7	62
8	58
9	51
10	61
11	58
12	77
13	50
14	65
15	51
16	35
17	40
18	75
19	73
20	65
21	75
22	32
23	42
24	55
25	80
26	75
27	65
28	70
29	55
30	50
31	63

Tabel 2. Hasil Tes *Dokai*

Sampel	Nilai
1	45
2	75
3	90
4	72
5	68
6	60
7	45
8	90
9	75
10	50
11	70
12	55
13	62
14	57
15	45
16	35
17	55
18	55
19	40
20	60
21	53
22	40
23	50
24	70
25	65
26	40
27	66
28	50
29	60
30	33
31	40

32	63
Σ	1839
Mean	57,4
Median	67
Modus	65

32	40
Σ	1811
Mean	56,6
Median	55
Modus	40

Berdasarkan pada tabel 1, hasil tes *bunpou* mahasiswa semester IV Program Studi Bahasa Jepang STBA Cipto Hadi Pranoto Tahun Akademik 2018/2019 diketahui skor tertinggi 80 dan skor terendah 32. Dan diketahui nilai mean 57,4, median 67 dan modus 65 berdasarkan perhitungan menggunakan Ms. Excel. Sedangkan hasil tes *Doka* (lihat Tabel 2) pada mahasiswa semester IV Program Studi Bahasa Jepang STBA Cipto Hadi Pranoto Tahun Akademik 2018/2019 diketahui skor tertinggi 90 dan skor terendah 33. Dan diketahui nilai mean 56,6, median 55 dan modus 40 berdasarkan perhitungan menggunakan Ms. Excel.

Tabel 3. x2, y2 dan xy

Sample	Nilai Penugasan Bunpou (x)	Nilai Dokkai (y)	x2	y2	xy
1	67	45	4489	2025	3015
2	56	75	3136	5625	4200
3	42	90	1764	8100	3780
4	43	72	1849	5184	3096
5	35	68	1225	4624	2380
6	60	60	3600	3600	3600
7	62	45	3844	2025	2790
8	58	90	3364	8100	5220
9	51	75	2601	5625	3825
10	61	50	3721	2500	3050
11	58	70	3364	4900	4060
12	77	55	5929	3025	4235
13	50	62	2500	3844	3100
14	65	57	4225	3249	3705
15	63	45	3969	2025	2835
16	51	35	2601	1225	1785
17	25	55	625	3025	1375
18	40	55	1600	3025	2200
19	75	40	5625	1600	3000

20	73	60	5329	3600	4380
21	65	53	4225	2809	3445
22	75	40	5625	1600	3000
23	32	50	1024	2500	1600
24	42	70	1764	4900	2940
25	55	65	3025	4225	3575
26	80	40	6400	1600	3200
27	75	66	5625	4356	4950
28	65	50	4225	2500	3250
29	70	60	4900	3600	4200
30	55	33	3025	1089	1815
31	50	40	2500	1600	2000
32	63	40	3969	1600	2520
Σ	1839	1811	111667	109305	102126

Berdasarkan rumus Pearson Product Moment di bawah ini, dengan rumus berikut.

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r = \frac{32(102126) - (1839)(1811)}{\sqrt{\{32(111667) - (1839)^2\} \{32(109305) - (1811)^2\}}} = -0,3$$

Berdasarkan hasil pengujian telah terbukti bahwa korelasi penugasan *bunpou* dengan pemahaman *dokkai* rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan korelasi dengan taraf 0,05 yang menyatakan bahwa dengan hasil T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} yaitu 1.914. Hubungan antara variable X dan Y tergolong rendah dalam hal ini dapat dikatakan seseorang mampu memahami teks dalam bahasa Jepang (*dokkai*), tanpa harus menguasai tata bahasa (*bunpou*) secara baik.

KESIMPULAN

Penguasaan *Bunpou* mahasiswa semester IV Program Studi Bahasa Jepang STBA Cipto Hadi Pranoto Tahun Akademik 2018/2019 diketahui skor tertinggi 80 dan skor terendah 32, nilai rata-rata (mean) 57,4, nilai yang paling banyak muncul (median) 67, titik tengah (modus) 65. Sedangkan pemahaman *dokkai* Mahasiswa semester IV Program Studi Bahasa Jepang STBA

Cipto Hadi Pranoto Tahun Akademik 2018/2019 skor tertinggi 90 dan skor terendahnya 33, nilai rata-rata (mean) adalah 56,6, nilai yang paling banyak muncul (median) adalah 55, titik tengah (modus) adalah 40.

Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa terdapat rendahnya korelasi penguasaan *bunpou* dengan pemahaman *dokkai*, dengan hasil nilai korelasi 0,3 atau 10,89% *bunpou* mempunyai pengaruh dengan *dokkai*, dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya. Bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti korelasi penguasaan huruf Kanji dengan kemampuan pemahaman *dokkai* yang menurut peneliti memiliki hubungan namun belum diteliti pada penelitian ini.

REFERENSI

- Cahyono, AB dan Lestari, Eka M. (2016). Korelasi antara Goi (Kosakata) pada Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya. *Paramasatra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya* 3 (1).
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1516>
- Pertiwi, Septyana Ika. (2011). Korelasi antara Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Teks Bacaan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2009/2010. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Sudjianto. (2010) *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Sudjianto & Ahmad Dahidi. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. (2014). *Dasar-Dasar Lingusitik Bahasa Jepang*. Bandung: Alfabeta.
- Takamizawa. (2002). *Modality Bunpou*. Tokyo: Shinmura.

TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP PELAKSANAAN UJIAN SKRIPSI DI MASA PANDEMI

Rahtu Nila Sepni
Universitas Andalas
rahtunilasepni@hum.unand.ac.id

Abstrak

Perihal yang dideskripsikan dalam penelitian ini adalah mengenai tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pelaksanaan ujian skripsi di masa pandemi. Pelaksanaan ujian dimasa pandemi dilakukan dengan cara dalam jaringan. Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah sejauhmana mahasiswa merasa puas dengan ujian akhir atau ujian skripsi dengan cara dalam jaringan ini. Untuk mengumpulkan data dilakukan metode kuesioner. Melalui kuesioner yang disampaikan kepada para responden didapatkan informasi bahwa mahasiswa merasa puas dengan ujian skripsi secara dalam jaringan, meskipun ada harapan agar ujian dilaksanakan dengan tatap muka.

Keyword: *Tingkat kepuasan, mahasiswa, ujian skripsi, pandemi*

PENDAHULUAN

Hingga saat ini pandemi COVID-19 sudah bertahan hingga tidak kurang dari 18 bulan atau 1,5 tahun. Jika dihitung dalam hitungan semester sudah 3 semester dilalui dimasa pandemi. Tidak dapat dipungkiri, pandemi merubah banyak tatanan kehidupan. Baik tatanan perekonomian, pelaksanaan ibadah, mobilitas masyarakat serta yang tak kalah berubahnya adalah tatanan pendidikan. Dimasa pandemi terjadi “keterpaksaan” masyarakat untuk tidak beraktifitas dan berkumpul di ruang-ruang publik dalam jumlah yang banyak. Hal ini mengakibatkan ruang berkumpul tersebut menjadi sepi jika tidak mungkin untuk mengatakannya kosong. Di fase awal pandemi masyarakat masih belum paham dengan penyebaran virus ini. Seiring dengan meningkat dan bertambahnya kasus meninggal karena covid 19 ini maka semakin banyak pula kebijakan yang diambil pemerintah untuk mengantisipasinya. Selain kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah, daerah – daerah pun menerbitkan edaran yang mendukung antisipasi terhadap penyebaran virus. Dalam wilayah yang lebih kecil lagi, surat edaran dari pemerintah daerah tersebut dijadikan landasan untuk membuat edaran tata cara pelaksanaan kegiatan di kantor-kantor dan juga di kampus-kampus.

Universitas Andalas sebagai kampus yang berada di wilayah kota Padang, dalam beberapa semester semenjak COVID-19 muncul berada dalam zona merah. Hal ini berdampak pada pemberlakuan aturan perkuliahan yang harus dibuat dengan system dalam jaringan.

Sistem pembelajaran dalam jaringan ini tentu tidak akan sama perlakuannya dengan pembelajaran tatap muka. Ada beberapa hal yang tidak bisa dijangkau oleh pembelajaran dalam jaringan ini seperti kontak fisik, pembelajaran secara interaktif, kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik, kegiatan yang membutuhkan ruang luas dan kegiatan lainnya. Dalam pelaksanaan ujian pun demikian. Pengawas ujian atau penguji tidak bisa dengan leluasa memperhatikan erak-gerik mahasiswa yang kemungkinan melakukan kecurangan Ketika ujian. Beberapa kendala dalam pelaksanaan perkuliahan dan ujian ini patut menjadi perhatian bagi kita sebagai pengajar agar kita mampu mencari jalan keluar dari kendala tersebut dan menciptakan suasana pelajaran yang kondusif serta nyaman bagi seluruh pembelajar baik dimasa pandemi atau bukan.

Untuk menciptakan suasana kondusif dan nyaman bagi para pembelajar tersebut para pengajar harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan jauh dari kecurangan, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam penilaian. Kendala yang terjadi saat ini adalah di masa pandemi pengajar tidak mampu secara leluasa memperhatikan situasi dan suasana kelas ketika proses pembelajaran dan proses ujian. Keterbatasan penguasaan kelas oleh pengajar tentu saja menimbulkan ketidaknyamanan bagi para pembelajar. Begitu juga dari sisi pengajar ketidakmampuan memperhatikan situasi kelas menimbulkan ketidaknyamanan disisi pengajar apalagi ketika ujian berlangsung. Meskipun untuk mata kuliah tertentu bentuk ujian bisa diganti dengan tugas berupa laporan, tidak demikian dengan ujian yang harus memperlihatkan langsung kemampuan penguasaan materinya di depan penguji. Hal inilah yang terjadi pada ujian akhir atau ujian skripsi di masa pandemi. Ujian harus dilakukan secara sinkronus. Sinkronus merupakan proses pembelajaran dimana pengajar dan pembelajar berada pada waktu yang sama (Hartanto, 2016). Pembelajaran seperti ini dapat dilakukan dengan menggunakan *teleconverence*, *google meeting*, MS teams dan atau media lainnya.

Untuk mengatasi keterbatasan pertemuan fisik secara langsung di masa pandemi maka Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas, memanfaatkan media *zoom meeting* untuk melaksanakan ujian akhir mahasiswa. Dari beberapa kendala pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan sebagaimana yang dideskripsikan di atas, maka pada penelitian ini ingin diketahui sejauh mana mahasiswa merasa puas dengan pelaksanaan ujian menggunakan media atau aplikasi *zoom meeting* tersebut.

METODE PENELITIAN

Untuk mendapatkan seberapa besar kepuasan mahasiswa terhadap pelaksanaan ujian skripsi di masa pandemi ini, maka dilakukan pencarian data dengan metode kuesioner. Kuesioner merupakan salah satu dari tiga kategori utama instrument penelitian. Instrument penelitian tersebut adalah kuesioner dan wawancara, observasi dan tes. Kuesioner itu sendiri bentuknya bisa dibuat dengan beberapa jenis seperti daftar isian, checklist, daftar inventory, dan skala penilaian (Sudjana, 2011). Pada penelitian ini kuesioner dilakukan dengan media *google form*. Media *google form* ini dipilih karena lebih mudah dalam penyebaran tanpa harus melakukan kontak fisik dengan responden. Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa sastra Jepang.

Universitas Andalas yang telah selesai melaksanakan ujian akhir skripsi. Batasan mahasiswa yang dijadikan sebagai responden adalah mereka yang ujian dimasa pandemi dan pelaksanaan ujiannya dilaksanakan dengan sistem dalam jaringan. Mahasiswa tidak dibatasi dengan pilihan penelitian yang dipilihnya. Dalam hal ini di Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas terdapat 2 bidang peminatan, yaitu peminatan linguistic dan sastra. Oleh karena ujian skripsi tidak dibedakan pelaksanaannya baik peminatan linguistic maupun sastra, maka dalam penelitian ini semua mahasiswa yang sudah melewati proses ujian skripsi dilibatkan sebagai responden.

Pertanyaan yang diajukan terdiri dari 3 kelompok besar yaitu:

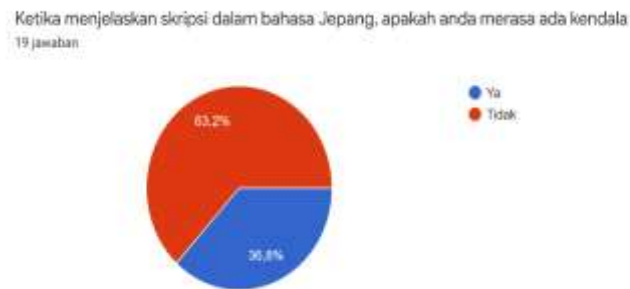
- a. Pertanyaan yang berkaitan dengan data responden
- b. Pertanyaan yang berkaitan dengan proses presentasi
- c. Pertanyaan yang berkaitan dengan proses tanya jawab

Pertanyaan mengenai proses presentasi dan tanya jawab ini berisi beberapa pertanyaan yang menjurus pada pengumpulan informasi seberapa jauh mahasiswa merasakan nyaman dengan aplikasi yang digunakan untuk ujian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana yang diuraikan dibagian pendahuluan di atas, pembahasan dalam penelitian ini adalah mengenai tingkat kepuasan mahasiswa ketika ujian akhir dengan menggunakan media *zoom meeting*. Untuk mendapatkan data tersebut digunakan *google form* yang telah disebarakan kepada responden. Pada penelitian kali ini, responden yang telah mengembalikan atau mengisi form

berjumlah sebanyak 19 orang. Responden ini telah lulus atau telah selesai melaksanakan ujian skripsi di masa pandemi. Dari *google form* yang telah disebar maka didapat grafik sebagai berikut;



Grafik 1. Ada tidaknya kendala ketika menjelaskan skripsi

Dari grafik di atas terlihat bahwa sebanyak 63% mahasiswa tidak merasa adanya kendala Ketika mereka memaparkan atau mempresentasikan penelitian mereka dalam bahas Jepang. Meskipun demikian masih ada angka 36,8 % yang menyatakan bahwa mereka merasakan adanya kendala dalam memaparkan penelitian mereka menggunakan aplikasi *zoom meeting*.



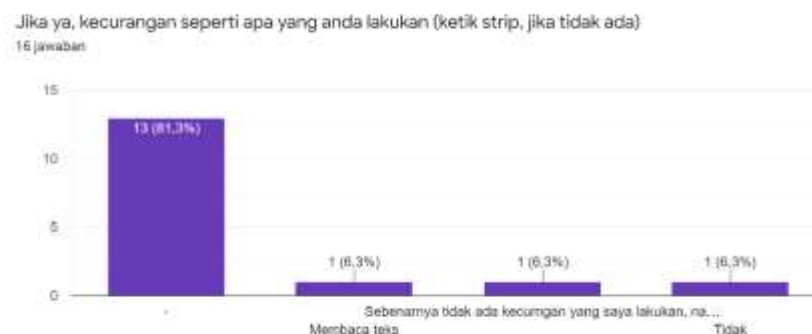
Grafik 2. Ada tidaknya kemungkinan potensi kecurangan

Grafik ke dua menanyakan perihal potensi kecurangan yang mungkin terjadi Ketika berlangsungnya proses ujian. Angka terbesar adalah 78,9% mahasiswa merasa ada kemungkinan potensi kecurangan tersebut. Dan hanya 10,5% yang merasa bahwa tidak ada potensi ataupun kemungkinan kecurangan yang terjadi. Angka yang sama juga dengan responden yang menjawab tidak ada potensi kecurangan. Pertanyaan seperti ini diajukan untuk melihat apakah aplikasi *zoom meeting* ini dapat memberikan kenyamanan berupa kejujuran yang dapat dikontrol dengan baik. Ternyata Sebagian besar mahasiswa menjawab adanya kemungkinan kecurangan yang terjadi.



Grafik 3. Melakukan kecurangan atau tidak

Setelah pertanyaan mengenai kemungkinan potensi kecurangan, kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan apakah responden sendiri melakukan kecurangan pada saat ujian atau tidak. Angka yang didapat adalah sebagian besar mahasiswa mengatakan bahwa mereka tidak melakukan kecurangan tersebut. Pernyataan tersebut ada di angka 89,5 persen. Sementara itu tidak ada yang mengakui bahwa mereka melakukan kecurangan, Malahan hanya 10,9 % yang menyatakan ‘mungkin’. Pernyataan “mungkin” ini menimbulkan kerancuan bagi peneliti untuk menafsirkannya. Apakah mahasiswa tersebut tidak tahu bahwa yang mereka lakukan adalah kecurangan atau mereka tidak sadar Ketika melakukan kecurangan tersebut. Hal ini terkesan sedikit kontradiktif karena pada pertanyaan sebelumnya sebagian besar mereka meyakini adanya potensi kecurangan pada saat ujian. Tentu saja menjadi tidak mungkin jika mereka menyadari adanya potensi kecurangan namun tidak mengetahui atau tidak menyadari bagaimana bentuk kecurangan tersebut. Besarnya angka kemungkinan adanya potensi kecurangan tidak berbanding lurus dengan pengakuan kecurangan yang dilakukan.



Grafik 4. Bentuk kecurangan yang dilakukan (presentasi)

Pertanyaan berikutnya adalah mengenai bentuk kecurangan yang dilakukan. Hanya 2 orang yang menjawab bentuk kecurangan yang dilakukan. Bentuk kecurangan tersebut adalah membaca teks, yang sesungguhnya tidak diizinkan ketika ujian akhir. Mahasiswa pada waktu sidang akhir atau ujian skripsi diharapkan dapat memaparkan hasil penelitiannya dalam Bahasa Jepang. Mereka tidak diperkenankan membaca catatan atau teks presentasi. Ketika ujian tatap muka, kemampuan presentasi dalam Bahasa Jepang tersebut terlihat karena penguji langsung berhadapan dengan peserta ujian. Namun ketika ujian menggunakan media *zoom meeting*, maka ada bagian-bagian yang tidak terjangkau kamera sehingga tidak terlihat apakah mereka sedang membaca teks atau tidak.

Ada juga responden yang menjawab bahwa sebenarnya mereka tidak melakukan kecurangan hanya mempersiapkan catatan kecil yang akan digunakan ketika lupa dengan pemaparan yang harus dilakukan.

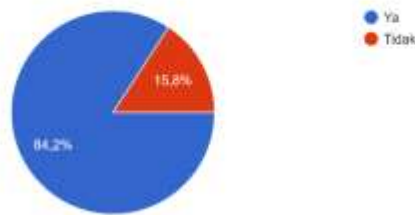
Pertanyaan seperti ini dibuat untuk melihat seberapa besar *meeting zoom* mampu menjaga kejujuran dalam sebuah sidang akhir. Jika komponen kejujuran dalam sebuah ujian tidak dapat dijaga tentu saja akan memicu ketidakpuasan bagi peserta ujian.



Grafik 5. Ada tidaknya gangguan ketika mendeskripsikan skripsi

Pertanyaan berikutnya masih berkaitan dengan kepuasan mahasiswa dalam menggunakan media *zoom meeting*. Dari grafik ini terlihat jelas bahwa sebagian besar mahasiswa atau sebesar 78,9% menyatakan bahwa mereka merasa ketika mempresentasikan penelitian dalam Bahasa Jepang, tidak ada gangguan.

Apakah selama proses tanya jawab anda merasa nyaman menggunakan aplikasi zoom meeting
19 jawaban

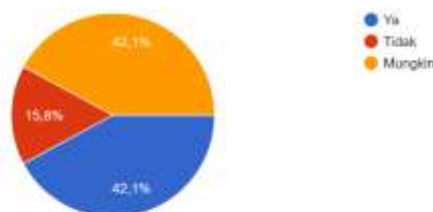


Grafik 6. Ada tidaknya kenyamanan menggunakan *zoom meeting*

Grafik di atas juga mendukung pernyataan pada grafik sebelumnya yaitu mahasiswa merasa nyaman dengan penggunaan aplikasi *zoom meeting* untuk ujian sidang skripsi atau ujian akhir.

Berikutnya adalah pertanyaan seputar proses tanya jawab antara peserta ujian dengan penguji. Apabila sebelumnya atau bukan di masa pandemi, sesi ini merupakan sesi yang bersifat interaktif karena penguji langsung bertanya dan langsung pula dijawab oleh peserta ujian. Dari sini terlihat apakah peserta ujian menguasai penelitiannya atau tidak. Dibalik itu, dengan menggunakan media *zoom meeting* ini apakah mahasiswa merasa puas dengan kemampuan mempertahankan skripsinya atau tidak, akan terlihat dipertanyaan berikut yang mengacu ke variabel kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi ini.

Apakah anda merasa ada potensi kecurangan yang dapat dilakukan oleh mahasiswa ketika proses tanya jawab melalui zoom meeting
19 jawaban



Grafik 7. Kemungkinan potensi kecurangan (tanya jawab)

Pertanyaan pertama berkaitan dengan sesi tanya jawab adalah pertanyaan yang sama dengan sesi pemaparan atau presentasi di atas. Namun, grafik yang dihasilkan berbeda. Mahasiswa banyak menjawab bahwa di sesi tanya jawab ini besar adanya potensi kecurangan yang terjadi 42, 1% mahasiswa menjawab ada kemungkinan terjadi potensi kecurangan dan persentase yang sama menjawab “ya” terdapat potensi kecurangan. Dan hanya 15,8 % saja yang menjawab tidak ada potensi kecurangan. Pertanyaan ini secara langsung memang tidak mempertanyakan kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *zoom meeting* untuk ujian akhir namun variabel ini dapat menunjukkan

bahwa aplikasi *zoom meeting* tidak mampu membatasi kecurangan yang dilakukan mahasiswa Ketika ujian. Ketidak jujur atau kecurangan tentu saja hal yang menimbulkan ketidakpuasan atau ketidaknyamanan.



Grafik 8. Apakah melakukan kecurangan

Dilanjutkan dengan pertanyaan berikutnya yang menanyakan apakah responden sendiri melakukan kecurangan tersebut atau tidak. Ternyata terdapat angka yang cukup bertentangan dengan grafik sebelumnya. Apabila sebelumnya potensi kecurangan yang terjadi dan mungkin terjadi ada pada angka 84,2%, maka pada grafik ini terdapat angka yang sama untuk yang menjawab ‘tidak’ melakukan kecurangan tersebut. Ini menandakan bahwa potensikecurangan tersebut tidak terbukti. Hanya 15,8% mahasiswa menyatakan bahwa mereka memang melakukan kecurangan tersebut.



Grafik 9. Bentuk kecurangan (tanya jawab)

Mereka melakukan kecurangan tersebut dengan bentuk sebagai berikut;

- Menunggu jawaban dari teman.
- Seharusnya tidak melakukan kecurangan, namun saat dosen bertanya teman-teman memberikan jawaban
- Meminta teman mencari jawaban atas pertanyaan penguji
- Pada saat dosen bertanya, berusaha mencari jawabannya menggunakan google

Dari sini diketahui bahwa peserta ujian memang mempersiapkan cara untuk melakukan kecurangan tersebut. Mulai dari memperseipakan teman-temannya hingga mempersiapkan perlengkapan yang memungkinkan untuk membantu mereka mereka mendapatkan jawaban.



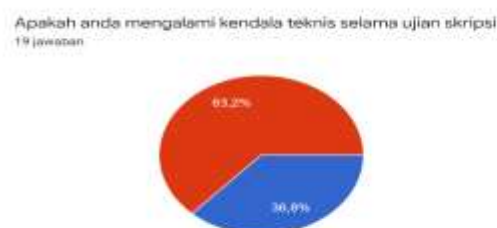
Grafik 10. Kepuasan terhadap nilai

Pertanyaan selanjutnya yang langsung mengacu pada variabel kepuasan mahasiswa adalah pertanyaan mengenai apakah mahasiswa puas dengan nilai yang didapatkan. Ternyata lebih dari setengah responden puas dengan hasil yang didapat.



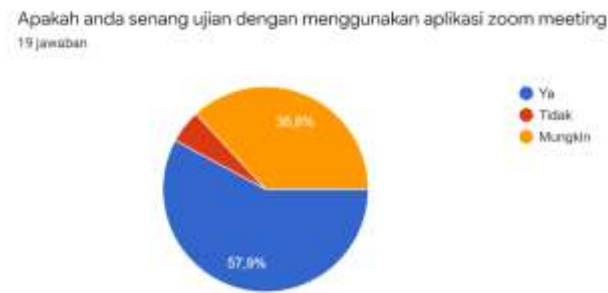
Grafik 11. Aplikasi membantu atau tidak

Selanjutnya mereka juga merasa terbantu dengan adanya aplikasi *zoom meeting*, terlepas dari saat ini pandemi atau tidak.



Grafik 12. Kendala teknis

Perihal kendala teknis juga dipertanyakan dalam kuesioner ini, dan hanya 36,8% yang merasa ada kendala teknis selama ujian berlangsung.



Grafik 13. Senang atau tidak

Peserta ujian merasa senang dengan adanya *zoom meeting* yang menggambarkan bahwa mereka puas menggunakan aplikasi ini untuk ujian.



Grafik 14. Pilihan bentuk ujian

Pertanyaan terakhir adalah pilihan bentuk ujian mana yang mereka inginkan terlepas dari masa pandemi atau bukan. Ternyata lebih dari separuh mahasiswa memilih untuk ujian tatap muka. Namun angka yang ditampilkan tidak berbeda secara signifikan. Meskipun beberapa variabel pertanyaan tingkat kepuasan menunjukkan bahwa mereka cukup puas dengan menggunakan aplikasi *zoom meeting* untuk ujian akhir tapi lebih dari separuh memilih untuk ujian dengan tatap muka.

Pembahasan

Pertanyaan tentang tingkat kepuasan mahasiswa pada penelitian ini memang tidak dibuat terlalu menitik atau tajam. Terdapat pertanyaan yang tampak seperti tidak mempertanyakan tingkat kepuasan. Namun secara tersirat mempertanyakan kemampuan aplikasi untuk menjaga kepuasan pengguna media yang dalam hal ini adalah mahasiswa peserta ujian akhir di Jurusan Sastra Jepang

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas. Pertanyaan seperti potensi kecurangan menggambarkan bahwa sebenarnya aplikasi *zoom meeting* tidak dapat mengontrol kejurusan mahasiswa sehingga ujungnya nanti adalah ketidakpuasan dalam menggunakan aplikasi ini untuk ujian. Disisi lain aplikasi ini telah memberikan kenyamanan dalam proses ujian selama masa pandemi. Tidak ada kendala teknis yang berarti selama ujian berlangsung, karena untuk ujian mereka sudah mempersiapkan sarana, peralatan dan waktu terbaik.

Berdasarkan kuesioner yang disebarluaskan dapat dikatakan bahwa mahasiswa atau responden merasa nyaman atau puas dengan penggunaan *zoom meeting* untuk ujian akhir meskipun aplikasi tersebut memuat potensi kecurangan. Sebagian besar mahasiswa memilih untuk ujian tatap muka dibanding menggunakan *zoom meeting*, meskipun angka yang tertera tidak berbeda signifikan. Responden yang menjawab memilih tatap muka hanya sebesar 57,9%.

Perbedaan yang tidak begitu signifikan juga terlihat di pada penelitian Amadea (2020) yang menyatakan bahwa rata-rata nilai hasil belajar kelompok sinkronus 36,94% lebih tinggi apabila dibandingkan dengan nilai hasil belajar kelompok asinkronus. Dengan demikian, baik metode asinkronus maupun sinkronus dapat digunakan sebagai opsi pembelajaran jarak jauh.

Peneliti lainnya juga bernada serupa bahwa penggunaan model pembelajaran dalam jaringan dapat memberikan solusi untuk menggantikan proses pembelajaran tatap muka di masa pandemi ini. Nafrin (2021) juga tidak memungkiri terdapatnya kendala dalam pelaksanaan perkuliahan. Selain kendala tersebut terdapat juga jalan keluar yang ditawarkannya dalam penelitian tersebut. Marwanto (2021) dalam penelitiannya juga menyarankan berbagai platform digunakan untuk pembelajaran di masa pandemi. Meskipun penelitian tersebut tidak menguji tingkat kepuasan siswa terhadap platform tersebut, namun setidaknya beberapa platform tersebut menjadi jalan keluar dari permasalahan pendidikan di masa pandemi sekarang ini. Herliandry (2020) pun sependapat dengan penelitian marwanto (2021) bahwa Pembelajaran online menjadi solusi efektif untuk mengaktifkan kelas meski sekolah telah ditutup mengingat waktu dan tempat menjadi beresiko pada masa pandemi ini. Namun, Herliandry (2020) menyarankan agar teknik pembelajaran ini dievaluasi sesuai dengan kondisi setempat mengingat kemampuan orang tua memberikan fasilitas pembelajaran online berbeda kepada peserta didik di Indonesia.

KESIMPULAN

Dari pemaparan yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa merasa puas dengan penggunaan aplikasi atau platform *zoom meeting* untuk pelaksanaan ujian akhir di masa pandemi ini. Walaupun demikian dari jawaban yang diterima *google form* menyimpan kemungkinan kecurangan yang dapat dilakukan oleh mahasiswa dan beberapa mahasiswa memang mengakui melakukan kecurangan tersebut. Terlepas dari masa pandemi, mahasiswa lebih memilih pelaksanaan ujian secara tatap muka namun angka yang menunjukkan pilihan tersebut tidak signifikan.

REFERENSI

- Ab, Ahmad., Ridwan, M. (2019) Mengukur tingkat kepuasan mahasiswa terhadap layanan program studi manajemen divisi kamar politeknik pariwisata makassar. Jurnal Kepariwisata dan Hospitalitas vol. 3, no. 2 november 2019.
- Herliandry, LD., Nurhasanah., Suban, ME., Kuswanto, Heru., Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 22, No. 1 April 2020. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/15286/8695>
- Kezia, AK., Ayuningtyas, MD. (2020) Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Sinkronus Dan Asinkronus Pada Materi Program Linear. Jurnal PRIMATIKA: Volume 9, Nomor 2, Desember 2020. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/333076-perbandingan-efektivitas-pembelajaran-si-9ce1d7ae.pdf>
- Marwanto, Agung. (2021). Pembelajaran Pada Anak Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19. Jurnal Basicedu: Journal of Elementary Education, Vol. 5 No. 4, 2021. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1128>
- Nafrin, IA., Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 3, No. 2, 2021. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/324>
- Sudjana, Nana. (2011). Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah. Sinar Baru Algensindo: Bandung.

Verba ‘Memberi’ dalam Bahasa Jepang: Kajian Metabahasa Semantik Alami

I Gede Oeinada

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana
gede.oeinada@unud.ac.id

Abstract

The verb 'give' can be matched with many words in Japanese. In addition to the verbs watasu, ageru, yaru, kudasaru, and kureru which are learned at the elementary level, many other words have the meaning of 'to give' in Japanese, including juyo suru, kizou suru, kifu suru, ataeru, okuru, sashiageru. This article discusses the use of semantic linguistic theory, namely Natural Semantic Metalanguage to dissect the meaning configuration of three 'give' verbs in Japanese, namely kizou suru, kifu suru, and juyo suru. Although these three verbs are not taught in the basic level book of Minna no Nihongo and are not included in the core vocabulary list for students, through the application of Natural Semantic Metalanguage theory, the semantic structure of the three verbs can be mapped and explicated. The method of providing data is using the observation method by utilizing the corpus data. The results of the analysis show that the three verbs have 11 components of meaning. However, it can still be distinguished based on the type of object that accompanies the verbs. It can be concluded that these three verbs do have closeness. However, of these three verbs, the verb juyo suru and kizou suru are more closely related in meaning. This is evidenced by the exact explication between the verbs juyo suru and kizou suru. By knowing the meaning configuration of each verb, students can choose the correct verb to produce an acceptable and natural speech according to the context of its use as a native Japanese speaker.

Keyword : Japanese language learning, linguistic studies, synonyms

PENDAHULUAN

Kajian terhadap verba bahasa Jepang yang memiliki padanan serupa telah beberapa kali dilakukan, misalnya kajian terhadap verba *agaru* dan *noboru* (Sutedi, 2001), kajian terhadap verba *tsukuru* (Trahutami & Lee, 2021), dan kajian terhadap verba bermakna ‘main’ (Faisal, 2021). Kajian terhadap verba berlawanan makna juga telah dilakukan misalnya terhadap verba *iku* dan *kuru* (Alifah, 2020), kajian terhadap verba ‘beri-terima’ (Saifudin, 2021). Selain itu, kajian terhadap verba bahasa Jepang dalam hal afiks verba derivatif juga telah dilakukan (Darlina & Dyah, 2017). Kajian verba bahasa Jepang dilihat dari durasi, intensitas, dan frekuensi juga pernah dilakukan (Malayu & Muliadi, 2020). Akan tetapi, masih belum ada kajian yang khusus menggunakan Metabahasa Semantik Alami (MSA) guna mengkaji sinonimi verba bahasa Jepang. Perbedaan tipologi bahasa Jepang dengan bahasa ibu kita menyebabkan kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang (Bias, 2021).

Ada banyak verba ‘memberi’ dalam bahasa Jepang. Setidaknya terdapat 12 verba ‘memberi’ dalam bahasa Jepang (Backhouse, 2016). Kedua belas verba tersebut, yaitu *juyo suru* 授与する, *kizou suru* 寄贈する, *kifu suru* 寄付する, *ataeru* 与える, *okuru* 贈る, *watasu* 渡す, *motaseru* 持たせる, *sashiageru* 差し上げる, *kudasaru* 下さる, *kureru* くれる, *ageru* あげる, dan *yaru* やる. Dalam buku ajar *Minna no Nihongo Shokyuu I* dan *II*, hanya lima verba yang diajarkan, yaitu *watasu* (pelajaran 46), *ageru* (pelajaran 7), *yaru* (pelajaran 26 dan 41), *kudasaru* (pelajaran 41), *kureru* (pelajaran 24) (Tanaka et al., 2017). Hal ini menyebabkan pemelajar bahasa Jepang mengalami kesulitan dalam memilih verba yang tepat untuk mengungkapkan makna ‘memberi’ pada konteks kalimat yang diinginkannya. Artikel ini membahas pemanfaatan teori linguistik semantik, yaitu Metabahasa Semantik Alami (MSA) untuk membedah konfigurasi makna tiga verba ‘memberi’ dalam bahasa Jepang, yaitu *kizou suru*, *kifu suru*, dan *juyo suru*. Dipilihlah ketiga verba ini sebagai objek kajian didasari alasan kedekatan ataupun kemiripan komponen-komponen makna ketiga verba tersebut dibandingkan dengan verba-verba lainnya. Kajian terhadap verba bahasa Jepang dengan menggunakan teori MSA ini telah dicoba dilakukan sebelumnya terhadap verba-verba yang muncul pada buku *Minna no Nihongo* (Meidariani, 2019).

METODE PENELITIAN

Metode penyediaan data menggunakan metode simak. Disebut metode simak karena dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015). Metode simak ini dilakukan dengan mengamati penggunaan bahasa oleh penutur aslinya melalui korpus data BCCWJ (*Balance Corpus of Contemporary Written Japanese*) yang dapat diakses melalui laman <https://chunagon.ninjal.ac.jp>. BCCWJ berisi lebih dari seratus juta kata dan telah diluncurkan ke publik sejak Desember 2011 (Maekawa et al., 2014). Analisis data menggunakan teori yang dikembangkan oleh para linguis Metabahasa Semantik Alami (MSA) dengan metodenya yang dinamakan pemetaan dan eksplikasi (Goddard, 2017). Pemetaan adalah memetakan komponen makna berdasarkan penggunaan kata tersebut. Sementara itu, eksplikasi adalah analisis semantis makna kata yang hendak dijelaskan dengan menggunakan teknik parafrasa reduktif. Disebut parafrasa reduktif karena hanya menggunakan perangkat makna asali dan sintaksis makna universal (Wierzbicka, 1996).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada tiga verba ‘memberi’ dalam bahasa Jepang yang dijadikan objek kajian dalam tulisan ini. Verba tersebut adalah *juyo suru* 授与する, *kifu suru* 寄付する, dan *kizou suru* 寄贈する.

1. Verba *juyo suru* 授与する ‘memberi’

Verba *juyo suru* merupakan verba yang dibentuk dari dua kata, yaitu *sazukeru* 授ける dan *ataeru* 与える. Verba *sazukeru* bermakna ‘memberikan sesuatu yang tidak hanya benda konkret tetapi dapat juga berupa benda abstrak seperti memberi kuliah, memberi petunjuk lisan, dan sebagainya. Gabungan keduanya, yakni verba *juyo suru* digunakan untuk mengekspresikan makna ‘memberi dari orang yang posisi sosialnya di atas kepada orang yang lebih rendah’. Verba ini juga memiliki kesan kaku dan hanya digunakan pada konteks-konteks tertentu seperti upacara penyerahan piagam kelulusan (*sotsugyoushoushojuyoshiki* 卒業証書授与式), penganugerahan gelar doktor *honoris causa* seperti pada contoh kalimat (1).

- (1) *Rainichi-chū* *no* *A-koku sōri daijin* *ni*, *B daigaku*
sedang di Jepang GEN Perdana Menteri Negara A DAT universitas B
- kara* *meiyo hakushigō* *ga* *juyo sareta*
dari gelar doktor kehormatan NOM memberi-PASS-PST

‘Perdana Menteri Negara A, yang sedang mengunjungi Jepang, menerima gelar doktor kehormatan dari Universitas B.’

(*Kotoba no Imi Jiten*, <https://word-dictionary.jp/posts/3676>)

2. Verba *kifu suru* 寄付する ‘memberi’

Berdasarkan hasil pengamatan pada contoh-contoh pemakaian verba *kifu suru*, ditemukan bahwa verba *kifu suru* memiliki makna ‘memberi (sebagai hadiah) uang ataupun barang’. Pemberian tersebut terutama ditujukan kepada orang yang sedang mengalami kesulitan, daerah bencana, dan lembaga/yayasan sosial. Contoh pemakaiannya dapat dilihat pada kalimat (2).

- (2) *Kifu-kin wa, daiji ni tsukawasete itadakimasu*
donasi **top** dengan hati-hati pakai-**caus-cont** menerima
‘Donasi akan digunakan dengan hati-hati’

(*Kotoba no Chigai ga Wakaru Yomimono*, <https://meaning-difference.com/?p=9565>)

3. Verba *kizou suru* 寄贈する ‘memberi’

Berdasarkan hasil pengamatan pada contoh-contoh pemakaian verba *kizou suru*, ditemukan bahwa verba *kizou suru* adalah ‘memberikan barang ke tempat-tempat umum, seperti perpustakaan, sekolah, rumah sakit, dan sejenisnya’. Contoh pemakaiannya dapat dilihat pada kalimat (3) berikut.

- (3) *Sono rippana hondana wa, dare kara no kizōhin*
itu luar biasa rak buku **top** siapa dari **gen** pemberian
desu ka
cop q

‘Siapa yang menyumbangkan rak buku yang luar biasa itu?’

(*Kotoba no Chigai ga Wakaru Yomimono*, <https://meaning-difference.com/?p=9565>)

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dibuatkan tabel perbedaan komponen makna verba-verba dalam nosi ‘memberi’ seperti disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Perbandingan Komponen Makna Verba-verba Bernosi ‘memberi’

No.	Komponen Makna	<i>Kifu suru</i>	<i>Kizou suru</i>	<i>Juyo suru</i>
1.	dari orang berposisi sosial tinggi ke rendah	(+)	(+)	(+)
2.	Formalitas	(+)	(+)	(+)
3.	pemberian berupa uang	(+)	(−)	(−)
4.	pemberian berupa barang	(+)	(+)	(+)
5.	perpindahan kepemilikan	(+)	(+)	(+)

Selanjutnya, setelah mendapatkan komponen makna masing-masing verba melalui pemetaan, dapat dibuatkan ekplikasi komponen makna masing-masing verba tersebut sebagai berikut.

Eksplikasi verba *kifu suru* dapat diberikan seperti berikut.

X-ga Y-ni Z-o kifu suru ('X memberi Z kepada Y')

- a) seseorang X melakukan sesuatu kepada orang lain Y
- b) sebelum ini, sesuatu Z [uang, barang] berada pada X
- c) sering kali ketika seseorang X melakukan ini, orang ini berpikir seperti ini
- d) X ingin orang lain Y dapat mengatakan mengenai Z, "ini milikku"
- e) sering kali ketika seseorang melakukan ini, hal itu terjadi seperti ini
- f) sesuatu Z berpindah dari X ke Y
- g) X menginginkan hal ini terjadi.
- h) ini terjadi karena seseorang X ini berpikir mengenai sesuatu
- i) X bukan orang seperti Y, Y tidak dapat memikirkan hal buruk tentang X
- j) X mengatakan dengan cara ini tidak dengan cara lain
- k) beberapa saat kemudian, sesuatu Z berada pada Y

Eksplikasi verba *kizou suru* adalah seperti berikut.

X-ga Y-ni Z-o kizou suru ('X memberi Z kepada Y')

- a) seseorang X melakukan sesuatu kepada orang lain Y
- b) sebelum ini, sesuatu Z [barang] berada pada X
- c) sering kali ketika seseorang X melakukan ini, orang ini berpikir seperti ini
- d) X ingin orang lain Y dapat mengatakan mengenai Z, "ini milikku"
- e) sering kali ketika seseorang melakukan ini, hal itu terjadi seperti ini
- f) sesuatu Z berpindah dari X ke Y
- g) X menginginkan hal ini terjadi.
- h) ini terjadi karena seseorang X ini berpikir mengenai sesuatu
- i) X bukan orang seperti Y, Y tidak dapat memikirkan hal buruk tentang X
- j) X mengatakan dengan cara ini tidak dengan cara lain
- k) beberapa saat kemudian, sesuatu Z berada pada Y

Eksplikasi verba *juyo suru* adalah seperti berikut.

X-ga Y-ni Z-o juyo suru ('X memberi Z kepada Y')

- a) seseorang X melakukan sesuatu kepada orang lain Y
- b) sebelum ini, sesuatu Z [barang] berada pada X
- c) sering kali ketika seseorang X melakukan ini, orang ini berpikir seperti ini
- d) X ingin orang lain Y dapat mengatakan mengenai Z, "ini milikku"
- e) sering kali ketika seseorang melakukan ini, hal itu terjadi seperti ini
- f) sesuatu Z berpindah dari X ke Y
- g) X menginginkan hal ini terjadi.
- h) ini terjadi karena seseorang X ini berpikir mengenai sesuatu
- i) X bukan orang seperti Y, Y tidak dapat memikirkan hal buruk tentang X
- j) X mengatakan dengan cara ini tidak dengan cara lain
- k) beberapa saat kemudian, sesuatu Z berada pada Y

Perbedaan eksplikasi verba *kifu suru* dan *kizou suru* adalah pada komponen makna 'b) sebelum ini, sesuatu Z berada pada X'. Sesuatu Z pada eksplikasi verba *kifu* dapat berupa uang ataupun barang, sedangkan pada verba *kizou* hanya berupa barang. Eksplikasi verba *juyo suru* sendiri tidak memiliki perbedaan dengan verba *kizou suru* karena sesuatu Z pada keduanya adalah berupa barang. Akan tetapi, jenis barang yang biasanya diberikan (berkolokasi dengan masing-masing verba tersebut) berbeda. Berdasarkan penelusuran pada korpus data BCCWJ, verba *kizou suru* biasanya memiliki kolokat, seperti *kurumaisu* 'kursi roda', *tosho* 'buku', dan *toshi* 'tanah', sedangkan verba *juyo suru* biasanya memiliki kolokat, seperti *shuuryousho* 'piagam kelulusan', *gakushigou* 'gelar sarjana', *meiyo kaiin no shougou* 'gelar anggota kehormatan'.

KESIMPULAN

Verba bahasa Jepang 'memberi', yaitu *kifu suru*, *kizou suru* dan *juyo suru* memiliki kedekatan. Hal ini dapat dilihat dari ekplikasi ketiga verba tersebut yang memiliki kemiripan sangat tinggi. Bahkan, eksplikasi verba *kizou suru* dan *juyo suru* adalah sama. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kedua verba tersebut memiliki komponen makna yang sama. Akan tetapi, kedua verba tersebut masih dapat dibedakan berdasarkan kolokat yang biasanya menyertai kedua verba tersebut. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji komparasi verba dengan medan makna yang sama menggunakan berbagai sudut pandang. Dengan mengetahui konfigurasi makna masing-masing

verba, pemelajar dapat memilih verba yang tepat untuk menghasilkan tuturan yang berterima dan natural sesuai konteks penggunaannya sebagaimana layaknya penutur asli bahasa Jepang.

REFERENSI

- Alifah, R. F. (2020). Kala dan Aspek pada Kata Kerja Iku dan Kuru dalam Bahasa Jepang. *JLA (Jurnal Lingua Applicata)*, 3(2), 132. <https://doi.org/10.22146/jla.57096>
- Backhouse, A. E. (2016). *Using Japanese Synonyms*. Cambridge University Press.
- Bias, S. (2021). *Learning Japanese in Comparison to Romantic and Germanic Languages* [University of Tennessee Chancellor's Honors Program]. https://trace.tennessee.edu/utk_chanhonoproj
- Darlina, L., & Dyah, W. (2017). Afiks Verba Derivatif Bahasa Jepang (Kajian Tipologi Linguistik). *Jurnal ASA*, 4, 41–50.
- Faisal, S. (2021). *Analisis Kontrastif Verba yang Menyatakan Arti Main dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia (Kajian Sintaksis dan Semantik)* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/58995/>
- Goddard, C. (2017). *Ten Lectures on Natural Semantic Metalanguage*. Brill Online. <https://doi.org/https://doi.org/10.6084/m9.figshare.c.3950929.v1>
- Maekawa, K., Yamazaki, M., Ogiso, T., Maruyama, T., Ogura, H., Kashino, W., Koiso, H., Yamaguchi, M., Tanaka, M., & Den, Y. (2014). Balanced corpus of contemporary written Japanese. *Lang Resources & Evaluation*, 345–371. <https://doi.org/10.1007/s10579-013-9261-0>
- Malayu, S. M., & Muliadi, Y. A. (2020). *Japanese Verba Analysis on The Use of Duration , Intensity , and Frequency by Indonesian and Malaysia Teachers TALENTA Conference Series Japanese Verba Analysis on The Use of Duration , Intensity , and Frequency by Indonesian and Malaysia Teachers*. 3(4). <https://doi.org/10.32734/lwsa.v3i4.1147>
- Meidariani, N. W. (2019). Makna Verba Bahasa Jepang. *Jurnal Ayumi*, 6(2), 148–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.25139/ayumi.v6i2.2131>

- Saifudin, A. (2021). Verba Beri-Terima dalam Bahasa Jepang. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 3(1), 59–68. <https://doi.org/10.33633/jr.v3i1.3436>
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Sanata Dharma University Press.
- Sutedi, D. (2001). Analisis makna verba Agar dan Noboru. *FUSII*, 8, 1–4. [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_JEPANG/196605071996011-DEDI_SUTEDI/Artikel-Makalah_\(PDF\)/01_Agaru_dan_Noboru.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_JEPANG/196605071996011-DEDI_SUTEDI/Artikel-Makalah_(PDF)/01_Agaru_dan_Noboru.pdf)
- Tanaka, Y., Sawada, S., Shigekawa, A., Makino, A., & Mikogami, K. (2017). *Minna no Nihongo Shokyu II Dai 2-Han: Honsatsu*. Lintas Cipta Pustaka.
- Trahutami, S. I., & Lee, N. C. R. (2021). Makna Verba Bahasa Jepang “ Tsukuru ” Dan Bahasa Indonesia “ Membuat .” *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, 5(1), 136–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/kiryoku.v5i1.136-144>
- Wierzbicka, A. (1996). *Semantics: Primes and Universals*. Oxford University Press.

EKUIVALENSI TERJEMAHAN JEPANG-INDONESIA PADA KATA YANG BERHUBUNGAN DENGAN *OTAKU* DALAM ANIME *WOTAKU NI KOI WA MUZUKASHII*

Mutiara Rahma Putri¹, Rahtu Nila Sepni²
Universitas Andalas¹, Universitas Andalas²
tiarahma1711@gmail.com, rahtunilasepni@hum.unand.ac.id

Abstract

Penelitian ini membahas ekuivalensi atau kesepadanan terjemahan yang dilakukan oleh aplikasi mazii dictionary. Penelitian ini menggunakan metode simak untuk menghasilkan data dari anime yang berjudul *wotaku ni koi wa muzukashii* dan menggunakan metode padan translasional dalam analisis data. Dari hasil analisis ditemukan 27 leksikon dengan pembagian 21 leksikon yang sepadan dengan persentase sebanyak 77,7 % dan 6 leksikon yang tidak sepadan dan mempunyai persentase 22,2 %.

Keyword : Bahasa, penerjemahan, ekuivalensi, mesin penerjemah, leksikon

PENDAHULUAN

Di dunia ini terdapat ribuan bahasa, dan setiap bahasa mempunyai sistemnya sendiri-sendiri. Meskipun pada saat ini kegiatan berkomunikasi dapat dilakukan dengan alat lain selain bahasa, pada prinsipnya manusia berkomunikasi dengan menggunakan bahasa. Bahasa adalah alat komunikasi yang terorganisasi dalam bentuk satuan-satuan, seperti kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Richards, Platt & Weber dalam Baker (1985 : 153) bahasa adalah sistem komunikasi manusia yang dinyatakan melalui susunan yang lebih besar, seperti morfem, kata, dan kalimat, yang diterjemahkan dari bahasa Inggris : *“the system of human communication by means of a structured arrangement of sounds (or written representatiton) to form lager units, eg. Morphemes, words, sentences”*. Di dalam memahami suatu bahasa, seorang penerjemah harus memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam menguasai bahasa sumber sehingga dapat menerjemahkan ke dalam bahasa sasaran. Proses ini bukan hanya sekedar menerjemahkan sebuah bahasa sumber, tetapi makna yang terkandung di dalamnya juga harus diperhatikan. Hal inilah yang membuat bahasa sangat erat kaitannya dengan kegiatan penerjemahan.

Penerjemahan atau *Translation* selama ini didefinisikan melalui berbagai cara dengan latar belakang teori dan pendekatan yang berbeda. Jika melihat suatu terjemahan, maka sebagai pembaca teks terjemahan berarti membaca “hasil” yang disajikan oleh seorang penerjemah. Dengan kata lain, membaca ‘produk’ atau hasil kerja seorang penerjemah. Dengan membaca hasil akhir tersebut, sebagai pembaca tidak mengetahui tentang dilema yang dihadapi penerjemah, proses pengambilan

keputusan yang dilakukannya, dan sebagainya. Pendek kata, kita tidak mengetahui ‘proses’ penerjemahan yang dijalaninya. Perbedaan antara produk dan proses ini penting sekali dalam kegiatan penerjemahan. Penerjemahan adalah kegiatan yang dapat membuktikan dengan jelas tentang peran bahasa dalam kehidupan sosial (Hatim & Mason dalam Machali, 1990). Melalui kegiatan penerjemahan, seorang penerjemah menyampaikan kembali isi sebuah teks dalam bahasa lain. Penyampaian ini bukan sekedar kegiatan penggantian, karena penerjemah dalam hal ini melakukan kegiatan komunikasi baru melalui hasil kegiatan komunikasi yang sudah ada (yakni dalam bentuk teks), tetapi dengan memperhatikan aspek-aspek sosial ketika teks baru itu akan dibaca atau dikomunikasikan. Dalam kegiatan komunikasi tersebut, penerjemah melakukan upaya membangun “jembatan makna” antara produsen teks sumber (Tsu) dan pembaca teks (Tsa).

Ekuivalensi bisa diartikan sebagai level kesepadanan antara makna dan gaya dari teks hasil terjemahan dan teks sumbernya. Setiap peneliti bidang penerjemahan memiliki konsepnya sendiri-sendiri dalam melihat ekuivalensi dalam penerjemahan. Newmark (1981: 38), memandang kesuksesan dari efek ekuivalensi itu adalah sesuatu yang dibuat-buat dan meyakini bahwa itu hanya soal pertentangan loyalitas, dimana akan selalu ada jarak antara bahasa sumber dan bahasa target yang akan selalu menjadi permasalahan dalam teori dan praktik penerjemahan. Karena itu Newmark menyarankan penerjemahan semantik dan komunikatif dalam mengisi jarak tersebut. Konsep "terjemahan semantik" dan "terjemahan komunikatif" ini juga tanggapan Newmark terhadap pikiran Nida tentang padanan formal dan padanan dinamis. Bagi Newmark (1981), terjemahan komunikatif adalah terjemahan yang berupaya menciptakan ulang efek pada pembaca Tsa sedekat mungkin dengan efek yang diperoleh pembaca TSu. Sedekat mungkin yang dimaksudkan berkaitan teori Nida pada "kesepadanan efek" Terjemahan semantik adalah terjemahan yang berupaya menghadirkan makna kontekstual TSu sedekat mungkin di dalam Tsa dalam hal struktur semantik dan struktur sintaksis sepanjang aturan bahasa sasaran mengizinkannya (Newmark, 1981).

Penerjemahan menjadi salah satu alternatif untuk berkomunikasi. Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi jenis teks dan karenanya mempengaruhi bagaimana teks itu harus diterjemahkan. Teks pada zaman sekarang ini tidak saja tertulis diatas kertas, tetapi ada juga yang tersimpan di dalam teknologi server internet. Diperlukan perangkat lunak tertentu dan keterampilan disamping keterampilan linguistik yang digunakan di penerjemahan tradisional, salah satunya adalah mesin penerjemah. Kemajuan teknologi ini melakukan substitusi atau pergantian sederhana kata-kata dari satu bahasa sumber ke bahasa sasaran. Dengan menggunakan teknik korpus dan statistik, dapat dilakukan penerjemahan yang lebih kompleks sehingga memungkinkan untuk menghasilkan

terjemahan yang baik dan benar. Perangkat lunak terjemahan mesin yang ada saat ini umumnya mengizinkan kostumisasi berdasarkan domain atau profesi, sehingga meningkatkan hasil terjemahan dengan membatasi lingkup substitusi yang diizinkan. Mesin penerjemahan ini dapat berupa *link web* yang bisa langsung dicari tanpa harus menginstal aplikasinya maupun dalam bentuk aplikasi yang diunduh melalui *hp* atau *pc*. Salah satunya ialah aplikasi *Mazii Dictionary*.

Mazii dictionary merupakan salah satu aplikasi kamus yang mendukung terjemahan tulisan tangan, gambar, dan suara yang mempunyai dominan pada bahasa Jepang-Indonesia. Pada kamus ini, terdapat 170.000 kosa-kata dan 500 struktur tata bahasa Jepang, 12.000 kanji, romaji, sintesis JLPT N1-N5 lengkap, dan lain sebagainya. Untuk menggunakan kamus bahasa Jepang-Indonesia, terjemahan bahasa Jepang, kamus ini juga dapat menggunakan perangkat pengetikan bahasa Jepang seperti Google Japanese Input, Keyboard Jepang, serta bahasa Jepang untuk GO Keyboard-Emoji.

Penggunaan media mesin atau aplikasi penerjemahan memang diciptakan untuk membantu penerjemah menyelesaikan tugas-tugasnya sesuai dengan tuntutan zaman. Media tersebut bisa digunakan dalam menerjemahkan teks apapun, contohnya pada dialog anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*, Berikut salah satu contoh penerjemahan menggunakan *mazii dictionary* :

Data [1]

なるみ : ヒロインが一番かわいい。。異論は認めん。

はなこ : よろしい。ならば戦争クリグだ。

。。。。。

なるみ : どうしたの。ひろたか。かばくら先輩。

ひろたか : 仕事は。

なるみ : え。残業ですが、何か？

ひろたか : 毎度の残業キャラ~乙。。

Narumi : **Hiroin ga ichiban kawaii..** iron wa mitomen.

Hanako : Yoroshii. Naraba sensou kuriguda.

.....

Narumi : Doushitano. Hirotaka. **Kabakura-senpai.**

Hirotaka : shigoto wa.

Narumi : E. Zangyou desuga, nanika?

Hirotaka : **maido no zangyou kyara ~otsu..**

(*Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*,
Episode 2, 12.14-12.50)

Informasi indeksal :

Ketika di kantor, sebelum Kabakura ingin mengajak Narumi, Hanako, dan Hirotaka untuk pergi minum, Narumi dan Hanako tiba-tiba berbicara *random* tentang apa yang mereka sukai.

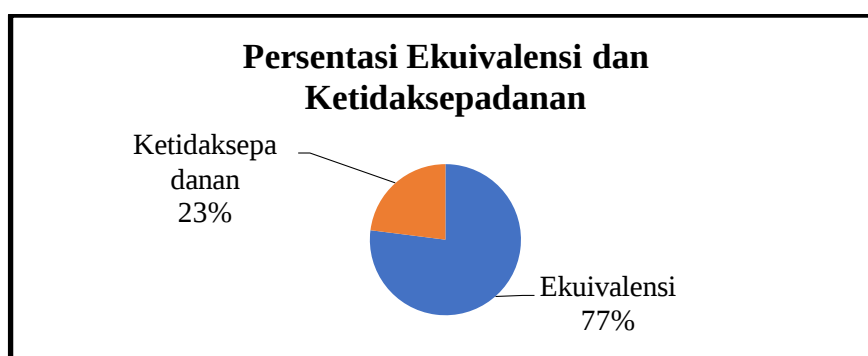
Pada data [1] diatas terdapat kata *otaku* yaitu かわいい (*kawaii*), 先輩 (*senpai*), dan ~乙 (*otsu*) yang diterjemahkan menggunakan aplikasi *mazii dictionary* ditingkat kalimat, kemudian dirincikan menjadi tingkat leksikon dan dianalisis dengan menggunakan kamus dari Matsuura Kenji.

Bsu	Bsa
ヒロインが一番かわいい <i>Hiroin ga ichiban kawaii</i>	Pahlawan wanita adalah yang paling lucu
かばくら先輩 <i>Kabakura-senpai</i>	Kabakura senior
毎度の残業キャラ~乙 <i>maido no zangyou kyara otsu</i>	Setiap karakter waktu lembur ~otsu
(wotaku ni koi wa muzukashii episode 2, (<i>mazii dictionary</i>) 12.14 – 12.50)	

Jika data diatas dirincikan menjadi leksikon-leksikon (komponen bahasa yang memuat semua informasi yang berkaitan dengan makna dan pemakaian kata dalam bahasa) yang kemudian ditentukan apakah leksikon tersebut sepadan atau tidak. Berikut adalah rincian leksikon dari data diatas :

Bsu	Bsa	Keterangan
ヒロイン	Pahlawan wanita	Sepadán
一番	Ichiban	Tidak Sepadan
かわいい	Imut	Sepadán
かばくら	Kabakura	Sepadán
先輩	Senior	Sepadán
毎度	Setiap saat	Sepadán
残業	Lembur	Sepadán
キャラ	Karakter	Sepadán
~乙	~Otsu	Tidak Sepadan

Pada contoh diatas, terjadi ketidaksepadanan pada makna leksikal 一番 (*ichiban*) dan ~乙 (*~otsu*), karena tidak terdapatnya terjemahan pada aplikasi mazii dictionary. Sebenarnya makna leksikal dari 一番 (*ichiban*) terdapat dalam bahasa sumber yaitu ‘paling’ (Matsuura : 319). Begitu juga dengan makna leksikal ~乙 (*~otsu*) terdapat dalam bahasa sumber yaitu suatu kata yang diikuti oleh kata lain dibelakangnya, seperti ~乙な味 (*~otsunaaji*) yang artinya ‘rasa yang lain dari yang lain’ (Matsuura : 780). Dari hasil data sebanyak 9 buah leksikon diatas dapat disimpulkan bahwa persentasi ekuivalensi dan ketidaksepadanan adalah leksikon yang sepadan sebanyak 7 buah, $7/9 \times 100 = 77.5\%$ sedangkan leksikon yang tidak sepadan sebanyak 2 buah, $2/9 \times 100 = 22.5\%$.



Grafik 1. Data 1

Dari data 1 diatas dapat disimpulkan bahwa penerjemahan kata *otaku* yaitu かわいい (*kawaii*) dan 先輩 (*senpai*) jika pada tingkat kalimat dikatakan sepadan karena sesuai dengan standar dari kamus Matsuura Kenji dan dikuatkan juga karena diucapkan oleh Narumi dan Hirotaka yang merupakan beberapa tokoh *otaku* di dalam anime. Sedangkan untuk kata *otaku* ~乙 (*~otsu*) dikatakan tidak sepadan karena tidak diterjemahkan oleh aplikasi dan mempunyai arti yang sama yaitu “~ostu”. Begitu juga pada tingkat leksikon, hanya kata ~乙 (*~otsu*) yang tidak sepadan, sedangkan kata lainnya dikatakan sepadan. Maka tingkat kesepadanan yang terjadi sesuai pada tingkat leksikon adalah ekuivalensi lebih banyak persentasenya dibandingkan ketidaksepadanan pada penerjemahan.

Penggunaan aplikasi mesin penerjemah juga melibatkan pengkajian terhadap pemrosesan bahasa alami. Menurut Alice dalam Sudaryanto (2001 : 05), bahasa alami atau bahasa natural adalah suatu bahasa yang diucapkan, ditulis, atau diisyaratkan (secara visual atau isyarat lain) oleh manusia untuk berkomunikasi secara umum. Selain itu, penggunaan aplikasi mesin penerjemah tidak selalu bisa akurat dan mempunyai kemungkinan untuk tidak bisa menerjemahkan suatu kata atau kalimat.

Seperti contoh data diatas, terlihat beberapa dari hasil penerjemahan yang tidak sesuai dengan situasi bahasa target. Hal tersebut yang mengharuskan seorang penerjemah untuk memakai Tsa (Teks Sasaran) lain yang bisa membuat penerjemahan menjadi sesuai dengan kebutuhan bahasa target. Salah satu media penerjemahan yang digunakan selain aplikasi *Mazii Dictionary* adalah kamus bahasa Jepang-Indonesia Kenji Matsuura.

Kamus ini disusun khusus untuk penutur rumpun bahasa Indonesia dan bahasa Malaysia. Kamus bahasa Jepang-Indonesia terbesar dan terlengkap di Indonesia ini menggunakan urutan abjad latin untuk penulisan entri, dan cara penulisannya yang memakai huruf kanji, hiragana, katakana, serta romaji agar mempermudah pengguna untuk mencari kosa kata yang diinginkan. Kamus ini memiliki muatan lebih dari 40.000 entri dan 80.000 contoh yang teridri dari fase dan kalimat.

Sebagai data penulis, serial anime *Wotakoi: Love Is Hard for Otaku* (ヲタクに恋は難しい *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*) sebenarnya adalah seri *webmanga* Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Fujita. Kemudian, dijadikan anime yang mempunyai sutradara dan penulis skenario yang sama yaitu Yoshimasa Hiraike dan diadaptasi oleh studio A-1 Pictures dan ditayangkan di stasiun Fuji TV dari tanggal 13 April sampai 22 Juni 2018. Dalam anime *Wotakoi* ini akan diketahui sisi *otaku* masing-masing. *Otaku* (オタク) adalah istilah atau sebutan dalam bahasa Jepang yang dipakai untuk orang yang tergila-gila pada budaya visual modern Jepang, seperti komik jepang (*manga*, 漫画), anime (アニメ), game, *cosplay*, dan lain-lain. Jenis *otaku* yang sangat beragam menjadikan definisi *otaku* juga beragam. Menurut Volker Grassmuck (1990) mengenai banyaknya variasi jenis *otaku* tersebut membuat definisi *otaku* tidak hanya merujuk pada satu subjek kesukaan tertentu. Hal ini akan terlihat di dalam anime yang mana empat tokohnya mempunyai sisi *otaku* masing-masing. Narumi Momose yang seorang *otaku* anime, khususnya *BL* atau *yaoi* (fans fanatik dengan hubungan antar dua orang pria). Hirotaka Nifuji adalah seorang *otaku* game garis keras yang selalu bermain setiap hari. Hanako Koyanagi yang juga termasuk golongan *Otaku* dan seorang *cosplayer cross-dresser* (*cosplayer* tokoh lawan jenis) dan pecinta *yaoi* sama seperti Narumi. Dan terakhir Taro Kabakura, termasuk seorang *otaku* pecinta *yuri* (fans fanatik dengan hubungan antar dua orang wanita).

Berdasarkan contoh di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia yang berhubungan dengan *otaku* pada anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*. Anime ini dipilih karena mempunyai cerita yang menarik dan mudah dimengerti serta masing-masing tokohnya mempunyai sifat *otaku* sehingga peneliti bisa lebih mudah menemukan data apa saja yang terkait dengan judul peneliti. Selain itu salah satu teori yang

digunakan untuk meneliti ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia yang berhubungan dengan *otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii* adalah teori Newmark (1981). Teori ini mempunyai maksud untuk menjembatani kesenjangan antara pendapat yang cenderung berpihak ke bentuk linguistik bahasa sumber dan yang berpihak pada bentuk linguistik bahasa sasaran. Dengan kata lain, Newmark ingin menasihati para penerjemah untuk tidak terjebak dalam perdebatan terjemahan literal (setia pada bentuk linguistik bahasa sumber) dan penerjemahan bebas (setia pada bentuk linguistik bahasa sasaran).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini pengumpulan data diambil dari metode simak. Metode simak adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa. Dinamakan metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data yaitu dengan cara menyimak penggunaan bahasa (Mahsun, 2007 : 29). Metode simak merupakan metode yang dilakukan dengan penyimakan, yang disejajarkan dengan metode observasi. Metode penyediaan data ini diberi nama metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Istilah menyimak di sini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga penggunaan bahasa secara tertulis. Metode ini memiliki teknik dasar yang berwujud teknik sadap. Teknik yang digunakan yaitu metode observasi tidak langsung karena menggunakan alat bantu berupa kutipan-kutipan kalimat dalam anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Pengumpulan data-data dari anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii* yang berkaitan dengan judul penelitian
- 2) Menonton dan membaca subtitle anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*
- 3) Mengumpulkan kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*
- 4) Menganalisis bagaimana ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia dalam anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah dari anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*. Subtitle dari anime ini dilihat dan dibaca dari fansub Anitoki dan dicocokkan dengan meneliti apa saja ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia pada kata-kata yang berhubungan dengan *otaku*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah analisis data kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* memakai standar dari Japan-cyclopedia dan Ameba ニュース pada anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* menggunakan aplikasi *Mazii Dictionary* dan kamus bahasa Jepang-Indonesia Kenji Matsuura sebagai kamus utama dan kamus online Glosbe sebagai kamus pendukung.

Pada bab ini diuraikan ekuivalensi dan ketidaksepadanan hasil data pada tingkat leksikon. Kemudian dianalisis pada tingkat kalimat dan leksikon, dan dipersentasekan perbandingannya langsung pada masing-masing data.

Data [2]

Bsu	Bsa
もうダメだ、諦めよう、今日は縁がなかったんだ、同人誌なんていつでも買えるもんね <i>Mou damedada, akirameyou, kyou wa enganakattanda, doujinshi nante itsudemo kaeru monne</i>	Tidak lagi, ayo menyerah, saya tidak punya koneksi sekarang, saya bisa membeli doujinshi kapan saja (<i>wotaku ni koi wa muzukashii</i> episode 3, 05.08 – 05.14)

Informasi indeksial :

Narumi yang sedang berada di acara *comiket* baru sadar ingin membeli *doujinshi* yang hanya dijual pada hari itu. Tetapi karena berada di tempat utama dan berpikir sudah kehabisan, maka Narumi menyerah untuk membeli *doujinshi* tersebut.

Pada data 2 diatas terdapat kata *otaku* yaitu 同人誌 (*doujinshi*) yang diterjemahkan menggunakan aplikasi *mazii dictionary* ditingkat kalimat, kemudian dirincikan menjadi tingkat leksikon dan dianalisis ekuivalensinya dengan menggunakan kamus dari Matsuura Kenji. Jika data diatas dirincikan menjadi leksikon-leksikon adalah sebagai berikut :

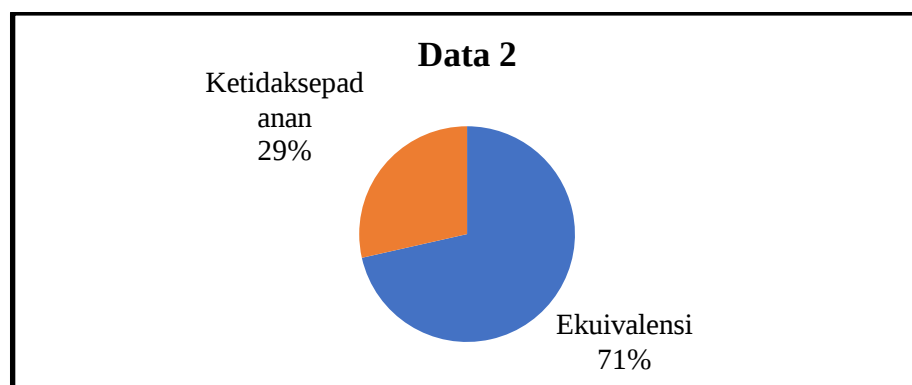
Bsu	Bsa	Keterangan
ダメ	Tidak	Sepadan
諦め	Menyerah	Sepadan
今日	Hari ini	Sepadan
縁	Tepi	Tidak Sepadan
なかった	Tidak	Sepadan
同人誌	Doujinshi	Tidak Sepadan
いつでも	Kapan saja	Sepadan

Dari uraian terjemahan leksikon diatas, terjadi ketidaksepadaan pada makna leksikal 縁 (*en*) dan 同人誌 (*doujinshi*). Jika diterjemahkan makna leksikal dari 縁 (*en*) adalah ‘perhubungan’, atau ‘pertalian’ (Matsuura : 164). Sedangkan makna leksikal dari 同人誌 (*doujinshi*) jika diterjemahkan ialah terdiri dari kata 同人 (*doujin*) yaitu ‘kawan sepaham’ ditambah kata 誌 (*shi*) yang diambil dari kata 雑誌 (*zasshi*) yang berarti ‘majalah’ yang jika diartika seluruhnya menjadi “majalah yang diterbitkan orang-orang sepaham” (Matsuura : 148).

Pada data 2 terdapat tujuh leksikon dengan lima leksikon yang sepadan dan dua leksikon yang tidak sepadan. Data 2 dapat dipersentasekan :

Ekuivalensi → $5/7 \times 100 = 71,4 \%$

Ketidaksepadaan → $2/7 \times 100 = 28,5 \%$



Grafik 2. Data 2

Dari data 2 dapat disimpulkan bahwa penerjemahan kata *otaku* yaitu 同人誌 (*doujinshi*) pada tingkat kalimat dikatakan sepadan karena salah satu tokoh yaitu Narumi si pembicara adalah seorang *otaku* dan kata 同人誌 (*doujinshi*) merupakan salah satu kata yang sering diucapkan oleh *otaku*. Tetapi dalam tingkat leksikon, kata 同人誌 (*doujinshi*) jika diterjemahkan dengan aplikasi *mazii*

dictionary mempunyai arti “doujinshi” juga, dan dikatakan tidak sepadan dengan menggunakan standar dari kamus Matsuura Kenji. Maka tingkat kesepadanan yang terjadi sesuai pada tingkat leksikon adalah ekuivalensi lebih banyak persentasenya dibandingkan ketidaksepadanan pada penerjemahan.

Data [3]

Bsu	Bsa
長身のイケメン眼鏡男子がBLの エロ本売っての <i>Chousin no ikemen megane danshi ga BL no ero hon utteno</i>	Anak laki-laki berkacamata tinggi yang tampan menjual buku erotis BL (<i>wotaku ni koi wa muzukashii</i> episode 3, 05.52 – 05.56)

Informasi indeksial :

Dua orang perempuan yang sedang membicarakan tentang Hirotaka yang menjaga *stand* Narumi ketika ia pergi membeli *doujinshi*.

Pada data 3 diatas terdapat kata *otaku* yaitu エロ (*ero*) yang diterjemahkan menggunakan aplikasi *mazii dictionary* ditingkat kalimat, kemudian dirincikan menjadi tingkat leksikon dan dianalisis ekuivalensinya dengan menggunakan kamus dari Matsuura Kenji. Jika data diatas dirincikan menjadi leksikon-leksikon adalah sebagai berikut :

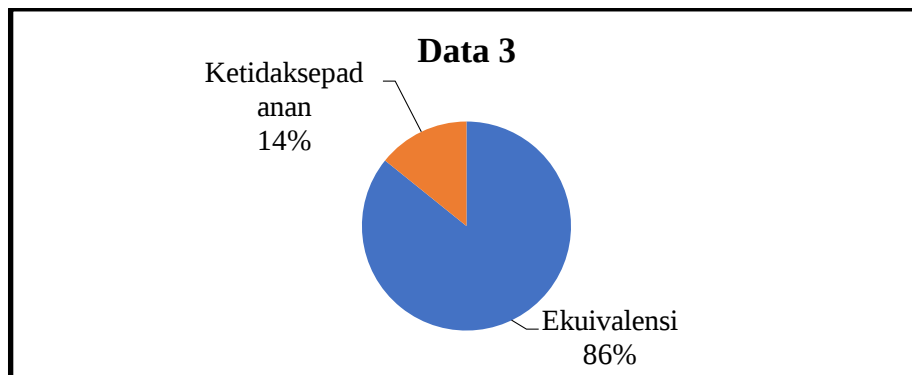
Bsu	Bsa	Keterangan
長身	Tinggi	Sepadane
イケメン	Twink	Tidak Sepadan
眼鏡	kacamata	Sepadane
男子	Anak laki-laki	Sepadane
エロ	Erotis	Sepadane
本	Buku	Sepadane
売って	Menjual	Sepadane

Dari uraian terjemahan leksikon diatas, terjadi ketidaksepadanan pada makna leksikal イケメン (*ikemen*). Menurut Moteki (2011 : 7) kata イケメン (*ikemen*) mempunyai arti laki-laki keren dan tampan.

Pada data 3 terdapat tujuh leksikon dengan enam leksikon yang sepadan dan satu leksikon yang tidak sepadan. Data 3 dapat dipersentasekan :

Ekuivalensi → $6/7 \times 100 = 85,7 \%$

Ketidaksepadanan → $1/7 \times 100 = 14,2 \%$



Grafik 3. Data 3

Dari data 3 dapat disimpulkan bahwa penerjemahan kata *otaku* yaitu エロ (*ero*) pada tingkat kalimat dikatakan sepadan karena dijelaskan terdapat beberapa orang *otaku* yang menghadiri acara *comiket* (Comic Market) yaitu pameran dan pasar paling besar di dunia *otaku* yang diadakan setiap musim panas dan musim dingin. Menurut Gelder dalam Arif (1997:543) *Comic Market* didirikan berdasarkan pemikiran Yonezawa (orang yang pertama kali mendirikan *comiket* pada tahun 1975) yang mengaggap bahwa untuk menerbitkan suatu karya yang ‘tidak biasa’ itu sangat sulit, dan dibutuhkan suatu *platform* untuk mendukung penerbitan karya-karya tersebut. Selain itu, kata エロ (*ero*) merupakan salah satu kata yang sering diucapkan oleh *otaku*. Di dalam tingkat leksikon, kata エロ (*ero*) jika diterjemahkan dengan aplikasi *mazii dictionary* mempunyai arti “erotis” juga, dan dikatakan sepadan dengan menggunakan standar dari kamus Matsuura Kenji. Maka tingkat kesepadanan yang terjadi sesuai pada tingkat leksikon adalah ekuivalensi lebih banyak persentasenya dibandingkan ketidaksepadanan pada penerjemahan.

Data [4]

Bsu	Bsa
何これデレデレじゃないすか。先輩かわいい	Apa ini? Senior lucu
Nani kore dere dere jyanaisuka. Senpai kawaii	(wotaku ni koi wa muzukashii episode 4, 03.34 – 03.39)

Informasi indeksial :

Ketika di kantor, Koyanagi memperlihatkan fotonya dengan Kabakura yang sedang bermesraan dan Narumi melihatnya dengan perasaan bahagia.

Pada data 4 diatas terdapat kata *otaku* yaitu デレ (*dere*), 先輩 (*senpai*), dan かわいい (*kawaii*) yang diterjemahkan menggunakan aplikasi *mazii dictionary* ditingkat kalimat, kemudian dirincikan menjadi tingkat leksikon dan dianalisis ekuivalensinya dengan menggunakan kamus dari Matsuura Kenji. Jika data diatas dirincikan menjadi leksikon-leksikon adalah sebagai berikut :

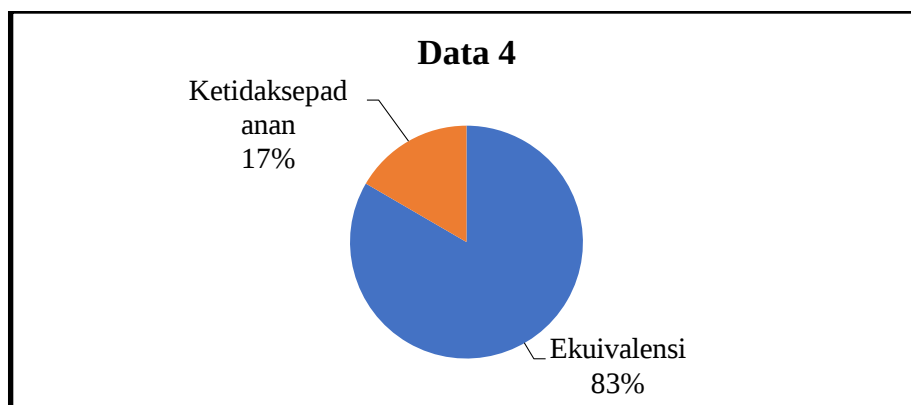
Bsu	Bsa	Keterangan
何	Apa	Sepadan
これ	Ini	Sepadan
デレ	Dere	Tidak Sepadan
じゃない	Tidak	Sepadan
先輩	Senior	Sepadan
かわいい	Imut	Sepadan

Dari uraian terjemahan leksikon diatas, terjadi ketidaksepadanan pada makna leksikal デレ (*dere*) yang tidak mempunyai terjemahan. Kata *dere* berasal dari kata *dere dere* (デレデレ *dere dere*) yang berarti onomapoteia (pembentukan kata yang menirukan suara) dimana keadaan seseorang yang sedang jatuh cinta. Penggabungan kata ini, jika digabungkan dengan kata lainnya dapat menemukan berbagai macam kata yang menggambarkan kecintaan kepada sesuatu (Richard Elsenbels : 2013).

Pada data 4 terdapat enam leksikon dengan lima leksikon yang sepadan dan satu leksikon yang tidak sepadan. Data 4 dapat dipersentasekan :

Ekuivalensi → $5/6 \times 100 = 83,3 \%$

Ketidaksepadanan → $1/6 \times 100 = 16,6 \%$



Grafik 4. Data 4

Dari data 4 dapat disimpulkan bahwa penerjemahan kata *otaku* yaitu *デレ (dere)* dikatakan tidak sepadan karena tidak terdapat penerjemahannya oleh aplikasi *mazii dictionary*. Sedangkan untuk kata *先輩 (senpai)* dan *かわいい (kawaii)* dikatakan sepadan pada tingkat kalimat dan dikuatkan juga karena diucapkan oleh Narumi yang seorang *otaku* kepada lawan bicarannya yang seorang *otaku* juga. Selain itu, kata *デレ (dere)*, *先輩 (senpai)*, dan *かわいい (kawaii)* merupakan beberapa kata yang sering diucapkan oleh *otaku*. Pada tingkat leksikon, kata *デレ (dere)* jika diterjemahkan dengan aplikasi *mazii dictionary* mempunyai arti “dere” yang artinya sama dengan tidak diterjemahkan. Sedangkan untuk kata *先輩 (senpai)* dan *かわいい (kawaii)* jika diterjemahkan dengan aplikasi *mazii dictionary* mempunyai arti “senior” dan “imut” yang mana dikatakan sepadan dengan menggunakan standar dari kamus Matsuura Kenji. Maka tingkat kesepadanan yang terjadi sesuai pada tingkat leksikon adalah ekuivalensi lebih banyak persentasenya dibandingkan ketidaksepadanan pada penerjemahan.

Data [5]

Bsu	Bsa
うちの蒲倉だって二藤くんに劣らず かわいくできると思うのよね <i>Uchi no kabakura datte nifuji kun ni otorazu kawaiku dekiru to omou yo ne</i>	Kupikir kabakura kita bisa semanis nifuji-kun (<i>wotaku ni koi wa muzukashii</i> episode 4, 05.57 – 6.02)

Informasi indeksial :

Setelah melihat foto Hirotaka yang *bercosplay* dengan manis, Koyanagi juga ingin menyatakan bahwa Kabakura akan bisa seperti itu jika *bercosplay*.

Pada data 5 diatas terdapat kata *otaku* yaitu *かわいく (kawaiku)* yang awal katanya ialah *かわいい (kawaii)* yang diterjemahkan menggunakan aplikasi *mazii dictionary* ditingkat kalimat, kemudian dirincikan menjadi tingkat leksikon dan dianalisis ekuivalensinya dengan menggunakan kamus dari Matsuura Kenji. Jika data diatas dirincikan menjadi leksikon-leksikon adalah sebagai berikut :

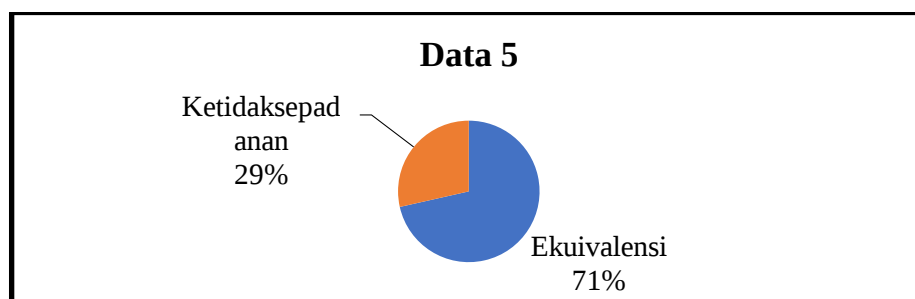
Bsu	Bsa	Keterangan
うち	Rumah	Tidak sepadan
蒲倉	Kabakura	Sepadana
二藤くん	Nifuji-kun	Sepadana
劣らず	Tidak kurang	Tidak Sepadana
かわい	Imut	Sepadana
できる	Bisa	Sepadana
思う	Berpikir	Sepadana

Dari uraian terjemahan leksikon diatas, terjadi ketidaksepadanan pada makna leksikal *うち (uchi)* dan makna leksikal *劣らず (otorazu)*. Untuk makna leksikal *うち (uchi)* karena tidak memakai kanji, dan digunakan untuk menunjukkan (kepunyaan) seseorang yang dikuatkan juga dengan menggunakan partikel *の (no)*, maka kata tersebut tidak mempunyai arti khusus. Namun dalam kamus Matsuura (1129), kata *うち (uchi)* jika memakai kanji, bisa mempunyai arti yaitu *内 (uchi)* yang berarti ‘dalam’ dan *家 (uchi)* yang berarti ‘rumah’. Sedangkan untuk makna leksikal *劣らず (otorazu)* jika diterjemahkan mempunyai arti ‘kalah’ (Matsuura : 780).

Pada data 5 terdapat tujuh leksikon dengan lima leksikon yang sepadan dan dua leksikon yang tidak sepadan. Data 5 dapat dipersentasekan :

Ekuivalensi → $5/7 \times 100 = 71,4 \%$

Ketidaksepadanan → $2/7 \times 100 = 28,5 \%$



Grafik 5. Data 5

Dari data 5 dapat disimpulkan bahwa penerjemahan kata *otaku* yaitu *かわいく* (*kawaiku*) yang awal katanya ialah *かわい* (*kawaii*) pada tingkat kalimat dikatakan sepadan. Kata *かわい* (*kawaiku*) merupakan suatu perubahan kata benda dari kata sifat *かわい* (*kawaii*). Di dalam tingkat leksikon, kata *かわいく* (*kawaiku*) jika diterjemahkan dengan aplikasi *mazii dictionary* mempunyai arti “imut”, dan dikatakan sepadan juga dengan menggunakan standar dari kamus Matsuura Kenji. Maka tingkat kesepadanan yang terjadi sesuai pada tingkat leksikon adalah ekuivalensi lebih banyak persentasenya dibandingkan ketidaksepadanan pada penerjemahan.

KESIMPULAN

Pada dasarnya penerjemahan adalah usaha pencarian padanan makna dari teks bahasa sumber ke bahasa target dengan menggunakan metode-metode yang sesuai. Ekuivalensi merupakan hal yang paling penting dalam penerjemahan. Seorang penerjemah diharuskan memahami ekuivalensi dengan baik dan benar. Penerjemahan tidak hanya dilakukan secara langsung oleh manusia, tetapi juga bisa dilakukan secara tidak langsung dengan menggunakan teknologi canggih zaman kini salah satunya yaitu aplikasi mesin penerjemah yang bisa menghasilkan penerjemahan dengan lebih cepat serta efisien.

Penelitian ini membahas ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia pada kata yang berhubungan dengan *otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* menggunakan bahasa sumber yaitu bahasa Jepang dan bahasa target adalah bahasa Indonesia. Berdasarkan analisis data 1 sampai data 5 terdapat sebanyak 27 leksikon dengan pembagian 21 leksikon yang sepadan dengan persentase sebanyak 77,7% dan 6 leksikon yang tidak sepadan dan mempunyai persentase 22,2 %.

REFERENSI

- Arif, Muhammad. 2011. *Perkembangan Doujinshi Dimotori oleh Otaku : Analisis 3C dalam Comic Market*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Program Studi Jepang, Universitas Indonesia.
- Baker, C. (2011). *Foundation of bilingual education and bilingualism 5th edition*. Bristol: Multilingual Matters.
- Baker, Mona & (1992). In *Other Words: A Coursebook on Translation*. New York: Routledge
- Fujita. 2018. *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*. Tokyo, Japan : A-1 Picture.

Machali, Rochayah. 2000. *Pedoman Bagi Penerjemah*. Jakarta : PT Grasindo.

Matsura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang- Indonesia*. Kyoto : Kyoto Sangyo University Press.

Newmark, Peter. 1981. *Approaches to Translation*. New York: Pearson Education

Newmark, Peter. 1988. *A Textbook of Translation*. New York: Pearson Education

Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta : Sanata Dharma University Press

Mayestika, Vidha Verdian (2019) *Pergeseran Penerjemahan Dalam Roman Terjemahan Heer Der Diebe Karya Cornelia Funke* <https://eprints.uny.ac.id/66253/3/BAB%20II.pdf> Diakses pada tanggal 15 November pada pukul 14.37 WIB.

Mubarok, Sirojul Munir Anif (2015) *Japanese Culture Imperialism Surabaya (Studi Kasus Dominasi Media Anime Bagi Komunitas Forever For Friend (FFF) Surabaya)* <http://digilib.uinsby.ac.id/4153/4/Bab%201.pdf> Diakses pada tanggal 15 November 2020 pada pukul 14.40 WIB.

Puspitasari, Dewi, dkk (2014) *Kesepadanan Pada Penerjemahan Kata Bermuatan Budaya Jepang ke Dalam Bahasa Indonesia : Studi Kasus dalam Novel Botchan Karya Natsume Soseki dan Terjemahannya Botchan Si Anak Bengal oleh Jonjon Johana* <file:///C:/Users/WIN%208.1%20Pro/Downloads/8775-19571-1-SM.pdf>) Diakses pada tanggal 15 November 2020 pada pukul 14.41 WIB.