

Vol. 3 No. 1 Juni 2018  
E-ISSN 2528-5548



# japanedu

JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN BAHASA JEPANG



Diterbitkan oleh:  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

# JAPANEDU

Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang

e-ISSN 2528-5548

Volume 3, Nomor 1, Juni 2018

**JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang** is an online, open access peer reviewed journal, which is published twice year every June and December. This journal is for all contributors who are concerned with a research related to Japanese language education studies.

**JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang** provides a forum for publishing the original reserach articles, paper-based articles and review articles from contributors, related to Japanese culture, Japanese literature and Japanese language teaching/learning, which have never been published before.

## Susunan Dewan Redaksi

Ketua	: Herniwati (Universitas Pendidikan Indonesia)
Wakil Ketua	: Nuria Haristiani (Universitas Pendidikan Indonesia)
Anggota	: Sudjianto (Universitas Pendidikan Indonesia) Noviyanti Aneros (Universitas Pendidikan Indonesia) Dedi Sutedi (Universitas Pendidikan Indonesia)
Mitra Bestari	: Dian Bayu Firmansyah (Universitas Jenderal Soedirman) Chevy Kusumah Wardhana (Universitas Negeri Semarang) Inu Isnaeni Shidiq (Universitas Padjajaran) Dedi Suryadi (Universitas Muhammadiyah Yogyakarta)

## Alamat redaksi:

**Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia**

Jl. Dr. Setiabudhi 229 Bandung 40154 Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Email : [japanedu@upi.edu](mailto:japanedu@upi.edu)

Website : <http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/index>

# JAPANEDU

Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang

e-ISSN 2528-5548

Volume 3, Nomor 1, Juni 2018

---

## DAFTAR ISI

- Penggunaan Media ajar Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Kanji** 1-10  
Dian Bayu Firmansyah & Riska Sri Rahmawati, *Universitas Jenderal Soedirman & Universitas Komputer Indonesia*
- Pembelajaran Kontekstual dalam Novel Madogiwa no Tottochan Karya Tetsuko Kuroyanagi & Nijuushi no Hitomi Karya Sakai Tsuboi** 11-23  
Novi Andari & Sudarwati, *Universitas Tujuh Belas Agustus*
- Analisis Buku Ajar *Marugoto*: Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1 Ditinjau Dari Ranah Kognitif Taksonomi Bloom** 24-37  
Rakhmania Wulandari & Febi Ariani Saragih, *Universitas Brawijaya*
- Teknik *Word Flow Game* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang** 38-50  
Rusita Puji Asih, Juju Juangsih & Linna Meilia Rasiban, *Universitas Pendidikan Indonesia*
- Transformation of Japanese Culture for Increasing Japanese Communicative Competence** 51-59  
Herniwati & Noviyanti Aneros, *Universitas Pendidikan Indonesia*
- Politeness of Women's Language (Joseigo) by Shin Tanokura in Drama Series of Oshin** 60-77  
Eko Kurniawan, *Universitas Jenderal Soedirman*
- Penerapan Dictation Test Dalam Perkuliahan *Chokai*** 78-84  
Chevy Kusumah Wardhana, *Universitas Negeri Semarang*



# JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang

<http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/index>

## Penggunaan Media Ajar Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran *Kanji*

Dian Bayu Firmansyah<sup>1</sup>, Riska Sri Rahmawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Sastra Jpang, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Sastra Jepang, Universitas Komputer Indonesia, Bandung, Indonesia  
[dbayuf@unsoed.ac.id](mailto:dbayuf@unsoed.ac.id), [riska.sri.rahmawati@email.unikom.ac.id](mailto:riska.sri.rahmawati@email.unikom.ac.id)

### ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of teaching media *kanji* "Hyakugo" in improving the ability of mastery *kanji* JLPT level N5 learners. This study conducted with quasi experimental research methods with one group pre test-post test research design. Data collection conducted by survey questionnaires and interviews. Research subjects in this study were students from Department of Japanese Language Literature, Universitas Komputer Indonesia. The result of this study indicated that "Hyakugo" have a significant influence in term of enhancing learners *kanji* acquisition ability and improving students learning motivation. Furthermore, survey questionnaires feedback showed positive response from the learners, confirmed that "Hyakugo" is an interactive learning medium that helped them to maintain their learning motivation, user friendly and provides a lot of benefits for learners.

### KEYWORDS

Multimedia; Kanji; Hyakugo; Japanese Students.

### ARTICLE INFO

First received: 15 February 2018

Final proof accepted: 18 May 2018

Available online: 01 June 2018

### PENDAHULUAN

Tes kemampuan bahasa Jepang atau yang lebih dikenal dengan nama *Nihongo Nouryoku Shiken*, merupakan salah satu standar uji kompetensi yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan bahasa Jepang pembelajar bahasa Jepang yang ada di seluruh dunia. Materi yang diujikan dalam uji

kemampuan bahasa Jepang ini terbagi menjadi beberapa buah materi yaitu, *Moji/Goi*, *Bunpou*, *Dokkai*, dan *Choukai*. Salah satu materi tes yang dianggap sulit oleh pembelajar yaitu materi tes tentang *Kanji* yang terdapat pada tes *Moji/Goi*.

*Kanji* merupakan salah satu materi pengajaran dalam bahasa Jepang yang

menimbulkan kesulitan bagi para pembelajar bahasa Jepang. Coulmas (1989), Bullock (1999) dan Joyce (2005), menyatakan bahwa bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa di dunia yang mempunyai sistem penulisan huruf yang sangat rumit (dikutip dari Lin, Kajita & Mese, 2007 : 25). Hal ini menjadi sebuah hambatan terutama bagi pembelajar bahasa Jepang yang berasal dari negara yang tidak megenal budaya *Kanji* seperti Indonesia, negara-negara di benua Eropa, dll. Bahkan ada kalanya, hal ini juga dirasakan oleh para pembelajar bahasa Jepang dengan budaya *Kanji* seperti pembelajar orang Cina, Korea, Taiwan dan sebagainya. Ini terjadi karena adanya perbedaan cara menulis dan cara baca yang ada pada materi *Kanji* bahasa Jepang (Sudjianto & Dahidi, 2004 : 56 dan Kobayashi, 2002 : 72).

Sebagian besar pembelajar bahasa Jepang merasakan bahwa materi *Kanji* merupakan salah satu materi yang menyulitkan bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar, karena selain jumlahnya yang cukup banyak, *Kanji* dalam bahasa Jepang juga mempunyai beberapa cara baca (*On-yomi* dan *Kun-yomi*) yang wajib dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang. Merujuk pada pendapat Katoo Akihiko dalam Sudjianto & Dahidi (2004), jumlah *Kanji* yang perlu dikuasai oleh orang asing adalah sebanyak 1400-1700 huruf, dengan alokasi waktu sebanyak 40 minggu (pembelajar tingkat dasar). Alokasi waktu

yang cukup singkat dan jumlah huruf yang sangat banyak, tentunya menjadi kesulitan yang luar biasa bagi para pembelajar.

Bagi pembelajar bahasa Jepang yang baru mempelajari bahasa Jepang di bangku kuliah, karena awal perkuliahan pada umumnya dimulai pada bulan September, waktu yang tersedia untuk menguasai materi *Kanji* pada level N5 ini hanya sekitar dua sampai tiga bulan saja sampai pada pelaksanaan ujian *Nihongo Nouryoku Shiken*. Dengan keterbatasan waktu ini, dibutuhkan metode pembelajaran dan latihan (*drill*) khusus agar seluruh materi *Kanji* yang diujikan dapat dikuasai dan dipahami oleh pembelajar dalam waktu singkat. Selain itu, pembelajaran materi tentang *Kanji* yang dilakukan di dalam perkuliahan, sering kali tidak terfokus pada penguasaan materi-materi *Kanji* yang diujikan pada *Nihongo Nouryoku Shiken*, sehingga tidak sedikit para pembelajar yang mendapatkan skor ujian *Kanji* level N5 yang kurang memuaskan atau bahkan bisa dikategorikan tidak lulus.

Oleh karena itu, diperlukan suatu model, metode, teknik dan media pembelajaran yang lebih variatif dan lebih efektif dari metode pembelajaran konvensional yang dilakukan di dalam kelas. Karena pada dasarnya proses belajar akan menjadi lebih mudah untuk dilakukan jika menggunakan media pembelajaran yang tepat dan tidak asing bagi pembelajar (Haristiani & Firmansyah, 2017).

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, dengan memanfaatkan teknologi komputerisasi yang sudah terbukti efektif untuk proses belajar-mengajar dan telah digunakan secara luas dalam bidang pendidikan (Karim & Shukur, 2016).

Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran yaitu dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kualitas pembelajaran meningkat dan sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan (Mudlofir & Rusydiyah, 2016). Selain itu multimedia pengajaran juga memiliki tingkat fleksibilitas yang sangat baik, karena proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, sehingga pembelajar dapat menjadi lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan dapat menikmati proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan mereka dalam menyerap materi pembelajaran (Mayer, 2005; Neo, Neo & Yap, 2008; Shank 2008). Hal inilah yang mendasari penggunaan multimedia pembelajaran *Hyakugo*, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pembelajar dalam penguasaan materi *kanji* JLPT N5.

Media pembelajaran *Hyakugo* diharapkan dapat menjadi jawaban atas permasalahan di atas, karena media *Hyakugo* merupakan sebuah media pembelajaran animasi berbentuk latihan-latihan soal (*drill*), dengan

isi materi yang telah disesuaikan dengan materi-materi *kanji* yang akan diujikan pada *Nihongo Nouryoku Shiken* level N5.

Masalah utama yang ingin diteliti dalam penelitian ini yaitu mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Hyakugo* terhadap peningkatan kemampuan penguasaan materi *kanji* JLPT N5 dan kesan pengguna terhadap penggunaan multimedia pembelajaran *Hyakugo* dalam pengajaran *kanji* JLPT N5.

Penelitian ini bertujuan untuk: a) mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa/i prodi SAJA UNIKOM dalam penguasaan materi *kanji* level N5, dengan menggunakan media pembelajaran *Hyakugo*; b) mengetahui kesan atau tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Hyakugo*, dalam persiapan menghadapi ujian JLPT level N5.

*Hyakugo* adalah sebuah media pembelajaran *kanji* berbasis *software adobe flash* yang berisi tentang materi pembelajaran dan juga tes *kanji Nihongo Nouryoku Shiken* level N5, dengan total jumlah huruf yang dipelajari sebanyak 100 huruf. Metode pembelajaran *kanji* dalam *Hyakugo* disajikan dalam bentuk *game puzzle* untuk latihan-latihan soal (*drill*) materi *kanji*, yang dilakukan dengan cara mencocokkan *kanji* dengan cara baca (*on'yomi-kun'yomi*) dan juga arti dasar dari *kanji* tersebut. Materi *kanji* yang terdapat dalam *Hyakugo* berasal dari tiga sumber utama

yaitu *Kanji Nyuumon*, *Kanji Masuta 1* dan juga situs JLPT (Somantri, 2011 : 4).

## METODE

### Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuasi eksperimen, dengan desain penelitian *one group pre test-post test*. Subyek pada penelitian ini adalah mahasiswa/i Prodi SAJA UNIKOM semester dua, yang dinyatakan belum lulus pada ujian JLPT level N5 bulan Desember 2016, yaitu sebanyak 16 orang.

Untuk mengumpulkan data penelitian yang dibutuhkan, digunakan dua buah

instrumen penelitian, yaitu instrumen penelitian tes dan non tes. Instrumen penelitian tes berupa tes kemampuan pemahaman materi *kanji* pada ujian JLPT level N5. Sedangkan instrumen penelitian non tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket dan wawancara.

Instrumen penelitian angket dan wawancara digunakan untuk mengetahui kesan/tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran *kanji* level N5 dengan menggunakan media pembelajaran *Hyakugo*. Proses pengolahan data pre-test dan post-test dilakukan dengan menggunakan software SPSS 16.0.

### Tahapan Pelaksanaan Pengajaran

Berikut ini tabel yang menyajikan tentang tahapan pelaksanaan pengajaran menggunakan media ajar *Hyakugo*.

Tabel 1.  
Tahapan Pengajaran Menggunakan *Hyakugo*

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pertemuan 1	✓ Menjelaskan tujuan penelitian, materi dan proses penelitian; ✓ <i>Pre-test</i> .	90 menit
Pertemuan 2	✓ Menyajikan materi <i>kanji</i> yang ada di bab 1; ✓ Latihan <i>kanji (drill)</i> melalui simulasi <i>game</i> menggunakan media <i>Hyakugo</i> ; ✓ Refleksi pembelajaran berupa evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dan memperoleh <i>feedback</i> dari pembelajar.	90 menit
Pertemuan 3	✓ Menyajikan materi <i>kanji</i> yang ada di bab 2; ✓ Latihan <i>kanji (drill)</i> melalui simulasi <i>game</i> menggunakan media <i>Hyakugo</i> ; ✓ Refleksi pembelajaran berupa evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dan memperoleh <i>feedback</i> dari pembelajar.	90 menit
Pertemuan 4	✓ Menyajikan materi <i>kanji</i> yang ada di bab 3; ✓ Latihan <i>kanji (drill)</i> melalui simulasi <i>game</i> menggunakan media <i>Hyakugo</i> ; ✓ Refleksi pembelajaran berupa evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dan memperoleh <i>feedback</i> dari pembelajar.	90 menit



Pertemuan 5	✓ Menyajikan materi <i>kanji</i> yang ada di bab 4; ✓ Latihan <i>kanji (drill)</i> melalui simulasi <i>game</i> menggunakan media <i>Hyakugo</i> ; ✓ Refleksi pembelajaran berupa evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dan memperoleh <i>feedback</i> dari pembelajar.	90 menit
Pertemuan 6	✓ Menyajikan materi <i>kanji</i> yang ada di bab 5; ✓ Latihan <i>kanji (drill)</i> melalui simulasi <i>game</i> menggunakan media <i>Hyakugo</i> ; ✓ Refleksi pembelajaran berupa evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dan memperoleh <i>feedback</i> dari pembelajar.	90 menit
Pertemuan 7	✓ Review materi pembelajaran Bab 1-5; ✓ <i>Post-test</i> .	90 menit

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Data *Pre-test* dan *Post-test*

Dari hasil pengolahan data *pre-test* dan *post-test* diketahui bahwa peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diteskan meningkat setelah penggunaan media "*Hyakugo*". Akan tetapi, walaupun terjadi peningkatan kemampuan yang cukup signifikan pada seluruh sampel, ternyata

peningkatan kemampuan mahasiswa yang nilai *pre-test*nya dibawah 60 (sebanyak 12 orang), jauh lebih besar (rata-rata nilai *gain* sebesar 0,59) jika dibandingkan dengan sampel yang nilai *pre-test*nya di atas 60 (4 orang, rata-rata nilai *gain* 0,45). Hal ini membuktikan bahwa media "*Hyakugo*" lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa yang agak kurang dalam pelajaran. (lihat tabel 2)

**Tabel. 2**  
Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Sampel	Nilai <i>pre-test</i> (x)	Nilai <i>post-test</i> (y)	Nilai Gain (g)
S1	70	82	0,40
S2	72	81	0,32
S3	75	88	0,52
S4	62	80	0,47
S5	77	87	0,43
S6	50	70	0,40
S7	78	90	0,55
S8	56	80	0,55
S9	48	78	0,58
S10	60	84	0,60
S11	62	84	0,58
S12	54	78	0,52
S13	67	80	0,39
S14	88	90	0,17
S15	87	95	0,62
S16	76	90	0,58
<b>Nilai rata-rata <i>gain</i></b>			<b>0,480</b>



Selanjutnya dari hasil pengolahan data *pre-test* dan *post-test* menggunakan software SPSS 16, diketahui bahwa media “*Hyakugo*” memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan kemampuan bahasa Jepang mahasiswa. Hal ini ditunjukkan

dengan adanya indikasi peningkatan nilai skor tes *kanji* sebelum mendapatkan treatment (*pre-test*) dan setelah mendapatkan treatment (*post-test*). Hasil pengolahan data hasil tes tersebut disajikan pada tabel 3 berikut ini.

**Tabel. 3**  
**Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS**

	Pre-test	Post-test
N Valid	16	16
N Missing	0	0
Mean	67.63	83.56
Standard Deviation	12.312	6.218
Variance	151.583	38.662

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan multimedia *Hyakugo* terhadap peningkatan kemampuan penguasaan *kanji* sampel penelitian, berikut

ini disajikan hasil pengolahan data berupa koefisien korelasi antara data *pre-test* dan *post-test* yang didapat oleh sampel penelitian. (lihat tabel 4)

**Tabel. 4**  
**Koefisien Korelasi Data Pre-Test dan Post-Test (SPSS)**

	Pre-test	Post-test
<b>Pre-test</b>		
Pearson Correlation	1	0.876
Sig. (2-tailed)		0.000
N	16	16
<b>Post-test</b>		
Pearson Correlation	0.876	1
Sig. (2-tailed)	0.000	
N	16	16

Dari hasil analisis data yang terlihat pada tabel 4 di atas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi antara kedua data tes yang telah dilakukan adalah sebesar 0.876. Angka koefisien tersebut menunjukkan adanya tingkat korelasi yang kuat dan signifikan

antara kedua faktor yang dianalisis (Sugiyono, 2007). Hal ini semakin memperkuat data hasil analisis yang ditemukan pada tabel 3 Sebelumnya, yang mengindikasikan bahwa media “*Hyakugo*” dapat meningkatkan efektifitas KBM di kelas dan juga

meningkatkan kemampuan bahasa Jepang mahasiswa secara menyeluruh.

### Hasil Pengolahan Data Angket Kuesioner

Berikut ini disajikan hasil pengolahan data angket kuesioner yang diberikan kepada responden setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kanji *Hyakugo*. Untuk lebih jelasnya lihat tabel 5 dan tabel 6.

**Tabel. 5**  
**Hasil Survey Kuesioner Kepuasan Pengguna**

No	Pernyataan	Nilai Mean	%
1	Materi-materi <i>kanji</i> yang ditampilkan sesuai dengan materi yang ada di JLPT level N5	4.38	100
2	Menu latihan materi <i>kanji</i> sangat variatif	4.62	87,5
3	Daftar kosakata yang ditampilkan sangat membantu proses belajar	4.62	100
4	Tingkat kesulitan dari soal-soal latihan yang ada relevan dengan soal-soal JLPT N5	3.62	87,5
5	Ilustrasi yang digunakan sangat rapih dan enak dipandang	4.88	87,5
6	Desain media sangat atraktif dan inovatif	4.38	100
7	Tombol navigasi dan perintah yang digunakan sangat mudah dipahami	4.62	100
8	Ukuran huruf dan teks yang digunakan sangat jelas dan mudah dibaca	4,38	87,5
9	Efek suara yang digunakan sangat jelas dan tidak mengganggu proses belajar	3.87	100
10	Tampilan media secara keseluruhan sangat baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar	4.25	100
11	Media ini sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di dalam kelas	4.75	100

**Tabel. 6**  
**Kesan dan Tanggapan Pengguna (Kesimpulan)**

<b>Belajar Materi <i>Kanji</i> JLPT N5 Menggunakan <i>Hyakugo</i></b>
a. Sangat mudah digunakan dan membuat proses belajar lebih menarik
b. Materi yang disajikan sangat membantu proses belajar saya secara mandiri
c. Daftar kosakata yang disajikan membantu saya untuk meningkatkan kemampuan saya
d. Saya sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran <i>kanji</i> ini

Dari hasil pengolahan data yang terlihat pada tabel 5 dan tabel 6 di atas, diketahui bahwa sebagian besar pengguna sangat setuju dan merasakan manfaat dari penggunaan

media *Hyakugo* dalam proses pembelajaran materi-materi *kanji* JLPT level N5.

### **Pembahasan**

Saat ini, fungsi media dalam pembelajaran sudah tidak lagi hanya sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran saja, akan tetapi berperan juga sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Mudlofir & Rusydiyah, 2016). Penggunaan multimedia pembelajaran, tidak hanya membantu dalam proses pembelajaran di dalam kelas saja, tetapi juga memberikan pengaruh yang signifikan dalam hal peningkatan keaktifan serta motivasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Penggunaan komputer sebagai salah satu pilihan media pembelajaran dalam penelitian ini didasari oleh beberapa faktor. Media ajar berbasis komputer, selain faktor *familiar* bagi pengguna, komputer juga dapat menyalurkan informasi yang dibutuhkan oleh pembelajar melalui kombinasi *audio-visual*, yang terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Mayer, 2005). Sehingga faktor kepraktisan inilah yang menjadi salah satu pertimbangan penggunaan media ajar berbasis komputer dalam penelitian ini.

Media ajar *Hyakugo* juga tidak hanya praktis dalam hal penggunaannya saja, tetapi juga mampu berfungsi sebagai media

permainan yang mendidik, karena penyajian materi-materi *kanji* dirancang sedemikian rupa agar mampu menarik minat pengguna, meningkatkan motivasi dan juga meningkatkan pencapaian hasil belajar pembelajar (Hwang *et al*, 2012).

Hal ini sejalan dengan temuan-temuan pada penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pengguna secara signifikan setelah penggunaan media ajar *Hyakugo*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Hyakugo* dapat dijadikan sebagai salah satu sarana belajar alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pengguna serta dapat memberikan tingkat kepuasan belajar bagi pengguna karena terbukti efektif meningkatkan kemampuan penguasaan materi *kanji* level N5.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan media *Hyakugo* diketahui memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses peningkatan kemampuan pembelajar. Ini terlihat dari hasil *post-test* yang menunjukkan sebuah grafik peningkatan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Hal ini terjadi dikarenakan fitur-fitur latihan materi *kanji* yang ada dalam media *Hyakugo*, dapat mendorong motivasi belajar serta membantu pembelajar untuk fokus pada proses pembelajaran yang sedang dilakukan, karena proses pembelajaran dapat

diatur sedemikian rupa disesuaikan dengan kebutuhan serta *pace* dari masing-masing pembelajar.

Dari hasil angket dan wawancara yang dilakukan diketahui bahwa sebagian besar responden merasa sangat puas menggunakan media ajar berbasis multimedia, karena selain tidak membosankan, penggunaan media ajar *Hyakugo* juga dapat membantu mereka untuk lebih mengasah kemampuan penguasaan *kanji* secara mandiri di luar kelas.

Penelitian ini memberikan gambaran mengenai pengaruh penggunaan multimedia terhadap kemampuan penguasaan *kanji* JLPT level N5 melalui metode penelitian kuasi eksperimen. Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen murni, untuk membandingkan hasil belajar dan pencapaian pembelajar yang menggunakan metode belajar konvensional dengan hasil belajar dari pembelajar yang menggunakan media *Hyakugo*. Sehingga akan diharapkan akan didapatkan sebuah hasil penelitian yang lebih obyektif mengenai sejauh mana pengaruh media *Hyakugo* dalam peningkatan pencapaian hasil belajar *kanji* JLPT N5 pembelajar.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Tim peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM)

Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), yang telah memberikan dukungan dana penelitian melalui skim penelitian internalnya, sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan.

Tim peneliti juga mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada Sdr. Itang Zakaria Somantri yang telah mengizinkan kami untuk menggunakan media pembelajaran *kanji Hyakugo* dalam penelitian ini.

#### PUSTAKA RUJUKAN

- [1] Bullock, B., 1999. *Sci.lang.japan frequently asked question*. Available online at: <http://www.sljfaq.org/afaq/afaq-full.html> [September 27<sup>th</sup>, 2017 Accessed]
- [2] Joyce, T., 2005. *Two-kanji compound in the Japanese mental lexicon*. Available online at: <http://www.valdes.titech.ac.jp/> [September 27<sup>th</sup>, 2017 Accessed]
- [3] Karim, N.A. and Shukur, Z. 2016. *Proposed Features on An Online Examination Interface Design and Its Optimal Values*. *Computers in Human Behaviour*, 64, 414-442.
- [4] Lin, N., Kajita, S. & Mase, K. 2007. *Story-based CALL for Japanese Kanji Characters: A Study on Student Learning*

- Motivation*. The JALT CALL Journal, 2007, vol. 3, no. 1-2, pp. 25-44.
- [5] Mayer, R.E. 2009. *Multimedia Learning: Second Edition*. Newyork: Cambridge University Press.
- [6] Mudlofir, A. & Rusydiyah, E.F. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- [7] Neo, M., Neo, T.K. & Yap, W.L. 2008. *Student`s Perceptions of Interactive Multimedia Mediated Web-Based Learning: A Malaysian Perspective*. Proceedings Ascilite Melbourne 2008. <http://www.ascilite.org.au/conferences/melbourne08/procs/neo.pdf>
- [8] Haristiani, N. & Firmansyah, D. B. 2017. *Android Application For Enhancing Japanese JLPT N5 Kanji Ability*. Journal of Engineering Science and Technology Special Issue on AASEC 2016, October (2017), pp. 106-114. School of Engineering, Taylor`s University.
- [9] Hwang, G.J, Sung, H.Y, Hung, C.M, Huang, I., Tsai, C.C. 2012. *Development of A Personalized Educational Computer*. Education Technology Research Development. March (2012); 60: 623-638.
- [10] Somantri, I. Z. 2011. *Hyakugo Sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Kanji N5*. Skripsi : UNIKOM (tidak diterbitkan).
- [11] Sudjianto & Dahidi, A. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi : Kesaint Blanc
- [12] Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta



# JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang

<http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/index>

## Pembelajaran Kontesktual dalam Novel *Madogiwa No Tottochan & Nijuushi No Hitomi*

Novi Andari<sup>1</sup>, Sudarwati<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Department of Japanese Literature, UNTAG, Surabaya, Indonesia  
[tyadandion@yahoo.com](mailto:tyadandion@yahoo.com), [sudarwati@untag.ac.id](mailto:sudarwati@untag.ac.id)

### ABSTRACT

Many educators are beginning to believe that the learning process centered on learners will bring better results and result in success in those learners. Inspiration of an educator in determining and creating methods and models of learning can be obtained from various sources. Novel is one of the literary works that serve as a tool to represent human life as stated in the work of fiction. Because the message conveyed by the author through the novel sourced from the problems that exist in the community, one of the problems is education. The explanation explains that there is a special connection between novel and education. To prove the above statement, conducted a study that aims to obtain data or information of the forms of learning in a literary work. Found in the novel *Madogiwa no Totto-chan* and novel *Nijuushi no Hitomi* about the forms of learning for elementary school children. In this paper that presented the findings of a method of contextual learning in the two novels. Research method used is descriptive qualitative method.

### KEYWORDS

Literature; Education; Contextual Learning.

### ARTICLE INFO

*First received: 23 February 2018*

*Final proof accepted: 18 May 2018*

*Available online: 01 June 2018*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses perubahan. Proses perubahan yang terjadi pada setiap insan manusia, entah manusia kecil atau anak-anak maupun manusia dewasa. Hingga tua manusia perlu belajar, karena masalah

kehidupan adalah masalah yang kompleks, dan setiap manusia harus dapat senantiasa mencari solusi dari masalah kehidupannya. Oleh karena itu, manusia harus terus belajar. Dari proses pembelajaran harus ada proses perubahan, yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, yang sebelumnya buruk menjadi baik, yang tadinya rendah menjadi meningkat.

Proses pembelajaran adalah proses perubahan ke arah yang lebih baik.

Pembelajaran menurut Hamdayama (2016 : 28), proses perubahan yang dialami seseorang dari belum bisa mengerjakan sesuatu menjadi bisa mengerjakan sesuatu disebabkan karena proses latihan yang bersifat kontinu dan fungsional. Pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Dengan berkembangnya zaman, serta melalui pengalaman-pengalaman mengajar dan kesengajaan yang tulus dalam menimba pengetahuan yang mendalam mengenai hakikat mengajar yang baik, para pendidik dan lembaga sekolah mulai melihat pada ranah peserta didik. Banyak para pendidik yang mulai meyakini bahwa proses pembelajaran berpusat pada peserta didik akan membawa hasil yang lebih baik dan membuahkan keberhasilan pada peserta didik tersebut.

Megawangi (2004 : 121), mengatakan bahwa seorang anak bukanlah bejana kosong yang harus diisi atau sebuah kertas kosong yang dapat dicoreti oleh orang dewasa sesuai dengan kehendak orang dewasa tersebut,

namun seorang anak adalah bagaikan obor yang akan dinyalakan apinya yang senantiasa harus dijaga kobarnya. Semangat seorang anak dalam belajar harus mulai ditumbuhkan sejak dini. Karena perkembangan yang diperoleh pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya dan meningkatkan produktivitas kerja di masa dewasa.

Setiap anak memiliki potensi, tetapi potensi tersebut hanya dapat berkembang manakala diberi rangsangan, bimbingan, bantuan dan atau perlakuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Menurut Semiawan (2008), dalam proses pembelajaran pada anak usia dini sampai usia sekolah dasar, pemahaman terhadap keunikan dan tingkat pertumbuhan serta perkembangan pada diri setiap anak merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan oleh para pendidik.

Dengan memperhatikan kebutuhan yang hakiki pada seorang peserta didik akan perkembangan kompetensinya, seorang pendidik dapat merancang metode dan memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya. Metode dan proses belajar yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik, khususnya anak usia dini, dimana menurut Trianto (2011 : 5), potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia anak sekolah dasar, dapat menjadi pondasi yang



kuat untuk menumbuhkan berbagai kompetensi, sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja di masa dewasa dan menjadikan mereka manusia yang berkualitas.

Inspirasi seorang pendidik dalam menentukan metode dan model pembelajaran atau bahkan menciptakan metode atau model baru dalam proses pembelajaran untuk peserta didiknya bisa didapat dari berbagai sumber. Selain studi khusus dalam pendidikan formal, seorang pendidik harus senantiasa melakukan riset dan mencoba, dan dengan pengalaman-pengalaman mengajarnya dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang diterapkannya dan menentukan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, seorang pendidik bisa melakukan sharing dengan para senior, dan mencari referensi-referensi yang bisa memberikan informasi yang dapat menunjang kualitas pembelajaran anak didiknya. Referensi-referensi tersebut selain dari buku-buku tentang teori pembelajaran, dan selain dari teknologi informasi internet, seorang pendidik juga bisa mendapatkan inspirasi dari suatu karya sastra.

Novel merupakan salah satu karya sastra yang dijadikan sebagai alat merepresentasikan kehidupan manusia yang tertuang dalam karya fiksi. Selain itu novel juga berfungsi sebagai alat untuk menolong manusia di segala bidang. Karena amanat yang

disampaikan oleh pengarang melalui novel tersebut bersumber dari masalah yang ada dalam masyarakat, salah satunya masalah pendidikan. Paparan tersebut menjelaskan bahwa terdapat adanya kaitan khusus antara novel dan pendidikan. Pendidikan bertujuan memajukan bangsa dan menanamkan nilai-nilai pendidikan pada generasi bangsa.

Menurut Ratna (2006 : 334), sastra merupakan sebuah cermin dari realitas yang terjadi di masyarakat dan realitas yang terdapat dalam sastra tidak berbeda jauh dengan realitas yang terdapat dalam masyarakat. Secara tidak langsung Mursini (2007 : 26) memiliki pendapat yang sama, yaitu bahwa karya sastra mengandung unsur pendidikan atau pengajaran. Oleh karena itu karya sastra dapat dikatakan sebagai media pembelajaran dalam berbagai hal yang memiliki manfaat untuk kehidupan bermasyarakat. Dari fenomena sosial yang kemudian diceritakan kembali dengan bahasa yang indah dalam karya sastra, menjadikan karya sastra dapat kembali dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai media pembelajaran, antara lain salah satunya bagi para pendidik. Kisah dalam suatu karya sastra dapat dijadikan bukti potret kehidupan masyarakat, meskipun kisah tersebut terjadi di tempat yang jauh dari pembaca berada dan terjadi pada masa yang jauh sebelum para pembaca berada di dunia ini.

Inspirasi untuk menerapkan metode dan model pembelajaran yang baik dan tepat guna bagi peserta didiknya, dengan kecintaan yang mendalam terhadap peserta didik, seorang pendidik dapat bercermin dan mencoba apa yang telah ada dalam kisah karya sastra tertentu. Salah satu karya sastra yang dapat dijadikan inspirasi oleh para pendidik adalah karya sastra yang berupa Novel di Jepang berjudul *Madogiwa No Totto-chan (MNT)* karya Tetsuko Kuroyanagi dan *Nijuushi No Hitomi (NNH)* karya Sakai Tsuboi.

Berdasarkan fenomena pembelajaran yang ada pada kedua novel tersebut, penulis memilih kedua novel ini sebagai sumber data dan oleh karena itu penulis ingin menelaah lebih lanjut tentang metode dan model pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar yang ada dalam kisah kedua novel ini. Setelah peneliti membaca dengan seksama kedua novel ini, peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa metode dan model pembelajaran yang diterapkan, namun peneliti hanya memfokuskan pada model pembelajaran kontekstual saja.

## **KAJIAN TEORI**

### **Sastra dan Pendidikan**

Sastra dan tata nilai merupakan fenomena sosial yang saling melengkapi dalam hakikat mereka sebagai sesuatu yang eksistensial. Sastra sebagai produk kehidupan,

mengandung nilai-nilai pendidikan, nilai-nilai sosial, filsafat, religi dan sebagainya, baik yang bertolak dari pengungkapan kembali maupun yang mempunyai penyodoran konsep baru (Suyitno, 1986 : 3). Sastra tidak hanya memasuki ruang serta nilai-nilai kehidupan personal, tetapi juga nilai-nilai kehidupan manusia dalam arti total.

Segala sesuatu yang digunakan untuk mendidik harus yang mengandung nilai didik, termasuk dalam pemilihan media. Secara estimologis, menurut Ratna (2009 : 447) sastra juga berarti alat untuk mendidik. Lebih jauh, dikaitkan dengan pesan dan muatannya, hampir secara keseluruhan karya sastra merupakan sarana-sarana etika. Jadi antara pendidikan dan karya sastra adalah dua hal yang saling berkaitan.

Selain mengandung nilai dan amanat, sebagai media komunikasi, karya sastra juga mengandung unsur pengajaran, yang memberikan informasi pengetahuan untuk pembacanya agar dapat menciptakan suatu pembaharuan dalam kehidupan yang nyata. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Mursini (2007 : 26) bahwa karya sastra mengandung unsur pendidikan atau pengajaran. Oleh karena itu karya sastra dapat dikatakan sebagai media pembelajaran dalam berbagai hal yang memiliki manfaat untuk kehidupan bermasyarakat. Kinayati (2006 : 743) juga memiliki pendapat yang sama bahwa karya sastra memiliki relevansi dengan

masalah-masalah dunia pendidikan yang nyata. Dan sastra dapat membantu pendidikan secara utuh karena sastra dapat meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta, rasa dan karsa, menunjang pembentukan watak, mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, pengetahuan-pengetahuan lain dan teknologi.

Karya sastra mampu memberi ilham, inspirasi, pandangan hidup dan mampu mendidik laksana seorang guru mengajar muridnya, karena dalam sebuah karya sastra selalu sarat akan nilai pendidikan yang menjadi bagian penting dari karya sastra itu sendiri. Pendidikan bertujuan memajukan bangsa dan menanamkan nilai-nilai pendidikan pada generasi bangsa.

### **Pembelajaran**

Menurut Trianto (2009 : 12), pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Pembelajaran merupakan suatu konsep yang memiliki cakupan yang luas, dan digunakan dalam banyak hal. Sebagaimana dikemukakan oleh Smith S.M. yang dikutip oleh Ariani (2002 : 23) bahwa pembelajaran dapat digunakan untuk menunjukkan:

- (1) pemerolehan dan penguasaan tentang apa yang telah diketahui mengenai sesuatu;
- (2) penyuluhan dan penjelasan mengenai

pengalaman seseorang;

- (3) suatu proses pengujian gagasan yang terorganisasi yang relevan dengan masalah.

Smith berpendapat bahwa pembelajaran merupakan hasil, fungsi dan proses. Bila pembelajaran itu digunakan sebagai suatu *proses*, maka suatu percobaan dilakukan untuk menerangkan apa yang terjadi bila suatu pengalaman belajar berlangsung. Senada dengan pernyataan di atas, Sudjana (1989 : 6) mendefinisikan pembelajaran sebagai setiap upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan belajar membelajarkan. Dalam kegiatan itu terjadi interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik yang melakukan kegiatan belajar, dengan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Sedangkan definisi yang disampaikan oleh Sagala (2005 : 61) tentang pembelajaran adalah merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik sebagai murid. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif antara dua pihak yaitu peserta didik dan pendidik guna perubahan, pembentukan dan pengendalian perilaku.

Pembelajaran juga merupakan upaya untuk memenuhi kebutuhan dan untuk mencapai tujuan. Bila dilihat sebagai *hasil*, maka pembelajaran merupakan hasil dari pengalaman yang dialami oleh individu. Sedangkan bila dilihat dari *fungsi*, maka penekanan dari

kegiatan pembelajaran itu adalah pada hal-hal atau aspek-aspek penting tertentu seperti motivasi yang diyakini dapat membantu menghasilkan belajar. Karena itu pembelajaran diartikan sebagai suatu pembekalan yang dapat memberikan hasil jika orang-orang berinteraksi dengan informasi (materi, kegiatan, pengalaman).

Proses pembelajaran secara keseluruhan dari awal sampai akhir kegiatan harus dapat membangkitkan aktivitas siswa sebagai objek sekaligus subjek dalam pembelajaran. Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kegiatan awal atau pendahuluan dalam pembelajaran. Karena itu, kegiatan pembelajaran harus direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis, fleksibel, efektif dan efisien (Winayaputra, 2000 : 3).

Belajar dan pembelajaran diarahkan untuk membangun kemampuan berfikir dan kemampuan menguasai materi pelajaran, dimana pengetahuan itu bersumber dari luar diri, tetapi dikonstruksi dalam diri individu siswa. Pengetahuan tidak diperoleh dengan cara diberikan atau ditransfer dari orang lain, tetapi dibentuk dan dikonstruksi oleh individu itu sendiri, sehingga siswa mampu mengembangkan intelektualnya.

### **Pembelajaran Kontekstual**

Anak lebih memahami materi konkret daripada materi yang abstrak. Untuk itu, pendidikan anak harus dimulai dari yang konkret ke yang abstrak karena hal itu sejalan

dengan perkembangan anak. Pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang menggabungkan materi pelajaran dengan pengalaman langsung sehari-hari siswa, masyarakat, dan pekerjaan di lingkungannya. Pembelajaran kontekstual hampir sama dengan *life skill* yang sudah dikenal selama ini. Model pembelajaran ini secara konkret melibatkan kegiatan secara langsung dialami dan diingat siswa. Dalam pembelajaran kontekstual materi disampaikan dalam konteks yang sesuai dengan lingkungannya dan bermakna bagi siswa (Nurlaili, 2003 : 67).

Beberapa sintaks yang harus dilakukan dalam model pembelajaran kontekstual, antara lain:

#### 1. Konstruktivistik

Merupakan proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman.

#### 2. Inquiry

Merupakan proses pembelajaran berdasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis.

#### 3. Tanya Jawab

Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Pertanyaan guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa untuk menemukan setiap materi yang dipelajarinya.

#### 4. Komunitas Belajar

Diharapkan hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Siswa belajar dalam bentuk kelompok dengan anggotanya

yang bersifat heterogen.

#### 5. Pemodelan

Proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru, tidak terbatas dari guru saja, tetapi juga dapat melibatkan siswa yang memiliki kemampuan, agar siswa dapat terhindar dari pembelajaran yang teoritis-abstrak yang dapat memungkinkan terjadinya verbalisme.

#### 6. Refleksi

Proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilalui.

#### 7. Penilaian Otentik

Proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa yang merupakan perkembangan seluruh aspek tidak hanya kemampuan intelektual saja.

### **Tahapan Model Pembelajaran Kontekstual**

#### 1. Motivasi

Sebelum memulai pembelajaran, guru mengadakan tanya jawab pada siswa mengenai kegiatan yang akan mereka lakukan. Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk bersama-sama mencari alat bantu yang akan dipakai dalam proses pembelajaran.

#### 2. Pemahaman

Apabila sudah ditemukan oleh siswa berbagai aktivitas/kegiatan yang akan mereka lakukan, tugas guru berikutnya adalah memperjelas kembali konsep yang akan

dipelajari/ditemukan oleh siswa tersebut. Apabila memungkinkan, guru menyediakan fasilitas yang relevan dengan konsep yang akan dipelajari. Fasilitas ini bisa bersifat internal, seperti tape, video, atau hal lain yang memungkinkan anak bisa belajar secara langsung. Bisa juga melakukan kegiatan guru tamu, dengan mendatangkan narasumber asli, misalnya pengenalan profesi ataupun budaya dari daerah lain. bisa juga mengadakan kunjungan ke luar sesuai dengan konsep pembelajaran yang sedang dilakukan.

#### 3. Kemahiran

Agar pembelajaran kontekstual lebih bermakna, pengetahuan yang telah diperolehnya dapat diaplikasikan dengan cara hands-on (mengalami) dan seterusnya dapat mencetuskan pemikiran murid (minds-on).

#### 4. Penilaian

Dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu secara tertulis dan observasi. Dengan penilaian yang bervariasi tersebut maka akan dapat dilihat secara terus menerus kemajuan siswa dalam melakukan kegiatannya.

### **PENDEKATAN & METODE PENELITIAN**

#### **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Karena penelitian ini menggunakan data yang pasti yaitu data yang terjadi sebagaimana adanya dan mengandung makna yang sesuai dengan kajian yang digunakan dan data-data yang diperoleh berupa tulisan

bukan angka, dalam hal ini adalah model pembelajaran yang ada dalam novel *Madogiwa no Totto-chan* dan novel *Nijuushi no Hitomi*. Alasan ini sesuai dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan data dari kedua novel tersebut diatas berdasarkan kajian pembelajaran khususnya pembelajaran kontekstual.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. karena penelitian ini termasuk analisis dokumen atau analisis isi yang dilakukan terhadap informasi yang didokumentasikan dalam tulisan. Pada analisis deskriptif, penulis mendeskripsikan data secara sistematis, faktual, dan akurat dan menginterpretasikan model pembelajaran yang ada dalam novel *Madogiwa no Totto-chan* dan novel *Nijuushi no Hitomi*.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Analisis data ini adalah data yang menunjukkan makna secara tersurat maupun yang tersirat dimana model pembelajaran kontekstual dilaksanakan dalam cerita yang ada dalam kedua novel yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini.

#### **Novel Madogiwa no Totto-chan**

Pada Novel *Madogiwa no Totto-chan*, penulis mengambil data dari bab yang

berjudul “Berjalan-jalan sambil belajar”. Seperti yang disebutkan oleh Nurlaili (2003 : 67), bahwa pembelajaran konstektual merupakan model pembelajaran yang menggabungkan materi pelajaran dengan pengalaman langsung sehari-hari siswa, masyarakat, dan pekerjaan di lingkungannya, pada bab ini hal tersebut dengan jelas tersurat:

*Juppun kurai aruita tokorode, onna no sensei wa, ashi o tometa. Soshite,kiroi na no hana o sashite, “kore wan a no hana ne. Dooshite ohana ga saku ka, wakaruu?” to itta.*

*Soshite, sorekara, meshibe to oshibe no hanashi o shita. Seito wa minna michi ni shagande, na no hana o kansatsu shita. Sensei wa choochoo mo, hana o sakaseru otetsudai o shiteiru, to itta. Hontoo ni, choochoo wa otetsudai o shiteiru rashiku, isogasisoo datta.*

(Kuroyanagi, 1984 : 58)

*Kodomotachi ni totte, jiyuu de, oasobi no jikan to mieru, kono “Sanpo” ga, jitsu wa kichoo na rika ya, rekishi ya, seibutsu no benkyoo ni natteiru no da, to iu koto o, kodomotachi wa ki gat suite inakatta.*

(Kuroyanagi, 1984 : 60)

*Setelah berjalan kira-kira sepuluh menit, Guru berhenti. Dia menunjuk beberapa kuntum bunga berwarna kuning dan berkata, “Lihat bunga sesawi itu.*



*Kalian tahu, mengapa bunga-bunga mekar?"*

*Dia menjelaskan tentang putik dan benang sari sementara anak-anak berjongkok di pinggir jalan dan mengamati bunga-bunga itu. Guru menjelaskan bagaimana kupu-kupu membantu bunga-bunga menyerbukkan benang sari ke putik. Memang, semua kupu-kupu itu tampak sibuk membantu bunga-bunga.*

*(Kuroyanagi, 2010 : 49)*

*Anak-anak itu tak menyadari bahwa sambil berjalan-jalan – yang bagi mereka seperti acara bebas dan main-main – sebenarnya mereka mendapat pelajaran berharga tentang sains, sejarah, dan biologi.*

*(Kuroyanagi, 2010 : 51)*

Kutipan di atas mewakili data-data yang lain dalam Novel *Madogiwa no Totto-chan* yang menunjukkan bahwa benar adanya data yang sesuai dengan kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu model pembelajaran kontekstual. Kutipan di atas menunjukkan konsep pembelajaran kontekstual, yaitu peserta didik di sekolah Tomoe Gakuen pada usia sekolah dasar, mendapatkan pembelajaran yang bermakna, yang mempelajari sesuatu dengan mengalami secara langsung, dan situasi belajar yang tidak membosankan serta tidak mengikat dan mengekang peserta didik, yaitu dengan acara berjalan-jalan, sehingga peserta didik dapat

memaknai secara langsung (meskipun sebenarnya mereka tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar) pembelajaran yang mereka peroleh dari acara berjalan-jalan tersebut. Tidak hanya itu, dari acara berjalan-jalan dan dengan tema proses bunga-bunga mekar, peserta didik dapat menyerap 3 bidang ilmu pengetahuan sekaligus, yaitu sains, sejarah dan biologi.

Kutipan di atas hanya merupakan sebagian dari informasi yang bisa menunjukkan makna dari pembelajaran kontekstual dalam novel *MNT*, satu bab secara keseluruhan dapat menggambarkan bahwa dalam satu kegiatan yaitu berjalan-jalan, murid kelas satu Tomoe Gakuen mendapat berbagai ilmu pengetahuan. Rute acara jalan-jalan ini adalah dari lokasi sekolah hingga Kuil Kuhonbutsu. Selama perjalanan, para murid tanpa disadari telah belajar tentang sains, dengan mengamati lingkungan sekitar seperti sungai, pepohonan, padang bunga, padang rumput, ladang, persawahan, hewan-hewan kecil seperti kupu-kupu dan lainnya.

Dan ibu guru juga telah menjelaskan suatu pelajaran yang dapat secara langsung diamati oleh para murid. Pelajaran biologi yang tanpa sengaja mereka pelajari langsung di alam terbuka, yaitu mengenai proses mekarnya bunga-bunga. Dengan bantuan kupu-kupu, bunga-bunga dapat menyerbukkan benang sari ke putik, sehingga



bunga-bunga kuncup dapat bermekaran. Dengan demikian, para murid dapat menyimpulkan dengan sendirinya bahwa benang sari dan putik memiliki fungsi yang sama pentingnya.

Kemudian pelajaran sejarah juga didapat oleh para murid pada kegiatan berjalan-jalan mereka. Sejarah mengenai Kuil Kuhonbutsu, para murid dapat mengetahui bahwa sumur yang berada di sekitar kuil tersebut menurut sejarahnya terdapat bintang jatuh. Di dalam kuil tersebut para murid juga dapat mengamati dua Raja Dewa dan patung Buddha, serta jejak besar pada batu yang konon adalah jejak para *Tengu* – jin berhidung panjang, dan pelajaran sejarah lainnya yang mungkin masih banyak yang dapat dipelajari para murid itu.

Para murid kelas satu Tomoe Gakuen tersebut telah belajar dengan objek pembelajaran yang nyata, bukan hanya dari buku-buku pelajaran semata. Dengan memahami secara langsung pembelajaran yang nyata, para murid akan mudah memahami pelajaran-pelajaran yang ada dalam buku-buku pelajaran yang dibahas di dalam kelas. Imajinasi anak-anak tidak mudah tergugah apabila anak-anak hanya mengetahui sesuatu fakta melalui buku-buku pelajaran wajib.

Model pembelajaran yang dilakukan oleh salah satu guru di Tome Gakuen ini juga sesuai dengan sintaks dalam model

pembelajaran kontekstual, yakni diantaranya adalah 1) adanya proses konstruktivistik, siswa mengalami proses pembelajaran untuk membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif mereka berdasarkan pengalaman; 2) belajar secara inquiry yaitu proses pembelajaran berdasarkan pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis; 3) ada proses tanya jawab yang dimulai dari guru yang dapat membimbing dan mengarahkan siswa menemukan makna pada setiap materi yang dipelajari; 4) pengetahuan yang diberikan guru diaplikasikan dengan cara hands-on (mengalami), dan seterusnya dapat mencetuskan pemikiran murid (minds-on).

### **Novel Nijuushi no Hitomi**

Sedangkan pada Novel *Nijuushi no Hitomi*, penulis menemukan data secara tersirat, yang dimaknai oleh penulis mengandung unsur yang sesuai dengan kajian penelitian ini yaitu pembelajaran kontekstual. Data tersebut ada dalam Bab VI berjudul “Kepiting dan Bulan”. Dalam bab ini, terdapat data yang menunjukkan makna tersirat mengenai pembelajaran kontekstual, yaitu:

“Jaa koo shimashoo. Atode kozukai san ni kore o nite morai, kyoo no ryoori no jikan ni kenkyuu shiyoo janai no. sorekara, kanitte iu dai de tsuzurikata mo kaite kuru no.”

(Tsuboi, 1983 : 101)

*“Baiknya begini saja. Bagaimana kalau saya minta agar pak Kebun merebusnya nanti sehingga kita dapat mempelajarinya pada jam pelajaran pengetahuan umum hari ini? Dan untuk pekerjaan rumah kalian menulis karangan tentang kepiting. Bagaimana kalau begitu?”*

(Tsuboi, 1989 : 96)

Kutipan di atas merupakan perkataan dari Ibu Oishi, salah satu guru yang mengajar di Sekolah Induk kepada murid-murid kelas lima. Salah satu murid Ibu Guru Oishi, yang bernama Takeshi memiliki pendapat bahwa kepiting yang gemuk dan enak rasanya ketika kepiting ditangkap pada malam yang tidak dinaungi bulan terang, dan kepiting yang akan dijadikan percobaan tersebut ia ambil dengan kondisi yang telah ia sebutkan, dan Takeshi ingin ibu gurunya itu mencoba rasa daging yang enak dari kepiting tangkapannya itu.

Tapi ibu guru enggan untuk memakannya, dan kemudian menjadikan kepiting itu tema dalam pembelajaran dalam kelas. Dari kutipan tersebut di atas dapat dimaknai secara tersirat, bahwa Ibu Guru Oishi berusaha menciptakan pembelajaran yang bersifat kontekstual, yaitu dengan tema “Kepiting”, sekaligus diharapkan peserta didiknya dapat sekaligus memperoleh lebih dari satu pembelajaran yaitu, Ilmu

Pengetahuan Alam, Biologi dan pembelajaran Bahasa.

Kutipan di atas dapat dimaknai bahwa siswa Ibu Oishi tersebut telah diberi kesempatan untuk mempelajari suatu ilmu dengan objek yang nyata. Proses penangkapan kepiting oleh salah satu siswa Ibu Oishi merupakan suatu pelajaran berharga, yaitu pelajaran ilmu pengetahuan umum. Dimana dalam proses penangkapan kepiting tersebut, para siswa Ibu Oishi mengetahui waktu yang bagaimana yang tepat untuk menangkap kepiting, yaitu pada malam hari tanpa diterangi cahaya bulan.

Kemudian maksud dari Ibu Oishi untuk merebus kepiting tersebut sebagai objek pelajaran, yaitu agar para siswa dapat mengamati secara langsung organ-organ tubuh kepiting, tanpa rasa takut terkena gigitan atau capitan kepiting dalam kondisi hidup. Dengan mempelajari organ-organ tubuh kepiting secara langsung, para siswa tersebut telah mempelajari mata pelajaran tertentu, yaitu biologi.

Sedangkan tugas rumah yang diberikan oleh Ibu Oishi kepada para siswanya yaitu membuat karangan dengan tema kepiting, akan melatih para siswa untuk mengungkapkan hasil pikirannya ke dalam bentuk tulisan. Dengan pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya pada pelajaran ilmu pengetahuan umum dan biologi, akan menambah kasanah pengetahuan para siswa

dalam menyampaikan informasi dan ide dalam bentuk tulisan mengenai kepiting. Dalam hal ini para siswa belajar untuk menggunakan bahasa mereka dan melatih mereka untuk menulis dengan baik.

Data dalam novel *NNH* ini juga menggambarkan pembelajaran kontekstual yang disampaikan oleh Nurlaili (2003 : 67), bahwa siswa-siswa di Sekolah Induk telah belajar dalam konteks pengalaman langsung yang berkaitan dengan *life skill* mereka. Mereka juga belajar secara konstruktivistik yang membangun struktur kognitif berdasarkan pengalaman dan belajar secara inquiry dengan cara belajar secara sistematis. Data tersebut juga menyatakan bahwa ada beberapa sintaks dalam proses pembelajaran kontekstual, yakni diantaranya adalah pemodelan, yang artinya guru melibatkan siswa yang memiliki kemampuan yaitu siswa yang bernama Takeshi, siswa yang menangkap kepiting sebagai obyek observasi dalam proses pembelajaran; kemudian guru melakukan refleksi yang mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilalui.

## **KESIMPULAN**

Asumsi sebelum dilakukannya penelitian yaitu tentang adanya bentuk-bentuk pembelajaran yang dapat dijadikan inspirasi bagi para pendidik, khususnya pendidik di tingkat sekolah dasar, dalam karya sastra,

dalam hal ini adalah novel, telah dibuktikan dengan hasil penelitian. Penelitian sederhana ini menghasilkan data bahwa di dalam novel *Madogiwa no Totto-chan* dan *Nijuushi no Hitomi* terdapat beberapa bentuk/model/metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter belajar anak sekolah dasar. Dalam makalah ini memaparkan salah satu dari model pembelajaran yang ditemukan dalam kedua novel tersebut, yakni model pembelajaran kontekstual. Di dalam kedua novel, tokoh yang ada dalam novel yang menggambarkan sekelompok siswa sekolah dasar telah melalui proses pembelajaran bermakna dalam kehidupan. Proses belajar yang dilakukan dengan mengamati fenomena alam dan kehidupan secara langsung, sangat sesuai dengan model pembelajaran yang kontekstual.

## **REFERENSI**

- [1] Ariani, I. 2002. *Model Pembelajaran Portofolio Dalam Membina Nilai Kepemimpinan Pada Diri Siswa* (Tesis). Bandung: UPI (tidak diterbitkan).
- [2] Hamdayama, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- [3] Kinayati. 2006. *Pesona Karya Sastra dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. No. 063. Tahun ke-12. November 2006. Universitas Negeri Jakarta.
- [4] Megawangi, Ratna. 2004. *Pendidikan*

- Karakter. Solusi yang tepat untuk membangun bangsa.* Jakarta: Star Energy.
- [5] Mursini. 2007. *Pengantar Teori Sastra.* Modul: Medan.
- [6] Nurlaili, Lili. 2003. *Pembelajaran Kontekstual.* Fasilitator edisi VI. Universitas Negeri Malang.
- [7] Ratna, Nyoman Kutha. 2007. *Estetika Sastra dan Budaya.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [8] \_\_\_\_\_. 2009. *Stlistika Kajian Puitika Bahasa, Sastra, dan Budaya.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [9] Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta
- Semiawan, Conny. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar.* PT. Indeks.
- [10] Suyitno. 1986. *Sastra, Tata Nilai, dan Eksegesis.* Yogyakarta: Anindita.
- [11] Sudjana, Nana. 1989. *Teknologi Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru.
- [12] Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik.* Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- [13] \_\_\_\_\_. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [14] Winayaputra, U. 2000. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Universitas Terbuka.



# JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang

<http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/index>

---

## Analisis Buku Ajar *Marugoto*: Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1 Ditinjau Dari Ranah Kognitif Taksonomi Bloom

Rakhmania Wulandari<sup>1</sup>, Febi Ariani Saragih<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Department of Japanese Language Education, Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

[rakhmania56@gmail.com](mailto:rakhmania56@gmail.com), [emiwk74@yahoo.co.jp](mailto:emiwk74@yahoo.co.jp)

---

### ABSTRACT

This study aims to determine the quality of textbook content Marugoto: Language and Culture Japan A1 in terms of the cognitive aspects of Bloom's taxonomy. This research is a qualitative descriptive study. The main data sources are the textbooks of Marugoto *rikai* and *katsudou*. The analysis was done by analyzing the teaching materials using cognitive qualifications on Bloom's taxonomy. The analysis results show that Marugoto A1 book achieves excellent results on qualification C1, C2, C3, C4; the result of analysis is good at C5, and the result of analysis is very less on C6. The material presented represents operational verbs in meeting low-level learning needs very well, but only enough to represent operational verbs in meeting high learning needs.

---

### KEYWORDS

Textbook Analysis; Cognitive Sphere; Bloom's Taxonomy.

---

### ARTICLE INFO

First received: 23 February 2018

Final proof accepted: 18 May 2018

Available online: 01 June 2018

---

### PENDAHULUAN

Marugoto merupakan salah satu buku ajar terbaru bahasa Jepang yang diterbitkan The Japan Foundation pada tahun 2013. Buku Marugoto memberikan suasana baru dalam dunia ajar terkait dengan tampilannya yang lebih up to date. Keterbaharuan tersebut penting dilakukan karena keterkaitannya dengan pengaruh pembelajaran.

Buku ajar dapat memiliki pengaruh yang kuat dalam menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Darwis (1979: 269) mengatakan bahwa buku pelajaran penting bagi pengembangan efektifitas pembelajaran, bergantung pada cara memilih maupun menggunakan buku pelajaran. Pemilihan buku ajar biasanya akan mempertimbangkan kemungkinan peserta didik dapat mempelajarinya sendiri tanpa bimbingan

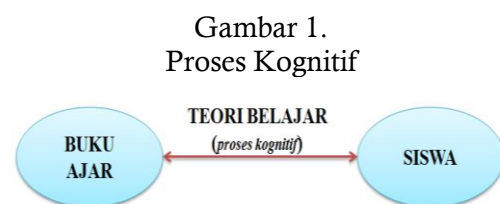
terus-menerus dari guru, serta banyak atau tidaknya latihan-latihan soal untuk peserta didik dalam buku tersebut. Melalui buku ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, peserta didik tentunya diharapkan tidak hanya mampu memahami materi secara baik, namun juga melakukan latihan-latihan yang dapat mengasah kemampuan dari materi yang diterimanya dalam kelas. Oleh karena itu sebuah buku ajar harus memiliki kualitas yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran dengan kriteria-kriteria tertentu.

Salah satunya adalah kemampuan buku ajar memberikan efek timbal balik berupa dorongan untuk mempelajari suatu materi, serta kemampuan peserta didik untuk mengembangkan potensi melalui keaktifan. Keaktifan dapat muncul apabila terdapat rangsangan dari media yang digunakan. Anggapan tentang keaktifan peserta didik yang berkaitan dengan buku ajar salah satunya adalah anggapan bahwa pendidikan berfokus pada peserta didik (*student centered*) yang menekankan pada keaktifan peserta didik menuntut peran buku sebagai sumber informasi menjadi sangat penting (Muljono, 2007: 14).

Buku merupakan salah satu sumber belajar dan media pengajaran yang dapat membantu peserta didik maupun pengajar demi tercapainya tujuan dari belajar. Belajar merupakan tindakan yang dilakukan manusia secara terus menerus demi mengembangkan kecerdasan melalui kemampuan dan

kepribadiannya. Untuk mengoptimalkan kecerdasan-kecerdasan tersebut seseorang harus mampu mengembangkan ranah-ranah dalam pembelajaran, yang terdiri dari kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari ketiga ranah tersebut, ranah utama berada pada ranah kognitif yang bersumber dari otak manusia sebagai organ penting pengendali organ-organ lain dalam tubuh. Ranah kognitif dapat diuji melalui teori belajar taksonomi Bloom atau taksonomi belajar.

Pengertian belajar dalam batasan ini mengacu pada teori belajar behaviorisme dan kognitivisme, dimana behaviorisme menganggap bahwa “tingkah laku” adalah wujud dari sebuah proses belajar, apakah terjadi proses belajar atau tidak pada diri seseorang maka akan terlihat pada tingkah lakunya (Jamaludin et al, 2015: 11). Ketika otak manusia bekerja maka secara otomatis dia akan menunjukkan tingkah laku hasil dari proses kognitif. Proses kognitif dihasilkan melalui interaksi siswa dengan *subject matter*/materi pelajaran yang terdapat pada buku dengan maksud mengekspresikan tujuan dari suatu pembelajaran. Hubungan antara siswa, buku ajar, dan teori belajar dapat digambarkan dalam bagan berikut:





Analisis bahan ajar merupakan penelaahan terhadap buku pelajaran dari sisi materi yang disajikan. Dahidi (2008: 1) menjelaskan bahwa penelaahan buku ajar bahasa Jepang dapat dilakukan dengan tiga kajian, yaitu menelaah materi bahasa Jepang yang terdapat pada salah satu buku teks/buku ajarnya; menelaah buku teks dengan membanding-bandingkan antara buku teks yang satu dengan buku teks yang lain; dan menelaah buku teks berdasarkan sejarah perkembangannya. Penelaahan pada salah satu buku teks terdiri kajian terhadap format struktur buku, kajian satuan materi yang terkandung, dan kajian buku teks yang dikaitkan dengan proses belajar mengajarnya.

Menurut Sugiarto (dalam Simbolon, 2011: 119) buku pelajaran atau buku ajar adalah buku yang disusun untuk kepentingan proses pembelajaran baik yang bersumber dari hasil-hasil penelitian atau hasil dari sebuah pemikiran tentang sesuatu atau kajian bidang tertentu yang kemudian dirumuskan menjadi bahan pembelajaran. Secara umum buku ajar berstandar dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas siswa, maupun mutu pendidikan. Dilihat dari isi dan penyajiannya, buku ajar berfungsi sebagai pedoman manual bagi siswa maupun guru untuk bidang studi tertentu. Buku ajar merupakan satuan unit pembelajaran yang berisikan informasi, pembahasan, dan evaluasi. Buku ajar yang tersusun secara sistematis dapat mempermudah peserta didik dalam

memahami materi sehingga mendukung ketercapaian tujuan dari suatu pembelajaran. Maka dari itu, buku ajar harus disusun secara sistematis, menarik, dan mudah dicerna.

Buku Marugoto diterbitkan The Japan Foundation pada Oktober 2013, ditulis oleh Hiromi Kijima, Tomoyo Shibaha, dan Naomi Hatta. Marugoto disusun berdasarkan tingkatan dari JF Standard for Japanese-Language Education yang penyusunannya berdasar pada standar CEFR (Common European Framework of Reference). Standar tersebut terdiri dari enam level, yaitu A1, A2, B1, B2, C1, dan C2. Marugoto A1 berada pada kategori basic user yang terdiri dari buku *rikai* (pemahaman) dan *katsudou* (aktivitas). Standar Pendidikan Bahasa Jepang JF A1 memiliki tiga target penguasaan materi, yaitu dapat memahami dan menggunakan ekspresi yang biasa digunakan sehari-hari dan kata-kata dasar yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi dasar; dapat memperkenalkan diri sendiri dan orang lain, dan dapat bertanya dan menjawab pertanyaan tentang jati diri seperti dimana seseorang tinggal, apa yang diketahui dan dimiliki seseorang; dan dapat berinteraksi secara sederhana dengan syarat orang lain berbicara secara perlahan dan jelas dan memberikan bantuan.

Taksonomi Bloom digagas oleh Benjamin S. Bloom pada 1956, kemudian dikembangkan oleh Anderson dan Karthwohl pada tahun 2001. Taksonomi Bloom merupakan



pengelompokan proses belajar menjadi kualifikasi belajar tingkat rendah yang terdiri dari C1, C2 dan C3, serta kualifikasi belajar tingkat tinggi yang terdiri dari C4, C5 dan C6. Kualifikasi tersebut terdiri dari beberapa kata kerja operasional yang dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 1.  
Domain Kognitif

Sub Domain	Deskripsi
Pengetahuan	Tentang suatu materi yang telah dipelajari.
Pemahaman	Memahami makna materi.
Analisis	Sebuah proses analisis teoritis dengan menggunakan kemampuan akal.
Aplikasi	Penerapan penggunaan materi atau aturan teoritis yang prinsip.
Sintesa	Kemampuan memadukan konsep, sehingga menemukan konsep baru.
Evaluasi	Kemampuan melakukan evaluatif atas penguasaan materi pengetahuan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif dengan model deduksi. Model deduksi merupakan model penelitian yang mana teori masih menjadi alat penelitian sejak memilih dan menemukan masalah, membangun hipotesis maupun melakukan pengamatan di lapangan sampai dengan menguji data (Bungin, 2015:24) Sedangkan metode yang digunakan merupakan metode kepustakaan (literer). Data yang digunakan adalah data kualitatif berupa kata, kalimat, wacana, teks, dan keseluruhan isi buku ajar. Sumber data yang digunakan adalah buku ajar Marugoto: Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1. Buku ajar tersebut terdiri dari dua buku, yaitu *rikai* (pemahaman) sebanyak 200 halaman dan *katsudou* (aktivitas) sebanyak 148 halaman berisikan materi, soal, dan latihan. Instrumen dari penelitian ini disusun berdasarkan kualifikasi-kualifikasi pada taksonomi Bloom yang dikaitkan dengan penguasaan aspek keterampilan pembelajaran bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hasil dari instrumen tersebut berupa presentase dengan kategori yang dapat dideskripsikan. Analisa data dilakukan dengan tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Sedangkan validitas data dilakukan dengan ketekunan pengamatan dan kecukupan referensial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis materi dengan ranah kognitif taksonomi Bloom tentang materi yang terkandung didasarkan atas ranah kognitif dalam buku ajar Marugoto: Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1 mendapatkan hasil presentase dengan kategori-kategori sebagai berikut:

Tabel 2.

Hasil Presentase Analisis Buku Marugoto		
Kualifikasi	Presentase	Kriteria
C1	100%	Sangat baik
C2	87,5%	Sangat baik
C3	83,33%	Sangat baik
C4	75%	Baik
C5	80%	Sangat baik
C6	0%	Sangat kurang

Kualifikasi C1 (mengingat). Presentase yang diperoleh dari hasil analisis adalah 100% atau dikategorikan sangat baik. Presentase tersebut menyatakan bahwa Marugoto: Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1 sesuai dengan seluruh konsep pada kualifikasi C1 (mengingat). Materi buku Marugoto memudahkan siswa dalam proses mengingat melalui gambar. Gambar yang disajikan memiliki kesesuaian dengan kehidupan sehari-hari yang memudahkan siswa dalam mengenali materi melalui proses mengingat kembali. Hal tersebut dikarenakan pada proses mengingat siswa membutuhkan rangsangan untuk dapat melakukan proses mengenali

suatu materi yang diajarkan. Dalam mengenali, siswa mencari di memori jangka panjang suatu informasi yang mirip sekali dengan informasi yang diterima (Anderson dan Karthwohl, 2015: 99). Oleh karena itu gambar dalam buku *rikai* dan *katsudou* sangat membantu siswa dalam proses mengenali tersebut. Gambar berupa foto dan ilustrasi tersebut menggambarkan atau mengindikasikan setiap materi yang akan diajarkan sehingga berperan besar dalam membantu siswa mengenali maksud dari materi.

Proses mengingat juga diperoleh melalui *Benkyou suru mae ni* yang merupakan apersepsi berupa pertanyaan singkat terkait kehidupan sehari-hari sebelum masuk dalam pembelajaran inti. Anderson dan Krathwohl (2015: 100) menyatakan proses mengingat kembali (recalling) adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang ketika soalnya sering berupa pertanyaan. Dalam proses tersebut biasanya dapat diwujudkan dalam bentuk pertanyaan yang nantinya dapat digali siswa melalui memori jangka panjang dan diproses pada memori kerja.

Kualifikasi C2 (memahami) Presentase yang diperoleh dari hasil analisis adalah 87,5% atau dikategorikan sangat baik. Presentase tersebut menyatakan bahwa Marugoto: Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1 sesuai dengan sebagian besar konsep pada kualifikasi C2 (memahami). Proses memahami dalam buku diwujudkan dengan adanya

keberagaman materi dan soal latihan dalam aspek berbahasa yang terdiri dari aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Proses kognitif menafsirkan yang berarti mengubah dari satu bentuk informasi ke bentuk informasi yang lainnya. Apabila dalam mempelajari bahasa asing proses menafsirkan dapat dicapai dengan baik apabila siswa dapat belajar atau mengolah informasi ke berbagai bentuk. Oleh karena itu keberagaman latihan soal dapat dijadikan alat untuk mencapai proses kognitif tersebut. Kemampuan menafsirkan informasi bertujuan menambah kepekaan untuk mengubah informasi atau materi dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Misalkan ketika siswa dihadapkan dengan latihan soal membaca maka secara otomatis siswa dapat menafsirkan latihan soal tersebut pada latihan menulis.

Aktivitas menyimak dalam buku *rikai* sendiri hampir mencakup keseluruhan isi buku, baik pada kegiatan *moji to kotoba*, *kaiwa to bunpou*, maupun *dokkai*. Sedangkan pada buku *katsudou* terdapat pada kegiatan *kiite iimashou* dan *kikimashou*. Sedangkan aktivitas berbicara materi berbicara pada buku *rikai* diberikan setelah pembelajar selesai mempelajari tata bahasa dan berlatih tata bahasa pada latihan soal dalam aspek lain. Dengan kata lain siswa tinggal meniru teks percakapan yang terdapat dalam latihan-latihan soal sebelumnya. Contohnya pada topik *seikatsu* bab 9, latihan berbicara terdapat pada latihan *pea de renshuushimashoo*. Selain itu pada buku

*katsudou* aspek berbicara terdapat pada latihan *kiite iimashoo* dan pada *Can-do* berbicara berpasangan.

Untuk aspek membaca dapat ditemukan pada kegiatan *dokkai* yang dilengkapi dengan bantuan romaji dan audio, serta gambar atau ilustrasi yang membantu pembelajar memahami maksud dari isi bacaan tersebut. Contohnya pada topik *seikatsu* bab 9 tema bacaan adalah “*watashi no ichinichi*”, terdapat dua bacaan yang menceritakan kegiatan seorang pegawai kantor dan ibu rumah tangga.

Gambar.2  
Dokkai Bab 9

4 どっかい  
「わたしの いちにち」  
「Watashi no ichinichi」  
よみましょう。① ② は ③ ④ ⑤ は ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ は ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ は ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ は ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ は ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ は ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ は ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ は ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ は ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ は ㏀ ㏁ ㏂ ㏃ ㏄ は ㏅ ㏆ ㏇ ㏈ ㏉ は ㏊ ㏋ ㏌ ㏍ ㏎ は ㏏ ㏐ ㏑ ㏒ ㏓ は ㏔ ㏕ ㏖ ㏗ ㏘ は ㏙ ㏚ ㏛ ㏜ ㏝ は ㏞ ㏟ ㏠ ㏡ ㏢ は ㏣ ㏤ ㏥ ㏦ ㏧ は ㏨ ㏩ ㏪ ㏫ ㏬ は ㏭ ㏮ ㏯ ㏰ ㏱ は ㏲ ㏳ ㏴ ㏵ ㏶ は ㏷ ㏸ ㏹ ㏺ ㏻ は ㏼ ㏽ ㏾ ㏿ 㐀 㐁 㐂 㐃 㐄 は 㐅 㐆 㐇 㐈 㐉 は 㐊 㐋 㐌 㐍 㐎 は 㐏 㐐 㐑 㐒 㐓 は 㐔 㐕 㐖 㐗 㐘 は 㐙 㐚 㐛 㐜 㐝 は 㐞 㐟 㐠 㐡 㐢 は 㐣 㐤 㐥 㐦 㐧 は 㐨 㐩 㐪 㐫 㐬 は 㐭 㐮 㐯 㐰 㐱 は 㐲 㐳 㐴 㐵 㐶 は 㐷 㐸 㐹 㐺 㐻 は 㐼 㐽 㐾 㐿 㑀 㑁 㑂 㑃 㑄 は 㑅 㑆 㑇 㑈 㑉 は 㑊 㑋 㑌 㑍 㑎 は 㑏 㑐 㑑 㑒 㑓 は 㑔 㑕 㑖 㑗 㑘 は 㑙 㑚 㑛 㑜 㑝 は 㑞 㑟 㑠 㑡 㑢 は 㑣 㑤 㑥 㑦 㑧 は 㑨 㑩 㑪 㑫 㑬 は 㑭 㑮 㑯 㑰 㑱 は 㑲 㑳 㑴 㑵 㑶 は 㑷 㑸 㑹 㑺 㑻 は 㑼 㑽 㑾 㑿 㒀 㒁 㒂 㒃 㒄 は 㒅 㒆 㒇 㒈 㒉 は 㒊 㒋 㒌 㒍 㒎 は 㒏 㒐 㒑 㒒 㒓 は 㒔 㒕 㒖 㒗 㒘 は 㒙 㒚 㒛 㒜 㒝 は 㒞 㒟 㒠 㒡 㒢 は 㒣 㒤 㒥 㒦 㒧 は 㒨 㒩 㒪 㒫 㒬 は 㒭 㒮 㒯 㒰 㒱 は 㒲 㒳 㒴 㒵 㒶 は 㒷 㒸 㒹 㒺 㒻 は 㒼 㒽 㒾 㒿 㓀 㓁 㓂 㓃 㓄 は 㓅 㓆 㓇 㓈 㓉 は 㓊 㓋 㓌 㓍 㓎 は 㓏 㓐 㓑 㓒 㓓 は 㓔 㓕 㓖 㓗 㓘 は 㓙 㓚 㓛 㓜 㓝 は 㓞 㓟 㓠 㓡 㓢 は 㓣 㓤 㓥 㓦 㓧 は 㓨 㓩 㓪 㓫 㓬 は 㓭 㓮 㓯 㓰 㓱 は 㓲 㓳 㓴 㓵 㓶 は 㓷 㓸 㓹 㓺 㓻 は 㓼 㓽 㓾 㓿 㔀 㔁 㔂 㔃 㔄 は 㔅 㔆 㔇 㔈 㔉 は 㔊 㔋 㔌 㔍 㔎 は 㔏 㔐 㔑 㔒 㔓 は 㔔 㔕 㔖 㔗 㔘 は 㔙 㔚 㔛 㔜 㔝 は 㔞 㔟 㔠 㔡 㔢 は 㔣 㔤 㔥 㔦 㔧 は 㔨 㔩 㔪 㔫 㔬 は 㔭 㔮 㔯 㔰 㔱 は 㔲 㔳 㔴 㔵 㔶 は 㔷 㔸 㔹 㔺 㔻 は 㔼 㔽 㔾 㔿 㕀 㕁 㕂 㕃 㕄 は 㕅 㕆 㕇 㕈 㕉 は 㕊 㕋 㕌 㕍 㕎 は 㕏 㕐 㕑 㕒 㕓 は 㕔 㕕 㕖 㕗 㕘 は 㕙 㕚 㕛 㕜 㕝 は 㕞 㕟 㕠 㕡 㕢 は 㕣 㕤 㕥 㕦 㕧 は 㕨 㕩 㕪 㕫 㕬 は 㕭 㕮 㕯 㕰 㕱 は 㕲 㕳 㕴 㕵 㕶 は 㕷 㕸 㕹 㕺 㕻 は 㕼 㕽 㕾 㕿 㖀 㖁 㖂 㖃 㖄 は 㖅 㖆 㖇 㖈 㖉 は 㖊 㖋 㖌 㖍 㖎 は 㖏 㖐 㖑 㖒 㖓 は 㖔 㖕 㖖 㖗 㖘 は 㖙 㖚 㖛 㖜 㖝 は 㖞 㖟 㖠 㖡 㖢 は 㖣 㖤 㖥 㖦 㖧 は 㖨 㖩 㖪 㖫 㖬 は 㖭 㖮 㖯 㖰 㖱 は 㖲 㖳 㖴 㖵 㖶 は 㖷 㖸 㖹 㖺 㖻 は 㖼 㖽 㖾 㖿 㗀 㗁 㗂 㗃 㗄 は 㗅 㗆 㗇 㗈 㗉 は 㗊 㗋 㗌 㗍 㗎 は 㗏 㗐 㗑 㗒 㗓 は 㗔 㗕 㗖 㗗 㗘 は 㗙 㗚 㗛 㗜 㗝 は 㗞 㗟 㗠 㗡 㗢 は 㗣 㗤 㗥 㗦 㗧 は 㗨 㗩 㗪 㗫 㗬 は 㗭 㗮 㗯 㗰 㗱 は 㗲 㗳 㗴 㗵 㗶 は 㗷 㗸 㗹 㗺 㗻 は 㗼 㗽 㗾 㗿 㘀 㘁 㘂 㘃 㘄 は 㘅 㘆 㘇 㘈 㘉 は 㘊 㘋 㘌 㘍 㘎 は 㘏 㘐 㘑 㘒 㘓 は 㘔 㘕 㘖 㘗 㘘 は 㘙 㘚 㘛 㘜 㘝 は 㘞 㘟 㘠 㘡 㘢 は 㘣 㘤 㘥 㘦 㘧 は 㘨 㘩 㘪 㘫 㘬 は 㘭 㘮 㘯 㘰 㘱 は 㘲 㘳 㘴 㘵 㘶 は 㘷 㘸 㘹 㘺 㘻 は 㘼 㘽 㘾 㘿 㙀 㙁 㙂 㙃 㙄 は 㙅 㙆 㙇 㙈 㙉 は 㙊 㙋 㙌 㙍 㙎 は 㙏 㙐 㙑 㙒 㙓 は 㙔 㙕 㙖 㙗 㙘 は 㙙 㙚 㙛 㙜 㙝 は 㙞 㙟 㙠 㙡 㙢 は 㙣 㙤 㙥 㙦 㙧 は 㙨 㙩 㙪 㙫 㙬 は 㙭 㙮 㙯 㙰 㙱 は 㙲 㙳 㙴 㙵 㙶 は 㙷 㙸 㙹 㙺 㙻 は 㙼 㙽 㙾 㙿 㚀 㚁 㚂 㚃 㚄 は 㚅 㚆 㚇 㚈 㚉 は 㚊 㚋 㚌 㚍 㚎 は 㚏 㚐 㚑 㚒 㚓 は 㚔 㚕 㚖 㚗 㚘 は 㚙 㚚 㚛 㚜 㚝 は 㚞 㚟 㚠 㚡 㚢 は 㚣 㚤 㚥 㚦 㚧 は 㚨 㚩 㚪 㚫 㚬 は 㚭 㚮 㚯 㚰 㚱 は 㚲 㚳 㚴 㚵 㚶 は 㚷 㚸 㚹 㚺 㚻 は 㚼 㚽 㚾 㚿 㜀 㜁 㜂 㜃 㜄 は 㜅 㜆 㜇 㜈 㜉 は 㜊 㜋 㜌 㜍 㜎 は 㜏 㜐 㜑 㜒 㜓 は 㜔 㜕 㜖 㜗 㜘 は 㜙 㜚 㜛 㜜 㜝 は 㜞 㜟 㜠 㜡 㜢 は 㜣 㜤 㜥 㜦 㜧 は 㜨 㜩 㜪 㜫 㜬 は 㜭 㜮 㜯 㜰 㜱 は 㜲 㜳 㜴 㜵 㜶 は 㜷 㜸 㜹 㜺 㜻 は 㜼 㜽 㜾 㜿 㝀 㝁 㝂 㝃 㝄 は 㝅 㝆 㝇 㝈 㝉 は 㝊 㝋 㝌 㝍 㝎 は 㝏 㝐 㝑 㝒 㝓 は 㝔 㝕 㝖 㝗 㝘 は 㝙 㝚 㝛 㝜 㝝 は 㝞 㝟 㝠 㝡 㝢 は 㝣 㝤 㝥 㝦 㝧 は 㝨 㝩 㝪 㝫 㝬 は 㝭 㝮 㝯 㝰 㝱 は 㝲 㝳 㝴 㝵 㝶 は 㝷 㝸 㝹 㝺 㝻 は 㝼 㝽 㝾 㝿 㞀 㞁 㞂 㞃 㞄 は 㞅 㞆 㞇 㞈 㞉 は 㞊 㞋 㞌 㞍 㞎 は 㞏 㞐 㞑 㞒 㞓 は 㞔 㞕 㞖 㞗 㞘 は 㞙 㞚 㞛 㞜 㞝 は 㞞 㞟 㞠 㞡 㞢 は 㞣 㞤 㞥 㞦 㞧 は 㞨 㞩 㞪 㞫 㞬 は 㞭 㞮 㞯 㞰 㞱 は 㞲 㞳 㞴 㞵 㞶 は 㞷 㞸 㞹 㞺 㞻 は 㞼 㞽 㞾 㞿 㟀 㟁 㟂 㟃 㟄 は 㟅 㟆 㟇 㟈 㟉 は 㟊 㟋 㟌 㟍 㟎 は 㟏 㟐 㟑 㟒 㟓 は 㟔 㟕 㟖 㟗 㟘 は 㟙 㟚 㟛 㟜 㟝 は 㟞 㟟 㟠 㟡 㟢 は 㟣 㟤 㟥 㟦 㟧 は 㟨 㟩 㟪 㟫 㟬 は 㟭 㟮 㟯 㟰 㟱 は 㟲 㟳 㟴 㟵 㟶 は 㟷 㟸 㟹 㟺 㟻 は 㟼 㟽 㟾 㟿 㠀 㠁 㠂 㠃 㠄 は 㠅 㠆 㠇 㠈 㠉 は 㠊 㠋 㠌 㠍 㠎 は 㠏 㠐 㠑 㠒 㠓 は 㠔 㠕 㠖 㠗 㠘 は 㠙 㠚 㠛 㠜 㠝 は 㠞 㠟 㠠 㠡 㠢 は 㠣 㠤 㠥 㠦 㠧 は 㠨 㠩 㠪 㠫 㠬 は 㠭 㠮 㠯 㠰 㠱 は 㠲 㠳 㠴 㠵 㠶 は 㠷 㠸 㠹 㠺 㠻 は 㠼 㠽 㠾 㠿 㡀 㡁 㡂 㡃 㡄 は 㡅 㡆 㡇 㡈 㡉 は 㡊 㡋 㡌 㡍 㡎 は 㡏 㡐 㡑 㡒 㡓 は 㡔 㡕 㡖 㡗 㡘 は 㡙 㡚 㡛 㡜 㡝 は 㡞 㡟 㡠 㡡 㡢 は 㡣 㡤 㡥 㡦 㡧 は 㡨 㡩 㡪 㡫 㡬 は 㡭 㡮 㡯 㡰 㡱 は 㡲 㡳 㡴 㡵 㡶 は 㡷 㡸 㡹 㡺 㡻 は 㡼 㡽 㡾 㡿 㢀 㢁 㢂 㢃 㢄 は 㢅 㢆 㢇 㢈 㢉 は 㢊 㢋 㢌 㢍 㢎 は 㢏 㢐 㢑 㢒 㢓 は 㢔 㢕 㢖 㢗 㢘 は 㢙 㢚 㢛 㢜 㢝 は 㢞 㢟 㢠 㢡 㢢 は 㢣 㢤 㢥 㢦 㢧 は 㢨 㢩 㢪 㢫 㢬 は 㢭 㢮 㢯 㢰 㢱 は 㢲 㢳 㢴 㢵 㢶 は 㢷 㢸 㢹 㢺 㢻 は 㢼 㢽 㢾 㢿 㣀 㣁 㣂 㣃 㣄 は 㣅 㣆 㣇 㣈 㣉 は 㣊 㣋 㣌 㣍 㣎 は 㣏 㣐 㣑 㣒 㣓 は 㣔 㣕 㣖 㣗 㣘 は 㣙 㣚 㣛 㣜 㣝 は 㣞 㣟 㣠 㣡 㣢 は 㣣 㣤 㣥 㣦 㣧 は 㣨 㣩 㣪 㣫 㣬 は 㣭 㣮 㣯 㣰 㣱 は 㣲 㣳 㣴 㣵 㣶 は 㣷 㣸 㣹 㣺 㣻 は 㣼 㣽 㣾 㣿 㤀 㤁 㤂 㤃 㤄 は 㤅 㤆 㤇 㤈 㤉 は 㤊 㤋 㤌 㤍 㤎 は 㤏 㤐 㤑 㤒 㤓 は 㤔 㤕 㤖 㤗 㤘 は 㤙 㤚 㤛 㤜 㤝 は 㤞 㤟 㤠 㤡 㤢 は 㤣 㤤 㤥 㤦 㤧 は 㤨 㤩 㤪 㤫 㤬 は 㤭 㤮 㤯 㤰 㤱 は 㤲 㤳 㤴 㤵 㤶 は 㤷 㤸 㤹 㤺 㤻 は 㤼 㤽 㤾 㤿 㥀 㥁 㥂 㥃 㥄 は 㥅 㥆 㥇 㥈 㥉 は 㥊 㥋 㥌 㥍 㥎 は 㥏 㥐 㥑 㥒 㥓 は 㥔 㥕 㥖 㥗 㥘 は 㥙 㥚 㥛 㥜 㥝 は 㥞 㥟 㥠 㥡 㥢 は 㥣 㥤 㥥 㥦 㥧 は 㥨 㥩 㥪 㥫 㥬 は 㥭 㥮 㥯 㥰 㥱 は 㥲 㥳 㥴 㥵 㥶 は 㥷 㥸 㥹 㥺 㥻 は 㥼 㥽 㥾 㥿 㦀 㦁 㦂 㦃 㦄 は 㦅 㦆 㦇 㦈 㦉 は 㦊 㦋 㦌 㦍 㦎 は 㦏 㦐 㦑 㦒 㦓 は 㦔 㦕 㦖 㦗 㦘 は 㦙 㦚 㦛 㦜 㦝 は 㦞 㦟 㦠 㦡 㦢 は 㦣 㦤 㦥 㦦 㦧 は 㦨 㦩 㦪 㦫 㦬 は 㦭 㦮 㦯 㦰 㦱 は 㦲 㦳 㦴 㦵 㦶 は 㦷 㦸 㦹 㦺 㦻 は 㦼 㦽 㦾 㦿 㧀 㧁 㧂 㧃 㧄 は 㧅 㧆 㧇 㧈 㧉 は 㧊 㧋 㧌 㧍 㧎 は 㧏 㧐 㧑 㧒 㧓 は 㧔 㧕 㧖 㧗 㧘 は 㧙 㧚 㧛 㧜 㧝 は 㧞 㧟 㧠 㧡 㧢 は 㧣 㧤 㧥 㧦 㧧 は 㧨 㧩 㧪 㧫 㧬 は 㧭 㧮 㧯 㧰 㧱 は 㧲 㧳 㧴 㧵 㧶 は 㧷 㧸 㧹 㧺 㧻 は 㧼 㧽 㧾 㧿 㨀 㨁 㨂 㨃 㨄 は 㨅 㨆 㨇 㨈 㨉 は 㨊 㨋 㨌 㨍 㨎 は 㨏 㨐 㨑 㨒 㨓 は 㨔 㨕 㨖 㨗 㨘 は 㨙 㨚 㨛 㨜 㨝 は 㨞 㨟 㨠 㨡 㨢 は 㨣 㨤 㨥 㨦 㨧 は 㨨 㨩 㨪 㨫 㨬 は 㨭 㨮 㨯 㨰 㨱 は 㨲 㨳 㨴 㨵 㨶 は 㨷 㨸 㨹 㨺 㨻 は 㨼 㨽 㨾 㨿 㩀 㩁 㩂 㩃 㩄 は 㩅 㩆 㩇 㩈 㩉 は 㩊 㩋 㩌 㩍 㩎 は 㩏 㩐 㩑 㩒 㩓 は 㩔 㩕 㩖 㩗 㩘 は 㩙 㩚 㩛 㩜 㩝 は 㩞 㩟 㩠 㩡 㩢 は 㩣 㩤 㩥 㩦 㩧 は 㩨 㩩 㩪 㩫 㩬 は 㩭 㩮 㩯 㩰 㩱 は 㩲 㩳 㩴 㩵 㩶 は 㩷 㩸 㩹 㩺 㩻 は 㩼 㩽 㩾 㩿 㪀 㪁 㪂 㪃 㪄 は 㪅 㪆 㪇 㪈 㪉 は 㪊 㪋 㪌 㪍 㪎 は 㪏 㪐 㪑 㪒 㪓 は 㪔 㪕 㪖 㪗 㪘 は 㪙 㪚 㪛 㪜 㪝 は 㪞 㪟 㪠 㪡 㪢 は 㪣 㪤 㪥 㪦 㪧 は 㪨 㪩 㪪 㪫 㪬 は 㪭 㪮 㪯 㪰 㪱 は 㪲 㪳 㪴 㪵 㪶 は 㪷 㪸 㪹 㪺 㪻 は 㪼 㪽 㪾 㪿 㫀 㫁 㫂 㫃 㫄 は 㫅 㫆 㫇 㫈 㫉 は 㫊 㫋 㫌 㫍 㫎 は 㫏 㫐 㫑 㫒 㫓 は 㫔 㫕 㫖 㫗 㫘 は 㫙 㫚 㫛 㫜 㫝 は 㫞 㫟 㫠 㫡 㫢 は 㫣 㫤 㫥 㫦 㫧 は 㫨 㫩 㫪 㫫 㫬 は 㫭 㫮 㫯 㫰 㫱 は 㫲 㫳 㫴 㫵 㫶 は 㫷 㫸 㫹 㫺 㫻 は 㫼 㫽 㫾 㫿 㬀 㬁 㬂 㬃 㬄 は 㬅 㬆 㬇 㬈 㬉 は 㬊 㬋 㬌 㬍 㬎 は 㬏 㬐 㬑 㬒 㬓 は 㬔 㬕 㬖 㬗 㬘 は 㬙 㬚 㬛 㬜 㬝 は 㬞 㬟 㬠 㬡 㬢 は 㬣 㬤 㬥 㬦 㬧 は 㬨 㬩 㬪 㬫 㬬 は 㬭 㬮 㬯 㬰 㬱 は 㬲 㬳 㬴 㬵 㬶 は 㬷 㬸 㬹 㬺 㬻 は 㬼 㬽 㬾 㬿 㭀 㭁 㭂 㭃 㭄 は 㭅 㭆 㭇 㭈 㭉 は 㭊 㭋 㭌 㭍 㭎 は 㭏 㭐 㭑 㭒 㭓 は 㭔 㭕 㭖 㭗 㭘 は 㭙 㭚 㭛 㭜 㭝 は 㭞 㭟 㭠 㭡 㭢 は 㭣 㭤 㭥 㭦 㭧 は 㭨 㭩 㭪 㭫 㭬 は 㭭 㭮 㭯 㭰 㭱 は 㭲 㭳 㭴 㭵 㭶 は 㭷 㭸 㭹 㭺 㭻 は 㭼 㭽 㭾 㭿 㮀 㮁 㮂 㮃 㮄 は 㮅 㮆 㮇 㮈 㮉 は 㮊 㮋 㮌 㮍 㮎 は 㮏 㮐 㮑 㮒 㮓 は 㮔 㮕 㮖 㮗 㮘 は 㮙 㮚 㮛 㮜 㮝 は 㮞 㮟 㮠 㮡 㮢 は 㮣 㮤 㮥 㮦 㮧 は 㮨 㮩 㮪 㮫 㮬 は 㮭 㮮 㮯 㮰 㮱 は 㮲 㮳 㮴 㮵 㮶 は 㮷 㮸 㮹 㮺 㮻 は 㮼 㮽 㮾 㮿 㯀 㯁 㯂 㯃 㯄 は 㯅 㯆 㯇 㯈 㯉 は 㯊 㯋 㯌 㯍 㯎 は 㯏 㯐 㯑 㯒 㯓 は 㯔 㯕 㯖 㯗 㯘 は 㯙 㯚 㯛 㯜 㯝 は 㯞 㯟 㯠 㯡 㯢 は 㯣 㯤 㯥 㯦 㯧 は 㯨 㯩 㯪 㯫 㯬 は 㯭 㯮 㯯 㯰 㯱 は 㯲 㯳 㯴 㯵 㯶 は 㯷 㯸 㯹 㯺 㯻 は 㯼 㯽 㯾 㯿 㰀 㰁 㰂 㰃 㰄 は 㰅 㰆 㰇 㰈 㰉 は 㰊 㰋 㰌 㰍 㰎 は 㰏 㰐 㰑 㰒 㰓 は 㰔 㰕 㰖 㰗 㰘 は 㰙 㰚 㰛 㰜 㰝 は 㰞 㰟 㰠 㰡 㰢 は 㰣 㰤 㰥 㰦 㰧 は 㰨 㰩 㰪 㰫 㰬 は 㰭 㰮 㰯 㰰 㰱 は 㰲 㰳 㰴 㰵 㰶 は 㰷 㰸 㰹 㰺 㰻 は 㰼 㰽 㰾 㰿 㱀 㱁 㱂 㱃 㱄 は 㱅 㱆 㱇 㱈 㱉 は 㱊 㱋 㱌 㱍 㱎 は 㱏 㱐 㱑 㱒 㱓 は 㱔 㱕 㱖 㱗 㱘 は 㱙 㱚 㱛 㱜 㱝 は 㱞 㱟 㱠 㱡 㱢 は 㱣 㱤 㱥 㱦 㱧 は 㱨 㱩 㱪 㱫 㱬 は 㱭 㱮 㱯 㱰 㱱 は 㱲 㱳 㱴 㱵 㱶 は 㱷 㱸 㱹 㱺 㱻 は 㱼 㱽 㱾 㱿 㲀 㲁 㲂 㲃 㲄 は 㲅 㲆 㲇 㲈 㲉 は 㲊 㲋 㲌 㲍 㲎 は 㲏 㲐 㲑 㲒 㲓 は 㲔 㲕 㲖 㲗 㲘 は 㲙 㲚 㲛 㲜 㲝 は 㲞 㲟 㲠 㲡 㲢 は 㲣 㲤 㲥 㲦 㲧 は 㲨 㲩 㲪 㲫 㲬 は 㲭 㲮 㲯 㲰 㲱 は 㲲 㲳 㲴 㲵 㲶 は 㲷 㲸 㲹 㲺 㲻 は 㲼 㲽 㲾 㲿 㳀 㳁 㳂 㳃 㳄 は 㳅 㳆 㳇 㳈 㳉 は 㳊 㳋 㳌 㳍 㳎 は 㳏 㳐 㳑 㳒 㳓 は 㳔 㳕 㳖 㳗 㳘 は 㳙 㳚 㳛 㳜 㳝 は 㳞 㳟 㳠 㳡 㳢 は 㳣 㳤 㳥 㳦 㳧 は 㳨 㳩 㳪 㳫 㳬 は 㳭 㳮 㳯 㳰 㳱 は 㳲 㳳 㳴 㳵 㳶 は 㳷 㳸 㳹 㳺 㳻 は 㳼 㳽 㳾 㳿 㴀 㴁 㴂 㴃 㴄 は 㴅 㴆 㴇 㴈 㴉 は 㴊 㴋 㴌 㴍 㴎 は 㴏 㴐 㴑 㴒 㴓 は 㴔 㴕 㴖 㴗 㴘 は 㴙 㴚 㴛 㴜 㴝 は 㴞 㴟 㴠 㴡 㴢 は 㴣 㴤 㴥 㴦 㴧 は 㴨 㴩 㴪 㴫 㴬 は 㴭 㴮 㴯 㴰 㴱 は 㴲 㴳 㴴 㴵 㴶 は 㴷 㴸 㴹 㴺 㴻 は 㴼 㴽 㴾 㴿 㵀 㵁 㵂 㵃 㵄 は 㵅 㵆 㵇 㵈 㵉 は 㵊 㵋 㵌 㵍 㵎 は 㵏 㵐 㵑 㵒 㵓 は 㵔 㵕 㵖 㵗 㵘 は 㵙 㵚 㵛 㵜 㵝 は 㵞 㵟 㵠 㵡 㵢 は 㵣 㵤 㵥 㵦 㵧 は 㵨 㵩 㵪 㵫 㵬 は 㵭 㵮 㵯 㵰 㵱 は 㵲 㵳 㵴 㵵 㵶 は 㵷 㵸 㵹 㵺 㵻 は 㵼 㵽 㵾 㵿 㶀 㶁 㶂 㶃 㶄 は 㶅 㶆 㶇 㶈 㶉 は 㶊 㶋 㶌 㶍 㶎 は 㶏 㶐 㶑 㶒 㶓 は 㶔 㶕 㶖 㶗 㶘 は 㶙 㶚 㶛 㶜 㶝 は 㶞 㶟 㶠 㶡 㶢 は 㶣 㶤 㶥 㶦 㶧 は 㶨 㶩 㶪 㶫 㶬 は 㶭 㶮 㶯 㶰 㶱 は 㶲 㶳 㶴 㶵 㶶 は 㶷 㶸 㶹 㶺 㶻 は 㶼 㶽 㶾 㶿 㷀 㷁 㷂 㷃 㷄 は 㷅 㷆 㷇 㷈 㷉 は 㷊 㷋 㷌 㷍 㷎 は 㷏 㷐 㷑 㷒 㷓 は 㷔 㷕 㷖 㷗 㷘 は 㷙 㷚 㷛 㷜 㷝 は 㷞 㷟 㷠 㷡 㷢 は 㷣 㷤 㷥 㷦 㷧 は 㷨 㷩 㷪 㷫 㷬 は 㷭 㷮 㷯 㷰 㷱 は 㷲 㷳 㷴 㷵 㷶 は 㷷 㷸 㷹 㷺 㷻 は 㷼 㷽 㷾 㷿 㸀 㸁 㸂 㸃 㸄 は 㸅 㸆 㸇 㸈 㸉 は 㸊 㸋 㸌 㸍 㸎 は 㸏 㸐 㸑 㸒 㸓 は 㸔 㸕 㸖 㸗 㸘 は

dengan mudah menafsirkan tulisan *hiragana*. Ilustrasi juga mewakili identitas tokoh yang diceritakan dalam bacaan. Media-media tersebut akan sangat membantu siswa menguasai materi bacaan dengan tepat. Selain itu pada *moji to kotoba* terdapat latihan *kanji wo yomimashou* yang merupakan latihan membaca *kanji* dengan bantuan audio dan *romaji*.

Gambar.3  
Latihan *Kanji wo yomimashou*



Sedangkan pada buku *katsudou* aspek membaca hanya bertujuan untuk mencari informasi dari sebuah sumber. Poin utama agar siswa mampu memahami latihan tersebut adalah perintah yang jelas pada latihan. Karena pada setiap latihan membaca hanya memiliki satu perintah singkat dan dilengkapi dengan terjemahan bahasa Indonesia, maka siswa dapat dengan mudah menafsirkan

maksud dari latihan tersebut. Misalkan pada topik *ie* bab 8, terdapat perintah “Memo to onaji namae to juusho wa dore desu ka” dibawahnya terdapat perintah menggunakan bahasa Indonesia “Nama dan alamat manakah yang sama dengan yang tertulis di memo?”.

Gambar.4  
Bab 8 Tema *Ie*



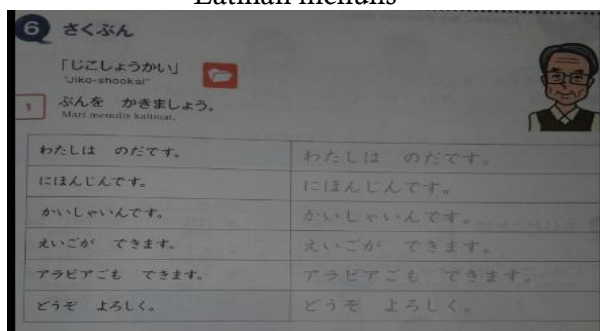
Pada perintah tersebut terdapat banyak papan alamat rumah yang harus dicocokkan dengan alamat pada memo. Papan alamat rumah tersebut berupa foto yang menggambarkan kondisi nyata sebuah papan alamat di Jepang. Sehingga proses menafsirkan akan lebih mudah karena gambar yang jelas dan orisinal.

Pada buku *rikai* aspek menulis terdapat pada kegiatan *sakubun* yang terdapat pada setiap bab ganjil, serta kegiatan *moji to kotoba* yang dikombinasikan dengan latihan menyimak. Latihan menulis pada buku *rikai* diberikan setelah pembelajar selesai mempelajari tata bahasa agar siswa dapat dengan mudah mengolah informasi yang



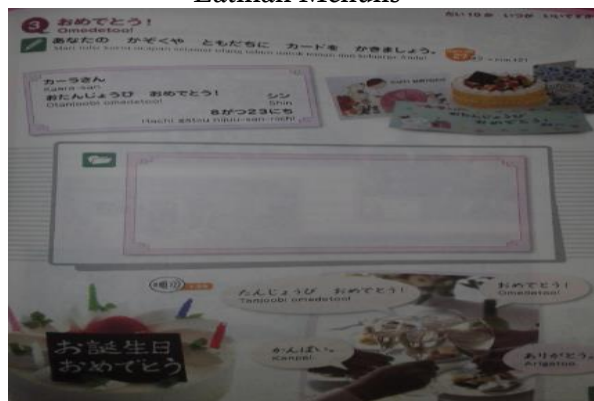
diperolehnya melalui aspek lain untuk kemudian ditafsirkan dalam aspek menulis. Aspek menulis dalam buku *rikai* sendiri terdiri dari kegiatan yang mengutamakan kemampuan siswa menyusun kalimat untuk sebuah karangan atau deskripsi, dan kegiatan menulis huruf yang dimaksudkan agar siswa berlatih menulis dengan baik. Pada kegiatan *sakubun* latihan *bun wo kakimashou* siswa dapat dengan mudah berlatih menulis kalimat dalam huruf hiragana dengan bantuan huruf yang dicetak tipis.

Gambar.5  
Latihan menulis



Dengan demikian proses siswa memahami penulisan huruf yang tepat dapat dilakukan melalui bantuan tersebut. Selain itu pada latihan *kiite kakimashou* juga merupakan latihan menulis untuk melihat tingkat penguasaan siswa pada huruf hiragana. Pada buku *katsudou* materi aspek menulis lebih banyak dikaitkan dengan aktivitas sehari-hari. Contohnya pada topik *seikatsu* bab 10 terdapat kegiatan menulis kartu ucapan ulang tahun yang ditujukan untuk teman atau keluarga.

Gambar.6  
Latihan Menulis



Dalam buku sudah disertakan contoh kartu ucapan, dan karena hanya ditujukan untuk teman atau keluarga maka kartu ucapan cukup dengan format sederhana dengan ucapan "otanjoubi omedetou". Tujuan dari latihan menulis ini adalah memperdalam pemahaman siswa terhadap hal-hal sederhana yang terdapat di sekitarnya. Hal-hal tersebut lazim dilakukan di berbagai negara termasuk juga Indonesia, sehingga siswa akan lebih mudah menerjemahkannya dengan budaya Indonesia sendiri. Bahkan siswa juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Marugoto juga menyajikan materi yang mengindikasikan keterkaitan bahasa dengan budaya. Contohnya pada bagian *Seikatsu to Bunka* dengan judul *namae* terdapat pengetahuan tentang macam-macam budaya memanggil orang Jepang yang disesuaikan dengan statusnya.

Gambar.7  
*Seikatsu to Bunka*



Dari informasi tersebut siswa dapat memahami materi baru yang juga diimbangi dengan pengetahuan tentang budaya memanggil di Jepang. Namun disisi lain Marugoto tidak menyajikan materi tentang kebudayaan secara khusus. Apabila buku dapat memberikan penjelasan lebih mendalam tentang materi yang ditampilkan, maka siswa juga dapat dengan mudah melakukan proses kognitif menjelaskan pengetahuan mendasar dari materi tersebut. Widodo (2006: 10) menyebutkan explaining merupakan kegiatan mengkonstruksi dan menggunakan model sebab-akibat dalam suatu sistem.

Kualifikasi C3 (mengaplikasikan) Presentase yang diperoleh dari hasil analisis adalah 83,33% atau dikategorikan sangat baik. Presentase tersebut menyatakan bahwa Marugoto: Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1 tidak memiliki kesesuaian dengan sebagian besar kualifikasi C3 (mengaplikasikan). Ditunjukkan dari keberagaman materi yang

disajikan. Latihan soal pada keseluruhan buku *rikai* terdiri dari 23 jenis latihan soal menyimak, 6 latihan soal berbicara, 10 latihan soal membaca, dan 13 latihan soal menulis. Sedangkan pada buku *katsudou* terdapat 2 latihan soal menyimak, *Can-do* berbicara berpasangan, *Can-do* membaca, dan *Can-do* menulis. Keberagaman latihan soal tersebut mendukung proses kualifikasi mengaplikasikan. Dalam proses mengaplikasikan salah satu yang harus dilakukan siswa adalah mengimplementasikan materi dalam berbagai bentuk. Mengimplementasikan berlangsung ketika siswa memilih dan menggunakan sebuah prosedur untuk menyelesaikan tugas yang tidak familiar (Anderson dan Krathwohl, 2015: 107). Apabila buku menyajikan latihan secara beragam maka siswa juga akan dengan mudah mengaplikasikan hasil belajarnya dalam berbagai bentuk.

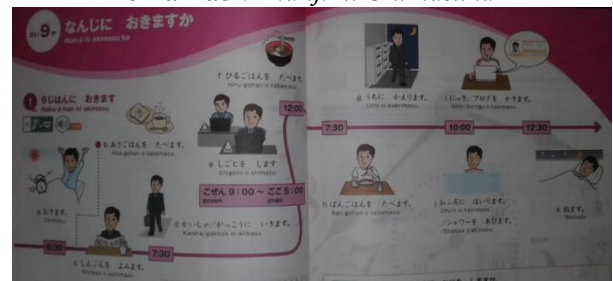
Disisi lain keseluruhan materi yang yang diajarkan atau terdapat pada buku tidak terdapat terdapat pada setiap latihan soal. Melainkan keseluruhan buku berisi latihan soal. Materi yang akan diajarkan tidak didahului dengan penjelasan. Dalam hal ini buku mempermudah siswa melakukan proses mengeksekusi materi yang diperoleh dalam latihan soal. Contohnya dalam buku ajar *Minna no Nihongo* siswa terlebih dulu mempelajari pola kalimat, kemudian dilanjutkan melakukan latihan-latihan soal dalam berbagai aspek berbahasa.

Kualifikasi C4 (menganalisis) Presentase yang diperoleh dari hasil analisis adalah 75% atau dikategorikan baik. Presentase tersebut menyatakan bahwa Marugoto: Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1 tidak memiliki kesesuaian dengan sebagian besar kualifikasi C4 (menganalisis). Materi dan latihan soal yang diberikan dalam setiap bab relevan dengan topik. Buku *rikai* dan *katsudou* disusun dengan tujuan dapat digunakan berdampingan. Kedua buku tersebut memiliki topik dan bab yang disusun sama persis. Masing-masing bab disusun berdasarkan topik, contohnya pada topik 5 seikatsu yang terdiri dari bab 9 dan bab 10 mempelajari tentang cara mengungkapkan waktu, hari, dan aktivitas yang dilakukan.

Selain itu untuk bagian *seikatsu to bunka* materi yang diambil adalah suasana dan kegiatan yang dilakukan orang Jepang pada pagi dan malam hari. Konsep tersebut berkaitan dengan proses kognitif membedakan yaitu melibatkan proses memilah-milah informasi yang relevan dan tidak relevan. Selain itu materi dan latihan soal pada masing-masing bab disusun sistematis dan koheren. Materi dari kedua buku disusun saling berkaitan dan saling melengkapi. *Rikai* difungsikan sebagai sarana peningkatan kemampuan berbahasa Jepang dalam berbagai aspek, sedangkan *katsudou* lebih mengutamakan kemampuan praktis terkait dengan aspek berbicara atau kemampuan berkomunikasi verbal maupun non verbal. Sistematis dan koheren di sini dimaksudkan buku *rikai* dan

*katsudou* menyajikan potongan-potongan informasi dalam satu bab yang dapat diorganisasikan oleh siswa. Dalam mengorganisasi, siswa membengun hubungan yang sistematis dan koheren antar potongan informasi (Anderson dan Krathwohl, 2015: 109). Proses kognitif mengorganisasikan dapat terwujud dengan baik apabila siswa dapat mengolah materi yang diperolehnya, dengan syarat materi tersebut memang dapat diorganisasikan. Contohnya dalam bab 9 dengan judul “nanji ni okimasuka”, dalam bab tersebut potongan-potongan materi terdiri dari aktivitas rutin maupun aktivitas pada waktu luang dan waktu untuk melakukan aktivitas tersebut.

Gambar.8  
Tema Bab 9 Nanji ni Okimasuka




Namun materi dan latihan soal tidak sampai pada pemahaman dasar hingga siswa mampu memahami tujuan penyusunan buku karena kedua buku masih berada pada level dasar yang tidak menuntut siswa untuk melakukan kegiatan analisis dengan proses kognitif mengatribusikan yang mengharuskan siswa menentukan sudut pandang dari sebuah penyusunan materi dalam buku. Proses





Gambar.10  
*Can-do Cekku*



Can-do	Cekku
1. 挨拶が出来る	1. 挨拶が出来る
2. 簡単な文で話せる	2. 簡単な文で話せる
3. 簡単な文で書ける	3. 簡単な文で書ける
4. 簡単な文で読める	4. 簡単な文で読める
5. 簡単な文で聞ける	5. 簡単な文で聞ける
6. 簡単な文で話せる	6. 簡単な文で話せる
7. 簡単な文で書ける	7. 簡単な文で書ける
8. 簡単な文で読める	8. 簡単な文で読める
9. 簡単な文で聞ける	9. 簡単な文で聞ける
10. 簡単な文で話せる	10. 簡単な文で話せる
11. 簡単な文で書ける	11. 簡単な文で書ける
12. 簡単な文で読める	12. 簡単な文で読める
13. 簡単な文で聞ける	13. 簡単な文で聞ける
14. 簡単な文で話せる	14. 簡単な文で話せる
15. 簡単な文で書ける	15. 簡単な文で書ける
16. 簡単な文で読める	16. 簡単な文で読める
17. 簡単な文で聞ける	17. 簡単な文で聞ける
18. 簡単な文で話せる	18. 簡単な文で話せる
19. 簡単な文で書ける	19. 簡単な文で書ける
20. 簡単な文で読める	20. 簡単な文で読める
21. 簡単な文で聞ける	21. 簡単な文で聞ける
22. 簡単な文で話せる	22. 簡単な文で話せる
23. 簡単な文で書ける	23. 簡単な文で書ける
24. 簡単な文で読める	24. 簡単な文で読める
25. 簡単な文で聞ける	25. 簡単な文で聞ける
26. 簡単な文で話せる	26. 簡単な文で話せる
27. 簡単な文で書ける	27. 簡単な文で書ける
28. 簡単な文で読める	28. 簡単な文で読める
29. 簡単な文で聞ける	29. 簡単な文で聞ける
30. 簡単な文で話せる	30. 簡単な文で話せる
31. 簡単な文で書ける	31. 簡単な文で書ける
32. 簡単な文で読める	32. 簡単な文で読める
33. 簡単な文で聞ける	33. 簡単な文で聞ける
34. 簡単な文で話せる	34. 簡単な文で話せる
35. 簡単な文で書ける	35. 簡単な文で書ける
36. 簡単な文で読める	36. 簡単な文で読める
37. 簡単な文で聞ける	37. 簡単な文で聞ける
38. 簡単な文で話せる	38. 簡単な文で話せる
39. 簡単な文で書ける	39. 簡単な文で書ける
40. 簡単な文で読める	40. 簡単な文で読める
41. 簡単な文で聞ける	41. 簡単な文で聞ける
42. 簡単な文で話せる	42. 簡単な文で話せる
43. 簡単な文で書ける	43. 簡単な文で書ける
44. 簡単な文で読める	44. 簡単な文で読める
45. 簡単な文で聞ける	45. 簡単な文で聞ける
46. 簡単な文で話せる	46. 簡単な文で話せる
47. 簡単な文で書ける	47. 簡単な文で書ける
48. 簡単な文で読める	48. 簡単な文で読める
49. 簡単な文で聞ける	49. 簡単な文で聞ける
50. 簡単な文で話せる	50. 簡単な文で話せる
51. 簡単な文で書ける	51. 簡単な文で書ける
52. 簡単な文で読める	52. 簡単な文で読める
53. 簡単な文で聞ける	53. 簡単な文で聞ける
54. 簡単な文で話せる	54. 簡単な文で話せる
55. 簡単な文で書ける	55. 簡単な文で書ける
56. 簡単な文で読める	56. 簡単な文で読める
57. 簡単な文で聞ける	57. 簡単な文で聞ける
58. 簡単な文で話せる	58. 簡単な文で話せる
59. 簡単な文で書ける	59. 簡単な文で書ける
60. 簡単な文で読める	60. 簡単な文で読める
61. 簡単な文で聞ける	61. 簡単な文で聞ける
62. 簡単な文で話せる	62. 簡単な文で話せる
63. 簡単な文で書ける	63. 簡単な文で書ける
64. 簡単な文で読める	64. 簡単な文で読める
65. 簡単な文で聞ける	65. 簡単な文で聞ける
66. 簡単な文で話せる	66. 簡単な文で話せる
67. 簡単な文で書ける	67. 簡単な文で書ける
68. 簡単な文で読める	68. 簡単な文で読める
69. 簡単な文で聞ける	69. 簡単な文で聞ける
70. 簡単な文で話せる	70. 簡単な文で話せる
71. 簡単な文で書ける	71. 簡単な文で書ける
72. 簡単な文で読める	72. 簡単な文で読める
73. 簡単な文で聞ける	73. 簡単な文で聞ける
74. 簡単な文で話せる	74. 簡単な文で話せる
75. 簡単な文で書ける	75. 簡単な文で書ける
76. 簡単な文で読める	76. 簡単な文で読める
77. 簡単な文で聞ける	77. 簡単な文で聞ける
78. 簡単な文で話せる	78. 簡単な文で話せる
79. 簡単な文で書ける	79. 簡単な文で書ける
80. 簡単な文で読める	80. 簡単な文で読める
81. 簡単な文で聞ける	81. 簡単な文で聞ける
82. 簡単な文で話せる	82. 簡単な文で話せる
83. 簡単な文で書ける	83. 簡単な文で書ける
84. 簡単な文で読める	84. 簡単な文で読める
85. 簡単な文で聞ける	85. 簡単な文で聞ける
86. 簡単な文で話せる	86. 簡単な文で話せる
87. 簡単な文で書ける	87. 簡単な文で書ける
88. 簡単な文で読める	88. 簡単な文で読める
89. 簡単な文で聞ける	89. 簡単な文で聞ける
90. 簡単な文で話せる	90. 簡単な文で話せる
91. 簡単な文で書ける	91. 簡単な文で書ける
92. 簡単な文で読める	92. 簡単な文で読める
93. 簡単な文で聞ける	93. 簡単な文で聞ける
94. 簡単な文で話せる	94. 簡単な文で話せる
95. 簡単な文で書ける	95. 簡単な文で書ける
96. 簡単な文で読める	96. 簡単な文で読める
97. 簡単な文で聞ける	97. 簡単な文で聞ける
98. 簡単な文で話せる	98. 簡単な文で話せる
99. 簡単な文で書ける	99. 簡単な文で書ける
100. 簡単な文で読める	100. 簡単な文で読める

*Nihongo Cekku* dibuat dengan tujuan untuk mengetahui sampai dimana siswa memahami struktur kalimat yang telah diajarkan. Sedangkan *Can-do Cekku* dibuat untuk mengetahui target *Can-do* apa saja yang sudah dikuasai. Ke dua tabel penilaian tersebut berfungsi agar siswa mampu mengukur kemampuannya sendiri, dengan tujuan agar siswa lebih memahami kualifikasi apa saja yang belum dapat dipenuhi. Proses evaluasi mandiri berkaitan dengan proses kognitif mengkritik media yang digunakan dengan dengan standar eksternal. Standar eksternal di sini dapat diketahui dengan melihat hasil output dari pembelajaran, yaitu sampai dimana kemampuan siswa.

Kualifikasi C6 (mencipta) Presentase yang diperoleh dari hasil analisis adalah 0% atau dikategorikan sangat kurang. Presentase tersebut menyatakan bahwa Marugoto: Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1 tidak memiliki kesesuaian dengan seluruh konsep pada kualifikasi C6 (mencipta). Buku tidak memberikan tugas yang menuntut siswa membuat karya atau proyek terkait aspek

menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis.

Buku tidak menuntut siswa melakukan proses kognitif menciptakan. Proses kognitif mencipta merupakan ranah berpikir yang berada pada tingkat paling tinggi. Karena buku merupakan level dasar maka siswa masih melakukan latihan-latihan soal dalam aspek aspek menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis dengan bantuan.

Tujuan-tujuan yang diklasifikasikan dalam mencipta, meminta siswa membuat produk baru dengan mengorganisasi sejumlah elemen atau bagian dari suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya (Anderson dan Krathwohl, 2015: 112). Misalkan dalam belajar berbahasa asing, siswa diminta membuat proyek membuat video percakapan dengan tema bebas atau tidak ditentukan. Untuk menciptakan sebuah video siswa harus menyatukan berbagai unsur yang telah dipelajarinya, meliputi tata bahasa yang telah diperoleh selama pembelajaran, kekayaan kosakata yang dimiliki, kemampuan pelafalan yang tepat, dan kemampuan penyusunan naskah yang baik. Selain itu penentuan tema yang bebas menuntut siswa menciptakan karya dengan ide diluar apa yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini juga berlaku untuk keseluruhan aspek berbahasa, baik aspek yang dapat saling dikaitkan seperti *Can-do* menyimak-berbicara dan *Can-do* membaca-menulis, ataupun aspek berbahasa yang tidak dikaitkan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian pada di atas, dapat disimpulkan bahwa buku Marugoto: Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1 hasil sangat baik pada kualifikasi C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis); hasil analisis baik pada C5 (mengevaluasi); dan hasil analisis sangat kurang pada C6 (mencipta). Materi yang disajikan mampu mewakili kata kerja operasional dalam ranah belajar tingkat rendah dengan sangat baik, namun hanya cukup mewakili kata kerja operasional dalam memenuhi kebutuhan belajar tingkat tinggi. Artinya buku dapat menyajikan materi secara maksimal dalam memenuhi proses kognitif dalam taksonomi Bloom mencakup keseluruhan aspek berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Efektifitas materi meliputi pengetahuan faktual, konseptual, maupun prosedural yang diwujudkan dengan penyajian materi yang menarik, mudah dipahami, serta dapat mengembangkan pengetahuan verbal dan non verbal. Marugoto juga mengutamakan sisi produktivitas pembelajaran bahasa Jepang yang distandarkan pada JF Standar melalui poin-poin *Can-do* yang harus dicapai. Namun Marugoto mencapai presentase yang sangat kurang pada kualifikasi C6 (mencipta) sebanyak 0%. Artinya buku belum mencapai ranah belajar pada tingkat paling tinggi, yaitu memproduksi suatu karya sesuai dengan

pengalaman belajarnya atau materi-materi yang telah dipelajarinya namun memiliki konsep di luar buku tersebut. Kemampuan yang dimaksud bertujuan mengeksplorasi kreativitas pembelajar dan menggali lebih dalam lagi sampai dimana kemampuan seorang pembelajar dalam kegiatan berbahasa.

Bagi Pengajar Bahasa Jepang penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan memilih buku ajar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang mengutamakan sisi produktif siswa dalam mengolah informasi. Buku ini menuntut siswa melakukan eksplorasi kemampuan berbahasanya baik verbal maupun non verbal, dengan mengaitkannya pada berbagai fenomena kehidupan sehari-hari yang akrab dengan keseharian pembelajar. Marugoto hanya memiliki kualitas rata-rata yang sangat baik dari segi kognitif kualifikasi C1 sampai C5, untuk melengkapi kualifikasi C6 pengajar dapat menyusun tugas sendiri yang menuntut siswa menciptakan suatu karya.

## PUSTAKA RUJUKAN

- [1] Anderson, L.W, dan Krathwohl, D.R. (2015). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [2] Bungin, Burhan. (2015). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan*

- Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- [3] Dahidi, Ahmad. (2008). *Ihwal Analisis Bahan Ajar*. Makalah disajikan dalam Kegiatan Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG). Bandung, 20- 28 November 2008. Direktori File UPI.
- [4] Darwis A. Soelaiman. (1979). *Teori dan Praktek Pengajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- [5] Jamaludin, Komarudin, A., dan Khoerudin Koko. (2015). *Pembelajaran Perspektif Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [6] Muljono, Pudji. (2007). *Kegiatan Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah*. Buletin BSNP, Vol. II/No. 1/Januari 2007.
- [7] Simbolon, Merta, dan Parlindungan Sinaga. (2015). *Analisis Materi Ajar Fisika yang Digunakan di SMA Berdasarkan Level Penggunaan Multi Presentasi dan Pembekalan Keterampilan Pemecahan Masalah*. Makalah disajikan dalam Simposium Nasioanl Fisika (SINAFI). UPI Bandung, 21 November 2015.
- [8] The Japan Foundation. (2016). *Marugoto: Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1 Pemahaman* りかい. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [9] The Japan Foundation. (2016). *Marugoto: Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1 Aktivitas* かつどう. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [10] Widodo, Ari. (2006). *Taksonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal*. Buletin Puspendik. 3 (2), 18-29.



# JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang

<http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/index>

---

## **Teknik *Word Flow Game* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang** *Penelitian Eksperimen Murni Terhadap siswa Kelas XI SMK 45 Lembang Tahun Ajaran 2017/2018*

Rusita Puji asih<sup>1</sup>, Juju Juangsih<sup>1</sup> and Linna Meilia Rasiban<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup> *Department of Japanese Language Education, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia*

<sup>\*</sup>[linnameilia@upi.edu](mailto:linnameilia@upi.edu)

---

### ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of the writing ability Japanese sentences using word flow game technique and how students response about this game technique in Japanese language learning process. This research used true experimental method with control group pretest-posttest design. The sample of the research consists of 32 students of SMK 45 Lembang period 2017/2018, second grade of Tata Busana class and Nursing class, where 16 of them are for experiment class and 16 for control class. The research instruments are test and questionnaire. From the result of the data analysis, the average score of experiment class before the treatment is 37,74 and changed becoming 84,73 after the treatment. With tscore was 4,15 db = 30 in signification degree of 2,04 (5%) and 2,75 (1%). Since the t-score was bigger than t-table, thus the hypothesis is accepted that with using word flow game technique in learning process, student ability to write Japanese sentence become increasing. Based on the result of questionnaire, the writer concluded that more than half of respondents have a thought that word flow game technique is fun and helping in Japanese sentences learning process.

---

### KEYWORDS

*Word flow game*; Japanese sentences; Writing skills; Game technique

---

### ARTICLE INFO

*First received: 03 May 2018*

*Final proof accepted: 31 May 2018*

*Available online: 01 June 2018*

## PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah selain aspek menyimak, membaca dan berbicara. Dalam pembelajaran menulis, siswa dituntut untuk sering praktik dan banyak latihan, karena kemampuan menulis merupakan hal yang sulit dikuasai siswa, terutama menulis dalam bahasa asing. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Tarigan (2008) bahwa keterampilan menulis hanya dapat diperoleh dengan jalan praktik dan banyak latihan. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, menulis kalimat merupakan kemampuan dasar dalam keterampilan menulis.

Berdasarkan hasil observasi pada studi pendahuluan (11 dan 18 September 2017) menunjukkan bahwa menulis kalimat menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jepang yang ada di SMK 45 Lembang, khususnya pada siswa kelas XI. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya pembelajaran dengan metode ceramah dan mencatat membuat siswa merasa bosan ketika berada di dalam kelas dan kurang termotivasi dalam belajar bahasa Jepang.

Selain itu, kurangnya kesadaran dari diri siswa untuk berlatih sendiri. Hal ini disebabkan, karena pada umumnya siswa di SMK kurang mementingkan mata pelajaran lain yang bukan bidangnya (jurusannya).

Bahasa Jepang memiliki struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa lain, khususnya jika dibandingkan dengan bahasa Indonesia. Hal ini pun menjadi salah satu kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang (Renariah, 2005 : 9).

Kesulitan dalam menulis kalimat bahasa Jepang bagi siswa SMK adalah salah satu permasalahan dalam pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru sebagai fasilitator dalam kurikulum 2013. Untuk menjawab permasalahan di atas, perlunya peran aktif guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memudahkan dan bisa memunculkan minat belajar siswa.

Salah satu teknik pembelajaran yang dimaksud yaitu teknik permainan *word flow* (kata mengalir) merupakan permainan bahasa yang relevan dengan pembelajaran menulis kalimat (Suyatno, 2010 : 42).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurmala Sari (2017), teknik



permainan *word flow* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dalam menulis paragraf bahasa Jerman. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Linda Arman (2017), diketahui bahwa teknik permainan *word flow* dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis. Hal ini menjadi dasar penulis ingin mengkaji penggunaan teknik permainan *word flow* dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang.

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut, (1) bagaimana hasil kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang antara kelas yang menerapkan teknik permainan *word flow* dan kelas yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow*; (2) apakah ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang kelas yang menerapkan teknik permainan *word flow* dan kelas yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow*?. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *word flow*?

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: Mendeskripsikan tingkat kemampuan siswa kelas eksperimen dalam menulis kalimat bahasa Jepang sesudah pembelajaran menggunakan teknik permainan *word flow* dan siswa kelas kontrol yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow*. Mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang kelas yang menerapkan teknik permainan *word flow* dan kelas yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow*. Mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *word flow*.

Teknik *word flow game* (kata mengalir) merupakan teknik pembelajaran bahasa yang dilakukan secara berkelompok untuk melatih keterampilan siswa dalam menulis kalimat. Penggunaan teknik *word flow game* di dalam pembelajaran menulis kalimat bertujuan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan menantang, sehingga memudahkan siswa untuk membuat kalimat (Suyatno, 2010 : 42).

Tujuan diterapkannya *word flow game* dalam pembelajaran menulis kalimat ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang.

Selain dapat membentuk suatu kalimat, teknik permainan *word flow* ini dapat melatih konsentrasi siswa, memperkuat ingatan, dan melatih kerjasama antar anggota kelompok (Suprijono, 2001 : 140). Teknik permainan ini juga membantu siswa dalam menyerap suatu materi pembelajaran yang diberikan oleh guru saat proses kegiatan belajar mengajar di kelas khususnya mengenai kegiatan menulis kalimat.

Teknik permainan *word flow* disebut juga kata mengalir karena di dalam prosesnya kata diproduksi mengalir sampai membentuk kalimat. Permainan ini dilakukan secara berkelompok. Dalam permainan *word flow* siswa ditantang untuk berpikir cepat, terstruktur dan melatih sikap saling kerja sama antar individu. Kata disusun dari siswa paling depan hingga siswa paling belakang hingga membentuk kalimat (Suyatno, 2010 : 42). Dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *word flow*, media yang digunakan yaitu potongan

kartu kata dan lembar kerja. Siswa secara berkelompok bersama-sama membuat kalimat dari kartu kata pada lembar kerja yang dibagikan oleh guru.

Dalam *Nihongo Kyoiku Handdoubukku* (Yoshio, 1990 : 74-75) dijelaskan bahwa:

“*[Kaku] to wa [bunshou hyougen] to mo shousa re, [mojidouri bunshou ni yotte shikou naiyou o hyougen suru] kotodearu. Kaku ginou no naka de mottomo shuutoku ga muzukashiku, katsu tanin no kibishii hyouka ni sarasa reru mono dearu. Shokyuu dankai demo mushi suru koto wa dekinai.*”

Dapat diartikan bahwa yang disebut ‘menulis’ adalah ‘kalimat ungkapan’ untuk menyatakan isi pemikiran dengan kalimat. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit diserap dari empat keterampilan dan memerlukan penilaian yang tegas dari orang lain. Pelajar pemula tidak boleh mengabaikannya karena terdapat sisi yang menguatkan keterampilan lainnya”.

Dalam Sudjianto dan Dahidi (2014 : 182) dijelaskan bahwa kalimat bahasa Jepang dapat terbentuk dari sebuah bunsetsu (frase), dua buah bunsetsu, atau terdiri dari sejumlah bunsetsu, namun kalimat tersebut tidak

dibentuk secara sembarangan, melainkan harus rapi berdasarkan struktur yang benar sesuai dengan aturan gramatikalnya.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen murni dengan *pretest posttest control group design*. Desain ini dipilih karena penulis ingin mengetahui peningkatan prestasi pada kedua kelompok tersebut, baik kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* maupun kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment*.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI (sebelas) SMK 45 Lembang semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 yang mempelajari bahasa Jepang. Data sampel yang digunakan untuk penelitian ini diambil dari siswa kelas XI (sebelas) Tata Busana dan siswa kelas XI (sebelas) Keperawatan SMK 45 Lembang semester ganjil tahun akademik 2017/2018 yang berjumlah 32 orang.

Untuk mendapatkan data yang akurat dan objektif dari pembelajar, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes dan non tes. Dalam penelitian ini tes dilakukan dua kali, yaitu *pretest*

dan *posttest*. *Pretest* (tes awal) dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*). *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang setelah diberi perlakuan.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam membuat kalimat. Pada penelitian ini penulis menggunakan tes tertulis. Soal tes terdiri atas tiga bagian dengan jumlah soal sebanyak 25 butir berbentuk esai atau isian dan tes objektif. Sepuluh soal pada bagian pertama yaitu menyusun kalimat acak menjadi kalimat yang benar. Sepuluh soal pada bagian kedua yaitu mengisi bagian yang dikosongkan dengan memilih opsi yang telah disediakan.

Pada bagian ketiga yaitu menulis kalimat. Siswa diminta untuk membuat kalimat dalam bahasa Jepang dari kosakata yang telah diajarkan. Kalimat yang dimaksud yaitu kalimat dasar yang terdiri dari unsur kalimat

SKOP (subjek, keterangan, objek dan predikat). Soal pada *pretest* dan *posttest* jumlahnya sama tetapi pertanyaannya berbeda.

Sedangkan non tes yang diberikan berupa angket. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup. Responden tidak memiliki kebebasan untuk menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepadanya. Pada angket tertutup ini, peneliti sudah menyediakan alternatif jawaban, sehingga responden tinggal memilih saja.

Tujuan pengisian angket dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan dan kesan siswa, serta manfaat yang didapat setelah digunakannya teknik permainan *word flow* dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang. Angket diberikan kepada siswa kelas eksperimen setelah dilaksanakannya *posttest*.

Pada penelitian eksperimental ini tahapan kegiatan penelitian dimulai dari penentuan sampel hingga pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setiap tahapan kegiatan dalam penelitian ini, yaitu:

1) *Tahap pra penelitian*

Kegiatan yang dilakukan pada pra penelitian ini adalah menyusun proposal penelitian dengan diawali dari

mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan fokus penelitian, menyusun kerangka teori, menentukan metode penelitian yang berkaitan dengan sampel, populasi dan teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian.

2) *Tahap pelaksanaan penelitian*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan penelitian adalah melakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes tulis. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang sebelum diberikan *treatment* (perlakuan). *Pretest* yang diberikan berupa tes tulis berbentuk uraian dan tes objektif (berbentuk melengkapi) yang jumlahnya terdiri dari 25 soal. Kemudian memberikan *treatment* pada kelas eksperimen berupa penerapan teknik permainan *word flow* selama empat kali pertemuan dengan 4 bab materi yang disampaikan yaitu bab 23, 24, 27 dan 29 pada buku Sakura jilid 2.

Penerapan teknik permainan *word flow* dalam pembelajaran menulis kalimat

dilakukan setelah penulis menyampaikan materi pelajaran. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok berbaris ke belakang. Satu kelompok terdiri dari empat siswa. Penulis menyampaikan tata cara permainan *word flow* kepada siswa. Setelah itu, permainan pun dimulai dengan waktu yang ditentukan oleh penulis. Kelompok yang paling banyak membuat kalimat dengan baik dan benar, merekalah pemenangnya. Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan *treatment* berupa penerapan teknik permainan *word flow* dengan jumlah pertemuan yang sama. Setiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran dimana satu jam pelajaran adalah 45 menit.

Setelah perlakuan selesai, dilakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui gambaran mengenai kemampuan siswa dalam membuat kalimat bahasa Jepang setelah diberikan *treatment* dan yang tidak diberikan *treatment*. Jumlah soal yang diberikan sama dengan tes pada *pretest* yaitu sebanyak 25 soal dengan pertanyaan yang berbeda. Kemudian setelah dilakukan

*posttest*, disebarakan angket pada kelas eksperimen. Angket yang diberikan terdiri dari 10 pernyataan. Angket disebarakan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah diterapkannya permainan *word flow* dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang.

### 3) *Tahap pasca penelitian*

Kegiatan selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data yang sudah terkumpul. Data diolah menggunakan pengujian statistik dan pengujian hipotesis. Setelah didapatkan data dari hasil pengolahan data, menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh untuk menjawab permasalahan penelitian, yaitu mengenai pengaruh penerapan teknik permainan *word flow*. Selanjutnya menyusun laporan penelitian.

Teknik analisis dan pengolahan datanya menggunakan statistik komparasional dengan teknik *t-test* (uji *t-tabel*) digunakan untuk mencari ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti (Sutedi, 2011, hlm.192). Tujuannya yaitu untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil dari pembelajaran menulis kalimat dengan

penggunaan teknik permainan *word flow* serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *word flow*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak lima kali pertemuan termasuk pelaksanaan *pretest* dan *posttest* didalamnya. Kegiatan pengumpulan

data penelitian ini dilakukan secara bertahap selama tiga minggu dimulai dari tanggal 9 – 23 November 2017.

Pengambilan data awal (*pretest*) dilaksanakan dalam waktu 30 menit. *Pretest* yang berlangsung di ruang kelas XI Tata Busana dan XI Keperawatan yang diikuti oleh 16 orang siswa. Hasil perolehan data *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.**  
**Hasil Perolehan Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	37,7	32,42
Standar Deviasi	17,4872	12,3088
Standar Error Mean	4,5186	3,1806
Standar Error Mean 2 variabel		5,55
Nilai t-hitung		0,96
Nilai t-tabel (sig. 5%)		2,04
Nilai t-tabel (sig. 1%)		2,75

Dilihat dari Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil *pretest* yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 37,74 dan di kelas kontrol diperoleh hasil sebesar 32,42 perolehan nilai rata-rata *pretest* yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut menunjukkan hasil yang

tidak jauh berbeda. Perhitungan ini juga diperkuat dengan perolehan nilai *t*-hitung sebesar 0,96 dengan nilai *t*-tabel db (30) taraf signifikansi 5% sebesar 2,04 dan taraf signifikansi 1% sebesar 2,75 karena nilai *t*-hitung lebih kecil dari *t*-tabel, maka hipotesis kerja ( $H_k$ ) di tolak. Dengan



demikian, dinyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *word flow*.

*Posttest* ini dilaksanakan dalam waktu 30 menit. Soal yang diberikan berupa soal uraian dan tes objektif sebanyak 25 butir soal. *Posttest* yang berlangsung di ruang kelas XI Tata Busana dan XI Keperawatan yang diikuti oleh 16 orang siswa. Sama halnya dengan soal *pretest*, soal *posttest* yang diberikan berjumlah 25 soal dengan jenis soal uraian dan tes objektif. Penilaian

jawaban *posttest* menggunakan perhitungan dengan poin total sebesar 100 poin. Data *posttest* dari kelas kontrol digunakan sebagai pembandingan antara kelas eksperimen. Sementara itu, data *posttest* kelas eksperimen digunakan untuk mengukur kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang setelah diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan permainan *word flow*. Berikut ini merupakan tabel pengolahan hasil nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat di Tabel 2.

**Tabel 2.**  
**Hasil Perolehan Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<b>Analisis</b>	<b>Kelas eksperimen</b>	<b>Kelas kontrol</b>
Rata-rata	84,73	66,13
Standar Deviasi	14,43	9,61
Standar Error Mean	3,73	2,48
Standar Error Mean kedua variable		4,48
Nilai t hitung		4,15
Nilai t tabel taraf signifikansi 5%		2,04
Nilai t tabel taraf signifikansi 1%		2,75

Setelah diberikan *treatment* sebanyak empat kali pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *word flow*, penulis memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dilihat dari perolehan hasil *posttest*, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen

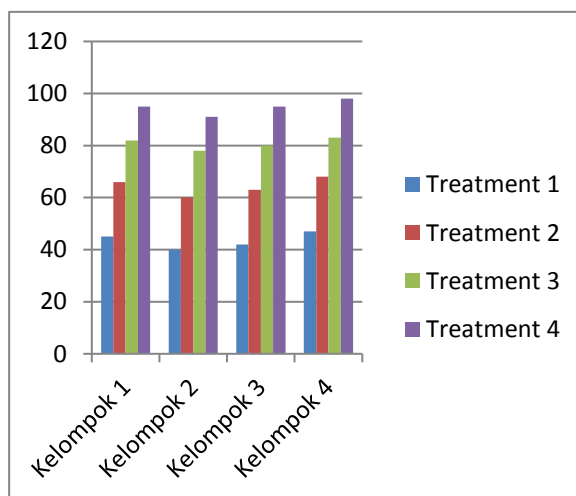
dengan nilai rata-rata sebesar 84,73 dan kelas kontrol sebesar 66,13 perhitungan ini juga diperkuat dengan perolehan nilai *t*-hitung dari kedua kelas tersebut sebesar 4,15 dengan nilai *t*-tabel db (30) taraf signifikansi 5% sebesar 2,04 dan taraf signifikansi 1% sebesar 2,75 karena nilai *t*-

hitung lebih besar dari *t*-tabel, maka hipotesis kerja (*H<sub>k</sub>*) diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *word flow* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan *word flow*. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan teknik permainan *word flow* memberikan pengaruh dalam

meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.

Untuk memperkuat hipotesis yang menyatakan bahwa penerapan teknik permainan *word flow* berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang, dapat dilihat dari nilai setiap kelompok pada setiap *treatment*. Adapun nilai kelompok pada setiap *treatment* disajikan dalam Grafik 1 di bawah ini :

**Grafik 1.**  
**Penelitian**



Selain dilihat dari tes, kelebihan lain dari teknik permainan *word flow* dapat dilihat dari hasil angket 75% responden berpendapat bahwa teknik permainan *word flow* adalah sebuah teknik pembelajaran yang menyenangkan. Teknik permainan *word flow* terbukti dengan

62,5% dari responden berpendapat bahwa teknik permainan *word flow* dapat menumbuhkan semangat dalam belajar. Teknik permainan *word flow* juga mempermudah siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang terbukti dengan 56,25% responden yang setuju. Teknik

permainan *word flow* juga dinilai dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan dengan 56,25% dari responden setuju.

Berdasarkan hasil *posttest* dan angket, diketahui bahwa permainan *word flow* memberikan pengaruh positif kepada siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa teknik permainan *word flow* memiliki kelebihan. Dengan diterapkannya permainan *word flow* dalam pembelajaran, terjadi perubahan pada kondisi kelas maupun kondisi siswa itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa pada saat pelaksanaan *treatment*. Pada saat pelaksanaan *treatment*, siswa bermain dengan antusias, semangat, tertawa, aktif, berpikir cepat, berkonsentrasi dan saling bekerja sama dengan anggota yang lain di dalam kelompok. Permainan *word flow* menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dan membantu kesulitan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang. Siswa terbiasa menggunakan kosakata dan partikel-partikel yang ada pada bahasa Jepang. Dengan diterapkannya teknik permainan *word flow* ini, siswa semakin termotivasi untuk belajar

terutama dalam berlatih membuat kalimat bahasa Jepang.

Namun selain memiliki kelebihan, teknik permainan *word flow* pun memiliki kekurangan dalam proses pelaksanaannya. Hal ini perlu diperhatikan bagi penelitian selanjutnya agar teknik permainan *word flow* dapat diterapkan lebih optimal dan disesuaikan dengan kondisi siswa maupun tujuan pembelajaran. Kekurangan dari teknik permainan *word flow*, diantaranya:

- Guru tidak dapat mengetahui kemampuan siswa per individu karena permainan dilakukan berkelompok.
- Adanya pembagian kelompok membuat pembelajaran kurang kondusif.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Teknik *word flow game* dapat dijadikan salah satu alternatif teknik pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan teknik ini memberikan pengaruh yang positif.

Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang yang signifikan pada kelas

eksperimen yang menerapkan teknik permainan *word flow*. Sementara itu, tingkat kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang pada kelas yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow* mengalami peningkatan tetapi tidak signifikan.

Hal tersebut dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menerapkan teknik permainan *word flow* dan kelas yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow* terkait kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada siswa kelas eksperimen, semua siswa kelas eksperimen memberikan respon positif terhadap pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *word flow*. Hal ini terbukti, lebih dari setengah responden berpendapat bahwa teknik permainan *word flow* dapat membantu kesulitan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang. Peserta didik juga setuju bahwa teknik permainan *word flow* cocok digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan teknik permainan *word flow* dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menumbuhkan semangat dalam belajar.

Tetapi pada penelitian ini terdapat kekurangan dalam pelaksanaannya seperti kurangnya ketelitian dalam menilai hasil kerja kelompok pada saat *treatment* karena terbatasnya waktu. Sehingga untuk penelitian selanjutnya pada saat *treatment* menggunakan permainan *word flow*, sebaiknya mengestimasi waktu untuk melakukan penilaian.

Selain itu, teknik ini pun dapat diterapkan dalam keterampilan berbahasa lainnya sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada siswa kelas XI (sebelas) Tata Busana dan siswa kelas XI (sebelas) Keperawatan SMK 45 Lembang semester ganjil tahun akademik 2017/2018 atas kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Tidak lupa kepada guru SMK 45 Lembang dalam memberikan support dalam penelitian ini.

#### PUSTAKA RUJUKAN

- [1] Borg, W. R. Dan Gall, M.D. (1983). *Educational Research An Introduction*. New York: Longman.

- [2] Iskandarwassid & Sunendar, D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [3] Putrayasa, I.B. (2010). *Analisis Kalimat (fungsi, kategori, dan peran)*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- [4] Rahman. (2016). *Model Mengajar & Bahan Pembelajaran*. Sumedang: Algaprint Jatinangor.
- [5] Renariah. (2005). *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha vol 4 no 2 [Onlin]*. Tersedia: <http://scribd.com/doc/50203850/gramatika-bahasa-jepang> [10 November 2017]
- [6] Sudjianto. (2010). *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- [7] Sudjianto, Dahidi, Ahmad. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [8] Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [9] Sutedi, D. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama
- [10] Sutedi, D. (2011). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang (Edisi Revisi)*. Bandung: Humaniora.
- [11] Suyatno. (2010). *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- [12] Yoshio dkk. (1990). *Nihongo No Kyouiku Handobukku*. Tokyo: Taishukan Shoten.



# JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang

<http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/index>

## Transformation of Japanese Culture for Increasing Japanese Communicative Competence

Herniwati<sup>1</sup>, Noviyanti Aneros<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Department of Japanese Language Education, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia  
[herniwati@upi.edu](mailto:herniwati@upi.edu)

### ABSTRACT

The transformation of Japanese culture plays an important role in studying the Japanese language. The learner will be motivated to master the language skills, especially the speaking skills by knowing the Japanese culture. However, in reality, mid-intermediate students' lack of competence in communicative competence becomes an unresolved problem until today. Communicative competence is a strategy that is able to improve the skills of speaking Japanese. This study aims to assess the preparation of the design model of learning, teaching materials conversational skills for intermediate level, which focuses on the transformation of Japanese culture as innovation and efforts to improve speaking skills in learning *Chukyu Kaiwa*. This research uses the Research and Development (R & D) and experiment. The result shows a significant increase in students' Japanese speaking skills and their understanding of Japanese culture. The transformation of Japanese culture is able to attract the students to compare and find similarities with Indonesian culture.

### KEYWORDS

Communicative Competence; Japanese Speaking Skills; Transformation of Japanese Culture

### ARTICLE INFO

*First received: 15 May 2018*

*Final proof accepted: 23 May 2018*

*Available online: 01 June 2018*

### INTRODUCTION

Mastering Japanese speaking skills is an important requirement that is related to the level of success in learning the foreign language and facing the global challenges. Mastering Japanese speaking skills can be acquired through speaking lessons (Kaiwa)

which start from the basic level (*Shokyu Kaiwa*), intermediate (*Chukyu Kaiwa*) and advanced level (*Jokyu Kaiwa*). Speaking skills can be mastered if the student is able to convey the content of conversation to the speaking partner and the partner grasps the content of the conversation. Students are expected to have the ability to communicate simple



Japanese language effectively in their daily activities. Rubin and Thompson (1994 : 30) state:

*“For most people, the main goal of learning a foreign language is to be able to communicate. It is through communication that people send and receive messages effectively and negotiate meaning. Nowadays, how to communicate effectively in Foreign Language Learning becomes much more important than reading and writing. As a result, communication strategies have turned into a crucial topic for all foreign language learners and teachers.”*

Besides the ability to read and write, the main goal in foreign language learning, in particular, Japanese, is the ability to communicate. By communicating, the purpose and effectiveness of foreign language learning can be achieved. The ability to communicate in Japanese is one of the competencies or life skills that must be mastered in globalization era.

Japanese communication skills can be acquired if the learning activity in the classroom can attract students and stimulate students' affective and cognitive attitudes to apply their previous psychomotor knowledge. Interesting and stimulating teaching materials encourage students to speak and communicate with their peers or the other speaking partners. In addition, it would

be easier to understand the Japanese teaching materials if the materials are easy to learn and remember.

At the basic level, the lecturers still guide the students' speaking skills. The use of sentence patterns, phrases and basic vocabulary that has been learned is applied in simple conversations. Memorizing and reciting (drill) are dominant in learning to listen. However, at the secondary level (*Chukyu Kaiwa*) students have difficulties in speaking Japanese. It is because of the material level of difficulty and the freedom given to the students in making conversation to be displayed in a role play in the classroom.

Japanese language learning requires various elements to support the teaching and learning activities. It is including teaching materials, media, teaching methods, textbooks and many others. Students indirectly learn Japanese culture when they are learning Japanese. Therefore, the Japanese culture and the language have a very close relationship, even though they are two different subjects. We know that language and culture can influence each other. A language used by a community reflects their culture (Diner, 2014 : 81).

Students from Department of Japanese Language Education FPBS UPI, especially those in the intermediate level have a lack of knowledge about Japanese culture. Thus, it is difficult for them to create phrases that are

appropriate for their conversation. Furthermore, teaching materials for speaking that contain Japanese culture are infrequent. This condition leads to the monotonous learning activity. The students are not active in speaking and responding the lecturers. There are some problems in students' speaking skills, such as:

1. The material is less attractive
2. The lack of knowledge of Japanese Culture
3. Students are not confident
4. Students are embarrassed because of limited vocabulary and sentence structure.

Besides the mentioned problems, the text book plays an important role. It must encourage the students to speak actively and dig the communication gap so that the communicative target is reached. 'Nihongo Shuuchuu Toreeninggu shokyuu kara chuukyuu e' is the main textbook for teaching *Kaiwa*. It contains illustrations and story in comic form. This textbook has some flaws. The students have difficulties in imagining the pictures. Moreover, they do not understand the situation, culture, and customs in Japan. Therefore, it is difficult for the students to understand the teaching materials and the usage of proper discourse (Aneros and Juangsih, 2012).

Based on the current problems, it is important to create a teaching innovation that

can improve the students' speaking skills. According to Hymes (1972), Canale (1983), Celce-Murcia et al. (1995), Kida M.dkk (2009), communicative competence is a solution to improve speaking skills since it has four competencies such as discourse competence, socio-cultural competence / Shakai Gengo noryoku, linguistic competence / bunpō noryoku, and actional competence / danwa noryoku, which is based on the strategic competence/sutoratejinoryoku. The connection between the sub-competences can create the active communication. The speaker must have the language knowledge, the cultural knowledge and proper expressions that are in accordance with the communication in order to create a harmonious communication. Based on the study conducted by Brumfit and Johnson (1979), Savignon (1972), Azies and Alwasilah, (1996 : 24), there are some principles of learning communicative competence:

1. Learner will effectively learn the language when he/she is treated as an individual who has needs and interests.
2. Learner will efficiently learn the language when he/she is given the opportunity to use the target language in various activities.
3. Learner will correctly learn the language when he/she is exposed to the understandable and relevant

communicative data based on their needs and interests.

4. Learner will learn the language well when he/she deliberately focused on learning the shape, skills, and strategies that support the process of language acquisition.
5. Learner will successfully learn the language when he/she is given the sociocultural data and direct experience with the culture of the target language.
6. Learner will learn the language well if he/she is aware of the role and nature of language and culture.
7. Learners will successfully learn the language if he/she is given the right feedback related to their progress.
8. Learner will learn the language well if he/she is given the opportunity to control their own learning activities.

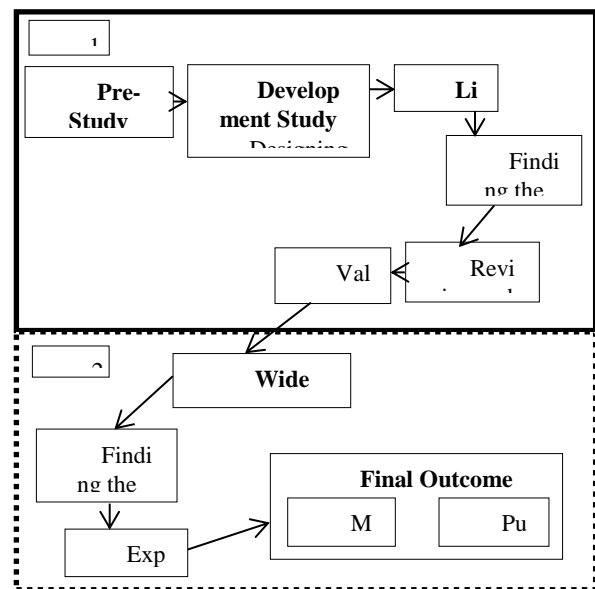
Thus, this study is expected to produce an innovative teaching material on learning conversational skills by transforming the cultures of Japan to the students. In the end, the students can understand the Japanese culture and implement their understanding within their Japanese speaking skills.

## RESEARCH METHOD

This research uses the Research and Development (R & D) and quasi-experimental

method. The Development method is utilized in the field of education and learning. The method aims to develop and validate the product of education and learning. It does not test the implementation of theories. The main goal of this method is improving the quality of education and learning. In addition, it can be used widely in this field (Sukmadinata, 2011 : 164). This research focuses on the learning condition of 3rd and 4<sup>th</sup>-semester students on *Chukyu Kaiwa I* and *Chukyu Kaiwa II* course.

**Picture 1  
Research Design**



## RESULT

This study aims to solve the students' lack of competence in speaking through materializing the teaching materials of communicative competence based on the transformation of Japanese culture to the

students of intermediate level (*Chukyu*) on speaking course (*Chukyu Kaiwa I*) and (*Chukyu Kaiwa II*). The material increases students' ability in speaking and their knowledge of Japanese culture. The teaching materials are

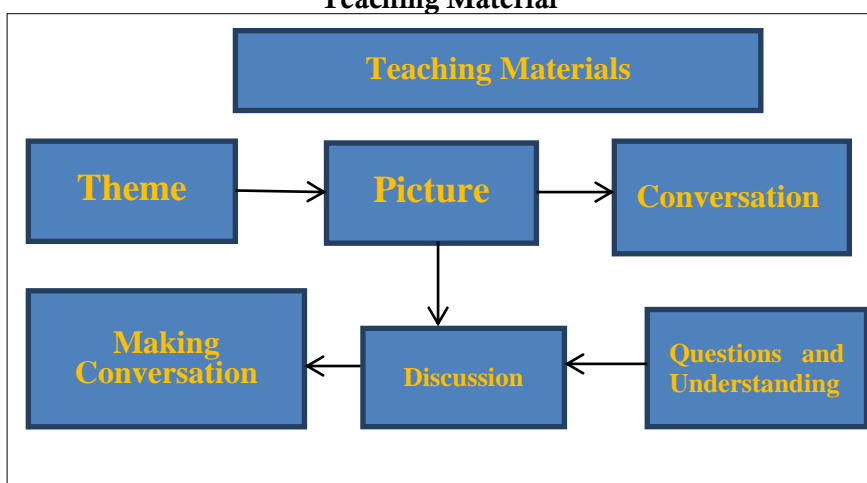
based on Japanese culture that is closely related to the daily life of Japanese people. The first step is determining the themes of Japanese culture:

Themes of Japanese Culture	Themes of Japanese Culture
1. <i>Shokuji no Shikata</i>	10. <i>Namae no yobikata</i>
2. <i>Nihon de no Seikatsu</i>	11. <i>Heya no tsukaikata</i>
3. <i>Nihon no kodomo wa yoku benkyou shimasune</i>	12. <i>Nihonjin no hanashi no shikata</i>
4. <i>Nihon no omoshiroi shukan</i>	13. <i>Nihonjin no kanjou no arawashikata</i>
5. <i>Nihon wa zuibun urusai desune</i>	14. <i>Nihon de no shokuji no shikata</i>
6. <i>Ima no nihon no wakaihitotachi</i>	15. <i>Nihon no depaato</i>
7. <i>Nihon no ie</i>	16. <i>Nihon no toire</i>
8. <i>Nihon de zen ga Iyana koto</i>	17. <i>Nihon no kodomo</i>
9. <i>Zen to no seikatsu</i>	18. <i>Nihon no daigakusei</i>

14 themes are chosen from the entire 18 themes to cope with the number of meetings

in *Chukyu Kaiwa* course. Here are the teaching materials based on the Japanese culture:

**Picture 2**  
**Teaching Material**



### Picture 3 Conversation

#### 1. 食事の仕方

学習目標：学生は日本の食事の文化をわかるためです。そして、インドネシアの食事の文化をディスカッションすることができます。

田中：アメリカの家ではよく御飯を食べる前にお祈りをして、それから御飯を食べますね。  
ミラー：そうですね。短いお祈りをしてから食べることがよくありますね。日本ではお祈りをしないんですか？  
田中：ええ、しません。大抵「頂きます」と言ってすぐ食べます。  
ミラー：日本ではいつも箸で食べるんですか？  
田中：そうですねえ、和食を食べる時は箸で食べますが、洋食の時はナイフとフォークをいいますね。  
ミラー：私も箸を使ったことがあります、むずかしいですね。  
田中：そうですね。子供の時に使い方を教えられて毎日使いますから、上手になるんでしょうね。  
ミラー：でも何回練習しても上手に使えない人もいますよ。  
田中：御飯を食べる時アメリカでは音を立てて食べてはいけませんが、日本では大丈夫です。味噌汁を食べる時にすすってもいいですし、お茶などをのむ時に音を立ててのんでもいいです。それから、アメリカでは塩などが自分の近くにない時、“Pass me the salt, please”と言って取ってもらいますが、日本では、ほかの人に頼む代わりに自分で取ってもいいです。  
ミラー：分かりました。  
田中：それから、アメリカでは食べたい物を大きな皿から自分で取りますが、日本ではお母さんが一人一人の皿に料理を盛ってくれます。  
ミラー：おなかがすいていて、もっと食べたい時はどうするんですか？  
田中：御飯と味噌汁はお母さんに頼んで、お代わりをもらってもいいです。  
ミラー：晩御飯は家族みんなで食べられますか？  
田中：お父さんが仕事でいそがしくて、お父さんといっしょに食べられない家族が多いんじゃないでしょうか。  
ミラー：そうですね。それは残念ですね。

<http://language.tiu.ac.jp/materials/jpn/yomi/yomi21.html>

Picture 4



To find the teaching materials that are relevant with the aim of this study, the researchers collect them from various teaching materials and websites that are related to Japanese culture. The researchers have been compiling the teaching materials and Japanese culture materials to be discussed and tested in a limited trial. Furthermore, the researchers also choosing some Japanese cultures to improve the speaking skills. The next step is searching some Indonesian-based themes as comparisons. They are beneficial in improving understanding between the two different cultures as Japanese culture and Indonesian culture.

The speaking skills of intermediate level students in Chukyu Kaiwa I and Chukyu Kaiwa II are expected to reach the significant level of communicative competence through the preparation of the teaching materials. The Japanese language teaching and learning process in the classroom are redesigned with groups and discussion. The students should be able to reconstruct the conversation based on the themes using the Japanese and then present it in front of the class. By using this method, the learning activity is more interesting and entertaining. In addition, the students are able to have a better understanding of Japanese and Indonesian culture. The transformation of Japanese



culture is intended to enhance students' motivation in understanding the Japanese language and Japanese culture as well. They can take the good values and compare it with the Indonesian culture. In addition, the students can respect and understand the differences of Japanese and Indonesian culture.

## CONCLUSION

1. Communicative competence is arranged based on Japanese cultures that are relevant to Japanese language teaching and the daily life of Japanese people
2. Transformation of Japanese culture focuses on some themes such as Japanese eating customs, the proper etiquette of visiting someone's house, speaking with Japanese and education in Japan.
3. The basic design of teaching communicative competence based on the transformation of Japanese culture are: 1) Defining the teaching goals on each material, 2) The teaching material consists of conversation or reading texts, 3) The questions are related to the teaching material, 4) Discussion.

## REFERENCES

- [1] Aneros, N. & Juangsih, J. (2012). Peningkatan kompetensi komunikatif pada pembelajaran kaiwa melalui ilustrasi budaya Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang ASPBJI Korwil Jabar*, 5(2).
- [2] Azies, F. & Alwasilah, A. C. (1996). *Pengajaran Bahasa Komunikatif Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [3] Brumfit, C. J. & K. Johnson. (1991). *The Communicative Approach to Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- [4] Canale, M. (1983). *From Communicative Competence to Communicative Language Pedagogy*, In J. Richards & R. Schmidt (eds.) *Language and Communication* (pp.2-25). New York: Longman.
- [5] Celce M. *et.all* (1995). *Communicative Competence: A Pedagogically Motivated Model With Content Specifications Issues In Applied Linguistics*, 6,5-35
- [6] Diner, L. (2014). Pemanfaatan sumber belajar untuk meningkatkan motivasi pembelajaran budaya Jepang. *Lingua : Jurnal bahasa dan sastra*, 10(1), hlm. 80-87.
- [7] Hymes, D. H. (1972). *On Communicative Competence*. In Pride, J. B., & Holmes, J. (Eds.), *Sociolinguistics*, 269-293.

- Baltimore, USA: Penguin Education,  
Penguin Books Ltd.
- [8] Kida, M. dkk. (2009). *Hanasukoto o Oshieru. Kokusai Koryukikin Nihongo Kyoujuhou Shirizu- 6*. Jepang: The Japan Foundation.
- [9] Rubin, J dan Thompson. I (1994). *How to be a more successful language learner*. Boston: Heinle and Heinle Publishers.
- [10] Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [11] Supartono (2004). *Ilmu Budaya Dasar*. Ghalia Indonesia: Bojongkerta
- [12] <http://language.tiu.ac.jp/materials/jpn/yomi/yomi32.html>, diunggah pada tanggal 21 Januari 2016.



## JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang

<http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/index>

### POLITENESS OF WOMEN'S LANGUAGE (JOSEIGO) BY SHIN TANOKURA IN DRAMA SERIES OF OSHIN

Eko Kurniawan

Program Studi Sastra Jepang, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto - Indonesia

[eko.kurniawan@unsoed.ac.jp](mailto:eko.kurniawan@unsoed.ac.jp)

#### ABSTRACT

This study aims to assess information about variety of women's language by Shin Tanokura, women's language that represent the principles of politeness and politeness scale in drama series of Oshin. Research based on theory of Kindaichi (1988) for variety of women's language and theory of Leech (2011) for the principles of politeness and politeness scale. This is kind of qualitative research. The method used in this research is the descriptive analysis. Source of data in this study is drama series of Oshin. While the data in this study are utterances containing women's language, women's language that represent the principles of politeness and politeness scale. Data collection technique which used is observing method. The results showed, variety of women's language by Shin Tanokura in drama series of Oshin is based on the theory of Kindaichi (1988): 1) *Goi* level, consists of using *shuuujoshi* (*wa, kashira, mono* dan *no*), *kantanshi* (*maa* dan *ara*), *ninshoudaimeishi* (*atakushi, atashi* dan *anata*), *koshou* (*~san, ~sama* dan *anata*), *keigo* (*teineigo, kenjougo* dan *sonkeigo*) dan *wago* (*tsuite iku*); 2) *Tougo* level, consists of using *iikirenai hyougen* dan *kurikaeshi hyougen*; 3) *Danwa* level, consists of using *youkyuu hyougen, aizuchi* dan *aisatsu, kimari monku*. The classifications above represented in six maxims of the principles of politeness, tact maxim, generosity maxim, approbation maxim, modesty maxim, agreement maxim and sympathy maxim. According on theory of Leech (2011), there are three politeness scales, 1) Profit and loss scale, 2) Indirect scale and 3) Which like scale. Then, three scale are linked to one another and implemented in women's language by Shin Tanokura in drama series of Oshin, the result are profit on addressees-direct-high, profit on addressees-direct-medium, profit on addressees-direct-low, profit on addressees-indirect-medium, profit on addressees-indirect-low, profit on speaker, addressees-direct-low and profit on speaker, addressees-indirect-high.

#### KEYWORDS

Women's language; Principles of politeness; Politeness scale

#### ARTICLE INFO

*First received: 17 May 2018*

*Final proof accepted: 23 May 2018*

*Available online: 01 June 2018*

#### PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki variasi bahasa yang

beragam. Salah satu contoh variasi bahasa dalam bahasa Jepang ditinjau dari jenis kelamin penuturnya yaitu variasi bahasa wanita (*joseigo* atau *onna kotoba*). *Joseigo* atau

*onna kotoba* adalah variasi bahasa dalam bahasa Jepang yang hanya digunakan oleh penutur wanita. Variasi bahasa wanita juga sering dijumpai penggunaannya dalam majalah-majalah, novel-novel, buku-buku komik, siaran-siaran radio atau televisi seperti pada acara film dan drama. Salah satu contoh drama serial yang banyak dijumpai penggunaan variasi bahasa wanita dalam dialog-dialognya adalah drama serial Oshin. Berikut contoh penggunaan variasi bahasa wanita dalam drama serial Oshin:

(1) Oshin :

*Ohayougozaimasu. Kyou kara, oku no koto wa souji mo sentaku mo daidokoro shigoto mo*

*minna, watakushi ga itashimasu.*

'Selamat pagi. Dari sekarang, akan melakukan semua pekerjaan rumah tangga seperti bersih-bersih, mencuci, pekerjaan dapur dan lain sebagainya'.

Genemon :

..... (diam).

(O80/01.22-01.30)

Dari contoh percakapan di atas, penggunaan variasi bahasa wanita dapat dilihat dari segi bentuk dan pilihan katanya. Dari segi bentuk yaitu ditandai dengan penggunaan verba *itashimasu* 'melakukan'. Dari segi pilihan katanya ditandai dengan penggunaan kata ganti orang pertama yaitu *atakushi* saya'. Kata *atakushi* merupakan kata ganti orang pertama tunggal yang termasuk dalam kata ganti orang yang santun. Begitu pula verba *itashimasu* merupakan verba khusus yang termasuk dalam bahasa santun atau *keigo*

dalam jenis *kenjougo*. Penggunaan kata ganti orang *atakushi* dan verba *itashimasu* oleh tokoh Oshin merupakan representasi variasi bahasa wanita yang bertujuan untuk menghormati petuturnya. Walaupun verba *itashimasu* dapat juga digunakan oleh pria namun verba *itashimasu* yang termasuk dalam bahasa santun dirasa janggal apabila diucapkan oleh penutur wanita kepada pembantunya. Verba *itashimasu* merupakan verba bentuk formal dan bentuk santun yang digunakan saat situasi resmi dan jarang sekali digunakan oleh pria dalam situasi non formal maupun dalam lingkungan keluarga atau kerabat dekat.

Dari tuturan tokoh Oshin (1) di atas juga dapat dilihat bahwa tokoh Oshin yang merupakan orang yang baru masuk dalam lingkungan keluarga Tanokura berupaya untuk menghormati saudara Genemon (petutur) yang merupakan pembantu rumah tangga. Padahal biasanya orang Jepang menggunakan bahasa non formal kepada petutur yang mempunyai hubungan kekerabatan lebih dekat apalagi dengan petutur yang merupakan anggota keluarga dan orang yang tinggal dalam satu lingkungan atau rumah. Selain itu, jika dilihat dari prinsip kesantunan tindakan yang dilakukan Oshin mematuhi maksim kebijaksanaan dan maksim kedermawanan yaitu ketika Oshin berusaha mengurangi keuntungan bagi dirinya sendiri dan memaksimalkan keuntungan kepada petutur. Hal itu dilakukan

dengan cara menawarkan bantuan untuk melakukan semua pekerjaan rumah tangga. Dari uraian di atas, dapat dilihat bahwa tuturan tokoh Oshin dapat mempresentasikan tokoh Oshin sebagai wanita yang menggunakan variasi bahasa wanita atau *joseigo* dengan menunjukkan kesantunannya dalam berbahasa.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian karya Mineko Masamune tahun 1998 dengan judul *Nihongo ni okeru joseigo-danseigo* dalam Jurnal *Kitariku Daigaku* volume 22 halaman 157–163. Dalam penelitian tersebut dibahas tentang penanda kebahasaan dalam bahasa wanita dan bahasa pria. Penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian karya Junko Nakamura tahun 2000 dalam jurnal *Shinshuu Daigaku Ryuugakusei Sentaa Kiyuu* edisi pertama dengan judul *Shuujoshi ni okeru danseigo to joseigo*. Dalam penelitian tersebut diteliti tentang penggunaan *shuujoshi* ‘partikel akhir’ pada suatu kalimat yang digunakan pada bentuk dasar dan bentuk *desu-masu*. Penelitian ketiga yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian karya Wiwik Setyorini (Tesis, 2007) di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Program Pasca Sarjana Unesa dengan judul “Tinjauan Penggunaan *Shuujoshi* sebagai Ragam Bahasa Jender dalam Kelas Bahasa Jepang di Perguruan Tinggi Jawa Timur”. Pada penelitian tersebut dibahas penggunaan

*shuujoshi* oleh penutur asli pria dan penutur asli wanita dalam kelas bahasa Jepang di Perguruan Tinggi Jawa Timur serta performansi mahasiswa dan penyebab terjadinya penyimpangan terhadap penggunaan *shuujoshi* gender.

Relevansi penelitian pertama hingga penelitian ketiga dengan penelitian ini adalah kesamaan tema penelitian, penelitian membahas tentang penggunaan variasi bahasa wanita bahasa Jepang. Pada penelitian kedua dan ketiga membahas penggunaan variasi bahasa wanita bahasa Jepang dilihat dari *shuujoshi* jender saja. Namun, penelitian ini lebih memiliki kesamaan dengan penelitian pertama yaitu membahas penggunaan variasi bahasa wanita tidak berdasarkan *shuujoshi* jender saja. *Shuujoshi* jender hanya merupakan salah satu penanda variasi bahasa wanita. Penelitian “Kesantunan Tuturan Variasi Bahasa Wanita (*Joseigo*) Tokoh Shin Tanokura dalam drama serial Oshin” mengkaji variasi bahasa wanita tidak hanya berdasarkan *shuujoshi* jender saja melainkan juga berdasarkan pada aspek-aspek lainnya seperti aspek bentuk, penggunaan kosakata meliputi penggunaan pronomina atau kata ganti orang, penggunaan bahasa sopan dan lain sebagainya. Selain itu, perbedaan penelitian ini dengan ketiga penelitian tersebut di atas yaitu dalam penelitian ini dibahas kesantunan tuturan

variasi bahasa wanita berdasarkan maksimum-maksimum dalam prinsip kesantunan.

Kindaichi (1988: 558 - 560) dalam *Nihongo Hyakka Daijiten* menjelaskan variasi bahasa wanita merupakan ungkapan atau ekspresi kebahasaan yang hanya digunakan oleh wanita sebagai pemiliknya dan dalam bahasa lisan dapat dilihat dari: 1) Bunyi (*Oto*), yaitu meliputi intonasi (*Intoneesion*) dan pelepasan fonem (*On'in*); 2) Bentuk (*Keitai*), yaitu meliputi partikel akhir (*Shuujoshi*) dan bahasa santun (*keigo*); 3) Kosakata (*Goi*), yaitu meliputi kata ganti orang (*ninshoudaimeishi*), panggilan (*koshou*), kata seruan (*kantanshi*), adjektiva (*keiyoushi*), adverbia (*fukushi*), penggunaan *Kango* (*kangoshiyou*), kosakata repetoir (*goi no Repaatorii*) dan bahasa vulgar dan bahasa slang (*zokugo, higo*); 4) Kalimat (*Tougo*), yaitu meliputi *iikiranai hyougen*, *kurikaeshi hyougen* dan *touchikoubun*; 5) Wacana (*Danwa*), yaitu meliputi ungkapan permintaan (*youkyuu hyougen*), ungkapan persetujuan (*aizuchi*), salam-kebiasaan (*aisatsu, kimari monku*) dan candaan-pendapat (*joudan, giron*). Leech memberikan 6 maksimum dalam prinsip kesopanan, yaitu maksimum kebijaksanaan (*tact maxim*), maksimum kedermawanan (*generosity maxim*), maksimum pujian (*approbation maxim*), maksimum kerendahhatian (*modesty maxim*), maksimum kesepakatan (*agreement maxim*), dan maksimum kesimpatian (*sympathy maxim*). Ada tiga skala kesantunan dalam model kesantunan Leech

(1993: 166), yaitu (1) Skala untung rugi, (2) Skala ketidaklangsungan dan (3) Skala kemandusiaan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena data yang digunakan dalam penelitian ini tidak menggunakan angka-angka atau variabel-variabel yang harus dibuktikan terlebih dahulu dengan pengujian hipotesis melainkan berupa data deskriptif. Dalam penelitian ini akan dijelaskan dan dijabarkan mengenai penggunaan ragam bahasa wanita (bisa berupa kata, frasa maupun kalimat) tokoh Shin Tanokura dalam drama serial Oshin. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menjabarkan atau memberikan uraian terhadap hasil analisis penggunaan variasi bahasa wanita oleh tokoh Shin Tanokura dalam drama serial Oshin berupa gambaran bahasa sebagaimana adanya secara jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Sumber data penelitian ini adalah drama serial Oshin karya Sugako Hashida episode 80 sampai episode 111. Data dalam penelitian ini berupa kalimat-kalimat bahasa Jepang yang menggunakan variasi bahasa wanita yang dituturkan oleh tokoh Shin Tanokura dalam drama serial Oshin episode 80 sampai episode 111.



Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan teknik catat. Dalam hal ini, teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) digunakan peneliti untuk menyimak drama serial *Oshin* sebagai sumber data. Setelah itu, peneliti menggunakan teknik catat untuk mencatat informasi dan data berupa kalimat-kalimat bahasa Jepang yang menggunakan variasi bahasa wanita oleh tokoh *Shin Tanokura* dalam drama serial *Oshin*. Setelah melakukan pengumpulan data, seluruh data yang terkumpul kemudian diolah oleh peneliti. Data dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan secara menyeluruh data yang didapat selama proses penelitian. Pengolahan data kualitatif sejalan dengan pemikiran Miles dan Huberman (2009: 16-18), dilakukan melalui tahap pereduksian, penyajian data, dan penyimpulan. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan metode padan. Metode padan merupakan metode yang dalam praktik analisis data dilakukan dengan menghubungkan-bandingkan antar unsur. Dalam penelitian ini digunakan teknik hubung banding menyamakan (HBS) dan teknik hubung banding membedakan (HBB). Teknik hubung banding menyamakan (HBS) digunakan dalam proses penganalisisan data untuk menyamakan antarunsur, baik unsur intralingual maupun unsur ekstralingual

antara tuturan satu dengan tuturan lainnya. Selanjutnya, digunakan teknik hubung banding membedakan (HBB) untuk membedakan antarunsur antara tuturan satu dengan tuturan lainnya. Hal itu dilakukan untuk dapat lebih memperjelas hasil analisis terhadap tuturan yang sama dan tuturan yang berbeda.

Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi digunakan untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Sugiyono (2012: 372 – 373), triangulasi digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Triangulasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah triangulasi data tertulis. Triangulasi tersebut dilakukan dengan cara memastikan ke penutur asli bahasa Jepang yang bernama Ms. Takasaki Michiyo.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Bentuk Tuturan Variasi Bahasa Wanita

Bentuk tuturan variasi bahasa wanita tokoh *Shin Tanokura* dalam drama serial *Oshin* ini difokuskan pada pembahasan yang meliputi 1) Tataran *goi*, 2) Tataran *tougo*, dan 3) Tataran *danwa*.

## 1. Tataran *Goi*

Variasi bahasa wanita dalam tataran *goi* dapat ditunjukkan melalui penggunaan (a) *Shuujoshi*, (b) *Kantanshi*, (c) *Ninshoudaimeishi*, (d) *Koshou*, (e) *Keigo* dan (f) *Wago*.

### a. *Shuujoshi*

Nomura dan Koike (1978: 123) menjelaskan *shuujoshi* adalah partikel yang menunjukkan larangan, pertanyaan, kekaguman, menguatkan, penonjolan dan lain-lain yang diletakkan di akhir kalimat.

#### 1) *Shuujoshi wa*

Dalam tuturan variasi bahasa wanita (*Joseigo*) tokoh Shin Tanokura dalam drama serial Oshin penggunaan *shuujoshi wa* menyatakan rasa kagum.

(1) Oshin : *Anata no chikara ga nakattara, nani mo dekinakatta wa.*  
'Aku tidak bisa melakukan apapun tanpa bantuanmu'.

Ryuuzo : *Iya. Oshin ga yaru monende.*  
'Tidak, kamu telah melakukan semua pekerjaan'.  
(O103/02.31-02.36)

#### 2) *Shuujoshi kashira*

Dalam tuturan variasi bahasa wanita (*Joseigo*) tokoh Shin Tanokura dalam drama serial Oshin penggunaan *shuujoshi kashira* menyatakan permohonan secara tidak langsung.

(3) Oshin : *Sono koto mo goryoushou shite itadaita ue de?*

'Apakah anda setuju dengan hal itu?'  
Umeko : *Hai. Kochira de oshigoto ga aru aida kayowasete itadaku to iu hanashi deshita kara.*  
'Ya. Kita telah memutuskan untuk bekerja di sini'.  
Oshin : *Sou desuka. Kyou kara yatte itadakeru no kashira?*  
'Oo..begitu. Kalau begitu bisakah kita memulai hari ini?'

(O102/04.00-04.10)

#### 3) *Shuujoshi mono*

Tuturan Oshin pada data (7) di bawah juga merupakan tuturan variasi bahasa wanita. Oshin mengucapkan tuturan bahasa wanita dengan penanda *shuujoshi mono* kepada saudari Kayo. Namun, *shuujoshi mono* pada tuturan Oshin data (7) di bawah mengalami penyingkatan dan menjadi *mon* yang digunakan penutur untuk mengungkapkan suatu pernyataan yang menyatakan alasan.

(7) Oshin : *Iro-iro tsurai koto mo atta kedo, ima wa nan toka jibun de erannda michi dakara, jibun de mamotte yori hoka nain da mon.*  
'Ada beberapa hal yang sulit, namun tidak ada jalan lain kecuali harus kita jaga sendiri karena merupakan jalan yang telah kita pilih sendiri sebelumnya'.

Kayo : *~nda.*  
'Begitulah'.  
(O111/09.57-10.09)

#### 4) *Shuujoshi no*

Tuturan variasi bahasa wanita dengan penanda *shuujoshi no* memberikan kesan lembut pada kalimat berita.

- (9) Ryuuzo : *Iya-iya, Oshin ga isshoukenmei Tanokura no ningen ni narou toshite doryoku shiten no mitara, watashi date shiran kao wa dekin kara.*  
'Oshin, kamu lah yang telah berjuang keras untuk menjadi seorang Tanokura, Aku hanya tak bisa menolaknya'.  
Oshin : *Kuchi de wa hantai shite iru you na koto itte mone, de wa chanto tasukete kureru no.*  
'Dia selalu bicara sebaliknya. Padahal berkat dia aku tertolong'.  
(O103/02.19-02.30)

#### b. Kantanshi

Kata seruan dalam bahasa Jepang disebut *kantanshi* dan ada pula yang menyebutnya sebagai *kandoushi*. Penanda tuturan variasi bahasa wanita *kantanshi* atau kata seruan *ara* untuk menyatakan keheranan yang kuat.

- (11 Moshigek : *Kochira ne, sukaato kore de choudo iin dakedo, uwagi no hou ga ookii no yo.*  
) o 'Ini, roknya cocok tetapi atasannya terlalu besar'.  
Oshin : *Ara, ano..ja, ano..ii no. Torisoete sashiagete kudasai.*  
'Oh...kalau begitu tolong ganti dengan yang baru'.  
(O103/04.00-04.10)

#### c. Ninshoudaimeishi

*Ninshoudaimeishi* adalah nama lain dari kata ganti orang dalam bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang terdapat *ninshoudaimeishi* yang khusus digunakan oleh wanita salah satunya yaitu *atakushi*.

- (12) Oshin : *Ohayougozaimasu. Kyou kara, oku no koto wa souji mo Sentaku mo daidokoro shigoto mo minna, atakushi ga itashimasu.*  
'Selamat pagi. Dari sekarang, saya akan melakukan semua pekerjaan rumah tangga seperti bersih-bersih, mencuci, pekerjaan dapur dan lain sebagainya'.  
Genemon : o o o o o  
.....(diam).  
(O80/01.22-01.30)

#### d. Koshou

*Koshou* adalah panggilan atau sapaan dalam bahasa Jepang yang disematkan setelah nama seseorang.

- (17) Ryuuzo : *Hora, nimotsu sassa toka goirenka.*  
'Masukkan barang-barang itu ke dalam!'.  
Oshin : *Anata, onegai onegai desu.*  
*Atashi, ken-san no koto shinjitai desu.*  
'Sayang, aku mohon aku mohon. Saya, ingin mempercayai saudara Ken'.  
(O100/01.45-01.54)

Tuturan Oshin pada data (17) juga terlihat penggunaan tuturan variasi bahasa wanita. Pada tuturan data di atas, tuturan variasi bahasa wanita ditunjukkan dengan

penggunaan *koshou* atau kata sapaan. Kata sapaan yang digunakan Oshin adalah kata *anata*. Pada tuturan data di atas, kata *anata* diucapkan Oshin untuk menyapa suaminya, Ryuuzo (petutur). Kata *anata* merupakan kata sapaan yang sering digunakan wanita untuk menyapa suaminya dengan tujuan menyatakan perasaan sayang.

#### e. Keigo

*Keigo* adalah bahasa santun. Secara umum *keigo* dibagi menjadi tiga yaitu *teineigo*, *kenjougo* dan *sonkeigo*. Dalam penelitian ini ditemukan tuturan variasi bahasa wanita menggunakan *teineigo* meliputi penggunaan *~go* dan *~o*.

(18) Oshin : *Kyou ukagaimashita no wa chichi no koto dewanakute, Kono aida shuugen ageta mon dakara. Sono Go-aisatsu ukagaimashita.*  
'Kedatangan saya hari ini bukan mengenai ayah saya melainkan untuk mengabarkan bahwa saya telah menikah. Untuk itulah saya datang mengucapkan salam'.  
Onna no hito : *Hee, shuugentte?*  
'Hee...menikah?'  
(O85/04.25-04.38)

(19) Oshin : *Otsukaikata wa muzukashiin deshouka.*  
'Apakah cara penggunaannya susah?'  
Onna no hito : *Iie, donate demo sugu.. okusama mo otsukai ni naran desuka.*  
'Tidak, siapa pun langsung..apakahnyon ya

juga akan menggunakannya?'

Oshin : *Ee. Mishin o oboetarane. Atashi demo te gurai dekiru janaika to omotte.*  
'Ya. Jika saya bisa menggunakannya, saya bisamelakukan suatu pekerjaan dengan baik'.  
(O101/00.29-00.44)

#### f. Wago

(22) Oshin : *Atashi mo tsuite ikimasu. Tanokura shoukai mata mukashii no you ni.*  
'Saya pun akan mengikutimu sampai TokoTanokura seperti dulu'.  
Ryuuzo : *.....*  
(Diam)  
(O96/11.50-11.55)

Tuturan Oshin pada data (22) di atas, Oshin mengucapkan *atashi mo tsuite ikimasu* 'akan mengikuti' pada Ryuuzo. Dalam tuturan itu digunakan verba *tsuite ikimasu* yang merupakan penanda tuturan variasi bahasa wanita. Verba *tsuite ikimasu* adalah verba bentuk formal dari verba *tsuite iku* dan tergolong dalam verba majemuk karena terbentuk dari dua verba. Verba *tsuite iku* terbentuk dari verba *tsuku* 'menambah' dan verba *iku* 'pergi'. Verba pertama yaitu *tsuku* diubah menjadi verba bentuk te yaitu *tsuite* agar bisa digabungkan dengan verba kedua yaitu *iku* sehingga membentuk verba baru yaitu *tsuite iku* yang berarti 'mengikuti'. Berdasarkan asal mula terbentuknya kosakata,

verba *tsuite iku* digolongkan dalam *wago*. *Wago* adalah kosakata yang berasal dari bahasa Jepang Asli.

## 2. Tataran *Tougo*

Dalam tataran *tougo* terdapat beberapa variabel, meliputi (a) *Iikiranai hyougen* dan (b) *Kurikaeshi hyougen*.

### a. *Iikiranai Hyougen*

*Iikirenai hyougen* merupakan ungkapan atau cara berbicara yang tidak sampai selesai dan biasanya digunakan oleh wanita.

- (23) Oshin : *Kawari ni atashi ga yattoku kara. Hidoku demo nattara..*  
'Sebagai gantinya saya yang akan melakukannya.  
Kalau menjadi semakin parah...'
- Toshik : *Okusan ni, sonna..*  
'Nyonya, begitu...'  
(O108/02.52-02.55)

Pada data (23) di atas, Oshin mengucapkan tuturan variasi bahasa wanita kepada Toshiko. Tuturan variasi bahasa wanita tampak pada penggunaan *iikirenai hyougen*. Hal tersebut dilakukan untuk menutupi maksud penutur yang sesungguhnya agar tidak tampak vulgar dan memberikan kesan santun kepada petutur. Tuturan Oshin menjadi kurang santun dan dirasa terlalu memikirkan diri sendiri jika Oshin menyelesaikan tuturannya misalnya, *hidoku demo nattara, ashita hatarakenai kashira*

'jika semakin parah mungkin besok tidak akan bisa bekerja'.

### b. *Kurikaeshi Hyougen*

*Kurikaeshi hyougen* adalah ungkapan atau ekspresi yang digunakan untuk menyatakan perasaan dengan cara melakukan pengulangan pada kata-kata tertentu dalam sebuah kalimat.

- (24) Oshin : *Rokus-an ni mo, Sabu-san ni mo yoku shite moratte, arigatou hontou ni arigatou.*  
'Saudara Roku dan Sabu telah banyak membantu, terima kasih, terima kasih banyak'.
- Roku : *E..., tondemonai desu yo. Nani mo yaku ni mo tatanai no ni, nakabu na shuugi made itadakimashite hontou ni arigatou gozaimashita.*  
'Eh...bukan apa-apa dan terima kasih banyak atas uang tipnya'.  
(O100/09.37-09.50)

## 3. Tataran *Danwa*

Selain pada tataran *goi* dan *tougo*, penelitian ini juga memperhatikan bagaimana tataran *tougo* dalam tuturan variasi bahasa wanita yaitu meliputi (a) *Youkyuu hyougen*, (b) *Aizuchi*, dan (c) *Aisatsu* dan *Kimari monku*.

### a. *Youkyuu Hyougen*

*Youkyuu hyougen* adalah sebuah ungkapan yang digunakan seseorang untuk meminta sesuatu kepada orang lain.

- (26) Oshin : Arigatou gozaimasu.  
Irashite  
kudashite. Ori-chan mo.  
Douzo  
okake ni natte.  
'Terima kasih atas  
kedatangannya. Saudari  
Ri juga. Silakan duduk'.  
Isho& : Hai.  
Ritsu : 'Ya'.  
(O87/09.00-09.04)

Tuturan Oshin pada data (26) di atas juga tampak tuturan variasi bahasa wanita yang ditandai dengan penggunaan *youkyuu hyougen* yaitu ungkapan yang menyatakan permintaan dan penawaran. Oshin mengucapkan tuturan *douzo okake ni natte* setelah tuturan *arigatou gozaimasu. irashite kudashite* 'terima kasih atas kedatangannya. Tuturan itu diucapkan Oshin untuk mempersilakan saudara Isho dan Ritsu duduk. Tuturan *douzo okake ni natte* merupakan tuturan yang menyatakan permintaan atau permohonan secara sopan. Tuturan itu mengalami penyingkatan dari bentuk semestinya yaitu *douzo okake ni natte kudasai* dengan menghilangkan kata *kudasai* pada akhir kalimat.

#### b. *Aizuchi*

*Aizuchi* adalah ekspresi atau ungkapan yang menunjukkan dukungan atau persetujuan terhadap pernyataan petutur.

- (29) Ritsu : *Isho-san taishitamon*  
*desune, yappari.*  
'Saudari Isho

Melakukannya dengan baik kan ya'.

- Oshin : *Sorya sou yo.*  
'Begitulah'.  
(O92/11.17-11.20)

Pada data (29) di atas, Oshin (petutur) mengucapkan *sorya sou yo* kepada Ryuzo (petutur). Tuturan *sou yo* merupakan salah satu bentuk dari *aizuchi* yaitu tuturan yang digunakan untuk mengiyakan ucapan petutur. Oshin menggunakan tuturan itu untuk mengiyakan pernyataan saudari Ritsu yang mengatakan bahwa saudari Isho telah bekerja dengan baik. Tuturan *sou yo* sudah mengalami penyingkatan dari bentuk formal *sou desu yo* maupun bentuk non formal *sou da yo* yaitu dengan membuang kata *desu* atau *da* sehingga menjadi *sou yo*.

#### c. *Aisatsu dan Kimari Monku*

*Aisatsu* adalah salam dan *Kimari Monku* adalah kebiasaan atau perkataan yang lazim diucapkan dalam kehidupan sehari-hari. Wanita lebih bersikap patuh dan peduli terhadap adat istiadat sehingga lebih sering mengucapkan *aisatsu* dan menggunakan *kimari monku*.

- (30) Oshin : *Tadaima kaerimashita.*  
*Sousou no asagaeri de,*  
*moushi wake arimasen.*  
*Akemashite omedetou*  
*gozaimasu.*  
'Saya pulang. Maaf saya  
pulang terlambat. Selamat  
Tahun Baru'.  
Ryuzo : . . .  
(mengangguk).



Oshin : Genji, akemashite omedetou gozaimasu. Kotoshi mo yoroshiku onegaiitashimasu. 'Genji, selamat tahun baru. Tahun ini juga mohon bantuannya'.  
(O90/00.48-01.07)

### Prinsip Kesantunan dalam Tuturan Variasi Bahasa Wanita

Dalam tuturan variasi bahasa wanita Tokoh Shin Tanokura dalam drama serial Oshin telah ditemukan pematuhan prinsip kesantunan yaitu meliputi pemenuhan 1)Maksim kebijaksanaan, 2)Maksim kedermawanan, 3)Maksim pujian, 4)Maksim kerendahan hati, 5)Maksim kesepakatan dan 6)Maksim kesimpatian.

#### 1. Maksim Kebijaksanaan

(32) Oshin : Dou nasattan desuka sono tokoro de? Kochira de Dana-sama to issho ni youi shite arimasu kara. 'Mengapa anda duduk di sana? Duduklah di sini bersama tuan, saya sudah menyiapkan mejanya'.

Genemon : Iie, waza shiyounin desu. 'Tidak, saya hanya seorang pelayan'.  
(O80/03.46-03.55)

Tuturan pada data (32) telah memenuhi prinsip kesantunan yaitu maksim kebijaksanaan. Tuturan yang diucapkan Oshin dirasa telah mengurangi kerugian pihak

lain yaitu Genemon. Dengan kata lain, Oshin memberikan keuntungan kepada Genemon. Oshin mempersilakan kepada Genemon untuk duduk bersama Ryuuzo di meja yang telah disiapkannya. Pernyataan Oshin itu merupakan bukti pematuhan maksim kebijaksanaan sehingga tuturan yang diucapkan oleh Oshin dikatakan sebagai tuturan yang santun.

#### 2. Maksim Kedermawanan

(34) Oshin : Ohayougozaimasu. Kyou kara, oku no koto wa souji mo Sentaku mo daidokoro shigoto mo minna, watakushi ga itashimasu. 'Selamat pagi. Dari sekarang, saya akan melakukan semua pekerjaan rumah tangga seperti bersih-bersih, mencuci, pekerjaan dapur dan lain sebagainya'.

Genemon : ○ ○ ○ ○ ○  
..... (diam).  
(O80/01.22-01.30)

Pada data (34) di atas terlihat tuturan Oshin mematuhi prinsip kesantunan yaitu maksim kedermawanan. Hal itu dibuktikan dengan pernyataan Oshin kepada Genemon bahwa dirinya-lah yang akan melakukan bersih-bersih, mencuci dan pekerjaan dapur. Pernyataan Oshin itu merupakan bukti bahwa Oshin telah mengurangi keuntungan diri sendiri dan menambah kerugian diri sendiri. Sehingga tuturan Oshin dikatakan mematuhi

maksim kedermawanan dan merupakan tuturan santun.

(O102/06.28-06.41)

### 3. Maksim Pujian

- (36) Oshin : Anata wa hontou ni youfui no koto ga yo-ku wakatte irassharu no ne.  
'Kamu (sayang) sangat paham benar mengenai pakaian barat ya'.  
Ryuuzo : O~, Oshin datte nakanaka taishita montai.  
'Oo..bukan apa-apa dibandingkan Oshin'.  
(O102/05.27-05.33)

Tuturan pada data (36) antara Oshin dan Ryuuzo telah mematuhi prinsip kesantunan yaitu maksim pujian. Pematuhan maksim pujian terlihat pada tuturan Oshin yang memberikan pujian kepada Ryuuzo dengan pernyataan *Anata wa hontou ni youfuku no koto yoku wakatte irassharu none* (kamu (sayang) sangat paham benar mengenai pakaian barat ya). Dikatakan memenuhi maksim pujian karena Oshin memaksimalkan rasa hormat kepada Ryuuzo (petutur) dengan cara memberikan pujian kepada petutur yang sangat paham mengenai pakaian barat.

### 4. Maksim Kerendahan Hati

- (38) Oshin : Atama mo warui naa, atashi.  
'Betapa bodohnya saya'.  
Nakamoto : Tsugi naremasuyo.  
'Selanjutnya akan terbiasa lho'.

Pematuhan prinsip kesantunan, khususnya maksim kerendahan hati dapat dilihat pada tuturan Oshin data (38), ketika Oshin mengucapkan kalimat *atama mo warui naa, atashi* 'betapa bodohnya saya'. Tuturan yang diucapkan Oshin dikatakan mematuhi maksim kerendahan hati karena Oshin telah mengurangi pujian dan mengecam dirinya sendiri. Dengan mematuhi maksim kerendahan hati maka tuturan Oshin merupakan tuturan santun.

### 5. Maksim Kesepakatan

- (40) Daigoro : Oshin-san.  
'Saudari Oshin'.  
Oshin : Hai.  
'Ya'.  
Daigoro : Anata kosakunin no musume te ni?  
'Apakah kamu putri seorang petani?'  
Oshin : Hai.  
'Ya'.  
(O82/01.27-01.33)

Tuturan Oshin pada data (40) di atas merupakan tuturan yang mematuhi maksim kesepakatan. Hal itu dibuktikan dengan pernyataan Oshin yang mengucapkan *hai* untuk mengiyakan pertanyaan Daigoro tentang jati diri dan asal usul Oshin. Dikatakan mematuhi maksim kesepakatan karena Oshin sebagai penutur berusaha memaksimalkan kecocokan dengan petutur yaitu Daigoro. Dengan terpatuhinya maksim

kesepakatan maka komunikasi antara Oshin dan Daigoro dapat berlangsung dengan baik.

## 6. Maksim Kesimpatian

- (42) Oshin : Okayo-sama ni wa shiawase ni natte itadakitain desu.  
'Aku hanya ingin melihat saudari Kayo bahagia'.  
Kayo : Sumanne.  
'Maaf ya'.  
(O85/10.17-10.28)

Tuturan Oshin pada data (42) telah terjadi pematuhan prinsip kesantunan yaitu maksim kesimpatian. Hal itu dibuktikan dengan pernyataan Oshin yang mengharap saudari Kayo memperoleh kebahagiaan. Dikatakan memenuhi maksim kesimpatian karena pernyataan Oshin itu telah memaksimalkan sikap simpati kepada petutur. Dengan pematuhan maksim kesimpatian maka tuturan Oshin merupakan tuturan santun.

## C. Skala Kesantunan dalam Tuturan Variasi Bahasa Wanita

Dalam tuturan variasi bahasa wanita Tokoh Shin Tanokura dalam drama serial Oshin telah ditemukan tuturan dengan skala kesantunan 1) Untung petutur-langsung-tinggi, 2) Untung petutur-langsung-sedang, 3) Untung petutur-langsung-rendah, 4) Untung petutur-tidak langsung-sedang, 5) Untung petutur-tidak langsung-rendah, 6) Untung

petutur petutur-langsung-rendah dan 7) Untung petutur petutur-tidak langsung-tinggi.

## 1. Untung petutur-langsung-tinggi

- (45) Oshin : Aa, daibu netsu ga aru. Mou uchi kaetta neta hou ga ii wa.  
'Aa, cukup demam. Sebaiknya anda pulang dan beristirahat.'  
Toshiko : Iie, mou okusuri itadaitara..  
'Tidak, jika sudah minum obat.'  
(O108/02.41-02.48)

Tuturan Oshin pada data (45), Oshin telah membuat keuntungan kepada petutur. Petutur, Toshiko merasa diuntungkan dengan disarankannya ia pulang karena mengalami demam. Oshin menggunakan kata sebaiknya yang menyatakan saran untuk menyuruh Toshiko pulang. Hal itu menunjukkan bahwa petutur secara langsung mengungkapkan maksud kepada petutur. Jika dilihat dari skala kemanasukaan, tuturan Oshin memberikan banyak pilihan dan keleluasaan kepada petutur. Sehingga petutur dapat secara leluasa menolak saran dari petutur dan masih dianggap santun. Hal itu dibuktikan dengan tuturan Toshiko yang berusaha menolak saran Oshin.

## 2. Untung petutur-langsung-sedang

- (46) Oshin : Atashi no kao, yokatta, dondo mi ni kite choudai yo.  
'Jika anda ingin melihat saya, anda bisa datang kapan pun'.  
Sabu : Hontou desuka.  
Benarkah?'.  
(O100/09.54-09.58)

Tuturan Oshin pada data (46), petutur merasa diuntungkan karena dapat menemui Oshin yang telah dianggap sebagai saudara sendiri sehingga tidak kesepian lagi. Penggunaan pola *~te choudai* pada tuturan menunjukkan penutur secara langsung ingin mengungkapkan tujuannya kepada petutur. Penggunaan kalimat pengandaian pada tuturan memunculkan kemungkinan tuturan yang berkebalikan dari tuturan aslinya yaitu *anata no kao, yokunakatta, mi ni konaidechoudai*. Hal ini menunjukkan bahwa skala kemanasukaan dalam tuturan tersebut di atas bersifat sedang.

### 3. Untung petutur-langsung-rendah

(47) Oshin : *Anshin shite yasunde choudai.*  
'Tenanglah dan silakan istirahat'.

Toshiko : *Sumimasen.*  
'Maaf'.  
(O108/03.03-03.06)

Tuturan Oshin pada data (47), Oshin mengucapkan tuturan *Anshin shite yasunde choudai* kepada Toshiko. Tuturan itu menunjukkan bahwa penutur secara langsung menyampaikan maksudnya yaitu mempersilakan petutur duduk. Sehingga dari tuturan itu petutur dirasa memperoleh keuntungan. Penggunaan pola *~te choudai* menunjukkan bahwa penutur tidak memberikan petutur pilihan lain. Oleh karena

itu, dapat dikatakan skala kemanasukaan pada tuturan itu rendah.

### 4. Untung petutur-tidak langsung-sedang

(48) Oshin : *Kawari ni atashi ga yattoku kara. Hidoku demo nattara..*  
'Sebagai gantinya saya yang akan melakukannya.  
Jika menjadi semakin parah..'  
Toshik : *Okusan ni, sonna..*  
'Nyonya, begitu...'  
o (O108/02.52-02.55)

Pada tuturan Oshin data (48) di atas, penutur menyampaikan tuturan berupa kalimat pernyataan yaitu 'sebagai gantinya saya yang akan melakukannya' untuk menyuruh Toshiko pulang dan beristirahat. Hal ini menunjukkan bahwa penutur mengungkapkan maksud dan tujuannya terhadap penutur secara tidak langsung. Penggunaan pola kalimat pengandaian *~tara* pada tuturan memberikan dua pilihan yaitu jika menjadi semakin parah maka pulanglah dan jika tidak menjadi semakin parah maka tidak perlu pulang. Sehingga dikatakan skala kemanasukaan pada tuturan itu bersifat sedang. Jika dilihat dari skala untung rugi, petutur merasa diuntungkan karena dapat pulang dan beristirahat di rumah.

## 5. Untung petutur-tidak langsung-rendah

- (49) Oshin : Dou nasattan desuka sono tokoro de? Kochira de Dana-sama to issho ni youi shite arimasu kara.  
'Mengapa anda duduk di sana? Duduklah di sini bersama tuan, saya sudah menyiapkan mejanya'.  
Genemon : Iie, waza shiyouinin desu.  
'Tidak, saya hanya seorang pelayan'.  
(O80/03.46-03.55)

Pada tuturan Oshin data (49) di atas, penutur menawarkan petutur untuk duduk bersama tuannya melalui sebuah kalimat interogatif. Hal ini menunjukkan bahwa penutur menyampaikan maksudnya secara tidak langsung kepada petutur. Dalam tuturan itu penutur tidak memberikan pilihan kepada petutur untuk menentukan pilihannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa tuturan itu memiliki skala kemandirian rendah. Jika dilihat dari skala untung rugi, terlihat bahwa petutur merasa diuntungkan karena dapat duduk bersama tuannya dalam satu meja.

## 6. Untung penutur petutur-langsung-rendah

- (50) Oshin : Okayo-sama ni wa shiawase ni natte itadakitain desu.  
'Aku hanya ingin melihat saudari Kayo bahagia'.  
Kayo : Sumanne.  
'Maaf ya'.  
(O85/10.17-10.28)

Tuturan Oshin pada data (50), Oshin mengucapkan keinginannya secara langsung agar saudari Kayo menjadi bahagia sehingga petutur tidak mempunyai pilihan lain.

Dengan kata lain, hal itu menunjukkan skala kemandirian pada tuturan itu bersifat rendah. Jika dilihat dari skala untung rugi, baik petutur maupun penutur merasa diuntungkan dengan adanya tuturan itu. Petutur merasa diuntungkan karena disuruh menjadi bahagia. Penutur juga memperoleh keuntungan jika petutur menjadi bahagia.

## 7. Untung penutur petutur-tidak langsung-tinggi

- (51) Oshin : Sono koto mo goryoushou shite itadaita ue de?  
'Apakah anda setuju dengan hal itu?'  
Umeko : Hai. Kochira de oshigoto ga aru aida kayowasete itadaku to iu hanashi deshita kara.  
'Ya. Kita telah memutuskan untuk bekerja di sini'.  
Oshin : Sou desuka. Kyou kara yatte itadakeru no kashira?  
'Oo..begitu. Kalau begitu bisakah kita memulai hari ini?'  
(O102/04.00-04.10)

Berdasarkan pembahasan dan analisis data pada bab IV, terlihat data tuturan variasi bahasa wanita sesuai dengan teori Kindaichi (1988) dan data terbanyak ada pada data tuturan variasi bahasa wanita yang menggunakan *shuujoshi*, yaitu sebanyak 12 data. *Shuujoshi* adalah *joshi* atau disebut partikel oleh pembelajar bahasa Jepang yang letaknya di akhir kalimat. *Shuujoshi* tidak dapat berdiri sendiri dan tidak memiliki makna. Walaupun *shuujoshi* tidak memiliki

arti jika berdiri sendiri, namun *shuujoshi* memberikan tambahan makna yang kuat pada kalimat yang dilekatinya. Sebagai contoh, jika diperhatikan pada tuturan data (2) dengan kode O108/02.41-02.48, terlihat penggunaan *shuujoshi wa* memberikan makna tambahan yaitu memperlambat suara pada suatu tuturan. Jadi, tuturan yang dilekati *shuujoshi wa* menjadi tuturan yang memiliki kesan lembut. Kesan lembut yang ditimbulkan *shuujoshi wa* tersebut mencerminkan karakter seorang wanita. Sehingga bisa dikatakan penggunaan *shuujoshi wa* merupakan *shuujoshi* penanda tuturan variasi bahasa wanita dan tidak akan ditemukan pada tuturan yang diucapkan oleh seorang pria.

Data tuturan variasi bahasa wanita terbanyak selanjutnya adalah data tuturan variasi bahasa wanita yang menggunakan *keigo* 'bahasa santun'. Terdapat fakta menarik penggunaan bahasa santun dalam tuturan variasi bahasa wanita oleh Oshin (petutur), yaitu petutur mengucapkan tuturan dengan bahasa santun kepada setiap petutur tanpa memandang siapa dan apa statusnya. Petutur mengucapkan tuturan dengan bahasa santun kepada suami, teman suami, rekan bisnis, teman dekat, kerabat jauh, pegawai, pembantu bahkan orang yang tidak dikenal. Hal tersebut dilakukan petutur untuk menghormati petutur guna terjalin komunikasi dan hubungan tetap baik.

Sebaliknya, tuturan variasi bahasa wanita paling sedikit ada pada tuturan yang menggunakan *wago*, yaitu menggunakan verba *tsuite iku* sebanyak 1 data. Sesuai dengan penelitian Mineko Masamune (1998) dengan judul *Nihongo ni okeru joseigo-danseigo* dalam Jurnal Kitariku Daigaku volume 22 halaman 157 – 163 penggunaan verba *tsuite iku* ada pada data (22) dengan kode O96/11.50-11.55 merupakan penanda tuturan variasi bahasa wanita yang tidak dapat digantikan oleh verba *zuikou suru* yang merupakan *kango*.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi sedikitnya banyaknya data tuturan variasi bahasa wanita yang diperoleh dalam penelitian ini terutama faktor faktor sumber data. Penelitian ini menggunakan sumber data drama serial Oshin episode 80 sampai episode 111. Drama serial Oshin merupakan drama serial yang sangat populer di Jepang. Dalam drama serial Oshin, tokoh Shin Tanokura sering menggunakan tuturan variasi bahasa wanita dan bahasa santun. Jadi, drama serial Oshin merupakan sumber data yang sangat cocok untuk diteliti berkaitan dengan tuturan variasi bahasa wanita dan kesantunan berbahasa Jepang. Namun, karena drama serial Oshin menceritakan tentang kehidupan di masa pemerintahan meiji yang berkisar dari tahun 1860-an sampai 1900 menyebabkan bahasa yang digunakan dalam drama tersebut merupakan bahasa lama dan menggunakan



dialek Yamagata. Sehingga hal tersebut menjadi kesulitan tersendiri bagi peneliti dalam proses menyimak dan transkripsi data.

Selanjutnya, jika dilihat dari segi kesantunan berbahasa, tuturan variasi bahasa wanita yang diucapkan oleh Oshin mematuhi keenam prinsip kesantunan Leech (2011). Sehingga tuturan variasi bahasa wanita yang diucapkan oleh Oshin dikatakan sebagai tuturan santun. Selanjutnya, tuturan variasi bahasa wanita yang diucapkan oleh Oshin yang mematuhi prinsip kesantunan dilihat dari skala kesantunan untung rugi, data terbanyak ada pada tuturan yang memberikan keuntungan petutur. Oshin pada tuturan variasi bahasa wanita telah berusaha memaksimalkan keuntungan kepada petutur. Dengan memaksimalkan keuntungan kepada petutur maka tuturan Oshin dikatakan sebagai tuturan santun.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan pembahasan dan hasil diskusi pada bab sebelumnya maka dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Tuturan variasi bahasa wanita tokoh Shin Tanokura dalam drama serial Oshin dapat dilihat melalui tiga tataran, yaitu: 1) Tataran *goi* meliputi penggunaan *shuujoshi*, *kantanshi*, *ninshoudaimeishi*, *koshou*, *keigo* dan *wago*, 2) Tataran *tougo* meliputi penggunaan *iikiranai hyougen* dan *kurikaeshi*

*hyougen*, dan 3) Tataran *danwa* meliputi penggunaan *youkyuu hyougen*, *aizuchi*, dan *aisatsu*, *kimari monku*.

2. Ditemukan tuturan variasi bahasa wanita tokoh Shin Tanokura dalam drama serial Oshin yang mematuhi prinsip kesantunan berdasarkan teori Leech, yaitu: 1) Maksim kebijaksanaan, 2) Maksim kedermawanan, 3) Maksim pujian, 4) Maksim kerendahan hati, 5) Maksim kesepakatan dan 6) Maksim Kesimpatian.
3. Ditemukan skala kesantunan bahasa Jepang dalam tuturan variasi bahasa wanita tokoh Shin Tanokura dalam drama serial Oshin yaitu: 1) Skala untung rugi, 2) Skala ketidaklangsungan dan 3) Skala kemanasukaan. Dari ketiga skala kesantunan tersebut yang telah dipadukan dan diterapkan dalam tuturan variasi bahasa wanita ditemukan data dengan skala kesantunan sebagai berikut: untung petutur-langsung-tinggi, untung petutur-langsung-sedang, untung petutur-langsung-rendah, untung petutur-tidak langsung-sedang, untung petutur-tidak langsung-rendah, untung petutur petutur-langsung rendah dan untung petutur petutur-tidak langsung-tinggi.

## **PUSTAKA RUJUKAN**

- [1] Azuma, S. (2009). *Shakai Gengogaku Nyuumon (Ikita Kotoba no Omoshirosa ni*

- Tsuiru). Tokyo: Kenkyuusha Insatsu Kabushikigaisha.
- [2] Chaer, A dan Leonie A. (2010). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Chino, N. (2004). *Diterjemahkan oleh Nasir Ramli: Partikel Penting Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [4] Hirai, M. (1989). *Nandemo Wakaru Shinkokugo Handobukku*. Tokyo: Sanseido.
- [5] Koizumi, T. (2013). *Nyuumon: Goyouron Kenkyuu (Riron to Ouyou)*. Tokyo: Kenkyuusha.
- [6] Kindaichi, H dkk. (1988). *An Encyclopaedia of The Japanese Language*. Tokyo: Taishukan Publishing Company.
- [7] Leech, G. (2011). *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- [8] Mahsun. (2005). *Metode Penelitian bahasa (Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [9] Masamune, M. (1998). "Nihongo ni Okeru Joseigo-Danseigo (On Women's Speech and Men's Speech in Japanese Language)". *Kitariku Daigaku Kiyou*, 22, 157 – 163.
- [10] Miles, M B & A Michael H. (2009). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- [11] Mizutani, O dan Nobuko M. (1987). *How to be polite in Japanese*. Tokyo: Japan Times.
- [12] Nakamura, J. (2000). "Shuujoshi ni Okeru Danseigo to Joseigo". *Shinshuu Daigaku Ryuugakusei Sentaa Kiyou*, 1, 1 – 11.
- [13] Nomura, M & Seiji K. (1978). *Nihongo Jiten*. Tokyo: Tokyodou.
- [14] Reiichi, H. (1990). *Onna no Kotoba*. Tokyo: Meiji Shoin.
- [15] Setyorini, W. (2007). *Tinjauan Penggunaan Shuujoshi sebagai Ragam Bahasa Jender dalam Kelas Bahasa Jepang di Perguruan Tinggi Jawa Timur*. Tesis tidak diterbitkan. Surabaya: Pascasarjana Unesa.
- [16] Shinmura, I. (1983). *Koujien (Daisanban)*. Tokyo: Iwanamishoten.
- [17] Subandi. (2008). *Laporan Penelitian Fundamental Lanjutan: Persepsi Masyarakat Jepang Terhadap Ragam Bahasa Wanita Masyarakat Jepang*. Surabaya: Lembaga Penelitian Unesa.
- [18] Sudaryanto. (1993). *Metode dan Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- [19] Sudjianto. (1996). *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [20] Sudjianto. (2007). *Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaan*. Jakarta: UPI Press.
- [21] Sudjianto dan Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [22] Sudjianto dan Dahidi, A. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [23] Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [24] Sutopo, HB. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- [25] Tamamura, F. (2001). *Nihongogaku o manabu hito no tame ni*. Tokyo: Sekaishishousha.
- [26] Wijana, I D P. (1996). *Dasar-dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [27] Wijana, I D P dan Rohmadi, A. (2006). *Sosiolinguistik (Kajian Teori dan Analisis)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



# JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang

<http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/index>

## Penerapan Dictation Test Dalam Perkuliahan *Chokai*

Chevy Kusumah Wardana

*Department of Japanese Language Education, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia*  
*chevykusumah84@mail.unnes.ac.id*

### ABSTRACT

This study aimed to solve the low listening ability problem of Japanese Language Education Program UNNES students, by applying Dictation Test in *Chokai Enshu* lecture. Dictation test is an alternative solution to the problem of the lack of the habit of writing notes when students are listening to *Chokai* course material. This study conducted with descriptive method by analyzing and observing the classroom. This study results showed that positive response shown by students after Dictation test applied in the classroom. This can be seen from the activities of writing notes when the material *Chokai* being played, the understanding of the students about the material has been heard increasingly evident by being able to answer exercise questions during the discussion session. The effort to get used to writing notes to improve the ability to listen to Japanese language, and the enthusiasm of students because of the positive feedback when the discussion takes place.

### KEYWORDS

*Chokai; Dictation test; Writing memo*

### ARTICLE INFO

*First received: 28 May 2018*

*Final proof accepted: 31 May 2018*

*Available online: 01 June 2018*

## PENDAHULUAN

Dalam proses perkembangan seorang individu tidak terlepas dari banyaknya informasi yang masuk ke dalam diri individu tersebut. Belajar menerima Informasi baru yang masuk ke dalam diri pembelajar dengan harapan adanya perubahan tingkah laku. Menurut Djamarah (2008 : 12-13), belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk

memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan-nya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Proses belajar tersebut bisa bersumber dari berbagai hal, diantaranya melalui proses menyimak, membaca, dan lain-lain. Demikian halnya dengan seorang pembelajar bahasa, akan senantiasa memperoleh informasi yang

baru mengenai bahasa yang sedang dipelajarinya.

Seorang pembelajar bahasa dalam tahapan proses belajar bahasa asing, dihadapkan dengan berbagai macam kemampuan kebahasaan yang harus dikuasainya. Kemampuan berbahasa tersebut adalah kemampuan menyimak, kemampuan membaca, kemampuan berbicara, dan kemampuan menulis. Keempat kemampuan berbahasa tersebut saling mempunyai keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, jika seorang pembelajar bahasa asing mempunyai kemampuan menyimak dengan baik, seyogyanya pembelajar tersebut mempunyai kemampuan berbicara dengan baik, ataupun kemampuan yang lainnya.

Dalam perkembangannya, pembelajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang tidak sedikit menemui kendala ketika mempelajari bahasa asing. Diantaranya adalah kurangnya penguasaan kosakata, kurangnya penguasaan huruf Kanji, lemahnya kemampuan berbicara dan kemampuan menulis, serta berbagai kendala yang lainnya.

Diantara kendala tersebut, salah satunya penulis hadapi dalam perkuliahan yang penulis ampu sendiri di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang. Penulis beberapa kali mengampu mata kuliah *Chokai Enshu* kepada mahasiswa semester enam. Perkuliahan *Chokai Enshu* dilaksanakan setiap satu minggu sekali. Dalam setiap

minggunya, mahasiswa melakukan kegiatan menyimak dan menyelesaikan satu bab materi perkuliahan. Tentunya penulis melakukan evaluasi dalam melihat perkembangan kemampuan menyimak mahasiswa.

Penulis melihat kenyataan di lapangan bahwa sebagian besar mahasiswa ketika melakukan kegiatan menyimak, tidak diikuti dengan kegiatan mencatat atau menulis memo mengenai isi dari materi yang diperdengarkan. Sebagai akibatnya sebagian besar mahasiswa tersebut tidak bisa memahami mengenai isi materi yang diperdengarkan, dan tidak bisa menjawab pertanyaan yang penulis ajukan ketika sesi diskusi. Lebih jauh lagi penulis melihat kenyataan bahwa hasil ujian tengah semester dalam perkuliahan *Chokai Enshu* rendah. Menurut *Mizutani* (2005:697), Analisis kesalahan merupakan analisa mengenai kesalahan yang dilakukan oleh pembelajar yang meliputi kesalahan seperti apa yang dilakukan, penyebab timbulnya kesalahan tersebut, sebagai perbaikan yang bermanfaat untuk pembelajar bahasa Jepang.

Hal ini mengindikasikan bahwa diperlukan adanya solusi yang konkrit untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan menyimak mahasiswa semester enam Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES.

Setelah penulis mencari dan membaca beberapa referensi, akhirnya penulis menemukan alternatif pemecahan permasalahan tersebut, yaitu dengan

menerapkan Dictation Test dalam perkuliahan *Chokai Enshu*. Dictation test menjadi alternatif solusi dari permasalahan kurangnya kebiasaan menulis catatan ketika mahasiswa menyimak materi perkuliahan *chokai*. Diharapkan mahasiswa mempunyai kebiasaan dalam menulis catatan dan mempunyai kemampuan menyimak yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2007:22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar tersebut dapat dinyatakan dalam bentuk nilai seperti angka atau huruf untuk menentukan tingkat kemampuan yang dicapai.

## LANDASAN TEORI

### Menyimak

Menyimak adalah kegiatan mendengarkan atau memperhatikan dengan baik tentang apa yang diucapkan dan dibaca oleh orang. Dalam ranah komunikasi, sebesar 45% kegiatan seseorang diantaranya adalah menyimak. Dengan menyimak kita bisa mengetahui situasi pembicaraan, berita apa, tujuannya untuk apa, serta pesan apa yang ingin disampaikan dari sumber tersebut. Menurut Noriko (2008: 2), terdapat dua jenis dalam kegiatan menyimak, yaitu *taimen chokai* dan *hitaimen chokai*. *Taimen chokai* adalah menyimak dengan cara bertatap muka langsung dengan pembicara dengan kata lain ada lawan bicara, sedangkan *hitaimen chokai* adalah

menyimak dengan cara mendengarkan siaran radio, berita, CD, kaset, dan lain-lain.

### a. Proses dan Strategi Pembelajaran Chokai

Menurut Noriko (2008:22), dalam pembelajaran *chokai* terdapat tiga proses yang biasa digunakan oleh para pembelajar ketika melakukan kegiatan menyimak adalah:

1. *Bottom Up*, yaitu cara menyimak dengan mengartikan apa yang didengar kata per kata, frasa per frasa sampai kalimat.
2. *Top Down*, yaitu kegiatan menyimak yang diawali dengan memperkirakan isi percakapan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki seseorang dengan cara menebak dan memprediksi.
3. Gabungan antara *Bottom Up* dan *Top Down*.

Kemudian strategi yang digunakan dalam pembelajaran *Chokai* adalah sebagai berikut:

1. Strategi memilih informasi yang diperlukan.
2. Strategi memprediksi informasi berikutnya.
3. Strategi menebak hal yang tidak dipahami.
4. Strategi bertanya hal yang tidak dimengerti atau yang ingin dipastikan.
5. Strategi menanggapi isi informasi yang didengar.

### Tes Bahasa

Menurut Arikunto (dalam Iskandarwassid dan Dadang, 2008:179—180), tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat.

Definisi di atas bila dikaitkan dengan pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, maka tes adalah suatu alat yang digunakan oleh pengajar untuk memperoleh informasi tentang keberhasilan peserta didik dalam memahami suatu materi yang telah diberikan oleh pengajar. Menurut Djiwandono (2008:12), tes bahasa adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan dalam melakukan penilaian dan evaluasi pada umumnya terhadap kemampuan bahasa dengan melakukan pengukuran terhadap kemampuan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

### Dikte

Menurut Hasan (2008), dikte atau dalam istilah bahasa Inggris dikenal dengan dictation adalah yang diucapkan atau dibaca keras-keras supaya ditulis orang lain. Kegiatan dikte ini biasa dilakukan oleh pengajar atau siapapun yang berperan sebagai penyampai materi.

Tes dikte menyangkut lebih dari satu jenis kemampuan atau komponen bahasa dan menugaskan peserta tes untuk menulis suatu

wacana yang dibacakan oleh seorang penyelenggara tes. Dalam penyelenggaraan tes dikte, seorang peserta tes hanya dapat menuliskan apa yang didengarkan dari pemberi dikte dengan benar apabila dia mampu mendengar dan memahami dengan baik wacana yang di diktekan (kemampuan menyimak). Apabila peserta tidak mendengarkan secara utuh, ada kalanya peserta tes menggunakan kemampuan bahasa yang lain berupa kemampuan tata bahasa dan kosakata.

### PEMBAHASAN

Dictation test atau tes dikte yang sedang diterapkan oleh penulis adalah bukan merupakan tes besar yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Tes dikte ini merupakan alternatif solusi untuk memecahkan masalah dalam perkuliahan *Chokai Enshu* yang diampu oleh penulis sendiri. Tes dikte ini diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan kebiasaan menulis catatan atau memo ketika mahasiswa menyimak audio materi perkuliahan. Sehingga diharapkan kemampuan menyimak mahasiswa akan lebih meningkat.

Dictation test ini dilakukan setiap minggunya. Dalam proses perkuliahan *Chokai Enshu*, penulis membagi ke dalam dua bagian materi perkuliahan. Pertama merupakan warming up atau sesi pemanasan sebelum mahasiswa masuk ke dalam materi perkuliahan yang sebenarnya. Bagian kedua



merupakan materi *chokai* berupa latihan-latihan soal dengan tingkat kemampuan N3.

Materi perkuliahan *chokai* yaitu materi berupa latihan-latihan soal bahasa Jepang dengan tingkat kemampuan N3. Materi perkuliahan pada semester enam mengindikasikan kepada perkuliahan Bunpo Enshu, dimana buku yang digunakan adalah *Teema betsu chuukyuu kara manabu nihongo*. Mulai dari Bunpo sampai dengan Sakubun merujuk kepada buku tersebut, termasuk mata kuliah *Chokai Enshu*.

Namun demikian, untuk mata kuliah *Chokai Enshu* dengan menggunakan buku tersebut sangat kurang dari segi latihan soal, akhirnya penulis dibantu oleh tenaga ahli Bahasa Jepang menggunakan materi yang berasal dari berbagai referensi. Tetapi materi tersebut berhubungan dengan materi yang diajarkan dalam perkuliahan yang lain.

Untuk kegiatan dictation test sendiri, penulis terapkan pada bagian warming up sebelum masuk ke dalam sesi materi perkuliahan. Tes tersebut dilaksanakan selama kurang lebih 15-20 menit setiap minggunya. Materi soal tes penulis ambil dari materi wacana pada buku *Teema betsu chuukyuu kara manabu nihongo* yang pada pekan tersebut telah dipelajari pada mata kuliah *Dokkai Enshu*. Penulis mengambil tiga buah kalimat yang dibacakan kepada mahasiswa dan pada saat yang sama langsung ditulis oleh mahasiswa tersebut. Di akhir penulis melakukan kegiatan penilaian tes diket tersebut.

Untuk lebih rinci lagi, penulis akan menjelaskan alur kegiatan dictation test berikut ini:

a. Pra Kegiatan

- 1) Penulis menjelaskan aturan dictation test kepada mahasiswa. Penulis hanya akan mengucapkan satu soal kalimat bahasa Jepang dua kali saja. Setelah itu dilanjutkan kepada soal berikutnya.
- 2) Soal kalimat bahasa Jepang diambil dari buku *テーマ別中級から学ぶ日本語* (teema betsu chuukyuu kara manabu nihongo) yang pada pekan tersebut telah dipelajari pada mata kuliah *Dokkai Enshu*.

b. Kegiatan

- 1) Penulis mulai membacakan soal kalimat bahasa Jepang yang diikuti dengan kegiatan menulis soal kalimat tersebut yang dilakukan oleh mahasiswa.
- 2) Tes berakhir setelah penulis membacakan soal kalimat bahasa Jepang yang terakhir, kemudian langsung dikumpulkan.

c. Pasca Kegiatan

- 1) Setelah tes selesai, penulis membagikan kembali hasil jawaban kepada mahasiswa, kemudian ditukar dengan temannya.
- 2) Temannya melakukan kegiatan menilai hasil jawaban yang lain

dengan melihat kepada buku *Teema betsu chuukyuu kara manabu nihongo*.

- 3) Bila terdapat kesalahan dimohon untuk ditandai kesalahan tersebut.
- 4) Setelah selesai penulis melakukan evaluasi secara umum terhadap dictation test pada hari itu.

Penerapan kegiatan dictation test dalam perkuliahan *Chokai Enshu* di semester VI sudah memasuki pekan ke-11. Berdasarkan pengamatan dan hasil evaluasi penulis, di pekan awal perkuliahan belum terlihat adanya peningkatan kemampuan menyimak, dikarenakan salah satu penyebabnya adalah tidak adanya kebiasaan menulis catatan ketika mahasiswa diperdengarkan materi *Chokai* tersebut.

Setelah ujian tengah semester, berdasarkan hasil umpan balik yang dilakukan penulis, terlihat adanya respon positif yang ditunjukkan oleh mahasiswa. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya kegiatan menulis catatan ketika materi *Chokai* sedang diperdengarkan, pemahaman dari mahasiswa mengenai materi yang telah didengarkan semakin meningkat terbukti dengan bisa menjawab latihan soal ketika sesi diskusi. Adanya upaya dan kerja keras untuk membiasakan diri melakukan kegiatan menulis catatan untuk meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Jepang, dan adanya antusias mahasiswa karena adanya

umpan balik yang positif ketika kegiatan diskusi berlangsung

## SIMPULAN

Peningkatan kemampuan menyimak bahasa Jepang tidak bisa diperoleh secara instan. Dibutuhkan waktu, kerja keras dan kebiasaan yang positif untuk mendukung hal tersebut. Diantara usaha-usaha tersebut adalah adanya kebiasaan untuk menulis catatan ketika materi *Chokai* sedang diperdengarkan. Kegiatan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kemampuan memahami materi *Chokai* yang diperdengarkan.

Salah satu upaya untuk membiasakan menulis catatan tersebut adalah adanya penerapan dictation test atau tes dikte. Dengan adanya tes tersebut berimplikasi terhadap kebiasaan menulis catatan materi perkuliahan *Chokai*.

## REFERENSI

- [1] Alwi, Hasan. 2008. *KBBI, edisi keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [2] Djamarah, Saiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [3] Iori, Isao. 2001. *Atarashii Nihongogaku Nyuumon : Kotoba no Shikumi o Oshieru*. Tokyo : 3A Corporation.
- [4] Iskandarwassid & Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.

- [5] Matsuda Hiroshi dkk. 2009. *Tema Betsu Chukyu kara Manabu Nihongo*. Tokyo: Kenkyuusha
- [6] Mizutani, Osamu dkk. 2005. *Shinpan Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo: Taisukan Shoten
- [7] Noriko, Y. 2008. *Kiku Koto O Oshieru*. Tokyo: Hitsuji
- [8] Sudjana, Nana. 2007. *Media Pengajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- [9] Sudjianto. Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [10] Suharsimi Arikunto. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

