

SEMINAR NASIONAL

インドネシアにおける 日本語の発展のダイナミック

DINAMIKA PERKEMBANGAN BAHASA JEPANG DI INDONESIA

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

9 Desember 2017

PROCEEDING

Organized:



Supported by:



Seminar Nasional 2017

Dinamika Perkembangan Bahasa Jepang di Indonesia

Dewan Redaksi

Penyunting: Thamita Islami Indraswari, S.S., M.Pd.

Mitra Bestari: Prof. Dr. Djodjok Soepardjo, M.Litt.

Drs. H. Sudjianto, M.Hum.

KATA SAMBUTAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan rida-Nya, *Proceeding* Seminar Nasional yang bertema “Dinamika Perkembangan Bahasa Jepang di Indonesia” dapat disusun. Tidak lupa, salawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan umatnya.

Seminar Nasional yang bertema “Dinamika Perkembangan Bahasa Jepang di Indonesia” merupakan seminar kedua yang diselenggarakan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atas kerja sama dengan Asosiasi Studi Pendidikan Bahasa Jepang Indonesia (ASPBJI) Korwil Jateng-DIY dan The Japan Foundation Jakarta. Seminar ini digagas untuk menjawab segala permasalahan yang terjadi terutama dalam hal pendidikan bahasa Jepang di Indonesia dan mengetahui seberapa besar kontribusi kajian bahasa Jepang terhadap perkembangan dan kemajuan ilmu bahasa Jepang di Indonesia.

Tujuan diadakannya seminar ini yaitu mengumpulkan para peneliti, pakar, praktisi, pemerhati, dan pembelajar bahasa Jepang agar dapat melakukan diskusi kritis mengenai perkembangan pendidikan bahasa Jepang dan kajian yang berkaitan dengan bahasa Jepang sehingga segala permasalahan yang berkaitan dengan hal tersebut dapat dihadapi dengan pendekatan akademis dan saintifik. Selain itu, melalui seminar nasional ini diharapkan kepedulian dan semangat dalam mengembangkan kajian pendidikan bahasa Jepang dan ilmu bahasa Jepang di Indonesia semakin meningkat pesat sehingga dapat memberikan kontribusi yang besar kepada berbagai aspek kehidupan.

Seminar nasional ini diselenggarakan pada Sabtu, 9 Desember 2017 di Gedung K.H. Ibrahim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Seminar nasional ini dihadiri oleh para pemakalah dari berbagai institusi pendidikan seperti sekolah menengah umum dan perguruan tinggi di Indonesia, para peserta baik mahasiswa, guru, dosen, pemerhati bahasa Jepang dari berbagai institusi di Indonesia.

Tidak lupa kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atas dukungannya dalam penyelenggaraan seminar ini;
2. Asosiasi Studi Pendidikan Bahasa Jepang Indonesia (ASPBJI) Korwil Jateng-DIY dan The Japan Foundation Jakarta atas kerja sama dan dukungannya dalam penyelenggaraan seminar ini;
3. Dr. Dedi Sutedi, M.A., M.Ed., Drs. Tatang Hariri, M.A., Ph.D., dan Okamoto Taku, M.A. selaku *Keynote Speakers* dan para pemakalah yang telah bersedia memberikan ilmu yang bermanfaat pada seminar nasional ini;
4. Para *Reviewer* yang telah memberikan masukan sehingga para pemakalah dapat menyelesaikan tulisannya dengan baik;
5. Panitia seminar nasional yang telah bekerja keras dari awal hingga terlaksananya kegiatan;
6. Seluruh pihak terkait yang tidak bisa disebut satu per satu yang turut membantu terselenggaranya kegiatan ini.

Atas nama Panitia Seminar Nasional, saya mengucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya jika dalam *proceeding* ini terdapat hal-hal yang tidak berkenan. Semoga *proceeding* ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua khususnya bagi pemerhati pendidikan bahasa Jepang dan ilmu bahasa Jepang baik di lembaga formal maupun lembaga nonformal.

Yogyakarta, 9 Desember 2017
Ketua Panitia Seminar Nasional
Sonda Sanjaya, S.S., M.Pd.

DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN	iii
DINAMIKA PERKEMBANGAN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG DI INDONESIA DAN PERMASALAHANNYA Dedi Sutedi	7
STRATEGI PENGUASAAN TEKS TULIS BAHASA JEPANG Tatang Hariri	14
INTERFERENSI GRAMATIKAL BAHASA INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI UNIVERSITAS SUMATERA UTARA Abdul Gapur	30
KEEFEKTIVAN PENERAPAN KURIKULUM TAHUN 2012 PADA PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNNES Ai Sumirah Setiawati	39
MODALITAS GAIZEN ‘KEMUNGKINAN’ KA MO SHIRENAI BAHASA JEPANG DAN PADANANNYA DALAM BAHASA INDONESIA Arza Aibonotika, Hana Nimashita	50
ANALISIS PERBANDINGAN MAKNA KAN’YOKU BAHASA JEPANG YANG TERBENTUK DARI KATA ‘ATAMA’ DENGAN IDIOM BAHASA INDONESIA Azka Fuad Assjari	55
PENYELAMATAN MUKA DALAM TINDAK TUTUR AJAKAN BAHASA JEPANG SEBUAH KAJIAN PRAGMATIK LINTAS BAHASA DI KALANGAN PEMBELAJAR BAHASA JEPANG Bayu Aryanto, Yunita Fatimah Widiyanti	69
PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PENGAJARAN BAHASA JEPANG -UJICOBAN PENGGUNAAN MEDIA “TENSAN” DI SMAN 21 BANDUNG- Dian Bayu Firmansyah, Ramaniar Maryunita, Riska Sri Rahmawati	75
KESANTUNAN BERTUTUR MAHASISWA DENGAN DOSEN JEPANG DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI DALAM KELAS Rina Supriatnaningsih, Ruslono, Edi Astini, Tatang Hariri	84
PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNNES MENGENAI PROFESI GURU TERHADAP MINAT MENJADI GURU Dyah Prasetiani, Silvia Nurhayati, Nurlita Septia Ningrum	96
PERSEPSI SISWA TERHADAP MEDIA CARD SORT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG Faridzotun Nikmah, Yuyun Rosliyah, Ai Sumirah Setiawati	106

KESALAHAN PENGGUNAAN ASPEK DALAM KARANGAN BAHASA JEPANG (SAKUBUN) -STUDI KASUS TERHADAP MAHASISWA PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG UNIVERSITAS BRAWIJAYA ANGGKATAN 2014- Febi Ariani Saragih, Anis Suroidah	116
KOMUNIKASI YANG BERADAB DALAM KAJIAN EUFEMISME MASYARAKAT TUTUR JEPANG Hartati	122
HEDGES ~ TO OMOIMASU PADA WAWANCARA INTERAKTIF DI UNIVERSITAS KITA KYUUSHUU JEPANG Irma Winingsih	128
DINAMIKA PERKEMBANGAN BAHASA JEPANG DI JURUSAN BAHASA DAN SASTRA UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG Ismatul Khasanah	134
EVALUASI PENGAJARAN BAHASA JEPANG DI UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA Lasti Nur Satiani	138
EFEKTIVITAS APLIKASI ANDROID “KATAKANA MEMORY HINT” DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN HURUF KATAKANA DI KELAS MINOR BAHASA JEPANG Linna Meilia Rasiban, Neneng Sutjiati, Ahmad Dahidi	144
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG MELALUI TEKNIK AKROSTIK PADA MAHASISWA TINGKAT I PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG UNIVERSITAS SUMATERA UTARA Mhd.Pujiono	150
PENERAPAN ACTIVE LEARNING PADA PEMBELAJARAN CHOUKAI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NIHONJIJO Noviyanti Aneros, Melia Dewi Judiasri, Herniwati	156
DAMPAK PERUBAHAN KURIKULUM PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG TERHADAP PRESTASI MAHASISWA SASTRA JEPANG FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS BRAWIJAYA TAHUN 2007- 2017 Retno Dewi Ambarastuti	163
UNGKAPAN AKHIR KALIMAT –TE SHIMAU Rukmono Danang Nugroho	170
TERJEMAHAN NAMA ASING DARI BAHASA JEPANG KE BAHASA INDONESIA PADA CERPEN LARILAH, MELOS! Santi Andayani	175

DESKRIPSI RANAH PRIVASI DALAM KOMUNIKASI MASYARAKAT PEKERJA (SHAKAIJIN) PENUTUR BAHASA JEPANG DAN PENUTUR BAHASA INDONESIA Sonda Sanjaya, Muhamad Kusnendar	180
ALIENASI TOKOH C DALAM NOVEL HAKO OTOKO KARYA ABE KOBO Tia Ristiawati, Yuniarsih	187
MUATAN BUDI PEKERTI DALAM DONGENG BERJUDUL “TENGUNO KAKUREMINO” Tri Mulyani Wahyuningsih	194
BELIEF PEMBELAJAR BAHASA JEPANG TERHADAP STUDENT CENTERED LEARNING (SCL) DALAM PERKULIAHAN CHUJOKYU DOKKAI STUDI KASUS MAHASISWA TINGKAT III PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2016/2017 Wistri Meisa, Thamita Islami Indraswari	200
SEJARAH DAN PERKEMBANGAN PENGAJARAN BAHASA JEPANG DI SEKOLAH MENENGAH ATAS DI WILAYAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (PERIODE 1992-2013) Wiwik Retno Handayani	208
PENERAPAN PROJECT WORK DALAM PEMBELAJARAN KAIWA STUDI DESKRIPTIF TERHADAP MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARATA TINGKAT III TAHUN AJARAN 2016/2017 Wulandari	215

PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PENGAJARAN BAHASA JEPANG

-Ujicoba Penggunaan Media “Tensai” di SMAN 21 Bandung-

Dian Bayu Firmansyah

Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia

Ramaniar Maryunita

SMAN 21 Bandung

Riska Sri Rahmawati

Program Studi Sastra Jepang, Universitas Komputer Indonesia

dbayuf@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan multimedia pengajaran bahasa Jepang “Tensai”, terhadap peningkatan kemampuan siswa/i pembelajar bahasa Jepang di tingkat Sekolah menengah Atas (SMA) dan sederajat. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan menggunakan desain penelitian one group pre test-post test. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, software media pengajaran bahasa Jepang “Tensai”, angket kuesioner tipe Lickert scale, serta interview. Subyek dalam penelitian ini yaitu 16 orang siswa/i SMAN 21 Bandung, yang mempelajari bahasa Jepang melalui kegiatan ekstrakurikuler. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa setelah mendapatkan pengajaran menggunakan media “Tensai”. Tampilan media “Tensai” yang menarik dan interaktif juga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Fitur-fitur yang terdapat dalam media “Tensai” juga membantu siswa untuk melakukan pengulangan materi pelajaran secara mandiri di luar kelas.

Kata Kunci: *Tensai; Media Pengajaran; Multimedia; Pengajaran Bahasa Jepang*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Kemampuan penguasaan bahasa asing merupakan salah satu kemampuan mutlak yang harus dimiliki oleh seseorang untuk dapat bersaing dalam era globalisasi seperti saat ini. Diantara beberapa bahasa asing yang dipelajari di Indonesia, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diajarkan di sekolah-sekolah menengah tingkat atas di Indonesia. Bahkan menurut survey yang dilakukan oleh The Japan Foundation pada tahun 2012, jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia, menempati peringkat kedua di dunia. Hal ini sangat wajar mengingat banyaknya ekspansi dari perusahaan-perusahaan Jepang yang menanamkan modal serta membuka cabang perusahaannya di Indonesia, sehingga menjadi daya tarik bagi para pembelajar untuk mempelajari bahasa Jepang.

Tetapi, jika dibandingkan dengan bahasa asing yang lain, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang sulit untuk dikuasai oleh pembelajar. Hal ini terjadi karena adanya perbedaan huruf (*kanji, hiragana, katakana*) yang digunakan dalam bahasa Jepang yang tidak ditemui dalam bahasa ibu pembelajar (bahasa Indonesia). Sehingga hal ini menjadi salah satu penghambat yang sering dikeluhkan oleh para pembelajar bahasa Jepang dan tidak jarang ditemui kasus dimana pembelajar kehilangan motivasi belajar karena kesulitan untuk menguasai huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang. Sehingga dibutuhkan usaha yang ekstra keras dari guru untuk menemukan formula yang tepat dalam memberikan pengajaran kepada anak didiknya.

Anak didik pada masa sekarang dikategorikan sebagai generasi Y atau *digital native*, karena mereka sejak kecil sudah terbiasa dikelilingi oleh perangkat teknologi canggih seperti *gadget* dan lainnya. Perkembangan teknologi seperti ini juga tentunya memberikan pengaruh terhadap gaya belajar

siswa, sehingga mau tidak mau guru sebagai pendidik juga harus fleksibel dalam menerapkan metode ajar yang cocok untuk siswa, serta mau berusaha untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam bahan ajar yang digunakan di dalam kelas.

Dari pengamatan yang dilakukan di lapangan, untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa, guru menawarkan berbagai solusi diantaranya penggunaan media konvensional seperti media kartu huruf, kartu gambar dan sebagainya. Bahkan akhir-akhir ini banyak ditemui juga guru-guru yang mulai menggunakan media ajar berbasis teknologi seperti penggunaan *power point* atau situs internet untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Jepang di dalam kelas. Akan tetapi, media-media tersebut ternyata tidak sepenuhnya dapat membantu guru dalam memecahkan masalah yang ada di dalam kelas, karena media tersebut tidak dapat digunakan oleh siswa di luar kelas tanpa bimbingan guru.

Solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut di atas diantaranya penggunaan bahan ajar berbasis multimedia. Penggunaan multimedia dalam pengajaran dianggap mampu menjadi solusi yang efektif dan efisien karena bahan ajar berbasis multimedia menggabungkan dua buah media dalam penyampaian informasinya yaitu audio dan visual (Mayer, 2009). Hal ini dapat membantu untuk merangsang kemampuan kognitif pembelajar agar dapat menerima dan memahami materi ajar secara lebih efektif dari metode konvensional (Shank, 2008). Penggunaan bahan ajar berbasis multimedia juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta membantu proses pembentukan mental siswa menjadi seorang pemikir yang kritis, *problem solver* dan juga memiliki *teamwork* yang baik (Neo & Neo, 2001, Mayer, 2005; Shank, 2008, Sorden 2012).

Penelitian yang meneliti tentang efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis multimedia sudah banyak dilakukan. Beberapa penelitian mengenai penggunaan multimedia dalam pengajaran diantaranya dilakukan oleh (Neo & Neo, 2001; Sumbawat & Munoto, 2015 ; Nawangnugraeni & Subiyanto, 2015, Rahmawati, S. R, 2009). Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga prestasi siswa secara keseluruhan pun semakin meningkat.

Tetapi masalah yang sering terjadi di lapangan yaitu tidak semua guru memiliki waktu luang untuk mempersiapkan media-media berbasis teknologi informasi komunikasi (TIK) seperti di atas. Selain kesibukan guru di luar jam mengajar yang sangat menyita waktu, kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis TIK juga ditenggarai menjadi salah satu faktor yang sering membuat guru akhirnya menyerah dan kembali pada metode lama yang hanya mengandalkan satu buah media ajar saja, yaitu buku. Hal ini sangat disayangkan karena guru seharusnya dapat mengikuti perkembangan jaman sesuai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat berpengaruh terhadap gaya belajar siswa masa kini.

Oleh karena itu dalam penelitian ini, kami ingin mencoba melakukan eksperimen berupa uji coba penggunaan bahan ajar berbasis multimedia bernama “Tensai”, untuk meneliti mengenai sejauh mana efektifitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang, serta untuk mengetahui pengaruh media tersebut terhadap peningkatan kemampuan siswa.

Pada penelitian sebelumnya mengenai tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media “Tensai”, diketahui bahwa media tersebut dikategorikan sebagai media yang menyenangkan, interaktif, lengkap dan sangat mudah digunakan, karena dilengkapi dengan fitur-fitur yang sesuai dengan sasaran penggunaannya, yaitu guru dan siswa di tingkat sekolah menengah atas (SMA) sederajat.

2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu: a) untuk mengetahui sejauh mana efektifitas penggunaan media tensai dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta b) untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan media “Tensai” dalam pengajaran bahasa Jepang di dalam kelas.

3. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media “Tensai” terhadap peningkatan kemampuan bahasa Jepang siswa?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media “Tensai” terhadap minat dan motivasi belajar siswa?

B. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *one group pre test-post test* tanpa ada kelas pembandingan, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media “Tensai” terhadap motivasi belajar serta kemampuan siswa. Alasan penggunaan metode ini digunakan karena kondisi di lapangan yang tidak memungkinkan untuk dilakukan penelitian eksperimen murni, karena dikhawatirkan dapat mengganggu jalannya kegiatan belajar mengajar (KBM) yang sedang berlangsung jika harus dibandingkan dengan kelas lain sebagai kelas kontrol. Selain itu, kelas yang digunakan untuk ujicoba pun merupakan kelas ekstrakurikuler, sehingga ada kemungkinan jumlah siswanya tidak terlalu banyak dan dapat berpengaruh pada jalannya penelitian jika ada siswa yang tidak masuk dan lain sebagainya.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa tes, angket kuesioner dan wawancara. Soal *pre-test* dan *post-test*, digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah *treatment*. Angket kuesioner digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap tampilan, isi serta pengaruh penggunaan media “Tensai” dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas. Angket mengadopsi *Lickert scale* yang terdiri dari lima buah skala (skala 1 nilai terendah sampai skala 5 nilai tertinggi) untuk mengukur respon siswa. Sedangkan, wawancara dilakukan untuk mengetahui serta menggali informasi mengenai hal-hal yang dianggap kurang jelas dalam angket kuesioner.

Penafsiran hasil angket kuesioner dilakukan berdasarkan pada tabel kategori dibawah ini (lihat tabel 1).

Tabel 1.

Kategori Hasil Angket

Interval	Kategori
0%-20%	Sangat Buruk
21%-40%	Buruk
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

(diadopsi dari Sugiyono, 2007)

3. Subyek Penelitian

Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah siswa/i anggota ekstrakurikuler Japanese Club kelas X, XI dan XII SMAN 21 Bandung yang sudah mampu membaca dan menulis Huruf Kana. Total sampel dalam penelitian ini sebanyak 16 orang, terdiri dari 12 orang siswa dan 4 (empat) orang siswi. Siswa kelas X jumlahnya sebanyak 3 (tiga) orang, 10 orang siswa kelas XI dan siswanya sebanyak 3 orang merupakan siswa kelas XII. Dari 16 orang sampel tersebut, 5 (lima) orang siswa merupakan siswa dari kelas IPS, sedangkan siswanya sebanyak 11 orang merupakan siswa kelas MIPA.

4. Rancangan Pengajaran

Pada penelitian ini, proses pengajaran dengan menggunakan media “Tensai” dilakukan sebanyak tujuh kali pertemuan (termasuk *pre-test* dan *post-test*), dengan alokasi waktu selama 90 menit per

pertemuan. Untuk rincian isi pengajaran dan aktivitas yang dilakukan pada tiap pertemuan, disajikan dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2.
Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP)

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pertemuan 1	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tujuan penelitian, materi dan proses penelitian; <i>Pre-test</i>. 	90 menit
Pertemuan 2 Bab 41	<ul style="list-style-type: none"> Mengenalkan kosakata yang berkaitan dengan tempat wisata (1); Mengenalkan pola kalimat untuk mengajak pergi ke tempat wisata dan melatih contoh penggunaannya; Melatih percakapan tentang mengajak pergi ke tempat wisata; Mengenalkan, melatih penulisan dan penggunaan Kanji 上、下、中、先、生 dalam kalimat; Melatih pemahaman dengan mengerjakan latihan soal tentang materi yang disampaikan; Membuat refleksi berupa evaluasi terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan. 	90 menit
Pertemuan 3 Bab 42	<ul style="list-style-type: none"> Mengenalkan kosakata yang berkaitan dengan cara menelepon; Mengenalkan pola kalimat menelepon dalam bahasa Jepang dan melatih contoh penggunaannya; Melatih percakapan tentang menelepon orang lain; Mengenalkan, melatih penulisan dan penggunaan Kanji 学、校、入、女、男 dalam kalimat; Melatih pemahaman dengan mengerjakan latihan soal tentang materi yang disampaikan; Membuat refleksi berupa evaluasi terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan. 	90 menit
Pertemuan 4 Bab 43	<ul style="list-style-type: none"> Mengenalkan kosakata yang berkaitan dengan kata kerja; Mengenalkan pola kalimat cara menanyakan dan menyatakan keinginan diri sendiri, serta melatih contoh penggunaannya; Melatih percakapan tentang menanyakan dan menyatakan keinginan; Mengenalkan, melatih penulisan dan penggunaan Kanji 川、円、右、左、何 dalam kalimat; Melatih pemahaman dengan mengerjakan latihan soal tentang materi yang disampaikan; Membuat refleksi berupa evaluasi terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan. 	90 menit
Pertemuan 5 Bab 44	<ul style="list-style-type: none"> Mengenalkan kosakata yang berkaitan dengan musim, cuaca dan kata sifat; Mengenalkan pola kalimat cara menyatakan musim dan cuaca suatu daerah, serta melatih contoh penggunaannya; Melatih percakapan tentang menanyakan dan menyatakan musim dan cuaca; Membuat karangan berupa informasi mengenai musim dan cuaca suatu daerah; Mengenalkan, melatih penulisan dan penggunaan Kanji 毎、名、車、気、食 dalam kalimat; Melatih pemahaman dengan mengerjakan latihan soal tentang materi yang disampaikan; Membuat refleksi berupa evaluasi terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan. 	90 menit

<p>Pertemuan 6 Bab 45</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan kosakata yang berkaitan dengan tempat wisata (2); • Mengenalkan pola kalimat untuk menyatakan berbagai tempat wisata dan kegiatan yang dapat dilakukan di tempat wisata, serta melatih contoh penggunaannya; • Melatih percakapan tentang menanyakan dan menyatakan berbagai tempat wisata dan kegiatan yang dapat dilakukan di tempat wisata; • Mengenalkan, melatih penulisan dan penggunaan Kanji 時、分、話、聞、高 dalam kalimat; • Melatih pemahaman dengan mengerjakan latihan soal tentang materi yang disampaikan; • Membuat refleksi berupa evaluasi terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan. 	<p>90 menit</p>
<p>Pertemuan 7</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Review materi pembelajaran Bab 41-45; • <i>Post-test</i>. 	<p>90 menit</p>

C. Hasil Analisis Data

1. Pengaruh Penggunaan Media “Tensai” Terhadap Kemampuan Bahasa Jepang Siswa

Berikut ini merupakan data hasil *pre-test*, *post-test* beserta nilai *gain* untuk masing-masing hasil tes yang diolah dengan menggunakan software MS. Excel. Dari hasil pengolahan data tersebut diketahui bahwa peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diteskan meningkat setelah penggunaan media “Tensai”. Akan tetapi, walaupun terjadi peningkatan kemampuan yang cukup signifikan pada seluruh sampel, ternyata peningkatan kemampuan siswa 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 “Tensai” lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa yang agak kurang dalam pelajaran. Sedangkan bagi siswa yang memang memiliki kemampuan belajar yang baik, penggunaan media “Tensai” ternyata tidak memberikan pengaruh yang signifikan pada peningkatan kemampuan siswa tersebut (lihat tabel 3).

Tabel. 3

Nilai Pre-Test dan Post-Test

Sampel	Nilai <i>pre-test</i> (x)	Nilai <i>post-test</i> (y)	Nilai Gain (g)
S1	73	75	0.07
S2	75	81	0.24
S3	49	85	0.71
S4	89	96	0.64
S5	87	98	0.85
S6	42	63	0.36
S7	21	59	0.48
S8	55	78	0.51
S9	56	97	0.93
S10	8	54	0.50
S11	2	54	0.53
S12	59	88	0.71
S13	31	67	0.52
S14	3	28	0.26
S15	12	78	0.75
S16	43	92	0.86
Nilai Rata-rata <i>gain</i>			0.557

Selanjutnya dari hasil pengolahan data *pre-test* dan *post-test* menggunakan software SPSS 16 diketahui bahwa media “Tensai” memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan kemampuan bahasa Jepang siswa, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai sebelum mendapatkan treatment (*pre-test*) dan setelah mendapatkan treatment (*post-test*) seperti terlihat pada tabel berikut ini (lihat tabel 4).

Tabel. 4
Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS

	Pre-test	Post-test
N Valid	16	16
N Missing	0	0
Mean	44.06	74.56
Standard Deviation	29.050	19.353
Variance	843.929	374.529

Tabel. 5
Koefisien Korelasi Data Pre-Test dan Post-Test (SPSS)

	Pre-test	Post-test
Pre-test		
Pearson Correlation	1	0.784
Sig. (2-tailed)		0.000
N	16	16
Post-test		
Pearson Correlation	0.784	1
Sig. (2-tailed)	0.000	
N	16	16

Dari hasil analisis data yang terlihat pada tabel 5 di atas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi antara kedua data tes yang telah dilakukan adalah sebesar 0.784. 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 “Tensai” dapat meningkatkan efektifitas KBM di kelas dan juga meningkatkan kemampuan bahasa Jepang siswa secara menyeluruh.

2. Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Media “Tensai” dalam Pengajaran Bahasa Jepang

Tabel 6 menunjukkan hasil angket kuesioner mengenai tanggapan siswa setelah mendapatkan pengajaran bahasa Jepang menggunakan media “Tensai”.

Tabel. 6
Hasil Angket

No	Pernyataan	Mean Score	%
Materi			
1	Teknik penyajian materi dalam media “Tensai” sangat terperinci (Kosakata, kanji, kaiwa, pola kalimat) sehingga mudah untuk dipelajari dan dipahami secara mandiri baik di dalam maupun di luar kelas	4.19	93.8
2	Jumlah soal latihan dan <i>fukushu</i> yang ada dalam media “Tensai” sudah cukup	3.62	81.3

3	Tingkat kesulitan soal latihan dan <i>fukushu</i> yang ada dalam media “Tensai” sesuai dengan level pembelajar (siswa)	3.69	75
4	Gambar ilustrasi yang digunakan dalam media “Tensai” sangat membantu pembelajar (siswa) dalam menghafal kosa kata dan mengetahui arti kata yang dipelajari	4.31	93.8
5	Seluruh materi ajar yang ada di dalam buku ajar (Sakura), sudah ada di dalam media “Tensai”	3.81	87.5
Tampilan			
6	Desain media “Tensai” sangat unik, menarik dan <i>up to date</i>	4.25	100
7	Ukuran/jenis huruf dan teks yang digunakan dalam media “Tensai” sangat proporsional, sehingga mudah dibaca	4.38	93.8
8	Tombol navigasi yang digunakan dalam media “Tensai” sangat membantu <i>user</i> dan mudah untuk digunakan	4.06	93.8
9	Efek suara dari tombol navigasi yang terdapat dalam media “Tensai” sudah baik dan tidak mengganggu pembelajaran	4.00	93.8
10	Suara penutur (<i>native</i>) pada menu latihan pengucapan kosa kata yang digunakan dalam media “Tensai” terdengar sangat jelas dan alami	3.69	81.3
11	Bahasa yang digunakan dalam media “Tensai” mudah dipahami	3.94	93.8
12	Secara keseluruhan, tampilan media “Tensai” sangat atraktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar	3.94	93.8
Pengaruh			
13	Saya lebih suka menggunakan bahan ajar berbasis multimedia seperti “Tensai” untuk mempelajari bahasa Jepang di dalam maupun di luar kelas	4.00	75
14	Jika dibandingkan dengan buku, Saya lebih memahami materi bahasa Jepang yang diberikan dengan menggunakan bahan ajar “berbasis multimedia seperti “Tensai	3.94	87.5
15	Minat dan motivasi Saya dalam mempelajari bahasa Jepang, “semakin meningkat setelah menggunakan media “Tensai	3.88	87.5
15	Dengan menggunakan media “Tensai”, Saya jadi lebih sering melakukan pengulangan materi pelajaran yang kurang saya pahami (<i>fukushuu</i>) di rumah	3.87	87.5
17	Dengan menggunakan media “Tensai”, Saya selalu membaca terlebih dahulu materi pelajaran (<i>yoshuu</i>) yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya di sekolah	3.25	62.5
18	Media “Tensai” membantu meningkatkan kemampuan bahasa Jepang saya	3.94	87.5
19	Media “Tensai” dapat membantu Saya untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang, secara mandiri maupun (kelompok (<i>teamwork</i>	3.94	93.8
20	Saya berharap media “Tensai” digunakan oleh guru setiap mengajar bahasa Jepang di kelas	3.88	75
21	Media “Tensai” cocok untuk dijadikan sebagai bahan ajar alternatif untuk pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA	3.81	87.5

Seperti yang terlihat pada tabel 6 di atas, siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media “Tensai” untuk pengajaran bahasa Jepang di dalam kelas. Hal ini terlihat dari nilai *mean* yang memiliki rata-rata sebesar 3.93 serta nilai rata-rata prosentase kepuasan siswa terhadap penggunaan media “Tensai” sebesar 86, 93%, dapat dikategorikan sebagai “Sangat baik” (Sugiyono, 2007)

D. Simpulan dan Saran

Proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia memberikan banyak sekali manfaat baik bagi guru dan pembelajar itu sendiri (Furieux, 2004 : 4). Diantaranya proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas menjadi lebih efektif karena siswa menjadi lebih pro aktif dalam melakukan pengulangan materi pelajaran yang telah diajarkan oleh guru di dalam kelas. Sehingga materi yang kurang dipahami atau tidak tersampaikan oleh guru di dalam kelas, tetap dapat diperoleh di luar kelas secara mandiri.

Proses pengajaran juga menjadi lebih variatif dan menyenangkan karena pembelajaran tidak hanya terfokus pada guru, tapi siswa dapat memilih dan mencoba secara mandiri apa yang ingin mereka pelajari. Hal ini membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar dan tujuan pembelajaran yang berbasis *student centered learning* pun dapat tercapai (Neo & Neo, 2001 ; Gulzar, 2014).

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa perbedaan tingkatan kelas dan kemampuan dasar bahasa Jepang siswa, ternyata tidak terlalu berpengaruh terhadap hasil *post test*. Terbukti dari hasil tes yang didapatkan oleh siswa yang bukan kelas lintas minat Jepang ternyata mampu mendapatkan hasil yang lebih baik dari siswa yang mempelajari bahasa Jepang di kelas lintas minat bahasa Jepang. Hal ini terjadi karena selama proses pembelajaran di kelas ekstrakurikuler, siswa dapat lebih fokus belajar bahasa Jepang, mengingat tidak seluruhnya siswa yang menjadi sampel mempelajari bahasa Jepang di kelas lintas minat Jepang.

Hasil angket kuesioner juga menunjukkan bahwa ada respon positif dari siswa terhadap penggunaan media “Tensai” dalam pengajaran bahasa Jepang di kelas, yaitu berupa peningkatan motivasi belajar dan kemampuan bahasa Jepang siswa. Akan tetapi, media “Tensai” ternyata tidak terlalu berpengaruh pada motivasi siswa dalam mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa tetap pasif dan tidak mau mencari bahan belajar sendiri, sebelum diberikan oleh guru di dalam kelas.

Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia sudah tentu dapat memberikan pengaruh yang positif dalam proses belajar siswa. Akan tetapi guru juga harus tetap mempunyai kontrol penuh terhadap penggunaan media tersebut di dalam dan di luar kelas, agar target pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang direncanakan. Selain itu, guru juga harus dapat menyeimbangkan penggunaan buku dan bahan ajar berbasis multimedia, agar fungsinya dapat saling melengkapi satu sama lain.

E. Daftar Pustaka

- Furieux, C. 2004. *The Potential and Constraints of Multimedia in University Settings*. ETL Conference, 2004, Logan Campus, Griffith University. Available online at: https://eprints.qut.edu.au/796/1/Craig_Furieux_-_Multimedia.pdf (November, 15th 2017 Accessed)
- Gulzar, Z. 2014. *Educational System of J&K in the light of Evolutionary Multimedia Technology: A Case Study*. International Journal of Advance Research in Computer Science and Management Studies. Volume 2, Issue 4, April 2014, pp. 66-75.
- Maryunita, R. 2017. *Pemanfaatan Aplikasi Google Japanese Input dalam Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Teks Bahasa Jepang*. Japanedu Journal. Vol. 2, No. 1, June 2017, pp. 20-28.
- Mayer, R. E. 2005. Introduction to Multimedia Learning in R. E. Mayer (Ed). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Newyork: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning: Second Edition*. Newyork: Cambridge University Press.
- McGriff, S. J. 2000. *Instructional System design: Using ADDIE Model*. Available online at: <https://www.lib.purdue.edu/sites/default/files/directory/butler38/ADDIE.pdf> [July, 3rd 2017 Accessed]
- Nawangnugraeni, D. A &Subiyanto. 2015. *A New Variant of Android Educational Game as the Facility Introduction of Number for Early Childhood*. Proceedings of the International Conference on Innovation in Engineering and Vocational Education, November 14, 2015. Bandung :

Atlantis Press.

Neo, M & Neo, K. 2001. *Innovative Teaching: Using Multimedia in a Problem Based Learning Environment*. Educational Technology & Society 4(4) 2001.

SEG Research. 2008. *Understanding Multimedia Learning: Integrating Multimedia in the K-12 Classroom*. Available online at: https://www.brainpop.com/new_common_images/files/76/76426_BrainPOP_White_Paper-20090426.pdf [July, 3rd 2017 Accessed]

Setianingrum, M. 2017. *Penggunaan Variasi Media Ajar Terhadap 3 Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang*. Japanedu Journal. Vol. 2, No. 1, June 2017, pp. 1-8

Shank, P. 2008. *The Value of Multimedia in Learning*. The E-Learning Guild Online Forum 501, pp. 1-13.

Sorden, S. D. 2012. *The Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Available online at: http://sorden.com/portfolio/sorden_draft_multimedia2012.pdf [July 27th 2017 Accessed]

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

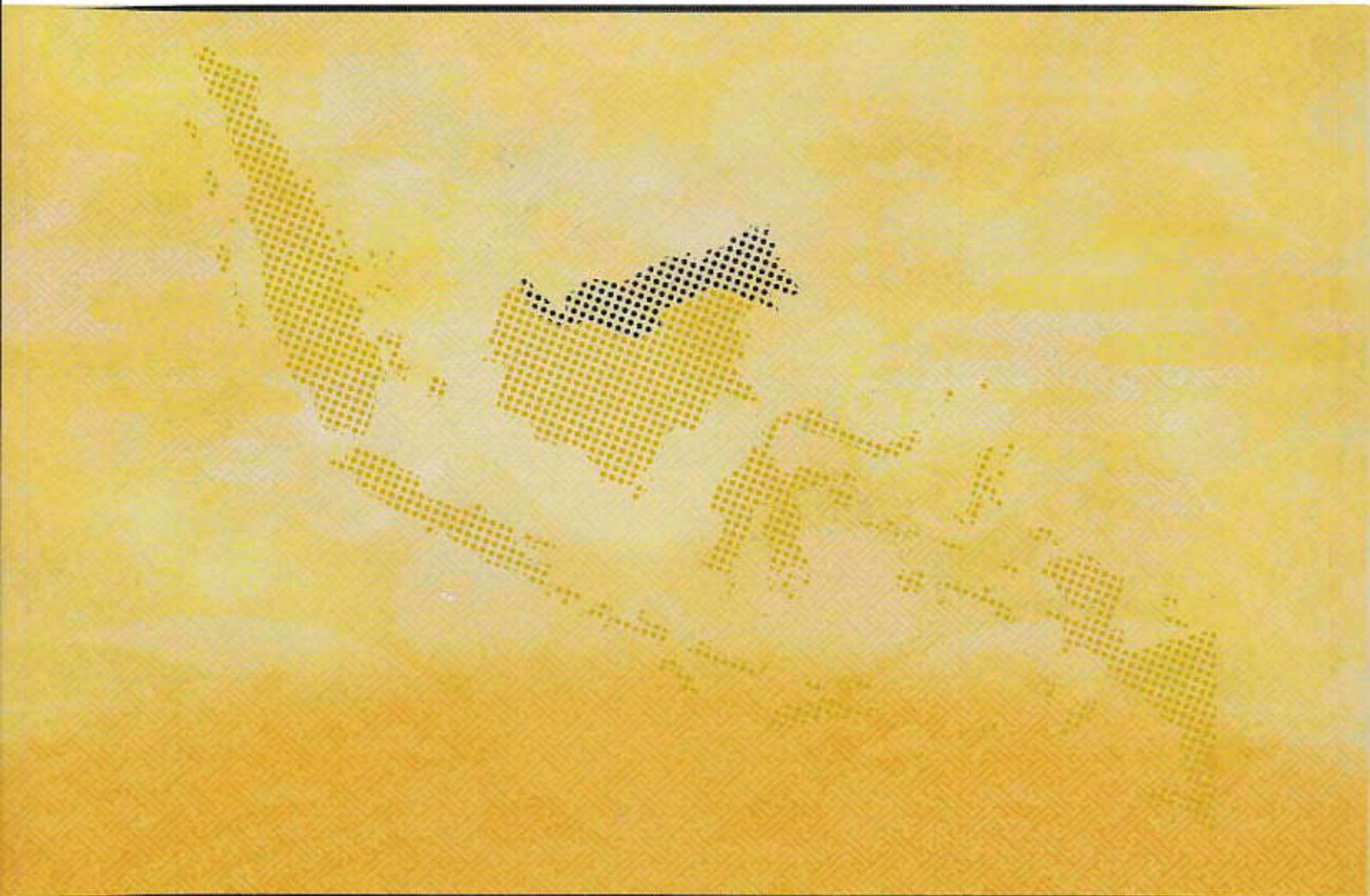
Sumbawat, M.S & Munoto. 2015. *The Development of Instructional Video to Illustrate Teaching in a Real Learning Environment*. Proceedings of the International Conference on Innovation in Engineering and Vocational Education, November 14, 2015. Bandung : Atlantis Press.

Susanto. (2010). *Konsep Penelitian Tindakan Kelas dan Penerapannya*. Surabaya : Unesa.

Thyer, B. A. 2012. *Quasi-Experimental Research Design*. Oxford Scholarship Online: May 2012, DOI:10.1093/acprof:oso/9780195387384.003.0002.

Yanto, A.N & Djunaidi, A. 2011. *Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Jepang Melalui Pemanfaatan Media Internet Situs JPLANG*. TEKNOSASTIK Journal. Volume 9, Issue 2, 2011, pp. 47-52.

インドネシアにおける 日本語の発展のダイナミック



ISBN: 978-602-6776-51-8

