

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

EFEKTIVITAS APLIKASI ANDROID “KATAKANA MEMORY HINT” DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN HURUF KATAKANA DI KELAS MINOR BAHASA JEPANG

Linna Meilia Rasiban, Neneng Sutjiati, Ahmad Dahidi

Departemen Pendidikan Bahasa Jepang

Universitas Pendidikan Indonesia

linnameilia@upi.edu.; sutjiatineneng@upi.edu.; dahidiahmad@yahoo.co.id.

ABSTRAK

Penelitian ini meneliti keefektifitasan aplikasi android “Katakana Memory Hint” dalam pembelajaran huruf Jepang Katakana pada kelas minor Bahasa Jepang. Pada penelitian ini akan difokuskan pada salah satu huruf Jepang yaitu Katakana. Alasan pemilihan huruf ini antara lain Katakana merupakan salah satu huruf yang sulit dipahami dikarenakan cara penulisan dan pelafalan dari kata asalnya berbeda dan adopsi dari berbagai bahasa asing. Bagi pembelajar bahasa Jepang yang tidak memiliki pendidikan formal bahasa Jepang tentunya memerlukan media bantu untuk mempermudah dalam mempelajari huruf Jepang. Dengan memanfaatkan pesatnya perkembangan teknologi smartphone saat ini, aplikasi android telah menjadi media yang tidak asing lagi bagi siapa pun. Hal inilah yang melatarbelakangi penelitian ini untuk memanfaatkan multimedia aplikasi android “Katakana Memory Hint” karya The Japan Foundation. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi. Responden dalam penelitian ini diambil dari tiga kelas minor bahasa Jepang yaitu dari Prodi Manajemen Industri Katering (MIK), Perhotelan dan Sosiologi dengan masing-masing kelas 30 responden. Jadi keseluruhan sampel penelitian adalah 60 responden. Berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi sebanyak 70% dari responden menunjukkan signifikansi keefektifan aplikasi android “Katakana Memory Hint” dapat membantu responden dalam mengingat penulisan dan cara baca huruf Katakana.

Key words: *huruf Jepang, Katakana, aplikasi android, “Katakana Memory Hint, kelas minor*

1. Pendahuluan

Sejalan dengan perkembangan teknologi, paradigma model pembelajaran pun sedikit demi sedikit berubah. Tujuan pembelajaran dan kebutuhan belajar disusun berdasarkan keinginan para pendidik bukan peserta didik. Sehingga motivasi untuk belajar menjadi hilang disebabkan oleh kenyataan bahwa peserta didik diharuskan belajar menurut apa yang harus dipelajari, bukan apa yang diinginkan oleh peserta didik. Padahal motivasi dari dalam diri sendiri adalah sangat dibutuhkan bagi seorang peserta didik untuk terus dan suka belajar (Rasiban, 2013).

Penelitian ini digagas dari maraknya penggunaan *smartphone* di kalangan mahasiswa. Penggunaan perangkat *mobile*, khususnya *smartphone* dalam kaitannya dengan *mobile learning*, dapat difungsikan untuk tujuan akademis maupun sebagai pendukung pembelajaran di ruang kelas. Maraknya penggunaan *smartphone* terutama di kalangan muda khususnya mahasiswa sudah dianggap hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan mereka. Seperti yang dipaparkan pada penelitian Aribowo (2015:31) bahwa laporan dari riset GfK yang mendata trafik penjualan mulai Januari hingga Juni 2015 menyebutkan bahwa: “Indonesia mengalami kenaikan penjualan sebanyak 27 persen sebanyak 14,9 juta unit”³. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai pasar terbesar di Asia Tenggara disusul Thailand dan Vietnam.

Menurut hasil survei yang dilakukan Google, Inc.. Melalui *consumerbarometer.com*. masyarakat pengguna *smartphone* di Indonesia mayoritas diisi oleh golongan usia di bawah 24 tahun (dengan responden sebanyak 2283 orang) secara mayoritas memanfaatkan *smartphone*. Dengan kata lain,

mayoritas pengguna *smartphone* di Indonesia adalah kalangan muda khususnya mahasiswa.

Berdasarkan hal tersebut, untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari huruf Katakana terutama bagi pembelajar di kelas minor dengan cara yang disukai mahasiswa yaitu dengan menggunakan *smartphone* mereka masing-masing, bermain / santai sambil belajar bisa dilakukan sekaligus.

Ketertarikan remaja di Indonesia terhadap *smartphone* sayangnya sebagian besar masih diperuntukkan dalam aktivitas hiburan, belum mengarah pada kegiatan yang lebih produktif terutama dalam hal pendidikan –bandingkan dengan pemanfaatan *smartphone* yang dilakukan di Stockton, New Jersey yang telah merambah sebagai perangkat pembelajaran *e-learning*, mengunduh podcast, menerima dan mengirim surel (Foti dan Jomayra, 2014: 65 dalam Aribowo, 2015:31). Padahal, melalui *smartphone* para pendidik memiliki kesempatan besar untuk menyuguhkan pengalaman-pengalaman edukatif yang baru kepada anak didiknya.

Aribowo (2015:32) menjelaskan bahwa Kukulska-Hulme dan John (2005: 1) yang merupakan pionir sistem pembelajaran ini mengawali definisinya mengenai *mobile learning* dengan batasan “*the possibilities opened up by portable, lightweight devices that are sometimes small enough to fit in a pocket or in the palm of one’s hand*”. Ini berarti bahwa yang tergolong dalam perangkat ini termasuk telepon genggam (baik ponsel maupun handphone), *smartphone*, *palmtop*, *Personal Digital Assistant* (PDA), *PC tablet*, komputer laptop, dan pemutar media personal.

Perangkat-perangkat tersebut dapat digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam berkomunikasi dan berkolaborasi, serta menciptakan aktivitas pembelajaran yang berbeda dari apa yang dapat dilakukan melalui media lain. Artinya, perangkat *mobile* seperti *smartphone* dapat membuat pembelajaran menjadi portabel, spontan, personal, dan menarik.

Mobile learning dalam hal ini pembelajaran berbasis android menawarkan berbagai macam keuntungan yang dapat diraih siswa dalam berbagai cara serta untuk meningkatkan pendidikan yang mereka dapatkan. Keuntungan terbesar *pertama* adalah kemampuan untuk belajar kapanpun dan di manapun sebagaimana disebutkan oleh Foti dan Jomayra (2014: 59). *Kedua*, *smartphone* dan perangkat lain yang terhubung dengan internet telah menjalar menjadi budaya kita, sehingga dunia pendidikan tentunya tidak akan tertatih-tatih bilamana teknologi ini diimplementasikan ke dalam proses kegiatan belajar mengajar. *Ketiga*, perangkat *mobile* belakangan menjadi sebuah produk yang terjangkau. Produsen telah menawarkan berbagai macam produk dengan harga yang terjangkau bagi masyarakat. *Keempat*, *mobile learning* menyuguhkan sebuah media yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. *21st Century Skills* yang menjadi kemampuan yang harus dikuasai siswa di sekolah seperti: berpikir kritis dan *problem solving*, berkomunikasi, berkolaborasi, berkreasi dan berinovasi merupakan contoh-contoh aktivitas implisit yang terdapat dalam penggunaan sehari-hari teknologi pendidikan melalui perangkat *mobile*.

Dalam pada itu, pembelajaran berbasis android menawarkan cara baru untuk memotivasi siswa dengan menyediakan keterlibatan dan kebaruan tingkat tinggi, personalisasi, dan kemandirian. Kemampuan untuk terus menggunakan aplikasi baru dan menemukan cara baru untuk menggunakan perangkat ini menjadi aktivitas yang menantang dan menarik bagi siswa. Penggunaan *smartphone* sebagai perangkat *mobile* memiliki level yang tinggi di kalangan siswa, khususnya anak-anak dan remaja, dan merupakan suatu hal yang bernilai tentunya apabila mempertemukan mereka kepada *mobile learning* daripada membatasi mereka untuk metode pembelajaran yang lebih tua, ketika mereka jelas memiliki bakat dan gairah terhadap teknologi yang lebih baru. Mengizinkan dan mendorong penggunaan *smartphone* untuk tujuan akademik memberikan arti dan semangat baru untuk pelajaran (Aribowo, 2015:33).

Berdasarkan hal tersebut metode pengajaran dan media pembelajaran sangat berkaitan erat. Penelitian ini terdapat masalah pokok yang perlu diidentifikasi dan dirumuskan berkaitan dengan pembelajaran

Katakana dalam bahasa Jepang di kelas minor. Pokok permasalahan berkaitan erat dengan (1) realitas pembelajaran Katakana, yaitu bagaimana keefektifitasan aplikasi android "*Katakana Memory Hint*" dalam mempelajari huruf Katakana pada perkuliahan Bahasa Jepang minor / pilihan; (2) kesulitan memahami karakter huruf Katakana; (3) menghimpun opini responden mengenai efektifitas model pembelajaran huruf Katakana berbasis android sebagai solusi mengatasi kesulitannya.

2. Metodologi

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi yaitu penelitian yang melakukan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek saja dengan dua kondisi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembandingan, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol atas dirinya sendiri (Arikunto, 2006).

Desain penelitian kuasi ini tidak mengambil subjek secara acak dari populasi, tetapi menggunakan seluruh subjek dalam populasi untuk diberi perlakuan. Dalam desain ini kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pretest kemudian dilakukan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi android "*Katakana Memory Hint*". Setelah itu diberikan *post-test* dengan materi yang selevel dengan soal yang diberikan pada *pre-test*. Dan menyebarkan angket yang kedua.

a. Partisipan

Responden dalam penelitian ini diambil dari berbagai kelas minor bahasa Jepang yang ada di Kota Badung yaitu Prodi Manajemen Industri Katering (MIK) FPIPS UPI, Prodi Sosiologi FPIPS UPI dan Jurusan Perhotelan STIEPAR Aktripa. Dengan masing-masing kelas berjumlah 20 orang. Jadi keseluruhan responden berjumlah 60 orang.

Responden yang digunakan pada penelitian ini dengan level yang sama yaitu mahasiswa tingkat 2 tahun akademik 2017/2018 yang sedang mengontrak mata kuliah minor / pilihan Bahasa Jepang di semester 3.

Responden ini memiliki sebagian besar tidak memiliki latar belakang bahasa Jepang. Hanya sekitar 30% responden pernah belajar bahasa Jepang pada waktu SMA dan belajar di kursus. Dengan kata lain semua responden memiliki kemampuan bahasa Jepang tingkat dasar.

b. Instrumen

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah aplikasi android "*Katakana Memory Hint*" yang dapat diunduh langsung dari laman <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.jfkc.KatakanaMemoryHintApp.En&hl=en> untuk *smartphone* berbasis android atau dengan laman <https://itunes.apple.com/us/app/katakana-memory-hint-english-version/id1037725713?mt=8> untuk *smartphone Apple*.

Instrumen pendukung lainnya adalah angket, pedoman wawancara, soal tes, dan lembar kerja *Android Learning Worksheet*.

Angket: Instrumen ini digunakan untuk menghimpun informasi kondisi awal responden sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Angket awal berisikan pertanyaan untuk menghimpun informasi diantaranya informasi latar belakang kemampuan bahasa Jepang responden, kemampuan menulis dan membaca huruf dan kata Katakana, kesulitan masing-masing responden dalam kegiatan menulis dan membaca aksara Katakana, cara belajar responden dalam menghafal huruf katakana. Kemudian angket kedua yang diberikan pada saat diakhir kegiatan sesudah diberikan perlakuan. Pada angket kedua berisikan pertanyaan untuk menghimpun informasi mengenai media aplikasi android "*Katakana Memory Hint*", keefektifitasan media aplikasi android "*Katakana Memory Hint*", cara belajar huruf Katakana berbasis android. Keseluruhan angket berisi 30 butir pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda dan uraian.

Pedoman wawancara: Instrumen ini digunakan untuk menghimpun informasi lebih dalam dari responden mengenai materi kegiatan pembelajaran Katakana berbasis android dan pengaruhnya serta kesulitan responden dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Soal tes: Instrumen ini digunakan untuk membandingkan hasil pembelajaran responden sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Soal yang diberikan berupa pilihan ganda dan isian. Isi soal tes berupa

bagaimana cara menuliskan huruf dan kosa kata dalam huruf Katakana, membedakan tiap huruf Katakana, menuliskan kata dari romaji ke huruf Katakana atau sebaliknya.

Android Learning Worksheet: Lembar kerja ini bertujuan untuk memantau kegiatan responden dalam pembelajaran mandiri huruf katakana berbasis android.

c. Prosedur

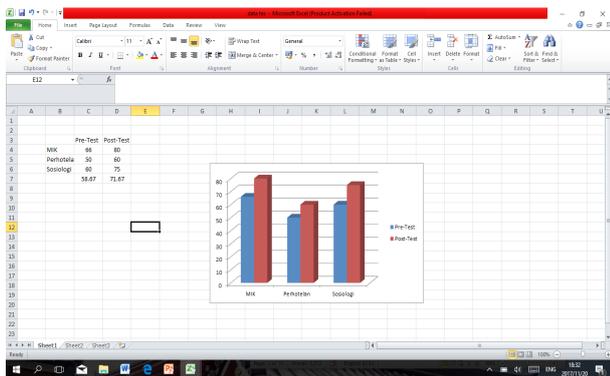
Prosedur penelitian dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut, (1) menetapkan objek penelitian yang berasal dari sebuah populasi, dimana dalam hal ini peneliti mengambil sampel dari mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Bahasa Jepang minor / pilihan; (2) melakukan observasi kepustakaan, (3) melakukan observasi lapangan; (4) menyusun instrumen penelitian; (5) melakukan uji coba instrumen penelitian untuk menguji kesahihan instrumen, (6) melakukan eksperimen; (7) mengelola hasil data; (8) melakukan analisis data, (9) membuat kesimpulan; (10) pelaporan hasil penelitian; (11) melakukan evaluasi dan *feedback* dari hasil penelitian.

3. Hasil Analisis Data

Hasil pengumpulan data penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu data kuantitatif diambil dari hasil nilai tes dan data kualitatif yang diambil dari hasil angket. Bagian pertama adalah hasil tes awal yang diambil dari hasil *pre-test* sebelum diadakan perlakuan (*treatment*) dan tes akhir *post-test* yang diambil setelah dilakukan kegiatan eksperimen. Sedangkan bagian kedua adalah hasil angket mengenai penilaian efektifitas penggunaan media aplikasi android “*Katakana Memory Hint*” disertai hasil wawancara lanjutan untuk menghimpun informasi secara mendalam.

a. Hasil Analisis Tes

Dari hasil analisis data dapat dilihat bahwa responden mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media aplikasi android “*Katakana Memory Hint*”. Nilai rata-rata tes dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Nilai Tes pada Tiap Kelas Minor

Setiap kelas minor mengalami peningkatan nilai tes. Walaupun pada setiap kelas peningkatan hasil belajarnya berbeda. Pada tes awal, dua puluh orang (33,3 %) responden memperoleh nilai dibawah 60, dua puluh enam orang (43,3 %) memperoleh nilai 60-70 , delapan orang (13,3 %) memperoleh nilai 70-80 dan enam (10 %) orang memperoleh nilai di atas 80. Sedangkan pada tes akhir, tidak satu pun yang memperoleh nilai di bawah 60, dua belas orang (30 %) memperoleh nilai 70-80 dan tiga puluh orang (50 %) yang memperoleh nilai 80 – 90, dan delapan belas orang (30%) yang memperoleh nilai sempurna 100. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi sebanyak 70% dari responden menunjukkan signifikansi keefektifan aplikasi android “*Katakana Memory Hint*” dapat membantu responden dalam mengingat penulisan dan cara baca huruf Katakana.

b. Hasil Analisis Angket

Setelah materi tes awal dan tes akhir di evaluasi, maka diketahui hal yang mungkin dapat dipikirkan sebagai alasan mengapa seluruh responden mengalami peningkatan hasil belajar, walaupun di tiap kelas minor peningkatannya berbeda. karena pada tes awal dan tes akhir materi tes adalah sebagian besar materi yang telah dipelajari pada perkuliahan dengan tidak menggunakan media *m-learning*. Dengan demikian responden lebih terampil dan lebih mudah memahami karakter huruf Katakana

dan aplikasinya dalam kosa kata karena lebih banyak melakukan latihan / drill yang telah dilakukan dengan bantuan media aplikasi android "*Katakana Memory Hint*".

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media aplikasi android untuk latihan memahami karakter huruf dan cara membaca huruf dan kata dalam huruf Katakana terbukti memberikan pengaruh pada kemampuan mengingat cara menulis dan cara membaca huruf Katakana. Pengaruh yang lebih signifikan mungkin akan dapat terlihat jika materi tes akhir hanya mencakup materi-materi kosa kata yang dipelajari dan muncul dalam aplikasi android saja.

Dari kegiatan eksperimen yang telah dilakukan dengan melakukan model pembelajaran di kelas dan mandiri, ada beberapa temuan yang mungkin harus dipikirkan kembali lebih matang untuk diujicobakan kembali. Diantaranya jumlah responden penelitian ini relatif sedikit sehingga hasil data penelitian tidak bisa digeneralisasikan. Selain itu, media komunikasi untuk responden apabila menemui permasalahan pun tidak ada dalam aplikasi ini, tetapi dengan menggunakan perangkat pembelajaran *m-Learning* ini jalinan komunikasi antara pengajar dan peserta didik (responden) dapat lebih efektif. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Kukulska-Hulme dan John (2005: 1) dalam Raiban (2017b) mengenai sisi positif dari pembelajaran *m-Learning*.

Kukulska-Hulme dan John (2005: 1) dalam Rasiban (1997b) mengungkapkan bahwa perangkat *smartphone* dan perangkat lainnya yang sejenis, dapat digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam berkomunikasi dan berkolaborasi, serta menciptakan aktivitas pembelajaran yang berbeda dari apa yang dapat dilakukan melalui media lain.

Hasil angket dan wawancara menunjukkan hal yang sama dengan penelitian Rasiban (2017a) pada aksara Jepang Kanji dengan menggunakan metode dan aplikasi android yang sama yaitu "*Memory Hint Kanji 1*" mengenai peningkatan pemahaman makna kanji melalui *mnemonic image*. Hasil menunjukkan bahwa *mnemonic image* dapat membantu pembelajar bahasa Jepang yang tidak memiliki latar belakang kanji lebih mudah mengingat makna kanji. Hal ini sesuai seperti apa yang dikemukakan oleh Gamage (2003) bahwa strategi yang berhubungan dengan asosiasi dengan pengulangan menulis adalah salah satu cara yang paling membantu pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa asing (*JFL learners*) untuk mempelajari huruf kanji. Hal ini berbanding ekuivalen dengan aksara yang berbeda Katakana.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang diangkat pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut,

(1) Pembelajaran Katakana dengan menggunakan aplikasi android "*Katakana Memory Hint*" dapat disimpulkan efektif dan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman huruf Katakana baik dari cara menulis dan membaca huruf dan kosa kata. Adanya perbedaan hasil tes pemahaman Katakana sebelum dan sesudah eksperimen dikarenakan pada aplikasi android "*Katakana Memory Hint*" dengan menggunakan strategi asosiasi gambar pada pengenalan hurufnya dapat dikatakan efektif dalam mengingat cara penulisan dan cara membaca huruf Katakana. Hal ini membuktikan bahwa teknik asosiasi gambar dapat lebih mudah dikenali dan dipahami karena hal itu dapat memberikan peserta didik suatu sarana untuk merekam materi yang akan dipelajari menjadi representasi lebih akrab dan mudah diingat karena berhubungan dengan makna dalam kehidupan sehari-hari.

(2) Hasil analisis soal *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa huruf katakana yang memiliki asosiasi gambar yang mirip dengan cara baca atau makna dari huruf tersebut lebih mudah untuk diingat. Hal ini sejalan dengan hasil angket dan wawancara bahwa mayoritas responden sangat terbantu dalam mengingat cara baca huruf katakana melalui asosiasi gambar dari awal huruf yang menggambarkannya. Dengan kata lain, aplikasi android ini memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman cara baca dan penulisan huruf Katakana.

(3) Berdasarkan hasil angket dan wawancara yang dihimpun dari responden dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *m-Learning* akan menjadi pendekatan pembelajaran yang populer pada pendidikan tinggi. Mayoritas responden berpendapat bahwa dengan adanya fasilitas android sangat membantu mereka dalam menemukan gaya belajar bahasa Jepang yang notabene susah untuk

ditangkapnya. Selain itu dengan teknik asosiasi gambar sangat memudahkan mereka untuk memahami karakter huruf dan mengingat cara penulisan dan cara baca huruf Katakana.

Dari beberapa temuan yang terjadi pada penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *m-learning* tidak selamanya baik, karena pada dasarnya dalam suatu kegiatan belajar mengajar tidak boleh menghilangkan sama sekali peran guru. Karena bagaimanapun juga peserta didik sampai *digital native* –meskipun mereka lahir dengan teknologi- mengetahui bagaimana menggunakan menggunakan perangkat *mobile* tetap memerlukan arahan bagaimana belajar dan menggunakannya. Pembelajaran berbasis aplikasi android atau disebut dengan *mobile learning* bukan merupakan obat mujarab semua permasalahan yang mengganggu sistem pendidikan kita. Dengan perangkat *mobile* seseorang secara serta merta tidak akan terjadi peningkatan prestasi dan antusiasme belajar. Seperti halnya komputer yang telah hadir sebelumnya, perangkat *mobile* seperti *smartphone* memiliki potensi yang sangat dahsyat untuk mengubah cara belajar peserta didik dan harapan kita tentang apa yang harus terjadi di dalam ruang kelas.

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguatkan hasil ini dengan membandingkan aplikasi android yang lain kemudian mencari implikasinya terhadap kemajuan peningkatan pemahaman huruf Katakana.

5. Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Aribowo, Eric K. (2015). Quizlet : Penggunaan Aplikasi Smartphone untuk Siswa dalam Mendukung Mobile Learning. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia 2015*, p.31-38.

Gamage, G. H. (2003). *Perceptions of kanji learning strategies: Do they differ among Chinese character and alphabetic background learners?* Research Online: University of Wollongong Australia.

Levin, J.R. (1983). Pictorial Strategies for School Learning: Partical Illustration. In M, Pressley, & J.R Levin (eds.) *Cognitive Strategy Research: Educational Applications* (pp.213-237). New York: Springer-Verlag.

Manalo, Emmanuel; Uesaka, Yuri & Sekitani. Koki. (2013). Using Mnemonic Images and Explicit Sound Contrasting to Help Japanese Children Learn English Alphabet Sounds. *Journal of Applied Research n Memory and Cognition* 2, 2013, pp.216-221.

Rasiban, L.M. (2013). Penerapan Student Centered Learning (SCL) melalui Metode Mnemonik dengan Teknik Asosiasi pada Mata Kuliah Kanji Dasar. *Jurnal Bahasa & Sastra Vol.13, No.2, Oktober 2013*, p.180-189.

Rasiban, Linna M. (2017a). Understanding The Basic of Kanji's Meaning through Mnemonic Method Learning. *Advances in Social Science, Education and Humanities Reasearch (ASSEHR) Vo.82*, pp.17-21.

Rasiban, Linna M. 2017b. Mnemonic image based mobile learning to help Japanese students learn Japanese kanji characers. Preceeding ICELA , May 2017.

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

