

Naskah Publikasi
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *KISEKI SETTO*
(*KISETTO*) DALAM MATA KULIAH
ESSEI SAKUBUN

Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Tingkat III Program Studi Pendidikan Bahasa
Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Tahun Ajaran 2018-2019

Wirafadly Ahmad, Muhamad Kusnendar, Wistri Meisa

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media Kisetto pada mata kuliah *Essei Sakubun* karena penggunaan media mempengaruhi hasil pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat tiga semester enam tahun ajaran 2018/2019 yang mengambil mata kuliah *Essei Sakubun*. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi dan angket. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah media Kisetto memudahkan dalam memahami materi cara penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* dan membuat suasana kelas menjadi tidak monoton. Respon mahasiswa terhadap media adalah baik. Hal itu ditinjau dari tampilan, manfaat dan teknis penggunaan media Kisetto. Dengan demikian, penerapan media Kisetto berpengaruh positif, baik ditinjau dari data observasi maupun data angket.

Kata Kunci: Penerapan, Media Pembelajaran, Media Kisetto, *Essei Sakubun*

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Jepang meliputi empat aspek, yaitu aspek menulis, mendengarkan, berbicara, dan membaca. Aspek menulis terbagi atas tiga macam. Jenis yang pertama yaitu *hyoki* (表記) atau menulis huruf baik *kana* ataupun *kanji*. Kedua adalah *bunsaku* (文作), yaitu menulis pola kalimat atau *bunpou*, dan ketiga adalah *sakubun* (作文) atau menulis karangan.

Dalam menulis *sakubun*, kertas yang digunakan memiliki dua macam *layout*. Kertas atau buku tulis bergaris dan *genkoyoshi*. *Genkoyoshi* menurut NHK (2017) adalah kertas yang terdapat 400 kotak terdiri dari 20 kotak mendatar dan 20 kotak menurun. Dalam *genkoyoshi* tidak asal menulis huruf atau karakter yang akan dimasukkan, melainkan ada aturannya tersendiri. NHK (2017) juga menyebutkan ada sembilan aturan dasar menulis *sakubun* pada *genkoyoshi*, yaitu penulisan judul, penulisan nama pengarang, penulisan awalan paragraf dan, penulisan tanda baca, tanda kurung dan garis putus-putus, teks percakapan atau teks yang dikutip, penulisan angka, penulisan alfabet, dan penulisan *yoon* dan bunyi rangkap. Gaya penulisan pada *genkoyoshi* memiliki dua versi, yaitu horizontal (*tategaki*) dan vertikal (*yokogaki*).

Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terdapat mata kuliah tentang mengarang bahasa Jepang, salah satunya adalah *Nichijo Sakubun*. Sebelumnya peneliti telah melaksanakan pemeriksaan pada hasil karya tulis *sakubun* berupa tugas tengah semester pada mata kuliah *Nichijo Sakubun*. *Sakubun* tersebut ditulis tangan pada *genkoyoshi* versi *yokogaki*. Dalam satu kelas terkumpul 22 *sakubun* yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan aturan penulisan *sakubun* pada NHK (2017), dari 22 *sakubun* yang terkumpul ditemukan 122 kesalahan. 21 mahasiswa melakukan kesalahan pada pengumpulan tersebut. Kesalahan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* meliputi penempatan tanda baca sebanyak 55 kesalahan (45%), penggunaan huruf *romaji* sebanyak 43 kesalahan (35%), penempatan nama sebanyak 9 kesalahan (7,5%), penempatan *yoon* sebanyak 9 kesalahan (7,5%),

penempatan paragraf sebanyak 4 (3%) dan penempatan judul sebanyak 2 kesalahan (2%).

Kesalahan tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah media. Dalam Arsyad (2011) Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis secara positif terhadap siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mencoba memberikan alternatif media pembelajaran inovatif. Media tersebut termasuk ke dalam media visual diam berupa *flashcard* yaitu media *Kiseki Setto* (Kisetto). Media Kisetto adalah media kartu yang memuat materi tentang tata cara penulisan *sakubun* baik *tategaki* ataupun *yokogaki*.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah menjadi dua. Pertama bagaimana penerapan media Kisetto pada perkuliahan *Essei Sakubun* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester genap tahun ajaran 2018-2019? Keduam bagaimana respon mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat tiga tahun ajaran 2018-2019 terhadap media Kisetto dalam mata kuliah *Essei Sakubun*?

B. Landasan Teori

Media ialah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Uno (2008) menyatakan bahwa media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengajar ke peserta didik yang bertujuan menarik mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki karakteristik yang beragam. Beberapa ahli mencoba menggolongkannya untuk mengenal karakteristik media tersebut. Menurut pendapat dari Sudjana (2010) media pembelajaran digolongkan menjadi empat jenis.

Jenis pertama adalah media audio. contoh media audio antara lain: radio, piringan audio, pita audio, *tape recorder*, *phonograph*, telepon, laboratorium bahasa. Jenis kedua yaitu media visual Media visual terbagi menjadi dua jenis, yaitu Media visual diam, contohnya: foto, ilustrasi, *flashcard*, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparansi, proyektor, grafik, bagan, diagram, poster, gambar kartun, peta dan globe. Media visual yang kedua adalah media visual gerak, meliputi: gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya Jenis yang ketiga adalah media audio visual. Media audio visual dibedakan menjadi media audio visual diam dan media audio visual gerak. Media audio visual diam meliputi *slow scan TV*, *time shared TV*, TV diam, film rangkai bersuara, film bingkai bersuara. Sedangkan media audio visual gerak terdiri atas film bersuara, pita video, film TV, televisi, holograf. Jenis media yang keempat adalah lingkungan sebagai media. Lingkungan merupakan media dan sumber belajar yang dapat dipergunakan untuk memperkaya bahan dan kegiatan belajar siswa di sekolah.

Menurut Arsyad (2011) penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat, antara lain media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif dan didik, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, dan media pembelajaran memberikan informasi/kesamaan dalam pengamatan kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Media pembelajaran juga mempunyai kelaikan atau kelayakan. Menurut Suryanto (2014) dikenal adanya tiga macam kelaikan media, yaitu kelaikan praktis, kelaikan teknis, dan kelaikan biaya. Kelaikan praktis didasarkan pada kemudahan dalam mengajarkannya bahan ajar dengan menggunakan media. Kelaikan Teknis adalah potensi media yang berkaitan dengan kualitas media. Kelaikan biaya

mengacu pada pendapat bahwa pada dasarnya ciri pendidikan modern adalah efisiensi dan keefektifan belajar mengajar

Arsyad (2011) menyatakan bahwa *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Kata “Kisetto” adalah kependekan dari *Kiseki Setto* (奇跡セット) yang berarti Set Kiseki. Penamaan Media Kisetto diambil dari penamaan nama angkatan peneliti, yaitu angkatan 2015. Media Kisetto berfokus pada aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi*, baik *tategaki* maupun *yokogaki*.

Menurut (Weblio, 2018) 作文とは文書を作ること。また、その文書. “*Sakubun* adalah membuat tulisan atau tulisan itu sendiri.” Dapat disimpulkan bahwa *sakubun* adalah menulis suatu karangan.

Penelitian terdahulu yang serupa adalah penelitian oleh Sari (2018) dengan hasil penggunaan media sosial instagram berbasis foto sebagai output dalam mata kuliah Essei Sakubun dapat memudahkan pembelajar dalam menemukan ide untuk pembuatan sakubun. Tanggapan pembelajar mengenai penggunaan media sosial instagram berbasis foto sebagai output dalam mata kuliah Essei Sakubun cukup baik. Penggunaan media sosial instagram berbasis foto sebagai output dalam mata kuliah Essei Sakubun membantu dalam proses pembuatan sakubun dikarenakan mempermudah menemukan ide pembahasan dan lebih kreatif dalam mengembangkan sakubun.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif menurut Arifin (2011) merupakan suatu penelitian yang dilakukan secara natural yang sesuai dengan situasi objek di lapangan.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mata kuliah *Essei Sakubun* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Sebagian dari populasi yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Subjek yang sudah mewakili tersebut disebut sampel Sutedi (2011). Populasi penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Essei Sakubun* pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018-2019. Jumlah sampel yang diambil berjumlah 28 mahasiswa.

Pada penelitian ini menggunakan dua jenis teknik pengumpulan data yaitu observasi dan angket. Jenis observasi yang akan digunakan adalah observasi partisipatif yang bersifat pasif. Jadi, dalam hal ini peneliti datang ke tempat kegiatan subjek yang diamati, namun tidak terlibat dalam kegiatan tersebut Sugiyono (2017).

Teknik angket dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebar untuk mendapat informasi atau keterangan dari responden Faisal dalam Sutedi (2011). Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket akan disebar pada akhir observasi.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu instrumen utama dan instrumen pendukung. Instrumen utama penelitian ini adalah peneliti sendiri. Sedangkan instrumen pendukung yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa pedoman observasi, kisi-kisi angket, dan alat bantu berupa *handycam*.

Peneliti merupakan instrumen utama dalam pendekatan kualitatif karena peneliti berperan sebagai instrumen kunci yang berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya Sugiyono (2017).

Untuk memperlancar dan memperoleh data yang diperlukan melalui kegiatan observasi, peneliti memerlukan pedoman observasi sebagai instrumennya Sutedi (2011). Sebelum menyebarkan angket, diperlukan kisi-kisi angket. Kisi-kisi angket merupakan pedoman atau panduan dalam merumuskan pertanyaan-pertanyaan dalam angket. Hal ini diperlukan agar mendapat data yang spesifik dan mudah diukur guna mendapat data yang benar-benar dibutuhkan Sutedi (2011). Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup.

Menurut Sudjana (2011) menyatakan bahwa analisis data dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100%.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P : Presentase

f : Jumlah jawaban

n : Jumlah responden

Setelah data angket didapat, data kemudian diolah kemudian disajikan dalam bentuk narasi.

Pada penelitian ini teknik analisa data yang digunakan adalah teknik analisis data model Miles and Huberman. Menurut Miles and Huberman dalam Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas yang dimaksud dalam analisis data, yaitu *data reduction, data display, conclusion drawing/verification*.

D. Analisis Data dan Hasil Penelitian

Berdasarkan penjelasan data yang telah diperoleh melalui observasi, peneliti mengategorikan menjadi tiga, yaitu alur pembelajaran, penggunaan media, pembelajar.

Menurut data yang didapat dari observasi, peneliti menyimpulkan bahwa pengajar menerapkan alur yang serupa dalam perkuliahan *Essei Sakubun*. Pada kegiatan pembuka, pengajar mengucapkan salam untuk mengawali pembelajaran dan dilanjutkan dengan berbincang-bincang untuk mendapatkan perhatian pembelajar demi kondusifnya suasana kelas. Kemudian pengajar memberitahukan tema apa yang akan diajarkannya hari tersebut.

Pada kegiatan inti, pengajar membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok agar terjadinya interaksi antar peserta didik, bukan hanya antar peserta didik dan pengajar saja. Hasil interaksi tersebut akan menjadi bahan diskusi antar peserta didik untuk memahami materi. Masing-masing kelompok mendapatkan giliran untuk memaparkan hasil temuan, bertanya, maupun menyanggah. Semua kelompok mempunyai hak akan giliran tersebut.

Pada kegiatan penutup, pengajar menyimpulkan materi yang sudah diajarkan pada pertemuan tersebut. Pengajar juga selalu memberikan pesan nasehat dalam bidang akademik. Selain itu, pengajar juga menyampaikan tema apa yang akan dipelajari pada pertemuan depan. Kemudian pengajar menutup kegiatan belajar mengajar dengan salam.

Penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung, pengajar menggunakan media Kisetto sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama terdapat tiga tahap penggunaan media Kisetto, yaitu tahap penyerapan informasi melalui kartu materi, tahap evaluasi melalui kartu pertanyaan, dan tahap verifikasi melalui kartu jawaban. Sedangkan pertemuan kedua tahap penyerapan informasi disatukan dengan tahap evaluasi menggunakan kartu pertanyaan. Dengan kata lain, penyerapan informasi didapat langsung ketika kartu pertanyaan media Kisetto digunakan.

Hasil dari penggunaan media Kisetto selama observasi berlangsung terlihat bahwa media Kisetto dapat memudahkan mendapat pemahaman mengenai aturan

penulisan *sakubun*. Penggunaan media Kisetto memberi kesan menarik dalam mempelajari aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* karena pada media Kisetto dapat melibatkan seluruh peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media Kisetto dalam mempelajari aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* tidak monoton seperti media yang sebelumnya digunakan pada perkuliahan *Nichijo Sakubun*. Penggunaan media Kisetto dapat menjadikan mahasiswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat terbukti dari pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh peserta didik. Tidak hanya itu, masing-masing anggota kelompok juga mendapatkan giliran untuk menjelaskan materi pada set materi media Kisetto.

Selama observasi peneliti juga mencatat perilaku pembelajaran berlangsung seperti fokus atau tidaknya pembelajar. Hampir seluruh pembelajar fokus terhadap apa yang disampaikan baik dari pengajar maupun dari temannya. Selain fokus, peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media Kisetto. Peserta didik juga cepat memahami materi yang diajarkan.

Menurut data yang didapat dari angket, sebagian besar responden memberikan jawaban positif mengenai tampilan yang digunakan pada media Kisetto yang ditinjau dari beberapa aspek. Keenam faktor tersebut mempengaruhi penilaian mengenai media Kisetto karena membahas tentang warna, *template*, huruf, dan ketebalan pada kartu.

Selain itu, dalam segi manfaat, media Kisetto terbagi dari aspek kepraktisan media, aspek kemudahan dalam pemahaman, memiliki materi yang lebih lengkap, dan aspek daya nalar pembelajar. Didapatkan kesimpulan bahwa sebagian besar responden memberikan jawaban positif mengenai manfaat media Kisetto.

Di samping itu, data yang diperoleh dari angket dalam segi teknis penggunaan, media Kisetto memiliki aspek kemudahan dalam penggunaan media, aspek kesesuaian dengan materi pembelajaran, dan aspek keaktifan pembelajaran. juga disimpulkan bahwa sebagian besar responden memberikan jawaban positif mengenai media Kisetto dalam segi teknis penggunaan.

Berdasarkan seluruh data angket yang telah diperoleh, peneliti menarik kesimpulan bahwa sebagian besar responden menyetujui bahwa penggunaan media

Kisetto dalam mempelajari aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* pada mata kuliah Essei Sakubun adalah hal yang menarik dan cocok.

C. Penutup

Penerapan media Kisetto dilakukan sebanyak dua kali pertemuan antara lain, penggunaan media Kisetto dapat memudahkan pemahaman dalam memahami materi aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* dan lebih menarik karena lebih banyak interaksi sehingga pengajaran tidak berporos kepada pengajar saja.

Tanggapan pembelajar mengenai penggunaan media Kisetto dalam mempelajari aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* pada mata kuliah *Essei Sakubun* adalah baik. Tanggapan baik tersebut ditinjau dari tampilan, manfaat dan teknis penggunaan media Kisetto. Hal tersebut diperoleh dari hasil rata-rata data angket. Sebanyak 88% jawaban setuju akan pertanyaan positif yang tertera pada angket.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- NHK. 2017. Genkoyoshi no Tsukaikata. *Aratamemashite Beeshikku Kokugo*, 56.
- Sari, D. A. 2018. "Penggunaan Media Sosial Instagram Berbasis Foto Sebagai Output Dalam Mata Kuliah Essei Sakubun". Skripsi. Program Sarjana. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutedi, D. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI PRESS.

Uno, H. B. 2008. *Profesi Kependidikan Probelma, Solusi dan Reformasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Weblio. 2018. Diakses 30 November 2018, dari Weblio 辞典 :

<https://www.weblio.jp/content/%E4%BD%9C%E6%96%87>