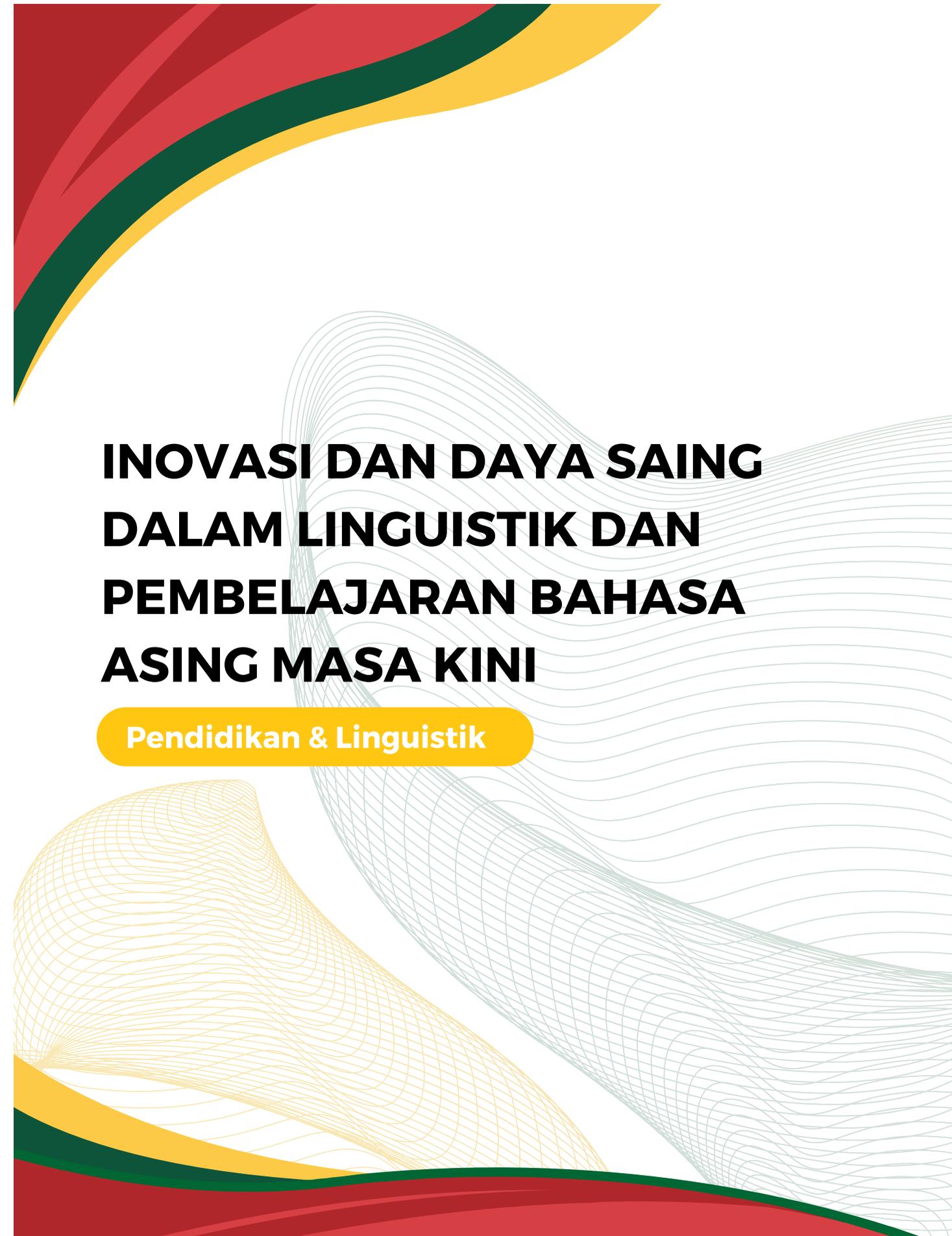




Inovasi dan Daya Saing dalam Linguistik dan Pembelajaran Bahasa Asing Masa Kini

# **INOVASI DAN DAYA SAING DALAM LINGUISTIK DAN PEMBELAJARAN BAHASA ASING MASA KINI**

**Pendidikan & Linguistik**



**Inovasi dan Daya Saing dalam  
Linguistik dan Pembelajaran  
Bahasa Asing Masa Kini**

Inovasi dan Daya Saing dalam Linguistik dan Pembelajaran Bahasa Asing Masa Kini

Tim Penyunting:

Ketua : Wistri Meisa, S.Pd., M.Pd.  
Anggota : Dedi Suryadi, M.Ed., Ph.D.  
Rosi Rosiah, S.Pd., M.Pd.  
Heni Hernawati, M.A., Ph.D.  
Fatmawati Djafri, S.S., M.A., Ph.D.

Diterbitkan oleh  
Pogram Studi Pendidikan Bahasa Jepang  
Fakultas Pendidikan Bahasa  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta  
& Penerbit Buruan & Co.

ISBN: 9786239444075

## KATA PENGANTAR

Buku yang berjudul “Inovasi dan Daya Saing dalam Linguistik dan Pembelajaran Bahasa Asing Masa Kini” ini merupakan kumpulan hasil penelitian yang dilakukan para staf pengajar dari berbagai perguruan tinggi dan dari kalangan umum, yaitu dari Fakultas Pendidikan Bahasa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Prodi Pendidikan Bahasa Asing Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Universitas Negeri Semarang, Jurusan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta, Prodi D3 Bahasa Jepang Politeknik Takumi Cikarang, UPTD BLK Lombok Tengah, Sastra Jepang Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, dan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya.

Sebagian besar hasil penelitian ini telah diseminarkan, baik pada tingkat lokal, regional, maupun nasional. Tema penelitian yang disajikan dalam buku ini meliputi kajian bidang pendidikan dan linguistik dalam Bahasa asing. Berikut ini disampaikan nama dan tema penelitian yang ada dalam buku ini.

Penelitian dibidang Pendidikan yang pertama yaitu berjudul Faktor-faktor Campur Kode oleh Pembelajar Muda di Kelas Bahasa Jepang ditulis oleh Putu Dewi Merlyna Y.P. dan Gede Satya Hermawan. Kepuasan Siswa Dan Tanggapan Guru Pada Pengenalan Furoshiki Sebagai Edukasi Mengurangi Penggunaan Kantong Plastik Di SD Negeri 015 Kecamatan Balikpapan Kota adalah penelitian kedua pada book chapter ini yang ditulis oleh Ricky Adam Maulana, Rina Supriatnaningsih, Silvia Nurhayati dan Yoyok Nugroho. Kemudian penelitian ketiga berjudul Penerapan Media Origami Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Cipajang 02 Brebes ditulis oleh Adinda Salma Khoerunnisa, Rina Supriatnaningsih, Yuyun Rosliyah dan Dyah Prasetyani. Penelitian keempat berjudul Pengembangan Soal Ujian Bahasa Jepang Berbasis Web Berdasarkan Japan Foundation Standard -Studi Kasus Penggunaan Bahan Ajar Marugoto di Politeknik Takumi adalah penelitian kelima yang ditulis oleh Julita Fahrul Rochim, Reza Ilyasa, Aldilah Alifany Darrienda dan Andi Novita Rozaliana Fadillah.

Penelitian keenam memiliki judul Penyusunan Materi Pelatihan Bahasa Jepang BLK Lombok Tengah Berdasarkan Analisa Unit Kompetensi Kemnaker RI ditulis oleh Andriani Anjasuma Putri. Penelitian ketujuh memiliki judul Peran Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Siswa di Madrasah Ibtidaiyah ditulis oleh Roojil Fadillah dan Rica Dwi Irmawati. Penggunaan Jigsaw dalam Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Mahasiswa adalah penelitian kedelapan pada book chapter ini dan ditulis oleh Gendroyono dan Hikmahtika Ramadhani Ohoirat. Penelitian kesembilan berjudul Presepsi Mahasiswa Terhadap Model VASM dalam pengajaran Pelafalan Bahasa Jepang ditulis oleh Yuli Wahyuni. Kemudian Penelitian kesembilan berjudul Revolusi Pembelajaran Bahasa Inggris: Menggali Potensi Transformatif Chat GPT ditulis oleh Endro Dwi Hatmanto. Penelitian kesepuluh berjudul “Kita kurang bervariasi mengajarnya...”: Studi Kasus tentang Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah TK ditulis oleh Eko Purwanti. Dan Penelitian kesebelas berjudul Penerapan Media Ajar Shokyu Nihongo JPlang dalam Pembelajaran Percakapan pada Mata Kuliah Shochukyu Kaiwa ditulis oleh Dedi Suryadi dan Kurniawan Agustianto.

Penelitian dibidang Linguistik yang pertama yaitu berjudul Fungsi Dan Bentuk Bahasa Umpatan dalam Serial Anime Tokyo Revengers Karya Ken Wakui ditulis oleh Mochammad Fredy dan Sultan Maulana Malik Zidan. Penelitian kedua berjudul Gaya

Bahasa pada Lirik Lagu Grup Musik Yoasobi dalam Album The Book ditulis oleh Azizia Freda Savana dan Asma Haniza. Kemudian penelitian ketiga yaitu berjudul Makna Kanji dengan Bushu Sanzui dan Ki Hen dalam Manga Hana Yori Dango yang ditulis oleh Rosi Rosiah dan Sarah Pasha Nur Fauziah. Role-Identity dan Modifikasi Pragmatik: Kajian tentang Tindak Tutur Permohonan Bahasa Jepang dalam Drama Tsuki no Koibito adalah judul penelitian keempat yang ditulis oleh Thamita Islami Indraswari. Penelitian kelima yaitu berjudul Strategi Irai Hyougen dalam Channel TV Jepang ditulis oleh Arsyil Elensyah Rhema Machawan dan Ahmid. Penelitian keenam berjudul Similarities and Differences in Plots and Moral Messages in Japanese, Indonesian, and German Folktales (A Structural Study) ditulis oleh Nise Samudra Sasanti, Yovinza Bethvina, Dyah Woroharsi dan Mifthacul Amri. Dan penelitian yang terakhir dibidang linguistik berjudul Analisis Mekan Onomatope Dokidoki dan Wakuwaku ditulis oleh Muhammad Kusnendar.

Penerbitan buku ini terlaksana melalui Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY). Akhir kata, semoga dengan diterbitkannya buku ini bermanfaat bagi para peminat ataupun pembelajar tentang studi Bahasa Asing yang meliputi bidang Pendidikan dan Linguistik Bahasa Asing yang terangkum dalam Inovasi dan Daya Saing dalam Linguistik dan Pembelajaran Bahasa Asing Masa Kini.

Yogyakarta, 8 Juli 2023

Tim Penyunting

## DAFTAR ISI

<b>A. PENDIDIKAN</b> .....	1
Faktor-faktor Campur Kode oleh Pembelajar Muda di Kelas Bahasa Jepang <i>Putu Dewi Merlyna Y.P. dan Gede Satya Hermawan</i> .....	2
Kepuasan Siswa Dan Tanggapan Guru Pada Pengenalan <i>Furoshiki</i> Sebagai Edukasi Mengurangi Penggunaan Kantong Plastik Di SD Negeri 015 Kecamatan Balikpapan Kota <i>Ricky Adam Maulana, Rina Supriatnaningsih, Silvia Nurhayati dan Yoyok Nugroho</i> .....	9
Penerapan Media Origami Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Cipajang 02 Brebes. <i>Adinda Salma Khoerunnisa, Rina Supriatnaningsih, Yuyun Rosliyah dan Dyah Prasetyani</i> .....	17
Penerapan Metode Group Discussion Terhadap Kemampuan Menulis Sakubun <i>Adnantio Akbarsyah, Tasya Agustina Sofyan dan Rita Agustina Karniawati</i> .....	30
Pengembangan Soal Ujian Bahasa Jepang Berbasis Web Berdasarkan Japan Foundation Standard -Studi Kasus Penggunaan Bahan Ajar Marugoto di Politeknik Takumi- <i>Julita Fahrul Rochim, Reza Ilyasa, Aldilah Alifany Darrienda dan Andi Novita Rozaliana Fadillah</i> .....	36
Penyusunan Materi Pelatihan Bahasa Jepang BLK Lombok Tengah Berdasarkan Analisa Unit Kompetensi Kemnaker RI <i>Andriani Anjasuma Putri</i> .....	48
Peran Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Siswa di Madrasah Ibtidaiyah <i>Roojil Fadillah dan Rica Dwi Irmawati</i> .....	61
Penggunaan <i>Jigsaw</i> dalam Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Mahasiswa <i>Gendroyono dan Hikmahtika Ramadhani Ohoirat</i> .....	72
Presepsi Mahasiswa Terhadap Model VASM dalam pengajaran Pelafalan Bahasa Jepang <i>Yuli Wahyuni</i> .....	84
Revolusi Pembelajaran Bahasa Inggris: Menggali Potensi Transformatif Chat GPT <i>Endro Dwi Hatmanto</i> .....	102
“Kita kurang bervariasi mengajarnya...”: Studi Kasus tentang Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah TK <i>Eko Purwanti</i> .....	118
Penerapan Media Ajar <i>Shokyu Nihongo JPlang</i> dalam Pembelajaran Percakapan pada Mata Kuliah <i>Shochukyu Kaiwa</i> <i>Dedi Suryadi dan Kurniawan Agustianto</i> .....	131
<b>B. LINGUISTIK</b> .....	138
Fungsi Dan Bentuk Bahasa Umpatan dalam Serial Anime Tokyo Revengers Karya Ken Wakui	

<i>Mochammad Fredy dan Sultan Maulana Malik Zidan</i> .....	139
Gaya Bahasa pada Lirik Lagu Grup Musik <i>Yoasobi</i> dalam Album <i>The Book</i> <i>Azizia Freda Savana dan Asma Haniza</i> .....	153
Makna <i>Kanji</i> dengan <i>Bushu Sanzui</i> dan <i>Ki Hen</i> dalam <i>Manga Hana Yori Dango</i> <i>Rosi Rosiah dan Sarah Pasha Nur Fauziah</i> .....	163
<i>Role-Identity</i> dan Modifikasi Pragmatik: Kajian tentang Tindak Tutur Permohonan Bahasa Jepang dalam Drama <i>Tsuki no Koibito</i> <i>Thamita Islami Indraswari</i> .....	168
Strategi <i>Irai Hyougen</i> dalam Channel TV Jepang <i>Arsyl Elensyah Rhema Machawan dan Ahmid</i> .....	185
Similarities and Differences in Plots and Moral Messages in Japanese, Indonesian, and German Folktales (A Structural Study) <i>Nise Samudra Sasanti, Yovinza Bethvina, Dyah Woroharsi dan Mifthacul Amri</i> .....	190
Analisis Mekan Onomatope <i>Dokidoki</i> dan <i>Wakuwaku</i> <i>Muhammad Kusnendar</i> .....	196

# **PENDIDIKAN**

# Faktor-faktor Campur Kode oleh Pembelajar Muda di Kelas Bahasa Jepang

Putu Dewi Merlyna Y.P.<sup>1,\*</sup>, Gede Satya Hermawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>*Department of Foreign Language Education, Faculty of Languages and Art, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

*\*Corresponding author. Email: dewi.merlyna@undiksha.ac.id*

## ABSTRACT

Young learners whose learning a foreign language during the learning process possibly use switching or mixing the code for communication. The limited learned vocabulary, difficulties with grammar, and interference with the mother tongue can be the caused factors. This phenomenon occurs in the Japanese class, Mirai Mandiri. Mirai Mandiri conducts the course Japanese for elementary school students (young learners 6 – 12 y.o.). Japanese as a foreign language (JFL) for young learners had an interesting area to discuss, such as the code-switching during class, the insertion of a chunk of Indonesian constituent to Japanese sentence, and others. All these phenomena caused factors, then will be discussed more in this paper. The purpose of the study is present the factor that caused code-mixing to happen during communication in class. The subject is 15 people of young learners (around 9 – 10 y.o.). This study used a qualitative approach and for collecting data used an uninvolved conversation observation technique and questionnaire. The analysis uses the pragmatic equivalent method. The study found that internal factors or factors from within the speakers were the ones that most often resulted in the use of code-mixing such as speech habits, vocabulary mastery, and the desire to change the atmosphere of speech. Meanwhile, external factors such as the context of speech and speakers' socio-cultural background have little influence on the use of code-mixing. The discussion brings out the difficulties and perspectives of young learners towards Japanese as a foreign language.

*Keywords: bilingualism, code mixing, socio-pragmatic, young learners*

## 1. PENDAHULUAN

Dwibahasa menggambarkan seseorang yang memiliki kemampuan dua bahasa. Namun, ini juga diperuntukan oleh individu yang mahir dan secara bergantian menggunakan tiga, empat, atau bahkan lebih banyak bahasa. Terdapat istilah lain yaitu multilingual. Multilingualisme juga bisa menjadi milik individu yang tidak tinggal di negara multibahasa atau masyarakat tutur. Penting untuk diketahui bahwa penutur multibahasa menggunakan bahasa yang berbeda untuk tujuan yang berbeda dan biasanya tidak memiliki tingkat atau jenis kemahiran yang sama dalam setiap bahasa (Wei, 2020).

Mackey (2020) menegaskan bahwa dwibahasa bukanlah fenomena bahasa melainkan karakteristik penggunaannya. Bukanlah sebuah fitur kode, tetapi sebuah pesan. Bukan berada di wilayah 'langue' tetapi wilayah parole. Dwibahasa adalah milik individu, berbeda dengan bahasa yang dimiliki oleh kelompok. Hal ini disebabkan individu yang mampu menggunakan dua bahasa itu menandakan dua komunitas yang berbeda, bukan menandakan komunitas dwibahasa. Komunitas dwibahasa merupakan sekelompok individu yang memiliki alasan dalam menggunakan dua bahasa di komunitas tersebut. Bagaimanapun dalam sebuah sekelompok individu dwibahasa sekalipun, dalam berkomunikasi akan digunakan salah satu bahasa utama atau yang paling dikuasai.

Definisi bilingualisme yang lebih umum mencakup individu yang memahami bahasa kedua—baik dalam bentuk lisan atau tulisan atau keduanya. Penggunaan istilah yang lebih umum mengacu pada individu yang dapat berfungsi dalam kedua bahasa tersebut. dalam interaksi tutururan.. PPenutur bilingual memilih untuk menggunakan bahasyang berbeda tergantung pada berbagai faktor, termasuk faktor penutur (misalnya anggota keluarga, teman sekolah, kolega, atasan, teman,

penjaga toko, pejabat, transportasi). personel, tetangga), pokok pembicaraan (misalnya masalah keluarga, tugas sekolah, politik, hiburan), lokasi atau latar sosial (mis. di rumah, di jalan, di gereja, di kantor, makan siang, menghadiri kuliah, negosiasi kesepakatan bisnis), dan hubungan dengan mitra tutur (misalnya kerabat, tetangga, kolega, atasan-bawahan, orang asing). Namun, yang lebih kompleks lagi adalah banyak kasus ketika seorang bilingual berbicara dengan bilingual lain dengan latar belakang linguistik yang sama dan berpindah dari satu bahasa ke bahasa lain dalam proses percakapan. Inilah yang disebut alih kode (Wei, 2020).

Alih kode tidak hanya terjadi dalam komunitas sosial tetapi juga dapat terjadi dalam situasi kelas. Hal ini memiliki keuntungan besar terutama bagi guru untuk memberikan pengetahuan bahasa asing kepada siswa, melalui cara alternatif ini siswa dituntut untuk menggunakan bahasa target saat berbicara atau berdiskusi untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam pembelajaran bahasa asing (Ansar, 2017).

Muysken (2008) melihat tiga bentuk campur kode yaitu penyisipan (insersi), peralihan (alternasi), dan leksikal kongruen. Alih kode dapat terjadi pada alternasi dan leksikalisasi kongruen. Sehingga menurut Muysken, peralihan terjadi dalam proses pecampuran. Penelitian ini mengikuti hal tersebut, sehingga tidak membadakan antara peralihan dan pencampuran kode.

Pada kelas bahasa asing, peralihan kode ini menjadi sebuah bagian dalam proses pembelajaran. Fungsi alih kode dalam proses pembelajaran bahasa asing adalah sebagai pengulangan dan penanaman materi. Dalam hal ini, guru menggunakan alih kode untuk mentransfer pengetahuan yang diperlukan kepada siswa untuk kejelasan. Mengikuti instruksi dalam bahasa target, kode guru beralih ke bahasa asli untuk memperjelas makna, dan dengan cara ini menekankan pentingnya konten bahasa asing untuk pemahaman yang efisien. Namun, kecenderungan untuk mengulang instruksi dalam bahasa asli dapat menyebabkan beberapa perilaku siswa yang tidak diinginkan. Seperti misalnya siswa untuk berusaha memahami bahasa asing yang dipelajari karena guru akan menjelaskannya dalam bahasa ibu mereka (Waris, 2012).

Tidak hanya digunakan oleh guru atau pengajar, peralihan juga dapat terjadi antar siswa untuk kemudahan berkomunikasi dalam kelas. Hal ini terjadi dan terlihat pada kelas pembelajaran bahasa Jepang di kursus Mirai Mandiri. Kelas bahasa Jepang Mirai Mandiri merupakan kursus yang memberikan keterampilan bahasa Jepang sebagai bahasa asing kepada anak SD kelas 4-5 (9 – 10 tahun). Diskusi ini menarik untuk dikaji karena pembelajaran bahasa Jepang bukan ditujukan kepada remaja atau pembelajar dewasa, melainkan pembelajar muda. Pembelajar muda merupakan anak-anak mulai umur 6 hingga 12 tahun. Selain hal tersebut, pada kelas ini juga terdapat anak dari pernikahan campuran, sehingga kemampuan bilingualnya tinggi. Dengan karakteristik sosial pembelajar muda yang beragam pada kelas tersebut, maka faktor-faktor penyebab terjadinya pencampuran juga beragam. Dengan ini maka diskusi yang akan dibawakan pada penelitian ini adalah, faktor terjadinya campur kode oleh pembelajar muda yang mengikuti kelas bahasa Jepang di Mirai Mandiri.

### ***1.1. Sociolinguistik Pada kelas Bahasa***

Sociolinguistik memiliki peran penting dalam pengajaran bahasa karena terdiri dari studi tentang hubungan antara bahasa dan masyarakat, variasi bahasa, sikap tentang bahasa. Hal ini perlu diperhatikan dalam pembelajaran bahasa karena dapat memberikan perspektif bahasa yang sesuai (Faizin, 2015).

Hal ini terlihat di kelas, ketika guru mengajarkan bahasa asing alih kode juga menjadi strategi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam bahasa target. Pada awal pertemuan guru menggunakan bahasa target saat menjelaskan materi kemudian beralih lagi ke bahasa asli untuk memastikan dipahami oleh siswa. Siswa menggunakan bahasa target sebanyak mungkin tetapi kembali ke bahasa asli mereka untuk setiap elemen ucapan yang tidak dapat mereka hasilkan dalam bahasa target (Waris, 2012).

Jadi penggunaan campur kode berperan dalam proses pembelajaran. Sehingga guru atau pengajar haruslah memahami sociolinguistik terdahulu, kemudian mengetahui sosial masyarakat bahasa

target. Sehingga ketika mengajar mampu menggunakan pengetahuan yang dimilikinya untuk digunakan dalam memberikan pengalaman atau contoh nyata bagi siswa. Sesuai dengan pernyataan Ishihara dan Cohen (2014) meskipun memiliki kemampuan berbahasa yang baik, pengetahuan budaya tetap dibutuhkan.

## **1.2. Bahasa Jepang Sebagai Bahasa Asing**

Pembelajaran dan pengajaran bahasa asing mengacu pada pengajaran atau pembelajaran bahasa asing di luar lingkungan tempat bahasa itu biasa digunakan. Perbedaan sering dibuat antara pembelajaran bahasa 'asing' dan 'kedua'. Bahasa kedua menyiratkan bahwa pelajar tinggal di lingkungan di mana bahasa yang diperoleh diucapkan (Moeller dan Catalano, 2015). Sehingga bahasa Jepang sebagai bahasa asing adalah kegiatan pembelajaran bahasa Jepang di wilayah luar Jepang dan negara yang mengakui bahasa Jepang sebagai bahasa kedua.

Penelitian bahasa Jepang sebagai bahasa asing dilakukan oleh Matsumoto dan Obana (2001) yang menjelaskan tentang motivasi mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa asing. Penelitian tersebut dilakukan di Australia. Selanjutnya terdapat penelitian Hermawan (2019) yang membahas tentang pemahaman kala oleh mahasiswa yang mempelajari bahasa Jepang di Indonesia. Quintos (2022) juga membahas bahasa Jepang sebagai bahasa asing di Filipina, fokus diskusinya adalah kesulitan pembelajar bahasa Jepang. Dari ketiga contoh penelitian sebelumnya, terlihat wilayah (Australia, Indonesia, dan Filipina) menjadi satu faktor utama yang menyebabkan adanya label sebagai bahasa asing. Karena ketiga wilayah tersebut bukanlah tempat penutur asli bahasa Jepang.

## **1.3. Campur Kode**

Jiang dkk (2014) melihat campur kode dalam pembelajaran bahasa asing terjadi pada prinsip atau arahan dwibahasa. Terdapat dua prinsip atau arahan dalam pembelajaran bahasa asing. Pertama adalah prinsip atau arahan monolingual. Jiang dkk (2014) mengatakan penelitian Howatt (1984), Krashen (1985), dan Gysel 1992 mendukung arahan atau prinsip monolingual. Pada prinsip ini kelas bahasa asing tidak dianjurkan untuk menggunakan campur kode. Pada kelas hanya bahasa target yang utama, hal ini dilakukan agar pembelajar mau menggunakan bahasa yang dipelajari. Kekurangan dari prinsip atau arahan monolingual ini adalah membingungkan pembelajar, komunikasi terbatas, dan kemauan menggunakan bahasa target lemah.

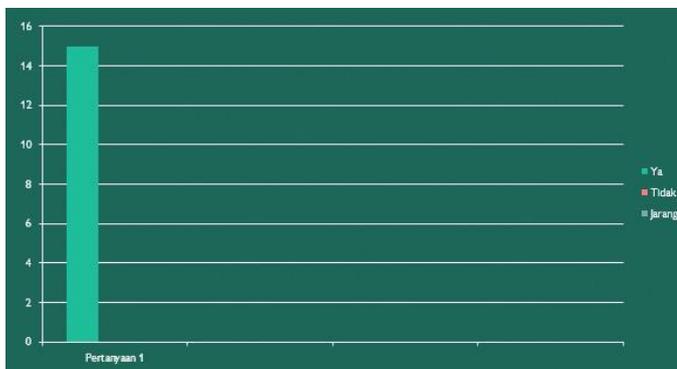
Selanjutnya Jiang dkk (2014) menjelaskan prinsip atau arahan dwibahasa. Prinsip ini didukung oleh penelitian dari Wong-Fillmore (1991), Grosjean (1998), dan Kenner (2004). Menurut Jiang dkk (2014) prinsip atau arahan dwibahasa bertentangan dengan arahan atau prinsip monolingual. Pada prinsip ini campur kode dianjurkan. Karena campur kode mempermudah komunikasi dalam kelas. Sehingga pembelajar bisa menggunakan bahasa yang nyaman digunakan ketika berkomunikasi, tanpa meninggalkan bahasa target yang dipelajarinya. Prinsip ini melihat bahwa dwibahasawan itu bukanlah dua individu monolingual pada satu tubuh, melainkan individu yang memiliki kemampuan dwibahasa yang berkembang secara simultan dan berkelanjutan.

## **2. METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Proses pengambilan data pada penelitian ini dilakukan selama 3 bulan dari bulan Oktober 2022-Januari 2023. Sebanyak 15 orang siswa sekolah dasar (9 – 10 tahun) yang mengikuti kursus bahasa Jepang di Lembaga Kursus Mirai Mandiri. Metode pengumpulan data dengan observasi non partisipatif dan kuisisioner terbuka. Kuisisioner terbuka digunakan untuk menjangkau data tambahan untuk melengkapi data yang didapat dari proses observasi. Alur dari penjangkauan data dilakukan dengan membagikan kuisisioner terbuka kepada 15 orang siswa SD yang mengikuti kursus bahasa Jepang level pemula (shokyu) di Mirai Mandiri, untuk memvalidasi jawaban pada kuisisioner, peneliti juga mengkroscek kembali jawaban pada angket dengan mewawancarai subyek penelitian. Analisis data yang digunakan adalah metode padan pragmatis.

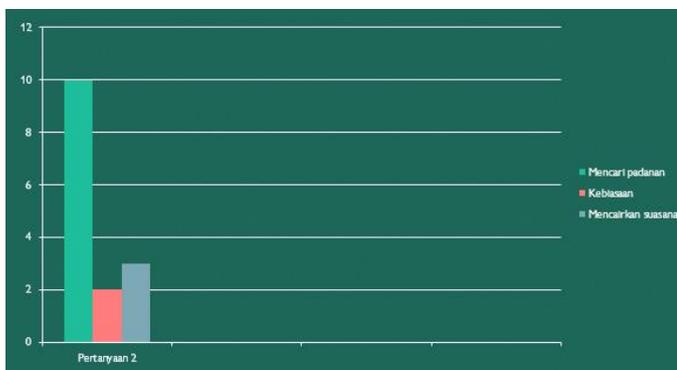
### 3. DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh adalah terdapatnya faktor eksternal dan internal yang mengakibatkan adanya campur kode di kelas bahasa Mirai Mandiri. Faktor internalnya yaitu kebiasaan bertutur, penguasaan kosakata, dan perpindahan suasana tuturan. Kemudian faktor eksternalnya yaitu konteks tuturan dan sosial budaya penutur. Data kuisioner diperlihatkan sebagai berikut.



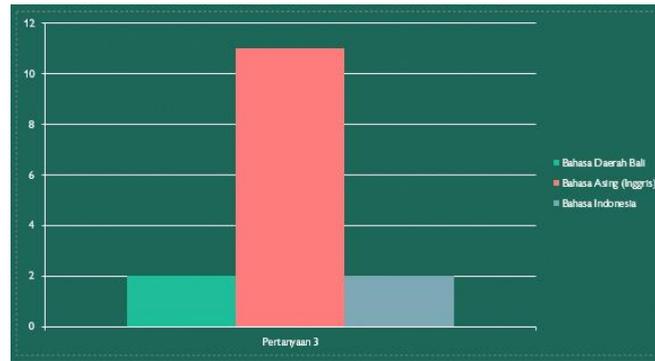
Gambar 1. Frekuensi Melakukan Campur Kode.

Dari diagram terlihat bahwa 15 orang siswa SD yang sedang belajar bahasa Jepang menyatakan bahwa ketika berkomunikasi dalam bahasa Jepang mereka menggunakan kalimat bahasa Jepang yang dicampur dengan bahasa lain. Hal ini mengindikasikan bahwa campur kode yang dilakukan oleh siswa SD tersebut ketika berkomunikasi membantu proses komunikasi mereka sehingga pilihan menggunakan campur kode adalah hal yang pasti mereka lakukan. Hal ini sesuai dengan paparan Jiang dkk (2014) yang melihat arahan atau prinsip dwibahasa mengijinkan terjadinya campur kode untuk kemudahan dalam berkomunikasi.



Gambar 2. Alasan Melakukan Campur Kode

Dari pertanyaan kedua mengenai alasan penggunaan campur kode, 10 orang siswa menyampaikan penggunaan campur kode adalah adanya kesulitan mencari padanan kata dalam bahasa Jepang akibat keterbatasan penguasaan kosakata yang mereka miliki, 2 orang siswa menyampaikan karena kebiasaan bertutur dalam kehidupan sehari-harinya yang sering menggunakan kalimat dalam bahasa Indonesia yang dicampurkan dengan bahasa Inggris mengakibatkan kebiasaan tersebut terbawa sehingga ketika berkomunikasi dalam bahasa Jepang sering mencampur tuturan dengan bahasa asing lain seperti bahasa Inggris. Kemudian 3 orang siswa yang lain menyampaikan alasan penggunaan campur kode adalah untuk mencairkan suasana. Hal ini muncul pada situasi konteks pertuturan yang ketat, seperti beda pendapat saat diskusi materi di kelas.



Gambar 3. Campuran Bahasa Saat Bertutur

Apabila memperhatikan diagram dari pertanyaan 3 di atas, penggunaan bahasa asing seperti bahasa Inggris adalah yang paling sering digunakan siswa SD pelajar pemula bahasa Jepang. Sebanyak 11 orang siswa memilih menggunakan kosakata dalam bahasa Inggris ketika bertutur dalam bahasa Jepang. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan penyampaian maksud tuturannya. Penutur beranggapan bahwa pesan akan lebih mudah sampai apabila menggunakan bahasa Inggris dibandingkan bingung mencari padanan dengan bahasa lain. Fenomena ini mengindikasikan bahwa siswa SD di masa kini memiliki tren pemakaian bahasa yaitu menggunakan bahasa Inggris. Di sisi lain ada pula 2 orang siswa yang menjawab ketika bertutur dalam bahasa Jepang menggunakan kosakata bahasa Bali ataupun bahasa Indonesia.



Gambar 4. Tujuan Campur Kode

Ada tiga hal yang dijadikan tujuan oleh siswa kursus bahasa Jepang pemula ketika menggunakan campur kode dalam proses berkomunikasi yaitu pesan yang ingin disampaikan bisa sampai dan dipahami mitra tutur, mengurangi jarak (distance) antara penutur dan mitra tutur, serta mengharapkan gejala campur kode ini bisa menjadi sebuah tren berbahasa baru.



Gambar 5. Jumlah Campuran Bahasa

Data diagram pada pertanyaan 5 ini memperlihatkan bahwa 12 orang siswa menggunakan campur kode dengan 3 bahasa ketika bertutur (campur kode campuran) yaitu menggunakan secara bersamaan bahasa Jepang, bahasa Inggris dan juga bahasa daerah (bahasa Bali). Terdapat 2 orang siswa menjawab kecenderungan penggunaan 2 bahasa ketika bertutur dalam bahasa Jepang yaitu menggunakan bahasa Jepang yang dicampur dengan bahasa daerah atau dengan bahasa asing. Dan hanya 1 orang siswa yang mengungkapkan bahwa ketika bertutur dalam bahasa Jepang menggunakan lebih dari 3 bahasa yaitu bahasa Jepang, bahasa Inggris, bahasa Indonesia, dan juga bahasa daerah (bahasa Bali). Temuan ini mengindikasikan bahwa banyak sedikitnya bahasa yang digunakan ketika bercampur kode bergantung pada penguasaan bahasa dari siswa tersebut. Dengan kata lain bahwa siswa yang mampu menguasai lebih dari 2 bahasa akan menggunakan percampuran bahasa yang lebih banyak ketika berkomunikasi dengan bahasa Jepang.

Dari data yang ditampilkan terlihat bahwa siswa yang mempelajari bahasa Jepang di Mirai Mandiri menyadari penggunaan campur kode, dan memiliki tujuan yang diharapkan. Campur kode yang terjadi juga terlihat masih pada tataran penyisipan atau insersi, dan pencampuran melibatkan empat bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Bali, bahasa Inggris, dan bahasa bahasa Jepang.

#### 4. SIMPULAN

Faktor yang didiskusikan menunjukkan kesulitan dan perspektif pembelajar muda terhadap bahasa Jepang sebagai bahasa asing. Secara internal, perpindahan suasana tuturan terjadi karena situasi konteks pertuturan yang ketat, seperti beda pendapat saat diskusi materi di kelas. Secara eksternal, sosial budaya penutur terjadi karena kebiasaan bertutur dalam kehidupan sehari-harinya yang sering menggunakan kalimat dalam bahasa Indonesia yang dicampurkan dengan bahasa Inggris mengakibatkan kebiasaan tersebut terbawa ketika berkomunikasi di kelas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Faizin, Sociolinguistic in language teaching, pada *Mabasan*, vol. 5, no 2, 2015, 66 –77.
- [2] A. J. Moeller, T. Catalano, Foreign language teaching and learning, pada J. D. Wright (ed) *International Encyclopedia for Social and Behavioral Sciences 2<sup>nd</sup> edition*, vol. 9, 327 – 332, Oxford: Peramon Press.
- [3] A. M. Wasir, Code switching and mixing: communication in learning language, pada *Jurnal Dakwah Tabligh*, vol. 13, no 1, Juni 2012, 123 – 135.
- [4] F. A. Ansar, Code-switching and code-mixing in teaching learning process, pada *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, vol. 10, no 1, 2017, 29 –45. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/ENGEDU>
- [5] G. S. Hermawan, Bahasa Jepang sebagai bahasa asing: pemahaman pembelajar pada kala, pada *Jurnal Lingua Applicata*, vol. 2, no 2, 2019. <https://jurnal.ugm.ac.id/jla/article/view/46773/25770>
- [6] M. Matsumoto, Y. Obana, Motivational factors and persistence in learning Japanese as a foreign language, pada *New Zealand Journal of Asian Studies*, vol. 3, no 1, Juni 2001, 59-86.
- [7] N. Ishihara, A. D. Cohen, Teaching and learning pragmatics: where language and culture meet, ebook edition, 2014, London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315833842>
- [8] P. Muysken, *Functional categories*, 2008, Cambridge University Press.
- [9] L. Wei, Dimension of bilingualism, pada L. Wei (ed) *Bilingualism Reader*, 2000, 2 –21, London: Routledge.
- [10] S. Quintos, Difficulties in learning Japanese as a foreign language: the case of Filipino learners, pada *BU R&D Journal*, vol. 24, 2021, 31-38. 10.47789/burdj.mbtcbbs.20212402.04.
- [11] W. F. Mackey, The description of bilingualism, pada L. Wei (ed) *Bilingualism Reader*, 2000, 22 –50, London: Routledge.

- [12] Y. L. B. Jiang, G. E. Garcia, A. E. Willis, Code-mixing as a bilingual instructional strategy, pada *Bilingual Research Journal*, vol. 37, 2014, 311- 326. 10.1080/15235882.2014.963738

# **Kepuasan Siswa Dan Tanggapan Guru Pada Pengenalan *Furoshiki* Sebagai Edukasi Mengurangi Penggunaan Kantong Plastik Di SD Negeri 015 Kecamatan Balikpapan Kota**

Ricky Adam Maulana<sup>1,\*</sup>, Rina Supriatnaningsih<sup>2</sup>, Silvia Nurhayati<sup>3</sup>,  
Yoyok Nugroho<sup>4</sup>

*Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang,  
Indonesia.*

*\*Email: [kinosuke11ricky@students.unnes.ac.id](mailto:kinosuke11ricky@students.unnes.ac.id)*

## **ABSTRAK**

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendukung Peraturan Daerah Kota Balikpapan nomor 1 tahun 2019 tentang “Pengurangan penggunaan produk/kemasan plastik sekali pakai” yang berlaku di beberapa tempat salah satunya kawasan pendidikan, diharapkan dapat menurunkan angka konsumsi plastik khususnya kantong plastik. metode yang digunakan yaitu metode kombinasi dari metode ceramah dan demonstrasi. penelitian ini dilakukan selama 1 hari dengan memberikan edukasi lipatan furoshiki sebagai alternatif kantong plastik kepada siswa SD Negeri 015 Kecamatan Balikpapan Kota dengan rangkaian kegiatan pemaparan materi dan praktik melipat furoshiki. Berdasarkan hasil angket kepuasan siswa diperoleh nilai rata-rata 3,89 termasuk dalam kategori “Sangat Puas” dari hasil tersebut menunjukkan siswa sangat puas dengan adanya kegiatan pengenalan furoshiki sehingga menambah wawasan siswa, sejalan tujuan pemerintah dalam Perda kota Balikpapan nomor 1 tahun 2019. Pada hasil angket tanggapan guru 4,00 termasuk dalam kategori “Sangat Puas” dari hasil tersebut menunjukkan tanggapan positif guru dalam mendukung kegiatan ini sejalan dengan program sekolah adiwiyata (Green School) di SD Negeri 015 Kecamatan Balikpapan Kota

**Kata Kunci:** *Kepuasan Siswa, Tanggapan Guru, Pengenalan Furoshiki*

## **1. PENDAHULUAN**

Kampus Mengajar sebagai salah satu program MBKM untuk memberikan mahasiswa kesempatan dalam belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan, program ini bertujuan dalam memberikan solusi bagi Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah pertama (SMP) yang terdampak pandemi dengan memberdayakan mahasiswa yang berdomisili di wilayah tersebut untuk membantu para guru dan kepala sekolah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di tengah pandemi *Covid-19*. dalam program ini mengajak mahasiswa untuk berkolaborasi, beraksi dan berbakti untuk negeri di sekolah yang ditugaskan baik itu jenjang Sekolah Dasar maupun Menengah Pertama. mahasiswa diharapkan menjadi *agent of change* (agen perubahan) dalam membantu meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam bidang literasi dan numerasi.

Program ini telah menerjunkan angkatan 1 dan 2 pada tahun 2021 di 34 provinsi seluruh Indonesia dengan berbagai manfaat yang dirasakan dari pihak SD dan SMP di seluruh wilayah Indonesia. Kemendikbud Ristek kembali menerjunkan mahasiswa program Kampus Mengajar angkatan 3 tahun 2022 yang berfokus pada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi Indonesia yang rendah sehingga berupaya peningkatan literasi dan numerasi menjadikan salah satu prioritas nasional.

SD Negeri 015 kecamatan Balikpapan kota sebagai salah satu sekolah yang mendukung program sekolah Adiwiyata (Green School) yang memiliki strategi untuk meningkatkan rasa kepedulian lingkungan hidup kepada warga sekolah, dalam program ini memiliki empat aspek dalam pelaksanaannya diantaranya kebijakan wawasan lingkungan, kurikulum sekolah berbasis lingkungan, kegiatan berbasis partisipatif, dan aspek pengelolaan sarana ramah lingkungan. Sesuai tujuan program adiwiyata diharapkan dapat mewujudkan warga sekolah yang bertanggung jawab pada upaya perlindungan serta pengelolaan lingkungan hidup mulai dari tata sekolah yang baik untuk mendukung penuh pembangunan berkelanjutan. dalam penguatan karakter peduli lingkungan pada siswa dan menciptakan suasana sekolah yang nyaman yang berpedoman dalam salah satu peraturan MENLHK Nomor 52 Tahun 2019 “Gerakan Peduli dan Berbudaya Lingkungan di Sekolah” mencakup penerapan perilaku ramah lingkungan hidup (PRLH); konservasi energi; konservasi air; pembelajaran pada mata pelajaran atau ekstrakurikuler; kebersihan, sanitasi dan drainase; penanaman dan pemeliharaan pohon; serta inovasi terkait PRLH.

Salah satu permasalahan lingkungan kota Balikpapan yang saat ini, pengurangan penggunaan Plastik di kalangan masyarakat. Pada tahun 2018 dinas lingkungan hidup dan masyarakat baru mengurangi timbunan sampah sebanyak 19,8% dari 500 ton sampah yang diproduksi masyarakat setiap harinya. Khusus sampah Plastik dihasilkan 40 ton/hari, namun sudah terjadi pengurangan mencapai 56 ton/bulan dan sampah dari retail yang sudah dikurangi mencapai 60 ton/bulan. Untuk target nasional pada tahun 2025 pengurangan sampah mencapai 30% dan diharapkan beberapa kegiatan yang dapat mengurangi sampah Plastik. Salah satu limbah Plastik yang tak luput dari kehidupan manusia yaitu kantong Plastik, kantong Plastik terbuat dari penyulingan gas dan minyak yang disebut *ethylene*. Bahan tersebut termasuk dalam jenis sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui, dengan ketahanan yang kuat untuk membawa barang serta harganya yang relatif murah yang menjadikan kantong Plastik telah menjadi bagian kehidupan, sampah jenis Plastik tidak bisa mengurai di lingkungan dengan cepat, membutuhkan waktu 100 hingga 500 tahun, dalam arti membutuhkan penanganan tindak lanjut, sehingga banyak berdampak negatif jika dibuang sembarangan hingga terjadi penumpukan yang menyebabkan pencemaran, polusi, dan mengganggu ekosistem makhluk hidup lainnya.

Pemerintah kota Balikpapan gencar dalam menanggulangi sampah Plastik diantaranya yaitu tertuang dalam peraturan daerah kota Balikpapan Nomor 1 Tahun 2019 tentang Pengurangan Penggunaan Produk/Kemasan Plastik Sekali pakai, pelarangan penggunaan kemasan Plastik sekali pakai mulai diberlakukan beberapa tempat salah satunya di kawasan pendidikan. diharapkan angka dari penggunaan dan konsumsi plastik menurun dengan adanya aturan tersebut. sampah plastik berdampak negatif pada kelestarian lingkungan sekitar.

Kain furoshiki adalah potongan kain dengan bentuk persegi dengan corak dan warna yang beragam yang biasanya digunakan untuk membungkus barang. Pada tahun 2006 yang dilakukan oleh Yuriko koike selaku Menteri Lingkungan Hidup dalam mempromosikan “*Mottainai Furoshiki*” sebagai simbol budaya Jepang dalam mengurangi penggunaan kantong Plastik, Yuriko koike juga menyarankan masyarakat Jepang untuk menggunakan pembungkus dari kain sebagai pengganti kantong Plastik untuk menghindari keborosan. Manfaat menggunakan furoshiki yaitu memudahkan untuk membawa barang, melindungi barang dari debu saat menyimpan barang, mempercantik hadiah yang hendak diberikan.

Penanaman perilaku peduli lingkungan pada jenjang sekolah dasar sebaiknya dilakukan secara dini agar membentuk kepribadian siswa sehingga menimbulkan rasa kepekaan serta kepedulian lingkungan hidup sehingga tercipta lingkungan yang bersih dan sehat yang mampu memberikan rasa nyaman yang berpengaruh pada peningkatan prestasi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti sebagai salah satu mahasiswa kampus mengajar angkatan 3 dari program studi pendidikan bahasa Jepang melakukan penelitian terkait edukasi pengurangan sampah kantong Plastik dengan menggunakan *furoshiki* dalam mendukung Perda kota Balikpapan No.1 tahun 2019 tentang pengurangan penggunaan produk/kemasan Plastik sekali pakai dan juga mendukung program sekolah Adiwiyata (Green School) melalui program kerja *Japan Club* yang didalamnya terdapat salah satu kegiatan pengenalan *furoshiki* kepada siswa SD Negeri 015 Kecamatan Balikpapan Kota, tujuan peneliti diharapkan dapat memberikan wawasan kepada siswa dalam mengurangi penggunaan kantong Plastik.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan penelitian kepuasan siswa dan tanggapan guru pada pengenalan *furoshiki* sebagai edukasi mengurangi penggunaan kantong plastik di SD Negeri 015 kecamatan Balikpapan Kota ini terdiri metode kolaborasi dari metode ceramah dan metode demonstrasi dengan pendekatan kuantitatif deskriptif.

Sumber data dari kelas 6 dengan 27 siswa tahun ajaran 2022/2023 dan tenaga pendidik dengan jumlah 4 guru yang terdiri dari kepala sekolah, wali kelas 6, guru pamong kampus mengajar angkatan 3 dan guru coordinator bidang sekolah adiwiyata (green school).

Teknik pengumpulan data menggunakan instrument angket, angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket dengan jenis pertanyaan tertutup, karena responden hanya tinggal memberikan pilihan jawaban yang tersedia pada setiap pertanyaan yang dianggap tepat sesuai keadaan. instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang disusun secara tertulis, bertujuan memperoleh data berupa jawaban responden dengan skala likert yang digunakan agar mempermudah dalam menghitung hasil.

### i. Angket Kepuasan Siswa

Angket siswa dibuat dengan memperhatikan 5 dimensi kepuasan pada setiap butir pertanyaan.

**Tabel 1.** Kisi-kisi angket kepuasan siswa sebagai edukasi mengurangi penggunaan kantong Plastik di SD Negeri 015 Balikpapan Kota

Dimensi	Indikator	Nomor Soal
<i>Tangible</i> (bukti langsung)	Kepuasan Peserta terhadap Penjelasan serta wawasan siswa terhadap Materi <i>Furoshiki</i> yang disampaikan oleh Guru.	1,9
<i>Reliability</i> (keandalan)	Kepuasan Peserta terhadap Penggunaan media (Video, PPT) dalam membantu penjelasan materi <i>Furoshiki</i> .	2

<i>Responsiveness</i> (daya tanggap)	Kepuasan siswa terhadap motivasi untuk mengimplementasi <i>furoshiki</i> dalam kehidupan sehari-hari setelah Kegiatan ini dilakukan.	10
<i>Assurance</i> (jaminan)	Kepuasan peserta terhadap Pemahaman pada Dasar <i>Furoshiki</i> , praktik melipat, Fungsi <i>Furoshiki</i> dalam kehidupan sehari-hari.	3,4,5,8
<i>Emphaty</i> (empati)	Kepuasan peserta terhadap arahan/penjelasan ulang oleh guru kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam melipat <i>furoshiki</i> .	6,7

## ii. Angket Tanggapan Guru

untuk mendapat tanggapan guru berkaitan dengan manfaat pengenalan *furoshiki* dalam mendukung program sekolah Adiwiyata (Green School). Peneliti juga menggunakan Instrumen Angket yang diberikan kepada guru yang meliputi kepala sekolah, wali kelas 6, guru pamong Kampus Mengajar angkatan 3, guru Koordinator adiwiyata sekolah SD Negeri 015 kecamatan Balikpapan kota sebagai penanggung jawab kegiatan pengenalan *furoshiki* yang telah dilakukan. Angket tersebut tertuang 4 indikator sesuai Program sekolah Adiwiyata (Green School) sebagai berikut.

**Tabel 2.** Indikator Angket Tanggapan Guru pada pengenalan *furoshiki* sebagai edukasi mengurangi penggunaan kantong Plastik di SD Negeri 015 kecamatan Balikpapan kota

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Kebijakan Berwawasan Lingkungan	1, 2
2.	Pelaksanaan dan Pengembangan Kurikulum Berbasis Lingkungan	3, 4
3.	Kegiatan Lingkungan Berbasis Partisipatif	5, 6

4.	Pengelolaan Sarana Pendukung Ramah Lingkungan	7
----	---	---

Pada pelaksanaan penelitian tahap pertama, kegiatan dimulai dengan penyampaian materi yang diberikan dalam bentuk power point dengan judul “pengenalan *furoshiki* sebagai pengganti kantong Plastik” adapun yang dikaji dalam materi yaitu: dampak Plastik bagi makhluk hidup, cara meminimalisir Plastik, definisi *furoshiki*, sejarah *furoshiki*, kain *furoshiki*, corak *furoshiki*, jenis lipatan *furoshiki*, manfaat *furoshiki*. Setelah pemberian materi, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya seputar materi yang telah dijelaskan.

Selanjutnya, tahap kedua yaitu pemberian pelatihan teknik membungkus/melipat menggunakan *furoshiki*. sebelumnya siswa telah diarahkan untuk membawa kain napkin atau hijab dari rumah dan juga benda persegi (Buku, Kotak makan) dan botol minum. siswa diperkenalkan tiga teknik melipat *furoshiki* yaitu *Otsukai Tsutsumi (Basic Carry Wrap)*, *Tesage Bukuro (Hand Carry Wrap)*, *Bin Tsutsumi 1 (Bottle Carry Wrap 1)*, teknik lipatan ini dipilih karena memiliki tingkat lipatan yang mudah dilakukan sehingga siswa dapat meniru dan mengingat dengan mudah. Antusias siswa tampak dalam mengikuti pelatihan ini. Siswa diarahkan untuk menonton video terlebih dahulu dari kanal YouTube *Japan Foundation* berjudul *Furoshiki : Membungkus Bento dan Membuat Tas Ala Jepang*.

Setelah itu pada tahap ketiga, siswa diajarkan untuk membungkus kotak *Bento* dan juga botol minum sesuai arahan video agar siswa lebih paham setiap tahapan yang dilakukan. Selanjutnya siswa melakukan praktek pembungkusan secara mandiri sesuai yang telah diamati, sesekali siswa bertanya mengenai tahapan yang belum dimengerti guru memberikan arahan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam praktik melipat secara mandiri. Setelah tahap satu dan dua dilaksanakan, selanjutnya dalam pengambilan data terkait angket kepuasan siswa dan tanggapan guru pada pengenalan *furoshiki* sebagai edukasi mengurangi penggunaan kantong plastik di SD Negeri 015 kecamatan Balikpapan kota. Peneliti dan rekan selaku mahasiswa Kampus mengajar berfokus pada Program kerja lainnya sehingga pada bulan Juli 2022 dilakukan serentak penarikan mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3, maka dari itu peneliti dalam penyebaran angket kepada siswa dan guru juga mempertimbangan pengukuran kepuasan siswa dan tanggapan guru melalui indikator, dimensi dan kriteria pengukuran serta memerlukan diskusi dengan dosen pembimbing, sehingga angket dapat disebar pada tanggal 8 November 2022 melalui *Whatsapp* kepada petugas tata usaha sekolah setelah melakukan diskusi dan perizinan kepada kepala sekolah SD Negeri 015 kecamatan Balikpapan kota, karena peneliti jauh dari lokasi penelitian. Angket disebar kepada siswa mengenai kepuasan pada kegiatan pengenalan *furoshiki* dan juga memberikan angket tanggapan kepada Kepala sekolah, Wali Kelas 6, Guru Pamong Kampus Mengajar angkatan 3 dan Guru koordinator adiwiyata sekolah dalam menanggapi kegiatan pengenalan *furoshiki* dalam mendukung Program sekolah Adiwiyata (Green School). Dari data angket tersebut Peneliti dapat mengetahui kepuasan siswa dalam edukasi mengurangi penggunaan kantong Plastik dan juga tanggapan guru mengenai dukungan program sekolah Adiwiyata (Green School) dalam kegiatan ini.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Deskriptif Angket Kepuasan Siswa

Untuk mendeskripsikan kepuasan siswa dalam kegiatan pengenalan *furoshiki*, digunakan instrumen skala 4 dimensi dengan Jumlah peserta sebanyak 27 siswa, Jumlah 10 butir pertanyaan, masing-masing butir pertanyaan skornya 1 sampai 4 sehingga skor dikali jumlah responden yang menjawab lalu dibagi jumlah seluruh responden untuk menghasilkan rata-rata. Hasil perhitungan dengan bantuan komputer program *Microsoft Office Excel*.

**Tabel 3.** Analisis deskriptif Angket Kepuasan Siswa

Dimensi	Nomor Soal	ANGKET KEPUASAN SISWA PADA PENGENALAN FUROSHIKI DI SD NEGERI 015 BALIKPAPAN KOTA																										Jml	Σ
		RESPONDEN SISWA KELAS 6 TAHUN AJARAN 2022/2023																											
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26		
Tangible	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108	4
	9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108	4
Realibility	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108	4
Responsiveness	10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108	4
Assurance	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81	3
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108	4
	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	107	3,962963
Emphaty	8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108	4	
	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108	4
	7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108	4
		Total Rata-Rata Seluruh Pertanyaan																											38,96296

Dari tabel 3. diatas diperoleh rata-rata nilai untuk keseluruhan pertanyaan angket kepuasan siswa sebesar 3,89. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang menjadi responden memiliki tingkat kepuasan “Sangat Puas” dengan kegiatan Pengenalan *furoshiki* sebagai edukasi mengurangi penggunaan kantong Plastik di SD Negeri 015 Balikpapan Kota.

#### Hasil Deskriptif Angket Tanggapan Guru

Untuk mendeskripsikan tanggapan guru dalam kegiatan pengenalan *furoshiki*, digunakan instrumen skala 4 dimensi dengan Jumlah responden 4 Guru meliputi Kepala sekolah, Wali Kelas 6, Guru Pamong Kampus Mengajar angkatan 3 dan Guru Koordinator adiwiyata sekolah, Jumlah 7 butir pertanyaan, masing-masing butir pertanyaan skornya 1 sampai 4 sehingga skor dikali jumlah responden yang menjawab lalu dibagi jumlah seluruh responden. Hasil perhitungan dengan bantuan komputer program *Microsoft Office Excel*.

**Tabel 4.** Analisis Deskriptif Angket Tanggapan Guru

Indikator	Nomor Soal	TANGGAPAN GURU PADA PENGENALAN FUROSHIKI				JML	Σ
		RESPONDEN GURU SDN 015 BALIKPAPAN KOTA					
		X1	X2	X3	X4		
Kebijakan Berwawasan Lingkungan	1	4	4	4	4	16	4
	2	4	4	4	4	16	4
Pelaksanaan dan Pengembangan Kurikulum Berbasis Lingkungan	3	4	4	4	4	16	4
	4	4	4	4	4	16	4
Kegiatan Lingkungan Berbasis Partisipatif	5	4	4	4	4	16	4
	6	4	4	4	4	16	4
Pengelolaan Sarana Pendukung Ramah Lingkungan	7	4	4	4	4	16	4
Total rata-rata seluruh pertanyaan							4

Dari tabel 4. diatas diperoleh rata-rata nilai untuk keseluruhan pertanyaan angket tanggapan guru sebesar 4,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Guru yang menjadi responden memiliki tanggapan “Sangat Puas” dengan adanya kegiatan Pengenalan *furoshiki* sebagai edukasi mengurangi penggunaan kantong Plastik di SD Negeri 015 kecamatan Balikpapan kota dalam mendukung 4 Indikator Program Sekolah Adiwiyata (Green School).

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kepuasan siswa pada pengenalan *furoshiki* sebagai edukasi mengurangi penggunaan kantong plastik di SD Negeri 015 kecamatan Balikpapan kota. Berdasarkan hasil angket yang didapatkan rata-rata nilai 3,89 yaitu berada dalam kategori “Sangat Puas (SP)” Dari hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa SD Negeri 015 kecamatan Balikpapan kota sangat puas dengan adanya kegiatan pengenalan *furoshiki* pada edukasi mengurangi penggunaan kantong Plastik di SD Negeri 015 Balikpapan sejalan dengan tujuan dalam mendukung Peraturan Daerah Kota Balikpapan Nomor 1 Tahun 2019 tentang “Pengurangan penggunaan produk/kemasan Plastik sekali pakai”. Pada hasil angket tanggapan guru pada pengenalan *furoshiki* sebagai upaya pengurangan kantong plastik di SD Negeri 015 kecamatan Balikpapan kota. Berdasarkan hasil angket didapatkan hasil rata-rata nilai 4.00 yaitu berada dalam kategori “Sangat Puas (SP)” Dari hasil tersebut maka Tanggapan Guru merasa sangat puas dengan adanya kegiatan pengenalan *furoshiki* kepada siswa sebagai edukasi mengurangi penggunaan kantong Plastik yang sejalan dengan tujuan dalam mendukung program sekolah Adiwiyata (Green School) di SD Negeri 015 kecamatan Balikpapan kota.

Peneliti menyarankan dengan adanya penelitian ini guru dapat memberikan alternatif edukasi bertema peduli lingkungan kepada siswa sekolah dasar khususnya dalam mengurangi penggunaan kantong plastik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Lingkungan, Menteri, Hidup Dan, and Kehutanan Republik. 2019. “Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor P.52/Menlhk/Setjen/Kum.1/9/2019 Tentang Gerakan Peduli Dan Berbudaya Lingkungan Hidup Di Sekolah.” : 1–21.
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. <https://inlis.paserkab.go.id/opac/detail-opac?id=5202>.
- Kementerian Lingkungan Hidup. 2017. “Panduan Adiwiyata.”
- Nurhayati, P., Fahrudin, A., & Romadhani. 2007. “Tingkat Kepuasan Pelanggan Terhadap Mutu Pelayanan Rumah Makan Pemancingan Lumintu 1001 Popong Nurhayati 1 , Ahmad Fahrudin 2, Owi Romadhani.” *Buletin Ekonomi Perikanan* 7(2): 1–14.
- Puspa, A, Q, I. 2018. Analisis Kepuasan Konsumen Terhadap Pelayanan Kefarmasian Di Apotek Bhirawa Anoraga Gresik. Skripsi. STIKES Delima Persada Gresik.
- Yamada, Etsuko. 2014. *Wrapping with Fabric. Your Complete Guide to Furoshiki-The Japanese Art of Wrapping*. Tuttle publishing.

#### ARTIKEL WEBSITE

- Direktorat Sekolah Dasar. 2022. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kampus-mengajar>. Diakses pada tanggal 9 November 2022, pukul 23:00 WIB.
- Fathurrahman. (2008). *Metode Demonstrasi dan Eksperimen*. [Online]. Tersedia: <https://udhiexz.wordpress.com/2008/08/08/metode-demonstrasi-dan-eksperimen/>. Diakses 10 November 2022, Pukul 23.00 WIB.
- Website Pemerintahan Kota Balikpapan. 23 September 2019. <https://web.Balikpapan.go.id/berita/read/8043>. Diakses pada 9 November 2022, pukul 23.00 WIB.

Website Indonesia Environment & Energy Center. 20 Oktober 2016. <https://environment-indonesia.com/dampak-Plastik-terhadap-lingkungan/>. Diakses pada 9 November 2022, Pukul 23.30 WIB.

Cleanest Countries in the World 2022. (2022). <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/cleanest-countries-in-the-world>. Diakses pada 10 November 2022, pukul 00.54 WIB.

Ministry of the Environment Government of Japan. 3 April 2006. <https://web.archive.org/web/20170716211534/http://www.env.go.jp/en/focus/060403.html>. Diakses pada 10 November 2022, pukul 01.24 WIB.

# Penerapan Media Origami Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Cipajang 02 Brebes.

Adinda Salma Khoerunnisa<sup>1,\*</sup>, Rina Supriatnaningsih<sup>2</sup>, Yuyun Rosliyah<sup>3</sup>, Dyah Prasetyani<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>*Bahasa dan Sastra Asing, Bahasa dan Seni, UNNES, Semarang, Indonesia, 50237*  
Email: [adindasalma084@students.unnes.ac.id](mailto:adindasalma084@students.unnes.ac.id)

## ABSTRAK

Program Kampus Mengajar Angkatan 3 di SD Negeri Cipajang 02 Brebes seluruh siswa sudah memperoleh pendidikan akademik seperti membaca, berhitung, serta menulis latin. Namun, untuk kegiatan non akademik belum diberikan, sedangkan apabila melihat materi yang terdapat pada buku tema yang digunakan untuk kelas 2 SD seharusnya siswa diberikan materi non akademik di semester 2 seperti membuat hiasan dari kertas menggunakan media origami pada LKS pada tema “Merawat Hewan dan Tumbuhan” mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) yaitu materi membuat hiasan dari kertas. Latihan membuat origami baik untuk meningkatkan kreativitas siswa, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media origami dalam meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), metode ini dipilih berdasarkan hasil observasi pada saat mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 3. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah nilai kreativitas siswa pada saat melaksanakan praktik membuat hiasan dari kertas menggunakan media origami. Objek yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD Negeri Cipajang 02. Hasil pada siklus I dari 17 siswa masih terdapat 4 siswa yang belum melampaui nilai KKM mata pelajaran SBDP dengan nilai 60, 65, dan 70, sehingga diperlukan pelaksanaan siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil praktek origami yang telah dilakukan siswa, yaitu seluruh siswa telah mencapai KKM mata pelajaran SBDP, sehingga penerapan media origami dapat meningkatkan kreativitas anak pada siswa Sekolah Dasar kelas 2 SD Negeri Cipajang 02 Brebes.

**Kata Kunci :** Pendidikan anak, Media Origami, Kreativitas, Penelitian Tindakan Kelas.

## 1. PENDAHULUAN

Di Indonesia, Pendidikan wajib didapatkan oleh anak-anak sejak jenjang usia dini (Taman Kanak-kanak) hingga jenjang usia 12 tahun (SD, SMP dan SMA sederajat). Di beberapa wilayah pemerintah sudah menerapkan wajib belajar 9 tahun dan 12 tahun. Bahkan, pemerintah juga menerapkan program sekolah gratis untuk membiayai anak-anak yang kurang mampu agar tetap dapat mendapatkan pendidikan sesuai dengan uisanya. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang penting di Indonesia.

Pendidikan pada jenjang SD merupakan jenjang yang sangat penting untuk mengajarkan keterampilan dasar anak dalam segala bidang, baik dalam bidang akademik maupun dalam bidang non akademik. Keterampilan tersebut harus sudah dipelajari dan dikuasai dimulai pada jenjang kelas 1 sampai dengan kelas 2, yaitu seperti menulis, membaca, berhitung, serta berkreasi melalui benda-benda di sekitarnya. Hal ini dikarenakan pada jenjang Sekolah Dasar merupakan masa emas (Golden

age), yaitu pada masa ini pengetahuan dan perilaku yang diperoleh akan berpengaruh pada saat mereka dewasa nanti. Teori ini sejalan dengan pendapat para ahli yaitu Hurlock dan ahli pendidikan dari Amerika Serikat (Universitas Chicago) yaitu Benjamin S. Bloom.

Observasi pada saat mengikuti program Kampus Mengajar angkatan 3 di SD Negeri Cipajang 02 Brebes dilaksanakan oleh peneliti dengan cara melaksanakan wawancara dengan guru SD serta anak-anak terkait pemberian kegiatan akademik dan non akademik pada kelas 2 SD Negeri Cipajang 02 Brebes. Selain itu, observasi oleh peneliti terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas 2 pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan untuk mengetahui hal-hal yang dipelajari oleh siswa kelas 2. Berdasarkan hasil observasi serta wawancara tersebut, anak-anak kelas 2 sebanyak 17 orang sudah memperoleh pendidikan akademik seperti membaca, berhitung, serta menulis latin. Namun, untuk kegiatan non akademik belum diberikan, sedangkan apabila melihat materi yang ada di buku tema yang digunakan untuk kelas 2 SD seharusnya siswa diberikan materi non akademik di semester 2 yaitu membuat hiasan dari kertas menggunakan media origami. Padahal, kreativitas sama pentingnya dengan akademik siswa. Maliki menyatakan bahwa perkembangan pendidikan yang ada di Indonesia dinilai hanya mengukur kepandaian anak dengan dasar nilai studi di setiap sekolah belum mendidik dan mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan wawancara serta observasi kepada anak SD Negeri Cipajang 02 Brebes materi membuat hiasan dari kertas menggunakan media origami belum pernah diberikan, sedangkan pada buku tema yang digunakan oleh guru kelas 2 yaitu buku tema 2 “Merawat Hewan dan Tumbuhan”, hanya tertulis langkah-langkah membentuk hiasan dari kertas berbentuk hewan. Langkah-langkah membuat hiasan dari kertas tersebut belum dipahami oleh siswa karena materi tersebut belum pernah diajarkan oleh guru kelas. Sedangkan untuk penilaian keterampilan SD kelas 2 terdapat indikator kreativitas yang meliputi aspek kerapihan, spek ketepatan lipatan, aspek kesesuaian bentuk, serta aspek proporsional. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, karena materi membuat hiasan dari kertas belum diberikan oleh guru kelas maka dalam program Kampus Mengajar Angkatan 3 diberikan penerapan dari materi tersebut yaitu dengan menggunakan media origami. Media origami ini merupakan salah satu hiasan yang terbuat dari kertas sehingga media origami digunakan untuk pengajaran materi membuat hiasan dari kertas pada anak kelas 2.

Ada beberapa media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak, salah satunya yaitu dengan menggunakan media seni melipat kertas (origami) dari negara Jepang. Origami berasal dari 2. kanji, yaitu kanji 折 (ori) yang artinya lipat dan kanji 紙 (kami) yang artinya kertas. Jadi kanji 折り紙 (origami) adalah melipat kertas. Dari asal kata tersebut, kertas adalah bahan utama yang digunakan dalam origami untuk dilipat menjadi bentuk-bentuk tertentu.

Berdasarkan latar belakang diatas, mendorong untuk dilakukan penelitian berjudul “Penerapan Media Origami Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Cipajang 02 Brebes”. Fokus utama dari penelitian ini adalah penerapan media origami dalam meningkatkan kreativitas anak yang terdapat pada materi membuat hiasan dari kertas berbentuk hewan pada buku tema 2 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” yang digunakan oleh guru kelas 2. Dari jenis-jenis origami yang ada, dipilih origami dari bentuk hewan yaitu hewan kura-kura. Pemilihan bentuk origami hewan kura-kura ini dikarenakan sederhana dan mudah dibuat, disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa Sekolah Dasar kelas 2.

Berdasarkan fokus penelitian di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut. Bagaimana eksperimen penerapan media origami dalam meningkatkan kreativitas anak?

## **2. LANDASAN TEORI**

### ***2.1 Pendidikan***

Pendidikan merupakan sebuah upaya agar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dapat mengembangkan dirinya dalam aspek keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Seperti yang tertera pada undang-undang Sisdiknas, tujuan utama dari adanya pendidikan adalah agar peserta didik dapat memperoleh seluruh aspek tersebut.

### ***2.2 Pendidikan Anak***

Dalam pendidikan anak, guru bukan hanya mengajarkan materi di bidang akademik, namun anak juga perlu diajarkan hal-hal dalam bidang non akademik. Hal ini bertujuan untuk merangsang kecerdasan dan kemampuan otak anak. Pengajaran non akademik dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Guru dapat menggunakan berbagai metode, bahan ajar, serta media yang menarik agar anak dapat mengeksplorasi dan menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar. Tirtayani (2012) menjelaskan bahwa pendidik dapat mengamati perilaku anak pada saat kegiatan bermain bersama teman-temannya. Hurlock (1991) juga memiliki pendapat yang serupa yaitu pada saat anak bermain bersama teman-temannya, mereka akan mengekspresikan kerjasama, semangat kompetisi, sikap berbagi, keinginan akan penerimaan di tengah lingkungan sosial, simpati, empati, saling ketergantungan, keramahan, hasrat meniru dan kelekatan.

### ***2.3 Budaya***

Budaya merupakan sebuah adat atau kebiasaan yang sudah dilakukan secara turun temurun sejak nenek moyang. Di setiap negara memiliki budayanya masing-masing. Keanekaragaman budaya ini membuat budaya memiliki fungsi yaitu menjadi ciri khas suatu bangsa atau daerah. Setiap negara memiliki budayanya masing-masing, tidak terkecuali dengan negara Jepang. Salah satu budaya Jepang yang terkenal di Indonesia adalah origami. Origami merupakan seni melipat kertas yang nantinya kertas tersebut dibentuk sesuai dengan yang diinginkan.

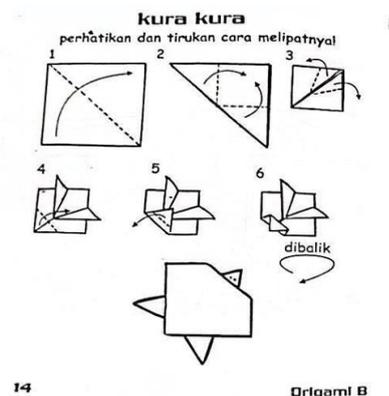
### ***2.4 Origami***

Origami merupakan salah satu budaya dari Jepang yang sudah ada sejak zaman dahulu. Vivekananda (2013) berpendapat bahwa origami berasal dari negara Tiongkok yang memproduksi kertas yang kemudian dibawa ke negara Jepang pada 610M oleh orang Arab. Kertas dan tinta kemudian di perkenalkan oleh seorang biksu Budha yang berasal dari semenanjung Korea pada masa pemerintah Kaisar Saiko. Sejak saat itu, origami berkembang memisahkan masyarakat menjadi 2 golongan, yaitu golongan rakyat kelas atas (kekaisaran) dan golongan rakyat kelas bawah (rakyat bukan dari keluarga kekaisaran).

Budaya ini diturunkan ke generasi muda secara turun temurun. Sejak zaman dahulu, budaya origami ini terdapat pada acara atau perayaan-perayaan di Jepang. Pada jurnal *History, Folds, Bases and Napkins in The Art of Folding* (Reis, 2016) dijelaskan bahwa perkembangan origami semakin meningkat seiring dengan berkembangnya seni di negara Jepang. Pada periode Muromachi (abad XIV-XVI) semakin berkembangnya kertas, perbedaan gaya origami digunakan untuk membedakan kelas masyarakat yang berbeda. Pada periode Tokugawa (abad XVII hingga XIX), jenis-jenis origami yang dikenal hingga saat ini mulai muncul, contohnya origami figuratif seperti berbentuk burung. Sejarah perkembangan origami ini dapat dilihat dari ukiran kayu atau gambar-gambar yang terdapat pada buku sejak abad XVIII.

Selain dari segi budaya, origami juga memiliki banyak manfaat. Salah satu manfaat dari mempelajari origami adalah dapat meningkatkan kreativitas, terutama pada anak-anak. Dalam berlatih menggunakan origami, banyak dampak positif yang dapat diperoleh. Salah satunya yaitu anak menjadi lebih kreatif. Anak berpikir bagaimana cara melipat kertas yang benar agar dapat terbentuk menjadi wujud yang diinginkan anak-anak juga dapat melipat kertas agar dapat membentuk berbagai macam wujud origami. Selain itu, anak juga dapat berimajinasi melalui bentuk-bentuk origami yang menyerupai hal-hal yang ada di sekitarnya. Contohnya seperti perahu, burung, ikan, kura-kura, dan sebagainya. Dampak positif yang terakhir adalah anak juga dapat mengenal budaya dari negara lain, yaitu budaya dari negara Jepang.

Ada banyak jenis origami, contohnya seperti origami hewan (burung, ayam, angsa, katak, kura-kura), origami kapal, origami perahu, dan lain-lain. Dari jenis-jenis origami yang ada, dipilih origami dari bentuk hewan yaitu hewan kura-kura. Pemilihan bentuk origami hewan kura-kura ini dikarenakan sederhana dan mudah dibuat, disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa Sekolah Dasar kelas 2.



Sumber gambar : Seni Melipat Kertas Origami (Salsabila, 2010)

Langkah-langkah membuat origami kura-kura:

- Siapkan selembar kertas origami.
- Lipat kertas origami menjadi 2 bagian sama besar membentuk segitiga (lipat ujung kanan atas dengan ujung kiri bawah).
- Langkah selanjutnya lipat ujung kiri bawah serta ujung kiri atas dari kertas origami agar membentuk 2 segitiga yang bersatu membentuk persegi.
- Langkah selanjutnya, lipat ujung 2 segitiga tersebut keluar agar membentuk kaki dari kura-kura.
- Lalu ujung segitiga yang berada diatas dilipat ke dalam membentuk segitiga kecil.
- Terakhir, lipat kembali segitiga kecil keluar agar membentuk kepala dari kura-kura.

## 2.5 Kreativitas

Sudarma (2016) menyatakan bahwa arti dari kreativitas adalah kemampuan seseorang menghasilkan suatu ide, tahapan, atau hasil karya yang baru atau memperbaharui yang sudah ada. Kreativitas ini merupakan kemampuan yang dapat berkembang seiring dengan kebiasaan atau tindakan yang dapat memicu ide-ide baru untuk menyelesaikan sebuah masalah.

## 2.6 Media Pembelajaran

Dikutip dari media cetak (Arsyad, 2015) berjudul “Media Pembelajaran”, Arsyad mengemukakan bahwa media berasal dari latin dan Arab yang memiliki arti yang sama, yaitu perantara. Sehingga, dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dari pendidik ke peserta didik.

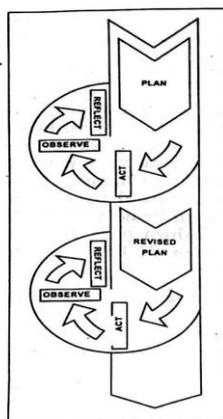
Media pembelajaran ini memiliki beberapa jenis yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Rudy Bretz (2004) dalam Sanjaya (2014) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 3, yaitu media suara, media visual, dan media gerak. Bretz juga membedakan media siar (telecommunication) dan media rekam (recording), sehingga jenis media pembelajaran yang diklasifikasikan menurut Bretz antara lain sebagai berikut.

1. media audio visual gerak, contohnya film bersuara
2. media audio visual diam
3. media audio semi gerak, contohnya tulisan jauh bersuara
4. media visual gerak, contohnya film tanpa suara
5. media visual diam, contohnya halaman cetak dan foto
6. media audio, contohnya radio
7. media cetak, contohnya buku, modul, bahan ajar mandiri

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media origami. Media ini digunakan dengan tujuan agar kreativitas siswa kelas 2 di SDN Cipajang 02 Brebes meningkat. Media ini juga digunakan dalam buku tema bahan ajar Tema 2 di semester 2. pada buku tersebut penggunaan media origami termasuk dalam mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan).

## 2.7 Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Wiriaatmadja (2012) berpendapat bahwa PTK merupakan suatu usaha perbaikan oleh guru berdasarkan pengalaman guru itu sendiri dengan tujuan agar dapat memperbaiki masalah yang muncul pada saat praktisi pembelajaran. Wiriaatmadja (2012) mengatakan bahwa model-model penelitian tindakan kelas dibagi menjadi empat, yaitu model Lewin yang ditasirkan oleh Kemmis, revisi Model Lewin menurut Elliot, model Ebbutt, model McKernan (dengan modifikasi dari Hopkins), dan model Spiral dari Kemmis dan Taggart. Pada penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart.



Bagan Tahap Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc.Taggart dalam Wiriaatmadja (2012)

Model ini berbentuk spiral dari siklus I ke siklus berikutnya. Setiap siklus memiliki 4 tahap, antara lain *plan* (rencana), *act* (tindakan), *observe* (observasi), dan *reflect* (refleksi). Pada tahap *plan* (perencanaan), peneliti terlebih dahulu menentukan masalah yang akan diteliti. Masalah tersebut yang ditemukan pada saat melakukan pengamatan dan identifikasi masalah. Setelah menemukan masalah yang akan diteliti, maka disusun strategi yang akan memungkinkan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Selanjutnya, strategi yang paling tepat yang akan dipilih.

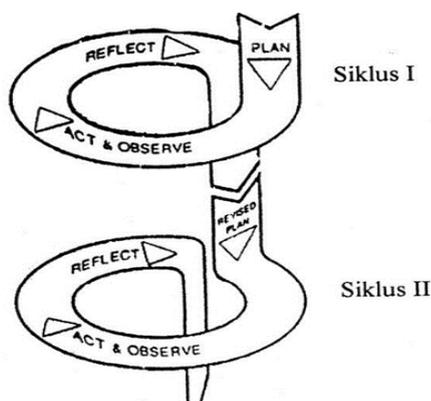
Pada siklus I tahap *act* (tindakan), strategi yang sudah dipilih diterapkan, lalu pada tahap *observe* (observasi), hasil dari pelaksanaan tahap *act* (tindakan) dicatat atau direkam untuk melihat apa yang sedang terjadi pada masalah setelah diterapkan strategi penyelesaian masalah. Dalam tahap *reflect* (refleksi), jika hasil belum menyelesaikan masalah, maka ada yang perlu diperbaiki.

Pada siklus berikutnya, tahap *plan* (perencanaan) diperbaiki agar lebih efisien dan tepat guna dalam memecahkan masalah, tahap ini disebut *revised plan* (perubahan rencana). Pada tahap *act* (tindakan) siklus kedua hal itu dilakukan. Pelaksanaannya dicatat dan direkam pada tahap *observe* (observasi) untuk melihat pengaruhnya terhadap permasalahan tersebut. Apabila permasalahan tersebut dapat diatasi, maka penelitian berhenti di siklus II.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dipilih dikarenakan peneliti diberi tanggung jawab penuh untuk pelaksanaan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBDP) selama 1 semester.

Dalam penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart (1998) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan 4 tahap dalam setiap siklus. Keempat tahap tersebut dilakukan secara berulang dan berkelanjutan sesuai dengan jumlah siklus yang dilaksanakan. Berikut bagan tahap penelitian tindakan kelas model spiral dari Kemmis dan Taggart (1998) yang digunakan dalam penelitian ini.



Berdasarkan bagan di atas, peneliti melaksanakan prosedur penelitian tindakan kelas sejumlah 2 siklus sebagai berikut.

Pada siklus I ini dilaksanakan prosedur penelitian tindakan kelas mulai dari plan (rencana), act (pelaksanaan), Observe (pengamatan), dan Reflect (refleksi) dengan penjelasan sebagai berikut.

#### 1. Plan (rencana)

Pada tahap ini peneliti membuat rencana sesuai dengan observasi awal peneliti saat mengikuti program kampus mengajar angkatan 3. rencana yang dibuat oleh peneliti antara lain sebagai

berikut.

- a. Menentukan Kompetensi Dasar yang sesuai dengan penggunaan media origami untuk meningkatkan kreativitas siswa yaitu siswa dapat membuat hiasan dari kertas berbentuk kura-kura menggunakan media origami.
  - b. Menyusun skenario pembelajaran sesuai dengan RPP yaitu melaksanakan praktik membuat hiasan dari kertas berbentuk kura-kura menggunakan media origami.
  - c. Menentukan aspek-aspek yang akan dinilai dalam kegiatan pembelajaran lalu menyusun instrumen penelitian berupa lembar penilaian siswa. Aspek tersebut yaitu aspek kerapihan, aspek ketepatan lipatan, aspek kesesuaian bentuk, serta aspek proporsional. Aspek ini sesuai dengan aspek-aspek penilaian yang terdapat pada buku panduan penilaian keterampilan kurikulum 2013 yang dimiliki guru kelas 2.
  - d. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian. Waktu pelaksanaan yaitu pada tanggal 9 Juni 2022 selama 2 jam pelajaran (2x30 menit).
2. Act (pelaksanaan)
- Tahap ini merupakan realisasi dari perencanaan yang sudah direncanakan. Pelaksanaan ini dilakukan sesuai dengan skenario pembelajaran yang terdapat dalam RPP dan buku bahan ajar yaitu melaksanakan praktik membuat hiasan dari kertas berbentuk kura-kura menggunakan media origami pada tanggal 9 Juni 2022 selama 2 jam pelajaran (2x30 menit). Pelaksana dalam pelaksanaan ini adalah peneliti.
3. Observe (pengamatan)
- Tahap ini dilaksanakan dengan tujuan agar peneliti dapat memperoleh data dari pelaksanaan pembelajaran yaitu praktik membuat hiasan dari kertas berbentuk kura-kura menggunakan media origami. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati siswa yang sedang melaksanakan praktik membuat hiasan dari kertas berbentuk kura-kura menggunakan media origami. Pengamatan ini dilakukan bersama dengan guru kelas 2. Data yang diperoleh yaitu kreativitas siswa pada saat praktik membuat hiasan dari kertas berbentuk kura-kura menggunakan media origami.
4. Reflect (refleksi)
- Tahap ini merupakan tahap terakhir dari siklus I. Peneliti bersama guru kelas 2 melakukan diskusi menganalisis hasil dari pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran yaitu praktik membuat hiasan dari kertas berbentuk kura-kura menggunakan media origami. Pada siklus I, terdapat 4 nilai siswa yang belum mencapai KKM dari mata pelajaran SBDP yaitu 75. Dengan demikian, penulis melaksanakan siklus 2 dengan tujuan agar seluruh siswa dapat melampaui nilai KKM mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan).

Pada siklus II, dilanjutkan dengan tahap penelitian tindakan kelas yaitu revised plan (perbaikan rencana), act (pelaksanaan), observe (observasi), dan reflect (refleksi) dengan penjelasan sebagai berikut.

1. Revised plan (perbaikan rencana)
- Berdasarkan data yang telah diperoleh pada siklus I, peneliti membuat rencana sebagai berikut.
- a. Menyusun skenario pembelajaran sesuai dengan RPP yaitu praktik membuat hiasan dari kertas berbentuk kura-kura menggunakan media origami secara mandiri.
  - b. Menentukan aspek-aspek yang akan dinilai dalam kegiatan pembelajaran lalu menyusun instrumen penelitian berupa lembar penilaian siswa. Aspek tersebut yaitu aspek kerapihan, aspek ketepatan lipatan, aspek kesesuaian bentuk, serta aspek proporsional. Aspek ini sesuai

dengan aspek-aspek penilaian yang terdapat pada buku panduan penilaian keterampilan kurikulum 2013 yang dimiliki guru kelas 2.

- c. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian. Waktu pelaksanaan yaitu pada tanggal 30 Juni 2022 selama 2 jam pelajaran (2x30 menit).

2. Act (pelaksanaan)

Peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah dikembangkan dari hasil refleksi pada siklus I yaitu melaksanakan praktik membuat hiasan dari kertas berbentuk kura-kura menggunakan media origami. Siswa secara mandiri membuat hiasan dari kertas berbentuk kura-kura menggunakan media origami

3. Observe (pengamatan)

Pada tahap ini dilaksanakan dengan tujuan agar peneliti dapat memperoleh data dari pelaksanaan pembelajaran yaitu praktik hiasan dari kertas berbentuk kura-kura menggunakan media origami. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati siswa yang sedang melaksanakan praktik secara mandiri membuat hiasan dari kertas berbentuk kura-kura menggunakan media origami. Data yang diperoleh yaitu kreativitas siswa pada saat praktik membuat hiasan dari kertas berbentuk kura-kura menggunakan media origami. Pengamatan ini dilakukan bersama dengan guru kelas 2.

4. Reflect (refleksi)

Pada tahap ini peneliti bersama guru kelas 2 melakukan diskusi menganalisis hasil dari pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran yaitu praktik membuat origami. Hasil dari pengamatan ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu seluruh siswa telah mencapai nilai KKM dengan nilai 75 pada mata pelajaran SBDP (Seni Budaya dan Keterampilan) maka penelitian cukup sampai pada siklus II.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Metode kuantitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan dengan angka tentang objek yang diteliti yang kemudian diuraikan secara deskriptif sesuai dengan fakta yang ada pada saat penelitian dilakukan. Penilaian kreativitas siswa dinilai berdasarkan origami yang sudah dibuat oleh masing-masing siswa sebanyak dua kali. Origami tersebut kemudian dinilai oleh guru kelas 2 berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan pada buku panduan penilaian aspek keterampilan kurikulum 2013 yang dimiliki oleh guru kelas 2.

Pada setiap aspek memiliki skor dari 1-5. Skor maksimum dalam penilaian ini adalah 20. Agar memperoleh nilai akhir dalam tes origami, maka menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N}$$

Keterangan :

S = Nilai akhir

R = Skor yang diperoleh siswa

N = Skor maksimum

Selanjutnya mencari nilai rata-rata siswa. Untuk memperoleh nilai rata-rata siswa yaitu dengan membagi jumlah nilai seluruh siswa dengan jumlah siswa. Dengan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}} = \text{Nilai rata - rata}$$

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***4.1 Hasil Siklus I***

Dari hasil praktek individu membuat origami mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) pada siklus I tanggal 9 Juni 2022, maka diperoleh nilai dari hasil kreativitas siswa siklus I. Dari 17 siswa, terdapat 12 siswa memperoleh predikat “Cukup” dengan nilai yang sudah melampaui nilai KKM yaitu 80 dan 75, 1 siswa mendapat predikat “Baik” dengan memperoleh nilai 85, serta terdapat 4 siswa yang belum mencapai nilai KKM mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) 75. Sehingga diperlukan pelaksanaan siklus II agar seluruh siswa dapat mencapai nilai KKM dari mata pelajaran SBDP.

### ***4.2 Hasil Siklus II***

Pada siklus II, dari hasil praktek individu membuat origami mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) yang telah dilaksanakan pada tanggal 30 Juni 2022, maka diperoleh nilai dari hasil kreativitas siswa siklus II. Pada siklus ini terdapat peningkatan yang signifikan yang dapat dilihat dari nilai siswa. Dari 17 siswa, terdapat 9 siswa yang memperoleh predikat “Baik” dengan nilai 90 dan 85. Terdapat 8 siswa yang memperoleh predikat “cukup” dengan nilai 80 dan 75. 4 siswa yang pada saat siklus I belum melampaui nilai KKM pada siklus ini mengalami peningkatan, yaitu 4 siswa tersebut telah melampaui nilai KKM. Siswa memperoleh nilai yang setara dengan KKM mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) yaitu 75 pada siklus I juga mengalami peningkatan dengan mendapatkan nilai 80 dan 85. Seluruh siswa telah melampaui nilai KKM mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) serta 14 siswa telah mengalami peningkatan kreativitas.

### ***4.3 Pembahasan***

Penelitian penerapan media origami dalam meningkatkan kreativitas anak pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Cipajang 02 yang telah selesai dilaksanakan. Dari hasil 2 siklus tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan origami dapat meningkatkan kreativitas anak Sekolah Dasar dalam mata pelajaran SBDP. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada data siklus I dan siklus II.

Hasil presentasi pada siklus I dari 17 siswa masih terdapat 4 siswa yang belum melampaui nilai KKM mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) yaitu 75 dengan nilai 60, 65, dan 70. Terdapat 14 siswa memiliki kategori “Cukup” dengan nilai yang sudah melampaui nilai KKM dengan 13 siswa memperoleh nilai 75 dan 80 serta 1 siswa yang mendapat predikat “Baik” dengan nilai 85. Hasil nilai tersebut masih belum maksimal dikarenakan masih terdapat siswa yang belum mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II agar seluruh siswa dapat mencapai nilai KKM dari mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan). Dapat disimpulkan bahwa pada siklus I dapat dilihat bahwa dari 17 siswa belum seluruhnya mencapai nilai KKM.

Pada siklus II terjadi perubahan yang signifikan pada hasil praktek origami yang telah dilakukan siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan kreativitas siswa dengan jumlah keseluruhan yaitu 17 siswa tidak ada siswa yang memiliki nilai dibawah KKM mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) yaitu 75. Terdapat 9 siswa mendapat predikat “Baik” dengan nilai 90 dan 85. Terdapat 8 siswa mendapat predikat “Cukup” dengan nilai 80 dan 75.

Siswa yang pada saat siklus sebelumnya masih membutuhkan bantuan guru untuk langkah-langkah membuat origami serta melipat origami yang baik dan benar yang telah dipelajari pada

siklus ini sudah tidak memerlukan bantuan guru. Siswa dapat membuat origami sendiri sesuai dengan kreativitas masing-masing siswa sehingga hasil nilai dari praktek pembuatan origami dalam mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) telah meningkat.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pada siklus II yang telah dilakukan peneliti terdapat perubahan yang signifikan yaitu seluruh siswa dengan jumlah 17 siswa telah mencapai KKM mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) yaitu 75, sehingga penerapan media origami dapat meningkatkan kreativitas anak pada siswa Sekolah Dasar kelas 2 SD Negeri Cipajang 02.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media origami dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Cipajang 02 Brebes. Hal ini dapat dilihat dari hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Cipajang 02 Brebes dalam mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) mengalami peningkatan. Hasil dari pelaksanaan siklus I dan siklus II dijelaskan sebagai berikut.

#### **1. SIKLUS I**

Pada siklus I, dari 17 siswa, terdapat 4 siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu 75 mendapatkan predikat “Kurang” dengan nilai 70, 65, dan 60. Terdapat 12 siswa memperoleh predikat “Cukup” dengan nilai yang sudah melampaui nilai KKM yaitu 80 dan 75. Terdapat 1 siswa mendapat predikat “Baik” dengan memperoleh nilai 85.

Penilaian yang dilihat dari segi aspek kerapihan, ketepatan lipatan, kesesuaian bentuk, dan proporsional memperoleh hasil sebagai berikut.

- a. Pada aspek kerapihan, terdapat 1 anak yang memperoleh skor 5 (Sangat Baik), 10 anak yang memperoleh skor 4 (Baik), serta 6 anak yang memperoleh skor 3 (Cukup).
- b. Pada aspek ketepatan lipatan, terdapat 14 anak yang memperoleh skor 4 (Baik) serta 3 anak yang memperoleh skor 3 (Cukup).
- c. Pada aspek kesesuaian bentuk, terdapat terdapat 16 anak yang memperoleh skor 4 (Baik) serta 1 anak yang memperoleh skor 3 (Cukup).
- d. Pada aspek proporsional, terdapat terdapat 12 anak yang memperoleh skor 4 (Baik) serta 7 anak yang memperoleh skor 3 (Cukup).
- e. Namun masih terdapat 4 siswa yang belum mencapai nilai KKM mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) 75. Keempat siswa tersebut memperoleh nilai 70, 65, dan 60. Sehingga diperlukan pelaksanaan siklus II agar seluruh siswa dapat mencapai nilai KKM dari mata pelajaran SBDP.

#### **2. SIKLUS II**

Pada siklus II, telah dilakukan upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa serta merealisasikan hasil dari diskusi dengan guru pada saat refleksi pelaksanaan siklus I. Pada siklus ini terdapat peningkatan yang signifikan yang dapat dilihat dari nilai siswa. Dari 17 siswa, terdapat 9 siswa yang memperoleh predikat “Baik” dengan nilai 90 dan 85. Terdapat 8 siswa yang memperoleh predikat “cukup” dengan nilai 80 dan 75. 4 siswa yang pada saat siklus I belum

melampaui nilai KKM pada siklus ini mengalami peningkatan. Siswa memperoleh nilai yang setara dengan KKM mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) yaitu 75 pada siklus I juga mengalami peningkatan dengan mendapatkan nilai 80 dan 85. Seluruh siswa telah melampaui nilai KKM mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan) serta 14 siswa telah mengalami peningkatan kreativitas.

Penilaian yang dilihat dari segi aspek kerapihan, ketepatan lipatan, kesesuaian bentuk, dan proporsional memperoleh hasil sebagai berikut.

- a. Pada aspek kerapihan, terdapat 3 anak yang memperoleh skor 5 (Sangat Baik), 12 anak yang memperoleh skor 4 (Baik), serta 2 anak yang memperoleh skor 3 (Cukup).
- b. Pada aspek ketepatan lipatan, terdapat 6 anak yang memperoleh skor 5 (Sangat Baik) serta 11 anak yang memperoleh skor 4 (Baik).
- c. Pada aspek kesesuaian bentuk, terdapat terdapat 3 anak yang memperoleh skor 5 (Sangat Baik) serta 14 anak yang memperoleh skor 4 (Baik).
- d. Pada aspek proporsional, terdapat terdapat 15 anak yang memperoleh skor 4 (Baik) serta 2 anak yang memperoleh skor 3 (Cukup).

Hasil dari siklus II menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai nilai KKM pada mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Keterampilan). Dari 17 siswa, terdapat 14 siswa telah mengalami peningkatan kreativitas yang dapat dilihat dari nilai yang meningkat dibandingkan siklus I.

## **5.2 Saran**

Saran penelitian ini ditujukan kepada pihak sekolah dan guru sebagai berikut.

### **1. Bagi pihak sekolah**

Peneliti menyarankan pihak sekolah untuk mendorong para guru agar melaksanakan tindakan kelas yang bertujuan untuk peningkatan serta perbaikan kegiatan belajar mengajar dengan menyelesaikan masalah yang dihadapi guru selama kegiatan belajar mengajar menggunakan PTK. Peningkatan serta perbaikan kegiatan belajar mengajar tersebut juga berdampak positif dalam meningkatkan kualitas serta layanan pendidikan melalui peningkatan hasil belajar siswa.

### **2. Bagi pihak guru**

Peneliti menyarankan bagi pihak guru untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas. Hal ini bertujuan agar para guru dapat mengevaluasi kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat ditingkatkan serta diperbaiki sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh guru ketika kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.

Guru disarankan lebih inovatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, terutama dalam penggunaan media penunjang kegiatan belajar mengajar, salah satunya yaitu media origami. Penggunaan media origami sudah terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru-guru yang akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sesuai dengan masalah yang dihadapi guru ketika kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.

Tentu saja, pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu peneliti sendiri yang harus melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan PTK tersebut muncul dari masalah yang dialami oleh guru itu sendiri pada saat kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini peneliti

sebagai guru yang mengajar di Sekolah Dasar Negeri Cipajang 02 saat mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 3.

Guru juga sebaiknya bukan hanya mengukur kepandaian anak dengan dasar nilai studi di setiap sekolah, tetapi juga mendidik dan mengembangkan kreativitas anak. Salah satunya yaitu menggunakan media origami.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Nilai Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai								Jumlah skor		Nilai	
		Kerapihan (1-5)		Ketepatan lipatan (1-5)		Keseesuaian bentuk (1-5)		Proporsional(1-5)					
		I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II
1	Bi	5	5	4	5	4	4	4	4	17	18	85	90
2	Fa	4	4	4	5	4	5	4	4	16	18	80	90
3	Ki	4	4	4	5	4	5	4	4	16	18	80	90
4	De	4	5	4	4	4	4	4	4	16	17	80	85
5	Na	4	5	4	4	4	4	4	4	16	17	80	85
6	Yu	3	4	4	5	4	4	4	4	15	17	75	85
7	Al	4	4	4	5	4	4	4	4	16	17	80	85
8	Li	4	4	4	5	4	4	4	4	16	17	80	85
9	Bri	4	4	4	4	4	5	4	4	16	17	80	85
10	Za	4	4	4	4	4	4	3	4	15	16	75	80
11	Ge	4	4	4	4	4	4	4	4	16	16	80	80
12	Naz	3	4	4	4	4	4	4	4	15	16	75	80
13	Ra	4	4	4	4	4	4	4	4	16	16	80	80
14	Ar	3	4	4	4	4	4	3	3	14	15	70	75
15	Pi	3	4	3	4	4	4	3	3	13	15	65	75
16	Ni	3	3	3	4	4	4	3	4	13	15	65	75
17	Si	3	3	3	4	3	4	3	4	12	15	60	75

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. S. (2019). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS (Suryani (Ed.); 3rd ed.)*. PT. Bumi Aksara.
- [2] Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- [3] Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi perkembangan : suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* . Erlangga.
- [4] Reis, J. (2016). Origami. *jurnal History, Folds, Bases and Napkins in The Art of Folding*, 211-218.
- [5] Salsabila, C. (2010). *Seni Melipat Kertas Origami*. Serba Jaya.
- [6] Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran (1st ed.)*. Kencana Prenada Media Grup.
- [7] Sudarma, M. (2016). *Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif (2nd ed.)* . Rajawali Pers.
- [8] Tirtayani, L. A., & Martani, W. (2012). Penerapan Program "Kereta Anak Tertib" Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau*, 21-28.
- [9] Vivekananda, A. P. (2013). PERKEMBANGAN SENI MELIPAT KERTAS (ORIGAMI).
- [10] Wiriaatmadja, R. (2012). *METODE PENELITIAN TINDAKAN KELAS : untuk meningkatkan kinerja guru dan dosen (Vol. 10)*. PT. REMAJA ROSDAKARYA

# PENERAPAN METODE GROUP DISCUSSION TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS SAKUBUN

Adnantio Akbarsyah<sup>1</sup>, Tasya Agustina Sofyan<sup>2</sup>, Rita Agustina  
Karniawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka, Jakarta  
Email : adnantioa12@gmail.com

## ABSTRAK

Peran pengajar di era saat ini harus inovatif dan kreatif terhadap proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Pembelajaran *sakubun* lebih mengarahkan pada keterampilan menulis. Pembelajar dituntut agar bisa mengembangkan kreativitas ide pikiran dan dapat menggunakan kosa kata yang relevan sesuai dengan teks *sakubun* yang dibuat. Selain itu juga, pembelajar harus memerhatikan huruf yang digunakan dan tata bahasa (*bunpou*) yang sesuai. Sehingga membuat mahasiswa kesulitan pada saat proses pembuatan *sakubun*. Metode diskusi kelompok juga sangat bermanfaat bagi siswa untuk menentukan keberanian dalam kelompoknya sendiri dan diskusi kelompok merupakan salah satu pola diskusi yang dapat mendorong seseorang untuk berfikir kritis, namun menurut berbagai sumber belum ada peneliti yang membahas tentang pengaruh kelompok diskusi terhadap kemampuan menulis *sakubun*. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan metode dan teknik mengajar yang tepat, dalam berbagai mata pelajaran agar siswa dapat memahami materi yang diberikan, dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Alat penilaian ini menggunakan tes dan angket, penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen. Analisis data dalam pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji terhadap dua kelompok data dari kelompok sampel (berpasangan). Sampel dan sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder pembelajar bahasa Jepang, serta nilai ulangan siswa yang menjadi lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran *Sakubun* karena menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok. Berdasarkan hasil dari uji Paired Samples Test, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dari *pre-test* dan *post-test* yang berarti adanya pengaruh penggunaan metode pembelajaran diskusi kelompok terhadap kemampuan menulis *sakubun*.

**Kata kunci:** Aplikasi, Metode, Diskusi Kelompok, Kemampuan, *Sakubun*

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Ketika seseorang belajar bahasa asing, diharapkan bisa untuk berkomunikasi dengan baik. Dalam mempelajari suatu bahasa, Siswa harus memiliki keterampilan komunikasi yang baik secara lisan maupun tulisan. Dalam belajar bahasa Jepang, ada empat keterampilan yang harus dimiliki, yaitu kemampuan membaca (*yomimasu*), menyimak atau mendengar (*kikimasu*), berbicara (*hanashimasu*), dan menulis (*kakimasu*). Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis (*kakimasu*) merupakan keterampilan atau proses afektif yang berusaha mengungkapkan gagasan utama yang berkaitan dengan sikap, karakter, emosi, dan perilaku seseorang. Dengan memiliki keterampilan menulis (*kakimasu*), siswa dapat berkomunikasi secara tertulis dengan menuangkan

ide pokoknya ke dalam sebuah teks informasi. Sehingga dengan menuangkannya dalam tulisan (sakubun) pembaca dapat memahami informasi yang terkandung dalam tulisan tersebut.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, peneliti menggunakan One Group Pre-Test and Post-Test dan Kuesioner sebagai media pengumpulan data. “Diketahui bahwa dengan menggunakan media audiovisual terjadi peningkatan kemampuan menulis pada pembelajaran Sakubun. Media membantu siswa selama proses pembuatan buku saku. Siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran karena siswa dapat memahami kosakata yang relevan untuk digunakan di dalam saku dan memahami tema yang akan dibahas di dalam saku”(Permatasari et al., 2020). “Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning pada penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil pre test dan post test yaitu 57 sampai 71 dengan menggunakan alat SPSS 25. Model pembelajaran ini membantu siswa saat membuat pocket garden. Siswa lebih mudah memasukkan pemikirannya ke dalam saku karena dengan model ini hasil karangan lebih terstruktur dan penjelasannya lebih detail. Sehingga model pembelajaran Project Based Learning berpengaruh terhadap siswa terutama dalam mengembangkan ide”(Adinegoro et al., 2022). Dengan menerapkan Quantum Learning melalui Teknik Clustering terhadap keterampilan menulis dalam pembelajaran Sakubun, peneliti mengujinya dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. “Melalui hasil tes sebelum dan sesudah tes, rata-rata skor sebelum tes kelas eksperimen adalah 75,7 sedangkan rata-rata skor tes kelas kontrol adalah 71,5. Karena rata-rata nilai postes kelas eksperimen adalah 87,7 sedangkan rata-rata nilai postes kelas kontrol adalah 75,2. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran kuantum melalui teknik clustering terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. l”(Septianingsih & Karnawati, 2019). Dengan menggunakan media kotoba o sagasu, menurut data hasil tes siswa mendapatkan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis sakubun. “Sedangkan dari hasil angket, siswa mengetahui tentang media Kotoba o Sagasu dengan hasil sangat kuat. Siswa juga dapat menggunakan media kotoba o sagasu dengan hasil angket yang cukup kuat. Sedangkan mengenai minat siswa dalam menulis buku saku menggunakan Media Kotoba o Sagasu, hasil angket sangat lemah. Sehingga dalam penelitian ini media kotoba o sagasu berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis buku saku namun tidak dapat meningkatkan minat siswa dalam menulis buku saku” (Nuriya & Kocimaheni, 2018).

Ada banyak strategi, model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis (sakubun), berdasarkan kecanggihan yang dilakukan oleh peneliti, belum ada jurnal yang membahas tentang belajar menulis (sakubun) bahasa Jepang dengan menggunakan Group Discussion. Metode, dan berdasarkan research gaps yang peneliti temukan, belum ada yang meneliti Penerapan Metode Group Discussion pada Kemampuan Menulis pada Mata Kuliah Sakubun. Sehingga kebaruan penelitian ini, maka tertarik untuk meneliti hal tersebut dengan judul “Penerapan Metode Diskusi Kelompok Terhadap Kemampuan Menulis Pada Mata Pelajaran Sakubun Peneliti”.

## **2. METODE**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian Quasi Eksperimen atau Eksperimen Semu yang hanya menggunakan satu kelas untuk dijadikan sebagai eksperimen. Rancangan penelitian adalah pretrial design dengan pre-experimental design model one-group pretest-posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 4 pendidikan bahasa Jepang yang berlokasi di wilayah Jakarta Timur yang berjumlah 15 orang dalam satu kelas. Penelitian ini dilakukan buat mengetahui keefektifan suatu pembelajaran yaitu model pembelajaran diskusi kelompok pada mata kuliah Sakubun, apakah dengan menggunakan model pembelajaran ini pemahaman keterampilan menulis (sakubun) mahasiswa semester 4 meningkat atau tidak. Rancangan penelitian ini, dengan memberikan tes awal (pre-test), kemudian diberikan perlakuan (treatment) mengenai model pembelajaran diskusi kelompok pada mata kuliah Sakubun, dan terakhir diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan yang dialami mahasiswa selama ini. menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok.

Teori yang digunakan adalah teori diskusi kelompok dari (Sanjaya, 2006), “Secara khusus, ada dua jenis diskusi yang biasa dilakukan dalam proses pembelajaran. Pertama, diskusi kelompok.

Diskusi ini disebut juga diskusi kelas. Dalam diskusi ini, masalah yang diangkat oleh guru ditanggapi oleh seluruh kelas, dan yang menentukan jalannya diskusi adalah guru itu sendiri. Kedua, diskusikan dalam kelompok kecil. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis menggunakan teori diskusi kelompok kecil ” Maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori diskusi kelompok kecil.

### 3. HASIL

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan pretest kepada mahasiswa semester 4 pendidikan bahasa Jepang, sebelum diberi perlakuan untuk mengetahui kemampuan menulis (sakubun) mereka. Hasil nilai pretest disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Nilai Pretest**

<b>NILAI PRETEST</b>	
<b>PRE-TEST SATU KELOMPOK</b>	
<b>Cara</b>	<b>59,67</b>
<b>Minimum</b>	<b>30</b>
<b>Maksimum</b>	<b>85</b>

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor sebelum tes adalah 59,67, dimana skor terendah adalah 30 dan skor tertinggi adalah 85.

**Tabel 2: Hasil skor posttest**

<b>PASCA NILAI</b>	
<b>POST SATU KELOMPOK</b>	
<b>Cara</b>	<b>66</b>
<b>Minimum</b>	<b>35</b>
<b>Maksimum</b>	<b>90</b>

Berdasarkan Tabel 2, hasil soal post-test memiliki skor rata-rata 66, terendah 35 dan tertinggi 90. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas**

<b>Satu Sampel Shapiro Wilk</b>			
	<b>Statistik</b>	<b>df</b>	<b>Sig.</b>
<b>PRE-TEST</b>	<b>.916</b>	<b>15</b>	<b>.168</b>
<b>UJI PASCA</b>	<b>.944</b>	<b>15</b>	<b>.437</b>

Berdasarkan output SPSS 24 di atas, terlihat bahwa hasil uji normalitas dengan Shapiro Wilk adalah 0,168 untuk uji sebelumnya dan 0,437 untuk uji selanjutnya. Data dikatakan berdistribusi normal jika jumlah data > 0,05. Uji normalitas Shapiro Wilk hanya digunakan untuk sampel <50.

**Tabel 4: Uji T (Statistik Sampel Berpasangan)**

	<b>Cara</b>	<b>N</b>	<b>std. Deviasi</b>	<b>std. Sarana Kesalahan</b>
<b>PRETEST</b>	<b>59,67</b>	<b>15</b>	<b>18.657</b>	<b>4.817</b>
<b>POSTEST</b>	<b>66.00</b>	<b>15</b>	<b>18.279</b>	<b>4.203</b>

Sebelum ujian, rata-rata atau rata-rata hasil akademik adalah 59,67. Sedangkan nilai tes mencapai rata-rata atau rata-rata hasil akademik 66,00. Jumlah siswa yang menjadi responden dalam sampel penelitian adalah 15 siswa. standar Nilai simpangan baku (standard deviasi) pada pre-test adalah 18,657 dan pada post-test adalah 16,279. Setelah itu, st. Kesalahan rata-rata dari tes sebelumnya adalah 4,817 dan yang terakhir adalah 4,203. Nilai rata-rata hasil belajar sebelum tes adalah 59,67 dan sesudah tes adalah 66,00, sehingga terdapat perbedaan deskriptif rata-rata hasil belajar antara sebelum dan sesudah tes. Selanjutnya, uji korelasi sampel berpasangan dilakukan untuk menunjukkan apakah perbedaannya memang signifikan.

**Tabel 5: Uji T (Korelasi Sampel Berpasangan)**

	<b>N</b>	<b>Korelasi</b>	<b>Sig.</b>
<b>PRETEST &amp; POSTEST</b>	<b>15</b>	<b>.960</b>	<b>.000</b>

Data di atas menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara dua variabel yaitu variabel pretest dan variabel posttest. Kita tahu bahwa nilai korelasi adalah 0,960 dengan sig. dari 0.000. Karena nilai sig.  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan ada hubungan antara variabel sebelum pengujian dengan variabel setelah pengujian

**Tabel 6: Uji T (Uji Sampel Berpasangan).**

<b>Perbedaan Berpasangan</b>	
<b>Interval Keyakinan 95% dari Perbedaan</b>	
<b>PRETEST - POSTEST</b>	<b>-6.333</b>
<b>Cara</b>	<b>-6.333</b>
<b>std. Deviasi</b>	<b>5.499</b>
<b>std. Sarana Kesalahan</b>	<b>1.420</b>
<b>Lebih rendah</b>	<b>-9.379</b>
<b>Atas</b>	<b>-3.288</b>
<b>Q</b>	<b>-4.461</b>
<b>df</b>	<b>14</b>
<b>Sig. (2-tailed)</b>	<b>001</b>

Pedoman pengambilan Paired Samples Test menurut Singgih Santoso (Santoso, 2014), sebagai berikut:

1. Jika Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima.
2. Jika Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak.

Perumusan Hipotesis Penelitian, sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Metode pembelajaran diskusi kelompok tidak berpengaruh terhadap kemampuan menulis mata kuliah Sakubun

H<sub>a</sub> : Metode pembelajaran diskusi kelompok berpengaruh terhadap kemampuan menulis mata kuliah Sakubun

Berdasarkan tabel uji sampel berpasangan di atas, diketahui bahwa Sig. (dua sisi) adalah 0,001 < 0,05 maka tolak H<sub>0</sub> dan terima H<sub>a</sub>. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pre-test dan post-test yang berarti bahwa penggunaan pembelajaran diskusi kelompok berpengaruh terhadap keterampilan menulis proses Sakubun.

Selanjutnya peneliti membagikan angket kepada mahasiswa dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran diskusi kelompok pada keterampilan menulis (sakubun). Dari hasil angket dapat disimpulkan bahwa siswa menyatakan sangat setuju (SS) 31%, setuju (S) 43%, ragu-ragu (R) 6%, tidak setuju (TS) 9%, sangat tidak setuju (ST) 11% . Berdasarkan hasil persentase soal dapat disimpulkan bahwa metode diskusi kelompok cocok diterapkan dalam mata kuliah Sakubun, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis (Sakubun).

#### **4. DISKUSI**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti dengan menerapkan Metode Group Discussion Terhadap Kemampuan Menulis Pada Mata Kuliah Sakubun Mahasiswa yang berjumlah 15 orang, maka pengaruh atau implikasi yang diperoleh adalah bahwa siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran sakubun karena menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok. Karena model pembelajaran ini, siswa menjadi lebih aktif terhadap kelompoknya masing-masing dan komunikasi serta pembekalan menjadi lebih nyaman karena dilakukan oleh teman sebaya.

Selama pembelajaran berlangsung, diperlukan berbagai model pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar. Bagi peneliti selanjutnya, model pembelajaran penelitian ini dapat dijadikan referensi atau rujukan penelitian, namun sebaiknya diperoleh hasil yang lebih beragam dengan menggunakan perangkat tambahan agar lebih optimal.

#### **KONTRIBUSI PENULIS**

Adnantio Akbarsyah berpartisipasi dalam mengumpulkan data korespondensi di universitas dan mengelola kemajuan penelitian, Tasya Agustina Sofyan mengorganisir data dan sampel penelitian kemudian menganalisis hasil data di SPSS, Rita Agustina Karniawati berpartisipasi dalam merancang dan mengkoordinasikan serta membantu dalam persiapan naskah. Semua penulis telah membaca dan menyetujui naskah akhir.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami sangat berhutang budi kepada pembimbing saya, Profesor Rita Agustina Karniawati. Ketua Jurusan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Jakarta, atas dukungan, inspirasi dan bimbingan yang hangat. Kepada Tasya Agustina Sofyan, saya ucapkan terima kasih telah membantu penelitian ini dalam menyusun data hingga penelitian ini selesai. Sebagai peneliti, saya berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Daftar semua referensi dengan rincian lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abbas, Saleh. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas, Ditjen Dikti, Ditnaker.
- [2] Adinegoro, B., Nasution, YES, & Basri, MS (2022). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP. 8(2), 112–121.
- [3] Ahmad R & Darmiyati Zuhdi. (1999). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- [4] Hsu CK, Yang HS, McGrath JA. (2020). *Genetika bekas luka dan keloid*. Tokyo: Springer.47-53.
- [5] McCrimmon, JM (1984). *Menulis dengan Tujuan edisi VIII*. Boston: Houghton
- [6] Mifflin Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press.
- [7] Nuriya & Kocimaheni. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOTOBA O SAGASU TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SAKUBUN PADA KELAS XI SMA KEMALA BHAYANGKARI 3 PUSDIK SABHARA PORONG TAHUN PELAJARAN 2017/2018* . 78, 1–7.
- [8] Permatasari, I., Bachri, AS, Juangsih, J., & Indonesia, UP (2020). *Penerapan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Menulis Bahasa Jepang (Sakubun)* 1.132–146. <https://doi.org/10.18196/jjlel.4239>
- [9] Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [10] Santoso, S. (2014). *Buku Kerja SPSS Statistik Multivariat*. Jakarta: Elex Media Komputindo (hlm. 343).
- [11] Septianingsih, DA, & Karnawati, RA (2019). *Keefektifan Quantum Learning Melalui Teknik Clustering Pada Pembelajaran Shochuukyuu Sakubun Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Semester IV Program Studi Sastra Jepang STBA JIA*. 94–105.
- [12] Sudjianto, Dahidi Ahmad. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

# Pengembangan Soal Ujian Bahasa Jepang Berbasis Web Berdasarkan Japan Foundation Standard

## -Studi Kasus Penggunaan Bahan Ajar Marugoto di Politeknik Takumi-

Julita Fahrul Rochim<sup>1</sup>, Reza Ilyasa<sup>2</sup>, Aldilah Alifany Darrienda<sup>3</sup>, Andi Novita Rozaliana Fadillah<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Program Studi D3 Bahasa Jepang, Politeknik Takumi, Cikarang, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi D3 Teknologi Informasi, Politeknik Takumi, Cikarang, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi D3 Bahasa Jepang, Politeknik Takumi, Cikarang, Indonesia

<sup>4</sup>Program Studi D3 Bahasa Jepang, Politeknik Takumi, Cikarang, Indonesia

Email: [julita.jfr@takumi.ac.id](mailto:julita.jfr@takumi.ac.id)

### ABSTRAK

Sejak dirilisnya kerangka standar pendidikan bahasa Jepang Japan Foundation Standard (JFS) pada 2010, The Japan Foundation mengembangkan buku “Marugoto Nihon no Kotoba to Bunka” yang digunakan sebagai salah satu bahan ajar bahasa Jepang di tingkat perguruan tinggi. Politeknik Takumi juga merupakan salah satu perguruan tinggi yang menggunakan Marugoto sebagai bahan ajar utama mata kuliah Bahasa Jepang. Sebagai salah satu inovasi pendidikan, Program Studi D3 Bahasa Jepang Politeknik Takumi merancang evaluasi pembelajaran Bahasa Jepang berdasarkan kerangka JFS berbasis web dalam pelaksanaan Ujian Akhir Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk merancang skema ujian Bahasa Jepang dalam 5 mata kuliah berdasarkan JFS pada level A1 yang dirancang dalam ujian berbasis web. Penelitian ini merupakan penelitian RnD yang bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Ujian Berbasis Web (*Web-Based Test*; WBT) dengan mengikuti prosedur metodologi SDLC (*Software Development Life Cycle*). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini akan dievaluasi uji guna dengan menggunakan metode WebQem (*Website Quality Evaluation Method*).

Hasil penelitian ini antara lain: 1) Kerangka ujian dengan 1-1) implementasi konsep kemampuan penyelesaian tugas dan kemampuan pemahaman lintas budaya, 1-2) implementasi pemahaman bahasa komunikatif (kemampuan linguistik, kemampuan sosiolinguistik, kemampuan pragmatik), 1-3) implementasi aktivitas bahasa komunikatif yang meliputi aktivitas reseptif (membaca dan mendengar), aktivitas produktif (berbicara dan menulis), dan aktivitas interaktif (kegiatan berinteraksi). 2) Hasil analisa menunjukkan kualitas website memuaskan dan konten soal yang disajikan dapat dikatakan baik serta mendapatkan komentar positif dari pengguna dalam hal ini mahasiswa Prodi Bahasa Jepang. Namun, ada beberapa kekurangan yang ditemukan dalam penelitian ini antara lain kurangnya soal yang mengimplementasikan kemampuan pemahaman lintas budaya serta beberapa soal dengan kualitas suara, gambar, dan grafik yang kurang baik. Pada pengembangan berikutnya akan dimaksimalkan kekurangan yang ditemukan untuk dilakukan perbaikan dan lanjutan pengembangan pada level kemampuan bahasa pada tingkat yang lebih tinggi.

**Keywords:** JF Standard, ujian bahasa Jepang, RnD, *web-based test*, *Software Development Life Cycle*, *Website Quality Evaluation Method*

### 1. LATAR BELAKANG PENGEMBANGAN UJIAN

Pada tahun 2010 The Japan Foundation merilis kerangka standar pendidikan Bahasa Jepang yang dikenal dengan Japan Foundation Standard (baca; JFS). Salah satu hal yang menjadi latar belakangnya adalah semakin meluasnya interaksi masyarakat modern yang melibatkan

pertukaran antarsesama dengan nilai-nilai yang berbeda (Japan Foundation: 2017). Dalam hal ini Japan foundation menyakini bahwa ke depannya makin dibutuhkan *mutual understanding* antar sesama, dan komunikasi bahasa sebagai salah satu media peningkatan sikap saling memahami tersebut.

JFS menekankan dua kemampuan utama yang disebut sebagai “kemampuan menyelesaikan tugas” dan “kemampuan pemahaman lintas budaya”. Kemampuan pertama menekankan pada kemampuan penggunaan bahasa sebagai apa, bagaimana dan dengan siapa, misalnya menentukan tempat makan dengan melihat poster yang berisi informasi restoran terdekat. Lalu, kemampuan yang kedua merupakan kemampuan memahami dan menghormati kebudayaan orang lain melalui interaksi dengan berbagai kebudayaan yang berbeda dengan tujuan meluaskan wawasan yang dimiliki seseorang (Japan Foundation, 2017: 5-7).

Kemudian pada bulan Mei tahun 2011 Japan Foundation merilis buku pertama yang menjadi rujukan bahan ajar yang merujuk pada JFS, yaitu buku “Marugoto Nihon no Kotoba to Bunka Nyuumon A1”. Japan Foundation terus mengembangkan pembuatan marugoto hingga sekarang sudah rilis marugoto sampai pada level B1. Gayung bersambut semakin banyak perguruan tinggi prodi Bahasa Jepang di Indonesia yang menggunakan Marugoto sebagai bahan ajarnya, baik sebagai bahan ajar utama maupun pendukung.

## **2. KAJIAN MASALAH**

Dalam pelaksanaan penggunaan bahan ajar Marugoto, Politeknik Takumi mendapat dukungan dari The Japan Foundation dengan diselenggarakannya lokakarya penggunaan bahan ajar Marugoto dalam pembelajaran Bahasa Jepang di perguruan tinggi. Pada kegiatan tersebut, disampaikan pola penggunaan Marugoto di perguruan tinggi antara lain; 1) Menggunakan buku Marugoto dengan membaginya ke mata kuliah Bahasa Jepang, 2) Menggunakan Marugoto sebagai bahan ajar pendukung bahan ajar utama, 3) Menggunakan buku Marugoto dengan mengurutkan dari seri aktivitas dilanjutkan dengan seri pemahaman 4) Menggunakan Marugoto dengan menambahkan bahan ajar lain sebagai pendukung apa yang kurang dari Marugoto (Dokumen presentasi JF pada Pengenalan JFS dan Pelatihan Marugoto, 2022).

Program studi Bahasa Jepang Politeknik Takumi menggunakan pola pertama dan membagi mata kuliah Bahasa Jepang umum ke dalam lima mata kuliah, antara lain 1) Tata bahasa Jepang, 2) Pemahaman Teks Tertulis Bahasa Jepang, 3) Penulisan Bahasa Jepang, 4) Menyimak Bahasa Jepang, dan 5) Percakapan Bahasa Jepang. Dengan pembagian mata kuliah di atas, prodi Bahasa Jepang Politeknik Takumi perlu mengembangkan ujian Bahasa Jepang berdasarkan kerangka JFS yang dijadikan pedoman dalam pengembangan kurikulum prodi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan fokus dalam pengembangan ujian bahasa Jepang dalam 5 mata kuliah di atas berdasarkan kerangka JFS, khususnya pada level A1 (*nyuumon*: level pemula).

## **3. RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ujian ini antara lain dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana kerangka soal yang mengimplementasikan konsep kemampuan penyelesaian tugas dan kemampuan pemahaman lintas budaya berdasarkan JFS.
2. Bagaimana kerangka soal yang mengimplementasikan kemampuan pemahaman bahasa komunikatif berdasarkan JFS.
3. Bagaimana kerangka soal yang mengimplementasikan aktivitas bahasa komunikatif berdasarkan JFS, dan
4. Implementasi pengembangan ujian Bahasa Jepang berbasis WEB dalam 5 mata kuliah Bahasa Jepang di Politeknik Takumi.

## **4. PROSEDUR PENGEMBANGAN UJIAN**

Prosedur pengembangan ujian dalam penelitian ini terdiri atas beberapa tahap, yaitu (1) Tahap identifikasi bidang standar kompetensi yang akan diujikan pada 5 mata kuliah kemampuan Bahasa Jepang umum level A1. Selain itu, perlu ditentukan terlebih dahulu indikator-indikator pada tiap bidang kompetensi yang akan diujikan. (2) Tahap penyusunan soal dan bank soal sesuai dengan

indikator bidang kompetensi yang akan diujikan. Setelah penentuan indikator pada tiap bidang kompetensi pada 5 matakuliah yang akan diujikan, dilanjutkan dengan pembuatan kisi-kisi soal. Setiap indikator terdiri dari 2 soal dengan kualitas yang sama. Penyusunan soal diperlukan sebelum diaplikasikan ke dalam sistem komputer. (3) Tahap pembuatan program Web Based Test menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* laravel. (4) Tahap implementasi sebagai tahap akhir prosedur pengembangan pembuatan ujian. Pada tahap ini dilakukan kegiatan kalibrasi untuk melihat kualitas soal, apakah soal sudah memenuhi standar level yang diinginkan atau belum. Untuk analisa kegiatan kalibrasi ini akan digunakan model *Item Response Theory* (IRT) dengan cara Fixed Parameter Calibration.

## 5. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development; RnD*). Terdapat 3 metode yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini. Pertama, pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan dan menelaah kajian pustaka mengenai JFS, khususnya pada proses tahap 1 dan tahap 2 yang dijelaskan dalam prosedur pengembangan ujian di atas. Kedua menganalisa kualitas soal dengan melakukan kegiatan kalibrasi menggunakan model *Item Response Theory* (IRT) dengan cara Fixed Parameter Calibration kepada sebagian mahasiswa sebelum diimplementasikan. Pada tahap akhir setelah diujikan kepada mahasiswa, tim peneliti membagikan kuesioner untuk mengetahui kualitas ujian berbasis web yang telah dikembangkan. Kuesioner dibagikan kepada 20 sampel yang merupakan mahasiswa aktif Prodi Bahasa Jepang Politeknik Takumi setelah runtutan ujian selesai dilaksanakan. Metode evaluasi ujian yang digunakan adalah WebQem (Website Quality Evaluation Method) untuk mengevaluasi kualitas aplikasi ujian berbasis web yang dikembangkan. WebQem merupakan metode untuk menganalisa *performance* sebuah website (Olsina dan Rossi, 2002). Empat faktor yang dinilai (*high level quality*), yakni *usability* (kegunaan), *functionality* (kegunaan), *reliability* (konsistensi), dan *efficiency* (efisiensi), dibagi menjadi delapan sub-variabel yaitu *interface attractiveness*, *operability*, *understandability*, *navigation*, *suitability*, *availability*, *accessibility*, dan *time behaviour* (Alibeyk, Orak, Zeinolabedini, Pashazadeh, 2011).

## 6. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kerangka soal yang mengimplementasikan 1) Penyelesaian tugas dan pemahaman lintas budaya, 2) Pemahaman bahasa komunikatif, 3) Kemampuan bahasa komunikatif yang menjadi konsep JFS adalah sebagai berikut:

### 1) Kerangka Soal Kemampuan Penyelesaian Tugas dan Pemahaman Lintas Budaya

Kemampuan penyelesaian tugas adalah kemampuan pemelajar menggunakan bahasa dengan mempertimbangkan dengan siapa, dimana, kapan dan untuk apa bahasa tersebut digunakan. Dengan kata lain, kemampuan penyelesaian tugas bukan hanya sekedar pengetahuan bahasa Jepang saja, melainkan kemampuan melakukan sesuatu dengan bahasa Jepang. Oleh karenanya, dalam melakukan sesuatu (kegiatan menggunakan bahasa Jepang) tersebut perlu adanya wadah atau wilayah, yang dalam hal ini adalah tema dan situasi kegiatan bahasa. Sedangkan pemahaman lintas budaya adalah kemampuan pemelajar dalam menyesuaikan bentuk ujaran, baik berbentuk lisan atau tulis dan atau verbal dan non-verbal sesuai dengan situasi bicara. Kemampuan menyesuaikan tersebut akan membentuk cara pandang baru sehingga terwujudnya keberagaman dan kekayaan kemanusiaan.

Pada kerangka ini kami mengembangkan soal yang bertujuan agar siswa dapat merasakan ketercapaian bahwa dirinya telah menguasai *can-do* pada buku marugoto A1. Oleh karena itu, dalam penyusunan soal kami menyusun kriteria sebagai berikut; 1) Soal harus memiliki tema tertentu yang sesuai dengan penjabaran *can-do*, 2) Soal harus mengimplementasikan pemenuhan *can-do*, 3) Soal harus mengimplementasikan pemahaman lintas budaya.

**Tabel 1 Deskripsi Can-do dan Ceklist Butir Soal pada Tiap Matakuliah**

Can-do	Soal					Can-do	Soal				
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5
(1) [Berbicara] Mengucapkan salam			√			(26) [Berbicara] Berbicara kapan sebaiknya mengadakan pesta	√			√	√
(2) [Membaca] Mengenali huruf dalam Bahasa Jepang		√	√			(27) [Menulis] Menulis kartu ucapan selamat ulang tahun			√		
(3) [Berbicara] Menggunakan ungkapan dasar yang digunakan di kelas	√			√		(28) [Berbicara] Berbicara mengenai hobi	√		√	√	√
(4) [Menulis] Menuliskan nama dan asal negara kita dalam bahasa Jepang			√			(29) [Berbicara] Bercerita mengenai hal yang dilakukan pada hari libur	√				√
(5) [Berbicara] Memperkenalkan diri secara sederhana	√	√	√		√	(30) [Membaca] Memahami informasi pada poster dan kalender tentang suatu acara		√			
(6) [Membaca] Mengenali bagian-bagian pada kartu nama						(31) [Berbicara] Menyatakan apakah Anda akan menghadiri suatu acara atau tidak	√	√		√	√
(7) [Berbicara] Bercerita singkat tentang keluarga					√	(32) [Berbicara] Menyatakan apakah Anda dapat pergi bersama seorang teman atau tidak		√	√	√	
(8) [Berbicara] Bercerita tentang keluarga kepada seseorang dengan menggunakan foto keluarga	√	√		√		(33) [Membaca] mengenali rambu di stasiun dan tempat naik taksi			√		
(9) [Berbicara] Berbicara mengenai makanan favorit		√		√		(34) [Berbicara] Memperlihatkan alamat kepada supir taksi dan menyatakan tujuan Anda				√	√
(10) [Berbicara] Menawarkan minuman				√	√	(35) [Berbicara] Menyatakan bagaimana cara mencapai suatu tujuan tempat yang dimaksud	√	√		√	√
(11) [Bercerita] Berbicara mengenai kebiasaan makan pagi	√	√	√	√	√	(36) [Berbicara] Memberitahukan bagaimana mencapai suatu tempat dengan melihat peta	√	√			√

(10) [Berbicara] Menyatakan masakan favorit					√	(37) [Berbicara] Menyatakan lokasi Anda dengan melihat peta					√	√
(11) [Berbicara] Bercakap-cakap dengan teman di mana akan makan siang bersama	√	√		√	√	(38) [Membaca] Membaca papan pemberitahuan di toko mengenai jam operasional				√		
(12) [Membaca] Membaca menu			√			(39) [Berbicara] Menyatakan benda apa yang ingin Anda beli	√	√	√	√	√	
(13) [Berbicara] Memesan makanan dan minuman secara sederhana di restoran Hamburger			√	√	√	(40) [Berbicara] Berbicara mengenai tempat berbelanja untuk sesuatu yang Anda inginkan	√				√	√
(14) [Berbicara] Menyatakan bagaimana tempat tinggal kita	√		√	√	√	(41) [Berbicara] Membuat komentar pendek mengenai benda-benda di suatu toko						√
(15) [Berbicara] Menyatakan ada benda apa saja di rumah kita		√		√		(42) [Membaca] Membaca harga barang		√	√			
(16) [Menulis] Menulis e-mail untuk mengundang teman main ke rumah	√		√			(43) [Berbicara] Berbelanja di toko	√				√	√
(17) [Berbicara] Bertanya di mana suatu benda harus diletakkan dan menjawab pertanyaan tersebut	√			√	√	(44) [Membaca] Membaca tulisan singkat di blog		√	√			
(18) [Berbicara] Mengunjungi rumah teman/ menyambut teman yang berkunjung ke rumah				√	√	(45) [Berbicara] Menceritakan apa yang Anda lakukan di hari libur	√			√	√	√
(19) [Berbicara] Memandu tamu di dalam rumah					√	(46) [Berbicara] Menyatakan secara singkat bagaimana pendapat Anda tentang liburan Anda	√	√	√	√	√	
(20) [Membaca] Membaca nama dan alamat yang terdapat di jalan						(47) [Menulis] Membuat tulisan pendek di blog mengenai liburan Anda				√		
(21) [Berbicara] Menyatakan waktu melakukan sesuatu		√	√	√		(48) [Membaca] Membaca e-mail sederhana		√	√			

(22) [Berbicara] Berbicara mengenai rutinitas harian	√		√		√	(49) [Berbicara] bercerita apa yang Anda lakukan selama berlibur	√	√	√		√
(23) [Berbicara] Berbicara mengenai jadwal minggu ini		√		√	√	(50) [Berbicara] Menyatakan rencana Anda selanjutnya ingin pergi ke mana	√		√		√

1= Tata Bahasa Jepang, 2=Pemahaman Teks Tertulis Bahasa Jepang, 3=Penulisan Bahasa Jepang, 4= Menyimak Bahasa Jepang, dan 5=Percakapan Bahasa Jepang

## 2) Kerangka Soal Pemahaman Bahasa Komunikatif

Pemahaman bahasa komunikatif adalah pemahaman pemelajar terkait sistem bahasa, struktur bahasa, kosakata dan semua aspek kebahasaan yang dalam standar JFS disebut dengan pengetahuan linguistik. Lalu, yang kedua adalah pemahaman pemelajar akan kesesuaian sebuah ujaran atau tulisan yang disampaikan berdasarkan status pembicara dan pendengar dalam konteks serta lingkungan sosial yang membentuknya. Kemampuan memahami aturan-aturan sosial dalam menggunakan bahasa ini yang dalam JFS disebut dengan kemampuan sosiolinguistik. Kemudian yang ketiga, adalah pemahaman pemelajar akan fungsi dan struktur bahasa yang digunakan pada situasi, maksud, dan tujuan tertentu oleh pembicara kepada lawan bicara secara verbal ataupun non-verbal. Kemampuan penggunaan bahasa verbal dan non-verbal dengan situasi, maksud, dan tujuan pembicara ini yang dalam JFS disebut dengan kemampuan pragmatik.

Kerangka pemahaman bahasa komunikatif kami jabarkan ke dalam indikator kemampuan linguistik, kemampuan sosiolinguistik, dan kemampuan pragmatik pada tiap soal di masing-masing matakuliah sebagai berikut:

**Tabel 2 Pemahaman Bahasa Komunikatif dan Indikator Pada Tiap Matakuliah**

Mata Kuliah	Pemahaman bahasa komunikatif	Indikator
Tata bahasa	Linguistik	Pemahaman terhadap struktur bahasa Jepang dengan benar dalam sebuah konteks/ wacana
	Sosiolinguistik	Kemampuan memahami ketepatan dan kepatutan dari segi sosiolinguistik dalam sebuah konteks/wacana yang membentuk struktur bahasa Jepang yang sesuai.
	Pragmatik	Pemahaman tentang fungsi dan struktur bahasa yang digunakan pada situasi tertentu secara gramatikal dalam wacana/konteks dalam menggunakan ungkapan penghubung dan penyatu untuk menyusun suatu teks
Pemahaman Teks Tertulis	Linguistik	Pemahaman struktur bahasa yang membentuk sebuah informasi, pesan serta makna yang terkandung dalam sebuah teks/ wacana tertulis.
	Sosiolinguistik	Kemampuan memahami ketepatan dan kepatutan dari segi sosiolinguistik dalam struktur bahasa dan fungsi bahasa yang digunakan dalam teks/ wacana tertulis untuk menangkap informasi yang tertuang dalam tulisan tersebut.
	Pragmatik	Pemahaman tentang fungsi dan struktur bahasa yang digunakan pada situasi tertentu dalam wacana berbentuk tulisan untuk menangkap informasi yang tertuang dalam tulisan tersebut.
Penulisan	Linguistik	1) Pemahaman membaca huruf ( <i>hiragana, katakana, kanji</i> ) dengan benar dalam sebuah konteks/wacana 2) Kemampuan penggunaan huruf sesuai dengan kaidah tulisan dalam sebuah konteks/wacana 3) Kemampuan ortografi (menulis huruf <i>hiragana, katakana, kanji</i> ) dalam sebuah konteks/wacana

	Sosiolinguistik	Kemampuan memahami ketepatan dan kepatutan dari segi sosiolinguistik dalam wacana berbentuk tulisan meliputi peran penulis dan pembaca, pemahaman tentang informasi yang disampaikan serta fungsi tujuan interaksi tersebut.
	Pragmatik	Pemahaman tentang pengetahuan fungsi dan struktur bahasa yang digunakan pada situasi tertentu dalam wacana berbentuk tulisan sesuai maksud penulis kepada pembaca. Antara lain berupa 1) pengalihan kode tuturan berbentuk tulis dari Bahasa pemelajar ke bahasa Jepang, 2) penggunaan rekonstruksi kalimat dan analogi dalam tulisan, 3) penciptaan kata berupa bagian kata, frasa, sinonim dan lainnya.
Menyimak	Linguistik	Kemampuan menangkap pesan dengan lingkup kosakata, gramatika, dan tingkat literasi linguistik yang dimiliki
	Sosiolinguistik	Kemampuan memahami ketepatan dan kepatutan dari segi sosiolinguistik dalam wacana berbentuk ujaran meliputi peran penulis dan pembaca, pemahaman tentang informasi yang disampaikan serta fungsi tujuan interaksi tersebut.
	Pragmatik	Kemampuan menangkap dan memahami informasi dengan mempertimbangkan hubungan dan konteks pemakaiannya pada ujaran-ujaran lisan.
Percakapan	Linguistik	1) Kemampuan menggunakan kata dengan arti dan makna tertentu yang berkaitan dengan ungkapan yang digunakan sehari-hari 2) Kemampuan memahami bentuk kata, susunan kata, dan pola kalimat yang tepat pada sebuah percakapan 3) Kemampuan menafsirkan gagasan yang didengar dari lawan bicara yang dilisankan dengan baik dan benar
	Sosiolinguistik	Kemampuan memahami ketepatan dan kepatutan dari segi sosiolinguistik sosial meliputi peran pendengar dan pembicara, pemahaman tentang informasi yang disampaikan serta fungsi dan tujuan interaksi tersebut
	Pragmatik	Pemahaman terkait keterampilan menggunakan bahasa yang sesuai dan selaras termasuk diksi, pembentukan frase, serta informasi yang dituturkan kepada lawan bicara secara optimal dalam komunikasi lisan

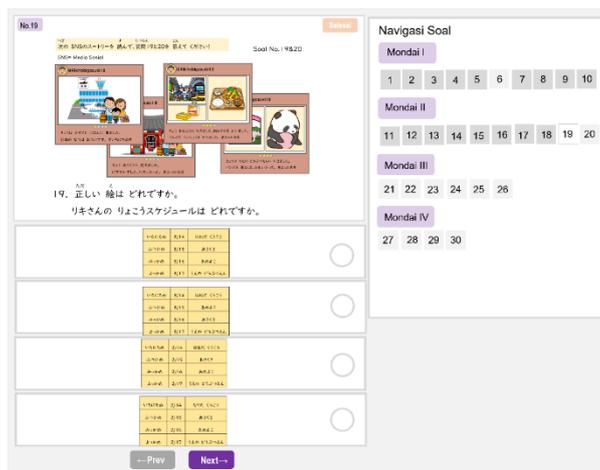
### 3) Kerangka Soal Aktivitas Bahasa Komunikatif

Pada kerangka ini peneliti memahami kemampuan bahasa komunikatif ke dalam empat aktivitas berbahasa meliputi aktivitas menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada umumnya keempat keterampilan tersebut mengacu pada proses decoding dan encoding. Decoding mengacu pada proses memahami tuturan orang lain baik dalam bentuk lisan atau tulisan yang dalam JFS disebut kemampuan reseptif. Lalu, encoding mengacu pada proses menghasilkan sesuatu produk bahasa berupa ujaran atau tulisan yang dalam JFS disebut kemampuan produktif. Proses encoding lainnya adalah merespon ujaran dan atau tulisan orang lain dalam bentuk dua arah, yang dalam JFS disebut kemampuan interaktif.

### 4) Ujian Berbasis Web Matakuliah Bahasa Jepang Berdasarkan JFS

#### (1) Implementasi penyelesaian tugas dan pemahaman lintas budaya

Sebagaimana hasil analisa terhadap bagaimana implementasi penyelesaian tugas dan pemahaman lintas budaya pada JFS, dalam penyusunan soal kami menyusun 3 kriteria yang harus dimiliki pada tiap butir soal. 1) Soal harus memiliki tema tertentu yang sesuai dengan penjabaran can-do, 2) Soal harus mengimplementasikan pemenuhan can-do, 3) soal harus mengimplementasikan pemahaman lintas budaya.

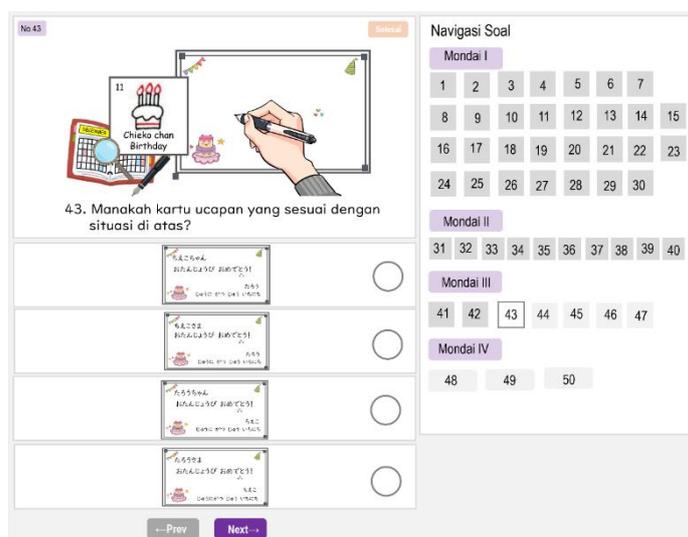


**Gambar 1 Soal Dokkai Mondai 2 No.19**

Gambar 1 adalah salah satu contoh soal, yaitu soal ujian pada matakuliah pemahaman wacana 1 (A1). Soal tersebut adalah soal dengan tema “*yasumi no hi 2*; hari libur 2” pada topik 9 bab 17 dan 18 buku marugoto A1. Kompetensi yang diujikan menyesuaikan can-do 44, yaitu membaca tulisan singkat pada blog mengenai cerita liburan. Dalam soal pemelajar diminta untuk dapat menangkap informasi pada blog tentang liburan dan mencari schedule liburan yang sesuai dengan cerita. Dalam soal terdapat informasi bahwa “*nihon no natsu wa atsui*”, yang berarti “musim panas di Jepang panas”. Informasi tersebut menjadi salah satu kata kunci untuk menjawab karena harus memahami bahwa musim panas di Jepang adalah antara bulan Mei-Agustus. Jadi, dalam penyelesaian soal pemelajar juga dituntut menguasai pemahaman lintas budaya, yang dalam hal ini adalah musim di Jepang.

(2) Implementasi pemahaman bahasa komunikatif

Pemahaman bahasa komunikatif berdasarkan hasil analisa meliputi kemampuan linguistik, sosiolinguistik, dan pragmatik. Sebagai contoh, dalam matakuliah penulisan wacana, kemampuan linguistik diartikan sebagai kemampuan ortografi (menulis huruf hiragana, katakana, kanji) dalam sebuah konteks/wacana. Kemampuan sosiolinguistik diartikan sebagai kemampuan memahami konteks sosial meliputi peran penulis dan pembaca, pemahaman informasi serta fungsi dari interaksi berbentuk tulisan tersebut. Kemampuan pragmatik sebagai pengetahuan fungsi dan struktur bahasa yang digunakan dalam situasi tertentu berdasarkan maksud penulis kepada pembaca.

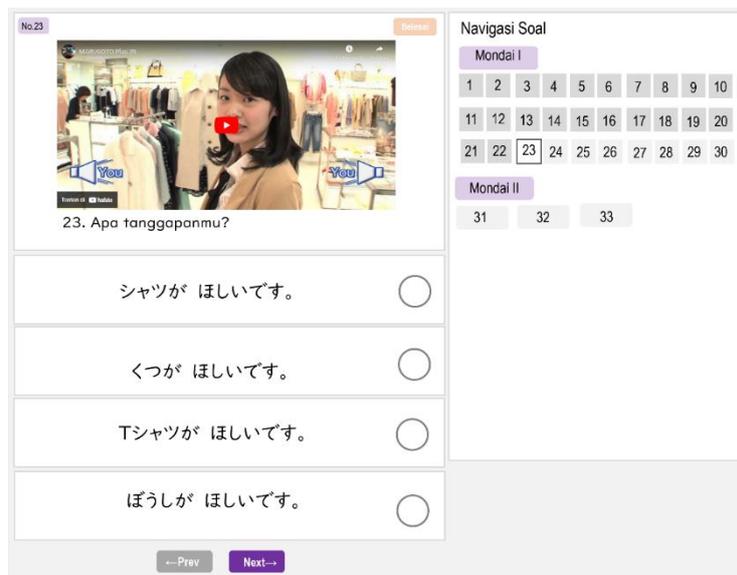


**Gambar 2 Soal Hyouki Mondai 3 No.43**

Gambar 2 adalah salah satu contoh soal, yaitu soal ujian pada matakuliah penulisan wacana 1 (A1). Soal tersebut adalah soal dengan tema “*seikatsu*; kehidupan” pada topik 5 bab 9 dan 10 buku marugoto A1. Kompetensi yang diujikan menyesuaikan can-do 27, yaitu menulis kartu ucapan selamat ulang tahun. Dalam soal pemelajar diminta untuk memilih kartu ucapan yang sesuai dengan situasi dan informasi yang diberikan pada soal tersebut. Kemampuan linguistik pemelajar dalam soal tersebut diuji dengan pemahaman peletakan nama penulis dan pembaca yang sesuai dengan kaidah tulisan Jepang. Kemampuan sosiolinguistik diuji dengan bagaimana pemelajar memahami hubungan penulis dan pendengar dengan memilih panggilan yang tepat pada pilihan jawaban. Kemampuan pragmatik diuji dengan kemampuan pemelajar mengetahui fungsi dan maksud penulis, yaitu menulis kartu ucapan selamat ulang tahun. Jadi, pemelajar sebagai penulis harus memilih jawaban yang tanggal penulisannya sesuai dengan tanggal ulang tahun pembaca yang dalam hal ini adalah teman yang berulang tahun.

### (3) Implementasi aktivitas bahasa komunikatif

Implementasi aktivitas bahasa komunikatif berdasarkan hasil analisa meliputi tiga aktivitas berbahasa, yaitu reseptif, produktif, dan interaktif. Aktivitas bahasa reseptif tersajikan dalam contoh soal pada gambar 1 (Soal Dokkai Mondai 2 No.19), dimana pemelajar mengerjakan soal dengan aktivitas memahami tuturan orang lain berupa informasi tulisan blog mengenai cerita liburan, dan mencari informasi yang sesuai dalam schedule liburan berdasarkan blog tersebut. Sedangkan aktivitas bahasa produktif tersajikan dalam contoh soal pada gambar 2 (Soal Hyouki Mondai 3 No.43), dimana pemelajar mengerjakan soal dengan aktivitas menghasilkan suatu produk bahasa, yang dalam soal tersebut adalah berbentuk tulisan berupa kartu ucapan ulang tahun.



**Gambar 3 Soal Kaiwa Mondai 1 No.23**

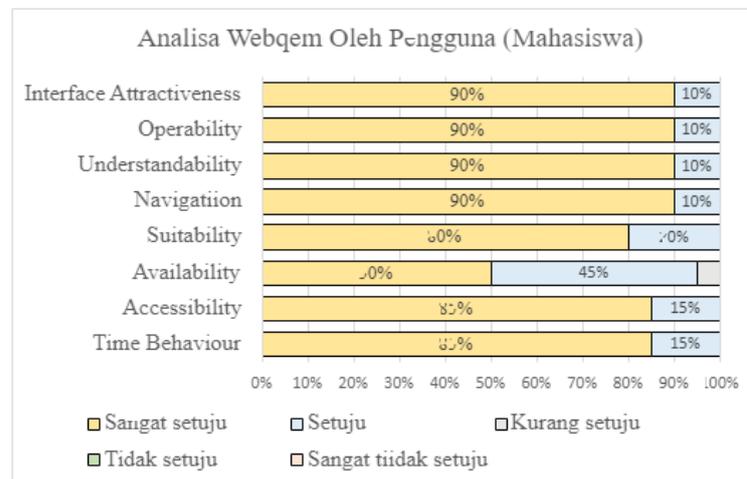
Aktivitas bahasa interaktif tersajikan dalam bentuk soal matakuliah percakapan (kaiwa). Bentuk ujiannya dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu 1) Soal percakapan dengan memilih respon yang tepat sesuai video, dan 2) ujian berbentuk roleplay dengan beberapa situasi yang telah ditentukan. Gambar 3 adalah contoh soal percakapan dengan memilih respon yang tepat sesuai video. Soal tersebut adalah soal dengan tema “*kaimono*; belanja” pada topik 8 bab 15 dan 16 buku marugoto A1. Kompetensi yang diujikan menyesuaikan can-do 39, yaitu menyatakan benda yang akan dibeli.

Video diambil dari website MARUGOTO PLUS yang merupakan platform tambahan bagi pemelajar yang menggunakan marugoto sebagai bahan belajar. Video dalam soal tersebut berupa situasi berbelanja, dimana lawan bicara menanyakan benda apa yang ingin dibeli. Dalam awal video terdapat instruksi dalam bahasa Jepang tentang benda yang pemelajar inginkan. Lalu dalam soal tersebut pemelajar diminta untuk memilih respon jawaban yang sesuai dengan situasi dan instruksi dalam video. Aktivitas bahasa interaktif tersajikan dalam bentuk soal ini dengan meminta pemelajar memahami situasi, instruksi, serta respon yang diberikan sebagai bentuk interaksi antara pembicara dan lawan bicara.

Bentuk ujian percakapan bentuk kedua adalah *rolepay* dengan situasi yang telah ditentukan. Salah satu situasi yang diberikan adalah situasi menuju suatu lokasi dengan mengendarai taksi. Soal tersebut adalah soal dengan tema “*machi; kota*” pada topik 7 bab 13 dan 14 buku marugoto A1. Kompetensi yang diujikan menyesuaikan can-do 34, yaitu memperlihatkan alamat kepada supir taksi dan menyatakan tujuan. Pertama, pemelajar diberikan waktu untuk memahami situasi dan instruksi melalui rolocard, kemudian melihat video contoh percakapan yang diambil dari website marugoto plus yang dimasukkan ke dalam website ujian bahasa Jepang. Lalu, pemelajar diminta untuk melakukan kegiatan roleplay berpasangan sesuai dengan situasi dan instruksi yang diberikan dalam rolocard dan contoh video. Aktivitas bahasa interaktif tersajikan dalam bentuk soal ini dengan meminta pemelajar memahami situasi, instruksi, serta respon yang diberikan sebagai bentuk interaksi antara pembicara dan lawan bicara.

(4) Kualitas ujian berbasis web matakuliah bahasa Jepang

Hasil yang didapatkan dari pengumpulan data kuesioner ditampilkan pada Gambar 4. Kuesioner memuat 4 (empat) *high level quality* yaitu *usability, functionality, reliability,* dan *efficiency*, masing-masing dibagi menjadi beberapa sub-variabel hingga menjadi 8 (delapan). Diantaranya, *Interface attractiveness, operability, understandability, navigation, suitability, availability, accessibility,* dan *time behaviour*. Masing-masing variabel memiliki 5 indikator, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.



Gambar 4 Analisa Webqem Oleh Pengguna

Hasil kuesioner oleh pengguna pada 4 indikator menunjukkan hasil yang sangat baik, dimana 90% dari pengguna menyatakan sangat setuju bahwa indikator tersebut memiliki kualitas yang baik dan membantu pengerjaan soal. 4 Indikator tersebut antara lain 1) interface attractiveness, yaitu kualitas dalam desain yang membantu pengguna dalam mengerjakan soal, 2) Operability, yaitu desain website ujian yang memperhitungkan dan mengurangi kesalahan Tindakan dalam pengoperasian, 3) Understandability, yaitu kemampuan pengguna dalam memahami cara menjelajahi aplikasi dalam pengerjaan soal, 4) Navigation, yaitu alur yang simple untuk pengguna dapat bernavigasi dengan mudah dalam mengerjakan soal.

Lalu, pada 2 indikator menunjukkan hasil yang sama dimana 85% pengguna menyatakan sangat setuju bahwa indikator tersebut memiliki kualitas yang baik dan membantu pengerjaan soal. 2 Indikator tersebut adalah accessibility dan time behaviour, accessibility adalah respon aplikasi dalam merespon aktivitas pengguna dalam pengerjaan soal. Indikator tersebut juga secara tidak langsung berpengaruh pada indikator time behaviour, yaitu waktu yang diberikan kepada pengguna dalam pengerjaan soal. Oleh karenanya, kedua indikator tersebut memiliki penilaian yang sama oleh pengguna.

Lalu pada indikator suitability, yaitu desain dan fitur yang disediakan dalam website terdapat 80% menyatakan sangat setuju, dan 20% menyatakan setuju bahwa indikator tersebut memiliki kualitas yang baik dan membantu pengerjaan soal. Secara garis besar nilai tersebut sudah

menunjukkan hasil yang baik, akan tetapi sedikit kurang jika dibandingkan hasil penilaian pada indikator lainnya. Hal ini terlihat dalam komentar pengguna dalam pertanyaan keusioner tentang aplikasi ujian secara keseluruhan.

*“Masalah ada di gambar-gambar tempelan saja karena gambar tempelan jadinya buram”* (Responden 1)

*“untuk user interface sudah cukup, hanya saja pada ujian chokai audio ditingkatkan kembali. Saran untuk penyebutan soal atau nomor bisa menggunakan AI yang bisa ubah teks jadi audio”* (Responden 18)

Sebaliknya, pada indikator availability menunjukkan hasil yang paling kurang dibandingkan indikator lainnya. Availability adalah kestabilan dan kualitas aplikasi dalam pengoperasiannya bergantung pada ketersediaan jaringan internet. Aplikasi ujian berbasis web ini membutuhkan ketersediaan jaringan internet yang memadai dalam pengoperasiannya. Pada saat ujian dilaksanakan, ada beberapa hari yang kondisi jaringan internet politeknik dalam kondisi kurang baik. Tim peneliti memperkirakan bahwa hasil tersebut dipengaruhi oleh kondisi jaringan saat itu. Namun, secara keseluruhan pengguna memberikan penilaian yang baik untuk aplikasi ini. Berikut beberapa komentar pengguna setelah melakukan ujian menggunakan aplikasi berbasis web ini:

*“Menurut saya tidak ada yang perlu diperbaiki dan terus pertahankan apa yang ada saat ini, sebab ujian saat ini sangatlah bagus dan saya sangat terbantu dengan ujian berbasis web. Sebenarnya saya pernah merasakan ujian berbasis web sewaktu SMK jadi hal ini sangat bagus”* (Responden 4)

*“Semoga ujian kedepannya berbasis web lagi”* (Responden 5)

*“Sensei, kalau mau buat soal ujian kayak pas UAS aja soalnya bikin tenang juga ngerjainnya, karena unik temanya tiap soal juga jadi mudah dipahami karena opsi-opsinya juga banyak jadi bisa dipahami. Arigatou gozaimasu sensei bimbingannya”* (Responden 7)

*“Semoga ujian ke depannya juga seperti sekarang tetapi lebih menantang lagi mungkin”* (Responden 8)

## **7. SIMPULAN DAN PERBAIKAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ujian bahasa Jepang berdasarkan JFS harus meliputi 3 komponen. Pertama, soal harus mengimplementasikan cara pandang penyelesaian tugas dan pemahaman lintas budaya. Kedua, soal harus mengimplementasikan pemahaman bahasa komunikatif yang terdiri dari 3 pemahaman, yaitu pemahaman linguistik, sosiolinguistik, dan pragmatik. Ketiga, soal harus dapat memenuhi aktivitas bahasa komunikatif yang terdiri dari aktivitas reseptif, produktif, dan interaktif. Ketiga komponen tersebut adalah yang dibutuhkan dalam pemenuhan kemampuan bahasa Jepang untuk pemahaman lintas budaya sebagai konsep JFS.

Lalu, dari uraian yang telah disampaikan pada Hasil dan Pembahasan, maka tim peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ujian berbasis WEB ini membantu mengurangi penggunaan kertas dalam ujian, khususnya ujian bahasa Jepang berdasarkan JFS yang membutuhkan banyak gambar sebagai pemenuhan komponen ujian yang telah dijelaskan di atas.
2. Ujian berbasis WEB ini mendapatkan penilaian yang baik dari pengguna dan menambah motivasi belajar mahasiswa dalam mempersiapkan ujian
3. Ujian berbasis WEB dapat memudahkan dosen dalam proses penilaian karena sistem ini langsung memberikan hasil berupa nilai ujian setelah siswa melaksanakan ujian

Pengembangan perangkat ujian berbasis web ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Pertama, pada bagian konten yang masih terdapat beberapa gambar yang kurang jelas, serta audio yang kurang maksimal. Kedua, penguatan akses internet dalam pelaksanaan ujian sehingga dapat mengurangi kendala dalam ujian. Berikutnya hasil penelitian ini akan dijadikan rujukan dalam pengembangan ujian pada level berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alibeyk, M.R., Orak, R.J., Zeinolabedini, M.H., Pashazadeh, F. "Qualitative Evaluation of Central Library's Web Sites of Medical Universities in Iran with WEBQEM". *Journal of Health Administration (JHA)*, 2011 Vol. 14 No. 43 pp. Pe63-Pe76, En11 ref.23
- Kumano, N., Itou, H., Hachisuka, M. "JFS/CEFR ni Motodzuku JFS Nihongo Kouza Reberu Ninteishiken (A1) no Kaihatsu (Pengembangan Ujian Diagnosa Level A1 pada Kursus Bahasa Jepang JFS Berdasarkan JFS/CEFR)". *Kokusaikouryuukikin Nihongo Kyouiku Kiyuu Dai 9 gou 2013 nen (Buletin Japan Foundation no 9 tahun 2013)*.
- Olsina, L., Rossi, G. "Measuring Web application quality with WebQEM,". *IEEE MultiMedia*, vol. 9, no. 4, pp. 20-29, Oct.-Dec. 2002, doi: 10.1109/MMUL.2002.1041945.
- The Japan Foundation. 2017. *JF Standard bagi Pendidikan Bahasa Jepang Petunjuk Pemakaian bagi Pengguna*. Maret. The Japan Foundation. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2022. Pengenalan JF Standard dan Marugoto [Presentasi PowerPoint]. Dipresentasikan pada *workshop* JF Standard dan *training* Marugoto di Program Studi D3 Bahasa Jepang Politeknik Takumi.
- Uehara, Y. "JF Nihongo Kyouiku Sutandaado to Sono Katsuyou (Standar JF untuk Pendidikan Bahasa Jepang dan Penerapannya). Hon-go kokusai kyouiku kenkyuu kiyuu (Jurnal Pendidikan Jepang dan Internasional) Maret 2019 22, 9-27.

# Penyusunan Materi Pelatihan Bahasa Jepang BLK Lombok Tengah Berdasarkan Analisa Unit Kompetensi Kemnaker RI

Andriani Anjasuma Putri

*UPTD BLK Lombok Tengah*  
[andrianianjasumaputri@gmail.com](mailto:andrianianjasumaputri@gmail.com)

## ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Jepang saat ini sudah merambah ke berbagai macam kalangan hingga masyarakat umum. Salah satu lembaga pelatihan bahasa Jepang bagi masyarakat umum adalah BLK (Balai Latihan Kerja). Namun, sayangnya pelatihan bahasa Jepang di BLK belum begitu populer dan banyak tersedia. BLK Lombok Tengah adalah salah satu lembaga yang baru menyediakan pelatihan bahasa Jepang untuk masyarakat. Akan tetapi, bahan ajar yang tersedia masih terbatas, meskipun Kemnaker RI selaku induk dari BLK telah merilis unit kompetensi yang harus diajarkan namun belum tersedia modul pelatihan. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah draf penyusunan materi yang akan disampaikan saat pembelajaran, melalui penelitian ini penulis bermaksud untuk menganalisa unit kompetensi dan menyusun materi yang akan disampaikan saat pelatihan Bahasa Jepang di BLK Lombok Tengah nantinya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menganalisa kebutuhan penyusunan materi berdasarkan unit kompetensi yang telah ditentukan oleh Kemnaker RI dalam Program Pelatihan Bahasa Jepang Level N5. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu studi pustaka dalam menganalisa unit kompetensi Kemnaker RI dan juga survei untuk mengetahui bahan ajar Bahasa Jepang apa yang digunakan oleh lembaga pelatihan kerja (LPK) lainnya. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kartu analisa kebutuhan modul dan angket. Hasil analisa data menunjukkan bahwa terdapat 15 unit kompetensi (uk) dalam program. 15 uk tersebut mengandung materi yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang. Kemudian, berdasarkan hasil survei terhadap LPK lainnya, ditemukan bahwa buku yang paling banyak digunakan adalah buku *Minna no Nihongo*. Dengan demikian peneliti pun memutuskan untuk menyusun materi dengan menyesuaikan 14 UK Kemnaker RI dengan materi yang terdapat di buku *minna no nihongo* dan mengkombinasikannya dengan buku lainnya.

**Kata kunci:** pelatihan bahasa Jepang, modul, bahan ajar

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Jepang saat ini tidak hanya terbatas pada pembelajaran di dunia pendidikan formal seperti SMA, atau pun di bangku kuliah. Pendidikan Bahasa Jepang saat ini sudah lebih praktis dan merambah ke berbagai macam kalangan masyarakat. Saat ini pembelajaran Bahasa Jepang dapat ditemukan di lembaga swasta seperti kursus bahasa Jepang atau lebih praktis lagi pembelajaran Bahasa Jepang yang ditujukan untuk pelatihan tenaga kerja seperti institusi penulis yaitu pelatihan bahasa Jepang di Balai Latihan Kerja (BLK) Lombok Tengah. Balai Latihan Kerja atau lebih sering disebut BLK merupakan sarana tempat pelatihan kerja secara gratis yang menyasar masyarakat lokal daerah (Sunarya, Abdurachman, & Ningsih, 2021). BLK memiliki konsep pelatihan yang mirip seperti LPK (Lembaga Pelatihan Kerja) namun bedanya adalah LPK merupakan lembaga pelatihan swasta sedangkan BLK merupakan lembaga pelatihan milik pemerintah. Saat ini, BLK Lombok Tengah mengadakan beragam pelatihan untuk masyarakat seperti pelatihan otomotif, tata boga, las dan lain-lain. Salah satu program pelatihan yang dibuka saat ini adalah pelatihan Bahasa Jepang.

Pelatihan yang diselenggarakan di BLK memiliki peranan yang signifikan dalam menciptakan tenaga kerja yang kompeten (Nurhidayanto, 2021). Pelatihan yang diberikan secara gratis merupakan salah satu daya tarik BLK di masyarakat. BLK memiliki tujuan untuk mengurangi

jumlah angkatan kerja yang masih menganggur di daerah tersebut. Nurhidayanto (2021) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa jumlah alumni BLK yang terserap dalam dunia kerja adalah menyentuh angka 70%, hal ini menunjukkan bahwa BLK memiliki peranan yang signifikan dalam menciptakan tenaga kerja yang kompeten dan mampu bersaing. Di BLK Lombok Tengah sendiri berdasarkan data yang dihimpun selama tiga tahun dari tahun 2019-2021 tercatat ada 1.385 alumni sedangkan yang bekerja setelah lulus pelatihan adalah 37% dari jumlah tersebut (BLK Lombok Tengah, 2022). Dengan demikian, maka dapat diketahui bahwa jumlah tersebut masih jauh dari target sehingga BLK Lombok Tengah terus berupaya untuk memperluas peluang kerja di masyarakat dengan mengadakan pelatihan-pelatihan yang mengikuti perkembangan zaman. Salah satunya adalah pelatihan Bahasa Jepang.

Saat ini, di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) sedang gencar dilaksanakannya program rekrutmen Calon Pekerja Migran Indonesia (CPMI) ke Jepang. Namun karena kurangnya pelatihan keterampilan khususnya bahasa Jepang di masyarakat selalu menyebabkan kuota yang disediakan tidak pernah terpenuhi karena masyarakat NTB tidak memenuhi syarat yang ditentukan. Hal ini tentunya menjadi pekerjaan rumah bagi pemerintah NTB salah satunya Pemerintah Daerah Lombok Tengah untuk dapat mengakomodir permasalahan ini. Dengan demikian untuk membantu menuntaskan permasalahan tersebut BLK Lombok Tengah pertama kalinya membuka pelatihan Bahasa Jepang untuk masyarakat. Hal ini tentunya menjadi angin segar dan harapan masyarakat Lombok Tengah karena dapat mengikuti pelatihan Bahasa Jepang secara gratis, tidak seperti saat mengikuti pelatihan di LPK swasta. Tingginya minat masyarakat terhadap pelatihan Bahasa Jepang di BLK ini dapat dilihat pada data jumlah pendaftar pelatihan yang cukup banyak yaitu sejumlah 52 pendaftar (BLK Lombok Tengah, 2023).

Program Pelatihan Bahasa Jepang yang dibuka di BLK Lombok Tengah saat ini mengikuti panduan pelaksanaan pelatihan berbasis kompetensi yang dikeluarkan oleh Kementerian Ketenagakerjaan RI (Kemnaker). Terdapat empat program pelatihan Bahasa Jepang yang telah dirancang oleh Kemnaker RI yaitu Bahasa Jepang Level N5, Bahasa Jepang Level N4, Bahasa Jepang untuk Calon Pekerja Indonesia dan Bahasa Jepang untuk CPMI. Dari keempat program tersebut, BLK Lombok Tengah memilih membuka program pelatihan Bahasa Jepang level N5 karena mengingat program Bahasa Jepang ini baru pertama kali diadakan dan sasarannya adalah masyarakat awam yang belum pernah belajar bahasa Jepang sama sekali. Kementerian Ketenagakerjaan (Kemnaker) yang merupakan induk dari BLK telah mengeluarkan panduan pelatihan bahasa Jepang untuk BLK maupun untuk LPK swasta termasuk dengan buku program pelatihannya yang berisikan unit kompetensi (uk) dan silabus pelatihan yang harus disampaikan kepada peserta pelatihan nantinya. Namun, Kemnaker belum mengeluarkan modul pelatihan yang dapat dijadikan media pembelajaran oleh instruktur. Dengan demikian, maka instruktur pelatihan Bahasa Jepang dituntut untuk dapat menyusun dan membuat materi sendiri yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran. Akan tetapi, dengan belum adanya informasi yang jelas terkait modul apa yang sebaiknya digunakan dalam pelatihan Bahasa Jepang di BLK ini tentunya cukup membingungkan terlebih lagi tidak ada rujukan yang dapat dijadikan sebagai referensi. Oleh karena itu, melalui artikel ini penulis bermaksud untuk menganalisa unit kompetensi yang telah ditentukan oleh Kemnaker dan menentukan materi yang dapat digunakan nantinya.

Penelitian terkait analisa penyusunan materi yang nantinya akan dijadikan modul sudah cukup banyak ditemukan. Hal ini dikarenakan penyusunan modul merupakan salah satu tahapan penting dalam persiapan bahan ajar sebelum memulai pembelajaran (Widodo & Jasmadi, 2008). Seperti halnya Wijayanti et al (2022) yang melakukan penelitian terhadap penyusunan modul proyek profil pelajar Pancasila yang akan digunakan di sekolah penggerak jenjang SMA. Wijayanti et al (2022) melakukan penelitian ini dikarenakan perlu adanya pembelajaran sekreatif mungkin yang harus diterapkan sehingga membutuhkan modul sebagai bahan ajar yang sistematis. Kemudian, penelitian tentang penyusunan modul pembelajaran berbasis sains teknologi dan masyarakat yang

akan digunakan sebagai bahan ajar siswa SMA kelas 12 juga pernah dilakukan oleh Fitriana, Amelia dan Marianingsih (2017). Selain lembaga formal, penyusunan modul pun juga dilakukan sebelum memulai pelatihan di lembaga non-formal seperti penyusunan modul yang dilakukan oleh Widyaiswara untuk pelatihan di lembaga non-formal (Idrus, 2021). Dengan melihat beberapa penelitian terdahulu maka dapat diketahui bahwa penelitian terkait penyusunan materi perlu dilakukan untuk mengetahui tahapan dalam pemilihan dan penyusunan bahan ajar tersebut agar materi yang disajikan nantinya lebih tersusun secara sistematis.

Berdasarkan berbagai macam fenomena yang telah disampaikan di atas maka dirasa perlu melakukan penelitian terkait pemilihan dan penyusunan materi pelatihan Bahasa Jepang untuk BLK Lombok Tengah. Terlebih lagi pelatihan ini merupakan pelatihan baru dan belum ada referensi terkait bahan ajar yang digunakan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah penulis akan lebih fokus untuk mengumpulkan materi-materi dari bahan ajar Bahasa Jepang yang sudah ada sebelumnya dan disusun menurut unit kompetensi yang sudah diatur oleh Kemnaker dalam Program Pelatihan Bahasa Jepang Level N5.

### **1.1 Penyusunan Materi**

Dalam proses pembelajaran tentunya seorang guru memerlukan bahan ajar agar pembelajarannya dapat berjalan dengan maksimal. Demikian pula, dalam pelatihan, instruktur juga memerlukan bahan ajar agar pelatihan yang diberikan dapat berjalan secara maksimal terutama saat penyampaian teori. Materi pembelajaran termasuk dalam bahan ajar yang harus dipersiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran (Widodo & Jasmadi, 2008). Widodo dan Jasmadi (2008) menambahkan bahwa terdapat berbagai macam hal yang harus diperhatikan selama penyusunan bahan ajar diantaranya adalah :

- bahan ajar harus disesuaikan dengan peserta didik yang sedang mengikuti proses belajar-mengajar.
- bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik diri.
- program belajar-mengajar yang dilangsungkan.
- guna mendukung ketercapaian tujuan, bahan ajar harus memuat materi pembelajaran secara rinci, baik untuk kegiatan dan latihan.

Dengan mengetahui beberapa rambu-rambu di atas maka penyusunan materi pembelajaran mengacu pada kompetensi yang terdapat dalam rencana kegiatan belajar-mengajar atau garis besar program pendidikan atau unit kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja yang telah dikembangkan yang nantinya dapat menjadi satu kesatuan berupa modul.

Materi pembelajaran merupakan suatu komponen yang penting dan perlu ada dalam proses pembelajaran. Iriani dan Ramadhan (2019) menyebutkan bahwa materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum yang harus sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan materi adalah: jenis, cakupan, urutan, perlakuan terhadap materi pembelajaran tersebut.

Sedangkan prinsip pengembangan materi menurut Iriani dan Ramadhan (2019) ada 3 pola yaitu relevansi, konsistensi dan *adequacy*. Relevansi artinya kesesuaian, materi pembelajaran seharusnya sesuai dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar. Konsistensi adalah keajegan, jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik ada empat macam, maka materi yang harus diajarkan juga meliputi empat macam. Kemudian yang terakhir adalah *adequacy* yang memiliki arti kecukupan, materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan, materi tidak boleh terlalu sedikit atau terlalu banyak. Sedangkan penentuan sumber materi dapat dikumpulkan melalui berbagai macam sumber belajar diantaranya adalah buku, laporan hasil penelitian, majalah ilmiah, buku kurikulum, situs-situs internet dan lain lain.

## 1.2 Pelatihan Bahasa Jepang Level N5 di BLK Lombok Tengah

Pelatihan Bahasa Jepang yang diselenggarakan di BLK pada tahun ini mengacu pada program pelatihan yang telah dirumuskan oleh Kemnaker dengan nama program pelatihan yaitu “Bahasa Jepang Level N5” yang dapat diakses pada situs <https://proglat.kemnaker.go.id/>. Program pelatihan yang dirumuskan ini pun sudah berdasarkan SKKNI Nomor 238 Tahun 2022 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Pendidikan Golongan Pokok Pendidikan Bidang Bahasa Jepang. Penetapan standar ini dilakukan untuk memudahkan lembaga penyelenggara pelatihan maupun lembaga sertifikasi tenaga kerja dalam melaksanakan fungsinya serta menyamaratakan materi dan target pembelajaran dalam pelatihan Bahasa Jepang khususnya untuk calon pekerja migran Indonesia ke Jepang nantinya (SKKNI Bahasa Jepang, 2022). Di dalam program pelatihan Bahasa Jepang Level N5 terdapat 15 UK yang harus disampaikan kepada siswa dalam kurun waktu 360 JP (Jam Pelajaran) (Kemnaker, 2022). Kemudian, setelah melalui proses seleksi nantinya maka didapatkan peserta pelatihan yang mengikuti pelatihan Bahasa Jepang di BLK berjumlah 16 orang.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Hal ini dikarenakan, penulis melakukan langkah-langkah penyusunan materi dengan mengamati dan menganalisa unit kompetensi yang tertuang dalam Program Pelatihan Bahasa Jepang Level N5. Metode analisis deskriptif merupakan metode yang paling cocok dengan penelitian ini karena analisis deskriptif menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah (Sutedi, 2018). Pada saat menjabarkan penelitian ini menggunakan analisa deskriptif peneliti mengadopsi langkah-langkah penyusunan modul yang dikemukakan oleh Kosasih (2021) dengan menghilangkan beberapa bagian karena pada penelitian ini penulis hanya membatasi permasalahan dengan menyusun materi dari sumber bahan ajar yang sudah ada dan tidak menyusun modul baru. Adapun langkah penyusunannya adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan materi
2. Penyusunan draf

Pada langkah awal yaitu analisis kebutuhan materi, penulis menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu survei untuk mengetahui sumber bahan ajar yang digunakan oleh lembaga pelatihan kerja (LPK) dan BLK lainnya serta studi pustaka yang dilakukan untuk menganalisa unit kompetensi Program Pelatihan Bahasa Jepang Level N5.

Pendekatan penelitian pertama yaitu melakukan survei kepada LPK dan BLK lain yang mengadakan pelatihan Bahasa Jepang untuk mengetahui modul atau sumber bahan ajar apa yang digunakan dalam menyampaikan materi saat pelatihan di lembaganya masing-masing. Sumber datanya berupa hasil angket karena menggunakan kuesioner atau angket sebagai instrumen untuk pengumpulan datanya. Angket ini disebarakan melalui media *google form* yang disebarakan secara luas kepada partisipan yang pernah atau sedang mengajar di LPK atau BLK. Setelah mengetahui sumber bahan ajar yang digunakan maka penulis dapat memperkirakan materi yang akan disampaikan nantinya mengambil sumber pembelajaran dari mana.

Pada pendekatan penelitian berikutnya yaitu studi pustaka dilakukan untuk menganalisis unit kompetensi yang telah ditentukan oleh Kemnaker pada Program Pelatihan Bahasa Jepang Level N5. Sumber data yang digunakan berupa buku program yang dapat diakses dan diunduh dalam website [proglat.kemnaker.go.id](https://proglat.kemnaker.go.id). Tahapan ini memiliki tujuan untuk mengetahui standar kompetensi yang ditentukan dalam setiap unit kompetensinya, materi apa yang sesuai dengan unit kompetensi tersebut sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan standar kompetensi yang ditentukan, serta mengumpulkan materi yang akan disampaikan pada saat pelatihan nantinya. Instrumen yang digunakan pada tahapan ini berupa kartu analisa kebutuhan materi. Pada kartu analisa ini akan

berisikan kolom memanjang dengan isian berupa kolom 1. Unit Kompetensi; kolom 2. Capaian Unit Kompetensi; kolom 3. Materi Ajar; kolom 4. Sumber Bahan Ajar.

Setelah mengumpulkan data tahap selanjutnya melakukan penyusunan draf. Pada penyusunan draf penyampaian materi nantinya penulis akan melihat materi tersebut dapat disampaikan dengan pendekatan prosedural atau pendekatan hierarki (Iriani & Ramadhan, 2019). Penyusunan draf juga akan disesuaikan dengan rencana jadwal pelatihan yang akan diselenggarakan di BLK.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Analisa Kebutuhan Materi**

Dalam melakukan analisa kebutuhan materi penulis menggunakan dua tahap pengumpulan data yaitu survei dan analisa unit kompetensi.

##### **3.1.1 Sruvei Penggunaan Modul**

Pada angket yang telah tersebar didapatkan 10 responden yang mengisi angket survei penggunaan modul. 9 orang responden merupakan instruktur Bahasa Jepang di LPK Swasta dan 1 orang merupakan instruktur Bahasa Jepang di BLK Pemerintah. Asal tempat mengajar responden bervariasi diantaranya adalah Bandung, Semarang, Bali, Cirebon, Kuningan, dan Lombok Tengah.

Kemudian, penulis menanyakan terkait penggunaan buku ajar utama atau modul yang digunakan dalam pembelajaran. Pada item pertanyaan ini penulis menuliskan jawaban jenis buku *minna no nihongo*, *irodori* dan lainnya. Hasil yang didapat adalah 6 orang menyatakan menggunakan buku *minna no nihongo* saja, 3 orang menyatakan mengkombinasikan penggunaan buku *minna no nihongo* dan *irodori* dalam pelatihannya. Sedangkan 1 responden menyatakan menggunakan buku lainnya.

Selanjutnya penulis menganalisa alasan pemilihan bahan ajar tersebut. Responden yang mengajar menggunakan *minna no nihongo* menyebutkan bahwa buku tersebut merupakan buku yang sudah direkomendasikan oleh *kumiai* atau perusahaan untuk digunakan, sedangkan jawaban yang paling banyak muncul adalah bahwa buku tersebut merupakan buku yang sudah banyak digunakan di beberapa LPK, universitas dan tempat kursus lainnya. Sedangkan, responden yang memilih buku *irodori* dalam pembelajarannya menyebutkan bahwa buku tersebut dikombinasikan dan digunakan bersamaan dengan buku *minna no nihongo*, ada pula responden yang menyebutkan bahwa buku *irodori* lebih sering digunakan karena lebih berkembang mengikuti zaman dan isinya juga lebih beragam. Responden terakhir yang menyebutkan lainnya, mengungkapkan bahwa buku yang digunakan tidak pasti karena merupakan buku yang dibuat oleh eks pemegang, dan penyampaian materinya disesuaikan dengan kebutuhan calon pemegang.

Berdasarkan hasil analisa angket di atas maka dapat diketahui bahwa buku *minna no nihongo* merupakan buku yang paling banyak digunakan oleh para responden. Hal ini sejalan dengan banyaknya penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa buku *minna no nihongo* merupakan modul yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran baik di tingkat universitas seperti halnya di Politeknik Negeri Malang, di mana pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan buku *minna no nihongo* (Widiyowati, Suryanto & Suyono, 2018). Bahkan di tingkat SMA pun dalam penyusunan bahan ajar guru juga berpedoman kepada pola kalimat yang ada di dalam buku *minna no nihongo* (Dewandono & Sutiyarti, 2022). Kemudian, ada beberapa institusi juga yang menyebutkan meskipun tidak digunakan secara utuh pengembangan bahan ajar pun masih berpedoman kepada modul *minna no nihongo* (Rusmiyati, Sopaheluwakan & Amri, 2022).

Di sisi lain, penggunaan *minna no nihongo* pun dirasa sudah cukup lama jika dibandingkan dengan buku-buku ajar lainnya yang sudah banyak bermunculan seperti halnya *irodori*. Versi cetak kedua dari *minna no nihongo* dikeluarkan pada tahun 2012. Sedangkan modul *irodori* sendiri baru

dikeluarkan pada tahun 2020. Dengan melihat perbedaan ini maka dapat diketahui bahwa materi dalam buku *irodori* akan lebih sesuai dengan kondisi saat ini. Meskipun demikian, penggunaan buku *irodori* yang belum banyak digunakan di dalam institusi pendidikan Bahasa Jepang, membuat buku ini dirasa sulit oleh pengajar jika tidak dipelajari terlebih dahulu, tidak seperti saat mengajar menggunakan buku *minna no nihongo* yang sudah familiar dan banyak digunakan. Hal ini dapat dilihat pada hasil analisa angket. Penelitian terkait penggunaan buku *irodori* pun masih cukup jarang ditemukan.

### 3.1.2 Analisa Unit Kompetensi

Berdasarkan hasil kajian literatur diketahui bahwa Program Pelatihan Bahasa Jepang Level N5 memiliki 15 unit kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa pelatihan. Dengan jumlah jam pelajaran sebanyak 360 JP. Adapun pembagiannya adalah 28 JP untuk materi penunjang yaitu *soft skill dan produktivitas* sisanya merupakan materi Bahasa Jepang. Materi *skill* dan produktivitas ini merupakan materi umum yang disampaikan kepada siswa pelatihan di awal sebagai pembekalan terkait orientasi BLK, materi kepemimpinan, dan karakterisasi. Setelah itu baru, dilanjutkan dengan pelatihan sesuai kejuruan dan programnya masing-masing.

Berdasarkan pemetaan standar kompetensi diketahui bahwa tujuan dari program pelatihan ini adalah menghasilkan tenaga kerja dengan kemampuan dasar bahasa Jepang, yang dalam tempo lambat dapat berkomunikasi tentang topik sehari-hari yang sudah dikenal dalam kosakata dan kanji dasar (SKKNI Bidang Bahasa Jepang, 2022). Sedangkan tujuan khususnya adalah setelah mengikuti pelatihan ini peserta kompeten berbahasa Jepang setara kualifikasi N5 JLPT, sehingga dapat disimpulkan hasil yang diharapkan dari pelatihan ini adalah siswa dapat mengikuti dan lulus ujian JLPT N5.

Dengan melihat gambaran umum di atas maka dapat diketahui pula bahwa materi yang akan disampaikan berfokus pada materi ujian JLPT N5. Pada bagian ini akan disajikan 15 unit kompetensi dan hasil analisa materi yang bersesuaian dengan unit kompetensi tersebut. Kemudian, penulis juga akan mencoba menyesuaikan materi tersebut dengan pemilihan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran nantinya.

#### 1. Unit Kompetensi Membaca dan Menulis *Hiragana* dan *Katakana*

Pada unit kompetensi ini siswa diharapkan dapat membaca dan menulis aksara hiragana dan katakana yang berjumlah masing-masing 46 huruf, beserta variasinya yang berupa tanda *tenten* dan *maru*, huruf “*tsu*” kecil, tambahan “-*ya*, -*yu*, -*yo*” kecil, dan menulis suara panjang pada aksara *Hiragana* dan *Katakana*. Unit kompetensi ini disampaikan dalam waktu 48 JP.

Berdasarkan hasil analisa unit kompetensi dan kriteria capaian di atas maka sudah jelas materi yang perlu disampaikan adalah materi aksara *Hiragana* dan *Katakana*. Pada bagian UK ini, penulis menyiapkan bahan ajar berupa materi yang Sebagian besar diambil dari buku *kana-nyuumon*. *Kana-nyuumon* merupakan buku yang digunakan untuk berlatih membaca dan menulis *hiragana katakana* (Listriani, Diner dan Nurhayati, 2018). Namun, penulis tidak semata-mata menyajikan seluruh isi buku kepada siswa karena penulis berencana menggunakan buku kotak-kotak kecil pula untuk diberikan kepada siswa sebagai fasilitas belajar menulis *hiragana* dan *katakana*.

#### 2. Unit Kompetensi Membaca dan Menulis Kanji Dasar

UK ini memiliki capaian unit kompetensi yaitu menghafalkan, menyebutkan dan menulis 107 kanji N5. Siswa juga diharapkan dapat mengartikan 107 kanji N5 tersebut. UK ini dipersyaratkan disampaikan dalam waktu 24 JP.

Berdasarkan hasil analisa capaian unit kompetensi tersebut maka penulis menyiapkan materi kanji N5. Materi ini penulis ambil dari buku cara cepat menghafal kanji n5 melalui

metode latihan menulis. Buku ini penulis pilih karena dirasakan yang paling sederhana dan muda dipelajari dalam waktu yang singkat. Penyajian huruf kanji-nya pun berurutan 10 kanji pada setiap babnya. Materi evaluasinya pun diberikan di akhir bab setelah huruf kanji-nya diperkenalkan. Sehingga hal tersebut dapat mempermudah siswa mempelajari kanji dan menghafalkannya.

### 3. Menggunakan Angka/Bilangan dalam Bahasa Jepang

Pada unit kompetensi ini siswa diharapkan dapat mengidentifikasi angka/bilangan, kata bantu bilangan dan menggunakannya sesuai konteks dalam Bahasa Jepang. Kriteria capaian materi yang harus dikuasai adalah

1. Menyebutkan bilangan 1-100,
2. Menyebutkan jam dalam 24 jam,
3. Menyebutkan tanggal
4. Menyebutkan umur
5. Menyebutkan satuan dengan benar yang merujuk pada pilihan saat berbelanja, memesan makanan menggunakan pola (Nomina + *ni shimasu*) dan (Nomina + *ga arimasu*)
6. Menyebutkan kata bantu bilangan dalam Bahasa Jepang.

Ke-enam materi tersebut harus disampaikan dalam waktu 36 JP selamat pelatihan Bahasa Jepang dilaksanakan.

Dengan melihat kriteria capaian materi di atas maka dapat diketahui pada bagian UK ini materi yang disajikan cukup banyak namun dengan melihat kompetensi tersebut penulis berpendapat bahwa materi ini tidak dapat disajikan dalam satu waktu sehingga penyajian materi dilakukan secara hierarki yang berarti bahwa materi tersebut disampaikan secara berjenjang dari atas ke bawah, dan materi yang sebelumnya harus dipejari dahulu sebagai prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya (Iriani & Ramadhan, 2019). Dalam mempersiapkan materi untuk UK ini penulis memilih mengambil materi tersebut dari buku *minna no nihongo* pada bab 1 untuk pokok pembahasan penyebutan bilangan 1-100 dan umur; bab 4 untuk pokok pembahasan penyebutan jam; bab 5 untuk pokok pembahasan tanggal; bab 11 untuk pokok pembahasan satuan, pola nomina + *ni-shimasu* dan nomina + *ga arimasu*.

### 4. Menggunakan Ucapan Salam Bahasa Jepang

Unit kompetensi yang ke empat ini memiliki kriteria capaian mengucapakan salam sesuai konteks dengan benar. Serta, mengucapakan salam dengan gestur sesuai kebiasaan orang Jepang. Pokok pembahasannya adalah ucapan selamat pagi, siang, malam, selamat bekerja, mohon bantuannya, terima kasih, dan terima kasih kembali. Penyampaian materi ini hanya dilakukan selama 4 JP sehingga materi ini dapat disampaikan di awal pertemuan dan dikuatkan setiap hari dalam pembelajaran di kelas. Persiapan materinya pun diambil dari berbagai bahan ajar seperti buku *irodori*, *minna no nihongo* atau internet.

### 5. Menggunakan Ungkapan Perkenalan Diri dalam Bahasa Jepang

Pada unit kompetensi ini siswa diharapkan dapat memperkenalkan diri sendiri dengan kalimat sederhana serta dapat memperkenalkan orang lain. Jumlah jam penyampaian materi adalah 12 JP. Jika dikonversikan dalam hari maka materi ini dapat diselesaikan dalam satu lebih setengah hari pertemuan.

Materi dalam pertemuan ini penulis ambil dari buku *minna no nihongo* bab 1 beserta bahan ajar video yang akan disampaikan di dalam kelas nantinya.

### 6. Mengungkapkan Keberadaan dan Posisi Benda dalam Bahasa Jepang

Unit kompetensi ini memiliki 4 pokok pembahasan yang harus dicapai oleh siswa dan disajikan dalam waktu 40 JP, capaian tersebut yaitu:

1. Menggunakan kata penunjuk ko,so,a,do + ~re/ ~no/ ~ko/ ~chira dalam kalimat.
2. Menggunakan kata penunjuk posisi/letak: ue, shita, naka, mae, ushiro, tonari, yoko, soto, migi, hidari, higashi, nishi, kita, minami dengan tepat.
3. Penggunaan Pola: Tempat + ni imasu/arimasu/imashita/arimashita; Nomina + ga imasu/arimasu/ imashita/ arimashita.
4. Penggunaan Pola: Tempat + ni imasen/arimasen/ imasen deshita/ arimasendeshita; Nomina + wa imasen/arimasen/ imasen deshita/ arimasendeshita.

Dengan melihat kriteria capaian materi di atas maka dapat diketahui pada bagian UK ini memiliki materi yang harus disampaikan secara hierarki sama seperti pada UK angka. Materi ini tidak dapat disajikan bersamaan dalam satu waktu. Siswa harus mempelajari materi yang lainnya sebagai prasyarat untuk mempelajari materi yang ada di dalam UK ini. Dalam mempersiapkan materi untuk UK ini penulis memilih mengambil materi tersebut dari buku *minna no nihongo* pada bab 2 dan 3 untuk pokok pembahasan kata tunjuk; bab 10 untuk pokok pembahasan posis/letak dan pokok pembahasan nomor 3 dan 4 pada daftar di atas.

#### 7. Mendeskripsikan Karakteristik Benda dalam Bahasa Jepang

Unit kompetensi ini mengharapkan siswa pelatihan untuk dapat menyebutkan dan menggunakan kata sifat benda dalam Bahasa Jepang sesuai konteksnya. Pokok pembahasannya adalah penggunaan pola adjektiva-I dan Na (kala kini, kala lampau), beserta penggabungannya dengan kata sifat lainnya. Penyampaian UK ini disajikan dalam waktu 16 JP.

Materi yang disajikan dalam pertemuan ini berakitan dengan materi adjektiva atau kata sifat-I dan Na pada materi bab 8 yang membahas penggunaan kata sifat pada kala kini dan bab 12 yang membahas perubahan kata sifat pada kala lampau di buku *Minna no Nihongo*.

#### 8. Mengungkapkan Kegiatan Sehari-hari dalam Bahasa Jepang

Pada unit kompetensi ini kriteria capaian yang diharapkan dapat ditemukan dalam pokok pembahasan yang harus disampaikan yaitu:

1. menggunakan kata kerja sesuai golongan;
2. menggunakan *partikel ni, kara, made, e, de, to, o, ga, wa*;
3. Penggunaan dan perubahan pola verba kala kini dan kala lampau;
4. Penggunaan pola dan perubahan Verba: bentuk kamus, *nai, te, ta*;
5. Penggunaan dan perubahan pola verba *~masu*; dan *~nagara*;
6. Penggunaan pola verba *~te* dan *ta+ri shimasu*.

Setelah melihat pokok pembahasan yang disebutkan di atas maka dapat diketahui bahwa inti dari UK ini adalah siswa dapat mengungkapkan kegiatan sehari-hari dalam Bahasa Jepang serta mampu menggunakan pola perubahan kata kerja atau verba. UK ini disajikan dalam 32 JP.

Berdasarkan hasil analisa materi di atas maka penulis berpendapat bahwa UK ini juga memiliki penyempai materi hierarki yang berarti berjenjang. Materinya tidak dapat disajikan dalam satu waktu bersamaan namun harus ada penjelasan materi lain terlebih dahulu agar materi ini dapat disampaikan. Materi-materi tersebut penulis ambil dari buku *Minna no Nihongo* pada bab 4,5,6 untuk mengenal kata kerja bentuk awala, partikel *ni, kara, made, e, de, to, o* serta perubahan kala kini dan kala lampau. Kemudian perubahan kamus, *nai, te, ta, nagara, tari* diambil dari materi bab 15,16,17,18,19,20 buku *minna no nihongo*.

#### 9. Mengungkapkan Pemberian dan Penerimaan dalam Bahasa Jepang

UK ini mempersyaratkan siswa dapat membuat pola kalimat yang bermakna memberikan dan menerima dalam Bahasa Jepang. Pokok pembahasannya adalah pola nomina + *wo agemasu/sashi agemasu*; nomina + *wo kuremasu/kudasaimasu*; nomina + *wo moraimasu/itadakimasu*; nomina + *wo yarimasu*. Materi ini disampaikan dalam waktu 24 JP.

Materi yang penulis siapkan untuk UK ini adalah mengambil dari materi *minna no nihongo* bab 7 yang membahas tentang pola pemberian dan penerimaan.

#### 10. Mengungkapkan Maksud, Keinginan dan Ajakan dalam Bahasa Jepang.

Capaian dari materi ini adalah siswa pelatihan dapat menggunakan pola kalimat untuk menyampaikan maksud yang didapat dari pokok bahasan verba kamus + *tsumori*; pola keinginan verba + *tai* dan nomina + *ga hoshii desu*; bentuk ajakan pada pola *mashou* dan *masenka*. UK ini disampaikan dalam waktu 32 JP.

Materi yang sesuai dengan unit kompetensi di atas penulis ambil dari buku *minna no nihongo* pada bab 6 untuk pembahasan ajakan *mashou* dan *masenka*; bab 13 untuk pembahasan verba + *tai* dan nomina + *ga hoshii desu* serta diselingin materi bentuk kamus + *tsumori desu* setelah memasuki bab pembahasan pola kamus. Hal ini dikarenakan bentuk kamus + *tsumori* merupakan materi yang ada di *minna no nihongo II* bab 31 sehingga jika diambil keseluruhan materinya akan terlalu jauh.

#### 11. Mengungkaplan Tindakan atau Kejadian dalam Bahasa Jepang

Kriteria capaian pada UK ini adalah siswa pelatihan dapat membuat pola kalimat yang menyatakan tindakan dan kejadian dalam Bahasa Jepang. Adapun pokok pembahasannya ada pada pola verba kamus + *mae ni*, verba *te + kara*, verba *ta + atode* dan penggunaan kosa kata: *mazu*, *hajimeni*, *saisho ni*, *sore kara*, *tsugini*, *soshite*, *owari ni*, *saigo ni*. Materi ini disajikan dalam waktu 16 JP.

Berdasarkan hasil analisa materi di atas dapat diketahui bahwa materi ini dapat disajikan bersamaan dengan penyampain materi perubahan kata kerja pada UK 8. Sehingga materi yang diajarkan pun diambil dari materi yang sama yaitu pada bab 16, bab 17 dan bab 18. Penyampaian materi ini menggunakan metode pendekatan prosedural karena materi ini disampaikan secara urut sesuai langkah-langkah (Iriani & Ramadhan, 2019).

#### 12. Mengungkapkan Perbandingan dalam Bahasa Jepang

Pada UK ini siswa mempelajari pola kalimat yang menyatakan ungkapan perbandingan meliputi pola *~yori*; *~no houga*; perbandingan di antara beberapa benda *~no naka de* serta kata tanya perbandingan *~dochira ga ~nani ga*.

Materi yang akan disampaikan diambil dari buku *minna no nihongo* pada bab 12 yang memuat materi terkait perbandingan.

#### 13. Mengungkapkan Sebab Akibat dalam Bahasa Jepang

Pada UK ini siswa diharapkan dapat mengidentifikasi dan menggunakan ungkapan yang menyatakan sebab akibat dalam Bahasa Jepang. Pokok pembahasannya adalah verba+kara; adjektiva/nomina+*desu/da kara*, pola *shi...shi...* UK ini disampaikan dalam waktu 12 JP.

Materi yang akan disampaikan diambil dari buku *minna no nihongo* pada bab 9 yang memuat materi sebab akibat, dan menanyakan alasan.

#### 14. Mengungkapkan Permohonan dan Instruksi dalam Bahasa Jepang

UK ini mempersyaratkan siswa untuk dapat menyatakan permohonan dan instruksi dalam Bahasa Jepang menggunakan pola *te kudasai; naide kudasai; tewa ikemasen; nakereba narimasen/naranai; nakute wa narimasen/naranai; nakute wa ikemasen/ikenai*. Pembahasan UK ini disampaikan dalam waktu 16 JP.

Pada UK ini pun penyampaian materi disajikan menggunakan metode pendekatan prosedural karena materi ini disampaikan secara urut sesuai langkah-langkah (Iriani & Ramadhan, 2019). Sehingga akan disampaikan bersamaan dengan materi lainnya yaitu pada bab 14,15,16,17 buku *minna no nihongo*

#### 15. Mengungkapkan Peringatan dan Larangan dalam Bahasa Jepang

Kriteria capaian pada UK ini adalah siswa pelatihan dapat membuat pola kalimat untuk peringatan dalam bahasa Jepang menggunakan verba *te kudasai*; pola kalimat larangan menggunakan pola *naide kudasai* dan *te wa ikemasen*. UK ini disampaikan dalam 12 JP

Setelah menganalisa capaian di atas, pada UK ini pun memiliki pola penyajian materi yang sama yaitu menggunakan langkah-langkah prosedural yang nantinya materi akan disajikan bersamaan dengan materi pada UK yang lain, yaitu pada 14,15,16,17 buku *minna no nihongo*.

### 3.2 Penyusunan Draf Materi

Setelah melakukan analisa capaian dan pokok pembahasan pada unit kompetensi serta materi yang sesuai untuk disajikan tahap selanjutnya adalah penyusunan draf terkait urutan penyampaian materi. Draf ini pun akan disesuaikan dengan jumlah JP yang dipersyaratkan pada Program Pelatihan Bahasa Jepang Level N5 yaitu sebanyak 360 JP. Kemudian, diasumsikan dalam satu hari materi pelatihan yang dilaksanakan sebanyak 8 JP perhari maka jumlah hari pertemuan yang akan dilaksanakan sebanyak 45 hari. Dalam penyusunan draf penulis akan dijabarkan pada tabel 1. Penyusunan Draf Penyampaian Materi.

Hari	Materi Sumber bahan ajar
1-4	Soft Skill & Produktivitas (Penunjang)
5-7	Hiragana dasar + variasi/Kana nyuumon
8-10	Katakana dasar + variasi / Kana nyuumon
11	Ucapan salam/Irodori Menyebutkan bilangan 1-100/Irodori
12	Perkenalan diri sendiri dasar ( <i>jikoshokai</i> ) Bab 1 minna no nihongo Menyebutkan umur Bab 1 minna no nihongo
13	Perkenalan diri memperkenalkan orang lain Bab 1 minna no nihongo
14	kata penunjuk ko, so, a do + re /no Bab 2 minna no nihongo
15	kata penunjuk ko, so, a do + ko/chira Bab 3 minna no nihongo
16	Menyebutkan jam dalam 24 jam Bab 4 minna no nihongo

17	menggunakan partikel ni, kara, made, to Bab 4 minna no nihongo Kanji dasar angka/ Buku Kanji
18	Menyebutkan tanggal Bab 5 minna no nihongo
19	menggunakan partikel e, de, to, Bab 5 minna no nihongo Kanji dasar hari/ buku kanji
20	menggunakan partikel o Bab 6 minna no nihongo
21	nomina <i>wo agemasu; moraimasu;</i> Bab 7 minna no nihongo
22	nomina <i>wo kuremasu</i> bab 23 minna no nihongo
23	nomina <i>wo sashi agemasu; kudasaimasu; itadakimasu; yarimasu.</i> minna no nihongo chukyuu 2
24	Penggunaan kata sifat i & na pada kala kini Bab 8 minna no nihongo
25	Penggunaan kata sifat i & na pada kala lampau Bab 12 minna no nihongo
26	Penggunaan pola verba+kara; adjektiva/nomina+desu/da kara, Bab 9 minna no nihongo Kanji dasar sifat/Buku kanji
27	Menggunakan kata penunjuk posisi/letak Bab 10 minna no nihongo Penggunaan pola: tempat + ni imasu/arimasu/ dst; nomina + ga imasu/arimasu/ dst Bab 10 minna no nihongo
28	Menyebutkan satuan sesuai jenis bendanya Bab 11 minna no nihongo
29	Penggunaan pola: tempat + ni imasen/ arimasen/ dst Bab 11 minna no nihongo Kanji dasar benda / Buku Kanji
30	Tempat + ni imasen/arimasen/ dst nomina + wa imasen/arimasen/ dst Bab 11 minna no nihongo
31	Menyebutkan satuan saat berbelanja, memesan makanan menggunakan pola (nomina + <i>ni shimasu</i> ) dan (nomina + <i>ga arimasu</i> ) Bab 11 minna no nihongo
32	<i>N1 wa N2 yori Adj desu; N1/N2 no hou ga Adj desu; N/N2 no naka de + ~ga ichiban Adj desu;</i> Bab 12 minna no nihongo
33	Pola keinginan verba + <i>tai</i> Bab 13 minna no nihongo
34	Pola keinginan nomina + <i>ga hoshii desu;</i> Bab 13 minna no nihongo
35	<i>Gimonshi dochira ga; nani ga</i> Bab 12 minna no nihongo
36	Menggunakan kata kerja sesuai golongan; Bab 14 minna no nihongo Permohonan dan instruksi <i>te kudasai;</i> Bab 14 minna no nihongo
37	Menyatakan peringatan pola <i>te kudasai;</i> Bab 15 minna no nihongo

38	<i>Vte ikimasu, kimasu, kaerimasu</i> Bab 16 minna no nihongo
39	Menyatakan larangan pola <i>te wa ikemasen</i> Bab 15 minna no nihongo
	bentuk kamus, <i>nai; naide kudasai</i> Bab 17 minna no nihongo
40	Pola verba kamus + <i>mae ni</i> , <i>verba</i> yang menyatakan tindakan atau kejadian Bab 18 minna no nihongo
41	Verba <i>ta + atode</i> Bab 19 minna no nihongo
42	<i>Nakereba narimassen/naranai; nakute wa ikemasen/ikenai.</i> Bab 17 minna no nihongo
43	Pola keinginan verba kamus + <i>tsumori</i> Bab 31 minna no nihongo
44	pola verba <i>~masu</i> ; dan <i>~nagara</i> ; <i>~tari</i> ; Bab 19 & 28 minna no nihongo
45	Penggunaan pola <i>shi.. Shi...</i> yang menyatakan sebab akibat Bab 9 minna no nihongo
	Kanji dasar kata kerja Buku kanji

Setelah melakukan hasil analisa penyusunan draf materi yang akan disampaikan dapat diketahui bawah urutan unit kompetensi yang telah ditentukan di Program Pelatihan Bahasa Jepang Level N5 ini tidak dapat disajikan kepada peserta pelatihan secara berurutan. Hal ini dikarenakan ada materi pokok pembahasan yang ada pada setiap unit kompetensi bersifat pendekatan materi secara hierarki yang menyebabkan materi di satu unit kompetensi tidak dapat disajikan bersamaan atau berurutan satu unit kompetensi tersebut.

Beberapa contoh dapat dilihat pada materi unit kompetensi menyebutkan angka dalam bahasa Jepang pada pokok pembahasan “Mentionkan satuan saat berbelanja, memesan makanan menggunakan pola (nomina + *ni shimasu*) dan (nomina + *ga arimasu*)” meskipun UK ini berada di urutan dua tetapi materi ini tidak dapat disampaikan di awal, karena siswa harus mengerti terlebih dahulu terkait penggunaan pola *ni* dan *ga* serta mengerti terlebih dahulu terkait kata kerja dan perubahannya. Contoh lainnya dapat dilihat pada unit kompetensi menyatakan maksud dan keinginan pada pokok pembahasan “Verba kamus + *tsumori*” jika dilihat secara urutan materi ini hanya dapat disampaikan jika siswa sudah mempelajari perubahan pola Verba *masu* ke bentuk kamus *~ru*. Oleh karena itu, instruktur perlu menelaah UK dan membuat materi yang saling berkaitan.

Penyusunan draf penyampaian materi di atas sudah disesuaikan dengan jumlah jam pelajaran sebanyak 8 JP setiap harinya. Meskipun demikian ada beberapa materi yang disampaikan tidak penuh dalam 8 JP ada yang 4 JP atau 2 JP, karena tergantung bobot materinya sesuai pengalaman mengajar penulis. Sedangkan sumber bahan ajar yang digunakan, penulis mengombinasikannya dengan berbagai bahan ajar yaitu buku *irodori, kana nyuumon, minna no nihongo* dan buku *kanji* dasar. Secara keseluruhan buku *minna no nihongo* lebih banyak digunakan namun tidak semua materi di dalam buku *minna no nihongo* disampaikan karena masih mengikuti alur dari unit kompetensi program pelatihan ini.

#### 4. KESIMPULAN

Penyusunan materi ajar merupakan salah satu tahapan yang penting dalam persiapan pembelajaran. Pelatihan Bahasa Jepang yang diselenggarakan di lembaga pelatihan kerja swasta maupun pemerintah (BLK) sudah diatur dan berpedoman pada program pelatihan yang disusun oleh

Kemnaker. Terdapat 15 unit kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa pelatihan ketika mengambil program pelatihan Bahasa Jepang Level N5 ini. Namun, dikarenakan belum adanya modul yang dapat digunakan pula di dalam kelas, maka instruktur pelatihan harus menganalisa dan menyusun materi terlebih dahulu yang sesuai dengan unit kompetensi yang telah ditetapkan. Setelah menganalisa unit kompetensi yang ada dan menyusun daftar materi dapat disimpulkan bahwa unit kompetensi yang ditentukkan tidak dapat disampaikan dalam satu waktu secara berurutan karena pokok pembahasan yang ada di dalam UK tersebut memiliki pendekatan secara hierarki. Sehingga penyusunan draf materi pun cukup sulit dilakukan karena harus menyesuaikan bobot materi dan perlu menimbang materi tersebut dapat diajarkan setelah materi apa atau pada hari keberapa. Perlu adanya penelitian lebih lanjut terkait penerapan modul ini di dalam kelas pelatihan Bahasa Jepang Level N5, untuk mengetahui apakah draf materi yang telah disusun dapat mencapai unit kompetensi yang diharapkan. Serta perlu adanya pengembangan modul lebih lanjut secara utuh agar penyampaian materi antar satu lembaga dan lainnya dapat terselenggarakan secara selaras dan sama rata.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewardono, A W. Sutiyarti, U. Kelayakan Pengembangan Bhaan Ajar Digital Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Jepang SMA di Malang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha* 8 (2). <https://doi.org/10.23887/jpbj.v8i2.45040>
- Fitriana, D E. Amelia, E. Marianingsih, P. Penyusunan Modul Pembelajaran Berbasis Sains Teknologi dan Masyarakat (STM) pada Konsep Bioteknologi (Sebagai Bahan Ajar Siswa SMA kelas XII). *Biosfer Jurnal Pendidikan Biologi* 10 (2). <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.10-2.8>
- Idrus, S I. (2021). Peran Aktif Widyaiswara dalam Penyusunan Modul Pelatihan. *Yume Journal of Management* 4 (3). <https://doi.org/10.2568/yum.v4i3.1222>
- Ijima, H. Shiba, K. Takamoto, M. Murakami. (2018). *Minna no Nihongo Shokyu I*. Japan: 3A Co.
- Iriani, T. & Ramadhan, A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran untuk Kejuruan*. Jakarta: Prenadamedia group
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Listriani, Diner, L. Nurhayati, S. (2018). Analisis of Difficulties Student of Class XI IPS SMA Taruna Nusantara in Reading Hiragana. *Chi'e* 6(2) 64-67.
- Nurhidayanto, R. (2021). Peran Balai Latihan Kerja Ponorogo dalam Mengurangi Tingkat Pengangguran. Skripsi. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/13421/>
- Rusmiyanti. Sopaheluwakan, Y B. Amri, M. Pengembangan Buku Ajar Dokkai Tingkat Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha* 8 (3). <https://orcid.org/0000-0001-6397-007X>
- Sunarya, L. Abdurachman, B. Ningsih, P R. (2021). Video Profile Balai Latihan Kerja Pada Dinas Ketenagakerjaan Kota Tangerang. *TMJ (Technomedia Journal)* 5(2). <https://doi.org/10.33050/tmj.v5i2.1449>
- Sutedi, D. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang* (3rd edition.). Humaniora
- Yuhani. (2022). Program Pelatihan Bahasa Jepang Level N5. <https://proglat.kemnaker.go.id>
- Widiyowati, E. Suryanto, B. Suyono A. (2018). Korelasi Antara Penguasaan Goi (Kosakata) dan Pemahaman Dokkai (Membaca) Mahasiswa Politeknik Negeri Malang. *JLT Jurnal Linguistik Terapan* 8 (2). <http://jurnal.polinema.ac.id/index.php/jlt/article/view/179>
- Widodo, C S. Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Wijayanti, P S. Jamilah, F. Herawati, T R. Kusumaningrum, R N. (2022). Penguatan Penyusunan Modul Projek Profil Pelajar Pancasila Pada Sekolah Penggerak Jenjang SMA. *ABDIMAS NUSANTARA* 3 (2). <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/abdimasnusantara/article/view/1715>.
- SKKNI Nomor 238 Tahun 2022 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Pendidikan Golongan Pokok Pendidikan Bidang Bahasa Jepang.

# PERAN GURU DAN ORANG TUA DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA SISWA DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Roojil Fadillah<sup>1\*</sup>, Rica Dwi Irmawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>. Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup>. Pondok Pesantren Islam Al-Irsyad Tenganan, Indonesia

\*Corresponding author. Email: roojilfadhillah@fpb.umy.ac.id

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) bentuk-bentuk kerja sama antara orang tua dan guru dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Arab siswa, 2) prestasi belajar siswa melalui kerjasama antara orang tua dan guru disekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* (metode campuran), metode terdiri dari kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Uji-T sampel ganda. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kerja sama guru dengan orangtua berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar anak. Bentuk-bentuk kerja sama antara guru dengan orang tua seperti: Melakukan pengawasan baik dirumah maupun disekolah, Mengadakan rapat bersama orang tua siswa, berkomunikasi antara keduanya dengan baik, mengadakan pertemuan di awal tahun ajaran, mengadakan seminar parenting, dan menghadirkan orang tua jika ada masalah di sekolah. Sampel penelitian yaitu kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebagai kelas kontrol, data diambil dari nilai semester gasal dan genap pada pelajaran Bahasa Arab. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kelas VI A sebesar  $0,000 < 0,05$ , yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai semester gasal dan genap. Sedangkan nilai signifikansi kelas VI B sebesar  $0,168 > 0,05$  yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai semester gasal dan genap. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dengan asumsi ada pengaruh antara peran guru dan orang tua dengan prestasi karena terdapat perbedaan antara nilai semester gasal dan genap pada kelas VI A setelah dilakukan kerjasama antara guru dan orang tua, sedangkan  $H_a$  diterima dengan asumsi tidak ada pengaruh antara peran guru dan orang tua karena tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai semester gasal dan genap kelas VI B setelah dilakukan kerjasama antara orang tua dan guru pada pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Srebegan, Ceper, Klaten.

**Kata Kunci:** Peran, Orang tua, Guru, dan Prestasi

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan media untuk menyampaikan tujuan seseorang dengan berbagai macam bahasa. Gagasan atau pikiran dapat tersampaikan dengan jelas melalui bahasa. Setiap bangsa memiliki bahasa masing-masing, bahkan memiliki lebih dari satu bahasa. Salah satunya Bahasa Arab yang di gunakan oleh bangsa Arab yang memiliki keunikan dan keistimewaan sebagai bahasa al-Qur'an dan Al-Hadist. Dari keistimewaan itu, bahasa Arab menjadi salah satu bahasa yang di pelajari banyak orang khususnya umat islam.

Dalam pendidikan berbasis islam terdapat perbedaan dengan pendidikan umum. Pendidikan islam lebih banyak mengandung materi agama dari pendidikan umum, salah satunya yaitu materi Bahasa Arab. Bahasa Arab adalah kalimat untuk menyampaikan tujuan yang digunakan oleh orang arab [1].

Dari uraian tersebut, sudah jelas betapa pentingnya mengetahui Bahasa Arab, maka dari itu dimanapun tempat belajar, baik itu swasta ataupun negeri, yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah TK, SD, SMP, SMA sampai lembaga pendidikan tinggi yang disesuaikan dengan taraf

perkembangan dan kemampuannya. Bahasa Arab sebagai salah satu bahasa di dunia sebagai bahasa Internasional yang dapat memahami Al-Quran dan Hadist. Di Indonesia banyak sekali sekolah yang menerapkan tema Bahasa Arab karena ilmu-ilmu keislaman dan sumber-sumber yang tertulis dalam Bahasa Arab untuk memahami dan mempelajari pengembangan pendidikan Islam. Materi Bahasa Arab merupakan materi pembelajaran kosakata Bahasa Arab yang terbagi menjadi empat keterampilan yaitu istima', kalam, qira'ah dan kitabah, serta kaidah dalam Bahasa Arab. Agar dapat membedakan antara pendidikan berbasis Islam dan pendidikan umum, maka pendidikan Islam harus lebih maju untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam, dengan cara meningkatkan belajar Bahasa Arab dengan melalui prestasi.

Pendidikan yaitu bekal suatu bangsa untuk diri sendiri untuk mencapai tujuan agar dapat berkembang dan maju. Masa depan yang baik dapat diprediksi melalui pendidikan bangsa yang baik, Maka dari itu seseorang yang tumbuh berkembang dengan baik dan dipupuk dengan baik pula itu merupakan tunas bangsa yang di harapkan agar menjadi pendidikan yang bermutu bagi orang lain dan diri sendiri [2].

Mempunyai pendidikan bangsa yang baik itu sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa, Agar tujuan kita dapat tercapai dengan baik apabila ada kerjasama antara orangtua siswa dan guru. Dengan adanya demikian di harapkan prestasi siswa semakin meningkat, berdampak positif dan semakin maju. Untuk itu perlu sekali berusaha membuat program kegiatan kerjasama antara orangtua dan siswa.

Sekolah sebagai salah satu pendidikan formal yang memerlukan banyak dukungan yaitu minat dan kualitas kepala sekolah dan guru yang baik, peran aktif orangtua, peran dinas pendidikan, peran aktif masyarakat. Akan tetapi orangtua juga tidak sepenuhnya menyerahkan pendidikan anak hanya disekolah saja [3].

Berdasarkan uraian diatas, dunia pendidikan tidak hanya dilakukan disekolah, akan tetapi di rumah, lingkungan keluarga, juga masyarakat. Pendidikan anak dimulai dengan pendidikan orangtua dirumah yang memiliki tanggung jawab utama untuk masa depan anaknya. Sekolah hanyalah lembaga yang memberikan bantuan dalam proses ini. Oleh karena itu peran aktif orang tua sangat penting untuk keberhasilan anak di sekolah agar mendapatkan hasil yang dicapai.

Eipstein mengutip bahwa kerja sama sekolah dan orangtua dapat dilakukan dalam Eipstein mengutip bahwa kerja sama sekolah dan orangtua dapat dilakukan dalam beberapa bentuk yaitu: komunikasi, volunteer, parenting, dan keterlibatan orangtua dalam pembelajaran dirumah. Kerjasama bisa dilakukan dari hal yang sama antara sekolah dengan orangtua dalam mendukung pembelajaran yang akan di berikan [4].

Pada kenyataannya, kesadaran orangtua terhadap anaknya masih dirasa kurang dalam menjalin kerjasama yang baik antara orangtua, contohnya menjalin komunikasi. Di harapkan adanya langkah di atas bisa membangun persepsi dengan guru disekolah. karena adanya kesibukan-kesibukan yang di lakukan orangtua seperti kesibukan dalam bekerja yang berada di luar rumah sehingga mengharuskan pulang ke rumah hingga larut malam. Dan itu menjadi kurangnya perhatian orangtua untuk mendidik anaknya ketika berada dirumah. Bukan hanya sekedar menitipkan anak di sekolah, akan tetapi anak juga perlu dukungan, motivasi, agar bias lebih percaya diri. karena itu sangat penting didalam pendidikan agar bisa meraih prestasi disekolah bahkan dimasyarakat.

Hubungan kerjasama antara guru dan siswa itu sangat penting. Jika tidak memungkinkan maka akan berdampak negatif pada kualitas proses pengajaran dan menurunkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu perlu dilakukan langkah-langkah untuk mendukung terlaksananya peningkatan kegiatan pembelajaran bagi siswa yang dilaksanakan oleh orang tua, guru, dan kedua belah pihak dalam hubungan kerjasama saling membantu untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa. Kendala yang dihadapi tentunya tidak sedikit, sebagai pelaksana dan penanggung jawab, baik orang tua di rumah, lingkungan keluarga dan guru di lingkungan sekolah. Semua itu memiliki tujuan yang jelas dan hubungan tersebut dapat tercapai [5].

Berdasarkan uraian diatas, pendidikan merupakan tanggung jawab bagi sekolah (guru), orangtua, siswa, pemerintah dan masyarakat. Maka dari itu, semua interaksi yang terkait akan memotivasi siswa untuk melaksanakan tugas sebagai peserta didik agar bersungguh-sungguh dan semangat.

Hubungan kerja sama antara guru dan orangtua siswa dapat meningkatkan aktivitas belajar, walaupun banyak kendala yang dihadapi, tetapi guru dan orangtua selalu memberikan dukungan terus-menerus agar siswa mampu menjalankan dengan baik.

Partisipasi orang tua didalam proses pendidikan anak akan berpengaruh pada prestasi akademik anak. Karena dengan adanya peran tersebut, segala kemajuan dalam prestasi akademik anak akan terpantau dengan baik dan perilaku negatif akan diminimalisir atau dapat dihindari [6].

Jadi, peran serta orangtua itu sangat penting karena untuk membantu mengerjakan tugas dengan berdiskusi antara guru dan orangtua bagaimana meningkatkan prestasu belajar peserta didik agar mengetahui perkembangannya. Kendala-kendala apa yang ia hadapi, sejauh mana peserta didik dalam menerima materi serta dapat melakukan tindakan yang kurang baik terhadap penyelewengan yang akan dilakukan anak. Maka dari itu dengan cara menjalin hubungan yang erat antara peserta didik, orangtua, dengan guru-guru yang lain serta kepala sekolah dapat membantu memperbaiki yang masih kurang dalam mencapai tujuan.

Disimpulkan diatas bahwa pendidikan adalah suatu tujuan agar dapat mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya, yang diberikan oleh orang dewasa yang lebih ahli agar bisa bertanggung jawab terhadap pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak melalui proses pembelajaran yang memiliki tujuan. Adanya tujuan pendidikan yaitu agar anak dapat mengembangkan kemampuan yang ada didalam dirinya yakni kemampuan kognitif (pengetahuan), efektif (sikap), psikomotorik (keterampilan), dan spiritual (keagamaan) yang baik. Kemampuan-kemampuan ini dapat dilaksanakan kemudian diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk menjadikan anak berguna bagi bangsa dan negara. Maka dari itu pendidikan anak yang pertama yaitu orangtua (keluarga) karena pertama kali anak lahir mengenal lingkungan keluarga dan orang tua sebagai pendidik pertama. Kemudian sekolah yaitu guru-guru yang bertugas sebagai pendidik anak yang membantu melanjutkan pendidikan orangtua untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut.

Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian tentang kerja sama guru dengan orangtua dalam meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Srebegan Ceper Klaten (MIM). Saya rasa sekolah ini perlu untuk diteliti karena peneliti ingin mengetahui bentuk-bentuk kerjasama untuk meningkatkan belaja siswa, yang diadakannya oleh guru dan orangtua siswa.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* (metode campuran). Metode tersebut terdiri dari kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data merupakan metode yang dibutuhkan untuk menjawab prioritas penelitian dan pertanyaan masalah penelitian yang sudah disusun oleh peneliti. Pengumpulan data ini dapat menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket.

Data penelitian bersumber dari data primer yaitu data yang diperoleh oleh peneliti dari orang tua siswa dan guru mata pelajaran bahasa Arab. Adapun data sekunder berupa dokumen-dokumen nilai ujian mata pelajaran bahasa Arab yang diambil dari guru mata pelajaran dan dokumen sekolah yaitu data identitas sekolah.

Teknik analisis data kualitatif menggunakan beberapa langkah diantaranya terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Data kuantitatif berupa angket menggunakan skala likert dengan nilai 1-5, penjelasannya terdapat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.** Bobot Nilai Skala Likert

No	Pilihan	Bobot Skor (+)	Bobot Skor (-)
1	Sangat setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Netral (N)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

kemudian data angket dianalisis menggunakan rumus validitas dan reliabilitas sebagai uji kebasahan dan kevalidan data. Kemudian setelahnya data dianalisis deskriptif menggunakan rumus mencari rata-rata. Adapun data nilai ujian siswa dianalisis menggunakan rumus Uji-T untuk sampel ganda dengan asumsi;

$$H_0 : X_1 \geq X_2$$

$$H_a : X_1 < X_2$$

$H_0$  : tidak ada pengaruh peran orang tua dan guru terhadap peningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran bahasa Arab.

$H_a$  : ada pengaruh peran orang tua dan guru terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada pelajaran bahasa Arab.

Ketentuan :

T hitung < T tabel, maka  $H_a$  : diterima

T hitung > T tabel, maka  $H_0$  : ditolak

Berdasarkan rumusan hipotesis tersebut, dengan taraf signifikansi 0,05, kriteria pengujianya adalah jika nilai signifiaknsi >0,05 maka berdistribusi normal dan  $H_a$  diterima, sedangkan jika nilai signifikansi <0,05 maka data tidak berdistribusi normal dan  $H_a$  ditolak.

### 3. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana bentuk-bentuk kerja sama antara orangtua dan guru dalam meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa, serta mengetahui peningkatan nilai siswa yang berprestasi pada semester gasal dan genap kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Srebegan, Ceper, Klaten.

- Bagaimana bentuk-bentuk kerja sama antara orangtua dan guru dalam meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa kelas VI?
- Bagaimana prestasi belajar siswa dengan diadakannya kerja sama antara orangtua dan guru disekolah?

Data yang dipaparkan oleh peneliti sesuai dengan hasil penelitian yang mengacu pada beberapa rumusan masalah diatas. Data yang sudah disajikan berdasarkan angket untuk seluruh wali siswa kelas VI, wawancara kepada guru Bahasa Arab kelas VI dan wawancara untuk beberapa wali siswa, serta mengetahui peningkatan nilai Bahasa Arab siswa yang berprestasi kelas VI di MIM Muhammadiyah

#### 1.1. Bentuk-bentuk peran orang tua dan guru

Kerja sama antara orangtua dan guru sangat besar pengaruhnya dalam perkembangan anak khususnya untuk meningkatkan prestasi belajar anak. Keberhasilan atau tidaknya anak dalam belajar sangat tergantung kepada pendidikan yang diberikan oleh orangtua dirumah, maka dari itu orangtua harus menyadari tanggung jawabnya dan peran sebagai orangtua untuk anaknya.

Berdasarkan hasil dari wawancara bersama bapak Badrussalam selaku guru Bahasa Arab kelas VI A di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Srebegan, Ceper, Klaten. Beliau mengemukakan bahwa dalam belajar Bahasa Arab harus dimulai dari belajar menulis dan mempelajari Alquran, oleh

karena itu sangat dianjurkan bagi orangtua untuk mengikutsertakan anak dalam kegiatan TPA, karena dapat membantu memaksimalkan kegiatan belajar Bahasa Arab.

Kemudian dari segi peran, seorang guru tentunya selalu memberikan penjelasan kepada anak bahwa Bahasa Arab adalah pelajaran yang penting, dan akan menjadi bahasanya penduduk surga. Dari pandangan bapak Badrussalam, bahwa kerjasama antara orangtua dan guru sangatlah penting, masing-masing punya peran untuk membuat anak berprestasi dalam belajar. Guru harus selalu menghargai apapun hasil yang diperoleh anak, dan orang tua harus selalu memperhatikan perkembangan anak dengan memberikan dukungan ketika hasil belajar anak menurun, dan memberikan apresiasi ketika berprestasi.

Bapak Khidir Hidayatulloh juga menambahkan bahwa selain memberikan dukungan secara mental, orangtua harus mendampingi anaknya ketika sedang belajar, membantu ketika anaknya mengalami kesulitan, dengan seperti itu anak memiliki pengalaman dan diharapkan menjadi lebih giat dalam belajar Bahasa Arab kedepannya. [7]

“Sekolah juga harus mengupayakan agar orangtua dan guru dapat bekerja sama dalam mendidik anaknya dengan mengadakan seminar atau *parenting*”, tutur Bapak Khidir Hidayatulloh, selaku Wali kelas kelas VI B. Selain guru, orangtua juga memiliki peran yang sangat penting, karena bagaimanapun orangtua adalah guru pertama bagi anak-anaknya dan apa yang dilakukan orangtua akan ditiru oleh anak, maka penting sekali bagi orangtua untuk memosisikan diri sebagai orangtua dan guru dalam satu waktu seperti mendampingi belajar ketika anak sedang di rumah, serta mengajarkan ilmu-ilmu yang tidak diajarkan di sekolah [8].

Begitupula dalam pembelajaran Bahasa Arab, sangat diperlukan sosok orangtua yang selalu memotivasi anaknya agar dia selalu semangat, karena sebagaimana kita tahu pelajaran Bahasa Arab adalah momok bagi sebagian anak. Kuncinya adalah orangtua harus banyak berkomunikasi dengan guru tentang bagaimana metode pengajaran Bahasa Arab karena kebanyakan orangtua awam dalam Bahasa Arab.

Menurut ibu Fajar Rahmi selaku wali murid dari siswa kelas VI A bernama Nabila Cahya Putri Iswara memberikan jawaban dari pertanyaan yang saya ajukan tentang bagaimana peran orangtua dalam meningkatkan prestasi anak di pelajaran Bahasa Arab, beliau mengatakan, “*Memang tidak mudah untuk memantau anak sepenuhnya ketika di rumah, karena saya punya kesibukan lain, oleh karena itu saya meminta bantuan kepada kakaknya Nabila untuk mengawasi Nabila serta membantunya untuk memahami Bahasa Arab dengan metode-metode yang kakaknya ketahui dan kebetulan kakaknya sudah pernah belajar Bahasa Arab sebelumnya*”.

Wali murid dari Nazmi Sipo Japaness, siswa kelas VI B yaitu ibu Hartinah menuturkan bahwa ia menambah porsi belajar anaknya ketika di rumah dengan memanfaatkan teknologi internet serta membiasakan anaknya agar praktek membaca dan menulis Bahasa Arab ketika di rumah. Ibu Hartinah juga memberikan motivasi kepada anaknya bahwa ia harus yakin dimasa mendatang akan menjadi ahli Bahasa Arab yang bermanfaat bagi keluarga dan dapat menyalurkan ilmunya ke masyarakat pada umumnya.

Ibu Sutarti juga memberikan pemaparan mengenai peran orangtua dalam meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab anak, karena Bahasa Arab dianggap momok oleh sebagian orang, maka sangat perlu apresiasi dari orangtua untuk anaknya, seperti memberikan hadiah seperti liburan ataupun barang bermanfaat yang menunjang kegiatan belajar anak atau juga sesekali memberikan hadiah yang disukai oleh anak selama itu tidak melalaikan dari kewajiban belajar seorang anak.

## 1.1.2 Uji Prasyarat

### 1.1.2.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Pengujian validitas instrument angket menggunakan validitas ahli dan isi lalu diolah menggunakan SPSS versi 22 dan Microsoft Excel. Sebelum melakukan uji validitas dan reliabilitas peneliti menyebarkan angket tertutup untuk mengetahui bagaimana bentuk-bentuk kerjasama antara orangtua dan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI A/B di MIM Muhammadiyah Srebean Cepur Klaten. Setelah hasil angket di uji ke uji validitas maka peneliti akan mengetahui

apakah pernyataan angket tertutup ini valid atau tidak, dengan menggunakan microsoft excel. Setelah diketahui hasil validitas, dikelas VI-A ada 5 item pernyataan yang tidak valid dan 17 item yang dinyatakan valid. Untuk kelas VI-B terdapat 5 item pernyataan yang tidak valid dan 17 item yang dinyatakan valid.

**Tabel 2.** Uji Validitas dan Reliabilitas kelas A

NO	R hitung	R tabel	Pernyataan
1	0,466	0,404	Valid
2	0,557	0,404	Valid
3	0,636	0,404	Valid
4	0,547	0,404	Valid
5	0,473	0,404	Valid
6	0,076	0,404	Tidak Valid
7	0,590	0,404	Valid
8	0,473	0,404	Valid
9	0,261	0,404	Tidak Valid
10	0,520	0,404	Valid
11	0,556	0,404	Valid
12	0,610	0,404	Valid
13	0,471	0,404	Valid
14	0,740	0,404	Valid
15	0,206	0,404	Tidak Valid
16	0,334	0,404	Tidak Valid
17	0,596	0,404	Valid
18	0,246	0,404	Tidak Valid
19	0,541	0,404	Valid
20	0,444	0,404	Valid
21	0,168	0,404	Tidak Valid
22	0,457	0,404	Valid

Untuk pernyataan nomer 1 berbunyi tentang “kerjasama merupakan bentuk suatu proses didalamnya terdapat aktivitas dan bentuk-bentuk usaha untuk mencapai tujuan bersama” maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama dapat mencapai tujuan, dan ini dibuktikan dengan sekitar 91,6% siswa menyatakan hal tersebut. Pertanyaan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pertanyaan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 14 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 10 wali siswa dan untuk bobot 1, 2, dan 3 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan dikatakan valid.

Untuk pernyataan nomor 2 yang berbunyi tentang “kerjasama itu sangat dibutuhkan oleh makhluk sosial” maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama itu yang dibutuhkan oleh makhluk sosial, dan ini dibuktikan dengan sekitar 87,5% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pertanyaan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pertanyaan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 9 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 15 wali siswa dan untuk bobot 1, 2, dan 3 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan dikatakan valid.

Untuk pernyataan nomer 3 yang berbunyi tentang “berkomunikasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa baik didalam sekolah maupun diluar sekolah” maka dapat disimpulkan bahwa berkomunikasi dapat meningkatkan prestasi siswa [9], dan ini dibuktikan dengan sekitar 88,3% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 10 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 14 wali siswa dan untuk bobot 1, 2, dan 3 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan dikatakan valid.

Untuk pernyataan nomor 4 yang berbunyi tentang “orangtua merupakan tanggung jawab besar dan peran utama terhadap pendidikan anak” maka dapat disimpulkan bahwa setiap orangtua mempunyai tanggungjawab dan menjadi peran utama untuk anaknya, dan ini dibuktikan dengan sekitar 90,8% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan ini dikatakan valid karena jumlah

wali siswa yang menjawab pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 13 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 10 wali siswa dan untuk bobot 1, 2, dan 3 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan dikatakan valid.

Untuk pernyataan nomor 5 yang berbunyi tentang “kerjasama antara orangtua dan guru adalah sebuah hubungan untuk kemajuan pembelajaran siswa” maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama antara orangtua dan guru dapat memberikan kemajuan siswa, dan ini dibuktikan dengan sekitar 90% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) 12 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 12 wali siswa dan untuk bobot 1, 2, dan 3 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan dikatakan valid.

Untuk pernyataan nomer 7 yang berbunyi tentang “orangtua sebagai motivator” maka dapat disimpulkan bahwa setiap orangtua itu bisa menjadi motivator untuk anaknya, dan ini dibuktikan dengan sekitar 87,5% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 9 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 15 wali siswa dan untuk bobot 1, 2, dan 3 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan dikatakan valid.

Untuk pernyataan nomor 8 yang berbunyi tentang “tugas orangtua yaitu sebagai motivasi anak dalam segala hal agar anak mendapatkan hal positif untuk dirinya” maka dapat disimpulkan bahwa setiap orangtua harus memberi motivasi yang positif untuk anaknya, dan ini dibuktikan dengan sekitar 89,1% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 13 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 10 wali siswa, bobot 2 (tidak setuju) sebanyak 1 wali siswa dan untuk bobot 3 dan 1 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan dikatakan valid [10].

Untuk pernyataan nomer 10 yang berbunyi tentang “orangtua berperan sebagai pendidik dalam pekerjaannya” maka dapat disimpulkan bahwa pekerjaan anak harus dididik dengan baik, dan ini dibuktikan dengan sekitar 81,6% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 6 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 16 wali siswa, bobot 2 (tidak setuju) sebanyak 2 wali siswa dan untuk bobot 3 dan 1 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan dikatakan valid.

Untuk pernyataan nomer 11 yang berbunyi tentang “orangtua sebagai penegak disiplin”, maka dapat disimpulkan bahwa orangtua bertanggungjawab untuk menanamkan kedisiplinan [11], dan ini dibuktikan dengan sekitar 85,8% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 7 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 17 wali siswa dan untuk bobot 1, 2, dan 3 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan di katakan valid. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa orang tua juga berkewajiban andil mewujudkan aturan-aturan yang telah ditentukan sekolah [12].

Untuk pernyataan nomer 12 yang berbunyi tentang “orangtua bertanggungjawab untuk menanamkan dan menegakkan kedisiplinan” maka dapat disimpulkan bahwa orangtua yang bertanggungjawab atas kedisiplinan seorang anak, dan ini dibuktikan dengan sekitar 90,8% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 13 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 11 wali siswa dan untuk bobot 1, 2, dan 3 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan dikatakan valid.

Untuk pernyataan nomor 13 yang berbunyi tentang “orangtua memiliki kewajiban dan tugas kepada anaknya” maka dapat disimpulkan bahwa orangtua mempunyai kewajiban bagi anak-anaknya, dan ini dibuktikan dengan sekitar 89,1% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 12 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 11 wali siswa, bobot 3 (netral) sebanyak 1 wali siswa dan untuk bobot 2 dan 1 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan dikatakan valid.

Untuk pernyataan nomor 14 yang berbunyi tentang “orangtua dapat mendidik anaknya melalui kebiasaan yang baik” maka dapat disimpulkan bahwa kebiasaan orangtua akan menjadi contoh untuk anaknya [13], dan ini dibuktikan dengan sekitar 90% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 12 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 12 wali siswa dan untuk bobot 1, 2, dan 3 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan di katakan valid.

Untuk pernyataan nomor 17 yang berbunyi tentang “orangtua harus meminimalisir kebiasaan anak yang kurang bermanfaat” maka dapat disimpulkan bahwa meminimalisir kebiasaan anak yang kurang baik sudah menjadi kewajiban bagi orangtua, dan ini dibuktikan dengan 86,6% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 8 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 16 wali siswa dan untuk bobot 1, 2, dan 3 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan di katakan valid.

Untuk pernyataan nomor 19 yang berbunyi tentang “berkomunikasi antara orangtua dan guru” maka dapat disimpulkan bahwa berkomunikasi antara orangtua dan guru itu sangat penting, dan ini dibuktikan dengan 87,5% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 9 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 15 wali siswa, dan untuk bobot 1, 2, dan 3 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan di katakan valid.

Untuk pernyataan nomor 20 yang berbunyi tentang “orangtua berpartisipasi dalam penyelesaian masalah belajar anak” maka dapat disimpulkan bahwa partisipasi orangtua dapat memudahkan dan menyelesaikan masalah belajar anak, dan ini dibuktikan dengan 87,5% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan ini dikatakan valid karena jumlah wali siswa yang menjawab pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 11 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 12 wali siswa, bobot 2 (tidak setuju) sebanyak 1 wali siswa dan untuk bobot 1 dan 3 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan di katakan valid.

Untuk pernyataan nomor 22 yang berbunyi tentang “partisipasi orangtua terhadap penegakan aturan sekolah” maka dapat disimpulkan bahwa orangtua ikut berpartisipasi dalam peraturan yang ada di sekolah dan ini dibuktikan dengan 81,6% wali siswa menyatakan hal tersebut. Pernyataan dengan bobot 5 (sangat setuju) sebanyak 3 wali siswa, bobot 4 (setuju) sebanyak 20 wali siswa, bobot 3 (netral) sebanyak 1 wali siswa dan untuk bobot 1 dan 2 tidak ada wali siswa yang menjawab opsi tersebut sehingga pernyataan di katakan valid.

Ketentuan: Item pernyataan dikatakan valid dan reliable apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan item pernyataan dikatakan tidak valid dan tidak reliable apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Hasil validitas dan reliabilitas pada 22 item angket sebagai berikut:

**Tabel 3.** Nilai Reliabilitas Angket

No	Keterangan	Hasil	Nilai
1	Validitas	16 Item valid	Terlampir
2	Reliabilitas	Semua item reliabel	0,791>0,404

## 1.2. Prestasi belajar siswa setelah orang tua dan guru bekerjasama dalam pembelajaran bahasa Arab

### 1.2.1. Data nilai Siswa Kelas VI A Dan Kelas VI B

Data yang telah dikumpulkan melalui instrumen dokumentasi yang terdiri dari 2 kelas, yaitu seperti tertulis dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 4.** Data nilai siswa kelas VI A

NO	NAMA SISWA	NILAI GASAL	NILAI GENAP
1	Nabila Cahya Putri Iswara	91	92
2	Arva Sandya sofyan	91	92

3	Harsya Dharifa Labibah	89	90
4	Nur Eka Aditama	89	90
5	Azita Syakila Salwa	88	89
6	Mabel Ivana	90	91
7	Chusna Aulya Azizah	88	89
8	Annisa Mar'atus Sholihah	89	90
9	Syerin Agesya Wibowo	88	89
10	Nada Savaira Rizkyn	88	88
Total		891	900
Rata-rata		90.50	90.60

**Tabel 5.** Data nilai siswa kelas VI B

No	NAMA SISWA	NILAI GASAL	NILAI GENAP
1	Nazmi Sipo Japanees	92	92
2	Irsyad Nur Ikhsan	89	89
3	Merina Ayu Pujiyanti	91	91
4	Anbiya Ahmad Abdillah	91	91
5	Ghaida Nayla Khairunnisa	91	91
6	Berlianti Sekar Andini	90	90
7	Aprillia Windarningtias	91	92
8	Shafa Putri Rosida	90	90
9	Kesya Aprilia Rahmawati	90	90
10	Wanda Ramadanani	90	90
Total		905	906
Rata-rata		89,10	90,00

### 1.2.2. Uji-T sampel ganda

Tabel 6. Uji-T untuk sampel ganda

kelas	keterangan	Jumlah siswa	Mean	Std. Deviation	t	Sig.
V I A	Gasal dan Genap	10	0,900	0,316	9000	0,000
V I B	Gasal dan Genap	10	0,200	0,422	1500	0,168

Uji Paried T-test bertujuan untuk melihat ada tidaknya perbedaan nilai semester gasal dan genap. Ada 2 hal untuk pengambilan kesimpulan uji paried sampel t-test yaitu:

- Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai semester gasal dan genap.

- b. Apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai semester gasal dan genap.

Maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kelas VI A sebesar  $0,000 < 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai semester gasal dan genap dalam pembelajaran Bahasa Arab. Dan untuk nilai signifikansi kelas VI B sebesar  $0,168 > 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai semester gasal dan genap dalam pembelajaran Bahasa Arab.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang berjudul “Kerja sama Guru dan Orangtua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VI DI Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Srebegan, Ceper, klaten” maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bentuk-bentuk kerja sama dalam meningkatkan meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa antara orang tua dan guru di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Srebegan, Ceper, klaten yaitu:
  - a. Melakukan pengawasan baik dirumah maupun disekolah
  - b. Mengadakan rapat bersama
  - c. Berkomunikasi dengan baik
  - d. Mengadakan pertemuan diawal tahun
  - e. Mengadakan seminar atau *parenting*
  - f. Menghadirkan orangtua jika ada masalah
2. Bahwasannya nilai prestasi belajar siswa setelah diadakan kerjasama antara orangtua dan guru mempunyai kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *paried sampel t-test* kelas VI A menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$  yaitu 0,000 dan untuk kelas VI B nilai signifikansi  $> 0,05$  yaitu 0,168. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh terhadap peran orangtua dan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI A di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah, Srebegan, Ceper, klaten.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anshori, A. M. *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya*, Teras, 2009.
- [2] Nst Mansur, H., *Pendidikan Menuju Kehidupan Berkualitas*. Citapustaka, 2008.
- [3] Pakpahan. Aprista. P. G, Lukas. S, *Peran Guru, Peran Orang Tua, dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar di SD Karunia Imanuel Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020*, Jurnal Polyglot, Vol. 18, No. 2, 2022. <http://dx.doi.org/10.19166/pji.v18i2.5534>
- [4] Nazarudin, M., *Pola Kerjasama Guru dan Orangtua dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Min 2 Palembang*, Jurnal Intizar, UIN Raden Fatah Palembang, Vol. 2, pp. 24. 2018. <https://doi.org/10.19109/intizar.v24i2.3259>
- [5] Munte. B, *Pengaruh Kerjasama Guru dengan Orang Tua Murid Terhadap Peningkatan Aktifitas Belajar Siswa*, Jurnal Dinamika Pendidikan, Vol. 8, No. 2, 2015. <http://dx.doi.org/10.33541/jdp.v8i2.121>
- [6] Zahrotul, A., *Kerjasama Antara Orangtua dan Guru Pai Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Madrasah Aliyah Negeri Malang 1*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015.
- [7] Safitri, L. K., *Peran Orangtua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Pada Pembelajaran Online di Sd Negeri 5 Metro Pusat*, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2020.
- [8] Renaldi, *Peran Orangtua Untuk Keberhasilan Anak di Sekolah*. Bp4 Pusat Majalah Bulanan, perkawinan dan Keluarga, 2000.
- [9] Samsudin. U., *Jalinan Komunikasi Kerjasama Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah*, Jurnal Al-Fikrah, Binamadani, Vol. 2, No. 2, 2022. <https://stai-binamadani.e-journal.id/Alfikrah/issue/view/43>
- [10] Renaldi, *Peran Orangtua Untuk Keberhasilan Anak di Sekolah*, Bp4 Pusat Majalah Bulanan Perkawinan dan Keluarga, 2000.
- [11] Martsiswati. E., *Peran Orang tua dan Pendidikan Dalam Menerapkan Perilaku Disiplin Terhadap Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Ikatan

- Akademisi Pendidikan Nonformal & Informal (IKAPENFI), Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, Vol. 1, No. 2, 2014. <http://dx.doi.org/10.21831/jppm.v1i2.2688>
- [12] Hidayat, H. S., *Pengaruh Kerjasama Orangtua dan Guru Terhadap Disiplin Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Kecamatan Jagakarsa*, 2013, v. 1, pp. 93.
- [13] Hendri, *Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Konsep Diri Pada Anak*, Jurnal At-Taujih, UIN Ar-Raniry, Vol. 2, No. 2, 2019. <http://dx.doi.org/10.22373/taujih.v2i2.6528>

# Penggunaan *Jigsaw* dalam Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Mahasiswa

Gendroyono<sup>1</sup>, Hikmahtika Ramadhani Ohoirat<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta  
Gendroyono@umy.ac.id

## ABSTRAK

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang masih dianggap mahasiswa sebagai sesuatu yang tidak menarik untuk dipelajari. Untuk mengatasi masalah ini, para guru telah menerapkan Teknik *Jigsaw* di salah satu Universitas Islam Swasta di Yogyakarta selama proses belajar mengajar mereka untuk meningkatkan keterampilan membaca mahasiswa. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk melihat perspektif mahasiswa tentang penggunaan Teknik *Jigsaw* dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman mereka, mulai dari manfaat, tantangan, dan strategi selama penerapan teknik ini. Untuk mencapai tujuan penelitian ini, wawancara dilakukan dengan melibatkan empat mahasiswa tahun ketiga yang telah mengambil mata kuliah Penilaian dan Evaluasi Bahasa pada semester empat. Data yang terkumpul diperoleh dari desain deskriptif kualitatif dengan metode kualitatif. Penelitian ini menemukan bahwa melalui Teknik *Jigsaw*, mahasiswa mengalami beberapa peningkatan dalam kebiasaan membaca, penguasaan kosa kata, kerja sama tim, motivasi dan berpikir kritis. Tidak hanya itu, mereka dapat memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap teks yang dapat memperluas pemahaman mereka juga. Di sisi lain, mahasiswa juga menemukan beberapa tantangan seperti materi yang diberikan cukup sulit untuk dipahami, mereka tidak dapat memahami kosa kata tertentu, terlalu banyak ide dalam satu kelompok, pengelompokan yang tidak merata, beberapa anggota menjadi *free rider*, bahkan memakan waktu terlalu lama. Langkah-langkah dalam Teknik *Jigsaw* terlalu banyak dan terlalu rumit yang menjadi kendala mereka selama *Jigsaw*. Oleh karena itu, strategi seperti membaca dan menjelaskan materi secara berulang-ulang, membaca materi terlebih dahulu, meminta bantuan orang lain, seperti dosen dan teman, atau bahkan menggunakan alat lain seperti terjemahan elektronik (offline), terjemahan Google, dan kamus cetak, melaporkan pengendara gratis ke dosen, dan mencatat adalah cara yang digunakan mahasiswa untuk menghadapi tantangan tersebut di atas. Kata kunci: *Jigsaw* Teknik, manfaat, tantangan penggunaan *Jigsaw*, strategi Penggunaan *Jigsaw*.

## 1. PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar karena menambah informasi dan pengetahuan. Mahasiswa bisa mendapatkan banyak kosakata yang mereka butuhkan juga melalui membaca. Untuk mengembangkan konsep dalam pembelajaran, mahasiswa dituntut untuk mempelajari cara membaca teks bahasa Inggris sekaligus memahami maknanya. Seperti yang disebutkan oleh Kusriani (2013) membaca itu penting karena tidak hanya tentang memperoleh huruf tertulis dari bahasa lisan seseorang, tetapi juga merupakan prosedur untuk menciptakan makna kata, kalimat, dan paragraf terkait yang dapat disebut sebagai pemahaman.

Membaca sendiri telah menjadi isu utama yang masih digeluti oleh sebagian besar mahasiswa, bahkan mahasiswa. Jhonson (sebagaimana dikutip dalam Sari, 2017) menyatakan bahwa untuk mendapatkan ide dan makna yang ditakdirkan dari teks masih menjadi kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam membaca. Ditambahkannya, permasalahan ini masih terjadi karena beberapa faktor. Yang pertama adalah tidak adanya motivasi yang berasal dari mahasiswa itu sendiri. Yang kedua adalah mahasiswa tidak mengetahui pilihan teknik atau strategi lain dalam membaca. Ketiga adalah kurangnya keterampilan dalam membaca nyaring. Keempat adalah gaya mengajar yang digunakan di kelas. Sampai saat ini guru masih menjadi pusat pembelajaran.

Wichadee menyatakan bahwa metode yang berpusat pada guru yang terjadi dalam kegiatan kelas tidak menghasilkan penerima aktif dan hasilnya membuat pembelajaran bahasa (sebagaimana dikutip dalam Kusriani, 2013). Itu tidak cukup efektif untuk merangsang penguasaan bahasa. Kegiatan membaca masih bergantung pada justifikasi guru sehingga menyebabkan mahasiswa kurang berpartisipasi. Mahasiswa dengan tingkat pengetahuan tinggi cenderung lebih aktif sedangkan mahasiswa lainnya cenderung pasif. Mahasiswa mempersepsikannya sebagai sesuatu yang tidak menarik dan membuat mereka tidak belajar membaca secara optimal.

Bekerja dalam kelompok mungkin merupakan cara untuk memecahkan masalah membaca yang terjadi di kalangan mahasiswa. Seperti yang dinyatakan oleh Wichadee (2003) bahwa mahasiswa yang tidak nyaman berbicara dan mengekspresikan diri di kelas besar paling senang berbicara dalam kelompok kecil. Anggota kelompok dapat melengkapi kelebihan dan kekurangan mereka dalam belajar membaca karena setiap mahasiswa memiliki keterampilan dan latar belakang mereka sendiri dalam belajar bahasa Inggris yang dapat mereka bawa nanti dalam diskusi kelompok. Misalnya, seorang mahasiswa yang memiliki pengalaman yang kuat tentang tata bahasa dapat didukung oleh mahasiswa lain yang memiliki kelebihan kosa kata sehingga keduanya dapat saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, mahasiswa dengan latar belakang rendah akan mendapat manfaat dari interaksi dengan yang hebat, dan mahasiswa yang lebih baik akan merasa puas dengan memainkan peran penting dalam membantu rekan tim mereka yang lemah. Mereka bisa saling mengisi kekurangan.

Teknik *Jigsaw* dikenal sebagai salah satu teknik pembelajaran kooperatif dimana mahasiswa harus bekerja sama dalam kelompok kecil dan mereka dituntut untuk menjadi mahir terhadap materi pembelajaran yang telah dibagi menjadi beberapa bagian. Akan ada bagian materi yang berbeda. Nantinya, para anggota kelompok kecil tersebut akan bertemu dengan anggota kelompok lain yang disebut kelompok *Jigsaw*, dimana mereka harus membicarakan topik mereka dan kemudian kembali ke kelompok pertama mereka.

Teknik *Jigsaw* telah diterapkan di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris di salah satu universitas swasta Islam di Yogyakarta. Berdasarkan pengamatan di kelas, selama penerapan teknik *Jigsaw* mahasiswa cukup senang dan merasa tertantang terhadap proses pembelajaran itu sendiri karena penuh rasa ingin tahu. Beberapa dari mereka penasaran apakah bagian yang mereka dapatkan lebih mudah untuk dipahami atau sebaliknya. Sementara yang lain juga merasa tertantang karena harus bisa berbagi informasi yang didapat dengan mitra lain, baik itu kelompok ahli yang sama maupun kelompok *Jigsaw*. Ketika terlalu banyak tantangan yang dihadapi mahasiswa dan guru tidak berusaha menyelesaikannya, hal itu dapat mempengaruhi prestasi mahasiswa atau sebaliknya, ketika banyak manfaatnya, guru harus mempertimbangkan untuk menerapkan teknik ini secara terus menerus di kelas yang akan datang. kegiatan untuk membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan membaca pemahaman mereka.

Jadi, penelitian ini memiliki tiga tujuan. Ada:

- 1.1. Mengidentifikasi manfaat penggunaan Teknik *Jigsaw* terhadap keterampilan membaca pemahaman mahasiswa.
- 1.2. Menganalisis tantangan penggunaan Teknik *Jigsaw* pada kemampuan membaca pemahaman mahasiswa.
- 1.3. Menggali strategi penggunaan Teknik *Jigsaw* pada kemampuan membaca pemahaman mahasiswa.

## **2. TINJAUAN LITERATUR**

Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan yang harus dikuasai dan telah berperan besar dalam proses belajar mengajar. Pembaca dapat memperoleh informasi dengan mudah melalui membaca karena merupakan keterampilan reseptif yang memungkinkan pembaca mempelajari subjek apa pun dari teks tertulis. Ini adalah proses yang sangat rumit di mana pembaca harus mampu mengenali dan memahami simbol tertulis yang dipengaruhi oleh keakraban, latar belakang bahasa, keterampilan perseptual, decoding, perspektif dan interpretasi. Membaca sendiri telah dikategorikan ke dalam tiga kategori; tingkat linguistik, tingkat wacana, dan tingkat kognisi (Qanwal dan Karim, 2014).

Dalam membaca, pembaca harus memahami esensi teks untuk mencegah salah tafsir, oleh karena itu pemahaman bacaan sangat penting dalam membaca. Seperti dikemukakan oleh Richard dan Renandya (2002) bahwa tujuan utama membaca adalah membaca untuk pemahaman. Membaca tanpa memahaminya dapat menyebabkan beberapa informasi atau pesan terlewatkan. Membaca tidak dapat dipisahkan dari pemahaman karena untuk menafsirkan dan memahami simbol-simbol tertulis, memahami teks adalah suatu keharusan. Proses mendapatkan informasi dari sebuah teks dikenal sebagai membaca. Dengan demikian, pemahaman membaca mengandung pengertian memahami teks yang telah dibaca berarti memahami apa yang telah dibaca. Membaca itu sendiri adalah proses aktif yang tidak hanya bergantung pada keterampilan pemahaman, tetapi juga pada pengetahuan dan latar belakang bahasa pembaca sebelumnya.

Salah satu strategi pengajaran yang umum digunakan dalam proses pengajaran dan membaca adalah pembelajaran kooperatif. Menurut Majid (2007), pembelajaran kooperatif adalah metode kerjasama dalam upaya saling membantu antara dua orang atau lebih, individu dan kelompok, kelompok dan kelompok dalam menyelesaikan masalah. Johnson dalam Richards dan Rogers (2001) percaya bahwa ketika guru berkonsentrasi hanya pada kompetisi daripada kerja sama dan menyukai mahasiswa berprestasi, mahasiswa berprestasi rendah mungkin tertinggal selama proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, pembelajaran kooperatif cenderung meningkatkan prestasi mahasiswa dalam kegiatan kelas. Selain itu, ini membantu para guru untuk membangun hubungan positif antara mahasiswa dan memberi mereka pengalaman yang mereka butuhkan untuk perkembangan kognitif, sosial dan fisiologis yang sehat. Namun, keuntungannya untuk mengganti struktur persaingan sebagian besar ruang kelas dan sekolah dengan struktur kinerja tinggi berbasis tim.

Gladstone mengatakan bahwa Teknik *Jigsaw* adalah strategi pembelajaran kooperatif dimana sekelompok mahasiswa menjadi ahli di bagian yang berbeda dan kemudian mengajarkan kepada orang lain tentang apa yang telah mereka pelajari (2013). Strategi ini meningkatkan retensi, pembelajaran, dan keterlibatan. Menurut Klippel (1984), Teknik *Jigsaw* merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam pengajaran, khususnya dalam pengajaran keterampilan membaca. Dalam teknik *Jigsaw*, mahasiswa bekerja dalam tim heterogen yang membuat setiap anggota sama pentingnya karena masing-masing mengambil bagian dari solusi. Karena itu, *Jigsaw* dianggap dapat meningkatkan kerja sama dan penerimaan bersama dalam kelompok. Ada dua bidang keterampilan yang berbeda dalam bahasa asing yang dipraktikkan melalui Teknik *Jigsaw*. Pertama, informasi yang diberikan harus dipahami oleh mahasiswa dan mereka harus menjelaskannya kepada anggota kelompok yang lain. Kedua, mahasiswa harus mengatur proses pencarian solusi.

Ada beberapa manfaat Teknik *Jigsaw* yang telah disebutkan oleh para ahli diantaranya adalah sebagai berikut; pertama adalah manfaat Teknik *Jigsaw* yang dikemukakan oleh Lie (2000) yang mengatakan melalui Teknik *Jigsaw* akan meningkatkan motivasi mahasiswa, kemudahan pengalaman belajar dan juga mengurangi kecemasan mereka dan meningkatkan harga diri mereka. Dalam Teknik *Jigsaw*, mahasiswa menjadi pusat pembelajaran dimana mereka harus mencoba mencari tahu sendiri materi tersebut. Guru dalam hal ini hanya sebagai fasilitator sehingga harus memotivasi diri sendiri agar pembelajarannya meningkat (Isjoni, 2008). Ketika mahasiswa memiliki motivasi dalam diri mereka, peningkatan mereka dapat dengan mudah terlihat, mereka akan memiliki tindakan tertentu yang akan sering mereka lakukan untuk membantu diri mereka mencapai tujuan mereka dalam belajar. Terkait dengan pemahaman membaca, diyakini bahwa mahasiswa akan lebih termotivasi untuk membaca lebih sering karena mereka telah terbiasa melakukannya selama kegiatan *Jigsaw* mereka.

Terlepas dari semua manfaat yang telah disebutkan di atas, ada juga beberapa tantangan dalam penerapan Teknik *Jigsaw* dalam kegiatan kelas. Menurut Robbani (2017) memakan waktu adalah masalah yang mungkin dihadapi selama implementasi *Jigsaw*. Ketika menerapkan Teknik *Jigsaw* dalam kegiatan kelas, guru harus membagi dan mengatur mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang merupakan gabungan mahasiswa dari kecerdasan yang berbeda. Pengelompokan dan diskusi ini menghabiskan banyak waktu dalam proses dimana terkadang waktu tidak digunakan secara efektif. Terkadang pembagian waktu untuk berkelompok dan berdiskusi tidak seimbang sehingga menimbulkan masalah seperti tidak cukupnya waktu untuk berdiskusi dimana mahasiswa kurang memahami materi dengan baik. Selain itu, kondisi kelas yang kurang kondusif membuat para guru harus lebih memperhatikan untuk mengontrol mahasiswa. Kedua, ketika pengaturan kelompok

terdiri dari banyak mahasiswa, kelompok menjadi kurang efektif. Ketiga, akan ada beberapa mahasiswa yang dominan dan tidak dominan (lambat) di dalam kelompok itu sendiri (Adams, 2013). Mungkin ada beberapa mahasiswa yang mengambil alih seluruh diskusi kelompok tanpa berusaha memberikan pendapat kepada anggota lain. Tantangan lain yang dikemukakan oleh Sumadayo (2006), faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman mahasiswa antara lain; keterampilan bahasa mereka (terkait dengan kosa kata), intelektual (terkait dengan kecerdasan), lingkungan (terkait dengan latar belakang ekonomi, budaya dan sosial), psikologis (terkait dengan minat, emosi dan sikap), dan pengalaman (terkait dengan kebiasaan dan pengetahuan dalam membaca) . Lestari dan Aswandi (2015) menambahkan bahwa berkaitan dengan kosa kata, mahasiswa takut membuat kesalahan selama proses pembelajaran karena keterbatasan kosa kata yang menyebabkan ketidakmampuan untuk melakukan yang terbaik.

Ada beberapa strategi yang dapat diterapkan pada kegiatan kelas untuk menghadapi tantangan saat menerapkan *Jigsaw*. Pertama, setiap kelompok *Jigsaw* harus ditempatkan secara seimbang dimana terdiri dari mahasiswa yang menonjol dan kurang menonjol sehingga akan menyeimbangkan diskusi dalam kelompok itu sendiri (Adams, 2013).

Kedua, menurunkan hambatan dengan melakukan beberapa kegiatan selama proses belajar mengajar selain *Jigsaw* agar mahasiswa dapat menikmati kelas dengan lebih baik. Ketiga, mendorong mahasiswa untuk menjadi pengambil risiko. Guru dapat mendorong mahasiswa untuk mengemukakan pendapatnya apakah sejalan atau tidak dengan materi yang sedang dibahas dan tetap memuji mereka atas usaha mereka mencoba. Strategi lain yang dikemukakan oleh Richards dan Renandya (2002) bahwa guru dapat memotivasi motivasi intrinsik mahasiswa dengan mengingatkan mereka tentang manfaat belajar bahasa Inggris dan materi khususnya untuk kepentingan mereka sendiri.

### 3. METODOLOGI

Pendekatan kualitatif paling cocok untuk penelitian ini karena pertanyaan penelitian yang diajukan bersifat umum dan perlu dieksplorasi berdasarkan pengalaman partisipan (Creswell, 2012) sehingga peneliti dapat memperoleh pemahaman mendalam terkait topik tersebut. Peneliti bermaksud mendeskripsikan data penggunaan teknik *Jigsaw* terhadap pemahaman membaca mahasiswa dengan menggunakan kata-kata sehingga dapat dijelaskan secara elaboratif oleh karena itu pendekatan kualitatif lebih relevan untuk penelitian ini.

Peneliti menggunakan deskriptif kualitatif sebagai desain penelitian untuk penelitian ini. Seperti yang didukung oleh Lambert dan Lambert (2012) bahwa tujuan kualitatif deskriptif adalah mengungkapkan ringkasan yang luas dari peristiwa tertentu yang dialami oleh individu. Desain ini cocok untuk penelitian ini karena peneliti mencoba untuk mengeksplorasi lebih banyak tentang tren. Namun, peneliti menggunakan desain deskriptif untuk mendapatkan deskripsi yang tebal atau pemahaman yang mendalam dari beberapa individu untuk menjawab pertanyaan penelitian dari penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris salah satu Universitas Islam Swasta Islam di Yogyakarta pada bulan Januari 2019 dimana kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung pada semester genap ini. Peneliti menggunakan purposive sampling karena peneliti memilih partisipan berdasarkan beberapa kriteria yang harus dipenuhi terlebih dahulu. Sehingga partisipan memiliki kesamaan yang membuat mereka cukup mumpuni untuk menjawab pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini.

Kriteria pertama adalah peserta harus merupakan mahasiswa tahun ketiga di salah satu Perguruan Tinggi Islam Swasta Islam di Yogyakarta karena telah belajar menggunakan teknik ini ketika mereka berada di semester empat dan menjadi akrab sehingga mampu menjawab soal. pertanyaan dengan baik berdasarkan pengalaman mereka. Kriteria kedua adalah peserta harus sudah mengikuti mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Bahasa pada semester empat karena mata kuliah ini sudah menerapkan Teknik *Jigsaw*. Selain itu, peneliti meminta bantuan dosen dalam pemilihan peserta berdasarkan prestasi mereka, apakah mahasiswa berprestasi rendah atau tinggi, dengan memberikan beberapa nama sebagai rekomendasi. Total ada empat peserta yang semuanya mahasiswi dan tidak dipanggil dengan nama aslinya. Peneliti menggunakan nama samaran untuk menjaga privasi partisipan. Peserta yang berprestasi rendah disebut Asti dan Fitri sedangkan peserta yang berprestasi tinggi disebut Siti dan Lestari.

## 4. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Temuan menunjukkan tujuh manfaat, tujuh tantangan dan sembilan strategi dari penerapan Teknik *Jigsaw* dalam meningkatkan pemahaman membaca mahasiswa. Mereka adalah sebagai berikut:

### 4.1. Manfaat Penerapan Teknik *Jigsaw* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mahasiswa menurut persepsi mahasiswa.

#### 4.1.1 *Meningkatkan Motivasi Mahasiswa.*

Manfaat pertama berkaitan dengan motivasi mahasiswa. Ada dua pernyataan yang diajukan mahasiswa terkait hal ini. Asti mengatakan “Kami merasa semakin termotivasi untuk membaca dan lebih percaya diri untuk berbicara di depan orang lain”. Lebih lanjut, Fitri juga mengatakan bahwa “Kami menjadi lebih termotivasi untuk meningkatkan pembelajaran diri dengan memahami materi sendiri terlebih dahulu”. Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan motivasi mereka melalui *Jigsaw*, baik untuk belajar lebih banyak, membaca lebih banyak, berbicara lebih banyak, dan mencoba memahami sesuatu sendiri terlebih dahulu karena dalam *Jigsaw* mereka terbiasa dengan kegiatan tersebut. disebutkan di atas. Pernyataan ini didukung oleh Lie (2000) yang menyebutkan melalui Teknik *Jigsaw* akan meningkatkan motivasi mahasiswa, kemudahan pengalaman belajar dan juga harga diri mereka serta mengurangi kecemasan mereka.

#### 4.1.2 *Peningkatan Kebiasaan Membaca Mahasiswa.*

Manfaat kedua berkaitan dengan kebiasaan membaca mahasiswa. Seperti yang diungkapkan oleh Fitri, “Kebiasaan membaca kami meningkat karena kegiatan membaca ini”. Seperti yang dikatakan Fitri, Asti dan Lestari pun mengatakan hal yang sama “Kebiasaan membaca saya meningkat karena metode ini”. Sejalan dengan pernyataan pertama, Siti menambahkan “Menurut saya membaca saya menjadi lebih baik melalui kegiatan membaca ini karena saya suka membaca lebih banyak buku akhir-akhir ini”. Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan dalam kebiasaan membaca karena dengan Teknik *Jigsaw* mahasiswa terbiasa membaca banyak materi untuk setiap pertemuan sehingga seiring berjalannya waktu menjadi kebiasaan mereka. Hal ini sejalan dengan Camp (2007) berpendapat bahwa kebiasaan membaca dapat dikembangkan dari waktu ke waktu ketika mahasiswa sudah melakukannya berulang kali. Ketika mahasiswa dibiasakan untuk melakukan sesuatu secara teratur, maka hal itu akan menjadi kebiasaan mereka. Sama seperti ini, karena mereka harus membaca materi setiap pertemuan, itu sudah menjadi kebiasaan mereka.

#### 4.1.3 *Memperluas Pemahaman Mahasiswa.*

Manfaat ketiga berkaitan dengan perluasan pemahaman mahasiswa. Seperti yang dikatakan Asti, “Pengetahuan kami berkembang ke arah kegiatan membaca ini”. Terlihat bahwa pemahaman mahasiswa menjadi lebih luas karena sejalan dengan peningkatan kebiasaan membaca mereka. Semakin banyak mereka membaca, semakin banyak yang mereka ketahui. Pernyataan ini didukung oleh Fitri dan Siti yang mengatakan “Karena kebiasaan membaca bertambah, pengetahuan kita juga bertambah”. Lestari menambahkan, “Kami sangat bisa memahami materi yang menambah wawasan kami”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan banyak membaca dalam *Jigsaw* maka pemahaman mahasiswa semakin luas sejalan dengan pernyataan Sugiarti yang mengatakan bahwa setiap individu dapat memperoleh informasi baru dan memperluas pengetahuannya (2012).

#### 4.1.4 *Memahami teks dengan lebih baik.*

Manfaat keempat berkaitan dengan pemahaman mahasiswa terhadap materi itu sendiri. Seperti yang dikatakan Lestari “Kita bisa lebih mengenal perspektif satu sama lain melalui bagian diskusi sehingga kita bisa lebih memahami teksnya juga”. Sama seperti Lestari, Siti juga

mengatakan bahwa “Saya bisa lebih memahami teks karena diskusi”. Pernyataan di atas sesuai dengan Kessler (2008) yang mengatakan bahwa mahasiswa dapat memperoleh kesuksesan dengan mudah ketika mereka dapat bekerja sama dengan guru dan teman sebayanya, di mana mereka dapat mengajukan pertanyaan atau menawarkan jawaban untuk saling membantu memahami materi. Selain itu, Mengduo dan Xiaolin (2010) menyatakan kemungkinan mahasiswa untuk memahami materi lebih baik menonjol melalui *Jigsaw* karena mereka dapat bertukar informasi satu sama lain dalam diskusi kelompok mereka.

#### 4.1.5. Meningkatkan Penguasaan Kosakata Mahasiswa.

Manfaat ketiga adalah peningkatan penguasaan kosa kata mahasiswa. Seperti yang dikatakan Asti dan Fitri, “Koleksi kosa kata kita bertambah”. Didukung oleh Siti dan Lestari dengan mengatakan, “Kita bisa menemukan kosa kata baru dengan membaca materi”. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat memperkaya kosa kata mereka karena mereka memiliki banyak paparan kata saat membaca seperti yang disebutkan oleh Rachmawati (2008). Karena dalam aktivitas *Jigsaw* para mahasiswa yang dibiasakan untuk banyak membaca tentunya mereka mendapatkan paparan kata-kata baru yang cukup banyak yang berujung pada peningkatan penguasaan kosa kata mereka.

#### 4.1.6. Meningkatkan Berpikir Kritis Mahasiswa.

Manfaat keenam berkaitan dengan pemikiran kritis mahasiswa yang meningkat karena kegiatan ini juga. Seperti yang diutarakan oleh Fitri yang mengatakan “Pemikiran kritis kita semakin tajam karena aktivitas memilih mana yang relevan dengan konteks materi”. Siti menambahkan, “Kita harus kritis dalam menganalisis sesuatu untuk menyepakati ide yang sama terkait materi”. Dapat disimpulkan bahwa melalui membaca mereka dituntut untuk lebih kritis terhadap setiap materi yang diberikan kepada mereka. Didukung oleh Lestari, “Kami dilatih untuk lebih kritis dalam melihat sesuatu, menganalisa setiap pendapat yang berkaitan dengan materi”. Berdasarkan temuan di atas, menunjukkan bahwa setelah mengikuti mata kuliah yang telah menerapkan Teknik *Jigsaw* selama proses belajar mengajar meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Pernyataan ini didukung oleh Robbani (2017), bahwa melalui Teknik *Jigsaw*, keterampilan berpikir tingkat tinggi mahasiswa dilatih juga dimana mereka harus menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi serta komponen berpikir kritis dan argumentasi dalam diskusi kelompok mereka.

#### 4.1.7. Meningkatkan Kerjasama Tim Mahasiswa.

Last but not least adalah peningkatan yang berhubungan dengan kerja sama tim mahasiswa. Fitri mengatakan, “Menurut saya kerjasama tim dalam diskusi juga ditingkatkan, karena kita harus saling berbagi dan saling memberi masukan”. Siti menambahkan “Kekompakan tim meningkat karena kami bisa berdiskusi materi bersama dan membuat kami semakin dekat satu sama lain”. Dapat disimpulkan dari pernyataan di atas bahwa melalui kegiatan *Jigsaw*, kerja sama tim mahasiswa meningkat. Hal ini sejalan dengan pernyataan Aronson (2000) bahwa mengatakan *Jigsaw* mendorong lebih banyak interaksi antara mahasiswa dimana mereka harus bekerja sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan. Partisipasi dan kontribusi mahasiswa dalam Teknik *Jigsaw* melalui diskusi kelompok diperlukan. Masing-masing memiliki tanggung jawab yang sama untuk mengekspresikan diri terkait dengan materi yang diberikan oleh dosen. Mereka juga belajar menghargai perspektif satu sama lain.

### 4.2. Tantangan Penerapan Teknik *Jigsaw* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Komprehensif Mahasiswa Menurut Persepsi Mahasiswa.

#### 4.2.1. Tingkat Kesulitan Bahan Lebih Tinggi.

Kendala pertama yang dihadapi mahasiswa adalah tingkat kesulitan materi yang semakin tinggi. Seperti yang dikatakan Asti, “Saya sendiri kesulitan memahami teksnya karena saya tidak tahu apa-apa tentang topik itu sebelumnya”. Fitri juga menyebutkan bahwa “Topik pembahasannya menggunakan kata-kata yang terlalu rumit sehingga sulit untuk dipahami”. Lestari menambahkan “Masalah utamanya adalah rumitnya materi yang membuat kita malas membaca padahal

sebelumnya sudah tahu bab yang mana”. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa materi yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa untuk didiskusikan terlalu sulit untuk dipahami oleh mereka karena mereka belum mengetahui topik sebelumnya yang menyebabkan mereka merasa malas untuk membaca sendiri. sendiri karena materi dalam pembahasan *Jigsaw* memiliki tingkat kesulitan tersendiri. Seperti yang disebutkan oleh Prasetyono (2008) beberapa faktor yang mempengaruhi minat baca mahasiswa diantaranya adalah latar belakang pendidikan, harga diri, nilai yang berhubungan dengan pernyataan mahasiswa tersebut di atas.

#### 4.2.2. *Terlalu rumit.*

Hambatan kedua adalah rumitnya metode pengajaran yang harus diikuti mahasiswa. Seperti yang diungkapkan oleh Siti bahwa “Kadang-kadang saya tidak bisa mengikuti petunjuk yang diberikan oleh dosen karena terlalu banyak”. Mendukung apa yang dikatakan Siti, Lestari mengatakan “Langkahnya terlalu berlebihan”. Berdasarkan argumentasi-argumentasi di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam penerapan Teknik *Jigsaw* terlalu banyak sehingga terkadang mahasiswa harus mengikutinya satu per satu walaupun sempat bingung beberapa kali langkah mana yang harus dilakukan terlebih dahulu dan langkah apa yang harus dilakukan. dilakukan setelah. Seperti dikemukakan Purwanto, salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa adalah metode pengajaran yang digunakan guru pada kegiatan kelas (2006).

#### 4.2.3. *Memahami Kosakata yang Tidak Dikenal.*

Hambatan ketiga adalah kesulitan dalam memahami kosa kata yang tidak dikenal oleh mahasiswa. Asti menyatakan “Terkadang kita tidak mengetahui terjemahan beberapa kata sehingga sulit untuk memahami bacaannya”. Dapat diartikan bahwa ketika peserta tidak memahami arti dari kata tertentu, hal itu dapat sangat mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi itu sendiri. Didukung oleh Lestari, “Kadang-kadang kita salah memahami bacaan karena kita salah mengartikan kata-kata yang tidak kita kenal”. Masalah ini menyebabkan kesalahpahaman dalam menafsirkan makna teks itu sendiri. Seperti yang dikatakan Siti, “Saya juga bisa miss-leading dalam menjelaskannya karena kita sudah miss-understanding terhadapnya dulu”. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kesulitan dalam memahami kata-kata tertentu selama waktu membaca di

*Jigsaw* sangat mempengaruhi pemahaman dan kinerja mahasiswa selama diskusi yang berkaitan dengan prestasi belajar mereka. Pernyataan ini didukung oleh Sumadayo (2011) bahwa kemampuan bahasa mahasiswa (terkait dengan kosa kata) memang mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi, seperti seberapa banyak mereka memahami tentang kosa kata yang mereka miliki.

#### 4.2.4. *Sistem Pengelompokan Tidak Sama.*

Tantangan lain yang dihadapi mahasiswa adalah sistem pengelompokan yang timpang, dimana kelompok tersebut dibayangi oleh kelompok lain. Seperti yang dikatakan Siti “Kadang-kadang pengelompokan itu tidak adil karena anak yang paling pintar berada di kelompok yang sama”. Ketika kelompok terbagi secara tidak adil, hal itu menyebabkan kelompok lain merasa kehilangan motivasi dan berpikir bahwa mereka mungkin akan kalah yang membuat kelompok menjadi pasif. Seperti yang dikatakan Asti “Kadang-kadang jika saya melihat kelompok yang terdiri dari mahasiswa-mahasiswa terpintar membuat kami semua merasa takut untuk berkompetisi, kami merasa tidak aman”. Dari penjelasan di atas, sejalan dengan pernyataan Rosyidan (1998) mengatakan bahwa proses belajar mahasiswa dapat terganggu karena terputusnya tanggapan yang bertentangan dari orang lain. Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa merasa sulit untuk bekerja dalam kelompok ketika pengelompokan dibagi secara tidak adil yang mengarah ke kelompok pasif. Untuk melaksanakan Teknik *Jigsaw* dalam kegiatan kelas, dosen harus membagi mereka menjadi beberapa kelompok, sehingga sistem pengelompokan yang tidak terbagi rata akan mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa juga.

#### 4.2.5. *Free Riders.*

Tantangan selanjutnya yang dihadapi oleh para mahasiswa adalah anggota kelompok yang tidak memberikan kontribusi apapun terhadap kelompoknya, yaitu *free rider*, sedangkan dalam *Jigsaw* kerjasama tim menjadi poin kuncinya. Seperti yang diungkapkan Asti, “Ada beberapa free rider di dalam grup itu sendiri, yang hanya bergantung pada penjelasan anggota lain”. Fitri juga menyebutkan “Grup menjadi pasif, karena ada mahasiswa yang mau membaca dan ada juga yang tidak mau membaca”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa beberapa anggota kelompok menjadi free rider dengan hanya mengandalkan penjelasan anggota lain dan bekerja keras tanpa berusaha sendiri selama diskusi kelompok dalam *Jigsaw*. Para free rider merasa bahwa kontribusi mereka tidak diperlukan dan mahasiswa yang “pintar” dalam kelompoknya dapat menangani sendiri diskusi dan tugas kelompoknya.

#### 4.2.6. *Kesulitan dalam Manajemen waktu.*

Tantangan berikutnya adalah mengenai manajemen waktu dimana penerapan Teknik *Jigsaw* ini memakan waktu yang cukup lama dalam pengerjaannya, mulai dari pengelompokan hingga bagian pembahasan. Menurut Fitri, “Menurut saya terlalu banyak membuang waktu di bagian pengelompokan dan diskusi”. Ditambahkan oleh Siti, “Saya merasa terlalu lama membaca materi secara individu dan kemudian menjelaskan kembali kepada teman-teman yang lain”. Sementara yang lain merasa terlalu banyak waktu dalam pengelompokan, peserta lain merasa sebaliknya. Ada dua pernyataan yang dilontarkan oleh Asti dan Lestari yang menyatakan bahwa waktu diskusi kurang dari persiapan, “Saya kira waktunya kurang dari apa yang kita butuhkan untuk berdiskusi dan menganalisis bacaan”. Asti menambahkan, “Terkadang ada beberapa informasi yang belum kami jelaskan sehingga menimbulkan kesalahpahaman karena keterbatasan waktu”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa manajemen waktu dalam kegiatan *Jigsaw* tidak dilaksanakan dengan baik oleh dosen dan mahasiswa. Seperti yang disebutkan oleh Robbani (2017), penerapan Teknik *Jigsaw* dalam proses belajar mengajar memang memakan banyak waktu untuk bagian pengelompokan dan diskusi yang harus dimaksimalkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan kelas.

#### 4.2.7. *Perspektif yang terlalu bervariasi.*

Tantangan terakhir yang dihadapi oleh para mahasiswa adalah tentang berbagai perspektif dalam suatu kelompok. Seperti yang diungkapkan oleh Siti bahwa “Terlalu banyak pendapat selama diskusi sehingga sulit untuk memilih mana yang tepat”. Selain apa yang dikatakan Siti, Fitri menambahkan “Sulit untuk datang dengan kesepakatan yang sama”. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memang memiliki berbagai perspektif terhadap materi selama diskusi kelompok mereka dalam Teknik *Jigsaw* yang membuat mereka semakin sulit untuk menemukan gagasan atau kesepakatan utama yang sama tentang topik tersebut.

### 4.3. **Strategi yang digunakan oleh mahasiswa untuk menghadapi tantangan yang mereka hadapi selama Penerapan Teknik *Jigsaw***

#### 4.3.1. *Membaca dan Menjelaskan materi secara berulang-ulang.*

Seperti yang dikatakan Siti, “Saya menggunakan teknik pengeboran”. Didukung oleh Lestari, “Saya akan menjelaskan materi berulang kali jika ada penjelasan yang kurang jelas”. Para mahasiswa juga lebih suka bertukar informasi menggunakan bahasa pertama mereka daripada bahasa target. Seperti yang dikatakan oleh Siti juga, “Kita harus menjelaskannya berulang kali menggunakan bahasa Indonesia daripada bahasa Inggris ketika orang lain tidak mengerti”. Tidak hanya melakukan pengulangan dalam menjelaskan materi kepada orang lain, mahasiswa juga akan melakukan pengulangan untuk diri mereka sendiri dengan membaca ulang materi untuk memastikan bahwa mereka telah memahami materi dengan jelas. Seperti pernyataan Lestari “Kadang-kadang saya akan membaca ulang materi untuk membuat diri saya jelas sebelum saya harus menjelaskan kepada orang lain”. Siti juga mengatakan bahwa “Saya akan bertanya atau melakukan pengulangan jika ada penjelasan yang ambigu”. Selain itu, Fitri menyebutkan “Baca ulang saja materi skimming di kelas”.

Dapat disimpulkan bahwa untuk melakukan sharing informasi pada saat diskusi, mahasiswa lebih memilih menggunakan teknik drill dimana mereka akan mencoba menjelaskan materi secara berulang-ulang dan menggunakan bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami antara satu sama lain pada saat diskusi kelompok. dalam Teknik *Jigsaw*. Hal ini sejalan dengan Sudjana (1989) yang mengatakan bahwa teknik drill bersama dengan teknik *Jigsaw* dapat membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih baik karena mereka melakukan tindakan yang sama berulang-ulang sampai mereka benar-benar memahaminya.

#### 4.3.2. *Membaca materi terlebih dahulu.*

Strategi selanjutnya untuk menghadapi masalah kekurangan waktu adalah dengan membaca materi terlebih dahulu. Siti menyebutkan, “Saya akhirnya membaca materi beberapa hari sebelum kelas dimulai”. Lestari juga menyebutkan, “Kita harus benar-benar membaca materi sebelum kelas agar kita bisa membacanya sebentar saja saat kelas dimulai”. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa akan mencoba untuk membaca materi hari sebelum kelas untuk membuat mereka lebih akrab dengan itu. Sehingga mereka memiliki sedikit pemahaman tentang topik yang akan dibahas di kelas. Hal ini membuat mereka memiliki banyak waktu untuk melakukan diskusi untuk klarifikasi apakah pemahaman mereka sudah sesuai dengan konteks atau belum.

#### 4.3.3. *Meminta bantuan dari orang lain.*

Strategi ketiga yang digunakan oleh mahasiswa dalam memecahkan masalah mereka tentang definisi kata-kata asing tertentu atau penjelasan ambigu tentang bacaan secara keseluruhan, mereka akan meminta bantuan dari orang lain seperti dosen atau teman.

Untuk dosen, sudah disinggung oleh Asti dan Fitri bahwa “Kadang-kadang saya akan meminta dosen juga untuk membantu memahami materi”. Sedangkan untuk teman-teman Lestari mengatakan “Saya biasanya bertanya kepada teman-teman saya ketika saya tidak tahu vocab”. Siti mendukungnya dengan mengatakan, “Saya akan meminta teman saya untuk menjelaskan materinya sedikit”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa akan meminta bantuan kepada dosen atau temannya apabila terdapat ketidakjelasan terhadap materi. Mereka akan meminta bantuan orang lain untuk menjelaskan garis merah dari materi tersebut atau definisi yang sesuai dari kata-kata tertentu sehingga mereka dapat memiliki lebih banyak petunjuk tentang materi tersebut. Mereka menganggapnya sebagai sesuatu yang sangat membantu karena mereka percaya bahwa dosen memiliki pengetahuan yang lebih baik dari mereka, sehingga sangat menonjol untuk meminta mereka sebagai sumber pembelajaran itu sendiri. Hal ini didukung oleh Hapsari (2017) mengatakan bahwa untuk mengatasi masalah ketidakpahaman materi, ada yang lebih memilih untuk meminta bantuan orang lain yang menguasai bidangnya seperti guru atau teman lain yang lebih paham.

#### 4.3.4. *Melapor ke dosen untuk free rider.*

Strategi keempat yang digunakan mahasiswa untuk menyelesaikan masalah free rider adalah dengan melaporkannya kepada dosen. Asti mengatakan “Tentang free rider, saya lebih memilih untuk melaporkannya langsung ke dosen agar dosen dapat mengambil tindakan lebih lanjut”. Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa akan melaporkan teman-temannya yang tidak memberikan kontribusi apapun dalam kelompoknya kepada dosen agar dapat diambil tindakan lebih lanjut dan free rider lebih memberikan efek jera untuk tidak mengabaikan kontribusinya dalam diskusi selanjutnya.

#### 4.3.5. *Menggunakan alat terjemahan.*

Strategi kelima yang digunakan oleh mahasiswa untuk membantu mereka menemukan definisi dari beberapa kata asing yang mereka temukan dalam teks adalah dengan menggunakan alat terjemahan, seperti kamus cetak, aplikasi kamus offline atau bahkan “Google Translate”. Siti menyebutkan “Saya akan mencari definisi kata menggunakan alat terjemahan elektronik seperti Alfablink karena mudah diakses”. Lestari menambahkan dengan mengatakan “Karena saya selalu

membawa ponsel, saya akan mencari definisi dari aplikasi kamus offline di ponsel saya, tidak perlu koneksi internet”. Selain itu, Fitri dan Siti menambahkan, “Kadang-kadang saya juga akan menggunakan kamus karena mudah diakses dan dosen tidak melarang kami menggunakannya di kelas”. Sedangkan untuk Google Translate, Siti menyebutkan “... atau bahkan menggunakan Google translate untuk terjemahannya” (P3.16). Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan alat penerjemahan tersebut dapat membantu mahasiswa dalam mendefinisikan beberapa kata asing yang mereka temukan dalam materi selama kegiatan *Jigsaw* mereka.

#### 4.3.6. Mencatat.

Strategi terakhir yang digunakan mahasiswa untuk memecahkan masalah pengulangan atau kesalahan informasi di antara mereka adalah dengan mencatat. Seperti yang dikatakan oleh Asti dan Siti, “Dulu saya menulis beberapa poin penting sebelum menjelaskan kepada orang lain”. Fitri menambahkan “Hanya poin-poin penting yang saya tulis untuk membantu saya nanti”. Mahasiswa juga akan mencatat selama penjelasan teman satu tim untuk membantu mereka memahami materi jika ada beberapa informasi yang mereka lewatkan dan untuk membantu mereka meminta klarifikasi nanti jika mereka menemukan beberapa pernyataan yang tidak jelas. Seperti yang dikatakan Siti, “Dulu saya juga mencatat saat penjelasan teman saya”. Berkaitan dengan kosa kata, dia akan menulis terjemahannya di buku sehingga akan membantunya memahami materi dengan lebih baik. “Bila saya menemukan terjemahannya, saya akan menuliskannya tepat di samping kata-kata itu” kata Siti. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menuliskan poin-poin penting dari materi sangat membantu mahasiswa untuk memecahkan masalah mereka dalam memahami materi.

## 5. KESIMPULAN

Berkaitan dengan temuan penelitian ini, terdapat beberapa manfaat, tantangan serta strategi yang dirasakan oleh mahasiswa PEL selama penerapan Teknik *Jigsaw*. Untuk manfaat, temuan menunjukkan bahwa ada tujuh manfaat yang disebutkan oleh mahasiswa. Mereka adalah sebagai berikut; peningkatan motivasi mahasiswa, kebiasaan membaca, penguasaan kosa kata dan berpikir kritis. Ini juga membantu mahasiswa untuk memahami teks dengan lebih baik dan memperluas pemahaman mereka. Belum lagi, kerja tim mereka juga mengalami beberapa peningkatan. Untuk tantangannya, terdapat tujuh tantangan serta manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa. Tantangannya meliputi tingkat kesulitan materi yang lebih tinggi, langkah-langkah yang terlalu rumit dalam *Jigsaw*, kesulitan dalam memahami kosa kata yang asing, sistem pengelompokan yang tidak seimbang, free rider, manajemen waktu, dan perspektif yang beragam. Untuk strategi, tentang strategi yang digunakan mahasiswa untuk menghadapi tantangan selama Teknik *Jigsaw*, mahasiswa menjelaskan sembilan cara yang mereka gunakan. Strateginya adalah sebagai berikut; membaca dan menjelaskan berulang-ulang, membaca materi terlebih dahulu, meminta bantuan dosen lain, bertanya kepada teman, melapor ke dosen untuk tumpangan gratis, menggunakan alat terjemahan dan mencatat.

## 6. REKOMENDASI

Terkait dengan hasil penelitian ini, ada beberapa saran. Bagi para guru, disarankan bagi para guru untuk menerapkan Teknik *Jigsaw* dalam kegiatan kelas yang akan datang. Guru harus mencoba teknik ini untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang bagi mahasiswa. Selain itu, guru juga harus mendorong mahasiswa untuk mencoba teknik ini sendiri dengan teman sebayanya ketika mereka memiliki masalah dengan bacaan mereka. Untuk mahasiswa, mahasiswa harus menyadari tantangan yang mungkin mereka hadapi ketika mereka menerapkan teknik ini. Oleh karena itu, mahasiswa disarankan untuk mencoba menerapkan teknik ini sendiri dengan membuatnya lebih sesuai dengan kebutuhan mereka untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman mereka. Mereka harus mencoba menerapkannya untuk meningkatkan keterampilan lain juga, seperti keterampilan mendengarkan, berbicara, atau bahkan menulis. Para mahasiswa juga disarankan untuk menggunakan strategi-strategi yang tercantum di atas setiap kali mereka menemukan kendala yang sama selama pembelajaran mereka. Untuk peneliti

lain, disarankan agar peneliti selanjutnya melibatkan lebih banyak peserta dan fokus pada aspek lain selain pemahaman bacaan. Peneliti selanjutnya juga harus mencoba untuk mencari tahu penggunaan Teknik *Jigsaw* dari perspektif yang berbeda, seperti guru, untuk melihat apakah ada kesamaan dengan perspektif mahasiswa atau tidak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aronson, E. (2018, 27 June). *Overview of the technique*. Retrieved from <http://www.socialpsychology.org/>.
- Brassel, Danny, and Timothy Rasinski. (2008). *Comprehension that works: Taking students beyond ordinary understanding to deep comprehension*. Hurrington: Shell Education.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2011). *Research methods in education*. 7<sup>th</sup> ed. London: Routledge, ch. 21, p. 409 s.d 443
- Creswell, J. W. (2012). *An introduction to educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4 ed.). Boston: Pearson.
- Fitriati, R., & Fithriyah, N. (2017). The effectiveness of *Jigsaw* technique to teach students' reading comprehension at the eighth grade students of mts gondang at the academic year 2015/016 (Doctoral dissertation, IAIN Surakarta)
- Gladstone, C. (2018, 23 June). *The Jigsaw method: A cooperative learning strategy*. Retrieved from <http://mindgatemedia.com/lesson/the-Jigsaw-method-teaching-students-to-teach-each-other/>.
- Grabe, W., & Stoller, F. L. (2011). *Teaching and researching reading*. Great Britain: Pearson Education Limited.
- Hänze, M., & Berger, R. (2007). *Cooperative learning, motivational effects, and student characteristics: An experimental study comparing cooperative learning and direct instruction in 12th grade physics classes*. *Journal of Learning and instruction*, 17(1), 29-41.
- Hapsari, E. W. (2017). *Penggunaan metode pembelajaran kooperatif student team achievement division (STAD) dengan motivasi berprestasi pada mahasiswa statistika praktikum fakultas psikologi*. *Experientia: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(1), 31-44.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4 ed.). Essex: Pearson Education Limited.
- Harper, M., & Cole, P. (2012). *Member checking: can benefits be gained similar to group therapy?* *The qualitative report*, 17(2), 510-517.
- Haryanto. (2018, 4 July). *Pengertian pembelajaran kooperatif Jigsaw*. Retrieved from <http://belajarpsikologi.com/model-pembelajaran-kooperatif-Jigsaw/>.
- Isjoni & Ismail, M. A. (2008). *Model-Model Pembelajaran Mutakhir (New Learning Models)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jhonson, A. P. (2008). *Teaching reading and writing: research-based strategies for teachers, tutors, parents, and paraprofessionals*. USA: Rowman and Littlefield Education.
- Klingner, J. K., Vaughn, S., & Boardman, A. (2007). *Teaching reading comprehension to students with learning difficulties, 2/E*. Guilford Publications.
- Klippel, F., Klippel, J. H., & Ur, P. (1984). *Keep talking: Communicative fluency activities for language teaching*. Cambridge University Press.

- Kusriani, I. (2013). Using *Jigsaw* technique to improve reading comprehension skill at the eighth grade students of SMPN 3 mlati yogyakarta in the academic year of 2012/2013.
- Larasati, E. (2009). *The effect of using Jigsaw technique on students reading comprehension achievement*. Jakarta: Syarif Hidayatullah State Islamic University.
- Lenz, K. (2005). *An introduction to reading comprehension*. Special connections. Lie, A. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia Majid, A. (2007). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Mengduo, Q., & Xiaoling, J. (2010). *Jigsaw strategy as a cooperative learning technique: focusing on the language learners*. Chinese Journal of Applied Linguistics (Foreign Language Teaching & Research Press), 33(4), 113 -115.
- McNamara, D. S., & Magliano, J. P. (2009). *Self-explanation and metacognition: The dynamics of reading*. In *Handbook of metacognition in education* (pp. 72-94). Routledge.
- Mikulecky, B. S. (2011). *A short course in teaching reading: Practical techniques for building reading power* (2<sup>nd</sup>).
- Mohammad, M. (2017). *Memantapkan Analisis Data Kualitatif Melalui Tahapan Koding*.
- Moleong, L. J. (2006). *Qualitative Research Methods, Revised Edition*. London: Teen Rosdakarya.
- Rachmawati, F. (2008). *Dunia di balik kata (pintar membaca)*. Yogyakarta: Gitra Aji Parama.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge university press.
- Sudjana, N. (1989). *Dasar-dasar PBM*. Bandung.
- Sugiarti, U. (2012). *Pentingnya pembinaan kegiatan membaca sebagai implikasi pembelajaran bahasa indonesia*. Basastra, 1(1).
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tarigan, H. G., & Tarigan, J. (1987). *Teknik pengajaran keterampilan berbahasa*. Angkasa, Bandung.
- Urquhart, S., Weir, C. (1998). *Reading in a second language: a process, product and practice*. London: Longman.
- Wichadee, S. (2005). *The effects of cooperative learning on English reading skills and attitudes of the first-year students at Bangkok University*. BU Academic Review, 4(2), 22-31.
- Winten, K. A. D. E. K. (2013). *Improving reading comprehension through Jigsaw technique to the eight grade students of SMPN satu atap jungutan in academic year 2012/2013*.

# Presepsi Mahasiswa Terhadap Model VASM dalam pengajaran Pelafalan Bahasa Jepang

Yuli Wahyuni

*Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia, 55183  
yuli.wahyuni@umy.ac.id*

## ABSTRAK

Pentingnya pemelajar bahasa Jepang untuk memperhatikan kemampuan pelafalan bahasa Jepang. Dengan memiliki kemampuan pelafalan bahasa Jepang yang baik, lawan bicara baik itu native maupun non native cenderung memberikan kesan atau respon yang positif. Sebagai upaya dilakukan dalam memberikan pengajaran pelafalan bahasa Jepang. Model VASM merupakan suatu model pembelajaran pelafalan bahasa Jepang yang di dalamnya meliputi empat teknik pembelajaran pelafalan bahasa Jepang, di antaranya Verbo Tonal, Audio Lingual, Shadowing, dan Minimal Pair. Pada proses pembelajaran menggunakan model VASM, tidak hanya menitikberatkan pada drill namun juga terdapat penerapan kegiatan pembelajaran dengan melakukan aktifitas percakapan dengan tema yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga pemelajar mendapatkan variasi kegiatan yang berbeda-beda serta menerapkan hasil dari drill dengan cara melakukan percakapan sederhana. Dengan terselenggaranya uji coba model VASM melalui daring dalam pembelajaran pelafalan bahasa Jepang, penelitian ini dilakukan sebagai wujud tindak lanjut dari penelitian tersebut yaitu mengetahui respon yang dihasilkan oleh pembelajar setelah diterapkannya model VASM dalam pembelajaran pelafalan bahasa Jepang.

Adapun metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket yang disebarkan kepada mahasiswa yang telah mengikuti rangkaian pembelajaran pelafalan bahasa Jepang melalui model VASM. Kisi-kisi angket meliputi kebermanfaatan, durasi, kepuasan, kesesuaian media, ruang belajar, instruktur, alur pembelajaran, kendala, serta perubahan kemampuan setelah diberikan model VASM dalam mempelajari pelafalan bahasa Jepang. Luaran dari penelitian ini, akan menjadi evaluasi dalam memperbaiki model VASM agar layak menjadi model yang siap untuk diberikan pada kelas nyata dalam mempelajari pelafalan bahasa Jepang.

**Kata kunci:** *Presepsi, Hatsuon, Model VASM*

## 1. LATAR BELAKANG

Penerapan model VASM sebagai salah satu upaya dalam memperbaiki kemampuan pelafalan bahasa Jepang di. Model VASM merupakan suatu model pembelajaran pelafalan bahasa Jepang di dalamnya terdapat empat teknik pengajaran pelafalan bahasa Jepang yaitu Verbo Tonal, Audio Lingual, Shadowing, dan Minimal Pair. Adapun ruang lingkup materi dari pengajaran pelafalan bahasa Jepang dengan model VASM meliputi tiga hal di antaranya yang pertama Tokushuon yaitu bunyi khusus yang meliputi bunyi Choon atau bunyi vokal panjang, Sokuon atau bunyi konsonan rangkap, dan Hatsuon atau bunyi nasal, yang kedua bunyi Yoo on yaitu bunyi semi vokal, dan yang ketiga bunyi konsonan TSU. Hal yang menarik dalam model VASM adalah terdapat kegiatan penerapan setelah dilakukan latihan menggunakan empat teknik yang disebutkan di atas. Kegiatan penerapan berupa aktifitas percakapan yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman serta keberhasilan penerapan setelah dilakukannya pembelajaran pelafalan dengan model VASM. Hasil dari ujicoba model VASM pada penelitian sebelumnya menyatakan bahwa model VASM terbukti memiliki tingkat keefektifan yang baik. Oleh karena itu, diperlukannya pengambilan data kemabali terkait respon mahasiswa terkait penerapan model VASM pada pembelajaran pelafalan bahasa Jepang. Respon dari mahasiswa sangat diperlukan untuk menyempurnakan proses evaluasi dalam menyempurnakan penerapan model ini. Terutama pada penerapan ini pembelajaran pelafalan

dilakukan secara daring. Dengan kata lain, tujuan akhir dari penelitian ini adalah agar model VASM dalam pembelajaran pelafalan bahasa Jepang layak untuk diterapkan pada kelas yang sebenarnya serta memberi kebermanfaatannya terkait peningkatan kemampuan pelafalan bahasa Jepang bagi pelajar di Indonesia.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu mengenai teknik pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pelafalan. Wahyuni (2009) dalam penelitiannya mengemukakan bahwasannya terdapat jenis bunyi bahasa Jepang yang dianggap sulit untuk dikuasai oleh pelajar. Bunyi tersebut di antaranya bunyi vokal panjang, bunyi nasal, bunyi semi vokal, bunyi konsonan rangkap, bunyi konsonan TSU, perbedaan bunyi SA dan SHA, dan perbedaan bunyi JA dan ZA.

Pratiwi, Dahidi dan Haristian (2016) melakukan penelitian yang berjudul analisis kesalahan pelafalan huruf konsonan TSU dalam bahasa Jepang terhadap penutur bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan kepada 15 mahasiswa Indonesia yang berada di Gunma University dengan cara responden mendengarkan rekaman yang sama dengan teks yang telah dibaca responden, kemudian responden mengulangi ucapan tersebut dan merekamnya. Hasil penelitian ini diketahui bahwa kesalahan pelafalan tidak berhubungan dengan pemerolehan bahasa ibu. Dan bunyi TSU yang terdapat di awal kata cenderung lebih sulit untuk dilafalkan.

Isnani, Supardi, dan Arifin (2016) telah melakukan penelitiannya yang diberi judul *Improving Student's pronunciation by Using Minimal Pairs Drill in Junior High School*. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengucapan bahasa Inggris siswa dengan menggunakan teknik drill minimal pair. Subjek penelitian ini yaitu siswa SMP Negeri 2 Pontianak kelas VIII F dengan sampel pada penelitian sebanyak 35 siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus penelitian yang diketahui hasil perolehan nilai rata-rata kemampuan siswa pada siklus pertama yaitu 62,42 dengan keterangan "baik" namun belum memuaskan. Kemudian dilakukannya penelitian di siklus kedua dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 81,86 dengan keterangan "sangat baik" dan memuaskan. Untuk itu penelitian ini menyimpulkan bahwa pemberian drill minimal pair pada siswa SMP Negeri 2 Pontianak kelas VIII dapat meningkatkan kemampuan pengucapan bahasa Inggris.

Nur dan Rahman (2018) dalam penelitiannya yang berjudul *The Use of Minimal Pair Technique in Teaching Pronunciation at The Second Year Students of SMAN 4 Bantumurung* melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan teknik minimal pair dalam meningkatkan kemampuan pelafalan bahasa Inggris pada siswa kelas 2 SMAN 4 Bantumurung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen murni, dengan mengambil 25 sampel untuk kelas eksperimen dan 25 sampel untuk kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik purposive sample.

Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa kelas eksperimen jauh lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah diberikannya perlakuan dengan teknik minimal pair pada dalam mempelajari pelafalan bahasa Inggris. Respon yang diberikan sampel sangat positif. Para sampel sangat aktif dan antusias dengan diberikan pembelajaran pelafalan melalui teknik minimal pair.

Pariadi, Sudipa, dan Puspani (2019) melakukan penelitian yang berjudul analisis pelafalan bahasa Jepang mahasiswa manajemen perhotelan Universitas Dhyana Pura. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui deskripsi yang objektif tentang kesalahan serta penyebab terjadinya kesalahan pelafalan bahasa Jepang pada mahasiswa manajemen perhotelan Universitas Dhyana Pura. Hasil penelitian ini diketahui bahwa terdapat bunyi yang sulit dilafalkan, sebagian besar kesalahan pelafalan terdapat pada bunyi frikatif dan bunyi yang tidak terdapat pada bunyi bahasa Indonesia. Faktor yang mempengaruhi kesulitan tersebut dikarenakan karena pengalaman belajar bahasa Jepang, kesadaran saat melafalkan, serta pengetahuan yang kurang terhadap ilmu fonetik.

Hernawati (2018) melakukan penelitian dengan judul *Analisis Presepsi terhadap Bunyi Frikatif Bahasa Jepang pada Pembelajar Bahasa Jepang yang berbahasa Ibu Bahasa Jawa*. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan faktor penyebab terjadi kesalahan persepsi terhadap bunyi frikatif bahasa Jepang kepada pembelajar Indonesia yang berbahasa Ibu bahasa Jawa. Hasil penelitian ini

diketahui bahwa faktor utama terjadinya kesalahan persepsi yaitu tidak adanya bunyi-bunyi frikatif bahasa Jepang pada system bunyi bahasa Jawa.

Nurulpriska (2019) melakukan penelitiannya yang berjudul Efektivitas Penggunaan Teknik Shadowing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang kepada 30 siswa SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Metode penelitian eksperimen murni ini mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan antara sebelum dan sesudah digunakannya Teknik Shadowing terhadap hasil pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang. Dengan kata lain Teknik ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Dari hasil Analisa angket diketahui bahwa hampir seluruh siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Teknik Shadowing dalam pembelajaran berbicara.

Yulizah (2020) pada penelitiannya yang berjudul Peningkatan kemampuan Membaca Melalui Metode Audio Lingual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 02 Rimbo Pengadang melaksanakan penelitian tindakan kelas kepada sebanyak 18 siswa kelas III SDN 02 Rimbo Pengadanyag. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui metode Audio Lingual. Hasil penelitian ini diketahui metode Audio Lingual tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca saja memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas.

Dari penelitian terdahulu yang disebutkan di atas diketahui bahwa teknik minimal pair merupakan salah satu teknik pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbicara juga pelafalan terutama pada pembelajaran bahasa asing. Walaupun sebagian besar bahasa asing yang menggunakan teknik minimal pair adalah bahasa Inggris namun tidak menutup kemungkinann bahwa teknik minimal pair akan berpengaruh positif apabila diaplikasikan pada pembelajaran bahasa Jepang.

Aprianto, Rionga, Marlius, dan Nusyur (2020) melakukan penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan Metode Audio Lingual pada pembelajar terhadap kemampuan berbicara di Madrasah Diniyah Takmiliah Awwaliyyah. Penelitian ini menggunakan studi kuasi eksperimental terhadap 102 siswa. Dari hasil penelitian diketahui bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikannya metode eksperimen. Faktor yang mempengaruhi adanya pengaruh tersebut dikarenakan pembelajar terbiasa menengarkan sehingga mereka mengetahui cara berbicara seperti penutur native bahasa Arab.

Sidabutar (2021) juga melakukan penelitian tentang keefektifan penggunaan metode audio lingual dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Penelitian ini menggunakan studi eksperimental murni terhadap mahasiswa tingkat dua bahasa Inggris di HKBP Nommensen University, Medan. Penelitian ini berfokus pada kemampuan berbicara yang meliputi pelafalan, kosakata, pola kalimat, kelancaran, dan pemahaman. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa dengan metode Audio Lingual dapat mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Inggris bagi mahasiswa.

Pada proses pembelajaran melalui daring, Cheung (2021) menyebutkan dalam pembelajaran online dengan sinkronus dapat menunjukkan interaksional yang luar biasa terutama selama kegiatan sesi kelompok kecil. oleh karena itu perkuliahan secara online sinkronus sangat direkomendasikan.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya Lidong (2020) menyatakan bahwa pemelajar dalam kelas online memiliki mentalitas yang pasif. Dibutuhkan usaha lebih dari pengajar seperti membimbing dan mengoreksi tepat waktu, mendorong siswa untuk lebih banyak berlatih dan meningkatkan minat belajar, siswa harus secara aktif bekerja sama dengan guru dan memperbaiki sikap serta metode pembelajarannya.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket serta instrumen penelitian berupa lembar angket yang disajikan dalam bentuk google form. Adapun kisi-kisi angket di antaranya (1) kebermanfaatan model VASM, (2) Durasi ideal model VASM (3) Kepuasan terhadap Model VASM (4) Kesesuaian Media pada Model VASM (5) Ruang belajar penerapan Model VASM (6) Instruktur Model VASM (7) Alur Pembelajaran model VASM (8) Kendala penerapan Model VASM (9) Kecenderungan metode di Model VASM

serta (10) Kesan dan pesan terhadap Model VASM,. Angket akan disebarakan kepada mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Jepang UMY sebanyak 15 orang yang telah mengikuti pembelajaran pelafalan bahasa Jepang menggunakan model VASM. Angket skala dibuat dalam bentuk google form dengan dengan pongolahan data secara otomatis yang disajikan dalam bentuk diagram batang. Setelah proses pengumpulan data dilakukan, kemudian akan dianalisis dan disimpulkan dalam bentuk hasil penelitian.

Adapun pengajaran Hatsuon dengan model VASM ini diberikan kepada mahasiswa yang belum memiliki kemampuan bahasa Jepang N5. Alasan diberikan pembelajaran kepada pembelajar level awal yaitu semakin awal pembelajar maka akan semakin mudah untuk memperbaiki pelafalan di tingkat selanjutnya (Isomuro, 2009).

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

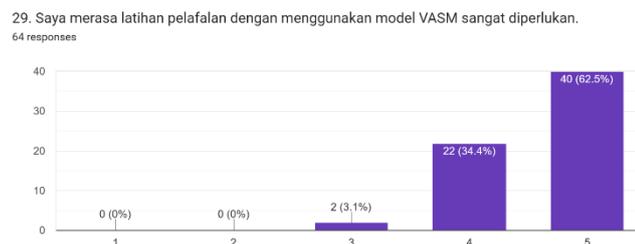
Setelah diselenggarakannya penelitian dan pengumpulan data, langkah selanjutnya yaitu menganalisis data. Berikut merupakan hasil dari analisis data pada penelitian ini yang nantinya akan menjawab rumusan masalah pada penelitian ini.

##### 4.1 Hasil Kuesioner poin 1 Kebermanfaatan Model VASM



Gambar 1. Keefektifan belajar dengan Model VASM

Dari hasil kuesioner di atas sebanyak 96,9% responden merasa bahwa model VASM membantu dalam mempelajari pelafalan bahasa Jepang. sebanyak 1,6% atau satu responden merasa bahwa model VASM tidak membantu dalam mempelajari bahasa Jepang. Dapat disimpulkan bahwa hampir dari seluruh mahasiswa yang telah menggunakan model VASM dalam pembelajaran pelafalan bahasa Jepang merasa model ini memberikan hal positif.

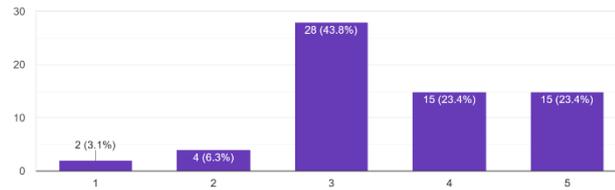


Gambar 2. Perlunya Model VASM dalam belajar pelafalan bahasa Jepang

Dari hasil kuesioner di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 96,9% responden merasa perlu menggunakan model VASM dalam melatih pelafalan bahasa Jepang. Dan sebanyak 3,1% atau dua responden berpendapat netral. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa model VASM sangat perlu diterapkan dalam melatih pelafalan bahasa Jepang.

#### 4.2 Hasil Kuesioner poin 2 Durasi Ideal Model VASM

2. Durasi/ lama waktu latihan menggunakan model VASM terlalu pendek.  
64 responses

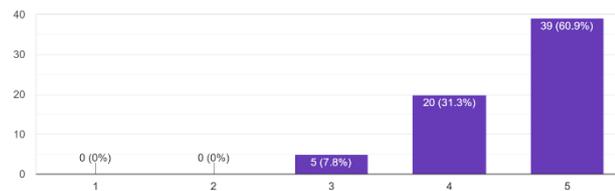


Gambar 3. Durasi Ideal

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 46,8% responden merasa durasi latihan model VASM yang telah diikuti terlalu pendek. Sebanyak 43,8% responden merasa durasi latihan menggunakan model VASM sudah cukup pas. Sedangkan sebanyak 9,4% responden merasa durasi latihan cukup lama. Dapat ditarik kesimpulan bahwa durasi latihan pelafalan bahasa Jepang menggunakan model VASM yang telah dilaksanakan cenderung kurang lama sehingga dibutuhkan durasi yang sedikit lebih lama atau pertemuan yang sedikit ditambahkan.

#### 4.3 Hasil Kuesioner poin 3 Kepuasan Terhadap Model VASM

3. Saya merasa puas berlatih menggunakan model VASM setiap pertemuan kelas Hatsuo.  
64 responses

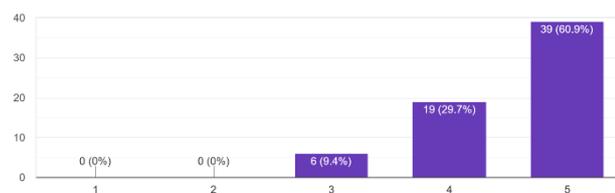


Gambar 4. Kepuasan Terhadap Model VASM

Dari hasil kuesioner di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 60,9% responden merasa sangat puas dan sebesar 31,3% merasa puas terhadap penggunaan model VASM dalam berlatih pelafalan bahasa Jepang di setiap pertemuannya. Hal ini menandakan bahwa hampir seluruh mahasiswa atau responden merasa puas dengan penggunaan model VASM pada pembelajaran pelafalan bahasa Jepang.

#### 4.4 Hasil Kuesioner poin 4 Kesesuaian Media Pada Model VASM

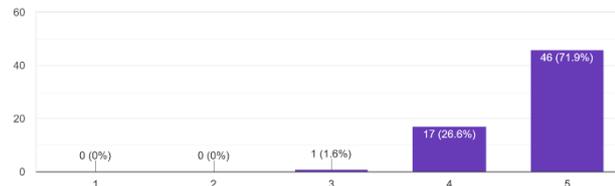
4. Saya merasa tampilan bahan ajar Belajar Hatsuo Model VASM ini menarik.  
64 responses



Gambar 5. Tampilan Keseluruhan Bahan Ajar

Dari hasil kuesioner di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 91,6% responden merasa buku ajar model VASM menarik dan 9,4% responden merasa biasa saja. Dengan demikian hampir seluruh responden atau mahasiswa berpendapat bahwa bahan ajar pada model VASM menarik.

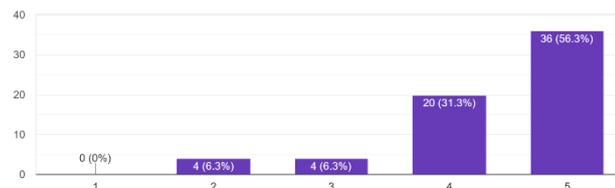
5. Bahan ajar ini membuat saya senang mempelajari pelafalan bahasa Jepang.  
64 responses



Gambar 6. Motivasi belajar dengan Bahan Ajar

Dari hasil kuesioner di atas diketahui bahwa sebanyak 98,5% responden merasa senang dan 1,6% merasa biasa saja menggunakan bahan ajar model VASM dalam mempelajari pelafalan bahasa Jepang. Hal ini menandakan hampir seluruh mahasiswa merasa senang menggunakan buku ajar model VASM.

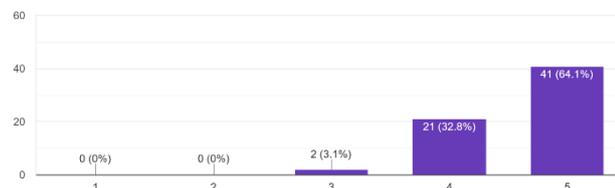
6. Bahan ajar ini membuat saya tidak bosan belajar pelafalan bahasa Jepang.  
64 responses



Gambar 7. Kemerarikan Bahan Ajar

Dari hasil kuesioner di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 87,6% responden merasa buku ajar tidak membosankan, 6,3% responden merasa biasa saja, dan 6,3% responden merasa buku ajar tidak menarik. Hal ini menandakan walaupun sebagian besar responden merasa bahan ajar menarik, namun ada beberapa responden merasa kurang menarik sehingga hal ini dapat menjadi evaluasi untuk memperbaiki bahan ajar agar lebih menarik.

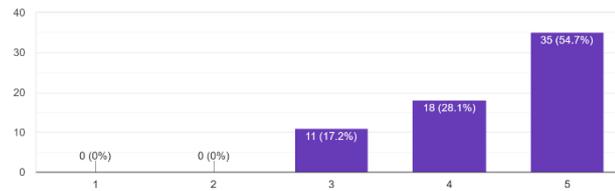
7. Bahan ajar ini mendukung saya menguasai pelafalan bahasa Jepang khususnya pada materi Tokushu on, Yoo on, dan Konsonan TSU.  
64 responses



Gambar 8. Bahan Ajar yang Mendukung Materi Ajar

Hasil kuesioner di atas menyatakan bahwa sebanyak 96,9% responden menyatakan bahwa bahan ajar model VASM mendukung dalam menguasai pelafalan bahasa Jepang khususnya materi Tokushu on, Yoo on, dan Konsonan TSU. Dengan kata lain hampir seluruh mahasiswa setuju bahwa bahan ajar model VASM sangat baik digunakan untuk meningkatkan penguasaan pelafalan bahasa Jepang.

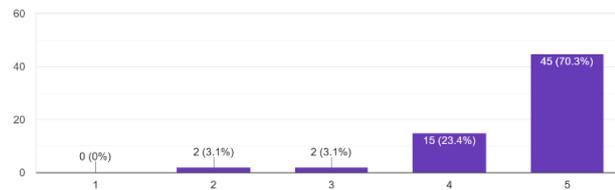
8. Ilustrasi/ gambar dalam buku ajar ini memberikan motivasi dalam mempelajari materi.  
64 responses



Gambar 9. Ilustrasi Bahan Ajar

Hasil kuesioner di atas menyatakan bahwa sebanyak 82,8% responden menyatakan bahwa ilustrasi/ gambar dalam buku ajar memberikan motivasi dalam mempelajari materi pelafalan bahasa Jepang. Sedangkan sebanyak 17,2% responden menyatakan biasa saja. Hal ini menandakan bahwa walaupun sebagian besar mahasiswa menyatakan ilustrasi sangat mendukung dan memotivasi dalam belajar namun melihat masih terdapatnya mahasiswa yang merasa biasa, menjadikan perlunya mengoptimalkan ilustrasi/ gambar lebih baik agar buku ajar lebih memberikan motivasi kepada pemelajar dalam mempelajari pelafalan bahasa Jepang.

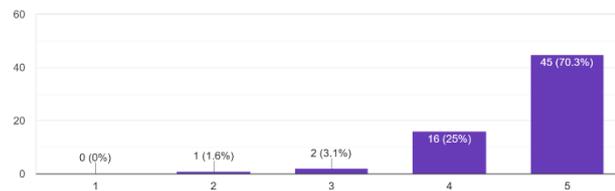
9. Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam buku ajar jelas dan mudah dipahami.  
64 responses



Gambar 10. Kejelasan Tampilan Bahan Ajar

Dari hasil kuesioner di atas dapat diketahui sebanyak 93,7% responden menyatakan bahwa kalimat dan paragraph yang tersaji dalam buku ajar jelas dan mudah dipahami. 3,1% responden menyatakan netral, dan 3,1% menyatakan kurang mudah dipahami. Hal ini menandakan bahwa kalimat/ paragraph pada buku ajar perlu diperbaiki sehingga seluruh pengguna dapat memahaminya.

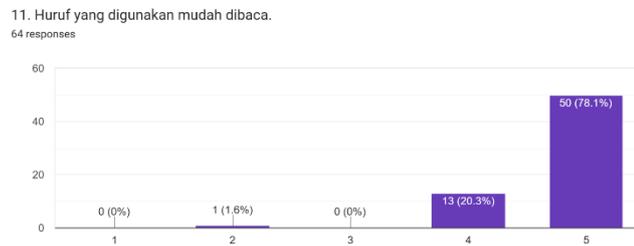
10. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.  
64 responses



Gambar 11. Kejelasan Bahasa pada Bahan Ajar

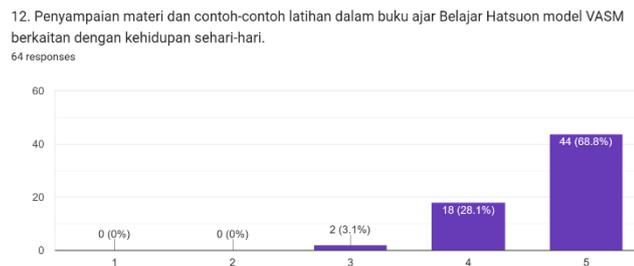
Dari hasil kuesioner di atas diketahui bahwa sebanyak 95,3% responden berpendapat bahasa pada buku ajar mudah dipahami, 3,1% menyatakan biasa saja, sedangkan 1,6% menyatakan kurang mudah dimengerti. Hal ini menandakan bahwa masih terdapat pemelajar yang kesulitan untuk memahami bahasa yang tersaji dalam buku ajar. Apabila menilik isi dari buku ajar, hampir 90%

buku ajar tersaji dalam bahasa Jepang, sehingga hal ini perlu menjadi evaluasi buku ajar agar semua pengguna mudah untuk memahami buku ajar model VASM.



Gambar 12. Kejelasan Huruf pada Bahan Ajar

Dari hasil kuesioner di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 98,4% responden berpendapat bahwa huruf pada buku ajar mudah dibaca, dan 1,6% responden menjawab sulit untuk dibaca. Hal ini menandakan bahwa hampir seluruh responden atau mahasiswa merasa kesulitan membaca buku ajar dikarenakan menggunakan huruf yang mudah dibaca. Walaupun demikian buku ajar ini perlu untuk dievaluasi kembali agar seluruh mahasiswa mudah untuk membaca huruf-huruf pada buku ajar model VASM.



Gambar 13. Kesenambungan Isi Bahan Ajar dengan Kehidupan Sehari-hari

Dari hasil kuesioner di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 96,9% responden berpendapat bahwa penyampaian materi dan contoh-contoh latihan dalam buku ajar model VASM berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sedangkan sebanyak 3,1% berpendapat biasa. Dengan demikian hampir seluruh pemelajar berpendapat bahwa buku ajar model VASM berisi materi dan contoh latihan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

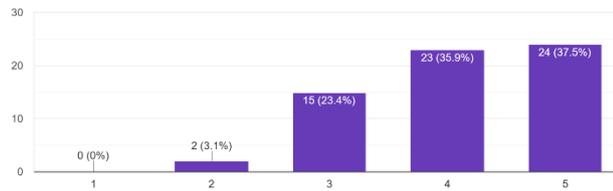


Gambar 14. Keterpahaman Materi pada Bahan Ajar

Hasil kuesioner di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 95,3% responden berpendapat bahwa materi yang disampaikan buku ajar model VASM mudah untuk dipahami, 3,1% berpendapat biasa saja, sedang 1,6% berpendapat kurang mudah dimengerti. dapat diambil kesimpulan bahwa hampir seluruh

pelajar merasakan bahwa buku ajar mudah dimengerti. Walaupun demikian buku ajar perlu untuk dievaluasi agar seluruh pelajar mudah untuk memahami materi yang tersaji di buku ajar model VASM mengingat model VASM masih baru bagi sebagian mahasiswa dan hampir 90% isi buku tersaji dalam huruf Jepang.

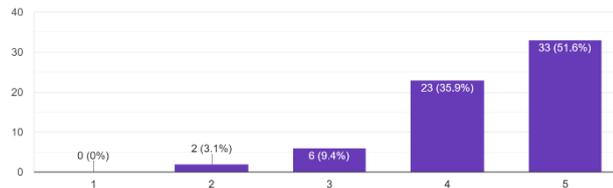
14. Ada beberapa bagian dalam buku ajar Belajar Hatsuon model VASM yang membuat saya menemukan konsep sendiri.  
64 responses



Gambar 15. Menggerakkan Konsep belajar

Hasil dari kuesioner di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 73,4% responden berpendapat bahwa beberapa bagian dalam buku ajar model VASM membuat mereka menemukan konsep sendiri, 23,4% berpendapat netral, sedangkan sebanyak 3,1% berpendapat tidak setuju. Dapat diambil kesimpulan bahwa buku ajar model VASM dapat mendorong mayoritas pelajar dalam menemukan konsep sendiri dalam mempelajari pelafalan bahasa Jepang.

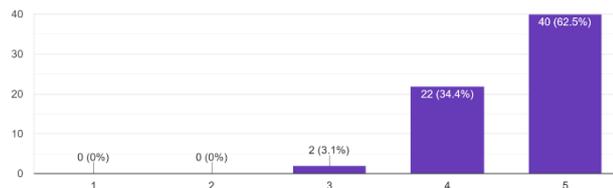
15. Penyajian materi dalam buku ajar belajar Hatsuon Model VASM mendorong saya berdiskusi dengan teman.  
64 responses



Gambar 16. Penyajian Bahan Ajar Mendorong Berdiskusi dengan Teman

Dari hasil angket di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 87,5% responden berpendapat bahwa penyajian materi dalam buku ajar model VASM mendorong mereka berdiskusi dengan teman, 9,4% responden berpendapat biasa saja, sedang sebanyak 3,1% responden berpendapat tidak setuju. Dapat diambil kesimpulan bahwa buku ajar model VASM dapat mendorong mahasiswa untuk berdiskusi dengan teman sejawat.

16. Buku ajar belajar Hatsuon model VASM membuat latihan-latihan sehingga saya dapat menguji pemahaman saya tentang materi secara mandiri.  
64 responses

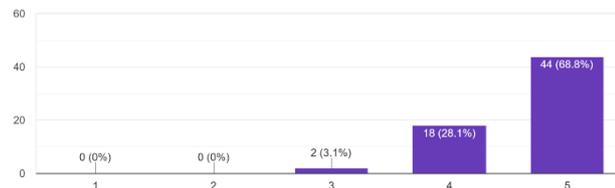


Gambar 17. Bahan Ajar mendorong Belajar Mandiri

Dari hasil kuesioner di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 96,9% responden berpendapat bahwa bahan ajar model VASM berisi latihan-latihan sehingga dapat menguji pemahaman secara mandiri, dan 3,1% responden berpendapat biasa saja. Hal ini dapat dikatakan bahwa latihan-latihan yang tersaji dalam buku ajar model VASM dapat mendorong pemelajar untuk melakukan evaluasi secara mandiri.

17. Contoh soal yang digunakan dalam buku ajar belajar Hatsuon model VASM sesuai dengan materi.

64 responses

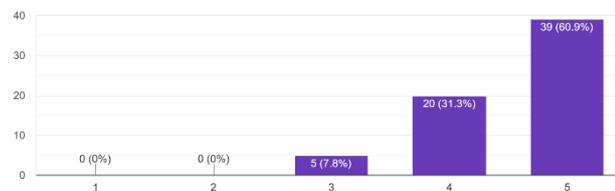


Gambar 18. Kesenambungan Contoh dengan Materi

Dari hasil kuesioner di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 96,9% responden berpendapat bahwa contoh soal yang digunakan dalam buku ajar model VASM sesuai dengan materi, sedangkan sebanyak 3,1% responden berpendapat netral. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa contoh soal yang tersaji dalam buku ajar Hatsuon model VASM sudah sesuai dengan materinya.

18. Saya dapat mengikuti pembelajaran tahap demi tahap dengan mudah.

64 responses

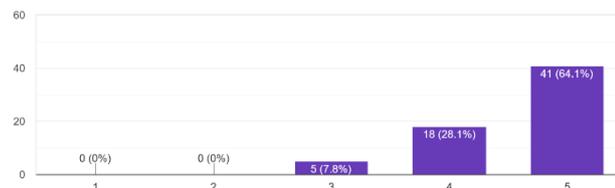


Gambar 19. Kerunutan Tingkat Kesulitan Bahan Ajar

Dari hasil kuesioner di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 92,2% responden berpendapat bahwa dapat mengikuti tahap demi tahap pembelajaran pelafalan bahasa Jepang dengan model VASM dengan mudah, dan sebanyak 7,8% responden berpendapat netral. Dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat kesulitan materi yang tersaji pada pembelajaran pelafalan bahasa Jepang dengan model VASM sudah runtut/ sesuai.

19. Materi yang disajikan dalam buku ajar Belajar Hatsuon model VASM sudah runtut.

64 responses

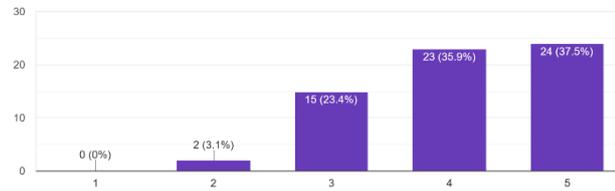


Gambar 20. Kerunutan Materi

Dari hasil kuesioner di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 92,2% responden berpendapat bahwa dapat mengikuti tahap demi tahap pembelajaran pelafalan bahasa Jepang dengan model VASM

dengan mudah, dan sebanyak 7,8% responden berpendapat netral. Dapat diambil kesimpulan bahwa materi yang tersaji pada pembelajaran pelafalan bahasa Jepang dengan model VASM sudah runtut.

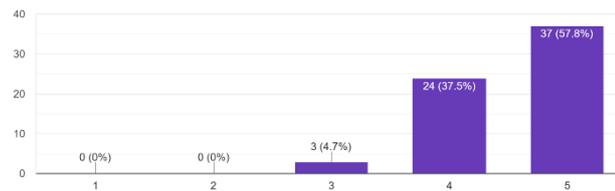
20. Jika dalam proses pembelajaran menggunakan buku ini saya menghadapi masalah, saya berani bertanya dan mengemukakan masalah yang saya hadapi kepada dosen.  
64 responses



Gambar 21. Bahan Ajar Memotivasi Berdiskusi dengan Dosen

Dari hasil kuesioner di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 73,4% responden berpendapat bahwa apabila dalam proses pembelajaran menggunakan buku ajar VASM, mereka berani bertanya dan mengemukakan masalah kepada dosen, sebanyak 23,4% berpendapat netral, dan sebanyak 3,1% berpendapat tidak setuju.

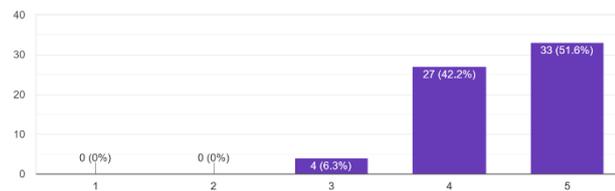
21. Saya dapat memahami materi Tokushu on, Yoo on, dan konsonan TSU menggunakan buku ajar Belajar Hatsuon model VASM dengan mudah.  
64 responses



Gambar 22. Kemudahan Pemahaman Bahan Ajar Terhadap Materi

Hasil kuesioner di atas menyatakan bahwa sebanyak 95,3% responden menyatakan bahwa dengan menggunakan buku ajar model VASM mahasiswa dapat memahami dengan mudah materi Tokushu on, Yoo on, dan konsonan TSU, sedangkan sebanyak 4,7% responden menyatakan netral. Hal ini dapat diketahui bahwa buku ajar model VASM dapat membantu seluruh pelajar dalam memahami materi yang tersaji.

22. Saya merasa lebih mudah belajar pelafalan bahasa Jepang menggunakan buku ini.  
64 responses

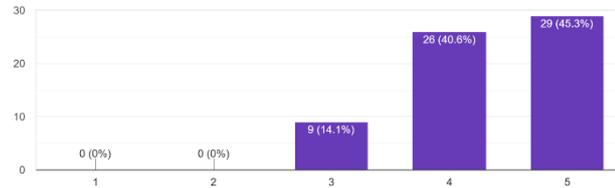


Gambar 23. Kemudahan Belajar dengan Bahan Ajar

Dari hasil kuesioner di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 93,7% responden berpendapat bahwa dengan menggunakan buku ajar model VASM dapat memudahkan mempelajari pelafalan bahasa

Jepang, dan sebanyak 6,3% responden berpendapat netral. Hal ini menjadikan pelajar merasa terbantu mempelajari pelafalan bahasa Jepang dengan menggunakan buku ajar model VASM.

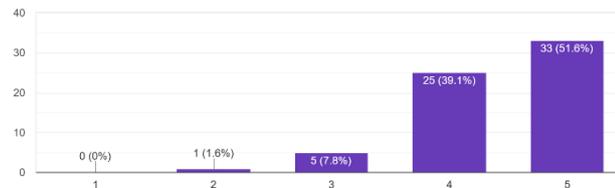
23. Saya sangat tertarik menggunakan buku ini.  
64 responses



Gambar 24. Ketertarikan Terhadap Penggunaan Buku Ajar

Dari hasil kuesioner di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 85,9% responden menyatakan tertarik menggunakan buku ajar model VASM, dan sebanyak 14,1% responden menyatakan biasa saja. Hal ini dapat disimpulkan bahwa buku ajar ini menarik bagi pelajar. Walaupun demikian buku ajar ini memerlukan evaluasi kembali agar dapat terjadi dengan lebih menarik dari ilustrasi, gambar, maupun penggunaan hurufnya.

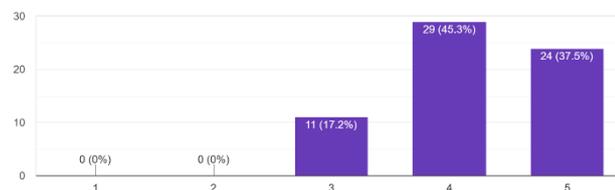
24. Dengan menggunakan buku ini saya lebih tertarik dalam belajar pelafalan bahasa Jepang.  
64 responses



Gambar 25. Buku Ajar Memotivasi Belajar Pelafalan Bahasa Jepang

Dari hasil kuesioner di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 90,7% responden berpendapat bahwa dengan menggunakan buku ini membuat mereka lebih tertarik dalam mempelajari pelafalan bahasa Jepang. Sebanyak 7,8% responden berpendapat netral dan 1,6% tidak setuju. dapat ditarik kesimpulan bahwa buku ajar ini dapat mendorong motivasi siswa untuk lebih mendalami pelafalan bahasa Jepang.

25. Saya lebih rajin belajar pelafalan bahasa Jepang dengan menggunakan buku ini.  
64 responses

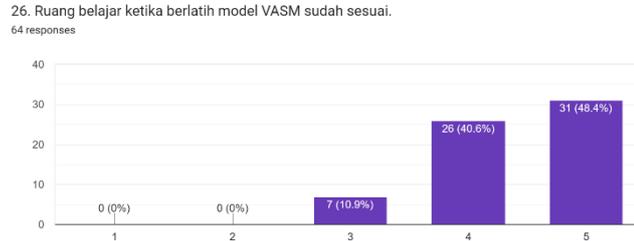


Gambar 26. Buku Ajar Memotivasi Belajar Pelafalan Bahasa Jepang dengan rutin

Dari hasil kuesioner di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 82,8% responden berpendapat bahwa mereka lebih rajin belajar pelafalan dengan menggunakan buku ajar model VASM, sedangkan

sebanyak 17,2% responden berpendapat netral. dapat ditarik kesimpulan bahwa buku ajar model VASM dapat mendorong pemelajar dalam berlatih pelafalan lebih sering.

#### 4.5 Hasil Kuesioner poin 5 Ruang Belajar Penerapan Model VASM



Gambar 27. Ruang Belajar

Dari hasil kuesioner di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 89,1% responden berpendapat bahwa ruang belajar saat diselenggarakan model VASM sudah sesuai, dan sebanyak 10,9% responden menyatakan sikap netral. Hal ini dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran pelafalan yang dilakukan secara online tidak begitu menemui kendala dan para pembelajar sudah melakukan pembelajaran di ruangan yang nyaman.

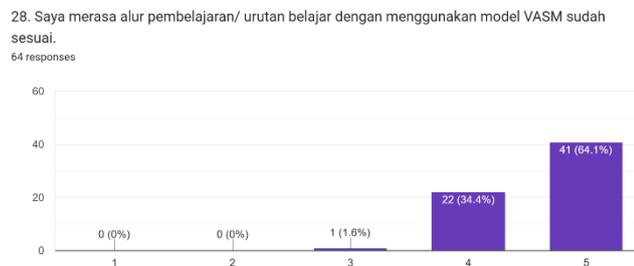
#### 4.6 Hasil Kuesioner poin 6 Instruktur Pada Model VASM



Gambar 28. Instruktur Model VASM

Dari hasil kuesioner di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 96,9% responden berpendapat bahwa instruktur/ pengajar pada pembelajaran pelafalan bahasa Jepang dengan model VASM sudah memberikan evaluasi yang baik ketika berlatih, dan sebanyak 3,1% responden menyatakan sikap netral. Hal ini menandakan bahwa sikap pengajar dalam melatih dan membimbing pada kelas pembelajaran pelafalan bahasa Jepang dengan model VASM sudah sesuai dan memuaskan.

#### 4.7 Hasil Kuesioner poin 7 Alur Pembelajaran Model VASM



Gambar 29. Alur Pembelajaran

Dari hasil kuesioner di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 98,4% responden berpendapat bahwa alur pembelajaran/ urutan belajar pada kelas pelafalan bahasa Jepang dengan model VASM sudah sesuai, sedangkan sebanyak 1,6% responden menyatakan sikap netral. Hal ini menandakan bahwa hampir seluruh mahasiswa menyatakan alur pembelajaran pelafalan bahasa Jepang dengan model VASM sudah sesuai.

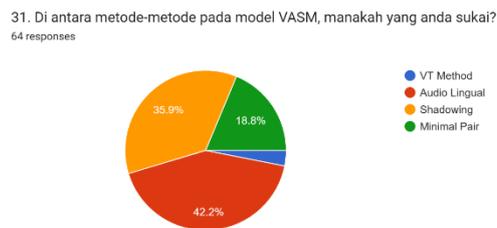
#### 4.8 Hasil Kuesioner poin 8 Kendala Penerapan Model VASM



Gambar 30. Kendala Penerapan Model VASM

Hasil kuesioner di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 54,7% responden merasa durasi latihan pada kelas pelafalan bahasa Jepang menggunakan model VASM masih kurang sehingga hal ini menjadi kendala mereka dalam mempelajari pelafalan lebih banyak lagi. Kemudian sebanyak 28,1% responden berpendapat hal yang menjadi kendala belajar pelafalan bahasa Jepang menggunakan model VASM adalah sulit memahami karena belum terbiasa dengan metode-metode yang tersaji dalam model VASM. 15,8% responden menyatakan tidak ada kendala, dan 6,4% responden lainnya menyatakan kendala teknis, dan belum terbiasa dengan metodenya. Namun tidak ada satupun responden yang menyatakan bahwa pembelajaran pelafalan bahasa Jepang menggunakan model VASM membosankan.

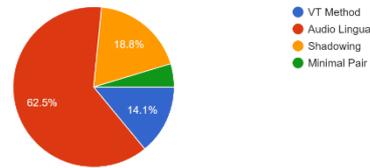
#### 4.9 Hasil Kuesioner poin 9 Kecenderungan Metode di Model VASM



Gambar 31. Kecenderungan Menyukai Metode Tertentu

Dari diagram lingkaran di atas dapat diketahui bahwa hampir dari setengah responden yaitu sebanyak 42,2% responden memilih Audio lingual sebagai metode yang paling disukai. Kemudian diurutkan ke dua yaitu sebanyak 35,9% responden menyatakan Shadowing sebagai metode yang paling disukai. 18,8% responden menyatakan minimal pair sebagai metode yang paling disukai, dan sebagian kecil dari responden menyatakan verbo tonal sebagai metode yang paling disukai. Dengan kata lain mayoritas pemelajar lebih menyukai audio lingual sebagai metode dalam melatih pelafalan bahasa Jepang.

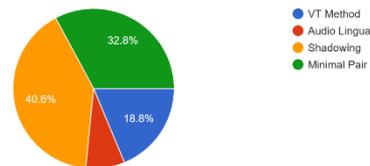
32. Di antara metode-metode pada model VASM, manakah yang menurut anda paling mudah dikuasai?  
64 responses



Gambar 32. Kecenderungan Kemudahan belajar dengan Metode Tertentu

Dari diagram lingkaran di atas dapat diketahui bahwa lebih dari setengah responden yaitu sebanyak 62,5% responden memilih Audio lingual sebagai metode yang paling mudah untuk dikuasai. Kemudian disusul dengan shadowing yaitu sebanyak 18,8% responden menyatakan sebagai metode yang paling mudah dikuasai. 14,1% responden menyatakan verbo tonal merupakan metode yang paling mudah dikuasai, dan sebagian kecil dari responden menyatakan minimal sebagai metode yang paling mudah dikuasai. Dengan kata lain mayoritas pemelajar berpendapat bahwa audio lingual merupakan metode yang paling mudah dikuasai dalam berlatih pelafalan bahasa Jepang.

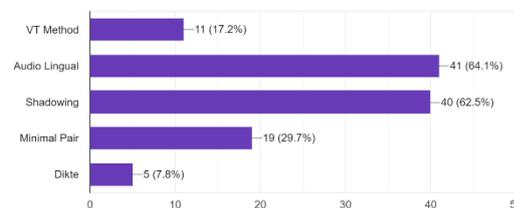
33. Di antara metode-metode pada model VASM, manakah yang menurut anda paling sulit dikuasai?  
64 responses



Gambar 33. Kecenderungan Kesulitan Belajar Metode Tertentu

Dari diagram lingkaran di atas dapat diketahui bahwa hampir dari setengah responden yaitu sebanyak 40,6% responden memilih shadowing sebagai metode yang paling sulit dikuasai. Kemudian diurutkan ke dua yaitu sebanyak 32,8% responden menyatakan minimal pair sebagai metode yang paling sulit dikuasai. 18,8% responden menyatakan verbo tonal sebagai metode yang paling sulit dikuasai, dan sebagian kecil dari responden menyatakan audio lingual sebagai metode yang paling sulit dikuasai. Dengan kata lain mayoritas pemelajar berpendapat bahwa shadowing dan minimal pair sebagai metode yang sulit dikuasai ketika berlatih pelafalan bahasa Jepang.

34. Dari model VASM, menurut anda manakah metode yang dapat meningkatkan kemampuan pelafalan anda?  
64 responses

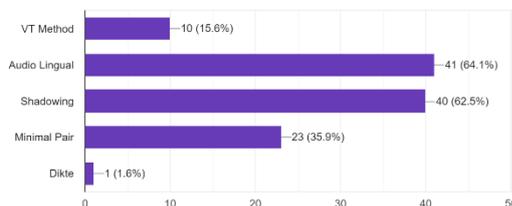


Gambar 34. Kecenderungan Keefektifan Belajar dengan Metode Tertentu

Dari diagram batang di atas dapat diketahui bahwa berlatih dengan metode audio lingual dan shadowing dapat meningkatkan kemampuan pelafalan bahasa Jepang. Dan sebagian kecil mahasiswa memilih metode verbo tonal dapat meningkatkan kemampuan pelafalan bahasa Jepang.

Walaupun demikian semua metode yang terdapat dalam model VASM dapat membuat para pemelajar meningkatkan kemampuan pelafalan bahasa Jepang.

35. Jika Anda bisa memilih, metode apa dari model VASM yang ingin Anda gunakan dalam melatih pelafalan Bahasa Jepang?  
64 responses



Gambar 35. Kecenderungan Penggunaan Metode Tertentu

Dari diagram batang di atas dapat diketahui bahwa metode audio lingual dan shadowing merupakan metode yang paling diinginkan dalam melatih pelafalan bahasa Jepang. Dan sebagian kecil mahasiswa memilih metode verbo tonal yang ingin digunakan dalam melatih pelafalan bahasa Jepang. Walaupun demikian semua metode yang terdapat dalam model VASM merupakan metode-metode yang diinginkan untuk melatih pelafalan bahasa Jepang

#### 4.10 Hasil Kuesioner poin 10 Kesan dan Pesan Terhadap Model VASM

Tabel 1. Kesan Terhadap Model VASM

No.	Jawaban Kuesioner	Jml/Rpdn	Prosentase
1	Menarik/menyenangkan	44	68,75%
2	Bermanfaat	14	21,875%
3	Memotivasi	4	6,25%
4	Tidak menjawab	2	3,125%
Jumlah		64	100%

Dari tabel di atas dapat dicermati bahwa lebih dari setengah responden menyatakan bahwa model VASM menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam berlatih pelafalan bahasa Jepang. Sebagian besar responden yang menjawab ini berpendapat bahwa model VASM merupakan hal baru dan penuh dengan tantangan sehingga responden sangat bersemangat untuk mempelajari pelafalan bahasa Jepang. Selain itu, sebanyak 21,8 % responden merasa bahwa berlatih pelafalan dengan model VASM sangat bermanfaat tidak hanya untuk saat ini namun juga untuk di masa yang akan datang seperti ketika berbicara langsung dengan orang Jepang ataupun saat bekerja.

Tabel 2. Pesan Terhadap Model VASM

No.	Jawaban Kuesioner	Jml/Rpdn	Prosentase
1	Perkuliahan tatap muka	2	3,125%
2	Durasi ditambah	27	42,1875%
3	Drill satu per satu	1	1,5625%
4	Lebih variatif dan ditingkatkan	8	12,5%
5	Mengajar teori lebih banyak	1	1,5625%
6	Lebih banyak contoh sulit	2	3,125%
7	Tidak ada masukan	23	35,9375%
Jumlah		64	100%

Dari tabel di atas dapat dicermati bahwa responden paling banyak memberikan masukan terhadap durasi pembelajaran yang perlu ditambah. Tidak hanya durasi tiap pertemuan, namun juga frekuensi pertemuan yang perlu ditambah. Seperti yang diketahui bahwa pada penelitian ini model VASM hanya diberikan sebanyak lima pertemuan dengan durasi 60 menit masing-masing pertemuan. Dalam hal ini responden merasa bahwasannya durasi dan pertemuan tersebut belum cukup untuk diselenggarakannya latihan yang optimal. Adapun masukan dari responden lainnya yaitu agar pembelajaran ini diselenggarakan tatap muka, lebih variative dalam media serta contoh materi. Sedang sebagian besar responden lain merasa bahwa pembelajaran ini sudah cukup baik untuk dilaksanakan.

## 5. SIMPULAN

.Dari hasil penyebaran kuesioner dan analisis yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwasannya penerapan model VASM dalam pembelajaran pelafalan bahasa Jepang bagi mahasiswa lima perguruan tinggi yang mewakili perguruan tinggi di Indonesia sangat bermanfaat, menarik serta memotivasi untuk lebih dalam mempelajari pelafalan bahasa Jepang. Hal ini diketahui dari jawaban kuesioner mahasiswa yang menyatakan kepuasan baik dari alur, media, buku, serta instruktur dalam pembelajaran.

Walaupun hampir seluruh responden memberikan kesan positif pada model VASM, namun ada beberapa hal yang perlu menjadi pertimbangan dalam penyelenggaraan model VASM di kelas pelafalan bahasa Jepang di antaranya adalah durasi pembelajaran yang dirasa masih terlalu pendek. Hampir setengah dari responden merasa bahwa waktu satu jam dirasa kurang untuk mempelajari pelafalan, Selain itu, pertemuan pembelajaran sebanyak lima kali dirasa terlalu sedikit untuk dapat menguasai sepenuhnya pelafalan bahasa Jepang khususnya dengan menggunakan model VASM. Responden merasa dibutuhkan waktu khusus dan sering agar dapat benar-benar terlatih dan membiasakan pelafalan bahasa Jepang sehingga menghasilkan kemampuan pelafalan bahasa Jepang yang lebih baik.

Hal lainnya yang perlu menjadi pertimbangan adalah perlunya lebih banyak variasi dalam penyajian contoh Latihan di buku seperti kombinasi suku kata yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, mencantumkan lebih banyak kalimat dibandingkan kata, serta kualitas audio yang ditingkatkan.

Belum terbiasanya pada teknik latihan pelafalan yang ada pada model VASM menjadikan kendala lain dalam pembelajaran ini. Di sini dapat ditarik kesimpulan bahwa responden sebelumnya masih banyak yang merasa asing baik dalam hal pelafalan bahasa Jepang dan teknik pembelajarannya. Responden kurang banyak dibekali dengan pengetahuan mengenai pelafalan bahasa Jepang, menjadikan pembelajaran model VASM sesuatu yang baru. Meski demikian, responden merasa menikmati dan termotivasi untuk memperdalam pelafalan bahasa Jepang. Dari hasil kuesioner pun diketahui bahwa responden menyadari bahwa mempelajari pelafalan bahasa Jepang merupakan hal yang penting.

Dan diketahui juga bahwa dari keempat metode pembelajaran pelafalan dalam model VASM, responden cenderung memilih metode shadowing dan audio lingual sebagai metode yang dirasa cocok untuk meningkatkan kemampuan pelafalan bahasa Jepang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprianto, A., Ritonga, M., Marlius, Y., & Nusyur, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode AudioLingual pada Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berbicara di Madrasah Diniyah Takmiliah Awwaliyyah. *Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature Vol. 3 No. 2*, 147-160.
- Cheung, A. (2021). Synchronous online teaching, a blessing or a curse? Insights from EFL primary students' interaction during online English lessons. *System vol.100*, 1-13.
- Hernawati, H. (2018). Analisis Persepsi Terhadap Bunyi Frikatif Bahasa Jepang [s, z, e, z] pada Pembelajar Bahasa Jepang yang Berbahasa Ibu Bahasa Jawa. *Japanese Research on Linguistics Literature and Culture Vol. 1 No. 1*, 16-27.
- Isnani, Supardi, I., & Arifin, Z. (2016). Improving Student's Pronunciation by Using Minimal Pairs Drill in Junior High School. *Khatulistiwa Vol. 5 No. 10*, 1-11.
- Isomuro, K. (2009). *Onsei o Oshieru*. Tokyo: Hitsuji.

- Lidong, Z. (2020). KESULITAN DAN STRATEGI BAGI PEMELAJAR CHINA DALAM PEMBELAJARAN FONETIK INDONESIA KELAS DARING NOMOR 20 SEBAGI CONTOHNYA. *Seminar Internasional RISKHA Bahasa XIV* (pp. 58-61). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nur, I., & Rahman, I. F. (2018). The Use of Minimal Pairs Technique in Teaching Pronunciation at The Second Year Student of SMAN 4 Bantumurung. *Eternal Vol. 4 No. 2*, 276-287.
- Nurulpriska, S. (2019). *Efektivitas Penggunaan Teknik Shadowing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang*. Bandung: Skripsi pada FPBS UPI Tidak diterbitkan.
- Pariadi, N. K., Sudipa, I. N., & Puspani, I. A. (2019). Analisis Kesalahan Pelafalan Bahasa Jepang Mahasiswa Manajemen Perhotelan Universitas Dhyana Pura. *Litera Vol. 5 No. 2*, 34-45.
- Peterson, J. (2021). Improving Japanese Pronunciation: Implementation of a Pitch Accent Learning and Practice Program. *Journal CAJLE vol. 22*, 44-65.
- Pratiwi, R. E., Dahidi, A., & Haristiani, N. (2016). Analisis Kesalahan Pelafalan Huruf Konsonan TSU dalam Bahasa Jepang terhadap Penutur Bahasa Indonesia. *Japanedu Vol. 1 No. 1*, 2-10.
- Sidabutar, U. (2021). Keefektifan Penggunaan Metode Audio Lingual dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara. *Jurnal Suluh Pendidikan Vol. 9 No. 1*, 56-65.
- Sutedi, D. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang: Panduan bagi Guru dan Calon Guru dalam Meneliti Bahasa Jepang dan Pengejarannya*. Bandung: Humaniora.
- Wahyuni, Y. (2010). Analysis of Difficulties in Listening japanese Vocabulary Through Dictation Teqniques for BLCI Course Students. *Second Language Research Internasional Seminar*. Bandung: Universitas Widyatama.
- Yulizah, Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Metode Audio Lingual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 02 Rimbo Pengadang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 2 No. 2*, 116-132.

# Revolusi Pembelajaran Bahasa Inggris: Menggali Potensi Transformatif Chat GPT

Endro Dwi Hatmanto

*Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*

## ABSTRAK

Artikel ini membahas potensi revolusioner yang ditawarkan oleh Chat GPT dalam Pendidikan Bahasa Inggris. Chat GPT merupakan model pemrosesan bahasa alami yang canggih dengan kemampuan memproduksi bahasa yang menyerupai manusia dan interaksi yang personal. Dalam artikel ini, penulis menelisik kekuatan Chat GPT dalam menyediakan percakapan interaktif yang mendalam, pengalaman pembelajaran yang dipersonalisasi, serta penilaian dan umpan balik bahasa yang konstruktif. Kami juga membahas pentingnya mengatasi isu-isu etis dan menjaga peran penting pendidik manusia dalam pendidikan bahasa. Dengan memanfaatkan teknologi ini secara bertanggung jawab, Chat GPT dapat merevolusi pendidikan bahasa Inggris dengan memberdayakan pembelajar dan memperkaya pengalaman pembelajaran bahasa.

*Kata kunci: Chat GPT, potensi revolusioner, Pembelajaran bahasa Inggris*

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris telah mengalami perubahan yang signifikan dengan munculnya teknologi baru dalam bidang kecerdasan buatan (Artificial Intelligence, AI). Salah satu inovasi terbaru yang menarik perhatian dalam konteks ini adalah Chat GPT (Generative Pre-trained Transformer). Chat GPT adalah model pemrosesan bahasa alami yang canggih yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan teks yang mirip dengan manusia dan berinteraksi secara interaktif.

Dalam artikel ini, potensi revolusioner yang dibawa oleh Chat GPT dalam pembelajaran bahasa Inggris akan didiskusikan. Penulis juga akan membahas kemampuan uniknya dan aplikasi yang dapat mengubah cara pembelajaran bahasa dilakukan. Melalui kemampuan generasi bahasanya yang luar biasa, Chat GPT membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran bahasa yang dinamis, personal, dan efektif.

### *A. Tinjauan Mengenai Chat GPT dan Kemampuannya*

Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan signifikan dalam kecerdasan buatan (AI) telah mengarah pada pengembangan model bahasa yang kuat dan mampu menghasilkan teks yang menyerupai bahasa manusia. Di antara model-model ini, Chat GPT, yang didasarkan pada arsitektur GPT-3.5 yang dikembangkan oleh OpenAI, telah muncul sebagai contoh yang menonjol. Chat GPT adalah model bahasa yang menggunakan teknik deep learning dan telah dilatih dengan jumlah data teks yang sangat besar, memungkinkannya untuk memahami dan menghasilkan respon yang koheren dan relevan konteks dalam bahasa alami. "GPT" dalam Chat GPT singkatan dari "Generative Pre-trained Transformer," yang mengacu pada arsitektur transformer yang digunakan untuk melatihnya.

Chat GPT telah menunjukkan kemampuan luar biasa dalam berbagai tugas terkait bahasa, seperti penerjemahan bahasa, penyelesaian teks, tanya jawab, dan bahkan berinteraksi dalam percakapan. Dengan basis pengetahuannya yang luas dan kemampuannya untuk menghasilkan respon yang sesuai dengan konteks, Chat GPT berpotensi merevolusi cara penyampaian dan pengalaman dalam Pendidikan Bahasa Inggris.

Sebagai pendidik berupaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan personal, Chat GPT menawarkan peluang menarik untuk mengeksplorasi kemungkinan baru dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa. Dengan memanfaatkan kemampuan percakapannya, para pembelajar dapat terlibat dalam dialog interaktif yang mensimulasikan penggunaan bahasa dalam kehidupan nyata, memungkinkan mereka berlatih dan memperkuat keterampilan bahasa mereka secara dinamis dan mendalam.

Meskipun Chat GPT menunjukkan kemampuan yang menjanjikan, sangat penting untuk mempertimbangkan implikasi etika dan tantangan potensial yang muncul dengan integrasinya dalam pendidikan. Penggunaan bertanggung jawab dari model bahasa berbasis AI sangatlah penting untuk menjamin privasi data, menghindari bias dalam pembangkitan bahasa, dan mengatasi kekhawatiran tentang ketergantungan berlebihan pada teknologi dalam proses pembelajaran.

Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi revolusi yang dihadirkan oleh Chat GPT dalam Pendidikan Bahasa Inggris. Dengan mengkaji fungsionalitasnya dan memahami bagaimana teknologi ini dapat diintegrasikan ke dalam lingkungan pembelajaran bahasa, para pendidik dan peneliti dapat memperoleh wawasan berharga tentang kemungkinan dan keterbatasan dari teknologi canggih ini. Dengan mengacu pada studi dan penelitian relevan dalam bidang tersebut, kita akan membahas keuntungan dan potensi risiko yang terkait dengan penggunaan Chat GPT dalam pendidikan bahasa. Pada akhirnya, eksplorasi ini akan memberikan pandangan tentang dampak transformatif Chat GPT dan bagaimana teknologi ini dapat membentuk masa depan Pendidikan Bahasa Inggris.

### *B. Pembelajaran Bahasa Inggris dan Tantangannya*

Pendidikan Bahasa Inggris memainkan peran penting dalam dunia yang terglobalisasi saat ini, karena bahasa Inggris telah menjadi bahasa pengantar untuk komunikasi internasional, bisnis, dan pertukaran akademis. Sebagai hasilnya, permintaan akan kemahiran berbahasa Inggris telah berkembang pesat di berbagai budaya dan konteks pendidikan (Kachru, 1992). Namun, pendekatan pengajaran bahasa tradisional menghadapi tantangan dalam memenuhi kebutuhan dinamis dan individual dari para pembelajar.

Di banyak kelas bahasa Inggris konvensional, fokus sering kali pada hafalan berulang, latihan tata bahasa, dan latihan berulang, yang menyebabkan ketidakberdayaan dan keterbatasan penggunaan bahasa dalam konteks autentik (Ellis, 2006). Siswa mungkin menghadapi kesulitan untuk mentransfer pengetahuan bahasa mereka ke situasi kehidupan nyata, yang menghambat kemampuan mereka berkomunikasi dengan lancar dan percaya diri dalam bahasa Inggris (Freeman, 2000).

Selain itu, para pendidik bahasa menghadapi kesulitan dalam mengatasi beragam gaya belajar, preferensi, dan latar belakang bahasa para siswa (Kumaravadivelu, 2003). Di kelas tradisional, menjadi sulit untuk memberikan perhatian pribadi kepada setiap pembelajar, yang menyebabkan hasil belajar yang bervariasi dan kemajuan terbatas bagi beberapa siswa.

Selain itu, ketika Pendidikan Bahasa Inggris berkembang ke negara-negara yang bukan berbahasa Inggris, para guru dan pembelajar menghadapi tantangan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran bahasa yang menyeluruh, mengingat terbatasnya eksposur pada penggunaan bahasa Inggris otentik (Chowdhury, 2018). Kesempatan bagi para pembelajar untuk berinteraksi dengan penutur asli bahasa Inggris mungkin terbatas, menghambat perkembangan kompetensi bahasa dan budaya mereka.

Selain itu, metode penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan berbahasa seringkali sangat bergantung pada tes standar, yang mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan kemampuan komunikatif dan keterampilan berbahasa sebenarnya dari para pembelajar dalam situasi dunia nyata (Luoma, 2004). Akibatnya, para pembelajar mungkin merasa kurang termotivasi oleh fokus pada skor tes daripada pertumbuhan bahasa secara keseluruhan.

Untuk mengatasi tantangan-tantangan ini dan memenuhi kebutuhan berkembang para pembelajar bahasa Inggris, para pendidik dan peneliti terus mengeksplorasi pendekatan inovatif dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa (Richards & Rodgers, 2001). Pembelajaran bahasa berbasis teknologi, yang melibatkan pembelajaran bahasa berbantuan komputer (CALL) dan aplikasi pembelajaran bahasa berbasis perangkat seluler, telah menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam meningkatkan keterlibatan, otonomi, dan pusat-pembelajar (Stockwell, 2007).

Dalam konteks ini, munculnya model bahasa berbasis kecerdasan buatan seperti Chat GPT menawarkan solusi baru dan berpotensi transformatif terhadap tantangan yang dihadapi dalam Pendidikan Bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan kemampuan Chat GPT dalam menghasilkan tanggapan yang relevan dengan konteks dan interaktif, para pendidik bahasa dapat menyediakan para pembelajar dengan kesempatan penggunaan bahasa secara otentik, mensimulasikan percakapan dan interaksi dalam kehidupan nyata (Lee et al., 2021).

Namun, saat para pendidik mengeksplorasi integrasi model bahasa berbasis kecerdasan buatan, termasuk Chat GPT, mereka juga harus menyadari potensi tantangan dan pertimbangan etika. Kekhawatiran terkait privasi data, bias algoritma, dan keseimbangan antara teknologi dan interaksi manusia perlu dipertimbangkan dengan bijaksana untuk memastikan penggunaan teknologi inovatif ini dalam pendidikan bahasa yang bertanggung jawab dan efektif (Yin et al., 2022).

### *C. Menjelajahi Potensi Revolusi yang Dibawa oleh Chat GPT dalam Pendidikan Bahasa Inggris*

Pengenalan model bahasa berbasis kecerdasan buatan (AI), seperti Chat GPT, menjanjikan potensi revolusi dalam Pendidikan Bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan kemampuan pemrosesan bahasa alami yang canggih dari Chat GPT, para pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar interaktif dan dinamis yang memfasilitasi penggunaan bahasa yang autentik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan mengatasi kebutuhan individual para siswa. Bagian ini membahas potensi transformatif Chat GPT dalam merevolusi Pendidikan Bahasa Inggris, sambil juga mempertimbangkan implikasi etika dan praktis dari integrasi teknologi AI dalam pembelajaran bahasa.

Model bahasa berbasis kecerdasan buatan telah menunjukkan perkembangan yang luar biasa dalam memahami dan menghasilkan respons bahasa yang menyerupai manusia (Brown et al., 2020). Model GPT (Generative Pre-trained Transformer), yang dikembangkan oleh OpenAI, khususnya telah membuktikan efektivitasnya dalam berbagai tugas pemrosesan bahasa alami, termasuk terjemahan mesin, pertanyaan-jawaban, dan generasi bahasa (Radford et al., 2019). Kemampuan Chat GPT untuk menghasilkan respons yang relevan secara kontekstual dan kohesif memungkinkannya mensimulasikan interaksi bahasa kehidupan nyata, sehingga memberikan kesempatan penggunaan bahasa yang praktis kepada para pembelajar di luar materi pembelajaran bahasa tradisional.

Selain itu, Chat GPT menawarkan pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan personalisasi dalam pendidikan bahasa (Van den Bergh et al., 2019). Para pembelajar dapat terlibat dalam dialog bermakna dengan model bahasa, menerima umpan balik dan dukungan langsung, yang mendorong otonomi dan membentuk rasa pencapaian (Lee et al., 2021). Pendekatan berpusat pada peserta didik ini sejalan dengan prinsip pengajaran bahasa komunikatif, yang menekankan pentingnya penggunaan bahasa dan interaksi bermakna dalam pembelajaran bahasa (Richards & Rodgers, 2001).

Integrasi Chat GPT dalam Pendidikan Bahasa Inggris juga dapat mengatasi tantangan paparan bahasa yang terbatas yang dihadapi oleh penutur bahasa Inggris non-asli (Chowdhury, 2018). Para pembelajar dapat berinteraksi dengan Chat GPT dalam berbagai konteks, seperti percakapan santai, diskusi akademis, atau interaksi bisnis, yang memungkinkan mereka berlatih keterampilan bahasa dalam lingkungan yang aman dan mendukung.

Namun, meskipun Chat GPT menawarkan berbagai kemungkinan yang menjanjikan, implementasinya dalam pendidikan bahasa memerlukan pertimbangan hati-hati terhadap masalah etika dan praktis. Isu privasi terkait pengumpulan dan penggunaan data harus diatasi untuk memastikan perlindungan informasi pribadi para pembelajar (Yin et al., 2022). Selain itu, model bahasa dapat menunjukkan bias yang ada dalam data pelatihannya, menyebabkan ketidakakuratan potensial dan perspektif yang condong dalam responsnya (Bolukbasi et al., 2016). Para pendidik harus berhati-hati terhadap tantangan-tantangan ini dan bekerja menuju implementasi AI yang bertanggung jawab dan inklusif dalam pembelajaran bahasa.

Ringkasnya, integrasi Chat GPT dalam Pendidikan Bahasa Inggris memiliki potensi untuk merevolusi praktik pengajaran dan pembelajaran bahasa. Melalui interaksi bahasa yang interaktif dan berpusat pada pembelajar, para pembelajar dapat meningkatkan kemampuan bahasa, keterampilan komunikasi, dan pemahaman budaya mereka. Namun, sangat penting untuk menavigasi pertimbangan etika dan mengatasi tantangan praktis guna memastikan bahwa Chat GPT dimanfaatkan secara efektif dan bertanggung jawab demi keuntungan para pembelajar bahasa di seluruh dunia.

## **2. MEMAHAMI CHAT GPT**

### *A. Definisi dan Fungsi dari Chat GPT*

Chat GPT, sebagai perluasan dari model GPT (Generative Pre-trained Transformer), mewakili kemajuan terdepan dalam model bahasa AI yang didukung oleh kecerdasan buatan. Dikembangkan oleh OpenAI, Chat GPT dirancang untuk terlibat dalam percakapan yang dinamis dan relevan konteks dengan pengguna, meniru respons yang menyerupai manusia (Adiwardana et al., 2020). Model ini dibangun di atas korpus teks yang luas dan beragam, memungkinkannya untuk memahami kompleksitas bahasa dan menghasilkan balasan yang koheren dan tepat konteks.

Pada intinya, Chat GPT menggunakan arsitektur transformer, yang telah berperan penting dalam meningkatkan kinerja model bahasa dalam berbagai tugas pemrosesan bahasa alami (Vaswani et al., 2017). Transformer menggunakan mekanisme self-attention, memungkinkan model untuk menimbang pentingnya kata-kata yang berbeda dalam sebuah kalimat berdasarkan hubungan sintaksis dan semantiknya. Mekanisme perhatian ini meningkatkan pemahaman model terhadap konteks, membuatnya sangat cocok untuk generasi percakapan.

Berbeda dengan chatbot berbasis aturan, Chat GPT tidak bergantung pada respons yang telah ditentukan sebelumnya atau aliran percakapan yang telah diprogram secara kaku. Sebaliknya, ia menghasilkan respons secara kreatif dan berdasarkan data, mengambil pola dan informasi yang dipelajari selama fase pra-pelatihannya (Li et al., 2020). Fleksibilitas ini memungkinkan Chat GPT untuk memberikan respons yang beragam dan tepat konteks, meniru percakapan manusia secara lebih efektif.

Untuk mencapai kemampuan percakapan yang canggih, Chat GPT menjalani dua tahap pelatihan utama: pra-pelatihan dan penyesuaian. Selama pra-pelatihan, model belajar dari sejumlah besar data teks yang tersedia untuk umum, menangkap pola bahasa, tata bahasa, dan informasi faktual (Radford et al., 2019). Tahap ini dilakukan tanpa pengawasan, artinya model belajar tanpa label eksplisit atau bimbingan manusia. Proses pra-pelatihan memungkinkan model untuk membangun pemahaman yang luas terhadap bahasa, yang kemudian dapat disesuaikan dengan tugas tertentu.

Setelah pra-pelatihan, Chat GPT melewati tahap penyesuaian, di mana model terpapar dataset yang lebih spesifik, sering kali dihasilkan dengan bantuan peninjau manusia sesuai dengan panduan yang disediakan oleh OpenAI (Holtzman et al., 2021). Proses penyesuaian bertujuan untuk menyelaraskan respons model dengan nilai-nilai manusia, mengurangi perilaku berbahaya atau bias, dan meningkatkan keselamatan dan kegunaan model secara keseluruhan.

Penting untuk dicatat bahwa meskipun Chat GPT menunjukkan kemampuan yang luar biasa dalam generasi bahasa, model ini tidak bebas dari keterbatasan. Model ini kadang-kadang dapat menghasilkan respons yang masuk akal tetapi tidak benar atau tidak masuk akal, dan dapat sensitif terhadap perumusan masukan, mengakibatkan variasi jawaban untuk pertanyaan yang sedikit berubah phrasing (Adiwardana et al., 2020). Meskipun demikian, kemahiran Chat GPT dalam pemahaman dan generasi bahasa menandai tonggak penting dalam model bahasa AI dan memiliki potensi untuk merevolusi berbagai aplikasi, termasuk Pendidikan Bahasa Inggris.

### *B. Cara Kerja Chat GPT*

Chat GPT beroperasi melalui dua tahap proses: pra-pelatihan dan penyesuaian, yang memberikan kemampuan generasi bahasa yang canggih. Selama pra-pelatihan, Chat GPT belajar dari beragam teks yang tersedia untuk umum untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang pola dan struktur bahasa (Radford et al., 2019). Tahap ini melibatkan pelatihan model pada korpus data besar, yang berisi miliaran kata dari buku, artikel, dan halaman web. Melalui pembelajaran tanpa pengawasan, model memprediksi kata-kata yang hilang dalam kalimat, pada dasarnya bermain permainan penyelesaian bahasa. Proses pra-pelatihan ini memungkinkan Chat GPT untuk mempelajari tata bahasa, sintaksis, dan informasi faktual, memungkinkannya menghasilkan respons yang koheren dan tepat konteks selama interaksi (Brown et al., 2020).

Setelah pra-pelatihan selesai, Chat GPT melanjutkan ke tahap penyesuaian, yang melibatkan pelatihan model pada dataset yang lebih spesifik sesuai tugas yang dituju (Holtzman et al., 2021). Misalnya, jika model ditujukan untuk Pendidikan Bahasa Inggris, maka ia dapat menjalani penyesuaian pada dataset percakapan, sumber daya pembelajaran bahasa, dan materi-materi pendidikan. Proses penyesuaian menyempitkan fokus model dan menyelaraskan responsnya dengan nilai-nilai dan harapan manusia.

Kemampuan generasi bahasa Chat GPT berasal dari arsitektur transformer yang mendasarinya (Vaswani et al., 2017). Transformer menggunakan mekanisme self-attention yang memungkinkan model untuk menimbang pentingnya kata-kata yang berbeda dalam sebuah kalimat berdasarkan hubungan mereka dalam konteks. Mekanisme ini memungkinkan Chat GPT untuk menangkap ketergantungan jarak jauh, informasi kontekstual, dan makna keseluruhan dari input, sehingga membuatnya mahir dalam menghasilkan respons yang relevan dengan percakapan.

Salah satu fitur khas dari Chat GPT adalah kemampuannya untuk menghasilkan respons secara kreatif, bukan hanya mengandalkan template tetap atau aturan yang telah ditentukan sebelumnya. Aspek ini membedakannya dari chatbot berbasis aturan tradisional dan berkontribusi pada interaksi yang lebih alami dan dinamis (Adiwardana et al., 2020). Model ini dapat menghasilkan respons baru berdasarkan pola yang dipelajarinya selama pra-pelatihan, sehingga menghasilkan jawaban yang tepat konteks dan meniru percakapan manusia.

Namun, kemampuan generasi bahasa Chat GPT tidak terlepas dari keterbatasan. Salah satu tantangan adalah kerentanannya dalam menghasilkan respons yang tidak benar atau tidak masuk akal, terutama ketika dihadapkan pada pertanyaan yang diluar konteks atau masukan yang ambigu (Holtzman et al., 2021). Meskipun model ini telah menunjukkan hasil yang mengesankan dalam pemahaman bahasa, ia tidak sempurna dan kadang-kadang dapat menghasilkan jawaban yang masuk akal tetapi tidak akurat.

Pertimbangan lain adalah risiko menghasilkan respons yang bias atau tidak pantas. Karena Chat GPT belajar dari beragam sumber internet selama pra-pelatihan, ia dapat secara tidak sengaja menghasilkan bias yang ada dalam data pelatihan (Bolukbasi et al., 2016). Upaya telah dilakukan untuk mengurangi bias melalui proses penyesuaian dan tinjauan manusia, tetapi potensi respons yang bias tetap menjadi perhatian yang memerlukan perhatian dan perbaikan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, kemampuan generasi bahasa Chat GPT dibangun di atas dasar pra-pelatihan yang mendalam, yang memberikan model dengan pemahaman komprehensif tentang pola

bahasa. Arsitektur transformer dan mekanisme self-attention-nya memungkinkan model untuk menghasilkan respons yang relevan dengan konteks dan kreatif, sehingga menjadikannya alat yang menarik untuk pembelajaran dan komunikasi bahasa interaktif. Namun, tantangan menghasilkan respons yang tidak akurat atau bias memerlukan penggunaan yang bertanggung jawab dan upaya berkelanjutan untuk menyempurnakan dan meningkatkan kemampuan model.

### *C. Contoh Aplikasi dari Chat GPT dalam Beberapa Bidang yang Sukses*

Kemampuan luar biasa dalam menghasilkan bahasa oleh Chat GPT telah mengarah pada aplikasi yang sukses dalam berbagai domain, yang menunjukkan potensinya untuk merevolusi pembelajaran bahasa. Berikut adalah beberapa contoh yang mencolok.

Yang pertama adalah terjemahan bahasa. Arsitektur berbasis transformer dari Chat GPT telah terbukti sangat efektif dalam tugas terjemahan bahasa. Dengan memanfaatkan pemahamannya tentang berbagai bahasa dan konteks, Chat GPT dapat memberikan terjemahan yang lebih akurat dan sesuai dengan konteks. Sebagai contoh, model ini telah menunjukkan hasil yang mengesankan dalam terjemahan multibahasa, di mana ia dapat menangani tugas terjemahan yang melibatkan beberapa bahasa (Aharoni et al., 2019).

Yang kedua adalah penyediaan konten. Dalam bidang penciptaan konten, Chat GPT telah digunakan untuk menghasilkan artikel, pos blog, dan deskripsi produk yang menarik dan informatif. Dengan menyediakan informasi relevan berdasarkan input yang diberikan, Chat GPT membantu penulis dan kreator konten dalam menghasilkan konten berkualitas tinggi dengan lebih efisien (Hao et al., 2021).

Yang ketiga adalah pendidikan dan pembelajaran Bahasa. Potensi Chat GPT dalam pendidikan bahasa sangat menjanjikan. Melalui percakapan interaktif dengan para pembelajar, model ini dapat mensimulasikan penggunaan bahasa dalam kehidupan nyata dan memberikan umpan balik personal, yang mendukung penguasaan dan kelancaran berbahasa. Chat GPT juga dapat berperan sebagai mitra latihan bahasa, memberikan kesempatan bagi para pembelajar untuk berlatih berbicara dan menulis (Lee et al., 2021).

Yang keempat adalah penulisan kreatif: Chat GPT telah digunakan untuk membantu penulis dalam proyek penulisan kreatif dan bercerita. Kemampuannya untuk menghasilkan tanggapan yang koheren secara kontekstual dan kreatif menjadikannya alat berharga untuk memunculkan ide, mengembangkan karakter, dan menghasilkan alur cerita (Graves et al., 2016).

Aplikasi-aplikasi sukses ini menyoroti fleksibilitas dan potensi Chat GPT dalam mengubah berbagai industri. Dengan memanfaatkan kemampuan generasi bahasanya, organisasi dapat meningkatkan layanan mereka, menyederhanakan proses, dan menawarkan solusi yang lebih personal dan efektif kepada pengguna mereka.

## **3. TREN TERKINI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

### *A. Pendekatan dan Metode Tradisional dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*

Pendidikan Bahasa Inggris telah mengalami perkembangan selama bertahun-tahun, dengan pendekatan dan metode tradisional sebagai dasar pengajaran bahasa. Teknik-teknik konvensional ini telah digunakan untuk mengajarkan keterampilan bahasa kepada para pembelajar selama beberapa dekade. Meskipun teknologi-teknologi baru dan metodologi inovatif telah muncul, memahami pendekatan-pendekatan tradisional sangat penting karena mereka telah membentuk dasar dari praktik pendidikan bahasa modern.

Yang pertama adalah ‘Grammar-translation Method. Metode Tatabahasa-Terjemahan, yang berasal dari abad ke-19, menekankan pengajaran tata bahasa secara eksplisit dan penerjemahan teks antara bahasa asli dan bahasa target. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan membaca dan menulis bagi para pembelajar, tetapi sering kali mengabaikan kemampuan berbicara dan mendengar (Richards & Rodgers, 2014). Meskipun Metode Tatabahasa- Terjemahan masih digunakan dalam beberapa konteks, metode ini telah mendapat kritik karena fokusnya yang terbatas pada komunikasi dan kelancaran berbahasa.

Ada juga metode yang disebut ‘Direct Method’. Metode Langsung, diperkenalkan pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20, menekankan pembelajaran bahasa secara imersif, di mana para pembelajar terpapar pada bahasa target tanpa penerjemahan. Pendekatan ini lebih mengutamakan keterampilan berbicara dan mendengar daripada membaca dan menulis, meniru cara anak-anak memperoleh bahasa pertamanya (Brown, 2007). Namun, Metode Langsung dapat sulit diterapkan di dalam kelas dengan kelompok pembelajar yang beragam, karena memerlukan paparan bahasa target yang cukup banyak. Selain itu, metode-metode lain yang dianggap sebagai pendekatan tradisional antara lain Metode Audio-Lingual (Richards & Rodgers, 2014); Communicative-Language Teaching (Brown, 2007); Task-based Language Teaching (Willis & Willis, 2007)

Meskipun pendekatan-pendekatan tradisional telah memberikan wawasan berharga dalam pengajaran bahasa, tren-tren kontemporer dalam Pendidikan Bahasa Inggris sedang beralih menuju metode-metode yang lebih dinamis dan didukung oleh teknologi. Kemunculan model bahasa yang berbasis kecerdasan buatan (AI), seperti Chat GPT, memiliki potensi untuk melengkapi dan meningkatkan tren-tren saat ini, menawarkan kemungkinan-kemungkinan baru untuk pengalaman belajar bahasa yang interaktif dan personal.

### *B. Tantangan yang Dihadapi Guru dan Siswa*

Dalam dunia Pendidikan Bahasa Inggris, baik pendidik maupun pembelajar menghadapi berbagai tantangan yang dapat menghambat pengalaman belajar dan mengajar bahasa yang efektif. Mengakui tantangan-tantangan ini sangat penting untuk merumuskan strategi untuk mengatasinya dan memanfaatkan potensi teknologi inovatif seperti Chat GPT.

Tantangan yang pertama adalah perhatian personalisasi yang terbatas. Dalam pengaturan kelas tradisional, pendidik sering menghadapi tantangan dalam memberikan perhatian pribadi kepada setiap pembelajar karena ukuran kelas yang besar (Richards & Rodgers, 2014). Pembelajar memiliki kebutuhan yang beragam, gaya belajar, dan tingkat kemahiran bahasa yang berbeda, sehingga sulit bagi guru untuk melayani semua orang secara efektif. Akibatnya, beberapa siswa mungkin merasa diabaikan atau kehilangan semangat, yang berdampak pada kemajuan belajar bahasa mereka.

Tantangan yang kedua adalah kesempatan berbicara yang kurang memadai. Tujuan utama dari pembelajaran bahasa adalah kompetensi berkomunikasi, tetapi banyak pendekatan konvensional cenderung sangat fokus pada membaca dan menulis dengan mengorbankan keterampilan berbicara (Brown, 2007). Pembelajar mungkin tidak mendapatkan cukup kesempatan untuk berlatih dan mengembangkan kemahiran lisan mereka, yang mengakibatkan penggunaan bahasa yang tidak memadai dalam situasi kehidupan nyata.

Tantangan yang ketiga adalah motivasi dan keterlibatan. Memotivasi pembelajar untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa dapat menjadi tantangan besar. Metode-metode tradisional tidak selalu dapat merangsang minat pembelajar, yang mengakibatkan penurunan motivasi dan antusiasme terbatas untuk belajar bahasa (Richards & Rodgers, 2014). Kurangnya motivasi intrinsik dapat menghambat kemajuan pembelajar dan menghambat perkembangan bahasa secara keseluruhan. Tantangan-tantangan lainnya adalah akses pada penggunaan bahasa otentik (Brown, 2007); penilaian dan umpan balik (Richards & Rodgers, 2014) dan integrasi teknologi (Brown, 2007).

Mengatasi tantangan-tantangan ini memerlukan pendekatan komprehensif yang menggabungkan praktik pedagogis tradisional dengan teknologi mutakhir. Mengintegrasikan model bahasa berbasis AI, seperti Chat GPT, ke dalam pendidikan bahasa dapat memberikan solusi berharga dengan menawarkan pengalaman belajar yang dipersonalisasi, latihan berbicara yang ditingkatkan, umpan balik instan, dan akses pada penggunaan bahasa otentik. Mengatasi hambatan-hambatan ini akan membuka jalan bagi revolusi transformasional dalam Pendidikan Bahasa Inggris, memberdayakan pendidik dan pembelajar sekaligus.

### *C. Teknologi Muthakhir dan Dampaknya Terhadap Pembelajaran*

Kemajuan pesat teknologi yang sedang berkembang telah membawa perubahan signifikan pada bidang pendidikan, termasuk Pendidikan Bahasa Inggris. Berikut adalah beberapa teknologi yang sedang berkembang dan dampak potensialnya pada pembelajaran bahasa.

Yang pertama adalah Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) dan Pemrosesan Bahasa Alami (Natural Language Processing/NLP). AI, terutama NLP, memiliki potensi besar dalam pendidikan bahasa. Model bahasa berbasis AI seperti Chat GPT dapat memahami dan menghasilkan bahasa yang mirip dengan bahasa manusia, memungkinkan pengalaman belajar yang personal untuk setiap individu. Model ini dapat memberikan umpan balik instan tentang tata bahasa, kosakata, dan menulis, sehingga memungkinkan pembelajar meningkatkan keterampilan bahasa mereka secara real-time.

Selanjutnya adalah Realitas Virtual dan Augmented Reality (VR/AR). Teknologi VR dan AR dapat menghadirkan pembelajar ke dalam lingkungan bahasa yang autentik. Dengan mensimulasikan skenario dunia nyata, pembelajar dapat berlatih keterampilan bahasa dalam konteks. Misalnya, pembelajar dapat berinteraksi dalam percakapan virtual dengan tutor bahasa berbasis AI atau berinteraksi dengan komunitas virtual yang beragam secara budaya, meningkatkan kompetensi komunikatif mereka. Selain itu, teknologi yang memberikan pengaruh pada pembelajaran bahasa Inggris antara lain pembelajaran berbasis seluler atau 'mobile learning', gamifikasi, 'big data' dan analisis pembelajaran serta platform pembelajaran online.

## **4. POTENSI CHAT GPT YANG DAPAT DI MANFAATKAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence atau Kecerdasan Buatan tampaknya menjadi tahap evolusi terkini dari teknologi pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah Chat GPT. Chat GPT menjadi perhatian besar bagi pemerhati dan pelaku pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris karena potensinya yang sangat besar untuk dapat dimanfaatkan. Manfaat-manfaat yang dapat digali dari potensi GPT Chat dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris dijelaskan dalam paragraf-paragraf di bawah ini.

### *A. Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Melalui Percakapan Interaktif*

Chat GPT, sebagai model bahasa canggih, memiliki peran penting dalam meningkatkan pembelajaran bahasa melalui percakapan interaktif. Dengan kemampuannya dalam memahami dan menghasilkan bahasa alami, Chat GPT dapat mensimulasikan percakapan yang realistis dan dinamis, memberikan pengalaman berbahasa yang mendalam bagi para pembelajar (Adcock et al., 2021). Bagian ini menjelajahi bagaimana Chat GPT berkontribusi dalam Pendidikan Bahasa Inggris dalam hal percakapan interaktif.

Yang pertama adalah praktik bahasa yang dipersonalisasi. Chat GPT dapat melibatkan pembelajar dalam praktik bahasa yang dipersonalisasi dengan menyesuaikan interaksi sesuai dengan tingkat kemampuan dan tujuan pembelajar. Pembelajar dapat berinteraksi satu lawan satu dengan model bahasa ini, yang menyesuaikan responsnya berdasarkan input dari pembelajar. Dengan menerima umpan balik dan panduan yang dipersonalisasi, pembelajar dapat fokus pada area bahasa tertentu yang ingin mereka tingkatkan (Duan et al., 2020). Pendekatan personalisasi ini mendorong pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan efisien.

Manfaat lain penggunaan Chat GPT dalam pendidikan bahasa adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik instan dan relevan secara kontekstual. Saat pembelajar berinteraksi dengan model bahasa ini, mereka menerima koreksi langsung terkait tata bahasa, sintaksis, dan penggunaan kosakata (Kang et al., 2021). Umpan balik real-time ini memungkinkan pembelajar untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan bahasa, mempromosikan peningkatan yang berkelanjutan dalam keterampilan berbahasa.

Selanjutnya aspek-aspek lain terkait dengan kapabilitas Chat GPT dalam meningkatkan konteks percakapan interaktif antara lain meningkatkan kesadaran budaya dan konteks bahasa (Adcock et al., 2021); memberikan kesempatan pembelajaran untuk meningkatkan kelancaran dalam bahasa Inggris (Kang et al., 2021), dan akses ke beragam bahasa Duan et al., 2020).

### *B. Pengalaman Pembelajaran yang Dipersonalisasi dengan Chat GPT*

Pembelajaran berpersonalisasi (personalized learning) telah mendapatkan perhatian yang semakin meningkat dalam bidang pendidikan karena mampu mengakomodasi kebutuhan, preferensi, dan gaya belajar individu (Elbadrawy dkk., 2021). Chat GPT menawarkan jalur yang menjanjikan untuk menyediakan pengalaman pembelajaran berpersonalisasi dalam Pendidikan Bahasa Inggris.

Satu diantaranya adalah kemampuannya dalam memberikan konten yang kaya. Chat GPT dapat menyesuaikan pengiriman kontennya berdasarkan tingkat kemahiran, interaksi sebelumnya, dan riwayat belajar peserta didik. Model bahasa ini dapat menilai kekuatan dan kelemahan peserta didik, mengidentifikasi bidang yang memerlukan perbaikan, dan menyediakan materi pembelajaran yang sesuai (Elbadrawy dkk., 2021). Pengiriman konten adaptif ini memastikan bahwa peserta didik menerima sumber belajar yang relevan dan sesuai, mengoptimalkan hasil pembelajaran mereka.

Chat GPT juga dapat memfasilitasi latihan menggunakan kemampuan berbahasa Inggris. Dengan kemampuannya dalam memahami bahasa alami, Chat GPT dapat menghasilkan latihan bahasa yang disesuaikan untuk peserta didik. Latihan-latihan ini dapat mencakup berbagai aspek bahasa, seperti tata bahasa, kosakata, pemahaman bacaan, dan keterampilan mendengarkan, tergantung pada kebutuhan khusus peserta didik (Wang dkk., 2021). Dengan berlatih sesuai dengan tingkat kemahiran, peserta didik dapat maju dengan kecepatan mereka sendiri, meningkatkan rasa pencapaian dan motivasi. Potensi-potensi lain dari Chat GPT yang dapat dimanfaatkan pembelajar bahasa Inggris antara lain fleksibilitas pembelajaran (Rosenberg et al., 2021); dukungan pembelajaran multimodal (Elbadrawy et al., 2021); evaluasi pembelajaran yang berkelanjutan (Wang et al, 2021); pembelajaran yang lebih motivatif (Rosenberg, 2021)

### *C. Mendukung Penilaian dan Umpan Balik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*

Mengintegrasikan Chat GPT dalam Pendidikan Bahasa Inggris dapat secara signifikan mendukung penilaian bahasa dan memberikan umpan balik berharga bagi peserta didik dan pendidik. Pertama, Chat GPT dapat memfasilitasi penilaian bahasa secara otomatis. Kemampuan pemrosesan bahasa alami Chat GPT memungkinkannya untuk menilai kemahiran bahasa peserta didik secara waktu nyata (Yuan dkk., 2021). Melalui percakapan interaktif dan latihan bahasa, model bahasa ini dapat menganalisis penggunaan bahasa, kosakata, tata bahasa, dan pelafalan peserta didik. Penilaian otomatis ini memberikan umpan balik instan kepada peserta didik, membantu mereka mengidentifikasi bidang yang perlu diperbaiki.

Selain itu Chat GPT juga mampu memberikan umpan balik formatif. Chat GPT dapat memberikan umpan balik formatif selama kegiatan pembelajaran bahasa, seperti latihan menulis, latihan pelafalan, dan pemahaman bacaan (Yuan dkk., 2021). Peserta didik menerima komentar dan saran langsung untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Umpan balik formatif ini menumbuhkan pola pikir pertumbuhan, di mana peserta didik melihat kesalahan sebagai peluang untuk perbaikan.

## 5. TANTANGAN DAN ARAH MASA DEPAN

Paling tidak ada dua tantangan dan proyeksi masa depan terkait dengan pemanfaatan Chat GPT dalam pembelajaran bahasa Inggris. Tantangan yang pertama adalah mengintegrasikan Chat GPT dalam kelas-kelas tradisional. Tantangan yang kedua adalah pelatihan kepada guru Bahasa Inggris dalam memanfaatkan Chat GPT dalam proses belajar mengajar.

### *A. Mengintegrasikan Chat GPT dalam Kelas-Kelas Tradisional*

Dari pembahasan yang telah telah disampaikan, Chat GPT memiliki potensi untuk merevolusi pembelajaran bahasa Inggris. Yang menjadi tantangan adalah kemampuan kita dalam mengintegrasikan Chat GPT ke dalam setting kelas tradisional. Jika ini dapat dilakukan, revolusi pembelajaran bahasa Inggris dengan mengadopsi Chat GPT dapat berjalan dengan sukses. Berikut ini adalah gagasan-gagasan yang dapat diterapkan.

1. **Pelatihan dan Pengembangan Profesional Guru.** Salah satu tantangan utama adalah memberikan pelatihan dan pengembangan profesional yang memadai bagi guru untuk menggunakan Chat GPT secara efektif di dalam kelas (Coniam et al., 2021). Para pendidik perlu mengembangkan keahlian dalam memanfaatkan model bahasa berbasis AI, memahami keterbatasannya, dan mengintegrasikannya secara mulus ke dalam kurikulum bahasa yang sudah ada.
2. **Menyeimbangkan Interaksi AI dan Interaksi Manusia.** Menemukan keseimbangan yang tepat antara interaksi berbasis AI dan komunikasi manusia sangat penting (Yousef et al., 2021). Meskipun Chat GPT dapat memberikan dukungan yang berharga, pendidik harus memastikan bahwa pembelajar juga terlibat dalam percakapan yang bermakna dengan teman sebaya dan guru untuk mengembangkan keterampilan bahasa secara menyeluruh.
3. **Adaptasi Metode Penilaian.** Metode penilaian tradisional mungkin perlu diadaptasi untuk mengevaluasi kemahiran berbahasa pembelajar ketika Chat GPT digunakan (Coniam et al., 2021). Para pendidik harus menjelajahi cara-cara inovatif untuk menilai respons bahasa yang dihasilkan baik oleh AI maupun manusia guna memastikan evaluasi yang adil dan akurat.
4. **Mengatasi Hambatan Teknis.** Integrasi teknologi ke dalam kelas mungkin menghadapi hambatan teknis, seperti akses terhadap perangkat dan konektivitas internet (Yousef et al., 2021). Memastikan bahwa semua pembelajar memiliki akses yang sama terhadap teknologi yang diperlukan sangat penting untuk mencegah memperburuk ketimpangan pendidikan yang sudah ada.
5. **Pengelolaan Beban Kognitif.** Penggunaan model bahasa berbasis AI seperti Chat GPT mungkin memperkenalkan tantangan pengelolaan beban kognitif bagi pembelajar (Coniam et al., 2021). Menghadapi kompleksitas respons yang dihasilkan oleh AI sambil fokus pada tujuan pembelajaran bahasa membutuhkan desain pembelajaran yang hati-hati dan pemberian dukungan (scaffolding).
6. **Keterlibatan Jangka Panjang.** Menjaga keterlibatan jangka panjang pembelajar dengan Chat GPT dan mencegah efek kebaruan berkurang merupakan tantangan potensial (Yousef et al., 2021). Para pendidik harus merancang kegiatan yang mempertahankan motivasi dan minat pembelajar dalam menggunakan model bahasa sepanjang perjalanan pembelajaran.
7. **Penggunaan Chat GPT secara Etis dan Kewarganegaraan Digital.** Integrasi teknologi AI ke dalam kelas memerlukan diskusi tentang penggunaan AI ini secara etis dan upaya untuk membahas tentang kewarganegaraan digital (Coniam et al., 2021). Para pendidik harus mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan etis, membantu pembelajar memahami penggunaan yang bertanggung jawab terhadap alat-alat AI dan konsekuensi potensial dari tindakan mereka.

8. Penyesuaian dan Personalisasi. Seiring dengan semakin meluasnya penggunaan Chat GPT dalam pendidikan, penyesuaian dan personalisasi respons model bahasa untuk sesuai dengan tujuan pendidikan yang spesifik menjadi sangat penting (Yousef et al., 2021). Hal ini membutuhkan pengembangan sistem AI yang dapat disesuaikan dan dapat melayani berbagai gaya belajar dan preferensi.

### *B. Pelatihan bagi Guru Untuk memanfaatkan Chat GPT dalam Bahasa Inggris*

Integrasi yang efektif antara Chat GPT ke dalam kelas bahasa memerlukan pelatihan komprehensif bagi guru dan dukungan berkelanjutan untuk memastikan pendidik dapat memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal.

1. Memahami Kecerdasan Buatan dan Pemrosesan Bahasa Alami. Program pelatihan guru harus dimulai dengan pengenalan konsep kecerdasan buatan dan pemrosesan bahasa alami (Arnold & Griffin, 2021). Para pendidik perlu memahami bagaimana Chat GPT bekerja, batasannya, dan potensi aplikasinya dalam pembelajaran bahasa.
2. Memahami Integrasi Pedagogis. Guru-guru harus belajar bagaimana mengintegrasikan Chat GPT secara efektif ke dalam praktik pedagogis yang sudah ada (Davis et al., 2020). Hal ini meliputi identifikasi tugas pembelajaran yang cocok untuk model bahasa, membuat rencana pembelajaran yang didukung oleh kecerdasan buatan, dan menyesuaikan penggunaan kecerdasan buatan dengan tujuan kurikulum.
3. Mendesain Aktivitas Interaktif. Sesi pelatihan harus fokus pada merancang aktivitas yang interaktif dan menarik yang memanfaatkan kemampuan Chat GPT (Tanner et al., 2021). Para pendidik dapat menciptakan tugas bahasa yang melibatkan peran, bercerita, atau pemecahan masalah kolaboratif dengan model bahasa.
4. Menyesuaikan Strategi Penilaian. Program pelatihan guru harus mencakup cara menyesuaikan strategi penilaian ketika menggunakan Chat GPT dalam evaluasi bahasa (Arnold & Griffin, 2021). Hal ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana menafsirkan respons yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan dan menggabungkan alat penilaian berbasis kecerdasan buatan.
5. Monitoring dan Umpan Balik. Para pendidik membutuhkan dukungan dalam memantau interaksi pembelajar dengan Chat GPT dan memberikan umpan balik tepat waktu (Tanner et al., 2021). Memahami kekuatan dan area perbaikan pembelajar dalam tugas bahasa yang didukung oleh kecerdasan buatan membantu menyelaraskan instruksi secara efektif.
6. Mengatasi Tantangan Teknis. Pelatihan guru harus mencakup pemecahan masalah masalah teknis umum yang mungkin muncul selama integrasi kecerdasan buatan (Davis et al., 2020). Ini termasuk penanganan masalah konektivitas, gangguan perangkat lunak, atau ketidaksesuaian kinerja model bahasa.
7. Mempromosikan Penggunaan Kecerdasan Buatan yang Etis. Program pelatihan guru harus menekankan pentingnya penggunaan kecerdasan buatan yang etis dalam pendidikan bahasa (Arnold & Griffin, 2021). Para pendidik harus membimbing pembelajar dalam mengevaluasi secara kritis konten yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan dan memahami penggunaan teknologi yang bertanggung jawab dan menghormati.
8. Kolaborasi dan Komunitas. Mendukung guru melalui komunitas praktik dan platform kolaboratif mendorong berbagi pengetahuan dan peningkatan yang berkelanjutan (Tanner et al., 2021). Para pendidik dapat bertukar ide, berbagi praktik yang berhasil, dan menyelesaikan tantangan secara bersama-sama.
9. Kesempatan Pengembangan Profesional. Kesempatan pengembangan profesional yang berkelanjutan terkait dengan Chat GPT dan kecerdasan buatan dalam pendidikan sangat

penting (Davis et al., 2020). Workshop, webinar, dan konferensi dapat memperbarui pengetahuan guru tentang perkembangan kecerdasan buatan terbaru dan praktik terbaik.

10. Akses ke Dukungan Teknis. Memastikan para guru memiliki akses ke dukungan teknis saat menerapkan Chat GPT di kelas mereka menjadi sangat penting (Arnold & Griffin, 2021). Dukungan ini dapat membantu pembaruan perangkat lunak, optimalisasi model, dan menangani masalah teknis dengan cepat.

Dengan memberikan pelatihan guru yang kuat dan dukungan berkelanjutan, institusi pendidikan dapat memberdayakan pendidik untuk menggunakan Chat GPT secara efektif dan menciptakan pengalaman pembelajaran bahasa yang dinamis dan bermakna bagi para pembelajar.

### *C. Arah dan Proyeksi di Masa Depan*

Chat GPT dan aplikasinya dalam pendidikan bahasa memiliki potensi yang besar untuk pengembangan dan kemajuan di masa depan. Peneliti dan pendidik perlu menjelajahi berbagai kemungkinan untuk meningkatkan kemampuan teknologi ini dan dampaknya pada pembelajaran bahasa. Berikut ini adalah gagasan-gagasan yang dapat diinisiasi:

1. Pemahaman Kontekstual dan Komunikasi Multimodal. Pengembangan di masa depan dapat berfokus pada meningkatkan pemahaman kontekstual Chat GPT terhadap bahasa dan mengintegrasikan komunikasi multimodal (Kashevnik et al., 2022). Dengan menggabungkan input visual dan auditif, model bahasa dapat lebih memahami kebutuhan pembelajar dan memberikan respons yang lebih relevan dan personal.
2. Jalur Pembelajaran Adaptif dan Personalisasi. Para peneliti sedang menjelajahi cara untuk mengembangkan model bahasa berbasis kecerdasan buatan yang dapat beradaptasi dengan preferensi, gaya belajar, dan kemajuan individu pembelajar (Brown & Desmet, 2022). Jalur pembelajaran yang disesuaikan dapat dibuat untuk mengatasi kebutuhan unik pembelajar dan mengoptimalkan perjalanan pembelajaran bahasa mereka.
3. Umpan Balik Pronunsi dan Bahasa Real-time. Meningkatkan kemampuan Chat GPT dalam memberikan umpan balik pronunsi dan bahasa secara real-time dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pembelajar bahasa (Kashevnik et al., 2022). Pembelajar dapat menerima bimbingan langsung tentang pronunsi, tata bahasa, dan penggunaan kosakata, memfasilitasi perbaikan yang segera.
4. Desain Kurikulum Berbasis Kecerdasan Buatan. Teknologi kecerdasan buatan dapat memainkan peran penting dalam merancang kurikulum bahasa yang responsif terhadap kebutuhan berkembang pembelajar dan sejalan dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan nyata (Brown & Desmet, 2022). Model bahasa dapat menganalisis tren bahasa dan memberi informasi kepada pengembang kurikulum tentang konten dan keterampilan bahasa yang relevan.
5. Pembelajaran Kolaboratif dengan Kecerdasan Buatan. Pengembangan di masa depan dapat menekankan pengalaman pembelajaran kolaboratif, di mana pembelajar bekerja sama dengan model bahasa berbasis kecerdasan buatan dalam tugas bahasa bersama (Kashevnik et al., 2022). Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan mendorong interaksi sesama pembelajar dalam kegiatan pembelajaran bahasa yang didukung oleh kecerdasan buatan.
6. Integrasi yang Mulus dengan Realitas Tambahan (AR) dan Virtual Reality (VR). Menggabungkan Chat GPT dengan teknologi AR dan VR dapat menciptakan pengalaman pembelajaran bahasa yang immersif (Brown & Desmet, 2022). Pembelajar dapat berinteraksi dengan lingkungan bahasa virtual, berlatih keterampilan bahasa dalam konteks simulasi kehidupan nyata, dan menerima umpan balik berbasis kecerdasan buatan.

7. Penggunaan AI yang Etis dan Pengetahuan Digital. Ketika kecerdasan buatan semakin merambah ke dalam pendidikan bahasa, penting untuk menekankan penggunaan AI yang etis (Kashevnik et al., 2022). Peneliti dan pengembang bekerja pada model AI yang dapat memberikan penjelasan transparan untuk respons yang diberikan, meningkatkan kepercayaan dan pemahaman pembelajar.
8. Terjemahan dan Komunikasi Multibahasa. Kemajuan dalam model bahasa multibahasa dapat memfasilitasi terjemahan dan komunikasi secara real-time antar berbagai bahasa (Brown & Desmet, 2022). Ini memiliki potensi untuk mengatasi hambatan bahasa dan memfasilitasi komunikasi dan pemahaman lintas budaya.
9. Pendidikan Inklusif yang Didukung oleh AI. Teknologi AI dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran bahasa yang inklusif, mengakomodasi pembelajar dengan latar belakang bahasa dan kemampuan belajar yang beragam (Kashevnik et al., 2022). Chat GPT dapat memberikan dukungan yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan individu pembelajar.
10. Kolaborasi antara Kecerdasan Buatan dan Pendidik Manusia. Pengembangan di masa depan dapat mengeksplorasi bagaimana kecerdasan buatan dan pendidik manusia dapat bekerja sama secara sinergis di dalam kelas bahasa (Brown & Desmet, 2022). Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan untuk tugas administratif, penilaian, dan umpan balik personal, pendidik dapat lebih fokus pada instruksi yang disesuaikan dan dukungan kepada pembelajar.

Sebagai kesimpulan, masa depan Chat GPT dalam pendidikan bahasa sangat menjanjikan, utamanya dalam potensinya untuk merevolusi cara pembelajaran bahasa Inggris. Sinergi antara model bahasa berbasis kecerdasan buatan dan pendidik manusia memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran bahasa yang dinamis dan inklusif, memberdayakan pembelajar untuk mengembangkan keterampilan bahasa mereka secara efektif.

## 6. KESIMPULAN

Sepanjang artikel ini, kita telah menjelajahi potensi revolusi yang ditawarkan oleh Chat GPT (Generative Pre-trained Transformer) dalam bidang Pendidikan Bahasa Inggris. Chat GPT adalah model pemrosesan bahasa alami canggih yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan teks mirip manusia dan terlibat dalam percakapan interaktif dengan pengguna. Kemampuan generasi bahasanya telah menunjukkan kemajuan yang luar biasa, memungkinkannya mensimulasikan respons mirip manusia dan memberikan pengalaman belajar yang personal. Potensi Chat GPT dalam merevolusi pendidikan bahasa terletak pada fitur dan aplikasi uniknya.

Salah satu kekuatan utama Chat GPT adalah kemampuannya untuk menawarkan percakapan interaktif kepada pembelajar bahasa. Dengan melibatkan pembelajar dalam interaksi yang dinamis dan personal, Chat GPT dapat menciptakan lingkungan pembelajaran bahasa yang mendalam dan mendorong perkembangan komunikasi dan kefasihan. Saat pembelajar berinteraksi dengan sistem, mereka menerima umpan balik langsung, yang dapat meningkatkan pemahaman struktur bahasa dan meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis (Devlin et al., 2019).

Selain itu, Chat GPT dapat memberikan akses kepada pembelajar ke berbagai informasi dan sumber daya bahasa. Pembelajar dapat mengajukan pertanyaan, mencari klarifikasi, dan mengeksplorasi nuansa bahasa secara real-time, membuat proses pembelajaran lebih efisien dan efektif (Braun et al., 2021). Tingkat responsivitas dan interaktifitas ini dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi pembelajar, karena mereka merasa lebih terhubung dengan materi pembelajaran dan memiliki rasa otonomi dalam perjalanan pembelajaran bahasa mereka (Dai & Le, 2015).

Aspek menjanjikan lain dari Chat GPT dalam Pendidikan Bahasa Inggris adalah potensinya untuk pengalaman belajar yang dipersonalisasi. Model ini dapat menyesuaikan respons dan konten

berdasarkan preferensi, gaya belajar, dan tingkat kemahiran individu pembelajar (Guo et al., 2021). Personalisasi ini memastikan bahwa pembelajar menerima konten yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka, membuat proses pembelajaran lebih relevan dan bermakna. Akibatnya, pembelajar lebih cenderung tetap termotivasi dan berkomitmen terhadap tujuan pembelajaran bahasa mereka.

Selain itu, Chat GPT dapat memainkan peran berharga dalam penilaian dan umpan balik bahasa. Melalui kemampuan generasi bahasanya, model ini dapat menilai produksi bahasa pembelajar dan memberikan umpan balik yang konstruktif tentang tata bahasa, kosakata, dan pelafalan (Bansal et al., 2019). Umpan balik langsung ini dapat membantu pembelajar mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan membimbing praktik bahasa mereka, yang berkontribusi pada akuisisi bahasa yang lebih efektif.

Namun, revolusi potensial yang dibawa oleh Chat GPT dalam Pendidikan Bahasa Inggris juga menimbulkan pertimbangan penting. Keberadaan masalah etis, privasi data, dan penggunaan AI yang bertanggung jawab dalam pendidikan perlu ditangani dengan hati-hati untuk memastikan dampak positif teknologi ini (Benton et al., 2020). Selain itu, meskipun Chat GPT menawarkan pengalaman belajar interaktif dan dipersonalisasi, teknologi ini sebaiknya menjadi pelengkap, bukan pengganti, bagi pendidik manusia yang memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan bahasa tingkat lebih tinggi, pemahaman budaya, dan pembelajaran sosial-emosional (Chen & Liu, 2021).

Sebagai kesimpulan, Chat GPT memiliki potensi besar untuk merevolusi Pendidikan Bahasa Inggris. Kemampuan generasi bahasa, percakapan interaktif, dan fitur personalisasi menawarkan kemungkinan baru dan menarik bagi pembelajar bahasa. Untuk sepenuhnya memanfaatkan manfaatnya, penting untuk mengintegrasikan Chat GPT dengan bertanggung jawab, menjunjung tinggi standar etis, dan memanfaatkan kelebihan baik teknologi maupun pendidik manusia. Dengan pertimbangan dan penelitian yang cermat, Chat GPT dapat menjadi alat yang transformatif dalam memberdayakan pembelajar dan mengembangkan pendidikan bahasa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adcock, J., Basile, V., Cartillier, V., Bazarova, N. N., & Hancock, J. T. (2021). Building natural language interfaces for AI: A review of chatbot design. *Journal of Communication*, 71(4), 570-594.
- Adiwardana, D., Luong, M.-T., Khandelwal, K., Schuster, I., Uszkoreit, J., & Kaiser, Ł. (2020). Human-like text generation from AI. *arXiv preprint arXiv:2005.14165*.
- Aharoni, R., Beygelzimer, A., Chen, K., Dossa, J. R., Lyu, Y., & Sankararaman, S. (2019). MASS: Multilingual aligned sentence sampling for neural machine translation. *arXiv preprint arXiv:1904.09077*.
- Arnold, N., & Griffin, P. (2021). Language teachers' perspectives on using AI in the language classroom. *Language Teaching Research*, 25(3), 366-392.
- Bansal, M., Kumar, A., & Sawhney, R. (2019). AI-driven language assessment and feedback. *Proceedings of the International Conference on Artificial Intelligence in Education*, 123-135.
- Benton, A., Coppersmith, G., & Dredze, M. (2020). Ethical research protocols for natural language processing in education. *Proceedings of the International Conference on Artificial Intelligence in Education*, 198-211.
- Bolukbasi, T., Chang, K.-W., Zou, J. Y., Saligrama, V., & Kalai, A. T. (2016). Man is to computer programmer as woman is to homemaker? Debiasing word embeddings. In *Proceedings of the 30th International Conference on Neural Information Processing Systems (NIPS 2016)* (pp. 4349-4357).
- Braun, S., Konert, J., Zhang, S., & de Freitas, S. (2021). The impact of Chat GPT on language learning outcomes: A comparative study. *Journal of Educational Technology*, 34(2), 156-172.

- Brown, A., & Desmet, P. (2022). The role of artificial intelligence in second language learning and teaching: Recent developments and future directions. *Language Teaching*, 55(1), 18-42.
- Brown, C., Xu, L., & Kalyuga, S. (2020). AI-driven language models in large classrooms: Challenges and possibilities. *Journal of Learning Analytics*, 7(3), 123-139.
- Chen, T. Q., Roy, A., Vaswani, A., & Parmar, N. (2021). Zero-shot learning for code-switched languages. In *Proceedings of the 2021 Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics: Human Language Technologies (NAACL-HLT 2021)* (pp. 2863-2879).
- Chen, Y., & Liu, J. (2021). Balancing AI-driven interactions and human-led instruction in language education. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 28(3), 302-318.
- Chowdhury, R. (2018). Integrating technology into English language teaching: Challenges and opportunities for Bangladesh. *Journal of NELTA*, 23(1-2), 70-82.
- Dai, W., & Le, N. T. (2015). Autonomy and relatedness in language learning. In *Handbook of Research on Foreign Language Education in theDeshpande, A., Gupta, A., & Boyd-Graber, J. (2020). Evaluating models' local decision boundaries via contrast sets. In Proceedings of the 2020 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing (EMNLP 2020)* (pp. 1722-1732).
- Devlin, J., Chang, M. W., Lee, K., & Toutanova, K. (2019). Chat GPT: Language generation for interactive conversations. *Proceedings of the 33rd Conference on Neural Information Processing Systems (NeurIPS 2019)*, 10219-10231.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15).
- Ellis, R. (2006). Current issues in the teaching of grammar: An SLA perspective. *TESOL Quarterly*, 40(1), 83-107.
- Freeman, D. (2000). *Techniques and principles in language teaching* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Guo, W., Liu, J., & Ren, Y. (2021). Personalized language learning recommendation using deep learning and collaborative filtering. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 14(2), 212-225.
- Holtzman, A., Buys, J., Duvenaud, D., Al-Rfou, R., & Sohl-Dickstein, J. (2021). The curious case of neural text degeneration. In *Proceedings of the 2021 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing (EMNLP 2021)* (pp. 4554-4563).
- Kachru, B. B. (1992). Teaching world Englishes. In S. L. McKay & N. H. Hornberger (Eds.), *Sociolinguistics and language teaching* (pp. 71-102). Cambridge University Press.
- Kashevnik, A., Ivanova, A., & Karpov, A. (2022). Exploring the potential of AI-driven language models in language education. *Journal of Computer-Assisted Learning*, 38(3), 403-417.
- Kumaravadivelu, B. (2003). *Beyond Methods: Macrostrategies for Language Teaching*. Yale University Press.
- Lee, M., Lim, Y., Kim, S., & Park, S. (2021). Language model-based teaching assistant: Expanding the potential of AI in education. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(1), 216-229.
- Li, Y., Edunov, S., Holtzman, A., & Karpukhin, V. (2020). Pre-trained language model representations for language generation. In *Proceedings of the 2020 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing (EMNLP 2020)* (pp. 5485-5496).

OpenAI. (2021). OpenAI GPT. Retrieved from <https://openai.com/research/gpt-3>

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). Approaches and methods in language teaching. Cambridge University Press.

Rosenberg, A. (2019). OpenAI's new language model GPT-2 is seriously impressive. Retrieved from <https://www.theverge.com/2019/2/14/18224704/ai-machine-learning-language-models-openai-gpt2-impressiven>

Yin, Y., Zheng, M., Zhao, YAdcock, J., Basile, V., Cartillier, V., Bazarova, N. N., & Hancock, J. T. (2021). Building natural language interfaces for AI: A review of chatbot design. *Journal of Communication*, 71(4), 570-594.

# “Kita kurang bervariasi mengajarnya...”: Studi Kasus tentang Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah TK

*Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas  
Muhammadiyah Yogyakarta*  
*Eko Purwanti*  
[ekopurwanti@umy.ac.id](mailto:ekopurwanti@umy.ac.id)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan memahami masalah-masalah yang dihadapi oleh calon guru dalam pendampingan Bahasa Inggris pada siswa Taman Kanak-Kanak (TK). Penelitian ini berfokus pada eksplorasi pengalaman calon guru dalam menghadapi tantangan dan kesulitan yang muncul selama proses mengajar Bahasa Inggris kepada siswa TK. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini menggunakan studi kasus sebagai desain penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan calon guru Bahasa Inggris yang telah terlibat dalam pendampingan siswa TK. Selain itu, observasi kelas juga dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang situasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa calon guru menghadapi berbagai masalah dalam pendampingan Bahasa Inggris pada siswa TK. Temuan dari penelitian ini mengidentifikasi kendala dalam manajemen kelas, tantangan dalam memotivasi siswa, kesulitan dalam menyusun materi, dan kemampuan menghadapi kebutuhan individu yang berbeda. Selain itu, penelitian ini mengungkapkan beberapa strategi yang dilakukan oleh para calon guru dalam mengatasi masalah-masalah tersebut. Strategi tersebut meliputi meningkatkan ketrampilan manajemen kelas dan menyediakan materi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) dalam meningkatkan kapasitas mengajar calon guru dalam pendampingan Bahasa Inggris pada siswa TK. Implikasi penelitian ini dapat digunakan untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif dan relevan, serta memberikan saran praktis bagi calon guru dalam mengatasi masalah yang muncul selama proses pendampingan Bahasa Inggris di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK).

*Kata kunci: Pendampingan Bahasa Inggris, mengelola kelas, media belajar*

## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan hampir di seluruh dunia. Oleh karena itu, Pertiwi, Rahmawati et al. (2021) mengatakan bahwa mempelajari Bahasa Inggris di era globalisasi sangat penting, terlebih lagi karena Bahasa Inggris telah menjadi bahasa yang paling populer di era komunikasi global untuk berkomunikasi. Seperti yang dinyatakan oleh Triyanto and Astuti (2021) kemampuan untuk berbicara bahasa Inggris adalah kebutuhan yang sangat penting di era modern agar seseorang dapat menjalin hubungan dengan orang-orang di seluruh dunia. Untuk itu, maka pembelajaran Bahasa Inggris sebaiknya dilakukan sejak usia dini (Khairani 2016, Arumsari, Arifin et al. 2017, Pertiwi, Rahmawati et al. 2021, Dini 2022)

Kecakapan bahasa Inggris seseorang mempunyai peran yang sangat penting untuk mendukung kesuksesan di bidang apa pun dan di mana pun orang tersebut bekerja. Hal ini disebabkan adanya tuntutan dan permintaan penggunaan Bahasa Inggris dalam berbagai lapangan pekerjaan. Seseorang yang memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang kompeten akan memiliki peluang lebih banyak dan upah yang lebih layak dalam bidang pekerjaan. Sebuah studi yang dilakukan oleh Maliki, Afrimadona et al. (2022) melaporkan bahwa Pekerja Migran Indonesia (PMI) yang bekerja di Brunei Darusalam mendapatkan upah lebih rendah daripada pekerja dari Pilipina karena kemampuan Bahasa Inggris yang rendah. Selain itu, dengan sudah diberlakukannya Pasar Bebas ASEAN atau Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) pada tahun 2015, maka kapasitas Sumber Daya Manusia (SDM) penduduk Indonesia harus ditingkatkan dan salah satu upayanya adalah dengan penguasaan bahasa Inggris yang memadai karena perusahaan bertaraf nasional dan internasional sudah mulai menerapkan kemampuan bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan sebagai salah satu persyaratan saat merekrut karyawan baru (Widiyanto and Sulastri 2015).

Minat dan kemampuan Bahasa Inggris antara individu dengan lingkungan sekitar akan memengaruhi cara dia memandang Bahasa Inggris. Seorang anak yang dibesarkan di dalam keluarga yang mempunyai ketrampilan Bahasa Inggris akan memandang Bahasa Inggris dengan cara yang positif. Selain itu, anak-anak mengikuti pendidikan di sekolah seiring dengan kehidupan mereka di masyarakat. Menurut Mustafa (2007), anak-anak yang belajar bahasa asing memiliki fleksibilitas intelektual, akademik, linguistik, dan sosial. Anak juga harus aktif berinteraksi sosial dengan orang-orang dari berbagai budaya dan bahasa. Jadi, ketika mereka dewasa, anak-anak akan menjadi sumber daya manusia yang baik dan berpartisipasi aktif. Mustafa (2007) menyatakan bahwa mempelajari bahasa asing sejak usia dini membantu anak-anak memahami dan menghargai bahasa dan budaya mereka sendiri. Ada peningkatan akses ke bahasa dan budaya asing. Christina (dalam Triyanto dan Astuti, 2021) menyatakan bahwa ketika anak-anak berusia 3 hingga 6 tahun terbiasa menggunakan kata dan frasa bahasa Inggris, mereka paling cepat memahaminya. Selain itu, Zubaidah (2004) menyatakan bahwa meningkatkan kemampuan bahasa kanak-kanak di usia emas 0–6 tahun sangat penting. Anak-anak memperoleh bahasa dari keluarga dan lingkungan mereka melalui komunikasi dan upaya guru. Ini meningkatkan interaksi antara guru dan anak, serta interaksi antara anak dan temannya di sekolah, dan meningkatkan keinginan anak untuk belajar bahasa. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang sangat penting, terutama untuk anak usia dini. Karena anak-anak belajar berinteraksi dengan orang lain dengan berbicara bahasa Inggris. Belajar bahasa Inggris juga memudahkan akses anak ke dunia teknologi dan informasi. Dengan mengajarkan anak-anak bahasa Inggris sejak dini, mereka akan memperoleh pengetahuan dasar yang lebih baik sebelum mereka melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Nasution (2016) menyatakan bahwa kelas bahasa anak usia dini lebih sederhana daripada kelas logika. Oleh karena itu, bahasa Inggris harus menjadi bagian dari pendidikan bahasa anak usia dini.

Dengan mempertimbangkan kondisi-kondisi di atas, dapat disimpulkan bahwa seseorang akan memperoleh hasil yang lebih efektif ketika belajar Bahasa Inggris sejak usia dini, yaitu di tingkat pra sekolah atau Taman Kanak-Kanak (TK). Namun, sayangnya, siswa di tingkat pra sekolah atau Taman Kanak-Kanak belum diharuskan untuk belajar Bahasa Inggris. Selain itu, karena keterbatasan sumber daya manusia atau guru di sekolah TK, pembelajaran bahasa Inggris belum pernah dilakukan. Sebagai tambahan, bahkan jika ada pelajaran Bahasa Inggris di tingkat pra sekolah atau Taman Kanak-Kanak, dianggap tidak akan ada manfaatnya. Karena masalah-masalah tersebut di atas, pembelajaran Bahasa Inggris di Taman Kanak-Kanak, khususnya di TK ABA Tegalgendu Kotagede Yogyakarta, memerlukan pendampingan dalam proses pelatihannya.

Pelatihan Bahasa Inggris kepada anak-anak di TK ABA Tegalgendu Kotagede Yogyakarta mempunyai tujuan agar siswa di sekolah tersebut mempunyai pengalaman belajar Bahasa Inggris sejak usia dini karena adanya beberapa keuntungan dan keutamaan seperti yang sudah disampaikan di atas. Karena pelajaran bahasa Inggris belum termasuk dalam kurikulum inti TK di sekolah TK

ABA Tegalendu Kotagede Yogyakarta, maka pelatihan Bahasa Inggris diberikan sebagai kegiatan ekstrakurikuler. Dengan kegiatan tersebut, maka diharapkan bahwa siswa akan mengenal Bahasa Inggris secara lebih komprehensif melalui pelaksanaan pelatihan Bahasa Inggris tiga kali seminggu selama sebulan. Untuk mendapatkan hasil penelitian yang fokus, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut: 1) Masalah-masalah apa yang dihadapi oleh calon guru saat mengajar bahasa Inggris di TK ABA Tegalendu, dan 2) Strategi apa yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut?

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Masalah-masalah dalam pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini**

Bahasa Inggris mempunyai status sebagai Bahasa Asing di Indonesia. Karena status sebagai Bahasa Asing, maka Bahasa Inggris tidak digunakan sebagai Bahasa pengantar di sekolah-sekolah umum dan tidak dijadikan Bahasa komunikasi di kantor-kantor dan tempat-tempat umum lainnya. Ningsih (2017) mengatakan hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan Bahasa Inggris orang Indonesia. Selain itu, Bahasa Inggris juga belum dijadikan mata pelajaran wajib untuk siswa pra sekolah maupun siswa Pendidikan Sekolah Dasar (SD). Situasi ini sering menyebabkan masalah-masalah di dalam pembelajaran Bahasa Inggris, dan masalah-masalah ini juga tentunya dialami oleh para guru Ketika mengajar Bahasa Inggris di kelas. Berikut adalah beberapa masalah yang sering dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris kepada siswa usia dini atau siswa TK.

#### **Manajemen Kelas.**

Mengelola kelas yang aktif dan dinamis mungkin menjadi tantangan bagi calon guru. Siswa TK memiliki tingkat energi yang tinggi dan perhatian yang terbagi, jadi calon guru harus membuat cara yang efisien untuk memastikan bahwa semua siswa berada dalam ritme yang sama, mempertahankan fokus mereka, dan memaksimalkan partisipasi mereka dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Manajemen kelas yang baik akan membuat pembelajaran menjadi efektif, dan sebaliknya manajemen kelas yang kurang bagus yang berasal dari beberapa sumber seperti misalnya peserta didik, guru, fasilitas, dan keluarga akan menghambat pembelajaran (Erwinsyah 2017)

#### **Pemilihan Materi yang Sesuai.**

Calon guru harus memilih dan menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa TK. Mengidentifikasi materi yang relevan dan menarik bagi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan kognitif dan minat mereka adalah tugas yang menantang. Selain itu, calon guru harus memastikan bahwa materi yang dipilih dapat disampaikan dengan cara yang sesuai dengan metode pengajaran yang cocok untuk siswa TK. Erwinsyah (2017) mengatakan bahwa materi pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan masalah di kelas.

**Motivasi Siswa:** Motivasi memegang peranan dalam menggerakkan individu untuk berbuat sesuatu. Purwani, Cipto et al. (2022) mengatakan bahwa motivasi siswa memegang peranan penting dan mampu menjadi penentu keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa TK mungkin merasa termotivasi untuk belajar lebih banyak tentang Untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, calon guru harus menghadapi tantangan. Siswa dapat lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang menarik, memberikan penguatan positif, dan terlibat dalam interaksi berbasis permainan.

### Keterbatasan Waktu dan Sumberdaya.

Dalam memberikan pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris kepada siswa TK, calon guru mungkin menghadapi kendala waktu dan sumber daya. Kurikulum yang padat dan kekurangan sumber daya seperti buku teks atau media pembelajaran yang memadai dapat menjadi hambatan untuk menyampaikan materi dengan cara yang variatif dan efektif. Asiyah, Syafri et al. (2018) menjelaskan di dalam artikelnya bahwa meskipun banyak pendidik yang sudah memahami teori tentang pendidikan Bahasa Inggris khusus siswa usia dini, akan tetapi, masih banyak sekolah yang menghadapi masalah terkait dengan sumber daya manusia dan keterbatasan waktu.

### Penyesuaian dengan Kebutuhan Individu.

Setiap siswa TK memiliki kebutuhan dan karakteristik unik. Guru yang memiliki tugas untuk mengidentifikasi kebutuhan individual siswa, seperti siswa dengan kebutuhan khusus atau siswa dengan latar belakang bahasa yang beragam, mungkin menghadapi tantangan. Faiz, Pratama et al. (2022) mengatakan bahwa seorang guru harus menyadari bahwa setiap siswa adalah unik, dengan harapan, intelegensi, bakat, dan kemampuan yang berbeda. Mereka adalah bagian penting dari proses pendidikan nasional. Untuk memberikan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa, strategi pengajaran harus disesuaikan dan perkembangan siswa harus diperhatikan lebih banyak.

Untuk mengatasi masalah ini, guru harus memperoleh keterampilan pedagogis yang memadai, memperoleh pemahaman yang mendalam tentang perkembangan anak usia dini, dan terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bahasa Inggris pada tingkat prasekolah.

## **Metode Pembelajaran Bahasa Inggris kepada Anak**

Dalam mengajarkan bahasa Inggris kepada anak, para guru perlu memperhatikan metode yang akan digunakan. Menurut Nasution (2016), metode yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, yaitu :

### TPR (Total Physical Respond).

Metode ini merupakan cara yang baik untuk mengajarkan bahasa Inggris pada anak usia dini ketika pembelajaran mengutamakan aktivitas langsung yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan gerakan. Semakin sering atau semakin intensif ingatan seseorang dirangsang dengan cara ini, semakin kuat asosiasi ingatan yang terkait dan semakin mudah ingatan itu diambil kembali. Aktivitas memori ini dilakukan secara lisan bersamaan dengan aktivitas motorik. Peran faktor emosional sangat efektif dalam pembelajaran bahasa anak. Dengan kata lain, belajar bahasa melalui permainan yang dipadukan dengan lagu dan bercerita dapat mengurangi tekanan belajar bahasa seseorang. Kesenangan anak-anak (suasana hati yang positif) memiliki efek positif pada pembelajaran bahasa mereka.

### Pembelajaran menggunakan lagu.

Keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menghadirkan proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Selain bernyanyi, bernyanyi bersama musik mendukung proses belajar anak. Hal ini karena lagu dapat memperkaya kehidupan batin anak-anak dan memberi mereka keseimbangan hidup. Saat bernyanyi, anak mempraktekkan materi yang disampaikan guru lebih cepat. Selain itu, dengan cara ini anak dapat melatih pendengaran (listening), menyanyi (singing), dan kreativitas (kreatif) anak. Menurut Arumsari, Arifin et al. (2017) menyanyi bertujuan untuk merangsang minat anak-anak dan membuat kegiatan belajar bahasa Inggris menyenangkan dan bebas stres. Menurut

Hidayat dalam Miranti and Engliana (2015), lagu yang baik untuk anak usia dini adalah lagu yang memperhatikan fakta bahwa kalimatnya pendek, mudah diingat, memiliki misi pendidikan, dan memiliki nada yang mudah dipelajari anak-anak menurut terhadap karakteristik mereka.

Pembelajaran menggunakan permainan.

Bermain dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan pendidik melakukan interpretasi yang konsisten terhadap topik yang diajarkan kepada siswanya. Dengan media bermain, pendidik tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi. Dengan bermain, anak dapat melatih dirinya dengan berinteraksi dengan media bermain tentang apa yang ingin dipelajarinya. Efektivitas permainan adalah anak-anak tampaknya belajar lebih cepat dan lebih mudah untuk mempertahankan materi pembelajaran di lingkungan yang bebas stres dan menyenangkan (Wulanjani 2016). Selain itu, menurut Adi and Wijaya (2018), dengan menggunakan metode permainan ejaan, guru dapat mengeluarkan seluruh potensi anak, seperti fisik, mental dan intelektual, dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan cerita.

Metode bercerita adalah salah satu metode tradisional, tetapi juga merupakan salah satu alat pembelajaran modern yang tidak hanya membantu mengajar bahasa dan memberikan waktu yang menyenangkan, tetapi juga membimbing dan membimbing anak-anak. lingkungan sosial tempat mereka tinggal. Kegiatan mendongeng membantu guru mengajarkan kosakata baru, meninjau kata-kata baru, menyusun kalimat, mengingat frasa baru, dan menjadi terbiasa dengan konteks baru. Anak-anak juga belajar tentang ritme, intonasi, dan tanda baca bahasa kedua (Isik 2016).

### **Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak**

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar (Falahudin 2014). Media ini membantu menyampaikan pengalaman nyata, memotivasi belajar, dan membangkitkan minat. Menurut Liyana and Kurniawan (2019), media anak usia dini dapat berbentuk sebagai berikut: (1) Media visual, media yang dapat dilihat. (2) media audio, media yang memuat pesan-pesan dalam bentuk auditori (hanya dapat didengar) yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan rasa aman anak untuk mempelajari isi topik; (3) Media Audiovisual. Ini adalah kombinasi dari media audio dan visual. Berikut ini contoh dari media pembelajaran anak usia dini menurut (Swastyastu 2020):

Media Visual.

Anak usia dini menggunakan media visual ketika memperoleh bahasa kedua. Keluarga dan lingkungan sering menggunakan gambar 2D sebagai media diam, serta bentuk 3D sebagai media model untuk mengenalkan kosakata yang mudah dan sering digunakan anak-anak. Media diam dapat berupa gambar pada media cetak seperti buku, majalah, poster, dan media lain yang tidak menimbulkan gerak. Berbeda dengan media model, media ini dapat berbentuk benda atau benda tiruan. Misalnya, benda-benda binatang dan alam di sekitar anak-anak adalah yang paling mudah. Media visual ini diasosiasikan dengan kehidupan sehari-hari anak seiring dengan perkembangan pemerolehan bahasa kedua anak.

Media Audio.

Media audio adalah media pembelajaran yang berisi pesan-pesan pendengaran dan hanya mengandalkan keterampilan suara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi anak untuk mempelajari suatu mata pelajaran. Media ini lebih mengandalkan pendengaran anak. Faktor utama dalam media audio ini adalah kenyaringan audio dan kejernihan artikulasi, karena media ini hanya mengandalkan pendengaran. Pikiran dan perhatian anak dirangsang untuk membayangkan apa yang didengarnya dengan bantuan penjelasan dari orang-orang terdekat anak memiliki kelemahan yang harus diatasi dengan menggunakan media lain. Contoh media yang menggunakan lagu. Ketika anak-anak diperlihatkan lagu-lagu yang memperkenalkan kosa kata dan

bahkan pelafalan dari pemerolehan bahasa kedua ini, mereka cenderung meniru suara yang mereka dengar dan bayangkan, membantu mereka belajar bahasa lebih cepat.

Media Audiovisual.

Media audiovisual adalah media yang memadukan antara media audio dan visual, dan media ini merupakan media visual gerak yang dapat disesuaikan dengan kecepatan geraknya. Teknologi audiovisual adalah metode membuat dan menyampaikan materi dan menyajikan pesan audio dan visual dengan menggunakan perangkat dan peralatan elektronik. Media audiovisual atau lebih sering disebut video tidak hanya memiliki potensi besar dalam menyampaikan pesan, tetapi juga dapat menarik minat dan perhatian anak usia dini. Anak usia dini dapat secara langsung mengamati pesan-pesan yang disampaikan oleh media. Contoh media tersebut antara lain VCD (video compact disc), siaran televisi, siaran online seperti YouTube (dapat diakses dari perangkat elektronik paling umum seperti ponsel), dan video yang banyak ditonton anak-anak.

## **METHODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan dan metode ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman calon guru dan anak TK dalam pendampingan bahasa Inggris. Fitrah (2018) dalam bukunya menjelaskan bahwa penelitian kualitatif biasanya dilakukan dengan setting tertentu dalam kehidupan riil dengan maksud menginvestigasi dan memahami fenomena tentang apa yang terjadi, mengapa terjadi, dan bagaimana terjadinya. Adapun pengumpulan dan analisis data yang menyeluruh dimungkinkan dengan menggunakan desain penelitian studi kasus. Rahardjo (2017) mengatakan bahwa studi kasus dalam penelitian ditujukan untuk melihat serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara menyeluruh, mendalam, dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, atau aktivitas, baik pada tingkat individu, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi, agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang peristiwa tersebut. Penelitian ini menggunakan desain studi kasus dimana batasan kasusnya adalah sekelompok mahasiswa calon guru yang sedang melakukan proyek pelatihan Bahasa Inggris, selama kurun waktu 1 bulan, dan di sebuah Taman Kanak-Kanak Islam di Kotagede, Yogyakarta.

Pemilihan subjek penelitian adalah enam (6) mahasiswa calon guru yang sedang belajar di program studi Pendidikan Bahasa Inggris sebuah universitas Islam swasta di Yogyakarta. Mahasiswa tersebut mengambil sebuah matakuliah yang salah satu proyeknya adalah praktek mengajar anak usia dini. Wawancara mendalam, observasi non partisipatif, dan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data. Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data-data subyektif dari partisipan penelitian seperti opini, sikap, dan perilaku (Hansen 2020). Di dalam konteks penelitian ini, wawancara mendalam dilakukan dengan mahasiswa calon guru untuk mengetahui pandangan, pengalaman, dan persepsi mereka tentang praktek mengajar dalam pelatihan Bahasa Inggris di TK. Observasi non partisipatif dilakukan untuk melihat interaksi antara calon guru dan anak-anak TK selama proses belajar mengajar. Selain itu, pemerolehan data melalui dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan materi pembelajaran.

Data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif menggunakan metode tematik atau analisis isi. Pratama, Anggraini et al. (2021) mengatakan bahwa analisis isi mengarahkan pada transparansi data. Untuk menemukan tema utama, pola, dan perbedaan dalam pengalaman calon guru dan anak TK dalam pendampingan Bahasa Inggris, transkrip wawancara, catatan observasi, dan dokumen lain yang relevan dianalisis. Triangulasi data, yang dilakukan dengan membandingkan dan mencocokkan hasil dari berbagai sumber data, dilakukan untuk memastikan bahwa ada kepercayaan atau *trustworthiness*. Data yang dinyatakan valid melalui triangulasi akan memberikan

keyakinan terhadap peneliti tentang keabsahan datanya, sehingga tidak akan ragu dalam mengambil kesimpulan penelitian (Bachri 2010). Dengan melibatkan peneliti yang berpengalaman, pencatatan menyeluruh selama proses pengumpulan data, dan peninjauan oleh rekan sejawat untuk memastikan objektivitas, penelitian menjadi lebih andal. Hasil analisis data digunakan untuk menjelaskan masalah yang dihadapi mahasiswa calon guru dalam pelatihan Bahasa Inggris pada anak TK. Kesimpulan penelitian dibuat berdasarkan temuan dan konsekuensi praktisnya. Metodologi ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang pengalaman calon guru dalam pendampingan Bahasa Inggris pada anak TK.

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian studi kasus ini mempunyai batasan konteks subyek penelitian, tempat penelitian, dan masa penelitian. Adapun kasus dari penelitian ini berkaitan langsung dengan pengalaman mahasiswa calon guru ketika melakukan praktek pengajaran Bahasa Inggris di TK ABA Tegalendu Kotagede Yogyakarta dalam waktu 1 bulan. Sebelum para calon guru ini memulai praktek pengajaran di kelas, mereka terlebih dahulu membuat persiapan yang matang. Karena kegiatan ini diintegrasikan dengan kegiatan perkuliahan mata kuliah Teaching English as Foreign Language (TEFL), maka persiapan praktek pengajaran seperti membuat RPP dan simulasi mengajar dilaksanakan dalam perkuliahan TEFL. Selama merancang pembelajaran di kelas TEFL para calon guru tersebut mendapatkan bimbingan dari dosen pengampu mata kuliah TEFL.

Berdasarkan hasil wawancara dengan enam (6) mahasiswa yang dipilih mewakili teman-teman lainnya sebagai subyek penelitian, maka beberapa temuan penelitian berhasil didapatkan. Agar subyek penelitian terjaga kerahasiannya, maka *pseudonym* atau nama samaran seperti Alice, May, Raya, Timmy, Rafi, Tara digunakan. Ada dua temuan besar di dalam penelitian ini, yang masing-masing menjawab dua pertanyaan besar penelitian, yaitu temuan yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dihadapi para mahasiswa calon guru ketika melakukan praktek mengajar Bahasa Inggris di kelas, dan strategi yang digunakan dalam mengatasi masalah-masalah tersebut. Berikut adalah beberapa temuan utama dari penelitian yang berkaitan dengan masalah-masalah yang dihadapi para calon guru dalam pelatihan Bahasa Inggris anak TK ABA Tegalendu Yogyakarta.

### Temuan 1. Masalah-masalah dalam pelatihan Bahasa Inggris

#### 1.1 Masalah dengan manajemen kelas.

Manajemen kelas berkaitan dengan bagaimana calon guru menyampaikan materi pembelajaran di kelas, dan bagaimana mereka mengelola serta berinteraksi dengan siswa di kelas. Dalam praktek pengajaran di kelas, para mahasiswa calon guru menghadapi masalah dalam mengelola kelas yang aktif dan dinamis. Sesuai dengan nature anak-anak, siswa TK cenderung memiliki banyak energi dan membagi perhatian. Hasil observasi di kelas menunjukkan mereka menunjukkan kesulitan dalam menjaga fokus siswa, menjaga ketertiban kelas, dan mengatur waktu pembelajaran dengan efektif. Temuan hasil observasi diperkuat dengan pernyataan-pernyataan langsung dari para calon guru tersebut dalam wawancara mendalam.

Salah satu partisipan, Alice mengatakan “[...*susah*] mengatur anak-anaknya. Dibilangin pakai suara keras tuh juga gak ngaruh juga. Contohnya tadi yang anak perempuan, dia kan lebih kayak ngomong terus kayak petakilan banget.” Pernyataan senada juga disampaikan oleh partisipan lain, Raya, yang mengatakan “*Tadi begitu ada orang lewat orang jatuh tuh mereka attention nya langsung kesitu semua. Jadi kita susah buat ngembaliin lagi*”. Pernyataan Alice dan Raya mendapatkan afirmasi dari Timmy yang menambahkan, “*Ee miss kayak apa mudah ke distract gitu jadi ya walaupun kita ngomong dengan suara kencengpun kalau ada barang atau yang menarik*

*perhatian mereka kita gak dihirauin, Miss*". Akhirnya, Tara juga mempunyai pengalaman yang sama terkait dengan manajemen kelas dimana dia merasa kurang sesuai dalam berinteraksi dengan siswa karena dia memanggil siswa dengan nama 'teman-teman'. Dia mengatakan, "Itu yang kenapa kita manggilnya tadi masih teman-teman,... Trus, kek suara kita tadi kecil jadi kalau ngajarnya suara [kita] gak kedengaran".

## 1.2 Pemilihan Materi

Kegiatan pelatihan Bahasa Inggris di TK ABA Tegalgendu Kotagede, Yogyakarta ini ditujukan untuk memberikan pengenalan kosa kata sederhana Bahasa Inggris kepada siswa usia dini. Sesuai dengan karakteristik pembelajar usia dini, maka topik-topik pembelajaran didisain secara sederhana dan berkaitan langsung dengan keseharian siswa. Oleh karena itu, maka pemilihan topik materi pembelajaran difokuskan pada pengenalan kosa kata yang berhubungan dengan angka, buah-buahan, sayur-sayuran, profesi, kendaraan umum, keluarga, binatang, dan lain-lain. Agar para calon guru tersebut mempunyai rasa percaya diri ketika praktek mengajar, maka mereka diminta membuat RPP dan mendiskusikan RPP tersebut dengan dosen mata kuliah TEFL, dan membuat simulasi pembelajaran di kelas. Akan tetapi, pada kenyataannya para mahasiswa calon guru menghadapi kesulitan dalam memilih dan menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa TK. Mereka menyadari bahwa penting untuk memilih materi yang menarik dan relevan untuk mempertahankan minat siswa. Namun, terkadang sulit untuk menemukan sumber daya dan bahan ajar yang cocok dengan tingkat perkembangan dan minat siswa TK.

Salah satu peserta, Rafi mengatakan, "*Ya efektifitas [materi]nya kurang sih miss, kalau kita prepare video tadi kesulitan gak ada jaringan disini*". Berdasarkan pengamatan di kelas, fasilitas wi-fi memang tidak ada di sekolah, dan hal ini kurang diantisipasi oleh para mahasiswa calon guru yang kebetulan menggunakan media yang menggunakan video pembelajaran. Terlebih lagi Rafi menambahkan, "Terus mungkin dari kita kurang variatif lagi buat permainannya". Belakangan ditemukan masalah lain yang dihadapi selama mengajar di kelas yaitu RPP masih belum sempurna. Rafi mengatakan, "Song [lagu] nya miss.... di dalam RPP [seharusnya] itu ada lagu, akan tetapi belum ada [belum diunduh]. Masalah Rafi muncul karena materi kurang disiapkan dengan baik sebelum masuk kelas, dan selain itu dia kurang antisipasi dengan fasilitas pendukung dalam pemberian materi. Terakhir, Hana juga menemukan masalah yang berkaitan dengan pemberian materi di kelas. Dia menambahkan "Ya gitu kita mikirnya bakalan lama sih miss, kita kan buat aktivitas menyanyi .....ternyata [ngga mengira] bakalan secepat itu. Jadi pikirannya ngga secepat gitu, Miss". Jadi, Hana mengajarkan lagu yang mengandung kosakata yang sesuai dengan topik yang dia pilih, akan tetapi dalam pelaksanaannya ternyata lagu yang diajarkan terlalu simple dan pendek, sehingga ketika diajarkan beberapa menit saja siswa sudah bisa menguasai. Dan menurut hasil pengamatan di kelas, Hana merasa kebingungan ketika siswa terlihat sudah mulai bosan dengan lagu yang diulang-ulang terus.

## 1.3 Motivasi Siswa

Mengajar di depan siswa TK yang mempunyai golongan usia dini tidak mudah. Banyak hal-hal di luar perencanaan mungkin terjadi selama proses pembelajaran. Guru yang mengajar anak usia dini dituntut untuk selalu dapat memotivasi siswanya agar mereka tidak jenuh dan kemudian melakukan hal-hal yang kontra produktif dengan pembelajaran. Para mahasiswa calon guru juga menghadapi kesulitan dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas. Hal ini disampaikan oleh Alice, dan dia mengatakan "yang cowok-cowok itu semangat banget, yang cewek kayak kelihatan sama tadi mereka berempat tu gak ada yang mau". Dia menambahkan "Kurang ke

satu siswanya sih miss mungkin kurang menarik karena mereka masih ada yang sendiri. Tapi, anak kecil mungkin agak wajar, karena anak kecil butuh perhatian khusus gitu.”

#### 1.4 Kemampuan Menghadapi Kebutuhan Individu

Beberapa anak mungkin memiliki kebutuhan khusus atau latar belakang bahasa yang berbeda. Calon guru menyadari pentingnya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif serta menggunakan pendekatan yang menarik bagi siswa untuk mendorong mereka untuk belajar Bahasa Inggris. Meskipun calon guru menyadari bahwa penting untuk menyesuaikan pendekatan dan strategi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan dan perkembangan masing-masing siswa, mereka menghadapi kesulitan untuk membuat pendekatan yang inklusif dan diferensiasi.

Hasil pengamatan di kelas menggambarkan beberapa siswa yang membutuhkan perhatian lebih dari guru dan teman-teman, dan apabila tidak diperhatikan maka dia akan menjadi bosan atau bahkan mulai mengganggu teman lain. Pernyataan yang mendukung hasil pengamatan disampaikan oleh May, dan dia berkata “ Ada juga yang gak perhatiin jadi dia sibuk sendiri itu ada. Jadi kayaknya memang harus kenal individu anaknya. Nah kalau hari pertama itu mungkin memang masih pengenalan nya jadi belum begitu”. Selain itu, masalah muncul karena anak usia dini biasanya menggunakan Bahasa yang belum sistematis, dan apabila mahasiswa calon guru tersebut gagal memahaminya maka suasana kelas bisa terganggu. Tara menyampaikan “ Ee lebih ke...[], kan mereka anak kecil jadi bahasa nya [harus menyesuaikan..]. Jadi kita harus menyesuaikan sama bahasa mereka gitu, terus tutur katanya pasti juga harus dijaga. Bahkan karena takut tidak dapat memberikan perhatian yang khusus kepada siswa, tara menambahkan “Em karena baru pertama kali ngajar anak TK gini jadi kayak salah takut ngomong”. Jadi, Tara takut melakukan kesalahan dalam berkomunikasi dengan siswa di kelas.

### **Temuan 2. Strategi dalam menghadapi masalah-masalah dalam pelatihan Bahasa Inggris**

#### 2.1 Meningkatkan Keterampilan Manajemen Kelas

Calon guru harus memiliki keterampilan manajemen kelas yang efektif ketika mengajar anak TK Bahasa Inggris. Calon guru perlu mendapatkan pelatihan dan pendampingan tambahan untuk menghadapi tantangan dalam menjaga ketertiban, meningkatkan partisipasi siswa, dan memaksimalkan waktu pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan para mahasiswa calon guru, ditemukanlah beberapa strategi yang berkaitan dengan peningkatan ketrampilan manajemen kelas yang dapat mereka praktekan apabila mereka mempunyai kesempatan mengajar.

Salah satu peserta, Rafi mengatakan “Kita kayak ngulang lagi miss, soal nya diulang lagi sampai bisa”. Strategi Rafi sangat berkaitan dengan masalah yang dia temukan ketika mengajar di kelas. Dia menemukan masalah ketika hendak mengunduh video materi, dan kemudian gagal karena sinyal internet kurang bagus. Dia kemudian mencoba memberikan materi secara manual. Sayangnya, ketika dia mencoba memberikan assessment kepada siswa berupa pertanyaan-pertanyaan terkait kosa kata yang baru dipelajari, siswa kurang bisa menjawab. Oleh karena itu Rafi engatakan sebaiknya lagu diberikan berulang-ulang sampai siswa bisa menjawab dengan benar. Selain itu, Timmy mempunyai strategi agar dia sebagai pengajar mempunyai interaksi yang bagus dengan siswa, dan mengatakan, “mungkin kayak lebih....., dari kitanya sendiri bagaimana memahami anak-anaknya itu. Jadi kita kan pasti kalau anak-anak semua itu kan beda-beda karakternya. Jadi, pemahaman yang baik terhadap siswa diperlukan oleh guru karena di dalam 1 kelas terdapat siswa dengan berbagai latar belakang yang berbeda.

## 2.2 Menyediakan Bahan Ajar yang Sesuai

Institusi pendidikan dan penyedia program pendampingan harus membantu dalam menyediakan sumber daya dan bahan ajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa TK. Dalam konteks ini, para mahasiswa calon guru yang melakukan pelatihan Bahasa Inggris di TK ABA Tegalgedu Kotagede sudah mendapatkan beberapa input dari mata kuliah TEFL seperti prinsip-prinsip pembelajaran ketrampilan membaca, mendengar, menulis, dan berbicara dalam Bahasa Inggris, pembuatan RPP, dan praktek simulasi mengajar. Selain itu, mereka juga dibekali dengan bahasan bagaimana membuat materi pembelajaran yang menarik dan bagaimana mendapatkan akses ke media pembelajaran dan permainan yang sesuai. Meskipun demikian, mereka masih mendapatkan beberapa masalah seperti yang sudah dibahas dalam temuan di atas. Agar masalah-masalah tersebut terselesaikan, maka mereka mempunyai strategi seperti yang disampaikan oleh May, yaitu “kayaknya harus ditingkatkan lagi deh miss materinya”. Kemudian, karena suasana pembelajaran di dalam kelas lumayan ramai dan seringkali mereka kewalahan dalam menangani siswa, maka May menambahkan “Ngajar mereka harus lebih power, suara kita harus lebih kuat”. Jadi, bisa disimpulkan bahwa pemberian materi yang baik saja belum cukup, akan tetapi perlu dilengkapi dengan vocal yang kuat agar bisa menyaingi suara anak-anak di kelas. Pernyataan yang hampir senada juga disampaikan oleh Alice, “Kalau gak persiapan banget sih bakalan kewalahan gitu loh miss. Mengatur anak-anaknya....[susah]. Dibilangin pakai suara keras tu juga gak ngaruh juga gitu, Jadi, ya pelan-pelan diulang juga gitu. Harus persiapan banget gitu.

### **PEMBAHASAN**

Penelitian kualitatif dengan menggunakan desain studi kasus ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mencari tahu permasalahan-permasalahan yang ditemukan oleh para mahasiswa calon mahasiswa ketika melaksanakan pelatihan Bahasa Inggris pada siswa TK ABA Tegalgedu, Kotagede, Yogyakarta. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan 6 partisipan penelitian, terdapat empat (4) temuan penting yang berkaitan dengan masalah-masalah proses pembelajaran yang ditemukan selama pelatihan Bahasa Inggris. Selain itu, hasil wawancara lebih lanjut dengan keenam partisipan tersebut juga menemukan dua (2) macam strategi yang dipakai oleh mereka sebagai solusi dari permasalahan yang mereka hadapi di kelas. Yang menarik dari strategi yang disampaikan oleh para partisipan tersebut adalah fakta bahwa mereka belajar dari kesalahan, dan melakukan refleksi ketika pembelajaran sedang berlangsung dan ketika sudah selesai, serta kemudian merespon masalah yang ada dg strategi yang efektif. Berikut adalah pembahasan lebih detail.

Sebagian besar para mahasiswa calon guru mengatakn bahwa mereka menemukan masalah yang berkaitan dengan manajemen kelas, seperti misalnya mereka kurang bisa menguasai siswa TK yang cenderung ramai, dan mereka juga menyebutkan bahwa suara mereka kurang keras sehingga siswa kurang fokus dengan penjelasan guru. Tambahan lagi, ada partisipan yang mengatakan bahwa siswa mudah terganggu dengan suasana di luar kelas. Masalah-masalah yang disebutkan oleh partisipan sebenarnya senada dengan tulisan Erwinsyah (2017) yang menyebutkan bahwa manajemen kelas dipengaruhi oleh beberapa hal dan salah satunya adalah berasal dari peserta didik. Masih dalam tulisan yang sama, Erwinsyah (2017) menjelaskan bahwa materi yang kurang bervariasi menyebabkan manajemen kelas yang kurang efektif. Dan masalah yang terkait dengan materi pembelajaran juga dialami oleh beberapa partisipan. Selain itu, masalah yang tak kalau pentingnya adalah motivasi siswa, dimana ada partisipan yang merasa bahwa siswa laki-laki dianggap lebih bersemangat di kelas ketimbang siswa perempuan. Siapapun yang mempunyai motivasi di kelas dianggap akan lebih berhasil dalam belajar. Hal ini pernah juga disampaikan dalam tulisan (Purwani, Cipto et al. 2022) yang mengatakan motivasi akan menentukan keberhasilan

seseorang dalam belajar. Akhirnya, masalah terakhir yang dialami oleh para calon guru adalah kemampuan mereka untuk menghadapi kebutuhan individu. Ada beberapa temuan di kelas dimana satu siswa ingin mendominasi siswa lain, dan ini bisa membuat pembelajaran kurang kondusif. Masalah seperti ini menurut Faiz, Pratama et al. (2022) seharusnya bisa diminimalisir karena seorang guru harus menyadari bahwa setiap siswa adalah unik, dengan harapan, intelegensi, bakat, dan kemampuan yang berbeda.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, para mahasiswa calon guru mempunyai strategi agar proses belajar mengajar dapat efektif. Terdapat dua strategi yang disampaikan oleh para partisipan, yaitu 1) meningkatkan ketrampilan manajemen kelas, dan 2) menyediakan Bahan ajar yang sesuai. Strategi yang disampaikan oleh para mahasiswa calon guru tersebut sebenarnya sejalan dengan pemikiran Erwinsyah (2017) dan Faiz, Pratama et.al. (2022) dimana disampaikan bahwa guru seharusnya mampu mengelola kelas dengan baik, dan sekaligus guru diharapkan mampu mendampingi siswa yang mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda di kelas.

## **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Kesimpulan**

Penguasaan Bahasa Asing seperti Bahasa Inggris mempunyai peran yang sangat strategis pada saat ini dimana persaingan bebas dalam Masyarakat Ekonomi Asean sudah diberlakukan sejak tahun 2015. Pembelajaran Bahasa Inggris akan lebih efektif apabila diberikan kepada anak sejak usia dini, seperti misalnya siswa TK. Akan tetapi, memberikan pembelajaran Bahasa Inggris kepada siswa TK memberikan tantangan-tantangan tersendiri bagi para mahasiswa calon guru, mengelola kelas yang aktif dan dinamis, tantangan dalam memotivasi siswa, kesulitan dalam menyusun materi, dan kemampuan menghadapi kebutuhan individu yang berbeda. Akan tetapi, hasil wawancara mendalam dengan para mahasiswa calon guru tersebut juga menunjukkan bahwa mereka mempunyai beberapa strategi untuk mengatasi masalah tersebut. Strategi-strategi ini termasuk meningkatkan ketrampilan manajemen kelas dan menyediakan materi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

### **Rekomendasi**

Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) tentang cara calon guru dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mendampingi siswa TK dalam bahasa Inggris. Penelitian ini juga dapat digunakan untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif dan relevan serta memberikan saran praktis bagi calon guru tentang cara mengatasi masalah yang muncul selama pendampingan bahasa Inggris di TK.

### **Ucapan Terima Kasih**

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai tindak lanjut dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan skema PKM Dalam Negeri yang didanai oleh Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) tahun 2022-2023. Selain itu, pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat juga melibatkan beberapa pihak dari mulai awal hingga akhir. Untuk itu, sebagai peneliti saya mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak tersebut di bawah ini:

1. LPM UMY, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan kegiatan abdimas, dan juga memberikan dukungan finansial sehingga kegiatan pelatihan Bahasa Inggris dapat terlaksana dengan lancar.
2. Kepala Sekolah TK ABA Tegalgendu, Kotagede, Yogyakarta, yang telah menerima tim abdimas dan mahasiswa UMY untuk melaksanakan kegiatan abdimas, dan menyediakan fasilitas yang luar biasa selama pelaksanaan kegiatan.
3. Tim Abdimas yang telah membantu dan menjadi pengamat pembelajaran di kelas.
4. Mahasiswa PBI UMY Kelas TEFL C yang telah bersungguh-sungguh dalam melaksanakan kegiatan pelatihan Bahasa Inggris di TK ABA Tegalgendu, Kotagede, Yogyakarta.
5. Siswa TK ABA Tegalgendu, Kotagede, Yogyakarta yang telah menerima dan menjadi siswa yang baik selama pelatihan Bahasa Inggris berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. S. and R. C. Wijaya (2018). "Teaching english vocabulary using spelling games for indonesian kindergarten students: A Case Study." Erudio Journal of Educational Innovation **5**(2).
- Arumsari, A. D., et al. (2017). "Pembelajaran bahasa inggris pada anak usia dini di kec sukililo surabaya." Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini **4**(2): 133-142.
- Asiyah, A., et al. (2018). "Pengembangan Materi Ajar Animasi Bahasa Inggris Bagi Usia Dini di Kota Bengkulu." AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak **4**(1): 30-49.
- Bachri, B. S. (2010). "Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif." Jurnal teknologi pendidikan **10**(1): 46-62.
- Dini, J. P. A. U. (2022). "Urgensi bahasa inggris dikembangkan sejak anak usia dini." Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini **6**(4): 2564-2572.
- Erwinsyah, A. (2017). "Manajemen kelas dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar." TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam **5**(2): 87-105.
- Faiz, A., et al. (2022). "Pembelajaran berdiferensiasi dalam program guru penggerak pada modul 2.1." Jurnal Basicedu **6**(2): 2846-2853.
- Falahudin, I. (2014). "Pemanfaatan media dalam pembelajaran." Jurnal Lingkar Widyaaiswara **1**(4): 104-117.
- Fitrah, M. (2018). Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus, CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hansen, S. (2020). "Investigasi teknik wawancara dalam penelitian kualitatif manajemen konstruksi." Jurnal Teknik Sipil **27**(3): 283.
- Isik, M. A. (2016). "The impact of storytelling on young ages." European Journal of Language and Literature **2**(3): 115-118.
- Khairani, A. I. (2016). "Pendidikan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini." -.
- Liyana, A. and M. Kurniawan (2019). "Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun." Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini **3**(1): 225-232.

- Maliki, M., et al. (2022). "Pelatihan Bahasa Inggris Pekerja Migran Indonesia di Brunei Darussalam." ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat **5**(1): 39-48.
- Miranti, I. and F. S. H. Engliana (2015). "Penggunaan Media Lagu Anak-Anak dalam Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di PAUD." Jurnal Ilmiah Kependidikan **2**(2): 167-173.
- Nasution, S. (2016). "Pentingnya pendidikan Bahasa Inggris pada anak usia dini." Warta Dharmawangsa(50).
- Ningsih, E. W. (2017). "Kecemasan dalam berbicara bahasa Inggris mahasiswa semester keempat Akademi Bahasa Asing Balikpapan." Prosiding SNITT Poltekba **2**(1): 277-287.
- Pertiwi, A. B., et al. (2021). "Metode pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini." Kumara Cendekia **9**(2): 95-105.
- Pratama, B. I., et al. (2021). Metode Analisis Isi (Metode Penelitian Populer Ilmu-Ilmu Sosial), UNISMA PRESS.
- Purwani, R., et al. (2022). "Hubungan motivasi dan sikap dengan kemampuan membaca bahasa Inggris pada siswa di Madrasah Aliyah Al-Istiqomah Kabupaten Tangerang Tahun 2020 " Nusantara Hasana Journal **1**(9): 1-6.
- Rahardjo, M. (2017). "Studi kasus dalam penelitian kualitatif: konsep dan prosedurnya."
- Swastyastu, L. T. J. (2020). "Manfaat media pembelajaran dalam pemerolehan bahasa kedua anak usia dini." Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini **5**(1): 52-59.
- Triyanto, D. and R. Y. Astuti (2021). "Pentingnya Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini di Desa Purwoasri, 28 Metro Utara." SETARA: Jurnal Studi Gender dan Anak **3**(2): 45-55.
- Widiyanto, S. and S. Sulastri (2015). "Peranan Kemampuan Komunikasi Bahasa Inggris Guna Peningkatan Daya Saing SDM Menghadapi MEA (Masyarakat Ekonomi Asean)." Jabe (Journal Of Applied Business And Economic) **2**(2): 193-201.
- Wulanjani, A. N. (2016). "The use of vocabulary-games in improving children's vocabulary in English language learning." Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya **12**(1): 76-83.
- Zubaidah, E. (2004). "Perkembangan bahasa anak usia dini dan teknik pengembangan di sekolah." Jurnal Cakrawala Pendidikan **3**(3).

# **PENERAPAN MEDIA AJAR *SHOKYU NIHONGO JPLANG* DALAM PEMBELAJARAN PERCAKAPAN PADA MATA KULIAH *SHOCHUKYU KAIWA***

Studi Deskriptif Terhadap Mahasiswa Tingkat I Program Studi Pendidikan  
Bahasa Jepang Angkatan 2022 Tahun Ajaran 2022/2023

Dedi Suryadi<sup>1</sup> Kurniawan Agustianto<sup>1</sup>

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

[dedi.suryadi@umy.ac.id](mailto:dedi.suryadi@umy.ac.id), [kagustianto81@gmail.com](mailto:kagustianto81@gmail.com)

## **Abstrak**

Tantangan bagi mahasiswa dalam menguasai percakapan bahasa Jepang khususnya kepada mahasiswa tingkat 1 sangatlah besar, Pada hal ini menjadikan media ajar sebagai salah satu yang dapat menunjang pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Jepang yang diinginkan. Pada penelitian ini media ajar yang digunakan adalah situs Shokyu Nihongo Jplang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan serta tanggapan para mahasiswa terhadap media ajar Shokyu Nihongo Jplang dalam pembelajaran percakapan pada mata kuliah Shochukyu Kaiwa. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun objek penelitiannya adalah mahasiswa tingkat satu Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2022/2023. Dalam melakukan pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara observasi, angket dan wawancara. Hasil data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan dapat disimpulkan bahwa penerapan media ajar Shokyu Nihongo Jplang dalam pembelajaran Shochukyu Kaiwa telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Respon mahasiswa terhadap penerapan media ajar Shokyu Nihongo Jplang tergolong positif. Shokyu Nihongo Jplang cocok dan layak digunakan dalam pembelajaran Shochukyu Kaiwa sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jepang.

**Keywords:** *Media pembelajaran, Shokyu Nihongo Jplang, percakapan, Shochukyu Kaiwa*

## **1. PENDAHULUAN**

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dihasilkan dari menjabarkan, memotret segala permasalahan yang dijadikan pusat perhatian penelitian, kemudian di beberkan dengan apa adanya (Sutedi 2011:58). Tujuannya yakni untuk menyimpan informasi mengenai fenomena yang ditemukan, kemudian menjabarkan fakta secara sistematis dan akurat sesuai dengan prosedur ilmiah. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa tingkat satu semester genap Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Mahasiswa Yogyakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan wawancara.

Pada penelitian ini menggunakan instrumen pendukung berupa observasi, angket dan wawancara sebagai alat bantu dalam mendukung data yang ingin didapatkan. Menurut Riduwan (2010:51), pengertian dari teknik pengumpulan data adalah “Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data”. Menurut Sugiyono (2008) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis, data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan

sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Dalam teknik analisis data di dalam penelitian ini yaitu penyajian reduksi data, penyajian data dan penyimpulan data

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dihasilkan dari menjabarkan, memotret segala permasalahan yang dijadikan pusat perhatian penelitian, kemudian di beberkan dengan apa adanya (Sutedi 2011:58). Tujuannya yakni untuk menyimpan informasi mengenai fenomena yang ditemukan, kemudian menjabarkan fakta secara sistematis dan akurat sesuai dengan prosedur ilmiah. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa tingkat satu semester genap Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Mahasiswa Yogyakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan wawancara.

Pada penelitian ini menggunakan instrumen pendukung berupa observasi, angket dan wawancara sebagai alat bantu dalam mendukung data yang ingin didapatkan. Menurut Riduwan (2010:51), pengertian dari teknik pengumpulan data adalah “Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data”. Menurut Sugiyono (2008) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis, data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Dalam teknik analisis data di dalam penelitian ini yaitu penyajian reduksi data, penyajian data dan penyimpulan data

## **3. HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan hasil analisis yang telah didapatkan oleh peneliti melalui kegiatan observasi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran percakapan di mata kuliah Shochukyu Kaiwa yang menerapkan media ajar situs Shokyu Nihongo Jplang mampu diterapkan dengan secara baik dan efektif. Dari hasil data kegiatan observasi dan data hasil angket peneliti dapat melihat hasil yang positif dari tanggapan yang telah diutarakan oleh pembelajar dan pembelajar juga dapat memahami dengan baik materi yang terangkan oleh pengajar. Pengajar bukan hanya sekedar menjelaskan materi secara tunggal namun juga pengajar menerapkan metode presentasi materi yang terdapat pada situs Shokyu Nihongo Jplang sehingga pembelajaran lebih fleksibel yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam menjelaskan di depan umum, memahami materi secara mandiri, serta melakukan pembelajaran komunikasi 2 arah sehingga tidak monoton. Pada pembelajaran di mata kuliah Shochukyu Kaiwa ini juga peneliti meninjau terdapatnya kegiatan tanya jawab yang biasanya dilakukan oleh dosen maupun anggota kelompok dan juga para mahasiswa lainnya. Pada kegiatan presentasi kelompok yang dilakukan pada setiap pertemuan, pembelajar juga mampu menerapkan metode pembelajaran diskusi dalam pembelajaran percakapan. Pengajar berharap penggunaan media ajar ini dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan pembelajar baik secara mandiri maupun secara berkelompok.

Berdasarkan hasil angket yang telah diperoleh dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan media ajar Shokyu Nihongo Jplang. Adapun tanggapan positif dari responden berdasarkan dari hasil angket sebagai berikut:

- a. Adapun tanggapan positif yang pertama adalah mengenai keramahan dan kedisiplinan pengajar yang selalu menyampaikan salam dalam pembuka dan penutup perkuliahan. Dosen pengajar juga selalu melakukan review, preview materi dan tujuan pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar. Adapun hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil soal angket nomor 3 dengan presentase 100% dari jawaban responden.
- b. Pengajar selalu melakukan metode diskusi dan ceramah yang selalu diterapkan pada setiap pertemuan yang ditinjau dari hasil kegiatan observasi oleh peneliti, pengajar selalu memberikan

masuk dan motivasi serta penyampaian informasi kepada para mahasiswanya. Hal tersebut terdapat pada hasil angket nomor 2 dengan data presentase 100% dari responden.

c. Pengajar tidak hanya menjelaskan materi secara terus menerus saja, namun juga pengajar selalu memberikan kesempatan kepada setiap pelajarnya untuk bertanya atas materi yang sudah dijelaskan. Hal ini terlihat pada hasil angket nomor 6 yang membuktikan dengan 94,4% jawaban positif dari responden.

d. Media ajar Shokyu Nihongo Jplang sangat berguna dalam pembelajaran percakapan menggunakan bahasa Jepang karena memuat banyak materi sehingga pembelajar mampu meningkatkan penguasaan dengan materi yang diinginkan, hal tersebut dapat dilihat dari data hasil angket nomor 8 dengan presentase 88,9% dan nomor 14 dengan presentase 100%.

e. Dengan menggunakan media ajar ini, pembelajar menjadi lebih semakin mudah memahami isi materi yang digunakan pada mata kuliah Shochukyu Kaiwa, karena pada media ajar ini terdapat berbagai fitur yang membantu pembelajar dalam memahami isi materinya seperti terdapat audio, bantuan cara baca dan terjemahan yang jelas. Pada hasil data angket berdasarkan hasil angket nomor 9 mengenai audio dengan 94,4% presentase positif dari responden, kemudian hasil angket nomor 10 mengenai cara baca dengan 100% presentase dan hasil angket nomor 11 mengenai terjemahan yang jelas dengan 72,2% presentase positif dari responden.

f. Dalam penggunaan media ajar Shokyu Nihongo Jplang ini memudahkan para pembelajar dalam mengakses materi yang ingin digunakan, dalam penyajian materinya pun cukup menarik sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan menggunakan media ajar ini. Hasil positif dari responden di hasil angket terdapat pada soal nomor 13 dalam mengakses Shokyu Nihongo Jplang itu mudah dengan jumlah presentase 94,4% dan juga mengenai penyajian materi Shokyu Nihongo Jplang yang menarik pada soal angket nomor 12 dengan presentase 77,8% responden memberikan tanggapan positif. Penggunaan media ajar Shokyu Nihongo Jplang membuat pembelajaran tidak membosankan didukung dengan hasil angket nomor 18 dengan 83,3% hasil positif dari responden.

g. Berdasarkan dari hasil angket, materi Shochukyu Kaiwa pada situs Shokyu Nihongo Jplang itu mudah dipahami dengan presentase 100% tanggapan positif dari responden di hasil angket nomor 15. Hal ini didukung karena pada media tersebut terdapat terjemahan, cara baca dan audio sebagai alat bantu memahaminya, dengan didukung hasil angket nomor 16 dengan presentase 77,8% hasil positif dari responden.

h. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, penyampaian materi yang dilaksanakan pada kegiatan inti pembelajaran sudah terpenuhi sesuai dengan soal angket nomor 7 dengan presentase positif responden 94,4%.

i. Dengan menggunakan media ajar Shokyu Nihongo Jplang para pembelajar tidak hanya meningkatkan kemampuan dan materi pembelajaran percakapan saja, tetapi pembelajar juga dapat meningkatkan kemampuan lainnya seperti membaca, mendengar dan menambah kosakata dalam bahasa Jepang. Hal ini diperkuat dengan hasil angket nomor 17 dengan 100% presentase positif dari responden.

j. Dalam penggunaan media ajar situs Shokyu Nihongo Jplang materinya cocok digunakan dalam pembelajaran percakapan terhadap mata kuliah Shochukyu Kaiwa. Dengan hasil angket nomor 19 responden memberikan tanggapan positif dengan presentase 100% .

Walaupun dari hasil angket yang telah diperoleh dengan sebagian besar responden memberi tanggapan positif, namun masih terdapat juga tanggapan negatif dari responden. Berdasarkan dari data hasil angket, tanggapan negatif pertama yakni metode pembelajaran yang hanya diskusi maupun penjelasan materi saja cukup membosankan sehingga membuat keadaan kelas kurang aktif. Tanggapan berikutnya yakni pembelajaran percakapan seharusnya lebih sering lagi menggunakan metode praktek dialog dari hasil materi yang terdapat dari media Shokyu Nihongo Jplang dengan cara berpasangan maupun berkelompok.

#### 4. KESIMPULAN

Adapun pada bagian ini peneliti akan menjelaskan kesimpulan yang telah didapatkan dari hasil penelitian, dengan hasil yang telah didapatkan peneliti dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Penjelasan dari kesimpulan sebagai berikut:

Observasi didalam penelitian ini dapat dilaksanakan dan telah menjawab rumusan masalah yang terdapat pada poin pertama dengan bahasan bagaimana penerapan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* dalam pembelajaran percakapan pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* terhadap mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan peneliti dalam penelitiannya maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* dalam pembelajaran percakapan pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* terhadap mahasiswa tingkat satu Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta mampu diterapkan dengan baik. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* tidak hanya melakukan penjelasan materi dan ceramah saja dari pengajar tetapi juga menerapkan diskusi dan presentasi kelompok yang menekankan penggunaan materi yang berasal dari situs *Shokyu Nihongo Jplang*. Kemudian oleh pengajar akan memberikan evaluasi dan ulasan materi dengan menampilkan materi pada *Shokyu Nihongo Jplang*.

Adapun dari hasil kegiatan observasi, secara keseluruhan penyampaian materi yang sudah dilakukan oleh kelompok sudah cukup baik, hanya saja dalam penjelasan materi masih belum mampu menjelaskan secara lebih jelas baik dari segi suara maupun gerak tubuh, serta belum terlalu menguasai materi yang akan dipresentasikan pada pertemuan itu. Pengajar menyampaikan untuk meningkatkan kembali kerjasama antar kelompoknya, belajar dalam menjelaskan materi di depan umum serta mempelajari materi yang akan dipresentasikan di depan kelas terlebih dahulu sebelum pertemuan berlangsung. Pengajar berharap para pembelajar pada pertemuan berikutnya mampu lebih baik lagi dalam mempresentasikan materi. Dari hasil observasi yang telah dilakukan selama 4 kali pertemuan ini peneliti juga melihat ketertarikan para pembelajar dalam menggunakan media ajar situs *Shokyu Nihongo Jplang*, sehingga peneliti merekomendasikan dalam pembelajaran percakapan pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa*, namun peneliti juga berharap kedepannya pengajar bukan hanya sekedar menerapkan metode diskusi dan presentasi kelompok saja, namun juga menerapkan metode praktik berdialog secara berpasangan maupun berkelompok dari materi yang berasal dari situs *Shokyu Nihongo Jplang* agar pembelajaran percakapan dapat lebih baik dan efektif lagi.

Dalam pelaksanaan penerapan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* dalam pembelajaran percakapan pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* terhadap mahasiswa tingkat I Universitas Muhammadiyah Yogyakarta memiliki tiga tahapan yakni:

##### 1. Pembukaan

Dalam pembukaan perkuliahan biasanya dilakukan selama waktu 20 menit dengan mengucapkan salam pembuka, lalu dosen menyapa mahasiswa, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan membaca Al-qur'an bersama-sama antara dosen dan mahasiswa. Setelah kegiatan mengaji bersama, dosen pengampu mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* melakukan absensi kepada para mahasiswa yang telah hadir di kelas. Dari rangkaian pembukaan tersebut dosen pengampu juga memberikan motivasi dan wejangan kepada mahasiswanya, tidak lupa juga sedikit mereview materi yang sudah dilakukan di pertemuan sebelumnya.

##### 2. Kegiatan Inti Pembelajaran

Kegiatan inti pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan setelah pembukaan perkuliahan dan merupakan kegiatan yang paling utama dalam pembelajaran karena proses penyampaian materi dan proses belajar mengajar dilakukan di kegiatan inti pembelajaran.

Kegiatan inti pembelajaran dilakukan sekitar 40 sampai 50 menit yang dimulai sejak pukul 07.25 sampai sekitar pukul 08.20. Dalam kegiatan inti pembelajaran pada kegiatan observasi pertama dimulai dengan metode penjelasan materi dan diskusi yang dilakukan oleh dosen pengampu dengan membahas materi bab 15 Kemudian pada bab 16 sampai bab 18 yang dilakukan pada kegiatan observasi ke dua sampai ke empat menggunakan metode presentasi kelompok sebagai penyampai materinya. Pada kegiatan inti pembelajaran ini juga menggunakan media ajar situs *Shokyu Nihongo Jplang* sebagai sumber materi pembelajarannya. Dalam kegiatan inti pembelajaran juga dosen pengampu memberikan evaluasi dan *feedback* kepada kelompok yang sudah melakukan presentasi dengan *PPT*.

### 3. Penutup

Kegiatan penutup ini berlangsung selama 10-15 menit yang dilakukan setelah kegiatan inti pembelajaran selesai. Pada kegiatan ini dosen mengupas sedikit materi yang sudah dilakukan dan memberikan kesimpulan materi yang sudah dipelajari pada pertemuan hari itu. Setelah itu dosen memberikan wejangan dan motivasi kepada mahasiswa yang dilanjutkan dengan absensi atau presensi ulang kepada mahasiswa yang hadir pada pertemuan itu. Sebelum menutup perkuliahan, tidak lupa dosen mengingatkan kepada kelompok yang akan melakukan presentasi di pertemuan berikutnya agar menyiapkan dan memahami materinya dengan lebih baik. Dosen juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa jika terdapat pertanyaan yang akan diutarakan, setelah itu dosen menutup perkuliahan dengan bacaan *hamdallah* dan salam.

Angket yang telah divalidasi oleh validator berhasil untuk disebar dan dijawab oleh mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2022/2023. Dari hasil data angket ini telah menjawab rumusan masalah pada poin kedua mengenai

Bagaimana pendapat mahasiswa mengenai penggunaan media ajar situs *Shokyu Nihongo Jplang* dalam mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* pada mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Berdasarkan hasil angket yang telah diperoleh dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang*. Adapun tanggapan positif dari responden berdasarkan dari hasil angket sebagai berikut:

- a. Adapun tanggapan positif yang pertama adalah mengenai keramahan dan kedisiplinan pengajar yang selalu menyampaikan salam dalam pembuka dan penutup perkuliahan. Dosen pengajar juga selalu melakukan review, preview materi dan tujuan pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar. Adapun hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil soal angket nomor 3 dengan presentase 100% dari jawaban responden.
- b. Pengajar selalu melakukan metode diskusi dan ceramah yang selalu diterapkan pada setiap pertemuan yang ditinjau dari hasil kegiatan observasi oleh peneliti, pengajar selalu memberikan masukan dan motivasi serta penyampaian informasi kepada para mahasiswanya. Hal tersebut terdapat pada hasil angket nomor 2 dengan data presentase 100% dari responden.
- b. Pengajar tidak hanya menjelaskan materi secara terus menerus saja, namun juga pengajar selalu memberikan kesempatan kepada setiap pelajarnya untuk bertanya atas materi yang sudah dijelaskan. Hal ini terlihat pada hasil angket nomor 6 yang membuktikan dengan 94,4% jawaban positif dari responden.
- c. Media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* sangat berguna dalam pembelajaran percakapan menggunakan bahasa Jepang karena memuat banyak materi sehingga pembelajar mampu meningkatkan penguasaan dengan materi yang diinginkan, hal tersebut dapat dilihat dari data hasil angket nomor 8 dengan presentase 88,9% dan nomor 14 dengan presentase 100%.

- d. Dengan menggunakan media ajar ini, pembelajar menjadi lebih semakin mudah memahami isi materi yang digunakan pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa*, karena pada media ajar ini terdapat berbagai fitur yang membantu pembelajar dalam memahami isi materinya seperti terdapat audio, bantuan cara baca dan terjemahan yang jelas. Pada hasil data angket berdasarkan hasil angket nomor 9 mengenai audio dengan 94,4% presentase positif dari responden, kemudian hasil angket nomor 10 mengenai cara baca dengan 100% presentase dan hasil angket nomor 11 mengenai terjemahan yang jelas dengan 72,2% presentase positif dari responden.
- e. Dalam penggunaan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* ini memudahkan para pembelajar dalam mengakses materi yang ingin digunakan, dalam penyajian materinya pun cukup menarik sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan menggunakan media ajar ini. Hasil positif dari responden di hasil angket terdapat pada soal nomor 13 dalam mengakses *Shokyu Nihongo Jplang* itu mudah dengan jumlah presentase 94,4% dan juga mengenai penyajian materi *Shokyu Nihongo Jplang* yang menarik pada soal angket nomor 12 dengan presentase 77,8% responden memberikan tanggapan positif. Penggunaan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* membuat pembelajaran tidak membosankan didukung dengan hasil angket nomor 18 dengan 83,3% hasil positif dari responden.
- f. Berdasarkan dari hasil angket, materi *Shochukyu Kaiwa* pada situs *Shokyu Nihongo Jplang* itu mudah dipahami dengan presentase 100% tanggapan positif dari responden di hasil angket nomor 15. Hal ini didukung karena pada media tersebut terdapat terjemahan, cara baca dan audio sebagai alat bantu memahaminya, dengan didukung hasil angket nomor 16 dengan presentase 77,8% hasil positif dari responden.
- g. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, penyampaian materi yang dilaksanakan pada kegiatan inti pembelajaran sudah terpenuhi sesuai dengan soal angket nomor 7 dengan presentase positif responden 94,4%.
- h. Dengan menggunakan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* para pembelajar tidak hanya meningkatkan kemampuan dan materi pembelajaran percakapan saja, tetapi pembelajar juga dapat meningkatkan kemampuan lainnya seperti membaca, mendengar dan menambah kosakata dalam bahasa Jepang. Hal ini diperkuat dengan hasil angket nomor 17 dengan 100% presentase positif dari responden.
- i. Dalam penggunaan media ajar situs *Shokyu Nihongo Jplang* materinya cocok digunakan dalam pembelajaran percakapan terhadap mata kuliah *Shochukyu Kaiwa*. Dengan hasil angket nomor 19 responden memberikan tanggapan positif dengan presentase 100% .

Walaupun dari hasil angket yang telah diperoleh dengan sebagian besar responden memberi tanggapan positif, namun masih terdapat juga tanggapan negatif dari responden. Berdasarkan dari data hasil angket, tanggapan negatif pertama yakni metode pembelajaran yang hanya diskusi maupun penjelasan materi saja cukup membosankan sehingga membuat keadaan kelas kurang aktif. Tanggapan berikutnya yakni pembelajaran percakapan seharusnya lebih sering lagi menggunakan metode praktek dialog dari hasil materi yang terdapat dari media *Shokyu Nihongo Jplang* dengan cara berpasangan maupun berkelompok.

Berdasarkan hasil wawancara digunakan sebagai penguat jawaban dari rumusan masalah yang terdapat pada poin kedua mengenai tanggapan atau pendapat mahasiswa mengenai Bagaimana pendapat mahasiswa mengenai penggunaan media ajar situs *Shokyu Nihongo Jplang* dalam mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* pada mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Mahasiswa beranggapan bahwa penggunaan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* dalam pembelajaran percakapan pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* cocok dalam segi materi maupun metode pembelajaran sudah cukup efektif.

## **5. DAFTAR PUSTAKA**

# LINGUISTIK

# Fungsi Dan Bentuk Bahasa Umpatan dalam Serial Anime Tokyo Revengers Karya Ken Wakui

Mochammad Fredy<sup>1,\*</sup>, Sultan Maulana Malik Zidan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, Indonesia, 60118

<sup>2</sup>Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, Indonesia, 60118

Mochammad Fredy. Email: [mochfredy@untag-sby.ac.id](mailto:mochfredy@untag-sby.ac.id)

## ABSTRAK

*Anime* merupakan salah satu budaya Jepang yang kini berkembang dan menjadi populer di seluruh negara. Dalam bahasa Jepang, *anime* merupakan kependekan dari kata animasi atau *animeeshon*. Dari segi cerita, *anime* mengadaptasi dari *manga* atau komik bahasa Jepang. Beberapa judul *anime* populer di dunia yaitu Tokyo Revengers, One Piece, Naruto, Jujutsu Kaisen, dan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis dan makna umpatan yang terdapat di dalam *anime* Tokyo Revengers oleh Ken Wakui. Peneliti menggunakan *anime* Tokyo Revengers karena berlatar belakang kehidupan anak muda Jepang khususnya SMP yang banyak anak mudanya menggunakan bahasa umpatan untuk menyampaikan sesuatu secara langsung. *Anime* ini bercerita tentang seorang anak SMP yang bernama Hanagaki Takemichi. Setelah beranjak dewasa, kehidupan Hanagaki berubah drastis menjadi pecundang dan tidak memiliki tujuan hidup. Selain itu kekasihnya semasa SMP, Hinata bahkan harus pergi selamanya usai menjadi korban kecelakaan. Suatu hari ia sedang berada di stasiun. Tiba-tiba ada yang mendorong tubuhnya dari belakang dan terjatuh di rel kereta. Lalu kereta datang menabrak Hanagaki, Ia tidak tewas tetapi mendapat keajaiban yaitu mengalami perjalanan waktu kembali ke masa SMP yang terindah baginya. Hanagaki bergegas untuk memperbaiki takdir hidupnya agar tidak menjadi pecundang di masa yang akan datang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan teknik pengumpulan data menggunakan teknik menyimak, bebas, mahir dan mencatat. Hasil dari penelitian ini adalah kata umpatan berbentuk klausa tidak ditemukan, hanya kata dan frasa pada objek penelitian. Konteks umpatan agresif dengan fungsi abusif lebih banyak digunakan dan dengan referensi keadaan.

**Kata kunci:** *Anime, Bahasa Jepang, Umpatan, Tokyo Revengers.*

## 1. PENDAHULUAN

Menurut Keraf dalam Smarapradhipa (2005) memberikan dua pengertian bahasa. Yang pertama yaitu, menyatakan bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Kedua, bahasa adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer. Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan informasi, berkomunikasi, mengekspresikan perasaan, serta membentuk identitas budaya dan sosial.

Bahasa umpatan telah ada sejak zaman kuno dan telah digunakan oleh banyak budaya di seluruh dunia. Bahasa umpatan adalah bentuk bahasa yang digunakan untuk mengekspresikan kemarahan, kekecewaan, atau ketidakpuasan, atau sebagai bentuk pemecahan masalah dalam situasi tertentu.

Namun, pada saat yang sama, penggunaan bahasa umpatan juga telah menuai kontroversi dan kecaman. Di beberapa tempat, bahasa umpatan dianggap sebagai tindakan yang tidak sopan dan dapat menyakiti perasaan orang lain. Oleh karena itu, di beberapa tempat, penggunaan bahasa umpatan dibatasi oleh hukum atau norma-norma sosial.

Hughes (1991: 68) menyatakan umpatan banyak terdapat dalam karya-karya hikayat, dongeng, atau cerita zaman pertengahan. Sikap yang beragam dari masyarakat atas umpatan-umpatan ini dapat dapat ditangkap melalui narasi pencerita atau dialog-dialog tokoh. Seiring berubahnya waktu, pada masa Renaisans umpatan sekuler muncul menggantikan tempat umpatan yang berhubungan dengan agama. Karena Umpatan yang berhubungan dengan agama ini dianggap tidak dapat diterima, umpatan sekuler menjadi berkembang. Oleh karena itu, dibuatlah hukum untuk menyensor penyebaran dan penjalaran umpatan.

Menurut Kridalaksana (2008), kata-kata kasar atau kata tabu dalam bahasa Indonesia merupakan kata-kata yang dianggap tidak sopan, tidak pantas, atau bahkan tidak beradab jika digunakan dalam situasi tertentu. Pemakaian kata kasar atau kata tabu seringkali menimbulkan reaksi negatif atau bahkan kecaman dari lawan bicara atau orang sekitar. Akan tetapi, pemakaian kata kasar atau kata tabu dapat pula memiliki fungsi sosial dan psikologis tertentu, misalnya untuk mengekspresikan emosi atau untuk memperkuat pengaruh pesan yang disampaikan. Beberapa contoh bahasa umpatan dalam bahasa Indonesia antara lain kata-kata kasar seperti "sialan", "bangsat", atau "anjing". Menurut Wijana dan Rohmadi (2013: 109) umpatan adalah alat pembebasan dari segala bentuk dan situasi yang tidak mengenakkan, walaupun dengan tidak menolak adanya fakta pemakaian umpatan yang secara pragmatik mengungkapkan pujian, keheranan, dan menciptakan suasana pembicaraan yang akrab. Bahasa umpatan juga dapat berkaitan dengan identitas budaya tertentu, di mana beberapa budaya menganggap bahasa umpatan sebagai bagian dari identitas budaya mereka.

Bahasa umpatan merupakan bentuk bahasa yang digunakan untuk mengekspresikan perasaan marah, kesal, atau frustrasi. Bahasa ini biasanya digunakan dalam situasi-situasi yang intens, seperti saat karakter-karakter dalam anime Tokyo Revengers menghadapi konflik atau tantangan yang sulit. Bentuk dan jenis umpatan yang digunakan dalam anime ini sangat beragam, mulai dari yang ringan dan biasa digunakan dalam percakapan sehari-hari hingga yang kasar dan tidak pantas.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis fungsi dan bentuk bahasa umpatan yang digunakan dalam serial anime Tokyo Revengers karya Ken Wakui. Dalam penelitian ini, penulis akan memperhatikan konteks penggunaan umpatan, dan jenis umpatan yang digunakan,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman tentang penggunaan bahasa umpatan dalam media hiburan, khususnya dalam anime. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi para penonton anime dalam memahami karakter dan situasi dalam cerita dengan lebih baik.

## **2. KAJIAN TEORI**

### ***2.1. Konsep Umpatan***

Morehead dan Morehead (1981: 195) mengungkapkan kata umpatan adalah sumpah serapah. Ditambahkan pula oleh Edward (1983: 15) yang mengungkapkan umpatan adalah ungkapan untuk menyinggung harga diri orang lain dan yang menjadi sasaran adalah menyakiti hatinya dan untuk sementara waktu, atau karena kebutuhan yang tidak jelas sehingga kadang-kadang yang memaki tidak mengetahui arti sebenarnya yang terkandung dalam kata itu.

Menurut Webster's New World Dictionary (Neufeldt dan Guralnik, (ed.), 1994: 1351), umpatan memiliki beberapa arti, di antaranya, membuat pernyataan serius dengan memohon kepada Tuhan atau sesuatu yang dianggap suci untuk memberikan sumpah atas nama seseorang, membuat janji yang serius, menggunakan bahasa yang tidak senonoh atau cabul, mengutuk, dan berdalil untuk

memberikan bukti di bawah sumpah. Ada tiga syarat yang harus dipenuhi agar suatu kata atau ungkapan dapat dikelompokkan sebagai kata umpatan, yaitu (1) merujuk pada tabu atau stigma (tanda dari ketidakberterimaan sosial) dalam suatu lingkungan budaya, (2) tidak dapat ditafsirkan secara harfiah, dan (3) dapat digunakan untuk menunjukkan dan mewujudkan emosi serta sikap yang kuat.

Umpatan tergolong ke dalam tuturan yang ofensif atau dengan kata lain untuk menyakiti seseorang. Terdapat beberapa kategori yang termasuk ke dalam umpatan, antara lain obscenity, profanity, blasphemy, name-calling, insulting, verbal aggression, taboo speech, ethnic-racial slurs, vulgarity, slang, dan scatology (Jay, 2000). Umpatan merupakan tuturan yang menunjukkan emosi secara kuat, kata-kata ofensif, atau ekspresi yang menyakitkan secara emosional (Jay, 2000). Namun, umpatan tidak selalu digunakan untuk merendahkan atau menyakiti seseorang. Umpatan juga dapat digunakan untuk menyampaikan emosi yang dirasakan penuturnya secara jelas sehingga dapat memengaruhi lawan tuturnya secara emosional. Jay (2000) berpendapat umpatan merupakan kata-kata yang seharusnya tidak digunakan namun memiliki efek yang kuat. Selain itu, umpatan memiliki dan diproduksi karena adanya praktik sosial. Artikulasi dari kata-kata yang mengandung umpatan terdapat di aturan sosial mengenai identitas gender, ras, kekuasaan, formalitas, larangan, dll. Berdasarkan pemaparan Jay (2000), dapat diketahui bahwa banyak hal yang memengaruhi adanya umpatan. Oleh karena itu, umpatan dapat diteliti dengan menggunakan beberapa kajian mulai dari psikologi, budaya, linguistik, dan lain-lain.

Umpatan dapat didefinisikan sebagai bentuk tindakan linguistik berupa kata tabu yang bertujuan untuk menunjukkan ekspresi yang kuat (Vingerhoets et al., 2013). Vingerhoets, dkk mengutip dari beberapa ahli bahwa karena umpatan memiliki fungsi yang cenderung negatif, pada abad ke-15 orang yang mengucapkan umpatan dapat dijatuhkan hukuman penjara, pemotongan lidah, atau yang paling berat dijatuhkan hukuman mati. Namun, seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan hukuman tersebut sudah tidak berlaku meskipun di beberapa negara penggunaan umpatan masih dilarang secara hukum dengan hukuman yang tidak terlalu berat. Umpatan memiliki hubungan yang kuat dengan emosi kuat baik yang tergolong ke dalam negatif maupun positif. Namun, hal hal tersebut tidak dihargai dengan sama pada setiap budaya. Hal ini mengindikasikan umpatan terus mengalami perubahan serta penggunaannya di setiap wilayah berbeda, baik jika dilihat dari segi sosial maupun budaya.

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh peneliti lain. Ningjue (dalam Wene & Ena, 2020) yang menyebutkan bahwa umpatan tergolong ke dalam bahasa tabu. Selain umpatan, Ningjue juga menggolongkan beberapa kata yang masuk ke dalam kategori bahasa tabu yaitu kata-kata yang tidak senonoh, cabul, julukan, serta kata-kata yang mengandung pelecehan seksual. Namun, meskipun kata-kata tersebut tergolong ke dalam bahasa tabu, penggunaannya dalam berkomunikasi juga dibutuhkan dalam beberapa konteks (Wene & Ena, 2020). Pendapat Wene dan Ena tersebut didasari karena adanya penelitian lain yang menemukan bahwa penggunaan bahasa tabu seperti umpatan dibutuhkan untuk mengetahui sisi positifnya. Salah satunya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jay (2000) manusia sebagai hewan yang emosional memiliki keinginan untuk menunjukkan perasaannya, melepaskan rasa stres, serta membentuk identitas dan status sosialnya melalui perkataannya. Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut sangat jelas bahwa secara umum umpatan tidak selalu memiliki dampak negatif bagi para penggunanya.

Hughes (1991: 252) menyatakan umpatan sebagai kata-kata yang bersifat cabul atau kasar yang digunakan untuk memaki dan dianggap tidak senonoh dalam suatu masyarakat; kata-kata tersebut dipakai untuk menghina, memaki, mengutuk, melukai, menyakiti, mengejek, atau mengolok-olok sesuatu saat penuturnya merasakan emosi yang sangat kuat. Dengan kata lain, umpatan adalah bentuk ekspresi bahasa yang seringkali merujuk pada bahasa yang dianggap tidak baik. Penggunaan umpatan adalah suatu bentuk kekerasan yang disebut dengan tindakan agresi verbal. Agresi verbal didefinisikan sebagai serangan terhadap konsep diri dari seseorang atau pendapatnya dengan tujuan menyakiti orang lain secara psikologis. Sebutan yang tidak senonoh dan kata-kata kasar serta hinaan

yang merendahkan menyebabkan rusaknya konsep diri dalam jangka panjang, dan agresi verbal bisa menjadi alasan yang dapat mengarah pada agresi fisik.

Baryadi (2003: 64) mengungkapkan bahwa di samping kekerasan fisik, ada juga satu kekerasan yang disebut dengan kekerasan simbolik (*symbolic violence*), yaitu kekerasan yang bersifat simbolik. Kekerasan simbolik ini dibedakan lagi menjadi dua jenis, yaitu (1) kekerasan yang menggunakan simbol nonverbal atau disebut dengan kekerasan simbolik nonverbal (*nonverbal symbolic violence*), dan kekerasan yang menggunakan simbol verbal (bahasa) atau disebut dengan kekerasan verbal (*verbal violence*). Kekerasan verbal tercermin dalam tindak tutur seperti memaki, mengancam, menghina, membentak, mengejek, melecehkan, memfitnah, mengusir, menghujat, menyudutkan, memaksa, menghasut, menjelek- jelekkan, menakut-nakuti, mengintimidasi, dan mempermalukan.

Pastika (2008: 2) menyatakan pendapat yang sama bahwa bahasa kasar adalah bentuk ungkapan yang menistakan orang lain dengan menggunakan kata- kata yang tidak senonoh, misalnya caci-maki, umpatan, penghinaan, dan lain-lain. Dari definisi ini, Bahasa kasar dapat dikelompokkan sebagai kekerasan verbal karena menggunakan simbol bahasa untuk melukai perasaan orang lain. Menurut Poerwandari, kekerasan yang menggunakan simbol bahasa dapat disebut sebagai bagian dari kekerasan psikologis atau mental. Dalam hal ini Poerwandari (2004: 11-12) menyatakan sebagai berikut.

Umpatan yang sering digunakan untuk mengekspresikan kemarahan merupakan ekspresi verbal yang digunakan oleh penutur bahasa agar tidak terus- menerus berada dalam keadaan tertekan. Bagi orang yang terkena, ucapan umpatan yang ditujukan pihak lain kepada dirinya mungkin dirasakan menyerang dan menyakiti perasaan, tetapi bagi yang mengucapkannya, ekspresi dengan umpatan adalah pembebasan dari segala bentuk dan situasi yang tidak menyenangkan.

## **2.2. Klasifikasi Ungkapan Umpatan**

### **1. Ungkapan Umpatan Berdasarkan Bentuk Kebahasaan Umpatan**

Dilihat dari bentuk kebahasaannya, penelitian ini mengklasifikasikan serta mendeskripsikan bentuk kebahasaan umpatan yang terdapat di dalam serial anime *Tokyo Revengers*. Bentuk kebahasaan umpatan yang diikuti dalam penelitian ini merujuk pada bentuk penelitian yang dikemukakan oleh Wijana dan Rohmadi (2007: 115-130). Wijana dan Rohmadi menyatakan bahwa umpatan dapat dikelompokkan berdasarkan aspek formal dan referensinya.

Umpatan secara formal dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu (a) umpatan berbentuk kata, (b) umpatan berbentuk frasa (kelompok kata), dan (c) umpatan berbentuk klausa. Akan tetapi pada penelitian ini digunakan istilah bentuk kebahasaan untuk menggantikan istilah formal. Kridalaksana (2008: 32) menyatakan bahwa bentuk diartikan sebagai, (1) penampakan atau rupa satuan bahasa; (2) penampakan atau rupa satuan gramatikal atau leksikal dipandang secara fonis atau grafemis. Dengan kata lain, istilah bentuk pada penelitian ini merujuk pada rupa satuan gramatikal. Bentuk kebahasaan umpatan merujuk pada umpatan yang berwujud kata, umpatan berwujud frasa, dan umpatan berwujud klausa.

#### **a. Ungkapan Umpatan Berbentuk Kata**

Umpatan yang berbentuk kata dibedakan lagi menjadi dua, yaitu umpatan bentuk kata dasar dan umpatan bentuk kata jadian. Umpatan yang berbentuk kata dasar adalah umpatan yang berwujud kata-kata monomorfemis, misalnya *bangsat*, *setan*, *anjing*, dan lain-lain. Sedangkan umpatan yang berbentuk jadian adalah umpatan yang berupa kata-kata polimorfemis. Sejalan dengan pendapat Wijana dan Rohmadi (2007: 115-130), kata jadian adalah kata yang terbentuk sebagai hasil adanya proses morfologis. Proses morfologis dalam bahasa Indonesia dapat meliputi afiksasi, reduplikasi, komposisi atau pemajemukan, akronimisasi atau pemendekan, perubahan status atau konversi, dan penyerapan (Chaer, 2008:25)

Umpatan polimorfemis ini dibedakan lagi menjadi tiga jenis, yaitu (1) umpatan berafiks misalnya sialan, bajingan, kampungan, (2) umpatan bentuk ulang atau reduplikasi misalnya cecunguk, dan (3) umpatan bentuk majemuk misalnya kurang ajar, buaya darat.

#### **b. Ungkapan Umpatan Berbentuk Frasa**

Dalam pembentukan frasa ungkapan umpatan terdapat dua cara, yang pertama yaitu dengan menambahkan kata “dasar” lalu diikuti dengan umpatan, misalnya dasar sial, dasar bajingan, dan sebagainya. Kata umpatan yang bisa ditambahkan dengan “dasar” ini bisa bermacam-macam, misalnya menggunakan dengan menyebutkan kata binatang (dasar anjing, dasar buaya, dan sebagainya), profesi (dasar pelacur), benda (dasar tai), keadaan (dasar gila, dasar bodoh), dan makhluk halus (dasar setan, dasar iblis). Kemudian cara yang kedua adalah dengan menambahkan “-mu”, misalnya matamu, kakekmu, dan sebagainya. Penambahan - mu pada pembentukan umpatan dengan cara kedua ini hanya terbatas pada kata-kata kekerabatan (kakekmu, nenekmu) dan bagian tubuh (matamu).

#### **c. Ungkapan Umpatan Berbentuk Klausa**

Pembentukan ungkapan umpatan klausa pada umumnya adalah dengan menambahkan pronomina di belakang umpatan, misalnya bodoh kamu, bajingan kamu, dan sebagainya. Fungsi dari penambahan pronomina yang diletakkan setelah kata umpatan ini adalah untuk memberikan penekanan pada ungkapan umpatan tersebut.

Adapun Andersson dan Trudgill (1990: 15) mengklasifikasikan empat fungsi umpatan sebagai berikut.

1. *Expletive*; penggunaan ungkapan umpatan untuk menyatakan emosi dan tidak ditujukan langsung pada orang lain.
2. *Abusive*; ungkapan umpatan ditujukan langsung kepada orang lain. Contohnya, You Motherfucker, You Asshole.
3. *Humorous*; penggunaan umpatan bukan dengan maksud untuk menghina meskipun ditujukan langsung pada orang lain.
4. *Auxiliary*; penggunaan umpatan yang tidak langsung merujuk pada orang lain, hanya sekadar cara bicara dan tidak bersungguh-sungguh. Contohnya, This fucking blablabla!

Umpatan juga berfungsi sebagai alat untuk membebaskan atau mengurangi kemarahan sehingga seseorang tersebut memiliki lebih sedikit stres. Dengan demikian, umpatan menjadi saluran yang umum digunakan oleh orang-orang untuk melepaskan diri dari tekanan (stres). Ketika digunakan dengan sewajarnya, umpatan menjadi bagian berharga dari suatu bahasa. Tetapi jika digunakan secara berlebihan, seseorang dianggap memiliki sikap yang tidak terpuji.

Adapun seseorang memaki memiliki beragam alasan, melepaskan perasaan yang tidak disukai, menguatkan argumen, mengejutkan atau menghina lawan bicara, dan merupakan suatu kebiasaan. Fungsi umpatan menurut Crystal (2003: 17) merupakan cara yang efektif dalam mengurangi stres. Dengan demikian, seseorang menggunakan ungkapan umpatan dengan alasan untuk meluapkan perasaan dan dapat ditujukan kepada suatu benda atau orang lain sebagai sasaran. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Jay dan Janscewitz (2008) bahwa alasan seseorang memaki adalah untuk mengungkapkan emosi, khususnya kemarahan dan frustrasi.

## **2. Klasifikasi Ungkapan Umpatan Berdasarkan Referensi**

Dilihat dari referensinya, menurut Wijana dan Rohmadi (2007: 119-124) umpatan dapat digolongkan menjadi bermacam-macam, yaitu keadaan, binatang, benda-benda, bagian tubuh, kekerabatan, makhluk halus, aktivitas, dan profesi.

#### **a. Keadaan**

Kata-kata umpatan yang menunjuk pada keadaan yang tidak menyenangkan merupakan satuan bahasa yang paling banyak digunakan untuk mengungkapkan umpatan. Ada tiga hal yang dapat dihubungkan dengan keadaan yang tidak menyenangkan. yaitu keadaan

mental, seperti bodoh, gila, tolol, dan sebagainya; keadaan yang tidak direstui Tuhan atau agama, seperti jahanam, keparat, terkutuk, dan sebagainya; keadaan yang berhubungan dengan peristiwa tidak menyenangkan yang menimpa seseorang, seperti sialan, mati, celaka, mampus, dan sebagainya. Dalam beberapa hal, kata-kata umpatan ini juga digunakan untuk mengekspresikan keheranan, kekaguman, keterkejutan, dan sebagainya, misalnya dengan menggunakan kata-kata brengsek, gila, astaga, gawat, dan sebagainya.

**b. Binatang**

Kata-kata umpatan yang menggunakan referensi binatang berbeda dengan kata-kata umpatan yang menggunakan kata sifat (adjektiva), apabila adjektiva mengekspresikan umpatan secara langsung, maka referensi binatang mengekspresikan umpatan secara tidak langsung. Dengan kata lain umpatan menggunakan referensi nama binatang hanya mengekspresikan sifat-sifat tertentu dari binatang yang memiliki kesamaan dengan individu atau keadaan yang dijadikan sasaran. Beberapa sifat-sifat tertentu dari binatang dalam bahasa Indonesia yang dijadikan sebagai kata-kata umpatan misalnya menjijikkan (anjing), menjijikkan atau haram (babi), menyakiti (lintah darat), tidak setia (buaya). Selain itu juga terdapat referensi binatang yang digunakan untuk kata-kata umpatan sehubungan dengan keadaan fisik dari sasaran untuk menghina atau merendahkan, misalnya monyet.

**c. Benda-benda**

Hampir sama dengan referensi nama binatang dan makhluk halus, beberapa nama benda yang sering digunakan untuk memaki biasanya memiliki bentuk atau penampilan serta keadaan yang tidak baik, misalnya seperti tai, gombal, dan sebagainya.

**d. Bagian Tubuh**

Bagian tubuh yang digunakan sebagai kata umpatan biasanya adalah bagian tubuh yang berhubungan erat dengan aktivitas seksual karena aktivitas seksual bersifat sangat pribadi dan tidak boleh dibicarakan di depan umum kecuali di dalam forum tertentu. Contohnya adalah puki mak dan cuki mai. Beberapa bagian tubuh lain yang juga sering digunakan sebagai kata-kata umpatan adalah mata dalam bentuk frasa matamu. Frasa umpatan ini digunakan untuk mengumpat pada sasaran yang biasanya melakukan kesalahan karena tidak menggunakan alat penglihatannya dengan baik. Selain mata, frasa lain yang digunakan untuk kata-kata umpatan adalah hidung belang, mata duitan, mulut ember, dan sebagainya

**e. Kekerabatan**

Beberapa kata-kata kekerabatan seperti ibu, bapak, kakek, nenek, dan sebagainya digunakan sebagai kata-kata umpatan karena kata-kata kekerabatan tersebut mengacu pada individu yang dihormati. Sebagai individu yang dihormati, layaknya kata-kata tabu untuk disebut-sebut tidak pada tempatnya. Untuk mengumpat atau mengekspresikan kejengkelan, biasanya kata-kata kekerabatan ini ditambahkan dengan -mu sehingga menjadi kakekmu, nenek moyangmu, dan sebagainya.

**f. Makhluk Halus**

Ada beberapa kata yang berhubungan dengan makhluk halus dan sering digunakan untuk mengungkapumpat, yaitu setan, setan alas, dedemit, iblis, genderuwo, dan sebagainya.

**g. Aktivitas**

Sama halnya dengan bagian tubuh, kata-kata umpatan yang berhubungan dengan aktivitas mengacu pada aktivitas seksual. Dilihat dari penambahan afiks di- pada kata umpatan seperti diamput, dan diancuk maka secara semantis dapat disimpulkan ungkapan-ungkapan ini lebih mengacu pada keadaan daripada tindakan. Kata-kata ini sering digunakan oleh penutur bahasa Indonesia dari Jawa Timur.

**h. Profesi**

Kata umpatan yang menggunakan referensi profesi biasanya merupakan profesi yang dipandang rendah dan diharamkan oleh agama. Profesi-profesi seperti copet, bajingan, lonte, dan sebagainya seringkali digunakan sebagai kata umpatan untuk mengumpat dan mengekspresikan rasa jengkelnya.

### 3. METODE

Dalam artikel digunakan teknik simak catat. Peneliti menonton episode-episode yang dipilih dan mencatat bahasa umpatan yang terdapat di dalam percakapan antar karakter. Selain itu, peneliti juga akan mencatat konteks penggunaan umpatan .

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis wacana. Menurut Stubbs (1983: 1 ) Analisis wacana adalah suatu kajian yang meneliti atau menganalisis bahasa yang digunakan secara alamiah, baik dalam bentuk tulisan maupu lisan. Peneliti memilih beberapa episode dari serial anime Tokyo Revengers dan menganalisis bahasa umpatan yang digunakan dalam percakapan antar karakter. Analisis wacana digunakan untuk memahami penggunaan bahasa umpatan dalam konteks yang lebih luas, seperti peran dan dampaknya terhadap karakter dan alur cerita. Contohnya penggunaan kata “korosu” pada episode 01 menit ke 15:47 yang berarti “aku akan membunuhmu”. Penggunaan frase ini dikarenakan salah satu karakter yang Bernama Takemichi meluapkan emosi kekesalan gara-gara ada anak kecil yang diminta duitnya oleh gangster jalanan.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari observasi yang dilakukan pada serial anime *Tokyo Revengers* ditemukan sebanyak 16 macam ungkapan umpatan yang terdiri dari 5 kata *baka*, 4 kata *temee*, 2 kata *urusai*, 2 kata *kuso*, 2 kata *gomi*, 3 kata *korosu*, Kemudian kata *yatsu*, *kiero*, *fuzakeruna*, *shokei*, *michinko*, *yatsu*, *kaera*, *mushikera*, *michinko*, *kisama*, *chinkasu* masing-masing 1 kata. Jadi, ungkapan umpatan yang paling banyak digunakan dalam anime *Tokyo Revengers* karya ken wakui adalah kata *baka* yang berjumlah 5 kata. Fungsi Bahasa Umpatan dalam Serial Anime Tokyo Revengers

**Tabel 1.1** Data Temuan Ungkapan Umpatan yang Terdapat dalam serial anime *Tokyo Revengers*

No	Umpatan	Arti	Jumlah
1	<i>Baka</i>	Bodoh	5
2	<i>Temee</i>	Kau	4
3	<i>Korosu</i>	Membunuh	3
4	<i>Gomi</i>	Sampah	2
5	<i>Kuso</i>	Sialan	2
6	<i>Urusai</i>	Berisik	2
7	<i>Yatsu</i>	Budak	1
8	<i>Kiero</i>	Menghilang	1
9	<i>Fuzakeruna</i>	Jangan main-main	1
10	<i>Kame</i>	Kura-kura	1
11	<i>Shokei</i>	Eksekusi	1
12	<i>Michinko</i>	Tidak memiliki otak	1
13	<i>Kaere</i>	Menghilang	1
14	<i>Mushikera</i>	Kutu busuk	1
15	<i>Kisama</i>	Bajingan	1
16	<i>Chinkasu</i>	Keju Penis	1

#### 4.1. Fungsi Bahasa Umpatan dalam Serial Anime Tokyo Revengers

Adapun Andersson dan Trudgill (1990: 15) mengklasifikasikan empat fungsi umpatan sebagai berikut.

1. *Expletive*; penggunaan ungkapan umpatan untuk menyatakan emosi dan tidak ditujukan langsung pada orang lain. Contoh: 糞(kuso) yang berarti sialan

Baji : あ、くそ。ここまでか。  
*A, Kuso, Koko made ka.*  
 Ah, Sialan, sampai disini saja kah?.  
 (Sambil memuntahkan darah)  
 (*Tokyo Revengers* eps 20 – 21:30)

Cuplikan Monolog data di atas diucapkan oleh Baji kepada diri sendiri karena usaha yang dia lakukan yaitu menghajar Kisaki telah gagal. Karena hal itulah Baji melontarkan kata 糞(kuso) untuk melampiaskan kegagalan diri sendiri.

Dengan demikian, maka kata 糞(kuso) termasuk kata umpatan dengan konteks *Expletif*, yaitu untuk menyatakan emosi dan tidak ditujukan langsung pada orang lain (Andersson dan Trudgill (1990: 15)).

2. *Abusive*; ungkapan umpatan ditujukan langsung kepada orang lain. Contoh: バカ yang berarti bodoh

Siswa 1 : 行くぞこっら。  
*Ikuzo korra.*  
 Ayo lakukan.

Takemichi : あれ、なおとは?  
*Are, Naoto wa?*  
 Eh? Naoto tadi?

Para Siswa : ふざけるな！早くやれよ！バカ！  
*Fuzakeruna! Hayaku Yareyo! Baka!*  
 Jangan bercanda! Ayo cepat lakukan bodoh!

Cuplikan Dialog data di atas diucapkan oleh Para siswa SMP kepada Takemichi karena dia keakutan Ketika akan berduel langsung dengan siswa di lapangan sekolah. Karena hal itulah Para siswa melontarkan kata バカ(*baka*) untuk melampiaskan kekesalan kepada Takemichi.

Dengan demikian, maka kata バカ(*baka*) termasuk kata umpatan dengan konteks *Abusive*, yaitu ungkapan umpatan ditujukan langsung kepada orang lain (Andersson dan Trudgill (1990: 15)).

3. *Humorous*; penggunaan umpatan bukan dengan maksud untuk menghina meskipun ditujukan langsung pada orang lain. Contoh: 奴(yatsu) yang berarti budak

Nenek : ちょっと、いるんだろう  
*Chotto, irun darou?*  
 Woi, Kamu ada di dalam kan?

Takemichi : はい。  
*Hai.*  
 Ya.

Nenek : 何度言っただろうわかるんだい。テレビの歌がうるさいよ。  
*Nando itta darou wakarundai.*  
*Terebi no uta ga urusai yo. Sudah berapa kali kubilang, Suara TV mu itu berisik.*

Takemichi : すみません。  
*Sumimasen.*  
 Maafkan Saya .

Nenek : まったく、近頃の若い奴は。  
*Mattaku, Chikagoro no wakai yatsu wa.*  
 Dasar, remaja zaman sekarang suka seenaknya aja!.

Cuplikan Dialog data di atas diucapkan oleh Nenek tetangga kepada Takemichi karena TV di kamar Takemichi sangat berisik. Karena hal itulah Nenek melontarkan kata 奴(yatsu) untuk meluapkan kekesalan tersebut.

Dengan demikian, maka kata 奴(yatsu) termasuk kata umpatan dengan konteks *Humorous*, penggunaan umpatan bukan dengan maksud untuk menghina meskipun ditujukan langsung pada orang lain. (Andersson dan Trudgill (1990: 15).

4. *Auxiliary*; penggunaan umpatan yang tidak langsung merujuk pada orang lain, hanya sekadar cara bicara dan tidak bersungguh-sungguh. Di anime ini tidak ditemukan fungsi *Auxiliary*.

#### **4.2. Bentuk Bahasa Umpatan dalam Serial Anime Tokyo Revengers**

Dilihat dari bentuk kebahasaannya, penelitian ini mengklasifikasikan serta mendeskripsikan bentuk kebahasaan umpatan yang terdapat di dalam serial anime *Tokyo Revengers*. Bentuk kebahasaan umpatan yang diikuti dalam penelitian ini merujuk pada bentuk penelitian yang dikemukakan oleh Wijana dan Rohmadi (2007: 115-130). Wijana dan Rohmadi menyatakan bahwa umpatan dapat dikelompokkan berdasarkan aspek formal dan referensinya.

Umpatan secara formal dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu (a) umpatan berbentuk kata, (b) umpatan berbentuk frasa (kelompok kata), dan (c) umpatan berbentuk klausa. Akan tetapi pada penelitian ini digunakan istilah bentuk kebahasaan untuk menggantikan istilah formal. Kridalaksana (2008: 32) menyatakan bahwa bentuk diartikan sebagai, (1) penampakan atau rupa satuan bahasa; (2) penampakan atau rupa satuan gramatikal atau leksikal dipandang secara fonis atau grafemis. Dengan kata lain, istilah bentuk pada penelitian ini merujuk pada rupa satuan gramatikal. Bentuk kebahasaan umpatan merujuk pada umpatan yang berwujud kata, umpatan berwujud frasa, dan umpatan berwujud klausa.

##### **1. Ungkapan Umpatan Berbentuk Kata**

Umpatan yang berbentuk kata dibedakan lagi menjadi dua, yaitu umpatan bentuk kata dasar dan umpatan bentuk kata jadian. Umpatan yang berbentuk kata dasar adalah umpatan yang berwujud kata-kata monomorfemis, misalnya 糞(kuso), バカ(baka) yang berarti bodoh, dan うるさい(urusai) yang berarti berisik.

##### **2. Ungkapan Umpatan Berbentuk Frasa**

Dalam pembentukan frasa ungkapan umpatan diikuti dengan menambahkan kata “yaro” dibelakangnya, misalnya バカヤロー(*baka yaro*) yang berarti bodoh

##### **3. Ungkapan Umpatan Berbentuk Klausa**

Pembentukan ungkapan umpatan klausa pada umumnya adalah dengan menambahkan pronomina di belakang umpatan, misalnya Fungsi クソガキ(kuso gaki) yang berarti bocah sialan, ちんか(chinkasu) yang berarti keju peler, dan みちんこ(michinko) yang berarti gak punya otak. dari penambahan pronomina yang diletakkan setelah kata umpatan ini adalah untuk memberikan penekanan pada ungkapan umpatan tersebut.

Menurut Wijana dan Rohmadi (2007: 119-124) umpatan dapat digolongkan menjadi bermacam-macam, yaitu keadaan, binatang, benda-benda, bagian tubuh, kekerabatan, makhluk halus, aktivitas, dan profesi.

##### **1. Keadaan**

Kata-kata umpatan yang menunjuk pada keadaan yang tidak menyenangkan merupakan satuan bahasa yang paling banyak digunakan untuk mengungkapkan umpatan. Ada tiga hal yang dapat dihubungkan dengan keadaan yang tidak menyenangkan. yaitu keadaan mental, seperti bodoh,

gila, tolol, dan sebagainya; keadaan yang tidak direstui Tuhan atau agama, seperti jahanam, keparat, terkutuk, dan sebagainya; keadaan yang berhubungan dengan peristiwa tidak menyenangkan yang menimpa seseorang, seperti sialan, mati, celaka, mampus, dan sebagainya. Dalam beberapa hal, kata-kata umpatan ini juga digunakan untuk mengekspresikan keheranan, kekaguman, keterkejutan, dan sebagainya, misalnya dengan menggunakan kata-kata brengsek, gila, astaga, gawat, dan sebagainya. Contoh:

Bocah-bocah : おい、おっさん。  
*Oi, Ossan.*  
 Hei, Om-om.

Takemichi : ええ。  
*Ee*  
*Ee*

Bocah-bocah : なんか、文句あるの。  
*Nanka, monku aru no?*  
 Apa? Masalah buat lo?

(Menggesek koin ke mobil orang) kreeekkkkk

Takemichi : ああ。  
*Aa*  
 haa

Bocah-bocah : ノノノノノ。バー  
*Hahahaha. Baaka*  
 Hahaha (sambal lari)

Om-om : おい、何あってんなお前?  
*Oi, nani atten na omae?*  
 Woi. Apa yang Kamu lakukan?

Cuplikan Dialog data di atas diucapkan oleh Bocah-bocah jalanan kepada Takemichi karena mereka telah sengaja menggesekkan koin ke mobil om-om, Lalu om-om tersebut menuduh Takemichi yang melakukannya . Karena hal itulah Bocah-bocah melontarkan kata *バカ (baka)* untuk memaki Takemichi.

Gangster : まだ持ってんじゃねかよ。  
*Mada motte jane ka yo.*  
 Tuh kan, kau masih punya banyak uang!

Takemichi : うっせなあ。人が癪性にしてたのによ。  
*Usse na. Hito ga kanshou ni shiteta no ni yo.*  
 Berisik ah! Padahal aku lagi galau nih.

Gangster : 早くしろよ。無駄無駄してじゃねよ。  
*Hayaku shiro yo. Muda muda shite jane yo.*  
 Buruan keluarin. Jangan menghabiskan waktu kami.

Takemichi : おい。うるせえ! バカ!  
*Oi. Urusee! Baka!*  
 Woy, Kalian berisik bodoh

(Memukul gangster)

Takemichi : 先からぐちゃぐちゃぐちゃぐちゃよ。  
*Saki kara gucha guchayo*  
 Dari tadi

Takemichi : 俺は今最強に陰圧してんだよ。  
*Ore wa ima saikyou ni inatsu shiten dayo.*  
 Aku Serious, mood burukku dalam tingkat maksimum.de

Takemichi : 消えろ。殺すさ!  
*Kiero. Korosusa!.*  
 Pergilah atau aku akan membunuhmu!

Gangster : ごめんなさい。失礼します。

Gomennasai. Shitsureishimasu  
Maafkan Kami. Maaf mengganggu.

Cuplikan Dialog data di atas diucapkan oleh Takemichi kepada Gangster karena Gangster tersebut memalak seorang anak kecil di taman bermain, dan kebetulan suasana hati Takemichi sedang galau.. Karena hal itulah Takemichi melontarkan kata 消えろ (*kiero*) dan 殺すさ (*korosusa*) untuk meluapkan kekesalan tersebut.

Dengan demikian, maka kata 消えろ (*kiero*) dan 殺すさ (*korosusa*) termasuk kata umpatan dengan bentuk keadaan, Karena menunjuk pada keadaan yang tidak menyenangkan

Murid 1 : 行くぞこつら。  
*Ikuzo korra.*  
Ayo lakukan.

Takemichi : あれ、なおとは?  
Are, Naoto wa?  
Eh? Naoto tadi?

Murid-murid : ふざけるな! 早くやれよ! バカ!  
*Fuzakeruna! Hayaku Yareyo! Baka!*  
Jangan bercanda! Ayo cepat lakukan bodoh!

Takemichi : え、ちょまって。  
*E, Cho matte.*  
Eh, Tunggu sebentar

Murid-murid : ぶち殺せ!  
*Buchi korose!*  
Bunuh dia!

Cuplikan Dialog data di atas diucapkan oleh Para Murid SMP kepada Takemichi karena Takemichi tidak bisa melakukan duel dengan salah satu anak SMP. Karena hal itulah Takemichi melontarkan kata ぶち殺せ (*buchi korose*) untuk meluapkan kekesalan tersebut.

Dengan demikian, maka kata ぶち殺せ (*buchi korose*) termasuk kata umpatan dengan bentuk keadaan, Karena berhubungan dengan peristiwa yang tidak menyenangkan yang menimpa seseorang yaitu Takemichi.

## 2. Binatang

Kata-kata umpatan yang menggunakan referensi binatang berbeda dengan kata-kata umpatan yang menggunakan kata sifat (adjektiva), apabila adjektiva mengekspresikan umpatan secara langsung, maka referensi binatang mengekspresikan umpatan secara tidak langsung. Dengan kata lain umpatan menggunakan referensi nama binatang hanya mengekspresikan sifat-sifat tertentu dari binatang yang memiliki kesamaan dengan individu atau keadaan yang dijadikan sasaran. Beberapa sifat-sifat tertentu dari binatang dalam bahasa Indonesia yang dijadikan sebagai kata-kata umpatan misalnya menjijikkan (anjing), menjijikkan atau haram (babi), menyakiti (lintah darat), tidak setia (buaya). Selain itu juga terdapat referensi binatang yang digunakan untuk kata-kata umpatan sehubungan dengan keadaan fisik dari sasaran untuk menghina atau merendahkan, misalnya monyet. Contoh:

Murid 1 : なんだこの亀?  
*Nanda kono kame?*  
Ada apa dengan kura-kura bodoh ini?

Cuplikan Monolog data di atas diucapkan oleh salah satu murid SMP kepada Takemichi karena Takemichi dan kawan-kawan sangat lemah di mata siswa ini Karena hal itulah siswa ini melontarkan kata 亀 (*kame*) untuk meluapkan kekesalan tersebut.

Dengan demikian, maka kata 亀 (*kame*) termasuk kata umpatan dengan bentuk binatang, Karena menggunakan binatang sebagai bentuk referensi.

## 3. Benda-benda

Hampir sama dengan referensi nama binatang dan makhluk halus, beberapa nama benda yang sering digunakan untuk memaki biasanya memiliki bentuk atau penampilan serta keadaan yang tidak baik, misalnya seperti tai, gombal, dan sebagainya. Contoh:

- Ayah Seseorang :この虫けらか。夜中に諸町で貴様ゴミなんだ  
*kono mushikera kaa. yonaka ni shomachi de kisamagomi nanda*  
 dasar kutu busuk.kalian hanya sampah di tengah malam
- Ibu Seseorang :やめてお父さん  
*Yamete otou san*  
 Hentikan Ayah
- Ayah Seseorang :この糞がきども。  
*kono kuso gaki domo.*  
 Lihat dirimu brengsek

Cuplikan Dialog data di atas diucapkan oleh Ayah dari seorang korban tawuran anak SMP kepada katua geng yang bernama Mikey Karena hal itulah siswa ini melontarkan kata ゴミ(*gomi*) dan 糞(*kuso*) untuk meluapkan kekesalan tersebut.

Dengan demikian, maka kata ゴミ(*gomi*) dan 糞(*kuso*) termasuk kata umpatan dengan bentuk benda, Karena menggunakan benda yang memiliki kesan buruk sebagai referensi

#### 4. Bagian Tubuh

Bagian tubuh yang digunakan sebagai kata umpatan biasanya adalah bagian tubuh yang berhubungan erat dengan aktivitas seksual karena aktivitas seksual bersifat sangat pribadi dan tidak boleh dibicarakan di depan umum kecuali di dalam forum tertentu. Contohnya adalah puki mak dan cuki mai. Beberapa bagian tubuh lain yang juga sering digunakan sebagai kata-kata umpatan adalah mata dalam bentuk frasa matamu. Frasa umpatan ini digunakan untuk mengumpat pada sasaran yang biasanya melakukan kesalahan karena tidak menggunakan alat penglihatannya dengan baik. Selain mata, frasa lain yang digunakan untuk kata-kata umpatan adalah hidung belang, mata duitan, mulut ember, dan sebagainya Contoh:

- Anggota Geng :パーちゃんくんってみちんこころあ  
*Pa chin kun tte michinko korraaa*  
 Pa chin itu nggak punya otak

Cuplikan Dialog data di atas diucapkan oleh salah Ayah dari seorang korban tawuran anak SMP kepada katua geng yang bernama Mikey Karena hal itulah siswa ini melontarkan kata ゴミ(*gomi*) dan 糞(*kuso*) untuk meluapkan kekesalan tersebut.

Dengan demikian, maka kata みちんこ(*michinko*) termasuk kata umpatan dengan bentuk bagian tubuh, karena menggunakan bagian tubuh sebagai referensi.

#### 5. Keekerabatan

Beberapa kata-kata kekerabatan seperti ibu, bapak, kakek, nenek, dan sebagainya digunakan sebagai kata-kata umpatan karena kata-kata kekerabatan tersebut mengacu pada individu yang dihormati. Sebagai individu yang dihormati, layaknya kata-kata tabu untuk disebut-sebut tidak pada tempatnya. Untuk mengumpat atau mengekspresikan kejengkelan, biasanya kata-kata kekerabatan ini ditambahkan dengan -mu sehingga menjadi kakekmu, nenek moyangmu, dan sebagainya. Di dalam anime ini tidak ditemukan data tersebut

#### 6. Makhluk Halus

Ada beberapa kata yang berhubungan dengan makhluk halus dan sering digunakan untuk mengungkapkan umpatan, yaitu setan, setan alas, dedemit, iblis, genderuwo, dan sebagainya. Di dalam anime ini tidak ditemukan data tersebut

#### 7. Aktivitas

Sama halnya dengan bagian tubuh, kata-kata umpatan yang berhubungan dengan aktivitas mengacu pada aktivitas seksual. Dilihat dari penambahan afiks di- pada kata umpatan seperti diamput, dan diancuk maka secara semantis dapat disimpulkan ungkapan-ungkapan ini lebih

mengacu pada keadaan daripada tindakan. Kata-kata ini sering digunakan oleh penutur bahasa Indonesia dari Jawa Timur. Di dalam anime ini tidak ditemukan data tersebut

## 8. Profesi

Kata umpatan yang menggunakan referensi profesi biasanya merupakan profesi yang dipandang rendah dan diharamkan oleh agama. Profesi-profesi seperti copet, bajingan, lonte, dan sebagainya seringkali digunakan sebagai kata umpatan untuk mengumpat dan mengekspresikan rasa jengkelnya. Di dalam anime ini tidak ditemukan data tersebut

## 5. PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bahasa umpatan dalam serial anime Tokyo Revengers memiliki beberapa fungsi menurut Andersson dan Trudgill (1990: 15) yaitu. *Expletive* Contoh; 糞(Kuso) yang memiliki arti, *Abusive* Contoh: バカ(Baka) yang memiliki arti bodoh, *Humorous* Contoh: 奴(Yatsu) yang memiliki arti budak, dan *Auxiliary* yang tidak memiliki contoh. Bentuk bahasa umpatan yang digunakan dalam anime ini juga bervariasi, yaitu Kata, Frasa, Klausa, Keadaan, Binatang, Benda, dan lain-lain.

### Saran

Saran yang dapat diberikan adalah untuk memperhatikan konteks penggunaan umpatan dalam anime dan mempertimbangkan dampaknya terhadap karakter dan alur cerita. Dalam memperkenalkan budaya Jepang melalui anime, perlu diingat bahwa bahasa umpatan bukanlah bagian yang paling penting atau representatif dari budaya tersebut. Selain itu, penting untuk memperkenalkan variasi bahasa Jepang yang lebih formal dan sopan kepada penonton yang belum familiar dengan bahasa tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andersson, L., & Trudgill, P. (1990). *Bad language*. Oxford: Blackwell.
- Baryadi, I. Praptomo. (2003). "Bahasa dan Kekerasan", dalam Sujarwanto dan Jabrohim, editor. Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Peran Transformasi Sosial Budaya Abad XXI. Yogyakarta: Gama Media.
- Edward. (1983). *The Anatomy of Dirty Words*. New York: Lyle Stuart.
- Hughes, Geoffrey. (1991). *Swearing: a Social History of Foul Language, Oaths and Profanity in English*. UK: Blackwell.
- Keraf. (2005). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, Harimurti. (2008). *Kamus Linguistik Umum*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Neufeldt, Victoria dan David B. Guralnik. (1994). *Webster's New World Dictionary*. Edisi ketiga. NY: Macmillan.
- Pastika, I Wayan. (2008). "Bahasa Pijin dan Bahasa Kasar dalam Acara TV Indonesia", dalam Jurnal e-Utama, Jilid 1: 2.
- Poerwandari, E. Kristi. (2004). *Mengungkap Selubung Kekerasan Telaah Filsafat Manusia*. Bandung: Yayasan Eja Insani.
- Stubbs, M. (1983). *Discourse analysis: The sociolinguistic analysis of natural language*. University of Chicago Press.
- Wakui, Ken. (2017). *Tokyo Revengers*. Kodansha.

- Wene, I. W., & Ena, O. T. (2020). Cursing, sexual harassment, profanity, obscenity and epithet in Dallas Buyers Club movie. *JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature)*, 5(1), 71–87.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. (2009). *Analisis Wacana Pragmatik Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.

# Gaya Bahasa pada Lirik Lagu Grup Musik *Yoasobi* dalam Album *The Book*

Azizia Freda Savana<sup>1,\*</sup>, Asma Haniza<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>*Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah  
Yogyakarta, Indonesia*

<sup>\*</sup>*Azizia Freda Savana. Email: aziziafreda@umy.ac.id.*

## ABSTRAK

Gaya bahasa dalam bahasa Jepang disebut 比喩 (*hiyu*). Gaya bahasa adalah bagian dari berbentuk tulisan maupun lisan yang dipakai dalam suatu karangan, yang bertujuan untuk mewakili perasaan dan pikiran dari pengarang. Gaya bahasa juga merupakan ciri khas dari seseorang dalam menyampaikan pikiran. Dengan mengetahui gaya bahasa, pembelajar bahasa Jepang dapat memahami teks berbahasa Jepang yang mengandung gaya bahasa, seperti teks yang berbentuk lirik lagu. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gaya bahasa yang terdapat pada lirik lagu album *The Book*, oleh grup musik Yoasobi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan objek data penelitian berupa enam judul lagu yaitu yang berberjudul ハルジオン (*Halzion*), あの夢をなぞってる (*Ano Yume wo Nazootte*), たぶん (*Tabun*), 群青 (*Gunjou*), ハルカ (*Haruka*), dan 夜にかける (*Yoru ni Kakeru*). Dari hasil penelitian ini ditemukan sebanyak 62 data dari 10 jenis gaya bahasa yaitu gaya bahasa Paradoks sebanyak 3 data, Oksimiron sebanyak 3 data, hiperbola sebanyak 10 data, sinekdoke sebanyak 26 data, simile sebanyak 4 data, sinestesia sebanyak 7 data, repetisi sebanyak 2 data, personifikasi sebanyak 3 data, pertanyaan retorikal sebanyak 3 data, dan tauntologi sebanyak 1 data. Makna yang terkandung pada album *The Book* secara garis besar adalah mengandung makna *romance* atau kisah percintaan. Setiap kisah cinta di dalam album tersebut memiliki alur cerita cinta yang berbeda-beda.

**Kata kunci:** Gaya bahasa, Lirik lagu, Yoasobi, Album *The Book*

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa sebagai bagian dari budaya berperan penting dalam menghasilkan produk kebudayaan sekaligus sebagai sarana komunikasi, serta merupakan ciri khas unik dari suatu negara. Penggunaan bahasa mencerminkan sifat dan karakter manusia. Hal ini dikarenakan dalam berbahasa, manusia memiliki kebebasan dalam menggunakan kata, akan lebih baik jika mengungkapkan gagasan, pikiran dan perasaan, manusia harus memilih kata-kata yang tepat dan menyusun kata-kata itu sesuai dengan aturan bahasa.

Aturan yang mendasari pemakaian bahasa, atau yang digunakan sebagai pedoman berbahasa disebut tata bahasa. Selain sebagai sarana komunikasi, bahasa pada dasarnya lebih dari sekedar alat untuk menyampaikan informasi dan mengutarakan pikiran, karena bahasa juga berfungsi untuk (1) mengadakan suatu perbincangan dalam ruang lingkup pergaulan, (2) bahasa berfungsi bagi manusia untuk mengolah dan menggunakan bahasa yang indah agar mendapatkan pemuasan rasa estetis pada manusia, (3) bahasa sebagai kunci mempelajari ilmu pengetahuan lain, di luar ilmu pengetahuan kebahasaan, (4) bahasa untuk mempelajari naskah-naskah tua untuk menyelidiki latar belakang sejarah manusia, kebudayaan dan adat istiadat, serta perkembangan bahasa itu sendiri.

Ketertarikan para pemelajar bahasa di Indonesia sangat meningkat, khususnya bahasa Jepang. Menurut Sutedi (2019), bahwa pembelajar bahasa Jepang dituntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa, yaitu mendengar (*kiku ginou*), berbicara (*hanasu ginou*), membaca (*yomu ginou*), dan menulis (*kaku ginou*). Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang semakin

diminati oleh masyarakat Indonesia saat ini selain bahasa Inggris. Dalam pembelajarannya, bahasa Jepang memiliki kendala bagi pembelajar bahasa Jepang baik dalam pembelajaran *bunpou* (tata bahasa), *kaiwa* (percakapan), *sakubun* (menulis), *honyaku* (menerjemah), *choukai* (menyimak), dll (Tito, 2016). Dalam pembelajaran bahasa Jepang Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta banyak media yang dapat digunakan dalam belajar bahasa Jepang, seperti buku, komik, *anime*, drama dan lagu berbahasa Jepang menjadi salah satu alternatif dalam menunjang media pembelajaran bahasa Jepang (Herdanto, 2019). Lagu dapat dijadikan salah satu media yang cukup efektif dalam pembelajaran bahasa (Tito, 2016).

Dalam proses menciptakan sebuah lirik lagu, bahasa adalah sarana untuk menyampaikan pikiran dan imajinasi pengarang. Bahasa lagu hakikatnya adalah puisi karena terdapat unsur bunyi, persajakan, diksi, bahasa kias, lirik dan bait sehingga diperoleh efek estetis. Bahasa dalam lagu disebut lirik. Lirik adalah jiwa lagu yang bersama dengan melodi atau instrument membentuk suatu harmoni. Teks lirik lagu sebagai karya kreatif seperti halnya puisi, dibentuk oleh beberapa unsur batin. Secara fisik, puisi atau lirik lagu tidak ada tanpa bahasa, sedangkan yang dimaksud dengan unsur batin adalah pikiran atau perasaan yang diungkapkan penyair atau pengarang. Kedua unsur itu saling terkait dan terintegrasi membangun sebuah puisi atau lirik lagu secara fungsional (Hermintoyo, 2018). Pada lirik lagu terdapat gaya bahasa atau majas didalamnya.

Gaya bahasa adalah cara mengungkapkan perasaan atau pikiran dengan bahasa sedemikian rupa, sehingga kesan dan efek terhadap pembaca atau pendengar dapat disampaikan seintensif dan semaksimal mungkin (Purwandari dan Qoniah, 2012:195). Majas menurut Slamet Muljana dalam Waridah (2014:2) adalah susunan perkataan yang terjadi karena perasaan yang timbul atau hidup dalam hati penulis yang menimbulkan suatu perasaan tertentu dalam hati pembaca.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan pada 47 responden, 89,4 persen koresponden Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang menyukai lagu Jepang. Lirik lagu yang ditulis oleh pencipta lagu Jepang memiliki banyak ragam gaya bahasa atau majas, dalam hasil kuesioner yang dibagikan diantara anime, drama Jepang, dan lagu Jepang, 61,7 Persen dari 47 koresponden setuju bahwa lagu Jepang yang paling banyak mengandung ragam gaya bahasa atau majas. Namun dalam mendengarkan lagu kebanyakan mahasiswa kesulitan dalam memahami makna yang terkandung dalam lirik lagu tersebut karena liriknya yang menggunakan bahasa kias atau gaya bahasa. Hal ini sesuai dengan hasil kuesioner yang menyatakan, 80,9 persen koresponden Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang kesulitan memahami makna dalam lagu Jepang. Berdasarkan hasil kuesioner dibagikan, 59,6 persen koresponden Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang setuju bahwa pembelajaran tentang gaya bahasa atau majas penting untuk dipelajari dalam pembelajaran bahasa khususnya dalam memahami teks dan makna lagu bahasa Jepang.

Berikut adalah salah satu contoh gaya bahasa dari lirik lagu *Yoasobi* yang berjudul 群青 (*Gunjou*):

- (1) 嗚呼, いつもの様に  
過ぎる日々にあくびが出る  
*Aa, istumo no you ni*  
*Sugiru hibi ni akubi ga deru*  
Seperti biasa  
Aku menguap dihari-hari yang telah berlalu

Dalam lirik lagu diatas mengandung gaya bahasa sinekdoke. Gaya Bahasa sinekdoke adalah gaya bahasa atau ungkapan yang telah mengalami penyempitan atau perluasan makna, yaitu ditunjukan pada kalimat “aku menguap dihari-hari yang berlalu”. Pada kalimat tersebut terjadi perluasan makna pada kata ‘menguap’. Pengarang lagu ingin menyampaikan bahwa kata kerja menguap mempunyai makna bernafas dalam-dalam karena merasa lelah dengan keadaan yang dialami. Hal ini dapat dilihat bahwasannya dalam lirik lagu tersebut telah mengalami perluasan makna sebagai penekanan maksud. Hal ini perlu dipahami oleh pemelajar bahasa Jepang untuk mempelajari bahasa Jepang melalui lagu.

Gaya bahasa yang terdapat pada setiap lagu Jepang berbeda-beda. Gaya bahasa pada lirik lagu L'ARC~EN~CIEL adalah gaya bahasa Hiperbola, sinekdoke, personifikasi, paradoks, dan alusio (Ghofur, 2013). Pada lirik lagu *Back Number* terdapat 10 jenis gaya bahasa yaitu gaya bahasa repetisi, oksimoron, personifikasi, paradoks, pertanyaan retorikal, simile, sinestesia, metaphora, onomatope, dan antithesis (Setiaji, 2018). Gaya bahasa yang terdapat pada lirik lagu album *Hatsukoi* karya *Utada Hikaru* terbanyak adalah gaya bahasa metaphora ontological, sinekdoke, dan metonimi *zentai bubun* (Febrianti dan Yulia, 2021). Gaya bahasa pada lirik lagu *Spirit Of The Sea* oleh Kenshi Yonezu adalah retorik, personifikasi, ironi, paradoks, dan apostrof.

Lagu Jepang mempunyai beragam gaya bahasa, pada penelitian ini akan membahas gaya bahasa pada album *The book* oleh *Yoasobi* dan makna apa yang terkandung didalamnya. *Yoasobi* adalah grup musik yang berdiri dan aktif mulai tahun 2019-sekarang, dengan musik genre J-pop, dan yang terdiri dari produser Ayase dan vocalis Ikura. Grup musik ini telah merilis lagu berdasarkan cerita pendek yang diposting di *Monogatari*, situs web dioperasikan oleh *Sony Music Entertainment Japan*. Grup musik ini juga telah merilis lagu dari berbagai novel dan ikatan buku. Lagu pertama yang dirilis oleh grup musik ini adalah *Yoru ni Kakeru* yang diangkat dari cerita pendek *Mayo Hoshino Thanatos no Yuwaku* yang dibawakan di *Mognogatary*. Kemudian pada tanggal 6 Januari 2021, *Yoasobi* merilis album pertamanya yaitu *The Book*, termasuk 6 *single* diatas, dan 3 lagu baru sebagai intro dan outro. Selain penghargaan Billboard, *Yoasobi* juga telah mendapatkan penghargaan oleh MTV Video Music Award Japan pada *single Yoru ni Kakeru* pada Album *The Book*.

## 1.1. Kajian Teori

Teori yang digunakan untuk mengkaji dalam penelitian ini adalah Makna dan Gaya Bahasa

### 1.1.1. Makna

Makna dalam Kamus Linguistik (Kridalaksana, 2008:905) adalah maksud perkataan atau arti. Untuk memahami suatu ujaran dalam konteks yang tepat, seseorang harus memahami makna dalam kegiatan komunikasi (Keraf, 2010:25). Makna kata merupakan bidang kajian yang dibahas dalam bidang ilmu semantik. Berbagai jenis makna kata dikaji dalam ilmu semantik (Tamnge, Putra, Jumroh, 2021). Semantik atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *imiron* merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna. Meskipun cabang ini terlambat muncul dibandingkan dengan cabang linguistik lainnya, semantik memegang peran penting karena bahasa yang digunakan dalam komunikasi tidak lain untuk menyampaikan suatu makna, ketika seseorang menyampaikan ide dan pikiran kepada lawan bicara, lalu lawan bicara bisa memahami apa yang dimaksud karena ia bisa menangkap makna yang disampaikan (Sutedi, 2019:122).

Menurut Chaer (2013:59) jenis makna dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang dan kriteria. Berdasarkan semantiknya jenis makna terdiri dari makna leksikal dan gramatikal. Sedangkan jika berdasarkan ada dan tidaknya nilai suatu makna, dibedakan menjadi makna denotative dan konotatif..

### 1.1.2. Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah cara mengungkapkan perasaan atau pikiran dengan bahasa sedemikian rupa, sehingga kesan dan efek terhadap pembaca atau pendengar dapat disampaikan seintensif dan semaksimal mungkin (Purwandari dan Qoniah, 2012:195). Jenis gaya bahasa menurut Seto Kenichi dalam buku yang berjudul *日本語のレトリック (nihongo no retorikku)* menyebutkan bahwa ada beberapa macam majas atau gaya bahasa dalam bahasa Jepang, diantaranya adalah (1) 隠喩 'inyu' (metafora), (2) 直喩 'chokuyu' (simile), (3) 擬人法 'gijinhou' (personifikasi), (4) 共感覚法 'kyoukangakuhou' (sinestesia), (5) くびき法 'kubikihou' (zeugma), (6) 換喩 'kankyu' (metonimia), (7) 低喩 'teiyu' (sinekdoke), (8) 誇張法 'kouchouhou' (hiperbola), (9) 緩変法 'kanjyouhou' (meiosis), (10) 曲言法 'kyokugenhou' (litoses), (11) 同語反復 'dougohanpuku' (tautologi), (12)

執着法 ‘shucakuhou’ (okasimiron), (13) 婉曲法 ‘enkyokuhou’ (eufimisme), (14) 逆現法 ‘gyakugenhou’ (paralepis), (15) 修辭的疑問法 ‘shuujiteki gimonhou’ (Rhetorical Question), (16) 含意法 ‘ganihou’ (implikasi), (17) 反復法 ‘hanpukuhou’ (repetisi), (18) 挿入法 ‘sounyuuhou’ (parenthesis), (19) 挿入法 ‘sounyuuhou’ (parenthesis), (20) 省略法 ‘syourakuhou’ (elipsis), (21) 黙説法 ‘mokusetsuhou’ (retiesensi), (22) 倒置法 ‘touchihou’ (inversi), (22) 对句法 ‘tsukuhou’ (antithesis), (23) 声喩 ‘seiyu’ (onomatope), (24) 漸層法 ‘zenshouhou’ (klimaks), (25) 逆説 ‘gyakusetsu’ (paradoks), (26) 諷喩 ‘fuyuu’ (alegori), (27) 反語法 ‘hangohou’ (ironi), (28) 引喩 ‘inyu’ (alusi), (29) もじり ‘mojiri’ (parodi), (30) 文体模写法 “Buntai moshahou” (Pastiche).

Suatu gaya bahasa menurut Keraf (2010:113-114) harus mengandung tiga unsur. Ketiga unsur dimaksud adalah kejujuran, sopan-santun, dan menarik. Kejujuran memiliki arti bahwa seseorang harus mengikuti aturan yang baik dan benar dalam berbahasa. Dalam pemakaian kata yang tidak terarah dan penggunaan kalimat yang tidak sesuai merupakan suatu ketidakjujuran. Penulis tidak menyampaikan gagasannya secara jelas, seakan-akan menutupi pikiran pada rangkaian kalimat yang berbelit-belit dan tidak menentu. Sopan-santun yang dimaksud adalah menghargai seseorang yang akan diajak berbicara, khususnya para pendengar. Menghormati di sini bukan berarti menyerahkan sebuah penghargaan, atau mempergunakan kata-kata yang sesuai dalam pergaulan masyarakat. Suatu gaya yang menarik jika diukur dengan rangkaian sebagai berikut: variasi, pengertian baik, humor yang baik, vitalitas, dan daya khayal. Penggunaan variasi akan menghindari dari nada yang seragam, pilihan kata dan struktur.

## 2. METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual (Sutedi, 2011). Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2018: 13). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk menghasilkan deskripsi tentang gaya bahasa pada lirik lagu dalam album *The Book*.

Penelitian ini mengambil sumber dari lirik lagu Jepang grup musik *Yoasobi* pada Album *The book* dengan enam lirik lagu yang berjudul *ハルジオン (Halzion)*, *あの夢をなぞってる (Ano Yume wo Nazootte)*, *たぶん (Tabun)*, *群青 (Gunjou)*, *ハルカ (Haruka)*, dan *夜にかける (Yoru ni Kakeru)*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik simak dan catat dengan Langkah-langkah pengumpulan data dan analisis data yaitu (1) Menyimak lagu, (2) Memahami makna lagu secara keseluruhan, (3) Mencatat kata-kata atau kalimat yang mengandung gaya bahasa, (4) Mengklasifikasikan gaya bahasa sesuai dengan jenisnya, (5) Menganalisis data yang telah terkumpul, (6) menarik kesimpulan.

## 3. HASIL

Berdasarkan hasil penelitian terdapat 61 data dari 6 judul lagu, dengan 10 jenis gaya Bahasa yaitu gaya bahasa Paradoks sebanyak 3 data, Oksimoron sebanyak 3 data, hiperbola sebanyak 9 data, sinekdoke sebanyak 2 data, simile sebanyak 4 data, sinestesia sebanyak 7 data, repetisi sebanyak 2 data, personifikasi sebanyak 3 data, pertanyaan retorikal sebanyak 3 data, dan tauntologi sebanyak 1 data. Berikut beberapa data analisis yang terdapat dalam album *The book*.

### **1.1. Gaya Bahasa Paradoks**

Data 1

物憂げに眺める画面に映った二人笑っていた。

*'Monouge ni nagameru gamen ni utsutta futari waratteita'*

Kita berdua terlihat muram di layar, kita tertawa.

Pada data diatas, adalah lirik dari lagu yang berjudul Harujion. Pada lirik tersebut mengandung gaya bahasa paradok karena mengandung pertentangan atau sebuah ungkapan yang digunakan untuk menyatakan kebalikan. Ditunjukkan pada kalimat 物憂げに眺める画面に映った二人笑っていた (*Monouge ni nagameru gamen ni utsutta futari waratteita*) yang artinya kita berdua terlihat muram di layar, kita tertawa. Tidak mungkin dengan muka muram terlihat tertawa, faktanya adalah bahwa muka muram menandakan kesedihan dan tertawa menandakan kebahagiaan. Tetapi dalam lirik lagu tersebut, pengarang lagu menyiratkan makna bahwa yang terlihat muram (sedih) adalah bukan ekspresi wajah, namun hatinya.

### **1.2. Gaya Bahasa Oksimiron**

Data 2

知りたいくないほど知りすぎてくこと。 *'Shiritakunao hodo shiri sugiteku koto'*

Semakin aku tidak ingin tahu, semakin banyak yang aku ketahui.

Pada data di atas, adalah lirik lagu yang berjudul Haruion. Lirik tersebut mengandung gaya bahasa karena menggabungkan kata-kata bertentangan dalam frasa yang sama, dan sifatnya lebih jelas dari gaya bahasa paradoks. Terlihat pada kalimat 知りたいくないほど知りすぎてくこと (*Shiritakunao hodo shiri sugiteku koto*) yang artinya 'semakin aku, tidak ingin tahu, semakin banyak yang aku ketahui'. Faktanya adalah bahwa ketika semakin tidak ingin tahu, makai a tidak akan mengetahui apapun. Tetapi dalam lirik lagu tersebut, pengarang lagu menyiratkan makna bahwa ia tidak ingin mengetahui apapun tentang mantan kekasihnya, namun semakin ia tidak ingin tahu semakin banyak informasi tentang mantan kekasihnya yang datang kepadanya.

### **1.3. Gaya Bahasa Hiperbola**

Data 3

夜の空を飾る綺麗な花

*Yoru no sora wo kazaru kireina hana*

Bunga-bunga yang indah menghiasi langit malam

Pada data tersebut, adalah lirik lagu yang berjudul *Ano Yume wo Nazotte*. Lirik lagu di atas mengandung gaya bahasa hiperbola, karena kalimatnya yang berlebihan. Dapat dilihat pada kalimat 夜の空を飾る綺麗な花 yang artinya 'bunga-bunga yang indah menghiasi langit malam, kalimat di atas terkesan berlebihan. Faktanya adalah bahwa bunga adalah tumbuhan atau tanaman yang tumbuh dan berkembang, yang kemudian digunakan sebagai tanaman hias di bumi, dan yang digunakan untuk menghiasi langit adalah benda-benda langit, seperti bintang, bulan, matahari, dan lain sebagainya. Tetapi dalam lirik lagu tersebut, pengarang menyiratkan makna bahwa yang dimaksud dari bunga-bunga adalah bukan tanaman hias, namun kembang api yang telah meluncur dan mekar diatas seperti bunga.

### **1.4. Gaya Bahasa Sinekdoke**

Data 4

これも大衆的恋愛でしょ

*Kore mo taishuu teki ren aidesyo*  
Ini adalah kisah cinta yang populer kan

Pada data tersebut, adalah lirik lagu yang berjudul *Ano Yume wo Nazotte*. Lirik lagu di atas mengandung gaya bahasa sinekdoke karena ada sebuah kalimat yang mengalami perluasan makna. Dapat dilihat pada kata 大衆的 (*taishuu-teki*) yang artinya populer. Pada kata ini terjadi perluasan makna. Bahwa pengarang menyiratkan makna populer adalah sebuah cerita cinta yang dialami oleh pengarang adalah cerita cinta sering dialami oleh setiap pasangan. Pengarang menggunakan gaya Bahasa sinekdoke pada lirik lagu di atas, dengan maksud agar terkesan menarik ketika di dengarkan.

### **1.5. Gaya Bahasa Simile**

Data 5

涼しい風が空を泳ぐように今吹き抜けて行く  
*Suzushii kaze ga sora o oyogu youni ima fukinukete iku*  
Angin dingin yang sekarang berhembus bagaikan menyelami langit

Pada data tersebut, adalah lirik lagu yang berjudul *Yoru ni Kakeru*. Lirik lagu di atas gaya bahasa simile karena ada sebuah perumpamaan. Dapat ditunjukkan pada kalimat 涼しい風が空を泳ぐように (*suzushii kaze ga sora o oyogu youni*), yang artinya angin dingin yang berhembus seperti menyelami langit. Pada lirik lagu tersebut pengarang menyiratkan makna bahwa angin yang ia rasakan begitu kencang seperti angin yang menerpa pesawat, burung, yang berada dilangit.

### **1.6. Gaya Bahasa Sinestesia**

Data 6

寂しい目をしてたんだ  
*Sabishii me o shi teta nda*  
Memperlihatkan mata yang sedih

Pada data tersebut, adalah lirik lagu yang berjudul *Yoru ni Kakeru*. Lirik lagu di atas mengandung gaya bahasa sinestesia, karena pada lirik lagu tersebut terdapat kalimat yang merepresentasikan panca indera. Ditunjukkan pada kalimat 寂しい目をしてたんだ '*sabishii (me o shi teta nda)*, yang artinya memperlihatkan mata yang sedih. Tetapi dalam lirik lagu tersebut, pengarang lagu menggunakan gaya bahasa sinestesia karena ingin menyiratkan makna bahwa yang dimaksud memperlihatkan mata sedih adalah ia melihat kekasihnya sedang merasakan kesedihan, meskipun kekasihnya tidak mengatakan secara langsung bahwa ia sedang sedih, namun pengarang dapat mengetahui bahwa kekasihnya sedang sedih dapat di lihat dari pancaran matanya.

### **1.7. Gaya Bahasa Repetisi**

Data 7

僕らは何回だってきっと  
*Bokura wa nankai date kitto*  
Kuyakin meski berapa kalipun

Pada data tersebut, adalah lirik lagu yang berjudul *Tabun*. Lirik lagu di atas mengandung gaya bahasa repetisikarena terdapat kalimat yang diulang-ulang sebagai penekanan atau penegasan. Dapat di lihat dari lirik lagu diatas 'kuyakin meski berapa kalipun'. Pengarang lagu bermaksud menyiratkan makna bahwa pada kalimat tersebut pengarang yakin meski berapa kali harus mencari cara untuk tidak berpisah dengan kekasihnya, namun kisah cinta yang dijalani akan berakhir dengan perpisahan.

### **1.8. Gaya Bahasa Personifikasi**

Data 8

眠い空気纏う朝に

*Nemui kuuki mataou asa ni*

Dipagi hari yang masih mengantuk

Pada data tersebut, adalah lirik lagu yang berjudul *Gunjou*. Lirik lagu di atas mengandung gaya bahasa personifikasi karena mengumpamakan benda mati seperti manusia atau memiliki sifat-sifat kemanusiaan. Dapat dilihat pada kalimat 眠い空気纏う朝に (*nemui kuuki mataou asa ni*), yang artinya dipagi hari yang masih mengantuk. Faktanya adalah bahwa mengantuk adalah kata sifat yang melekat pada manusia. Namun pengarang bermaksud menyiratkan makna bahwa ‘mengantuk’ adalah kondisi ketika pagi hari tepat setelah pergantian malam atau yang sering disebut dengan pagi buta, yaitu ketika matahari belum meninggi dan kondisi angin masih gelap

### **1.9. Gaya Bahasa Pertanyaan Retorikal**

Data 9

本当にできる？

*Hontouni dekiru?*

Apa benar benar bisa?

The result of the Data Test and Non-Data Test is below

Pada data tersebut, adalah lirik lagu yang berjudul *Gunjou*. Lirik lagu di atas mengandung gaya bahasa pertanyaan retorikal, dan dapat dilihat pada kalimat 本当にできる？ yang artinya apa benar benar bisa. Pada lirik tersebut terdapat tanda tanya, yang pada umumnya jika tanda tanya digunakan maka termasuk kalimat tanya dan harus membutuhkan jawaban. Namun pada kalimat tersebut pengarang bermaksud menyiratkan makna bahwa pengarang telah mengalami kepustusaan tentang memperjuangkan kisah cintanya.

### **1.10. Gaya Bahasa Tauntologi**

Data 10

君のよろこびはボクのよろこびで

*Kimi no yorokobi wa boku no yorokobi de*

Kebahagiaanmu adalah kebahagiaanku juga

Pada data tersebut, adalah lirik lagu yang berjudul *Haruka*. Lirik lagu di atas mengandung mengandung gaya bahasa tauntologi. Dapat

ditunjukkan pada kalimat diatas yang terjadi pengulangan yaitu pada kata よろこ *‘yorokobi’*, yang artinya sukacita atau bahagia. Pengarang menggunakan gaya bahasa ini untuk menyiratkan makna sebuah penegasan bahwa ia akan merasakan hal yang sama dengan apa yang dirasakan oleh kekasihnya.

Gaya bahasa yang terdapat lirik lagu album *The Book* ada 62 data dari 10 jenis gaya bahasa yang dapat dilihat pada table berikut.

**Tabel 1. Data Gaya Bahasa dalam Album The book Yoasobi**

NO	Gaya Bahasa	Judul Lagu					
		Harujion	Ano <i>yume wo nazotte</i>	Tabun	Gunjou	Haruka	Yoru ni <i>kakeru</i>
1	Paradoks	3	-	-	-	-	-
2	Oksimiron	1	-	-	1	-	1
3	Hiperbola	4	1	-	2	1	2
4	Sinekdoke	4	2	3	9	1	7
5	Simile	1	-	-	-	-	3
6	Sinestesia	-	2	1	-	1	3
7	Repetisi	1	-	1	-	-	-
8	Personifikasi	-	-	-	1	1	1
9	Pertanyaan Retorikal	-	1	1	1	-	-
10	Tauntologi	-	-	-	-	1	-

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada album The Book terdapat gaya bahasa Paradoks sebanyak 3 data, Oksimiron sebanyak 3 data, hiperbola sebanyak 9 data, sinekdoke sebanyak 2 data, simile sebanyak 4 data, sinestesia sebanyak 7 data, repetisi sebanyak 2 data, personifikasi sebanyak 3 data, pertanyaan retorikal sebanyak 3 data, dan tauntologi sebanyak 1 data. Berdasarkan jug tabel di atas memperlihatkan bahwa gaya bahasa yang paling sering digunakan pengarang lagu adalah gaya bahasa sinekdoke. Sinekdoke digunakan oleh pengarang dalam semua judul lagu yang terdapat pada album The Book. Gaya bahasa digunakan pengarang lirik lagu sebagai bahasa kiasan atau figurative yang berasal dari pemikiran pengarang, kemudian dituangkan menjadi suatu kalimat menjadi sebuah lirik lagu. Pada semua lirik lagu yang mengandung gaya bahasa sinekdoke, pengarang bermaksud menyiratkan makna, bahwa lirik tersebut memiliki makna yang berbeda, bermakna luas maupun bermakna sempit sempit.

Makna gaya bahasa pada lirik lagu album the book dapat dilihat pada table berikut ini.

**Tabel 2. Makna Lirik Lagu dalam Album The Book Yoasobi**

No	Judul Lagu	Makna
1	<i>Harujion</i>	Mengandung makna tentang sepasang kekasih yang saling melindungi walaupun dari kejauhan
2	<i>Ano Yume wo Nazotte</i>	Mengandung makna tentang sepasang kekasih yang begitu menikmati festival kembang api
3	<i>Tabun</i>	Mengandung makna tentang sepasang kekasih yang mengalami masalah dalam kisah percintaannya, sehingga akhir dari kisahanya adalah perpisahan.
4	<i>Gunjou</i>	Mengandung makna tentang seorang perempuan yang sedang berusaha melawan rasa takut, dan mencari ketenangan.
5	<i>Haruka</i>	Mengandung makna tentang seorang perempuan yang menemukan sebuah cangkir, yang dijadikan cangkir keajaiban dalam hidupnya.
6	<i>Yoru ni Kakeru</i>	Mengandung makna tentang sepasang kekasih yang salah satu dari mereka mengalami suatu masalah yang besar hingga membuat keputusan untuk bunuh diri.

Makna yang terkandung dalam album The Book secara garis besar menggambarkan tentang cerita cinta dari seorang perempuan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai gaya Bahasa yang terdapat pada enam judul lagu dalam album *The Book*, grup musik Jepang yoasobi, maka dapat disimpulkan terdapat 10 jenis gaya bahasa dari 61 data yaitu, gaya bahasa Paradoks sebanyak 3 data, Oksimoron sebanyak 3 data, hiperbola sebanyak 9 data, sinekdoke sebanyak 26 data, simile sebanyak 4 data, sinestesia sebanyak 7 data, repetisi sebanyak 2 data, personifikasi sebanyak 3 data, pertanyaan retorikal sebanyak 3 data, dan tauntologi sebanyak 1 data.

Makna yang terkandung dalam album *The Book* secara garis besar menggambarkan tentang romance, atau kisah percintaan. Makna dari Judul lagu *harujion* menceritakan tentang sepasang kekasih yang saling melindungi dari kejauhan, *Ano Yume wo Nazotte* menceritakan tentang sepasang kekasih yang kencan pada festival kembang api, *Tabun* menceritakan tentang sepasang kekasih yang memiliki kisah percintaan yang rumit, *Gunjou* menceritakan seorang perempuan yang melawan rasa takut dan mencari ketenangan, *Haruka* menceritakan tentang seorang perempuan yang menemukan sebuah cangkir hingga membuatnya jatuh cinta, *Yoru ni Kakeru* menceritakan tentang sepasang kekasih yang memiliki masalah besar hingga ingin bunuh diri.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. (2013). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. PT Rineka Cipta.
- Febriyanti, D., & Yulia, N. (2021). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Pada Lirik Lagu Dalam Album *Hatsukoi Karya Hikaru Utada*. *Omiyage : Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 4(1), 51–61. <https://doi.org/10.24036/omg.v4i1.278>
- Ghofur, M., Program, C. R., Sastra, S., Fakultas, J., Budaya, I., Airlangga, U., Dalam, D., & Surabaya, S. (2013). Pemakaian Gaya Bahasa Pada Lirik Lagu “L’Arc~En~Ciel.” *Japanology*, 2(1), 37–44.
- Herdanto. (2017). *Analisis Gaya Bahasa Dalam Lagu Jepang ANother Song*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Hermintoyo, M. (2018). Metaforis dalam Lirik Lagu Populer Bertemakan Percintaan. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 291. <https://doi.org/10.14710/nusa.13.2.291-300>
- Keraf, G. (2010). *Diksi dan Gaya Bahasa*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, H. (2018). *Kamus Linguistik*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Purwandari, R., & Qoniah. (2012). *Buku Pintar Bahasa Indonesia*. Familia.
- Setiaji, R. (2018). *Analisis Gaya Bahasa yang Terdapat pada Lagu Back Number*. Universitas Negeri Semarang.
- Seto, K. (2002). *日本語のレトリック (Nihongo no Retorikku)*. Iwanami Junia Shinsho.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV Alfabeta.
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. UPI Press: Humaniora.
- Sutedi, D. (2019). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. UPI Press: Humaniora.
- Tamnge, M. N., Putra, T. Y., & Jumroh, S. F. A. (2021). Analisis Makna Lagu Dalam Album *Sarjana Muda Karya Iwan Fals*. *Jurnal Frasa; Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong*, 2(1), 37–46.

- Tito, R. M. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Lagu Berbahasa Jepang pada Pembelajaran Kosakata dan Bahasa Jepang*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Waridah, E. (2014). *Pedoman Kata Baku dan Tidak Baku Dilengkapi EYD*. Ruang Kata.

# MAKNA *KANJI* DENGAN *BUSHU SANZUI* DAN *KI HEN* DALAM MANGA *HANA YORI* *DANGO*

Rosi Rosiah<sup>1,\*</sup>, Sarah Pasha Nur Fauziah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>*Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah  
Yogyakarta, Indonesia*  
e-mail : [rosi.rosiah@umy.ac.id](mailto:rosi.rosiah@umy.ac.id)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna *kanji* dan relasi makna pada *jukugo* *berbushu ki hen* dan *sanzui*. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data adalah metode agih, simak, dan catat. Analisis *kanji* menggunakan *manga Hana Yori Dango* vol 1-4, dan 6. *Kanji* dan *jukugo* pada *manga* dikelompokkan berdasarkan *bushu kihen* dan *sanzui*. Setelah itu, penulis menganalisis makna *kanji* menggunakan teori *rikusho* dan teori relasi makna untuk menganalisis *jukugo*. Kemudian, makna *kanji* dan *jukugo* yang ditemukan disesuaikan maknanya berdasarkan makna konseptual atau asosiatif. Hasil penelitian *kanji bushu ki hen* dan *sanzui* yang paling banyak ditemukan adalah makna asosiatif karena *kanji* dalam *manga hana yori dango* secara langsung tidak mempunyai arti dasar sesuai dengan *bushu*-nya sehingga harus diasosiasikan dulu maknanya dengan hal lain agar menemukan hubungan makna *bushu*-nya. Relasi makna yang paling banyak ditemukan pada *jukugo* adalah “relasi yang menjelaskan” karena sebagian besar *kanji* pertama menjelaskan makna *kanji* kedua.

**Kata Kunci:** *kanji, bushu, jukugo, ki, sanzui*

## 1. PENDAHULUAN

*Manga* atau komik merupakan salah satu budaya Jepang yang sudah terkenal di seluruh dunia. Kepopuleran *manga* merupakan bentuk karya sastra yang banyak digemari oleh berbagai macam kalangan terutama kalangan anak muda. Di dalam *manga* banyak memuat unsur-unsur budaya Jepang disertai gambar yang seolah-olah berbicara dan bergerak untuk menimbulkan efek emosi agar dapat membangun imajinasi pembacanya.

Salah satu *manga* yang sangat terkenal di dunia adalah *Hana Yori Dango* yang ditulis oleh Yoko Kamio. Hal ini terbukti karena komik *shoujo* (komik perempuan) berjudul *Hana Yori Dango* ini telah berhasil memenangkan penghargaan *Manga Shogakukan* ke-41 untuk kategori komik *shoujo* terpopuler dengan penjualan terbanyak di Jepang yaitu berjumlah 54 juta *copy* pada tahun 2005 dan banyak diadaptasi oleh berbagai negara sebagai film terbaru mereka. Tidak hanya itu, komik ini juga cocok untuk dijadikan sumber data karena 80% *kanji* dalam komik *Hana Yori Dango* yang sering ditemukan adalah *kanji* dengan *bushu sanzui* dan *kanji* dengan *bushu ki hen* yang akan digunakan untuk penelitian ini.

Komik *Hana Yori Dango* ini berlatar di akademi Eitoku. Mengisahkan tentang seorang siswa bernama Tsukushi Makino seorang gadis miskin yang bertemu dengan 4 pemuda tampan dan kaya raya yang dikenal sebagai F4. Pada mulanya Tsukushi adalah seorang anak siswa yang dirundung (*ijime*) oleh teman-temannya karena membantu temannya yang lebih dulu terkena *ijime* oleh F4. Namun karena keberaniannya Tsukushi si anak miskin dengan berani melawan F4 hingga membuat pemimpin F4 yaitu Tsukasa jatuh cinta kepadanya.

Cerita F4 dalam manga Hana Yori Dango dipublikasikan menggunakan bahasa Jepang dalam penulisannya. Sehingga, setiap orang yang ingin membaca versi aslinya haruslah mengerti bahasa Jepang terlebih dahulu karena bahasa Jepang mempunyai penulisan yang berbeda dengan Negara lain. Negara Jepang tidak memakai alfabet seperti huruf yang dipakai di Indonesia, atau Negara lain karena Jepang mempunyai hurufnya sendiri yang berbeda dengan Negara manapun di dunia. Oleh sebab itu, jika ingin membaca salah satu karya sastranya diperlukan untuk mengerti huruf-huruf Jepang terutama *kanji*.

*Kanji* adalah huruf yang berasal dari Cina, bentuknya ada yang sederhana dan rumit. Renariah (2003:1) menyebutkan asal usul *kanji* diciptakan dan digunakan di Cina, kemudian masuk ke Jepang melalui Korea kira-kira abad ke 4 dan 5. Huruf *kanji* mempunyai ciri khas yang berbeda dengan huruf lainnya, baik dari cara penulisan maupun cara pembacaannya. Hal ini dikarenakan *kanji* mempunyai urutan penulisan, dan juga dua cara pembacaan *kanji* yaitu *onyomi* (cara baca Cina) dan *kunyomi* (cara baca Jepang).

Selain itu, Sutedi (2011:3) berpendapat bahwa *kanji* juga mempunyai kemiripan antara satu sama lain, dari segi bentuk maupun cara bacanya. Variasi seperti inilah yang menyebabkan huruf *kanji* sangat sulit dan sukar untuk dipelajari oleh orang asing. Meskipun begitu, tiap huruf dalam huruf *kanji* merepresentasikan suatu arti sehingga sangat penting penggunaannya dalam bahasa Jepang. Untuk menunjukkan makna suatu kata, *kanji* dapat berdiri sendiri, ataupun bergabung dengan *kanji* lainnya, terkadang penulisan *kanji* juga diikuti dengan huruf hiragana.

*Kanji* yang sukar dimengerti oleh sebagian orang, sebenarnya mudah dipahami jika memahami cara mudah menghafalkannya. Salah satu caranya adalah memperkirakan arti dari *bushu* yang ada dalam *kanji* tersebut. Sudjianto dan Dahidi, (2014:59) menyatakan bahwa *bushu* adalah sebuah istilah yang berkaitan dengan bagian huruf dan dapat dijadikan suatu pedoman untuk pengklasifikasian *kanji*. *Bushu* mempunyai beberapa macam bentuk berdasarkan letaknya, salah satunya ialah *bushu hen* yaitu *bushu* yang berada pada bagian kiri huruf *kanji*. *Bushu hen* terbagi menjadi 24 macam, beberapa diantaranya berasal dari benda alam misalnya *bushu ki hen* yang berawal dari *kanji* 木 (*ki*) yang mempunyai arti dasar pohon, dan *bushu sanzui* yang berawalan 氵 berasal dari *kanji* 水 (*mizu*) yang mempunyai arti dasar air.

Keberadaan *bushu* seperti *bushu ki hen* dan *sanzui* sangat penting untuk mempermudah mengartikan huruf *kanji*. Seperti pendapat Hamanishi dalam Renariah (2004:4) yang menjelaskan bahwa apabila kita memahami arti *bushu* dan menyatukan dengan bagian-bagian lain maka akan dapat mengarahkan dan memahami arti keseluruhan *kanji*. *kanji* dengan *bushu sanzui* yaitu 活 (*katsu*) yang mempunyai arti “hidup.” 活 (*katsu*) mempunyai unsur *bushu sanzui* (氵) yang memiliki makna “air” dan unsur bunyi 舌 (*setsu*) memiliki makna “kuat, keras, bertenaga” sehingga apabila digabungkan akan membentuk makna “hidup.” Makna tersebut secara konotatif menekankan pada kegiatan di dunia nyata seperti pergerakan air yang secara aktif mengalir dengan deras, yang kemudian sesuai intensitas rasa diasosiasikan dengan makna “hidup” karena adanya perlakuan yang aktif dan bertenaga (Yamada, 1977:98). Dalam bahasa Indonesia juga ada peribahasa “hidup seperti air yang mengalir” yang juga sama-sama menganalogikan hidup dengan air. Meski arti sebenarnya kehidupan bukanlah air. Jadi makna 活 (*katsu*) sebenarnya tidak ada hubungannya dengan air karena “air” hanya sebagai analogi atau persamaan untuk pembentukan makna konseptual, yaitu “hidup, bernyawa, kehidupan.”

Selain itu, *kanji sanzui* dan *ki hen* tidak muncul sendiri dalam kalimat, tetapi banyak digabungkan dengan *kanji* lain. Gabungan dua atau lebih *kanji* ini akan menghasilkan sebuah kata baru yang disebut dengan 熟語 (*jukugo*). Shinmura, (1991:1228) mendefinisikan *jukugo* yaitu dua huruf *kanji* atau lebih bergabung menjadi satu kata.

Contohnya adalah kanji 石油 (*sekiyu*) yang mempunyai arti minyak bumi. *Sekiyu* terdiri dari kanji 石 (*seki*) yang artinya batu dan kanji 油 (*yu*) yang artinya minyak. Sehingga jika kedua kanji disatukan memunculkan makna baru yaitu minyak bumi karena *yu* mempunyai arti minyak (cairan) dan batu sebagai perwakilan asal muasal didapatkan minyak bumi. Dari contoh tersebut kanji berbushu *sanzui* juga berhubungan dengan karakter dasarnya 水 (*mizu*) air karena bentuknya berupa cairan.

Dari berbagai contoh tersebut, *kanji* dan *jukugo* dengan *bushu sanzui* dan *ki hen* sebagian besar mempunyai makna langsung dan tidak langsung sesuai dengan karakter dasar *bushu*-nya yaitu 水 (*mizu*) air dan 木 (*ki*) pohon, walaupun ada juga yang tidak berhubungan dengan karakter *bushu* tersebut. Hal inilah yang mempersulit pembelajar bahasa Jepang mempelajari *kanji*.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian “analisis makna *kanji* dengan *bushu sanzui* dan *ki hen* dalam *manga Hana Yori Dango*.” Penelitian ini bertujuan untuk membantu pembelajar bahasa Jepang untuk mengetahui makna *kanji* dengan *bushu*-nya, sehingga dapat mempermudah menghafal makna *kanji* tersebut terutama *kanji* yang mempunyai *bushu sanzui* dan *ki hen*.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang cocok untuk digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Emzir (2012:3), deskriptif kualitatif adalah suatu cara ilmiah untuk mendapat suatu data dengan tujuan maupun kegunaan dengan pendekatan dan prosedur penelitian deskriptif berupa kata-kata tertulis daripada angka-angka. Penulis memilih deskriptif kualitatif karena sesuai dengan penelitian ini yang membahas tentang makna *kanji* dan *jukugo* dengan data yang dikumpulkan berupa makna *kanji* yang dideskripsikan dengan kata-kata. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah peneliti terlebih dahulu mengumpulkan *kanji* yang dibutuhkan pada *manga Hana Yori Dango*. Kemudian data tersebut akan dikelompokkan berdasarkan *bushu kihen* dan *sanzui*. Selanjutnya data-data tersebut akan dianalisis menggunakan teori *rikusho* dan relasi makna. Kemudian, makna *kanji* dan *jukugo* yang ditemukan akan dicocokkan arti atau maknanya berdasarkan makna konseptual atau asosiatif.

## 3. ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN

Dari *manga Hana Yori Dango* volume 1-4, dan 6, ditemukan sebanyak 100 data dengan masing-masing 35 data *kanji bushu ki hen* dan 65 data *kanji bushu sanzui*. Berikut adalah contoh analisis data yang telah dilakukan:

### 1. *Kanji Bushu Ki Hen*

<i>Kanji</i>	Cara Baca	Makna Konseptual
机	<i>Tsukue</i>	Meja

机 (*tsukue*) adalah gabungan antara kanji pohon (木) dan meja (几) yang melambangkan “meja yang terbuat dari sebatang pohon,” dengan kata lain yang dimaksud adalah “meja kayu.” Berdasarkan kajian semantiknya kanji 机 (*tsukue*) mempunyai makna konseptual karena makna “meja kayu” sesuai dengan gabungan dua kanji yang dikonsepsikan yaitu makna “meja” berhubungan dengan makna dasar *bushu*-nya yaitu pohon sebagai bahan pembuatnya.

<b>Kanji</b>	<b>Cara Baca</b>	<b>Makna Asosiatif</b>
格	<i>Kaku</i>	Kedudukan

*Kanji* 格 (*kaku*) dihasilkan dari kombinasi makna kanji *ki* (木) yang diartikan sebagai pohon, dan *kanji* *kaku* (各) yang mempunyai makna tersirat kombinasi lambang kaki orang yang sedang duduk (久) di atas batu kotak (石), jadi ketika kedua kanji digabungkan diperoleh makna “kedudukan seseorang” yang diumpamakan sebagai orang yang sedang duduk di atas batu persegi di bawah naungan pohon. Berdasarkan kajian semantiknya kanji 格 (*kaku*) mempunyai makna asosiatif karena makna “kedudukan” tidak berhubungan makna dasar *ki* *hen* yaitu pohon *ki* (木) sehingga makna *kanji* kedudukan harus diasosiasikan dulu dengan hal lain yaitu “posisi seseorang yang sedang duduk di bawah naungan pohon.”

<b>Kanji</b>	<b>Cara Baca</b>	<b>Makna</b>
赤札	<i>Akafuda</i>	Kartu Merah

赤札 merupakan gabungan kanji pertama 赤 (*akai*) yang mempunyai arti merah, dan kanji kedua 札 (*fuda*) yang artinya kartu atau papan pengenalan. Dari penjelasan ini, *akafuda* yang artinya ‘kartu merah’ dihasilkan dari makna karakter kanji pertama menjelaskan karakter kanji kedua, yaitu: ‘kartu yang berwarna merah.’ Dari hasil analisis ini, maka 赤札 (*akafuda*) menunjukkan relasi yang menjelaskan. *Akafuda* adalah makna asosiatif karena ‘kartu merah’ tidak berhubungan dengan pohon.

## 2. *Kanji Bushu Sanzui*

<b>Kanji</b>	<b>Cara Baca</b>	<b>Makna Konseptual</b>
泳ぐ	<i>Oyogu</i>	Berenang

机 (*tsukue*) adalah gabungan antara kanji air (水) dan kekal (永) yang melambangkan “rentangan kaki dan tangan,” dengan kata lain yang dimaksud adalah “merentangkan kaki dan tangan di dalam air.” Berdasarkan kajian semantiknya kanji 泳ぐ (*oyogu*) mempunyai makna konseptual karena makna “berenang” secara langsung masih berhubungan makna dasarnya yaitu air *mizu* (水). Hal ini karena berenang adalah aktifitas olahraga menggerakkan kaki dan tangan di dalam air.

<b>Kanji</b>	<b>Cara Baca</b>	<b>Makna Konseptual</b>
涙	<i>Namida</i>	Air Mata

涙 (*namida*) adalah gabungan antara kanji air (水) dan kembali (戻) yang melambangkan “sesuatu yang menetes dari mata.” Jika digabungkan akan membentuk makna baru yaitu “air yang menetes dari mata” Berdasarkan kajian semantiknya kanji 涙 (*namida*) mempunyai makna konseptual karena makna “air mata” secara langsung masih

berhubungan makna dasarnya yaitu air *mizu* (水). Hal ini karena air mata adalah air yang dikeluarkan mata saat menangis.

<i>Kanji</i>	<i>Cara Baca</i>	<i>Makna Asosiatif</i>
洗脳	<i>Sennou</i>	Mempengaruhi

洗脳 merupakan gabungan kanji pertama 洗 (*sen*) yang mempunyai arti mencuci, dan kanji kedua 脳 (*nou*) yang artinya otak. Dari penjelasan ini, *sennou* yang artinya ‘mempengaruhi’ terbentuk karena karakter *kanji* kedua yang melengkapi makna karakter *kanji* pertama, yaitu ‘mencuci otak’. Dari hasil analisis ini, maka 洗脳 (*sennou*) menunjukkan relasi pelengkap. *Sennou* adalah makna asosiatif karena ‘cuci otak atau mempengaruhi’ tidak berhubungan dengan air.

#### 4. PENUTUP

Dalam penelitian ini, Karakter kanji bushu ki hen dan sanzui dalam manga Hana Yori Dango volume 1, 2, 3, 4, dan 6 ditemukan sebanyak 100 data. Kanji ki hen tunggal dan jukugo ki hen lebih banyak mengandung makna asosiatif karena maknanya tidak berhubungan dengan makna dasar bushu-nya yaitu pohon, dan maknanya perlu diasosiasikan terlebih dahulu agar menemukan hubungan makna bushu-nya. Kemudian, pada kanji tunggal sanzui karena makna konseptual dan makna asosiatif jumlahnya sama, maka tidak ada yang mendominasi. Namun, jukugo sanzui lebih banyak mengandung makna asosiatif karena makna gabungan kanji tersebut tidak berhubungan dengan makna dasar bushu-nya yaitu air

Relasi makna jukugo ber-bushu ki hen dan sanzui yang ditemukan paling banyak adalah “relasi makna yang menjelaskan” yaitu masing-masing berjumlah 12 data (jukugo ki hen), dan 21 data (jukugo sanzui) karena banyak komponen gabungan kanji yang menunjukkan karakter kanji pertama menjelaskan karakter kanji kedua.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Renariah. 2003. “Kanji” Bahasa Jepang. Retrieved from [http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/Kanji\\_Bahasa\\_Jepang.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/Kanji_Bahasa_Jepang.pdf) [diakses tanggal 30 November 2021]
- Renariah. 2004. Mengingat *Kanji* Melalui *Bushu*. Retrieved from <https://docplayer.info/46350975-Mengingat-kanji-melalui-bushu.html> [diakses tanggal 26 November 2021]
- Sudjianto dan Dahidi Ahmad. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Kesaint Blanc.
- Sutedi, Dedi. (2011). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Shinmura, Ueno. (1990). *Kanji*. Tokyo: Meiji Shouin.
- Yamada. (1977). *Kanji no Gogen*. Tokyo: Kakugawa Shoten.

# ***Role-Identity* dan Modifikasi Pragmatik: Kajian tentang Tindak Tutur Permohonan Bahasa Jepang dalam Drama *Tsuki no Koibito***

Thamita Islami Indraswari

*Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah  
Yogyakarta  
thamita.indra@umy.ac.id*

## **ABSTRAK**

Tindak tutur permohonan merupakan salah satu tindak tutur yang lazim dijumpai dalam interaksi sosial. Ketika berinteraksi dan bertutur, individu dapat dikatakan menjalankan sebuah peran (*role*) sebagai bagian dari kesadaran atas identitas diri (*identity*). Implementasi dari peran serta identitas tersebut dapat diamati dari bentuk bahasa yang digunakan. Bentuk bahasa dapat bervariasi, karena individu melakukan modifikasi pragmatik sesuai dengan *role* yang diambil oleh individu saat berinteraksi, termasuk saat menuturkan permohonan. Penelitian ini berfokus pada implementasi *role identity* sub-kategori *institutional role-identity* dan *interactional role-identity* yang tampak dari modifikasi pragmatik pada bagian *head-act* dalam tuturan permohonan berbahasa Jepang. Metode kualitatif diterapkan dalam penelitian ini, dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap tuturan permohonan yang muncul dalam drama *Tsuki no Koibito* episode kesatu sampai dengan episode ketiga. Berdasarkan analisis terhadap data yang diperoleh, diketahui bahwa dalam implementasi *institutional role-identity* dan *interactional role-identity* umumnya digunakan bentuk modifikasi pragmatik yang sama, yaitu *downtowner*, *hedged performative*, *deliberative opening*, gabungan antara *downtowner* dan *hedged performative*, serta *negative bias*. Meskipun begitu, pada masing-masing *role* ditemukan variasi penanda modifikasi penanda pragmatik yang berbeda. Modifikasi pragmatik berupa *temporal ability queries*, *preliminary remarks*, dan *appreciative opening* hanya ditemukan pada kategori *institutional role-identity*, sedangkan modifikasi pragmatik berupa *apologies* hanya ditemukan pada *interactional role-identity*. Pada penelitian ini, kategorisasi modifikasi pragmatik didasarkan pada teori Leech. Berdasarkan pengamatan terhadap sumber data, ditemukan data yang tidak dapat dikategorikan. Data-data tersebut tidak ditemukan padanannya dalam kategorisasi modifikasi pragmatik dari Leech. Untuk itu, pada penelitian selanjutnya perlu dipertimbangkan untuk melakukan analisis modifikasi pragmatik berdasarkan teori lain yang lebih relevan terhadap karakteristik bahasa Jepang.

**Kata kunci:** *tindak tutur, tuturan permohonan Bahasa Jepang, modifikasi pragmatik, role-identity*

## **1. PENDAHULUAN**

Tindak tutur merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Ketika berinteraksi secara sosial, manusia bertutur dan berkata untuk mencapai tujuan berkomunikasi. Tujuan komunikasi, umumnya selaras dengan fungsi bahasa yang digunakan saat berinteraksi. Searle membagi fungsi berbahasa ke dalam lima jenis, yaitu fungsi representatif, direktif, komisif, ekspresif, serta deklaratif [21]. Tuturan permohonan merupakan salah satu jenis ungkapan dengan fungsi direktif, digunakan untuk tujuan mengatur tingkah laku petutur agar melakukan sesuatu, atau melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penutur.

Tindak tutur permohonan juga merupakan bentuk bahasa yang lazim dijumpai dalam mayoritas bahasa-bahasa di dunia. Meskipun digunakan untuk tujuan yang sama, bentuk tuturan dapat berbeda-beda sebagai akibat dari pengaruh konteks sosial dimana penutur bahasa berkomunikasi. Obana

berpendapat bahwa identitas (*identity*) dan peran (*role*) yang diambil oleh seorang penutur bahasa akan memengaruhi bentuk bahasa yang digunakan; lebih jauh Obana mengungkapkan bahwa identitas seseorang akan menghasilkan perilaku (*role performance*) yang berbeda berdasarkan konteks ketika proses komunikasi terjadi [21]. Fenomena ini pun berlaku pada bentuk-bentuk tuturan, termasuk tuturan permohonan bahasa Jepang. Sehingga, dapat dikatakan bahwa bentuk tuturan merupakan cerminan dari *identity* serta *role* dari para penuturnya.

Penelitian tentang tuturan permohonan telah banyak dilakukan sebelumnya seperti halnya penelitian [18], [5], [24], [14], [4], [27], [1], [19], [10] dan [11]. Tetapi, penelitian yang memandang bahwa bentuk tuturan permohonan merupakan modifikasi pragmatik, yang juga merupakan implementasi dari kesadaran identitas dan peran dari penutur permohonan belum banyak dilakukan. Untuk itu, pada penelitian ini pembahasan berfokus pada implementasi *role identity* (sub-kategori *institutional role-identity* dan *interactional role-identity*) yang tampak dari modifikasi pragmatik (pada bagian *head-act*) dalam tuturan permohonan berbahasa Jepang.

## 2. KAJIAN TEORI

Pada penelitian ini, terdapat empat kata kunci, yaitu: tindak tutur, tuturan permohonan bahasa Jepang, modifikasi pragmatik, dan *role-identity*. Uraian singkat dari tiap-tiap kata kunci akan dibahas pada bagian berikut, sebagai dasar teori dalam penelitian ini.

Tindak tutur, atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *speech act* merupakan sebuah konsep yang diperkenalkan oleh Austin pada tahun 1962. Austin [2] menguraikan lima jenis tuturan ilokusi, (a) *verdictives*, (b) *exercitives*, (c) *commissives*, (d) *behabitives*, (e) *expositives*, yang kemudian disempurnakan oleh Searle [20], [21], [22] menjadi lima jenis tuturan ilokusi: representatif, direktif, komisif, ekspresif, serta deklaratif. Jenis-jenis tuturan ini umumnya dapat dijumpai pada seluruh bahasa di dunia, termasuk dalam bahasa Jepang. Tuturan permohonan, dikategorikan pada tindak tutur direktif, karena termasuk dalam definisi yang diusulkan oleh Searle: ujaran yang digunakan penutur dalam rangka menggerakkan petutur (*hearer*) untuk melakukan sesuatu, baik dengan cara tidak langsung (*modest attempts*) atau cara yang langsung (*fierce attempts*). Direktif dalam bentuk langsung dapat berwujud tuntutan/ desakan (*insist*), perintah (*commands*), suruhan (*order*), sementara direktif dalam bentuk tidak langsung dapat berupa permohonan (*request*), dan saran (*suggestion*).

Dalam bahasa Jepang, tuturan permohonan dapat dipadankan dengan istilah *irai hyougen*. Kata *irai* dapat diartikan sebagai sebuah tindakan dari penutur (*hanashite*) untuk menggerakkan petutur (*aite/ kikite*) agar melakukan tindakan spesifik untuk mencapai tujuan. *Irai hyougen* merupakan tuturan yang diucapkan oleh penutur agar petutur melakukan sesuatu, atau tidak melakukan sesuatu demi keuntungan petutur atau penutur [25], [12]. Hal ini sejalan dengan pendapat Searle [21] mengenai *felicity conditions*. *Felicity conditions* merupakan syarat kondisi untuk sebuah tuturan agar dapat dikategorikan sebagai sebuah ungkapan permohonan. Secara sederhana *felicity conditions* dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) *propositional content condition*: tindakan (*act/ A*) di masa depan yang dilakukan oleh petutur (*hearer/ H*)
- b) *preparatory conditions*: petutur (*H*) memiliki kemampuan untuk melakukan *A*; baik *H* maupun penutur (*speaker/ S*) belum mengetahui apakah *H* melakukan tindakan tersebut atau bersetuju untuk melakukan tindakan tersebut
- c) *sincerity condition*: *S* ingin *H* melakukan *A*;
- d) *essential condition*: sebuah usaha (*attempt*) agar *H* melakukan *A*.

Definisi tentang tuturan permohonan, serta analisis *felicity conditions* dapat digunakan untuk mengidentifikasi sebuah tuturan permohonan dalam sebuah peristiwa tutur; karena dalam sebuah peristiwa tutur, terutama dalam bahasa Jepang dapat dijumpai tuturan-tuturan permohonan yang diungkapkan dengan cara langsung dan tidak langsung. Tuturan permohonan langsung umumnya memiliki penanda kalimat permohonan secara jelas atau memiliki penanda kalimat yang khas, sehingga relatif mudah untuk diidentifikasi sebagai tuturan permohonan. Tetapi tuturan permohonan yang diungkapkan dengan cara tidak langsung umumnya tidak memiliki penanda kalimat permohonan yang khas, sehingga diperlukan analisis tambahan, salah satunya dengan penggunaan *felicity conditions* untuk identifikasi tuturan sebagai tuturan permohonan.

Kategorisasi jenis dan bentuk tuturan permohonan dalam bahasa Jepang dapat dilihat dalam [12] dan [6]. Secara sederhana, tuturan permohonan dalam bahasa Jepang dapat dibagi menjadi dua jenis: tuturan permohonan langsung dan tuturan permohonan tidak langsung. Tuturan permohonan yang diutarakan dengan cara langsung dapat berbentuk *meireikei* (permohonan yang maknanya mendekati perintah), dan *shijikei* (permohonan berupa perintah halus). Tuturan permohonan yang diungkapkan dengan cara tidak langsung dapat berbentuk *ishi hyoumeikei* (permohonan berupa kalimat pernyataan maksud), *ganboukei* (permohonan berupa kalimat pernyataan keinginan), *ishi kakuninkei* (permohonan berupa kalimat afirmasi, apakah petutur memiliki maksud yang sama dengan penutur atau tidak). *Irai* yang dinyatakan melalui petunjuk (atau *hints*) diistilahkan dengan *honomekashikei*.

Tuturan permohonan berbentuk *meireikei* umumnya memiliki penanda berupa verba dalam bentuk imperatif, seperti *-te kure* 'berikan', atau verba bentuk kamus yang ditambahkan *-na* 'jangan'. *Shijikei* umumnya memiliki penanda berupa verba bentuk *-te* '-lah'. *Ishi hyoumeikei* umumnya memiliki penanda berupa verba bentuk *-tai* 'ingin', *-you to omou* 'bermaksud untuk' atau bentuk sintaktis lain yang mencerminkan ungkapan maksud penutur. *Ganboukei* umumnya memiliki penanda sintaktis dengan pola bentuk *-you ni onegaishimasu* 'mohon untuk-', *-te choudai* 'tolong-', atau *-te kudasai* 'tolong beri' atau bentuk sintaktis lain yang mencerminkan pernyataan keinginan penutur. *Ishi kakuninkei* umumnya memiliki penanda utama berupa kata tanya *ka* di akhir kalimat. Tuturan permohonan yang berupa *honomekashikei* umumnya tidak memiliki penanda khusus berupa kata maupun bentuk sintaktis, tetapi makna permohonan dapat dipahami melalui konteks kalimat.

Selain analisis terhadap *felicity conditions*, untuk mengidentifikasi apakah sebuah tuturan merupakan tuturan permohonan atau bukan permohonan, Blum-Kulka dan Olhstain [3] mengusulkan cara untuk membagi kalimat ungkapan ke dalam tiga unit analisis, yaitu unit *address terms*, *head act*, dan *adjuncts to head act*. Dalam bahasa Jepang, *address terms* dapat dipadankan dengan istilah *kaishi*, istilah *head act* dipadankan dengan *shubu kouji/hondai*, dan *adjuncts to head act* dipadankan dengan *shien muubu/shuuketsu*. Secara sederhana, *kaishi* dapat dipahami sebagai bagian pembuka dari tuturan permohonan, *hondai* merupakan bagian tuturan yang memiliki penanda permohonan, sedangkan *shuuketsu* merupakan bagian pelengkap dari tuturan permohonan [25], [26]. Sebuah ungkapan dikategorikan sebagai ungkapan permohonan jika pada unit *head act* memiliki penanda baik berupa leksikal, sintaktikal, maupun bermakna pragmatikal sebagai tanda tindak tutur direktif, khususnya sebagai penanda tuturan permohonan.

Modifikasi pragmatik, atau dalam istilah bahasa Inggris disebut dengan *pragmatic modifier* merupakan bentuk modifikasi tuturan yang dilakukan seorang penutur bahasa, agar tujuan bertutur dapat dicapai. Bentuk modifikasi tuturan dapat dilakukan dalam tatar gramatikal maupun tatar pragmatik, sebagaimana dikemukakan oleh Blum-Kulka dan Olhstain [3] serta Leech [13]. Secara garis besar, modifikasi pragmatik dapat dibagi menjadi dua kategori besar: modifikasi internal dan modifikasi eksternal. Leech menguraikan bahwa modifikasi internal dapat berupa:

- a) *downtowner*, yaitu penggunaan adverbial, nomina maupun verba tertentu yang memiliki asosiasi makna 'kecil', 'sedikit', 'sebenjar' atau yang sejenis; digunakan untuk melembutkan daya direktif dari tuturan, juga sebagai upaya untuk mengurangi beban permohonan; contohnya melalui penggunaan kata *perhaps*, *maybe*, *could a bit*, *a little*, *tiny*, *have a word*, dan sebagainya
- b) *politeness marker*, atau penanda kesantunan yang sekaligus dapat menjadi penanda ilokusi permohonan pada konteks tertentu, contohnya penggunaan kata *please*
- c) *deliberative opening*, yaitu penggunaan kata tanya sebagai tuturan permohonan, yang digunakan dengan maksud memancing pertimbangan penutur agar melakukan aksi yang diinginkan penutur; contohnya dalam kalimat *do you think you could come by on Thursday?*
- d) *appreciative opening*, yaitu penggunaan klausa atau kalimat tertentu, yang menunjukkan *positive attitude* kepada penutur sebagai tanda apresiasi atas kerjasama yang (akan) diberikan; contohnya seperti dalam kalimat *I'd be grateful if you would...*
- e) *hedged performative opening*, yaitu penggunaan klausa pembuka pada tuturan permohonan, umumnya digunakan untuk melembutkan ujaran performative; contohnya pada kalimat *may I ask all those in favor, please, to shove their hands..*
- f) *negative bias*, yaitu penggunaan bentuk negatif dalam kalimat untuk mengungkapkan permohonan, seperti dalam kalimat *do you mind if I use the ladder?* atau kalimat *I don't suppose you could be persuaded to come up by train...*

- g) *happenstance indicators* merupakan penggunaan kata tertentu seperti *happen to* atau *by any chance* yang seakan-akan menyatakan makna bahwa penutur permohonan pesimis bahwa permohonan akan dikabulkan atau penutur tidak berekspektasi permohonan akan dilakukan; contohnya dalam kalimat *okay do you have the referral form by any chance?*
- h) *temporal availability queries*, yaitu penggunaan *hinting questions* sebagai cara untuk memberikan celah bagi penutur untuk menolak permohonan, seperti dalam kalimat *would you have time to get me a refill?*
- i) *hypothetical past tense*, merupakan penggunaan kala lampau untuk menunjukkan *tentativeness* atas permohonan, meskipun kala lampau digunakan tetapi tindakan/ aksi belum dilakukan; contohnya dalam kalimat *would you mind if I left early tomorrow?*
- j) *past time past tense*, mirip dengan *hypothetical past tense* yang ditandai dengan penggunaan kala lampau untuk menunjukkan permohonan, tetapi pada *past time past tense* lebih ditekankan pada pernyataan temporal seperti dalam kalimat *I wondered if you would mind if I recorded our conversation for the next few minutes . . .*
- k) *progressive aspect*, yang ditandai dengan penggunaan bentuk *progressive aspect* untuk menunjukkan *tentativeness*, untuk menyatakan makna *wondering*, *hoping* dari penutur agar penutur melakukan aksi yang dikehendaki, contohnya pada kalimat *i was wondering if you would mind if I recorded our conversation...*
- l) *tag questions*, yaitu penggunaan kata tanya untuk melembutkan permohonan agar tidak timbul kesan memerintah; *tag question* harus memiliki polaritas yang sama dengan klausa yang diikutinya; contohnya pada kalimat *perhaps you could open the door, could you?*

Leech juga menguraikan bahwa modifikasi eksternal dapat berupa:

- a) *apologies*, yaitu permohonan maaf yang dapat memiliki dua fungsi: pertama sebagai permohonan maaf atas beban pada penutur atas apa yang diminta; kedua sebagai *alerter* untuk menarik perhatian penutur sebelum menyampaikan permohonan, contohnya dalam kalimat *excuse me could you speak up just a little bit?*
- b) *thanks*, yaitu *modifier* berupa pernyataan rasa terimakasih dari penutur, walaupun penutur belum melakukan tindakan yang diminta (*premature gratitude*), digunakan sebagai tanda kesantunan; contohnya dalam kalimat *can you do the next one James please, thank you.*
- c) *vocatives*, yaitu penggunaan *modifier* berupa *terms of address* terhadap orang yang akan dimohon; contohnya: *mom, man, bro, darling, sir, madam, Dr. Smith*
- d) *grounders*, yaitu kalimat pelengkap yang menyertai *head act*; dapat muncul sebelum atau setelah *head act*, umumnya berupa kalimat alasan dilakukannya permohonan; seperti dalam kalimat *Judith, I missed class yesterday. Could I borrow your notes?*
- e) *preparators*, berupa kalimat pelengkap yang menyertai *head act*; berupa kalimat 'ancang-ancang' dari penutur dengan menyatakan maksud (*stating the intention*) atau meminta izin (*asking for permission*); seperti dalam kalimat *Arnold, would you do me a favour please? Could you slip out and retrieve our pianist?*
- f) *disarmer*, yaitu kalimat pelengkap yang digunakan untuk menunda rasa keberatan dari penutur terhadap permohonan dari penutur (*forestalling objections*), contohnya dalam kalimat *you've got such green fingers. Could you just help me plant this orchid?*
- g) *promise of reward or recompense*, yaitu kalimat pelengkap berupa pernyataan janji, kompensasi, maupun timbal-balik dari penutur kepada penutur jika permohonan dilakukan; seperti pada kalimat *would you do just do it then i'll make you a cup of coffee*
- h) *minimization of the imposition*, yaitu kalimat pelengkap berupa pernyataan berisi kalimat yang bertujuan untuk mengurangi beban pada penutur, contohnya pada kalimat *would you just check the money? it won't take long.*
- i) *sweetener*, yaitu kalimat pelengkap berupa pernyataan sanjungan oleh penutur untuk meningkatkan *self-image* penutur, contohnya dalam kalimat *would you mind if I ask you how old you are. You look really young?*

Kata kunci terakhir adalah *role-identity*. Istilah *role-identity* yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada teori yang diajukan oleh Obana [17]. Obana berpendapat bahwa bahasa yang digunakan oleh individu merupakan perwujudan dari identitas (*identity*) dan peran (*role*) yang diambil oleh individu tersebut saat berinteraksi dalam lingkungan sosial. Obana membagi *role-identity* ini menjadi tiga sub-kategori berikut:

- a) *institutional role-identity*, merupakan identitas yang berkaitan dengan peran sosial; ketika individu menjalani peran sosial ini, individu diharapkan untuk memenuhi ekspektasi atau

tanggung jawab tertentu. Contoh dari sub kategori ini: peran sosial yang berkaitan dengan kategori pekerjaan atau profesi (seperti guru, dokter, dokter, pemberi kerja). Dari segi kebahasaan, perwujudan dari peran identitas ini dapat dilihat dari penggunaan istilah khusus yang berkaitan dengan profesi, seperti: *gaisha* (korban pembunuhan, istilah digunakan oleh polisi), *job title* (seperti perdana menteri, direktur, dsb), gaya penulisan akademik, *addressing terms*, serta honorifik merupakan contoh implementasi dari *institutional role-identity*. *Institutional role-identity* merupakan identitas yang banyak dipengaruhi oleh norma sosial dan bersifat dapat diprediksi (*more socially determined, normative and predictable*).

- b) *Task-based role-identity*, merupakan identitas yang tercipta dari permintaan atau kesepakatan bersama/ konsensus; umumnya berdasarkan kebutuhan tertentu berkaitan dengan situasi atau pekerjaan. *Task-based role-identity* ini akan dianggap selesai ketika kebutuhan atau pekerjaan tersebut dianggap sudah terpenuhi. Contohnya, seorang direktur perusahaan menjadi pembicara publik di acara seremonial, dengan audiens yang merupakan para karyawan perusahaannya. Pada situasi ini, direktur berperan sebagai pembicara publik dan menggunakan honorifik saat berpidato di hadapan para karyawan. *Task-based role-identity* merupakan identitas yang masih dipengaruhi oleh norma sosial, tetapi lebih luwes dibandingkan dengan *institutional role-identity* karena peran yang dilakoni oleh individu memiliki batasan berupa ketercapaian 'tugas' (*task*), jika tugas telah diselesaikan maka selesai pula peran individu tersebut.
- c) *Interactional role-identity*, merupakan identitas yang banyak dipengaruhi oleh kondisi psikologis individu. Para partisipan percakapan dapat memilih peran sementara ketika berinteraksi, dimana pemilihan peran tersebut dipengaruhi oleh apa yang partisipan rasakan serta bagaimana partisipan tersebut memandang hubungannya dengan partisipan lain dalam interaksi/ percakapan. Contoh dari implementasi peran identitas ini: teman curhat (hubungan pertemanan, tetapi saat salah satu pihak mengambil peran sebagai orang yang dicurhati kemudian memberikan saran, atau berlaku sebagai konselor maka orang tersebut telah bergeser perannya dari seorang teman menjadi konselor). *Interactional role-identity* merupakan identitas yang banyak dipengaruhi oleh kondisi psikologis individu dan perwujudan peran umumnya bersifat spontan (*more psychologically determined, more individual, instaneous*).

*Role performance* atau perwujudan dari peran yang diambil oleh individu akan berkaitan dengan norma sosial, terutama pada *institutional role-identity*. Salah satu norma sosial yang berkaitan dengan penggunaan bahasa adalah norma tentang kesantunan berbahasa. Ide [7], [8], [9] menguraikan bahwa individu diharapkan menerapkan konsep kesantunan jika berada dalam situasi berikut: (1) ketika berhadapan dengan individu lain yang memiliki status sosial lebih tinggi dari dirinya, (2) ketika berhadapan dengan individu lain yang memiliki *power* pada situasi sosial tertentu, (3) ketika berhadapan dengan individu lain yang berusia lebih tua dari dirinya, (4) ketika berada dalam situasi formal. Faktor keformalan dapat mendahului status sosial, *power*, maupun usia; jika individu berada dalam situasi formal, individu wajib mempraktekkan kesantunan terlepas dari status, *power*, maupun usia dari pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi.

### 3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif melalui ancangan *observation of authentic discourse* yang diusulkan oleh Leech [13]. *Observation of authentic discourse* merupakan kegiatan pengamatan bahasa yang dilakukan terhadap data otentik, baik berupa data percakapan langsung yang kemudian ditranskripsi, maupun pengamatan terhadap data yang berasal dari korpus data.

Pada penelitian ini, observasi dilakukan pada percakapan yang terjadi dalam drama *Tsuki no Koibito* episode kesatu sampai ketiga. Penyediaan data dilakukan dengan metode simak, yaitu dengan menyimak kemunculan tindak tutur permohonan pada sumber data. Sumber data berupa dialog yang berasal dari bahasa lisan, kemudian ditranskripsi secara ortografis. Naskah dialog drama diekstraksi menggunakan perangkat lunak *Caption2Ass\_mod1* kemudian dicocokkan kembali dengan dialog yang diucapkan dalam tayangan video drama.

Teknik penyediaan data yang selanjutnya adalah teknik catat, yaitu mencatat penggunaan tuturan permohonan pada tabel data yang dilanjutkan dengan klasifikasi [23], [15]. Tuturan permohonan dicatat ke dalam tabulasi data dengan memanfaatkan perangkat lunak *excel*.

Data yang diperoleh dari proses penyediaan data kemudian diolah berdasarkan model analisis data kualitatif dari Miles, Huberman, dan Saldana [16] yang meliputi langkah berikut: a) *data condensation*, b) *data display*, c) *conclusion drawing/ verification*. Tahap *data condensation* adalah memilah data-data percakapan yang memenuhi kriteria tuturan permohonan berdasarkan: analisis *felicity conditions*, penanda permohonan pada bagian *head act*, penanda modifikasi pragmatik, dan analisis konteks percakapan (penutur, petutur, isi tuturan, hubungan antar partisipan percakapan, *role-identity* dari partisipan percakapan). *Data display* adalah kegiatan penyajian temuan penelitian yang akan diuraikan pada bagian pembahasan di bawah. *Conclusion drawing* adalah kegiatan menarik simpulan berdasarkan temuan penelitian.

## 4. PEMBAHASAN

### A. *Institutional Role-Identity* dan Tuturan Permohonan

Pada penelitian ini, diperoleh 47 data percakapan yang mengandung tuturan permohonan, serta mencerminkan perwujudan dari *institutional role-identity*. Identifikasi kategori *role-identity* dapat dilihat dari aspek sosial partisipan percakapan, yang berkaitan dengan profesi, seperti dalam contoh data (6) berikut:

Data (6)

(継男) おはようございます。あの。すいません。これなんですけど。

(真絵美) もうちょっとビビッドな感じに しちやおっかな。

(継男) ああ。

(真絵美) その方がさ シャープだし。

(Tsuguo) *Ohayou gozaimasu. Ano. Suimasen. Kore nan desu kedo.*

(Maemi) *Mou chotto bibiddona kanji ni shichaokkana.*

(Tsuguo) *Aa.*

(Maemi) *Sono hou ga sa shaapu dashi.*

(Tsuguo) Selamat pagi. Eh. Permisi. Ini.

(Maemi) Dibuat jadi sedikit lebih terang ya?

(Tsuguo) Oh

(Maemi) Seperti itu terlihat lebih cerah

Pada data (6) penutur adalah pegawai biro desain bernama Tsuguo. Petutur adalah pemilik biro desain bernama Ninomiya Maemi. Tsuguo adalah pegawai dari biro desain yang dimiliki/ didirikan oleh Maemi. Percakapan terjadi di showroom perusahaan furniture ‘Regolith’ di Shanghai. Tsuguo ingin meminta waktu Maemi untuk melihat skema warna yang akan digunakan untuk mendekorasi showroom.

Ketika individu menjalani *institutional role-identity*, individu diharapkan untuk memenuhi ekspektasi tertentu, salah satunya dengan penggunaan bahasa sesuai dengan peran yang dijalani (dalam hal ini, hubungan antara pegawai biro desain dan pemilik biro desain), dan berlaku sesuai dengan peran sosial yang sedang dilakoni, salah satunya dapat dilakukan dengan menjaga alur topik percakapan agar berterima dalam ruang lingkup peran sosial yang sedang dijalani.

Tsuguo menggunakan *preliminary remarks* ‘*kore nan desu kedo*’ sebagai tuturan permohonan pada Maemi agar meluangkan waktu untuk melihat skema warna yang diberikan oleh Tsuguo. Berdasarkan penggunaan bahasa, dapat dilihat bahwa Tsuguo menggunakan bentuk sopan *desu kedo* kepada Maemi dalam tuturan permohonan. Pada percakapan ini, terlihat Tsuguo memenuhi ekspektasi norma sosial berupa penggunaan bahasa sopan pada Maemi yang memiliki status sosial lebih tinggi dari dirinya.

Hubungan antara Tsuguo dan Ninomiya pada percakapan ini berkaitan dengan peran sosial berupa pekerjaan (hubungan kerja), topik percakapan pun sesuai dengan ruang lingkup peran sosial yang sedang dijalani, yaitu topik tentang pekerjaan desain. Pilihan berbahasa pun mencerminkan rasa hormat dari Tsuguo kepada Maemi. Maka, pada percakapan ini dapat dipahami bahwa *role performance* yang sedang dilakukan oleh keduanya merupakan *institutional role-identity*.

Pada penelitian ini, mayoritas data *institutional role-identity* dapat diidentifikasi dari hubungan antarpartisipan percakapan yang berupa hubungan kerja/ profesi, serta konten percakapan dengan ruang lingkup pekerjaan. Tetapi, dijumpai dua data yang mencerminkan *institutional role-identity*, tetapi tidak berkaitan dengan hubungan pekerjaan, yaitu pada data (62) dan (63) berikut:

Data (62)

(マスター) ああ こんにちは。シュウちゃんですか？

(蓮介) あっ。上に。いいですか？

(マスター) あっ どうぞ。

(Masutaa) *Aa konnichiwa, Shuuchan desuka?*

(Rensuke) *A, ue ni. Ii desuka?*

(Masuta) *A, douzo.*

(Masutaa) Oh, selamat siang. Cari Shuuchan?

(Rensuke) Oh iya. Boleh ke atas?

(Masutaa) Oh silakan

Data (63)

(蓮介) あの。足が お悪いんですか？

(ハンヤン) 8年前 工場。足 機械に挟まった。→ケガした。でも 保証 ない。  
お金 無い。 国 帰れない。

(蓮介) 安心してください。あなたの面倒は うちの会社で見させていただきます。

(Rensuke) *Ano. Ashi ga owaruin desuka?*

(Han Yan) *Hachi nen mae. Koujyou, Ashi kikai ni hasamatta. Kega shita. Demo houken nai. Okane nai. Kuni kaeranai*

(Rensuke) Anshin shite kudasai. *Anata no mendou wa uchi no kaisha de misasete itadakimasu.*

(Rensuke) Eeh. Kaki anda terluka?

(Han Yan) Delapan tahun lalu di pabrik, kaki terjepit mesin lalu terluka. Tapi tidak ada asuransi.

Tidak ada uang. Tidak bisa kembali ke kampung.

(Rensuke) Tidak usah khawatir, perusahaan kami akan mengurus anda.

Data (62) merupakan percakapan yang terjadi antara Master Tokita (pemilik restoran) dan Hazuki Rensuke (direktur perusahaan furniture Regolith). Hubungan antara keduanya bukan merupakan hubungan kerja. Keduanya hanya sebatas kenalan, dimana Master Tokita adalah pemilik apartemen yang ditempati oleh Xiu Mei, seorang model yang dikontrak oleh Regolith.

Pada percakapan (62), Hazuki Rensuke digambarkan sedang mendatangi restoran milik Master Tokita untuk menemui Xiu Mei. Xiu Mei sendiri, diketahui tinggal/ menyewa kamar apartemen di atas restoran milik Master Tokita. Hazuki memohon izin pada Master Tokita agar diperbolehkan naik ke apartemen untuk menemui Xiu Mei. Hazuki menggunakan tuturan permohonan *ii desu ka?* pada Master Tokita. Pada data ini, interaksi antar partisipan dapat dilihat melalui penggunaan bahasa sopan yang ditandai oleh *desu*, yang sama-sama digunakan oleh Master Tokita maupun Hazuki Rensuke.

Pada data (62), terlihat Master Tokita maupun Hazuki memenuhi ekspektasi norma sosial berupa penggunaan bahasa sopan. Hazuki terlihat memahami posisi dirinya sebagai pihak yang akan masuk ke ruang milik Master Tokita (apartemen), sebaliknya, Master Tokita pun memahami posisi Hazuki yang memiliki *power* sebagai seorang direktur dari perusahaan besar. Terlebih lagi, keduanya tidak memiliki hubungan yang akrab, sehingga secara normatif keduanya diharapkan untuk saling bersikap sopan yang diwujudkan melalui penggunaan bentuk sopan ketika bertutur.

Sedangkan pada data (63), percakapan terjadi antara Hazuki Rensuke dengan ayah dari Xiu Mei (Han Yan). Han Yan adalah orang asing yang berasal dari Cina. Pada percakapan ini, digambarkan bahwa Hazuki baru pertama kali bertemu dan berbicara secara langsung dengan Han Yan. Pada percakapan ini, digambarkan bahwa Hazuki melihat Han Yan menggunakan tongkat untuk membantunya berjalan. Hazuki membuka pembicaraan dengan bertanya tentang kondisi kaki Han Yan, yang dijawab Han Yan dengan penjelasan penyebab kakinya mengalami kecatatan. Setelah mendengar penjelasan Han Yan, Hazuki ingin agar Han Yan tidak khawatir tentang kondisi

yang dialami (tidak ada asuransi, dan tidak ada uang sehingga tidak bisa kembali ke negara asal), karena perusahaan Hazuki akan mengurus segala sesuatunya. Hazuki menggunakan tuturan permohonan yang mengandung *hedged performative* berupa kalimat *anshin shite kudasai*.

Hubungan antara Hazuki dan Han Yan bukan merupakan hubungan kerja, serta dapat dikatakan keduanya adalah orang yang tidak saling kenal. Terlebih lagi, Han Yan adalah orang tua dari Xiu Mei, yang secara usia dapat dipahami lebih tua daripada Hazuki. Pada data ini, interaksi antar partisipan dapat dilihat melalui penggunaan bahasa sopan yang ditandai oleh *desu*, dan *-masu* yang digunakan Hazuki pada Han Yan. Pada percakapan ini, terlihat Hazuki memenuhi ekspektasi norma sosial berupa penggunaan bahasa sopan pada Han Yan yang berusia lebih tua dari dirinya.

## B. *Interactional Role-Identity* dan Tuturan Permohonan

Pada penelitian ini, teridentifikasi data yang mencerminkan perwujudan dari *interactional role-identity* sejumlah 19 data. Jika pada *institutional role-identity* identifikasi kategori *role-identity* dapat dilihat dari aspek sosial partisipan percakapan yang berkaitan dengan profesi maupun hubungan antar partisipan, pada *interactional role-identity* identifikasi juga perlu dilakukan berdasarkan pengamatan pada *setting* percakapan, serta kondisi psikologis dari partisipan percakapan, seperti dalam contoh data (21) berikut:

Data (21)

(風見) えっ? たちの悪いの?

(真絵美) そう。女癖の悪いのとか酒癖の悪いのとか→もう 色々 あったよ。でも  
まあ今は お一人さまが気楽かなって。

(風見) えー…。

(真絵美) フッ。

(風見) まあ 今度 その話ゆっくり 聞かせてくださいよ。でも あんまり無理しな  
いでくださいね。

(Kazami) *E? Tachi warui no?*

(Maemi) *Sou. Onnaguse no warui no toka sakeguse no warui toka..mou iroiro atta yo. Demo  
maa ima wa ohitorisama ga kiraku kana tte.*

(Kazami) *Ee...*

(Maemi) *Fu*

(Kazami) *Maa kondo sono hanashi yukkuri kikasete kudasai yo. Demo anmari muri shinaide  
kudasai ne.*

(Kazami) *Eh? Orang jahat?*

(Maemi) *Iya. Tukang rayu perempuan lah, pemabuk lah. Macam-macam deh. Tapi sekarang sih  
lebih nyaman sendiri saja*

(Kazami) *Oh gitu*

(Maemi) *Hehe*

(Kazami) *Yaa kapan-kapan cerita lagi soal itu dong.* Tapi jangan terlalu memaksakan diri ya.

Pada data (21), penutur adalah pegawai perusahaan furniture Regolith bernama Kazami. Petutur adalah pemilik biro desain, Ninomiya Maemi. Kazami adalah pegawai dari Regolith, perusahaan yang memberikan *job order* pada biro desain milik Maemi. Percakapan terjadi di showroom Regolith Shanghai. Kazami melihat Maemi sedang membuat sketsa, mencoba untuk menarik perhatian Maemi dengan memintanya untuk bercerita hal lain di luar pekerjaan yang sedang dilakukan oleh Maemi.

Hubungan antara Kazami dan Maemi awalnya adalah rekan kerja, tetapi pada percakapan ini topik percakapan tidak sesuai dengan ruang lingkup peran sosial yang sedang dijalani (hubungan profesional), karena pada percakapan ini Kazami mengambil peran sebagai 'seorang pria yang sedang tertarik pada Ninomiya Maemi'. Kazami menggunakan *hedged performative* '*maa, kondo sono hanashi yukkuri kikasete kudasai yo*' sebagai tuturan permohonan pada Maemi agar mau bercerita lagi hal-hal di luar pekerjaan.

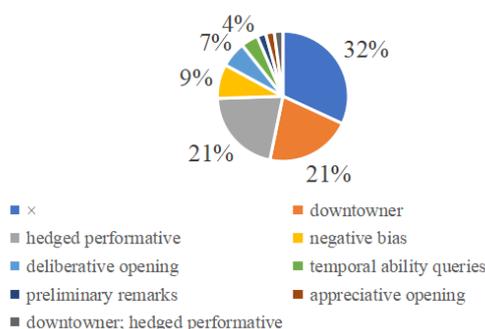
Pada percakapan ini terlihat bahwa meskipun hubungan para partisipan percakapan awalnya berupa hubungan kerja, *setting* percakapan adalah tempat kerja, tetapi para partisipan percakapan tidak berada dalam kondisi *mindset* sebagai rekan kerja. *Role performance* yang sedang dilakukan oleh keduanya bergeser dari *institutional role-identity* menjadi *interactional role-identity*.

Pada penelitian ini, mayoritas data *interactional role-identity* menunjukkan fenomena yang serupa, yaitu pergeseran dari *institutional role-identity* menjadi *interactional role-identity* yang dilatar belakangi oleh motivasi bertutur, maupun kondisi psikologis dari para partisipan percakapan. Pergeseran peran tersebut dipengaruhi oleh apa yang dirasakan oleh partisipan pada situasi tertentu, serta bagaimana partisipan tersebut memandang hubungannya dengan partisipan lain saat berinteraksi lewat percakapan.

### C. Modifikasi Pragmatik pada *Institutional Role-Identity*

Perwujudan modifikasi pragmatik pada *institutional role-identity* dapat dilihat pada grafik 1 berikut

Grafik 1: Kategori Modifikasi Pragmatik pada Institutional Role-Identity



Dari grafik 1 dapat dilihat bahwa pada *institutional role-identity*, modifikasi pragmatik diwujudkan melalui penggunaan *hedged performative*, *deliberative opening*, *preliminary remarks*, gabungan antara *downtowner* dan *hedged performative*, *downtowner*, *negative bias*, *temporal ability queries*, dan *appreciative opening*.

Dari grafik 1 juga dapat dipahami ada data yang tidak dikategorikan, yang ditandai dengan “x”. Pada grafik 1 terlihat bahwa *modifier* berupa *downtowner* banyak digunakan pada percakapan saat partisipan mengambil peran *institutional role-identity*. Berikut akan disajikan uraian dan contoh dari tiap-tiap bentuk modifikasi pragmatik.

Modifikasi berupa *appreciative opening* dapat dilihat dari contoh data (53) berikut ini.

Data (53)

(滝沢) あまりに急な 異動だったんで→社員たちも動揺してるんですが。

(雉畑) なので葉月さん ご自身から→何も 心配することはないと→お言葉を 掛けていただけるとみんな 安心すると思うんですが。

(蓮介) 分かりました。

(Takizawa) *Anmari kyuuna idou dattande, shaintachi mo douyou shiterun desuga*

(Kijihata) *Nanode Hazukisan, gojishin kara nanimo shinpai suru koto wa nai to, okotoba o kakete itadakeru to minna anshin suru to omoun desuga.*

(Rensuke) *Wakarimashita.*

(Takizawa) Ini merupakan perubahan yang sangat drastis, para karyawan merasa tidak tenang.

(Kijihata) Karena itu, jika para karyawan menerima penjelasan dari Hazukisan bahwa tidak ada yang perlu dikhawatirkan, saya pikir semua akan merasa tenang.

(Rensuke) Saya mengerti.

Percakapan pada data (53) terjadi antara Takizawa (pegawai Regolith), Kijihata (pegawai Regolith), dan Hazuki Rensuke (direktur Regolith). Pada percakapan ini, penutur (Kijihata) ingin agar petutur (Hazuki) memberikan penjelasan kepada para karyawan tentang perubahan besar yang dilakukan oleh perusahaan, karena tampaknya perubahan tersebut menimbulkan ketidaktenangan di kalangan karyawan. *Appreciative opening* dalam data (53) dapat dilihat dari penggunaan kalimat *okotoba o kakete itadakeru to, minna anshin suru to omoun desu ga* ‘jika Hazukisan memberikan penjelasan pada semuanya (para karyawan), (saya) pikir semua akan merasa tenang’. Pada tuturan tersebut dapat dilihat usaha dari penutur (Kijihata) untuk menunjukka *positive attitude* kepada petutur (Hazuki) sebagai tanda apresiasi melalui kalimat penjelasan ‘betapa para karyawan akan merasa tenang’ jika Hazuki melakukan kerjasama berupa ‘memberi penjelasan’.

*Deliberative opening* ditemukan dalam tiga data penelitian, salah satunya dapat dilihat pada contoh data (14) berikut.

Data (14)

(真絵美) オープン延期に なったってことですか?

(蓮介) 予定どおりですよ。在庫表は?

(真絵美) 最低限しか取り寄せていません。→いくら何でも 間に合わない。

(蓮介) 状況が 変わったんです。

(Maemi) *Oopun enki ni natta koto desuka?*

(Rensuke) *Yotei doori desu yo. Zaikouhyou wa?*

(Maemi) *Saiteigen shika toriyosete imasen. Ikura nandemo ma ni awanai.*

(Rensuke) *Joukyou ga kawattan desu.*

(Maemi) *opening diundur?*

(Rensuke) Tetap sesuai rencana. Daftar stok barangnya?

(Maemi) Hanya ada stok minimum. Bagaimanapun tidak akan tepat waktu.

(Rensuke) Situasinya sudah berubah.

Percakapan (14) terjadi di showroom Regolith Shanghai. Maemi dan Hazuki merupakan teman lama yang memiliki hubungan cukup akrab. Tetapi, pada percakapan ini digambarkan bahwa antara keduanya memiliki hubungan kerja; Hazuki sebagai pemberi *job order* pada Maemi. Maemi (penutur) ingin Hazuki (petutur) menunda pembukaan *showroom*, sebagai kompensasi dari permintaan Hazuki yang secara tiba-tiba ingin mengubah dekorasi *showroom* yang telah dikerjakan, dan hampir selesai. Hazuki mengutarakan bahwa jadwal pembukaan *showroom* tetap seperti rencana awal karena ada perubahan situasi, yang menyebabkan tidak memungkinkan untuk menunda jadwal pembukaan. Maemi menggunakan kalimat tanya *oopun enki ni natta koto desuka?* sebagai tuturan permohonan, yang digunakan dengan maksud memancing pertimbangan Hazuki agar melakukan aksi yang diinginkan penutur (menunda pembukaan *showroom*).

Penggunaan *downtowner* ditemukan dalam sepuluh data, yang umumnya ditandai dengan kata *hitokoto, mou chotto, toka, chotto, kana, douka*. Simak contoh data (1).

Data (1)

(記者1) 葉月社長。モデルの 大貫 柚月さんとは→どういふ ご関係ですか?

(記者2) ライバル 家具メーカーの→社長令嬢ですがその辺りについては!?

(記者3) マストポールとの業務提携も 考えてるんですか?→葉月社長!

(記者4) 一言 お願いしますよー。

(Kisha 1) *Hazuki shachou. Moderu no Oonu Yuzukisan to wa dou iu kankei desuka?*

(Kisha 2) *Raibaru kagu meekaa no reijou desuga sono atari ni tsuite wa?!*

(Kisha 3) *Masutopooru to no gyoomuteikei mo kangaeterun desuka? Hazuki shachou!*

(Kisha 4) *Hitokoto onegaishimasu yoo.*

(Wartawan 1) Direktur Hazuki, apa hubungan anda dengan model Ohno Yuzuki?

(Wartawan 2) Bagaimana dengan fakta bahwa ia adalah putri dari perusahaan saingan?

(Wartawan 3) Apakah anda berencana untuk menjadi rekan bisnis dari perusahaan Mastpole? Direktur Hazuki!

(Wartawan 4) Mohon jelaskan sedikit saja

Percakapan (1) terjadi di bandara, antara para wartawan dengan Hazuki. Penutur adalah para wartawan, dan petutur adalah Hazuki. Para wartawan yang sudah mengendus kabar tentang hubungan antara Hazuki dengan Ohno Yuzuki (anak dari direktur perusahaan Mastpole, saingan bisnis dari Hazuki), mengharapkan klarifikasi dari Hazuki mengenai kabar tersebut. Pada percakapan ini, wartawan 4 menggunakan nomina *hitokoto* yang memiliki asosiasi ‘sepatah-dua patah kata’ sebagai *downtowner* untuk melembutkan daya direktif atas permohonan informasi dengan bermacam topik, yang telah ditanyakan oleh rekan-rekan wartawan lainnya.

Penggunaan *downtowner* yang digabung dengan *hedged performative* dapat dilihat pada data (65) berikut, yang ditandai dengan munculnya kata *chotto* dan *kudasai*.

Data (65)

(蓮介) 次は CMだな。

(真絵美) そう。こんな 企画案なんだけど。→これ ちょっと 見てください。

(Rensuke) *Tsugi wa CM da na.*

(Maemi) *Sou. Konna kikakuan nandakedo. Kore chotto mite kudasai.*

(Rensuke) Selanjutnya video iklan ya.

(Maemi) Ya. Rencana proyeknya seperti ini sih. Mohon lihat sebentar.

Percakapan (65) terjadi di kantor Regolith Tokyo, lorong menuju ruangan direktur. Pada percakapan ini digambarkan bahwa Hazuki sedang berjalan menuju ruangannya saat Ninomiya Maemi datang menghampiri. Maemi memberikan rencana desain video iklan Regolith, dan ingin Hazuki menelaah rencana yang telah dibuatnya. Pada data (65) digunakan *downtowner* berupa kata *chotto* yang mengiringi tuturan permohonan dengan bentuk *hedged performative*, yang dinyatakan melalui kalimat *mite kudasai*. Pada percakapan ini, *chotto* digunakan untuk melembutkan daya performatif dari *mite kudasai*.

*Hedged performative* dapat dilihat dari penggunaan *kudasai*, *moratte ii desu ka* serta kalimat *tomeyokka* pada tuturan permohonan. Penggunaan *hedged performative* dijumpai dalam sepuluh data percakapan. Simak contoh data (29) berikut.

Data (29)

(記者) お互い 何て 呼んでるか教えてください。

(柚月) えっ?ここで 言うんですか?

(Kisha) *Otagai nante yonderuka oshiete kudasai.*

(Yuzuki) *E? koko de iun desuka?*

(Wartawan) Mohon beritahu, anda saling panggil dengan sebutan apa?

(Yuzuki) Eh? diucapkan di sini?

Percakapan pada data (29) terjadi di *showroom* Regolith Shanghai. Para wartawan yang datang di acara pembukaan *showroom* mewawancarai Yuzuki untuk menanyakan bermacam hal tentang hubungan Yuzuki dengan Hazuki, salah satunya tentang nama panggilan Yuzuki kepada Hazuki, dan sebaliknya. Pada percakapan ini, penutur adalah wartawan, dan petutur adalah Yuzuki. Wartawan ingin Yuzuki memberikan informasi tentang nama panggilan. Wartawan menggunakan *hedged performative* berupa kalimat *oshiete kudasai*.

*Negative bias* pada penelitian ini dapat dilihat dari penggunaan kalimat permohonan dengan bentuk *kurenai kana*, *kunnai kana*, *kangaete kunnai kana*, *kangaete kuretemo iin janai kana*; yang ditemukan dalam empat data percakapan. Simak contoh data berikut.

Data (38)

(真絵美) はい もしもし。今 忙しいんだけど。何?

(蓮介) 頼みが あるんだけどさ。シュウメイのこと→捜してくれないかな。

(真絵美) 何? それ。

(Maemi) *Hai moshimoshi. Ima isogashiin dakedo. Nani?*

(Rensuke) *Tanomi ga arun dakedo sa. Shuumei no koto, sagashite kurenai kana.*

(Maemi) *Nani sore*

(Maemi) Halo. Sekarang lagi sibuk. Ada apa?

(Rensuke) Mau minta tolong sebentar, soal Xiu Mei. Kira-kira bisa bantu cari tidak ya?

(Maemi) Hah, apa?

Percakapan pada data (38) terjadi melalui telepon. Hazuki meminta tolong pada Maemi untuk mencari Xiu Mei yang tersesat. *Negative bias* pada data ini dapat dilihat dari penggunaan bentuk negasi dalam kalimat untuk mengungkapkan permohonan '*sagashite kurenai*'.

*Preliminary remarks* dalam penelitian ini dapat dilihat pada data (6) berikut.

Data (6)

(継男) おはようございます。あの。すいません。これなんですけど。

(真絵美) もうちょっとビビッドな感じに しちやおっかな。

(Tsuguo) *Ohayou gozaimasu. Ano. Suimasen. Kore nan desu kedo.*

(Maemi) *Mou chotto bibiddona kanji ni shichaokkana.*

(Tsuguo) Selamat pagi. Eh. Permissi. Ini.

(Maemi) Dibuat jadi sedikit lebih terang ya?

berupa kalimat 'ancang-ancang' dari penutur dengan

Pada data (6) penutur adalah pegawai biro desain bernama Tsuguo. Petutur adalah pemilik biro desain bernama Ninomiya Maemi. Percakapan terjadi di showroom Regolith di Shanghai. Tsuguo ingin meminta waktu Maemi untuk melihat skema warna yang akan digunakan untuk mendekorasi showroom. Tsuguo mengutarakan permohonan melalui *preliminary remarks* berupa kalimat *kore nan desu kedo*. Fungsi dari *preliminary remarks* pada data (6) ini dapat dipadankan dengan kategori *preparators* dari Leech, yaitu berfungsi sebagai 'ancang-ancang' dari penutur untuk menyatakan permohonannya. Tetapi, *preliminary remarks* sedikit berbeda dengan *preparators* yang umumnya telah berupa kalimat permohonan (umumnya dalam bentuk permohonan langsung). Perbedaan terdapat dalam hal *preliminary remarks* dapat berupa kalimat permohonan tidak langsung, walaupun tidak memiliki penanda khas permohonan. Pada data (6), anchang-ancang dinyatakan dengan kalimat *kore nan desu kedo*. Meskipun kalimat tersebut adalah kalimat pernyataan, tetapi petutur dapat memahami bahwa tuturan tersebut adalah sebuah permohonan (dalam hal ini, permohonan untuk mendapatkan perhatian). Sehingga, dapat dipahami bahwa kalimat dalam *preliminary remarks* Bahasa Jepang secara pragmatik merupakan kalimat permohonan yang diungkapkan secara tidak langsung.

*Temporal ability queries* dalam penelitian ini dapat dilihat dari penggunaan kalimat berbentuk *chotto iissuka*, dan *chotto yoroshii desuka*. Simak data (43) berikut.

Data (43)

(風見) 蓮さん。

(蓮介) おう。

(風見) ちよっと いいっすか?

(蓮介) 何? どうした?

(風見) アポ 取り付けました。

(蓮介) サンキュー。

(Kazami) *Rensan*

(Rensuke) *Ou*

(Kazami) *Chotto iissuka?*

(Rensuke) *Nani? Doushita?*

(Kazami) *Apo toritsukemashita*

(Rensuke) *Sankyuu*

(Kazami) *Rensan*

(Rensuke) *Oi*

(Kazami) *Sebentar?*

(Rensuke) *Apa? Kenapa?*

(Kazami) Sudah dibuat *appointmentnya*

(Rensuke) *Makasih*

Percakapan pada data (43) terjadi antara Kazami (pegawai Regolith) dan Hazuki (direktur Regolith). Kazami merupakan tangan kanan Hazuki, yang sering dimintai tolong untuk

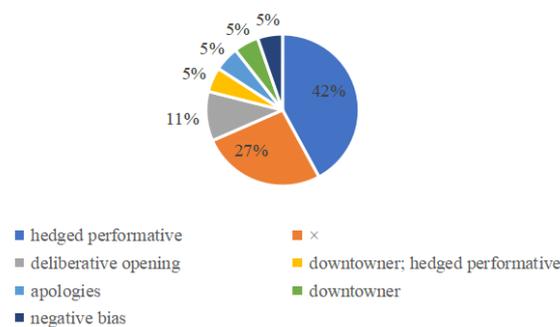
melakukan hal-hal lain di luar urusan kantor. Pada percakapan ini, digambarkan bahwa Kazami diminta untuk menyewa jasa *private investigator* untuk membuntuti salah satu relasi bisnis Hazuki. Laporan *private investigator* telah diterima, Kazami ingin meminta waktu Hazuki untuk menyampaikan laporannya tentang rekan bisnisnya tersebut. *Temporal availability queries*, pada data ini terlihat dari *penggunaan hinting questions* ‘*chotto iissuka?*’ sebagai isyarat bahwa penutur memohon waktu pada petutur untuk menyampaikan sesuatu, dalam hal ini adalah menyampaikan laporan.

Selain bentuk-bentuk modifikasi pragmatik yang telah diuraikan pada paragraf sebelumnya, dijumpai data yang tidak dikategorikan. Data tersebut ditandai dengan ‘x’ (lihat grafik 1). Data-data tersebut berjumlah 12 data, berupa tuturan permohonan dengan penanda permohonan: *dekinaikana tte* (permohonan tidak langsung dalam bentuk pertanyaan tentang kemampuan melakukan sesuatu, yang seakan-akan ditunjukkan kepada diri sendiri), *ii desu ka?* (kalimat permohonan tidak langsung berupa kalimat tanya, tanpa ada modifikasi khusus), *kono atari ni Hanyan to iu chuugokujin* (kalimat permohonan untuk meminta informasi dalam bentuk pernyataan), *mite hoshii sou desu* (kalimat permohonan dalam bentuk *reported speech*), *onegaishimasu* (kalimat permohonan tidak langsung berupa kalimat permohonan, tanpa ada modifikasi khusus), *toorimasu* (kalimat permohonan untuk diberi jalan/ diperbolehkan lewat dalam bentuk pernyataan), *yoroshiku* (kalimat permohonan tidak langsung berupa kalimat permohonan, tanpa ada modifikasi khusus, dan merupakan kalimat yang dipendekkan/ disingkat), serta *yoroshiku onegaishimasu* (kalimat permohonan tidak langsung berupa kalimat permohonan, dengan modifikasi berupa adverbia *yoroshiku*).

#### D. Modifikasi Pragmatik pada Interactional Role-Identity

Modifikasi pragmatik pada *interactional role-identity* dapat dilihat pada grafik 2 berikut:

Grafik 2: Kategori Modifikasi Pragmatik pada Interactional Role-Identity



Dari grafik 2 dapat dilihat bahwa pada *interactional role-identity*, modifikasi pragmatik diwujudkan melalui penggunaan *hedged performative* (sejumlah delapan data), *deliberative opening* (sejumlah dua data), *apologies* (satu data), *negative bias* (satu data), gabungan antara *downtowner* dan *hedged performative* (satu data), serta *downtowner* (satu data). Dari grafik 2 juga dapat dipahami ada data yang tidak dikategorikan, yang ditandai dengan “x”, sejumlah lima data.

Pada grafik 2 dapat dilihat bahwa modifikasi pragmatik berupa *hedged performative* banyak digunakan pada percakapan saat partisipan mengambil peran *interactional role-identity*. Bentuk modifikasi berupa *hedged performative*, *deliberative opening*, *negative bias*, *downtowner*, dan gabungan antara *downtowner* dan *hedged performative* dalam *interactional role identity* memiliki penanda pragmatik yang tidak jauh berbeda dengan penanda pragmatik dari kategori *institutional role-identity*. Simak tabel 1 berikut.

Tabel 1: Penanda Modifikasi Pragmatik pada *Interactional Role-Identity*

No. Data	Contoh Percakapan	Bentuk Modifikasi Pragmatik
20	(風見) じゃあ 今夜飯でも 行きますか。 →うまい店 紹介しますよ。 (真絵美) 意味 分かんないっつうの。	Deliberative opening

23	(真絵美) うわっ。いいや いいや…。 ここ いいですか？	Deliberative opening
40	(真絵美) ねえ。→ <u>ご飯でも</u> 食べに行こう。 (シュウメイ) えっ？ ご飯？	Downtowner
22	(真絵美) フッ。 (風見) まあ 今度 その話ゆっくり 聞かせてく ださいよ。でも <u>あんまり無理しないでください</u> ね。	Downtowner + hedged performative
26	(雉畑) 平岡さんは 母親の施設に <u>行ってくださ</u> <u>い</u> 。 (平岡) はい。	Hedged performative
27	(雉畑) 手当たり次第 捜します。風見君。→これ から わたしと一緒に 警察 <u>行ってくれる？</u> (風見) 分かりました。	Hedged performative
52	(柚月) 写真誌の いいネタになっちゃうと思うん だけどなあ。これ 渡してほしかったら→デート して。 (蓮介) .... (真絵美) <u>見てくれば？</u> パンダ。	Hedged performative
55	(シュウメイ) マスター。お父さん <u>ここに泊めて</u> <u>いいよね？</u> (マスター) ああ。 いいよ。	Hedged performative
57	(風見) 昼飯 食いました？ (真絵美) ううん。ちょっと <u>食べに行きませんか？</u> (真絵美) うーん。	Negative bias

Selain data yang telah diuraikan dalam Tabel 1 di atas, dijumpai modifikasi pragmatik yang hanya ditemukan dalam kategori *interactional role-identity* saja, yaitu modifikasi pragmatik berupa *apologies*. Modifikasi pragmatik berbentuk *apologies* pada penelitian ini dapat dilihat dalam data (25) berikut.

#### Data (25)

- (真絵美) ちょっと 待ってよ。じゃあ あなたに→言われたとおりの デザインを  
そのまま 描けてこと？議論してる時間 ないよ。あした オープンな  
んだから。こっちが考えた アイデアは一切 無視するわけだ？
- (真絵美) 悪いけど そういうこと。
- (蓮介) ごめん。 わたし そういう仕事だけは 受けらんない。
- (Maemi) *Chotto matte yo. Jaa anata ni iwareta toori no dezain o sono mama egaitte koto?  
Giron shite iru jikan nai yo. Ashita oopun nanda kara. Kocchi ga kangaeta aidea  
wa ikkiri mushi suru wake da?*
- (Rensuke) Warui kedo sou iu koto
- (Maemi) *Gomen. Watashi wa sou iu shigoto dake wa ukerannai*
- (Maemi) Tunggu sebentar. Jadi saya menggambar desain sesuai instruksi anda? Tidak ada  
waktu untuk untuk diskusi kan! Besok sudah waktunya pembukaan. Ini artinya  
mengabaikan desain yang sudah saya buat kan?
- (Rensuke) Maaf, tapi betul seperti itu
- (Maemi) Mohon maaf. Saya tidak bisa menerima pekerjaan yang seperti itu.

Pada data (25), percakapan terjadi antara Hazuki Rensuke dan Ninomiya Maemi. Hazuki dan Maemi merupakan teman lama yang memiliki hubungan akrab, tetapi pada percakapan ini digambarkan keduanya sedang berada dalam hubungan pekerjaan. Hazuki memberikan *job order* pada Maemi untuk membuat desain furniture (kursi) yang akan diluncurkan pada hari pembukaan showroom Regolith Shanghai. Pada percakapan ini, digambarkan bahwa Maemi telah menyiapkan desain untuk produk tersebut, tetapi secara tiba-tiba Hazuki ingin Maemi membuat desain baru

sesuai apa yang diinstruksikan Hazuki. Tuturan permohonan Hazuki dapat dilihat dari penggunaan kalimat *sou iu koto*; yang merupakan afirmasi dari kalimat Maemi sebelumnya ‘mengabaikan desain yang telah dibuat sebelumnya, dan mengerjakan desain baru sesuai instruksi’. *Apologies* diungkapkan melalui frasa *warui kedo*

*Apologies* dapat berfungsi sebagai permohonan maaf atas beban pada petutur atas apa yang diminta, dapat pula berfungsi sebagai sebagai alerter untuk menarik perhatian petutur sebelum menyampaikan permohonan. Penggunaan *apologies* pada data (25) dapat dipahami sebagai permohonan maaf dari penutur atas beban yang diberikan pada penutur; dalam hal ini permohonan maaf dari Hazuki kepada Maemi karena telah membebaninya dengan permintaan untuk membuat desain baru dengan mengabaikan desain yang sudah dibuat sebelumnya.

Selain modifikasi pragmatik berbentuk *hedged performative*, *deliberative opening*, *apologies*, *negative bias*, gabungan antara *downtowner* dan *hedged performative* serta *downtowner*, dari grafik 2 juga dapat dilihat kategori “x”, yaitu data-data yang tidak dapat dipadankan ke dalam kategorisasi penanda modifikasi pragmatik milik Leech.

Data-data tersebut merupakan tuturan permohonan dengan penanda permohonan: *yonde kurete kamawanain desu* (kalimat permohonan berupa pernyataan preferensi penutur untuk dipanggil dengan nama tertentu), *kore detetta kamisan no nandakedo* (kalimat permohonan berupa kalimat pernyataan, diucapkan agar apa yang dikatakan penutur diperhatikan, serta sarannya diterapkan); *iya, kore ga ii to omou n dakedo na* (kalimat permohonan berupa kalimat pernyataan pendapat, diucapkan agar apa yang dikatakan penutur diperhatikan, serta sarannya diterapkan); *iya, kore ga* (kalimat permohonan berupa kalimat pernyataan tidak lengkap, diucapkan agar apa yang dikatakan penutur diperhatikan, serta sarannya diterapkan); *mata ikimashou ne* (kalimat permohonan dalam bentuk ajakan, agar petutur mau diajak pergi di lain waktu).

## 5. SIMPULAN

Dari hasil pengamatan terhadap data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini implementasi *institutional role-identity* dan *interactional role-identity* terwujud dalam modifikasi pragmatik yang sama, yaitu modifikasi berupa *downtowner*, *hedged performative*, *deliberative opening*, gabungan antara *downtowner* dan *hedged performative*, serta *negative bias*.

Meskipun begitu, dijumpai perbedaan dalam hal variasi bentuk *modifier* pada masing-masing *role*. Modifikasi pragmatik dalam bentuk *temporal ability queries*, *preliminary remarks*, dan *appreciative opening* hanya ditemukan pada kategori *institutional role-identity*, sedangkan modifikasi pragmatik berupa *apologies* hanya ditemukan pada *interactional role-identity*. Selain itu, dijumpai variasi bentuk sintaktis yang berbeda dari penanda modifikasi pragmatik dalam tiap kategori *role-identity*.

Pada penelitian ini, diketahui jumlah data *institutional role-identity* lebih banyak dibandingkan dengan data *interactional role-identity*. Hal ini diduga turut berpengaruh terhadap keragaman bentuk modifikasi pragmatik, maupun variasi bentuk sintaktis dari penanda modifikasi pragmatik dalam kategori *interactional role-identity*. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk membuktikan dugaan ini.

Kategorisasi modifikasi pragmatik dalam penelitian ini didasarkan pada teori Leech. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan data yang tidak dapat dikategorikan, karena bentuk sintaktis serta fungsi dari modifikasi pragmatik pada data, tidak ditemukan padanannya dalam kategorisasi modifikasi pragmatik dari Leech. Untuk itu, pada penelitian selanjutnya perlu dipertimbangkan untuk mengkaji data dengan menggunakan teori lain dengan kategorisasi modifikasi pragmatik yang lebih beragam sehingga lebih sesuai dengan karakteristik bahasa Jepang.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Qop123’s Japanese Subtitle Project dalam forum Asian DramaWiki sebagai penyedia transkripsi dialog drama *Tsuki no Koibito* yang digunakan sebagai korpus data dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Astami, T. S. (2015). Strategi Permintaan dalam Bahasa Jepang. *Humaniora*, 6(1), 51-58.
- [2] Austin, J. L. (1962). *How to Do Things with Words*. Oxford: Oxford University Press.
- [3] Blum-Kulka, S., & Olshain, E. (1985). Request and Apologies: A Cross Cultural Study of Speech Act Realization Patterns (CCSARP). *Applied Linguistics*, 5(3), 196-213.
- [4] Filia, Malik, N. J., & Yuwono, U. (2018). Stimulus of Request in Japanese and Its Relation to Wakimae as A Cultural Context: A Discourse Analysis on Culture in Conversation. Research Report, Universitas Indonesia, Jakarta. Retrieved from [http://staff.ui.ac.id/system/files/users/filia/publication/stimulus\\_of\\_request\\_in\\_japanese\\_and\\_its\\_relation\\_to\\_wakimae\\_as\\_cultural\\_context.pdf](http://staff.ui.ac.id/system/files/users/filia/publication/stimulus_of_request_in_japanese_and_its_relation_to_wakimae_as_cultural_context.pdf)
- [5] Fukada, A., & Asato, N. (2004). Universal politeness theory: application to the use of Japanese honorifics. *Journal of Pragmatics*, 36(11), 1991–2002. doi:0.1016/j.pragma.2003.11.006
- [6] Gong, W. (2015, 12 01). Nihongo no Irai Hyougen ni Mirareru Danjosa: Terebi Dorama no Serifu o Tooshite. *Bulletin of the Social System Research Institute Chuo Gakuin University*, 16(1), 1-12. Retrieved from [https://cgu.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=248&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=21](https://cgu.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=248&item_no=1&page_id=13&block_id=21)
- [7] Ide, S. (1982). Japanese Sociolinguistic Politeness and Women's Language. *Lingua*, 57, 257-385. Retrieved from [https://www.academia.edu/26835615/Japanese\\_sociolinguistics\\_politeness\\_and\\_womens\\_language](https://www.academia.edu/26835615/Japanese_sociolinguistics_politeness_and_womens_language)
- [8] Ide, S. (1992). On The Notion of Wakimae: Toward an Integrated Framework of Linguistic Politeness. In M. L. Society (Ed.), *Mosaic of Language: Essays in Honour of Professor Natsuko Okuda* (pp. 298-305). Tokyo: Mejiro Linguistics Society. Retrieved from <http://www.sachikoide.com/OntheNotionofWakimae.pdf>
- [9] Ide, S. (2012). Roots of the wakimae aspect of linguistic politeness: Modal expressions and Japanese sense of self. In M. M.-O. Östman (Ed.), *Pragmaticizing understanding: Studies for Jef Verschueren* (pp. 121-138). Philadelphia: John Benjamins Publishing. Retrieved from [http://www.sachikoide.com/2012\\_Roots\\_of\\_the\\_wakimae\\_aspect.pdf](http://www.sachikoide.com/2012_Roots_of_the_wakimae_aspect.pdf)
- [10] Indraswari, T. I., Meisa, W., Rachmawati, D., & Ariyani, L. P. (2021). Perception and Modification: A Pragmatic Study of Irai Hyougen by Japanese Learners. *IZUMI*, 10(1), 67–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/izumi.10.1.67-83>
- [11] Indraswari, T. I., & Ardiati, R. L. (2019). Kesantunan Pragmatik dalam Irai Hyougen Bahasa Jepang pada Acara Berita Asaichi. *Metahumaniora*, 9(1), 87-100.
- [12] Iori, I., Matsuoka, H., Nakanishi, K., Yamada, T., & Takanashi, S. (2000). *Shoukyuu o Oshieru Hito no Tame no Nihongo Bunpou Handobukku*. Tokyo: 3A Corporation.
- [13] Leech, G. (2014). *The Pragmatics of Politeness*. New York: Oxford University Press.
- [14] Liu, X., & Allen, T. J. (2014, 12). A Study of Linguistic Politeness in Japanese. *Open Journal of Modern Linguistics*, 4(5), 651-663. doi:10.4236/ojml.2014.45056
- [15] Mahsun. (2007). *Metode Penelitian Bahasa: tahapan strategi, metode, dan tekniknya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [16] Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebooks*. California: Sage Publications.
- [17] Obana, Y. (2021). *Japanese Politeness An Enquiry*. New York: Routledge.
- [18] Rinnert, C., & Kobayashi, H. (1999). Requestive Hints in Japanese and English. *Journal of Pragmatics*, 31(9), 1173-1201. doi:10.1016/S0378-2166(99)00027-2
- [19] Rosiah, R., & Nikmatulloh, H. (2020). Analisis Penggunaan Politeness Strategi Irai Hyougen (Shuuketsubu) Berdasarkan Jouge Kankei oleh Mahasiswa Bahasa Jepang di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 4(1), 74-96. doi:10.18196/jjlel.4136
- [20] Searle, J. R. (1969). *Speech Acts: An Essay in The Philosophy of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- [21] Searle, J. R. (1976). A Classification of Illocutionary Acts. *Language in Society*, 5(1), 1-23. Retrieved from [https://sites.duke.edu/conversions/files/2014/09/Searle\\_Illocutionary-Acts.pdf](https://sites.duke.edu/conversions/files/2014/09/Searle_Illocutionary-Acts.pdf)
- [22] Searle, J. R. (2008). What is Speech Act. In I. Hutchby (Ed.), *Pragmatics, Discourse Analysis and Sociolinguistics*. Sage.

- [23] Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- [24] Susanti, R. (2008, 5). Tindak Tutur Memohon dalam Bahasa Jepang (Irai): Analisis Skenario Drama Televisi Jepang Love Story Karya Eriko Kitagawa. *Lingua Cultura*, 2(1), 76-88. Retrieved from <http://journal.binus.ac.id/index.php/Lingua/article/view/250/246>
- [25] Takadono, Y. (2000). Nihongo to Indoneshiago ni Okeru Irai Hyogen no Hikaku. *Journal of International Relations*, 9(1), 353-367. Retrieved from <http://ci.nii.ac.jp/naid/110000539994/en/>
- [26] Thida, K. (2004). 依頼しにくい場合の「依頼表現」 . 早稲田大学日本語研究教育センター紀要, 17, 71-93. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/144455766.pdf>
- [27] Wahyuningtias, H. (2014, 5). Kajian Kesantunan dalam E-Mail Permohonan yang Ditulis oleh Penutur Jepang dan Pembelajar Indonesia. *Lingua Cultura*, 8(1), 1-7. Retrieved from <http://journal.binus.ac.id/index.php/Lingua/article/view/434/414> z

# STRATEGI *IRAI HYOUGEN* DALAM CHANNEL TV JEPANG

Arsyl Elensyah Rhema Machawan<sup>1,\*</sup>, Ahmid<sup>2</sup>

<sup>1</sup>*Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Indonesia.*

<sup>2</sup>*Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Indonesia.*

\**Corresponding author. Email: arsyl@umy.ac.id*

## ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada *strategi irai hyougen dalam channel tv jepang*. Peneliti bermaksud meneliti mengenai strategi *irai hyougen* dan jenis-jenis *irai hyougen* dalam strategi *irai hyougen* yang digunakan dalam serial TV Jepang yang dengan judul *Strategi Irai Hyougen di channel TV Jepang*. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui apa saja jenis *Irai Hyougen* dalam percakapan serial TV *Yasashii Nihongo* dan untuk mengetahui strategi *Irai Hyougen* dalam percakapan serial TV *Yasashii Nihongo*. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pengambilan data menggunakan metode korus data. Hasil penelitan menemukan 5 jenis *irai hyougen* dari 29 kalimat. Dari 29 *irai hyougen* tersebut *Meireikei irai hyougen* memiliki jumlah 13 kalimat, *Ganbou hyoushutsuteki irai hyougen* dengan jumlah 9 kalimat, *Suikokei irai hyougen* dengan jumlah 3 kalimat, lalu *Youkyuukei irai hyougen* dan *Enkyokutekina irai hyougen* dengan memiliki masing – masing 2 kalimat. Dan 4 jenis strategi yang terdapat dalam percakapan sebanyak 29 kalimat yang peneliti analisis. Jenis *Bald-on Record Strategy* dengan jumlah 12 kalimat, jenis *Negative Politeness Strategy* dengan jumlah 9 kalimat, *Positive Politeness Strategy* dengan jumlah 7 kalimat, dan *Off-record Politeness Strategy* dengan jumlah 1 kalimat.

**Kata kunci:** *Strategi, Irai, Hyougen, Channel Tv*

## 1. PENDAHULUAN

Ungkapan yang lazim digunakan oleh masyarakat Jepang ada banyak salah satunya adalah ungkapan permintaan (*Irai Hyougen*). Ungkapan *Irai Hyougen* memiliki jenis yang beragam, karena memiliki variasi ungkapan kemungkinan pembelajar bahasa Jepang atau mahasiswa terkadang sulit untuk memahami makna dalam kalimat *Irai Hyougen* terlebih dalam konteks berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang kapan harus mengungkapkannya, bagaimana meresponnya hal-hal seperti demikian mesti mendapat perhatian khusus. Terkadang sulit membedakan *Irai Hyougen* dengan ungkapan memerintah (*Meirei Hyougen*) dalam interaksi komunikasi. Secara umum *Irai Hyougen* adalah ekspresi meminta kepada seseorang untuk melakukan suatu tindakan, ungkapan ini lebih sopan dalam menghargai keinginan lawan bicara. Berikut contoh kalimat yang menggunakan *Irai Hyougen*.

Salah satu episode yang ada di serial *Yasashii Nihongo*:

1. A : すみません、はるさんハウスはどこですか?  
*Sumimasen, Haru-san Hausu wa doko desuka?*  
Permisi, Rumah Haru-san dimana?  
B : はるさんハウス？あれ、僕たちのうちだよ。  
*Haru-san Hausu? Are, Bokutachi no uchi dayone.*  
Rumah Haru-san? Loh, Itu Kan Rumah kita ya.

C :すぐ 近くです。一緒に行きましょう。

*Sugu chikaku desu. Isshoni Ikimashou.*

Sudah dekat. Ayo pergi bersama.

B :こっちだよ。

*Kocchi Dayo.*

Disini loh.

A :はい、ありがとうございます。

*Hai, Arigatou gozaimasu.*

Iya, Terimakasih banyak. (YN 1)

2. A :すみません、はるさんハウスはどこですか?

*Sumimasen, Haru-san Hausu wa doko desuka?*

Permisi, Rumah Haru-san dimana?

B :はるさんハウス? あれ、僕たちのうちだよ。

*Haru-san Hausu? Are, Bokutachi no uchi dayone.*

Rumah Haru-san? Loh, Itu Kan Rumah kita ya.

C :すぐ 近くです。一緒に行きませんか。

*Sugu chikaku desu. Isshoni Ikimassenka.*

Sudah dekat. Bersediakah pergi bersama.

B :こっちだよ。

*Kocchi Dayo.*

Disini loh.

A :はい、ありがとうございます。

*Hai, Arigatou gozaimasu.*

Iya, Terimakasih banyak.

Percakapan ini terjadi di jalan. Seseorang menanyakan pada pejalan kaki terdekat dan menanyakan keberadaan rumah Haru-san. Dia menanyakan dengan sopan karena dia sedang berbicara dengan 2 orang asing yang belum dia kenal. Dan orang asing tersebut menjawab pertanyaannya dan karena tempatnya tahu orang asing tersebut menawarkan pergi bersama-sama ke rumah Haru-san. Dan dia menerima penawaran tersebut. Dalam contoh kalimat yang telah dijelaskan, ada sebuah permintaan dari penutur. Akan tetapi penutur tidak menggunakan kalimat *Irai Hyougen*, karena tidak ada dalam salah satu jenis dari *Irai Hyougen*. Perbedaan tersebut ada pada dalam pertanyaan “*ikimashoka*” sedangkan dalam *Irai Hyougen* menggunakan “*ikimassenka*”. Perbedaan “*ikimashoka*” dan “*ikimassenka*” adalah dengan siapa kita penutur berbicara. Ketika menggunakan “*ikimashoka*” itu mengartikan mengajak, sedangkan “*ikimassenka*” berarti sebuah ungkapan ajakan tapi ada unsur hormat yang lebih tinggi. Dan “*ikimashoka*” digunakan dengan lawan bicara yang sejajar.

Upaya untuk meminimalkan kebingungan saat ingin menyampaikan permintaan diperlukan strategi komunikasi khususnya strategi *Irai Hyougen*. Misalkan pada saat meminta seseorang untuk melakukan sesuatu, penutur memakai tata bahasa dengan menggunakan ungkapan permintaan karena penutur sadar sepenuhnya dirinya adalah pihak yang butuh dan lawan bicara adalah pihak yang direpoti, akan begitu janggal apabila ungkapan yang dia pilih adalah ungkapan perintah terlebih, jika pihak yang dimintai sesuatu itu memiliki status atau usia yang lebih tinggi. Strategi juga lekat dengan unsur latar belakang dari kedua negara yang memiliki perbedaan bahasa, di Jepang ada kebudayaan membungkukkan badan jika ingin meminta sesuatu dari orang lain, kebudayaan itu tidak terdapat di Indonesia. Maka ada nilai kesopanan yang universal namun di sisi lain ada nilai kesopanan yang sifatnya lokal di artikel ini akan dibahas mengenai dua hal yaitu jenis-jenis *irai hyougen* serta apa strategi yang diperoleh dari sumber data primer.

## 2. KAJIAN TEORI

### 2.1. Strategi

Strategi adalah kata yang berasal dalam Yunani yaitu dari kata *Strategos* yang merupakan penggabungan kata dari *Stratos* yang artinya Tentara dan *Ego* adalah pemimpin Menurut (Sulhan, 2019) Strategi-strategi yang dapat ditemukan dalam berinteraksi diantaranya strategi langsung dan strategi tidak langsung. Strategi langsung pada dasarnya memiliki makna yang jelas ketika diucapkan penutur sehingga mitra tutur dapat dengan mudah memahami maksud tuturan penutur baik memerintah, mengajak, maupun melarang. Sedangkan strategi tidak langsung yaitu memerintah, melarang, dan meminta, sedangkan strategi tidak langsung dengan modus interogatif yaitu memerintah dan meminta. Brown dan Levinson (1987:60) menemukan empat strategi kesantunan yang dapat diaplikasikan penutur yaitu (1) *Bald-on Record Strategy* (tanpa strategi), (2) *Positive politeness strategy* (strategi kesantunan positif/keakraban), (3) *Negative politeness strategy* (strategi kesantunan negatif/formal), (4) *Off-record politeness strategy* (strategi tidak langsung atau tersamar).

### 2.2. Irai Hyogen

*Irai Hyougen* merupakan ungkapan yang diucapkan pembicara agar pendengar melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu, demi keuntungan pembicara (Iori, dkk 2000:148). Ada banyak sekali jenis – jenis *Irai Hyougen* yang dipakai oleh masyarakat Jepang. Karena ada banyak jenis *Irai Hyougen* sebagai mahasiswa terkadang sulit untuk memahami makna dalam kalimat *Irai Hyougen* yang kita dengar. *Irai hyougen* dapat dikategorikan menjadi beberapa tipe berikut (Indraswari & Ardiati, 2019) adalah *Suikoukei irai hyougen*, *Meireikei irai hyougen*, *Youkyuukei irai hyougen*, *Ganbou hyoushutsukei irai hyougen*, *Joui hyoushutsukei irai hyougen*, *Kyoka no toikakekei irai hyougen*.

## 3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian kali ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis makna. Penelitian deskriptif adalah yang cocok digunakan dalam penelitian ini. Penelitian deskriptif kualitatif yaitu menjelaskan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya dengan jalan mengumpulkan data, dan menginterpretasikannya (Sutedi, 2011:58). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan subjek berupa Dialog yang diucapkan dalam Channel Tv Jepang yang menggunakan *Irai Hyougen*. Subjek tersebut didapatkan pada channel *Yasashii Nihongo* setidaknya 24 episode dengan judul yang menerangkan kejadian dalam episode tersebut

Menurut Miles & Huberman (1992 : 16) analisis data yang digunakan dalam analisis kualitatif memiliki Tiga tahapan. Berikut adalah tahap-tahap dalam menganalisis data pada penelitian ini :

- Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahapan teknik analisis data kualitatif. Reduksi data adalah penyederhanaan, pengklasifikasian dan penghapusan data yang tidak perlu sehingga data tersebut dapat menghasilkan informasi yang berarti dan memudahkan dalam penarikan kesimpulan. Jumlah data yang besar dan data yang kompleks, dan analisis data perlu dilakukan melalui tahap reduksi.

- Penyajian Data

Penyajian data juga merupakan tahapan dari analisis data kualitatif. Penyajian data adalah suatu kegiatan yang menyusun kumpulan data secara sistematis dan mudah dipahami, sehingga memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan. Melalui penyajian data, data berikut akan disusun dan disusun menurut pola relasional agar mudah dipahami.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti menonton video dari *Channel Yasashii Nihongo* dengan secara acak untuk menemukan *Irai Hyougen* dalam video tersebut. Peneliti menemukan dari jumlah video dalam *Yasashii Nihongo* dengan percakapan menggunakan *Irai Hyougen* memiliki 10 episode secara acak.

Pemilihan video tersebut yang pertamakali dilihat adalah dari judul yang tertera dari judul video tersebut. Dari 24 video tersebut peneliti menemukan jenis *Irai Hyougen* dengan pengertian dari Masamune berjumlah 29 .

Data 1 : 大人 一人 お願いします。  
*Otona Hitori Onegaishimasu.*

Tolong 1 untuk dewasa. (YN 28)

Ketika Mi Ya ingin masuk ke dalam konsernya Yuuki dan dia memesan tiket untuk dirinya sendiri kepada penjual tiket yang ada di luar gedung. Mi ya bertanya kepada penjual tiketnya apakah bisa memotret di dalam dan penjual tiketnya memperbolehkan untuk memotret foto yang ada di dalam. Mi Ya pun masuk ke dalam gedung dan dia memotret foto sambil mendengarkan suara piano yang dimainkan oleh Yuuki, Mi Ya pun takjub mendengarnya. Tidak tersadar Mi Ya memotret sampai dekat dengan panggung. Panitia mencegah Mi Ya untuk tidak terlalu memotret di dekat panggung. Dan Mi Ya meminta maaf atas keteledorannya.

*Suikokei irai hyougen* dari kalimat 大人 一人 お願いします(*Otona Hitori Onegaishimasu.*) terdapat pada お願いします (*Onegaishimasu*). お願いします (*Onegaishimasu*) bentuk dari kata dasar お願いする(*Onegaishuru*)yang berubah ke bentuk kamus atau *futsu-kei*. Perubahan kata dasar bentuk *masu-kei* merupakan bentuk yang sopan, dan dalam bentuk kesopanan merupakan ciri dari jenis *Suikokei irai hyougen*. Maka お願いします (*Onegaishimasu*) merupakan jenis *Suikokei irai hyougen*.

Data 2 : すみません、よく わかりません。  
ゆっくり話してください。

*Sumimasen, yoku wakarimasen. Yukkuri hanashitekudasai.*

Maaf, saya kurang mengerti. Bicaralah dengan pelan-pelan. (YN 7)

Ketika Tam sedang makan di Kantin. Ayaka datang menghampiri dan berbicara dengan cepat. Ayaka menanyakan apakah Tam murid dari luar negeri. Akan tetapi Tam kurang mengerti apa yang dibicarakan oleh Ayaka, karena ayaka berbicara dengan cepat. Tam pun meminta Ayaka untuk berbicara dengan perlahan-lahan. Ayaka pun berbicara dengan perlahan dan Tam pun mulai mengerti apa yang dibicarakan Ayaka. Lalu mereka pun Berkenalan.

*Meireikei irai hyougen* dari kalimat すみません、よく わかりません。ゆっくり話してください。  
ください。( *Sumimasen, yoku wakarimasen. Yukkuri hanashitekudasai.* ) terdapat pada はなしてくだ  
さい(*hanashitekudasai*). 話してください(*hanashitekudasai*) terbentuk dari kata dasar 話す  
(*Hanasu*)yang berubah ke bentuk *jodoushi* - て(*Te*) dan ditambahkan dengan ください(*kudasai*).  
Perubahan kata dasar menjadi bentuk *jodoushi* - て(*Te*) dan ditambahkan dengan ください(*kudasai*)  
merupakan ciri dari jenis *Suikokei irai hyougen*. Maka 話してください(*hanashitekudasai*)  
merupakan jenis *Meireikei irai hyougen*.

Pada sisi lain Ayaka dan Tam belum berteman secara akrab. Maka Tam menggunakan kalimat sopan kepada Ayaka. Keduanya belum memiliki hubungan akrab sebagai teman. Dalam strategi penyampaian penutur menggunakan strategi *Negative Politeness Strategy* karena penutur menyampaikan mengenai permintaan untuk meminimalisir beban tertentu pada lawan penutur. Dan dalam keinginan penyampaian meminimalisir beban merupakan salah satu ciri dari bentuk *Negative Politeness Strategy*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kalimat すみません、よく わかりませ  
ん。ゆっくり話してください。( *Sumimasen, yoku wakarimasen. Yukkuri hanashitekudasai.* )  
merupakan *Irai hyougen* dengan jenis *Meireikei irai hyougen* dan digunakan kepada orang lain yang  
belum dekat atau akrab.

## 5. SIMPULAN

Dari pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil data yang dikumpulkan, didapat 29 ungkapan *irai hyougen* yang terdistribusi ke dalam 5 jenis *irai hyougen*, yaitu :
  1. Ungkapan *Irai Hyougen*, jenis *Meireikei irai hyougen* sebanyak 3 tuturan.
  2. Ungkapan *Irai Hyougen*, jenis *Ganbou hyoushutsuteki irai hyougen* sebanyak 13 tuturan.
  3. Ungkapan *Irai Hyougen*, jenis *Suikoukei irai hyougen* sebanyak 2 tuturan.
  4. Ungkapan *Irai Hyougen*, jenis *Youkyuukei irai hyougen* sebanyak 9 tuturan.
  5. Ungkapan *Irai Hyougen*, jenis *Enkyokutekina irai hyougen* sebanyak 2 tuturan.
2. Latar belakang pemilihan strategi permohonan dan permintaan erat kaitannya dengan faktor kesantunan Dalam tindak tutur konteks dan kedekatan akan mempengaruhi pemilihan strategi. Dan dapat ditemui pemakaian jenis strategi yang didapati berupa 29 ungkapan strategi dengan 4 jenis strategi. Yaitu :
  1. Ungkapan Strategi jenis *Bald-on Record Strategy* sebanyak 12 tuturan.
  2. Ungkapan Strategi jenis *Positive Politeness Strategy* sebanyak 9 tuturan.
  3. Ungkapan Strategi jenis *Positive Politeness Strategy* sebanyak 7 tuturan.
  4. Ungkapan Strategi jenis *Off-record Politeness Strategy* sebanyak 1 tuturan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Brown, P. d. (1987). *Politeness: Some Universal in Language Usage*. Cambridge: University of Cambridge Press.
- [2] Harimurti, K. (2008). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [3] Huberman, M. d. (1992). *Analisis data Kualitatif. (diterjemahkan Ole: Tjetjep Rohedi Rosidi)*. Jakarta: Universtas Indonesia.
- [4] Indraswari, T. d. (2019). Kesantunan Pragmatik dalam Irai Hyougen Bahasa Jepang pada acara Berita Asaichi. *Matahumanoria* 9(1), 101.
- [5] Iori, I. (2000). *Nihongo Bunpou Hando Bukku*. Tokyo: 3A Corporation.
- [6] Sulhan. (2019). TINDAK TUTUR IMPERATIF DALAM PERCAKAPAN SEHARI-HARI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA UNIVERSITAS TADALUKO (KAJIAN PRAGMATIK). *Jurnal Bahasa dan Sastra*, Volume 4 No 3.
- [7] Sutedi, D. (2011). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humanoria.

# Similarities and Differences in Plots and Moral Messages in Japanese, Indonesian, and German Folktales (A Structural Study)

Nise Samudra Sasanti<sup>1,\*</sup>, Yovinza Bethvina<sup>2</sup>, Dyah Woroharsi<sup>3</sup>,  
Mifthacul Amri<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>*Japanese Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia*

<sup>4</sup>*German Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia*

\* *Email: nisesamudra@unesa.ac.id*

## ABSTRACT

Every country has different folktales or fairy tales. Japan, Indonesia, and Germany are no exception. Folktales emerged with the characteristics of each country. They developed in society in the past, then they became stories with the features of each country, with a diverse culture accompanied by the rich culture and history of each country. Likewise, Japan, Indonesia, and even Germany have a variety of fairy tales that have been passed down up to the present moment hereditarily, both in oral and written forms. In connection with various kinds of fairy tales or folktales, there are many folktales that are almost similar between one folktale and another, such as Japanese, Indonesian and German folktales. Folktales that have similarities are for example the story of *Djoko Tarub* from Indonesia, *Hagoromo* from Japan, and *Die Verlorene Fee* from Germany. Each has similarities in the storyline but also has differences in the mandate or moral message. This study aims to: (1) describe the similarities and differences between Indonesian, Japanese, and German folktales using a structural approach and (2) describe the factors that cause Japanese folktales, Indonesian folktales, and German folktales to have similarities. The structural approach is used to analyze the structure of the stories and to compare those using intrinsic and extrinsic elements.

**Keywords:** *plots, moral messages, folktales*

## 1. INTRODUCTION

Folktales still exist and develop in the midst of the lives of the people called generation Z. Kurniawan, et al (2019: 914) in their search on the page <https://histori.id>, explained that there are many recorded folktales from all over Indonesia that can be read. Still according to Kurniawan, there will be more folktales if examined considering that Indonesia is a country with many small islands scattered in remote areas with various tribes, languages, and traditions of local communities (2019: 914).

Folktale is a literary work that has existed for a very long time in society that has parts that build it into a work that has meaning, containing stories about a region, characters and even animals. As it has been known, Folktale is inseparable from people's lives. This type does not require a complicated medium to be accepted in the community, because it will develop naturally in oral since the era of the ancestors. In literature, with or without realizing it, folktales have some similarities with each other. Even folktales between different countries can have similarities.

## 2. LITERATURE REVIEW

### 2.1. Definition of Folktale

Folktale is better known to the public as a fairy tale. Folktale is a literary work whose emergence has been very long, and has units that build so that it becomes a work that has meaning. Folktale contains stories about a region, characters, and even animals. Because stories originated from the community and developed in the community in the past, Folktale has the characteristics of each nation according to the culture and history of each nation. Folktale is divided into myths, legends, and fairy tales (Dananjaya, 1991:22).

According to Sugono (in Damayanti Dwi Amelia, et al., 2003: 57) folktale is not only entertainment, but also a means of knowing the origins of our ancestors, the services or examples of the lives of our predecessors, kinship relationships (genealogy), the origin of places, customs, and the history of heirlooms. Furthermore, Danandjaja (in Kurniawan, et al., 2019: 915) defines folktale as a form of oral literary work born and developed in traditional societies that are spread in a relatively fixed form and among certain collectives over a long time using clichés. Still, in line with Sugono's view, Hutomo S. Suripan (1991) argues that folktale is a story that is passed down from one generation to another orally. Folktale can be interpreted as a form of expression of a culture that exists in society through speech that has a direct relationship with various cultural aspects and the social value structure of the community itself.

### 2.2. Types of Folktales

Basically, folktales is classified into several types. There are three classes of folktale according to Bascom (in Kurniawan, 2019: 916), namely:

7. Mites or myth, is a folktale that exists in the midst of a society that is the embodiment of a sacred teaching often associated with theology and ritual. It is considered as a story that really happened in the past. Mites are the embodiment of a sacred teaching and are often associated with theology and ritual.
8. Legends, are folktales that are much like myths, considered true by both the teller and the listener, set in a time period that is considered not too far from the present. Legends are more often secular than sacred. The main characters in legends are human, although they sometimes have extraordinary traits, and are often assisted by magical creatures.
9. Fairy tales, which are folktales that are considered fiction that did not really happen. Fairy tales are not considered to be stories that contain dogma or history. Fairy tales tell about the adventures of animal or human characters. Fairy tales also function as a means of entertainment.

### 2.3. Characteristics of Folktales

There are nine characteristics of folktales that formulated by Danandjaja (2002). The characteristics are as follows:

- (1) the transmission and inheritance are done orally;
- (2) they are traditional and relatively fixed in standardized form
- (3) they have multiple versions (oral transmission)
- (4) they are anonymous or have unknown authors;
- (5) they have a formulaic form or story pattern
- (6) they have usefulness in common life;
- (7) they are pre-logical (not according to common logic;
- (8) they belong together (collectively); and
- (9) They are innocent or naive.

In addition, Umam (n.d.) writing on the page <https://www.gramedia.com/literasi/macam-cerita-rakyat/> states that the characteristics of Folktale are as follows: (1) Folktale is told orally, (2) Stories are passed down from generations, (3) Stories have no authors (unknown), (4) Stories contain noble values of society, (5) Stories have a traditional nature, (6) Stories have many versions and variations, and (7) Stories have a clichéd form in their structure or way of expression.

## **2.4. Types of Folktale**

There are eight types of folktale in the society. The eight types are as follows:

1. An epic is one of the folktales that tells the story of heroism
2. A humorous story is a folktale that tells a story of foolishness and has an element of humour.
3. Parallel is one of the folktales in which there are human and animal characters.
4. Besides parallels, there are also other kinds of folktale, namely parables. The parable itself is one of the folktales that presents a story containing the moral message of an inanimate object;
5. Fable is a folktale about an animal that acts as the main character.
6. Legend is a folktale that tells the history of the formation of a place or region
7. Myths are stories of gods and goddesses or stories that contain sacred values and use a lot of mystical values.
8. Sage is one of the folktales that has a story or stories that contain historical value.

## **2.5. Functions of Folktales**

Basically, there are six functions of folktales according to Amir (2013:34-42), as follows:

- (1) Social function;
- (2) It contains poetic vocabulary that is rich in aesthetic and cultural values
- (3) a means of education, namely to convey or socialize values;
- (4) a nostalgic event;
- (5) gathers people or communities for fundraisings;
- (6) gathers people or communities for listening to political messages.

Functions of folktale that have been mentioned by Umam (n.d.) on the page <https://www.gramedia.com/literasi/macam-cerita-rakyat/> are as: (1) the means of education, (2) the means of entertainment, and (3) social and cultural.

## **2.6. Definition of Plot**

A plot is a pattern of story development that is formed by a causal or chronological relationship (events). The story development pattern of a short story varies. The patterns of story development must be interesting, easy to understand, and logical (reasonable) (Suherli, 2017: 119-120). The plot emphasizes the problem of causality, logicity, and the relationship between events told in the narrative work concerned.

## **2.7. Definition of Moral Message**

The word “pesan” or message in Kamus Besar Bahasa Indonesia means advice, orders, mandates or requests that are delivered (KBBI, 1997:761). Moral messages are messages that contain teachings, advice, oral or written, about how humans should live and act, in order to become good human beings. The word moral is also often synonymous with ethics, which comes from the word ethos in Ancient Greek, which means habits, customs, morals, character, feelings, attitudes, or ways of thinking. In Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989: 237), ethics is defined as (1) the science of what is good and what is bad and about moral rights and obligations (morals), (2) a collection of principles or values relating to morals, and (3) values regarding right and wrong adopted by a group or society.

The definition of a moral message is information that will be sent to the recipient. This message can be verbal or non-verbal. Verbal messages can be in writing such as books, magazines, and memos. Meanwhile, nonverbal messages can be verbal such as conversation, face to face (Arni, 2007: 30). The message that will be conveyed by the author to the community, especially readers.

## **2.8. Intrinsic Elements**

Intrinsic elements are the elements that build literary works that are very complex in nature and are formed within the literary work itself, so they are separated from problems related to the author, social structure, readers, socio-political, socio-economic, and so on. Understanding the intrinsic elements is very important because understanding the intrinsic elements becomes the basic for

understanding other elements such as sociology, psychology, morals, philosophy, and so on (Zulfahnur, 2007:7). The intrinsic elements that build literary works according to Rahman (2010) are:

- (1) Theme  
Theme is the main issue underlying a literary work.
- (2) Plots  
Plots are the main element of a fiction prose. The plot is a storytelling structure that can move forward (progressive plot), move backward (flashback plot), or be a combination of both (mixed plot).
- (3) Setting  
The setting serves to provide information to the reader about the place and time of the events of the story. It also serves to project the inner state of the characters supporting the story.
- (4) Point of View  
It is a technique used by writers to express their ideas.
- (5) Characters  
The characters will always be related to characterizations.
- (6) Characterization  
Characterization is a vivid portrayal of the characters featured.
- (7) Mandate  
Mandate is the message that the author wants to convey to the reader through his work.
- (8) Language Style  
The way author conveys his ideas by using beautiful and harmonious language in order to touch the intellectual and emotional power of the reader. Language style determines the success of a story.

### **3. METHOD**

This research is qualitative research with a structural genetic approach. The approach is how the data is revealed and how the data analysis is processed, what point of view is used for the research data is to be processed, and then a reliable conclusion is obtained. The genetic structural approach was chosen to describe the intrinsic elements, namely: theme, plot, character, setting, mandate, point of view, and language style (Endraswara, 2013:50). The research subjects consisted of three folktales, namely *Hagoromo* (Japanese folktale), *Joko Tarub* (Indonesian folktale) and *Die verlorene Fee* (German folktale). Meanwhile, the object of research is an object related to what content is contained in literature, which is dominant and worth comparing (Endraswara, 2013: 163).

### **4. RESULT AND DISCUSSIONS**

From the results and discussions that have been carried out, it can be described that the data that have been analyzed from the title "Similarities and differences in plot and moral messages in Japanese, Indonesian, and German folktale" (a structural study) are as follows:

**Table 1.** Folktale Comparison of *Hagoromo*, *Joko Tarub*, and *Die Verlorene Fee*

	Similarities and Differences in Plot and Moral Messages in Japanese, Indonesian, and German Folktale		
	<i>Hagoromo</i>	<i>Joko Tarub</i>	<i>Die Verlorene Fee</i>
1. Theme	Love and Hardship	Love and Hardship	Love and Hardship
2. Characters	-Ikatomi -Angel	-Joko Tarub -Dewi Nawangwulan -Angel	-Catherine -Prince Alaric -Angel
3. Plot	Progressive	Progressive	Progressive
4a. Place Setting	-Village -Mountain -Lake -House	-Village -Forest -House -Pond -Home yard -Kitchen	-Palace -Large field
4a. Time Setting	-Spring -Three years -One day	-Morning -Noon -Night time	-Summer -Night time
4b. Scene Setting	-Morning -Night -Afternoon	-Happy -Sad	-Wedding party -Angel's life - The prince's proof of love
5. Mandate	Don't force your will on others	Be honest and keep one's promises	Love requires effort and honesty
6. Point of View	Third person	Third person	Third person

## 5. CONCLUSION

Based on the results and discussion, it can be concluded that there are several similarities and differences between Japanese, Indonesian and German folktales as follows:

1. There is a common theme between the folktales of *Hagoromo*, *Jaka Tarub*, and *Die verlorene Fee* that is love and sacrifice.
2. There are plot similarities between the folktales of *Hagoromo*, *Jaka Tarub*, and *Die verlorene Fee* that the plot used is a progressive plot.
3. There is a similarity between the folktales of *Hagoromo*, *Jaka Tarub* dan *Die verlorene Fee* which they used the third person point of views.
4. There is a similarity in those three folktales of *Hagoromo*, *Jaka Tarub* dan *Die verlorene Fee*, is that the character angel was portrayed as a beautiful princess.
5. There is a similarity on the setting of the folktales of *Hagoromo*, *Jaka Tarub* dan *Die verlorene Fee*, which is they used the night settings.
6. There is a difference in the mandate or moral message between the folktales of *Hagoromo* and *Jaka Tarub*. In the *Hagoromo* folktale, the mandate or moral message to be conveyed is that there should be no imposition of will on others. Meanwhile, in the folktales of *Jaka Tarub* and *Die verlorene Fee* there are some similarities in the mandate or moral message, namely the importance of honesty.
7. There are differences in the settings of the folktales *Hagoromo*, *Jaka Tarub*, and *Die verlorene Fee* which can be attributed to the country of origin of each folktale. For example, in Japan and Indonesia, the village atmosphere can be more visible or felt in various folktales. Meanwhile, in Germany, the setting is more dominant with palaces, kingdoms, castles, castle towers, and forests.

## REFERENCES

- [1] Ananda, Pesan Moral: Pengertian, Ciri-Ciri, dan Cerita Tentang Pesan Moral, Gramedia, retrieved from <https://www.gramedia.com/literasi/pesan-moral/>, n.d.
- [2] Arni, Muhammad, Komunikasi Organisasi, Bumi Aksara, Jakarta, 2007.

- [3] Danandjaja, James, Foklor Indonesia Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain, Grafiti, Jakarta, 1991.
- [4] Danandjaja, James, Foklor Jepang dilihat dari kacamata Indonesia, Grafiti, Jakarta, 1997.
- [5] Danandjaja, James, Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, Jurnal Bahasa, Sastra, dan lain-lain, Pustaka Utama Grafiti, Jakarta, 2002.
- [6] Damayanti, Dwi Amelia, et al, Perbandingan Cerita Rakyat Indonesia Si Leungli dengan Cerita Rakyat Jepang Hanasaka Jiisan (Kajian Struktural), Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Bahterasia UMJ, Jakarta, 2022.
- [7] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka, Jakarta, 1997.
- [8] Endraswara, S., Metodologi Penelitian Sastra, Caps (Center Of Academic Publishing Service), 2013.
- [9] Hutomo, Suripan Sadi, Mutiara yang Terlupakan Pengantar Studi Sastra Lisan, HISKI, Jawa Timur, 1991.
- [10] Irawan, Adi, Analisis Struktur Alur (Plot), Penokohan, Dan Latar Pada Novel Cinta Itu Luka. Karya Revina Vt Klawitter dan Ostheimer, Literaturtheorie-Ansaetze und Anwendungen, Vandenhoeck, Goettingen, 2008.
- [11] Kumalasari, Ninda, Pesan Moral dalam Berita Kriminal “Di Balik Kasus” i-News TV Semarang, Undergraduate (S1) Thesis, UIN Walisongo, <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/7059/3/BAB%20II.pdf>, 2017.
- [12] Kurniawan, Septian Adi, et al. 2019. Cerita Rakyat sebagai Fragmentaris Sastra Anak dan Kesesuaiannya dengan Perkembangan Anak, Proceeding of SENASBASA (Seminar Nasional Bahasa dan Sastra), Vol 3 No 2, 2019, pp. 914-925, E-ISSN 2599-0519. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA/article/viewFile/3266/2952>
- [13] Merdiyatna Yang Yang, Struktur, Konteks, dan Fungsi Cerita Rakyat Karangkamulyan, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNSIKA, Jurnal Salaka, Vol 1, 2019.
- [14] Rahman, Abdul Dul, Daun-Daun Rindu. Diva Press, Yogyakarta, 2010.
- [15] Ratna, N.K., Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2006.
- [16] Suherli, dkk, Buku Siswa Kelas XI Revisi Tahun 2017, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, Jakarta, 2017.
- [17] Susanto, Dwi, Pengantar Teori Sastra, CAPS, Yogyakarta, 2011.
- [18] Umam, Macam Cerita Rakyat: Pengertian, Ciri-Ciri, Fungsi, serta Contohnya, Gramedia, retrieved from <https://www.gramedia.com/literasi/macam-cerita-rakyat/>, n.d.
- [19] Zulfahnur, Z.F., *Teori Sastra*, Universitas Terbuka, 2007.

# ANALISIS MAKNA ONOMATOPE

## *DOKIDOKI DAN WAKUWAKU*

Muhamad Kusnendar

*Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang*  
*Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*  
*e-mail: [mkusnendar@umy.ac.id](mailto:mkusnendar@umy.ac.id)*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna onomatope *dokidoki* dan *wakuwaku* dalam kalimat bahasa Jepang, dan kemungkinan keduanya saling menggantikan dalam kalimat bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Subjek penelitian ini adalah kata onomatope *dokidoki* dan *wakuwaku* yang terdapat dalam kalimat bahasa Jepang. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik catat. Hasil dari penelitian ini adalah 55 data yang terkumpul terdiri dari 31 data onomatope *dokidoki* dan 24 data onomatope *wakuwaku*. Berdasarkan data tersebut *dokidoki* dan *wakuwaku* mempunyai makna yang sama dan dapat saling menggantikan untuk makna positif *yorokobi* dan positif *kitai*.

Kata kunci : makna, onomatope, *dokidoki*, *wakuwaku*

### A. Pendahuluan

Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran komunikasi dalam berbahasa, demikian pula bahasa Jepang, baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan. Asano menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai (Sudjianto dan Dahidi, 2004:97).

Dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, onomatope merupakan salah satu kajian yang perlu diperhatikan. Hal ini selaras dengan pernyataan, Sudjianto dan Dahidi dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Linguisitik Bahasa Jepang* di Bab IV mengenai Kosakata Bahasa Jepang. Mereka mengungkapkan bahwa *giongo* dan *gitaigo* termasuk dalam salah satu hal yang perlu diperhatikan mengenai kosakata (*goi*) dalam bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan jumlahnya yang sangat banyak, tetapi padanan dalam bahasa Indonesia yang sedikit. Sehingga, terkadang onomatope menjadi kendala saat belajar bahasa Jepang. Adapun alasan lain yang menjadi kendala dalam mempelajari onomatope bahasa Jepang adalah sulit untuk dideskripsikan maknanya dan sulit diterjemahkan ke dalam bahasa lain (Uosaki N, et al, 2015:330).

Dalam bahasa Jepang terdapat banyak sekali onomatope. Beberapa diantaranya memiliki makna yang sama, seperti *dokidoki* dan *wakuwaku*. Kedua onomatope tersebut sama-sama digunakan untuk mengungkapkan perasaan ketika dalam situasi yang mendebarkan. Perhatikan kalimat di bawah ini.

- (1) ジェットコースターに乗って、胸がどきどきする。

*Jettokoosutaa ni notte, mune ga dokidoki suru.*

‘Saya naik roller coaster, dan jantung saya deg-degan.’

- (2) 大好きなあの人から手紙が来たので、わくわくしながら封筒を開けた。

*Daisukina ano hito kara tegami ga kita node, wakuwaku shinagara fuutou wo aketa.*

‘Karena surat dari orang yang sangat saya sukai itu datang, saya membukanya sambil deg-degan.’

Pada kalimat (1) perasaan berdebar terjadi saat menaiki *roller coaster*. Sedangkan, pada kalimat (2) menggambarkan perasaan berdebar atau deg-degan karena surat dari orang yang sangat disukai datang. Kalimat (1) dan (2) memiliki makna deg-degan yang berbeda. Kalimat (1) deg-degan karena berada dalam situasi yang tidak menyenangkan hingga muncul tekanan yang dirasakan. Sedangkan, kalimat (2) deg-degan karena hal yang disukai dan dinantikan.

Berdasarkan contoh kalimat di atas, kedua onomatope sama-sama digunakan untuk menggambarkan perasaan yang mendebarkan hati, tetapi hal yang menyebabkan berbeda. Hal ini menimbulkan pertanyaan di benak penulis. Apakah kedua onomatope tersebut dapat saling menggantikan satu sama lain. Di sisi lain, apakah kedua onomatope tersebut dapat digunakan dalam semua situasi yang mendebarkan.

Pembelajar bahasa Jepang yang tidak mengetahui jika kedua onomatope tersebut dapat saling menggantikan atau tidak, maka cenderung akan merasa kebingungan bahkan salah dalam menggunakan kedua onomatope tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa sulit untuk membedakan onomatope *dokidoki* dan *wakuwaku*. Padahal kedua onomatope tersebut sering dijumpai bahkan digunakan oleh pembelajar bahasa Jepang.

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai makna onomatope *dokidoki* dan *wakuwaku*.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Subjek penelitian ini adalah kata onomatope *dokidoki* dan *wakuwaku* dalam kalimat bahasa Jepang yang bersumber dari *twitter* periode bulan Juli sampai Agustus tahun 2019 berdasarkan *trending topic* dan *hashtag dokidoki* dan *wakuwaku*, *youtube*, buku Fukushi Bahasa Jepang, Onomatope Dalam Bahasa Jepang, *Gaikokujin No Tameno Nihongo Reibun Mondai Shiri-zu 14 Giongo Gitaigo*, dan *website* seperti [ejje.weblio.jp](http://ejje.weblio.jp), [english.cheerup.jp](http://english.cheerup.jp), [onomatoproject.com](http://onomatoproject.com). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa teknik catat. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik ganti (substitusi).

## C. Analisis Data dan Hasil Penelitian

### 1. Makna Onomatope *Dokidoki*

#### a. Onomatope *Dokidoki* Bermakna Positif

(DK-20) もうすぐ夏休みだと思うと、どきどきする。

*Mousugu natsu yasumi da to omou to, dokidoki suru.*

‘Kalau dipikir-pikir sebentar lagi libur musim panas, gak sabar.’

(上級日本語レッスン:どきどきわくわく)

(DK-30) 憧れの先輩が隣の席に座ったのでドキドキしてた。

*Akogare no senpai ga tonari no seki ni suwatta no de dokidoki shiteta.*

‘Hatiku berpacu kencang saat kakak senior yang ku kagumi duduk di kursi sebelahku.’

(<https://onomatoproject.com/terms/dokidoki.html>)

Kalimat (DK-20) menjelaskan seseorang yang deg-degan jika memikirkan liburan musim panas sebentar lagi. Onomatope *dokidoki* pada kalimat (DK-20) bermakna positif *kitai* (perasaan berharap). Dimana dalam kalimat ini, perasaan *dokidoki* muncul akibat hal yang diharapkan atau dinantikan yaitu liburan musim panas.

Kalimat (DK-30) menjelaskan tentang perasaan deg-degan ketika seseorang mengetahui kakak tingkat yang dikagumi duduk di kursi sebelahnya. *Dokidoki* pada kalimat (DK-30) memiliki makna positif *yorokobi* (perasaan gembira). Dimana dalam kalimat ini, perasaan *dokidoki* (deg-degan atau berdebar) muncul akibat hal yang mengembirakan yaitu seseorang yang dikagumi duduk bersebelahan. Sehingga menimbulkan perasaan berdebar.

Berdasarkan kedua kalimat dengan onomatope *dokidoki* di atas, bahwa onomatope *dokidoki* mempunyai dua jenis makna positif yaitu *kitai* (pengharapan) dan *yorokobi* (kegembiraan).

#### b. Onomatope *Dokidoki* Bermakna Netral

(DK-6) どきどきしながら順番を待った。

*Dokidoki shinagara junban wo matta.*

‘Menunggu giliran sambil berdebar-debar.’

(<https://eije.weblio.jp/sentence/content/>)

(DK-19) ジェットコースターに乗って、心臓がどきどきした。

*Jettokoosutaa ni notte, shinzou ga dokidoki shita.*

‘Jantungku berdebar-debar saat naik roller coaster.’

(上級日本語レッスン:どきどきわくわく)

Kalimat (DK-6) menjelaskan tentang seseorang yang sedang menunggu gilirannya dengan berdebar-debar. Makna *dokidoki* pada kalimat (DK-6) adalah netral dengan jenis *ochitsuki no nasa* (perasaan kurang tenang). Karena, perasaan *dokidoki* (deg-degan) di kalimat (DK-6) diakibatkan hal yang membuat seseorang merasa tidak tenang yaitu menunggu antrian.

Kalimat (DK-19) menjelaskan tentang jantung seseorang yang deg-degan ketika menaiki wahana permainan *roller coaster*. Makna *dokidoki* pada kalimat (DK-19) adalah netral dengan jenis *odoroki* (perasaan terkejut). Karena, perasaan *dokidoki* di kalimat (DK-19) diakibatkan sesuatu yang mengejutkan yaitu *roller coaster*. Keterkejutan yang dirasakan bersifat biasa (umum) terjadi pada setiap orang saat menaiki wahana permainan *roller coaster*.

Berdasarkan kalimat (DK-6) dan (DK-19) di atas, onomatope *dokidoki* memiliki dua jenis makna netral, yaitu *ochitsuki no nasa* (perasaan kurang tenang) dan *odoroki* (terkejut).

c. Onomatope *Dokidoki* Bermakna Negatif

(DK-1) 私は内気だから好きな女の人の前に出ると、どきどきして何も話せなくなる。

*Watashi wa uchiki dakara sukina onna no hito mae ni deru to, dokidoki shite nani mo hanasenaku naru.*

‘Karena saya pemalu, saat tampil di depan wanita yang disukai, menjadi tidak bisa berbicara apapun karena gugup.’

(FBJ, 2013:81)

(DK-4) 発作がおこると、心臓がどきどき高鳴る。

*Hossa ga okoru to, shinzou ga dokidoki takanaru.*

‘Saat penyerangan terjadi jantung berdebar kencang.’

(GNTN, 1995: 80)

Kalimat (DK-1) menjelaskan seseorang yang pemalu merasa gugup dan tidak bisa mengatakan apapun jika berada di depan wanita yang disukainya. Onomatope *dokidoki* dalam kalimat (DK-1) bermakna negatif *shinkeishitsu* (perasaan gugup). Kegugupan yang dirasakan tersebut membuat seseorang menjadi tidak dapat mengatakan apa-apa di depan orang yang disukai. Kegugupan yang dirasakan itu muncul akibat kehadiran seseorang.

Kalimat (DK-4) menjelaskan terjadinya penyerangan membuat jantung seseorang berdebar dengan kencang. Onomatope *dokidoki* pada kalimat (DK-4) memiliki makna negatif *odoroki to osore* (perasaan terkejut dan takut). Perasaan berdebar-debar (*dokidoki*) yang dirasakan muncul akibat situasi yang kurang baik yakni penyerangan. Suatu kejadian yang menimbulkan perasaan terkejut dan takut pada seseorang.

Berdasarkan kalimat (DK-1) dan (DK-4) di atas, onomatope *dokidoki* mengandung makna negatif *shinkeishitsu* (rasa gugup) dan *odoroki to osore* (keterkejuta dan ketakutan).

2. Makna Onomatope *Wakuwaku*

a. Onomatope *Wakuwaku* Bermakna Positif

(WK-2) 大好きなあの人から手紙が来たので、わくわくしながら封筒を開けた。

*Daisukina ano hito kara tegami ga kita node, wakuwaku shinagara fuutou wo aketa.*

‘Karena surat dari orang yang sangat saya sukai datang, saya membuka amplop sambil berdebar-debar tidak tenang.’

(FBJ, 2013:79)

(WK-19) 夏休みがくるのを胸をわくわくさせて、待っていた。

*Natsu yasumi ga kuru no wo mune wo wakuwaku sasete, matte ita.*

‘Saya menunggu dengan hati berdebar-debar datangnya libur musim panas.’

(GNTN, 1995: 87)

Kalimat(WK-2) onomatope *wakuwaku* bermakna positif *yorokobi* atau kegembiraan. Perasaan *wakuwaku* di kalimat (WK-2) diakibatkan oleh hal yang menyenangkan atau menggembarakan yaitu mendapatkan surat dari orang yang sangat disukai.

Kalimat (WK-19) onomatope *wakuwaku* bermakna positif *kitai* atau pengharapan. Perasaan *wakuwaku* kalimat (WK-19) diakibatkan menunggu atau mengharapkan hal baik. Dalam konteks ini, menunggu datangnya liburan musim panas sehingga membuat seseorang merasa jantungnya berdebar dengan penuh harap.

Berasarkan uraian di atas, onomatope *wakuwaku* mengandung dua jenis makna positif yaitu *yorokobi* (kegembiraan) dan *kitai* (pengharapan).

### 3. Analisis Substitusi

#### a. Substitusi *Dokidoki* dengan *Wakuwaku*

(DK-20) もうすぐ夏休みだと思うと、どきどきする。

*Mousugu natsu yasumi da to omou to, dokidoki suru.*

‘Kalau dipikir-pikir sebentar lagi libur musim panas, gak sabar.’

(上級日本語レッスン:どきどきわくわく)

Substitusi:

(WS-20) もうすぐ夏休みだと思うと、わくわくする。

*Mousugu natsu yasumi da to omou to, wakuwaku suru.*

‘Kalau dipikir-pikir sebentar lagi libur musim panas, gak sabar.’

Onomatope *dokidoki* dalam kalimat (DK-20) disubstitusikan dengan onomatope *wakuwaku* seperti kalimat (WS-20). Pada kedua kalimat tersebut makna yang ditimbulkan sama yaitu positif *kitai* (pengharapan). Rasa berdebar-debar yang terdapat pada kedua onomatope tersebut diakibatkan sesuatu yang dinantikan.

(DK-17) ホラー映画を見て、どきどきが止まらなかった。

*Horaa eiga wo mite, dokidoki ga tomaranakatta.*

‘Menonton film horor, tidak berhenti dag dig dug.’

(上級日本語レッスン:どきどきわくわく)

Substitusi:

(WS-17) ホラー映画を見て、わくわくが止まらなかった。

*Horaa eiga wo mite, wakuwaku ga tomaranakatta.*

‘Menonton film horor, tidak berhenti berdebar-debar.’

Onomatope *dokidoki* pada kalimat (DK-17) disubstitusikan dengan onomatope *wakuwaku* seperti pada kalimat (WS-17). Pada kedua kalimat tersebut, makna yang ditimbulkan berbeda. Makna *dokidoki* dalam kalimat (DK-17) merupakan makna negatif, karena muncul rasa takut saat melihat film horor. Sehingga membuat seseorang berdebar-debar. Sedangkan, makna *wakuwaku* dalam kalimat (WS-17) menimbulkan makna positif. Perasaan berdebar-debar yang muncul memiliki makna berdebar antusias saat menonton film horor. Substitusi yang dilakukan terhadap onomatope *dokidoki* dan onomatope *wakuwaku* di atas menimbulkan adanya perubahan makna kalimat. Sehingga onomatope *dokidoki* kalimat (DK-17) dan onomatope *wakuwaku* kalimat (WS-17) tidak dapat saling menggantikan satu sama lain.

#### b. Substitusi *Wakuwaku* dengan *Dokidoki*

(WK-19) 夏休みがくるのを胸をわくわくさせて、待っていた。

*Natsu yasumi ga kuru no wo mune wo wakuwaku sasete, matte ita.*

‘Saya menunggu dengan hati berdebar-debar datangnya libur musim panas.’

(GNTN, 1995: 87)

Substitusi:

(DS-19) 夏休みがくるのを胸をどきどきさせて、待っていた。

*Natsu yasumi ga kuru no wo mune wo dokidoki sasete, matte ita.*

‘Saya menunggu dengan hati **berdebar-debar** datangnya liburan musim panas.’

Onomatope *wakuwaku* pada kalimat (WK-19) disubstitusikan dengan onomatope *dokidoki* seperti kalimat (DS-19). Pada kedua kalimat, mengandung makna yang sama yaitu positif *kitai* (pengharapan). Perasaan berdebar yang dikarenakan menantikan hal baik yaitu liburan musim panas. Sehingga menimbulkan perasaan berdebar-debar pada hati seseorang. Substitusi yang dilakukan pada onomatope *wakuwaku* dan onomatope *dokidoki* di atas tidak menimbulkan perubahan makna kalimat. Sehingga onomatope *wakuwaku* pada kalimat (WK-19) dan onomatope *dokidoki* pada kalimat (DS-19) dapat saling menggantikan.

Pethatikan tabel 4.1 di bawah ini mengenai hasil substitusi *dokidoki* dan *wakuwaku* guna memudahkan para pembaca dalam memahami hasil penelitian ini.

Tabel 1.1 Hasil Substitusi Dokidoki dan Wakuwaku

No.	Makna Onomatope	Dokidoki	Wakuwaku
1	Positif <i>Yorokobi</i>	O	O
2	Positif <i>Kitai</i>	O	O
3	Netral <i>Ochitsuki no nasa</i>	X	X
4	Netral <i>Odoroki</i>	X	X
5	Negatif <i>Shinkeishitsu</i>	X	X
6	Negatif <i>Shinpai</i>	X	X
7	Negatif <i>Odoroki to Osore</i>	X	X
8	Negatif <i>Shouchin</i>	X	X

#### D. Penutup

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa kata onomatope *dokidoki* dan *wakuwaku* mempunyai makna yang serupa. Onomatope *dokidoki* memiliki tiga jenis makna berdebar yaitu positif, netral dan negatif. *Dokidoki* positif menyatakan perasaan senang atau gembira (*yorokobi*) dan perasaan berharap (*kitai*). *Dokidoki* netral menyatakan perasaan terkejut (*odoroki*) dan perasaan kurang tenang (*ochitsuki no nasa*).

*Dokidoki* negatif menyatakan perasaan gugup (*shinkeishitsu*), perasaan terkejut dan takut (*odoroki to osore*), perasaan gelisah atau khawatir (*shinpai*) dan perasaan kecewa (*shouchin*). Sedangkan, onomatope *wakuwaku* hanya memiliki makna berdebar positif. *Wakuwaku* positif yang menyatakan perasaan senang atau gembira (*yorokobi*) dan perasaan berharap (*kitai*).

Hasil analisis substitusi antara kedua onomatope menunjukkan bahwa onomatope *dokidoki* dan onomatope *wakuwaku* dapat saling menggantikan satu sama lain untuk makna berdebar positif *yorokobi* dan positif *kitai*.

Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengontraskan onomatope *dokidoki* dan *wakuwaku* dengan bahasa Indonesia atau bahasa lainnya. Subjek penelitian jugadapat mengambil kata onomatope lain dan menggunakan sudut pandang dari cabang linguistik yang lain.

#### E. Daftar Pustaka

- Amanuma, Yasushi. 1989. *Giongo – Gitaigo Jiten. A practical Guide to Japanese-English Onomatopoeia & Mimesis*. Tokyo: Hokuseido Press.
- Djajasudarma, T. Fatimah. 2010. *Metode Linguistik: Rancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Eriko Kasai. 2018, 11 Mei. 上級日本語レッスンどきどきわくわく JLPT N3. Tersedia: <https://www.youtube.com/watch?v=oNk5ORLa310>

- Fukuda, Hiroko. 2017. *Onomatope Dalam Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Hinata, Shigeo & Junko Hibiya. 1995. *Gaikokujin No Tameno Nihongo Reibun Mondai Shiri-Zu 14 Giongo Gitaigo*. Tokyo: Aratake Shuppan Kabusaki Kaisha.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Yuliani, Fanny. 2017. *Analisis Bentuk Dan Makna Gijougo Dalam Bahasa Jepang*. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ogata, H. et al. (Eds.). 2015. "Japanese Onomatopoeia Learning Support for International Students Using SCROLL". *Proceedings of the 23<sup>rd</sup> International Conference on Computers in Education*. China: Asia-Pacific Society for Computers in Education. [www.onomatoproject.com](http://www.onomatoproject.com) [26 Agustus 2019]