

VARIASI STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS KURIKULUM 2013 DI KELAS X SMA NEGERI 1 KERAMBITAN

P.M.Y.V.Putri¹, D.M.S.Mardani², K. E. K. Adnyani³

¹²³Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia
e-mail: yunika.verayuni.putri@undiksha.ac.id desak.mardani@undiksha.ac.id
krishna.adnyani@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) variasi penerapan strategi pada pembelajaran bahasa Jepang berbasis Kurikulum 2013 di kelas X SMA Negeri 1 Kerambitan, (2) kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan strategi pada pembelajaran bahasa Jepang, (3) cara mengatasi kendala yang dihadapi dalam penerapan strategi pada pembelajaran bahasa Jepang. Subjek dalam penelitian ini adalah guru bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Kerambitan. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Guru menggunakan pendekatan saintifik seperti tahap mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Variasi strategi yang digunakan adalah strategi diskusi, strategi lagu, strategi tanya jawab, strategi *drill*, strategi permainan, strategi *information gap*, dan strategi *role play*. (2) Guru mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dengan memberikan *rewards* kepada siswa, menggunakan strategi lagu dan permainan, dan menggunakan media lainnya yang menarik.

Kata kunci: Kurikulum 2013, strategi pembelajaran, variasi

要旨

本研究の目的は、(1) クラビタン高等学校における日本語授業での学習法のバラエティーを説明する、(2) 日本語学習の問題点を記述する、(3) 問題点を解決することである。研究の退所者は、クラビタンの日本語教員である。データは、観察、インタビュー及び文書化により収集し、定性的記述法により分析する。結果、(1) 教員は観察、質問、情報収集実験、関車付け情報処理、コミュニケーションの側面を備えた科学的なアプローチがされている。また、ストラテジーのバラエティーはディスカッション、音楽、ドリル、ゲーム、インフォメーションギャップ、ロールプレイ、Q&Aが使用される。(2) 授業における問題点として、学習者に自信がない、学習者の特性、学習手段です。(3) 問題点の解決方法として、報奨を与える、歌とゲームのストラテジーを使用、ほかのおもしろいメディアを使用する。

キーワード: 2013年カリキュラム、学習法、バラエティー

PENDAHULUAN

Pada Tahun 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengubah kurikulum mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum, menyebutkan bahwa strategi pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang terwujudnya seluruh kompetensi yang dimuat dalam Kurikulum 2013. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan kurikulum baru yang telah ditetapkan oleh pemerintah, maka dari tahun 2013 beberapa sekolah di Indonesia menggunakan Kurikulum 2013.

Penerapan Kurikulum 2013 juga diterapkan pada mata pelajaran bahasa Jepang yang merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah. Setyaningsih (2017) menyatakan

bahwa dalam sebuah artikel yang dimuat pada *website* NSA pada bulan Mei 2016 lalu, disebutkan bahwa bahasa Jepang memiliki tingkat kesulitan tertinggi dibandingkan bahasa asing lainnya.

".... Give a set of totally unfamiliar words in various languages to students who know little of a language except how to look up words in a dictionary. Students of Spanish, French, German, or any other alphabetical language, will finish their task much more quickly than students of Chinese, Japanese, or Korean. We can conclude that Japanese has the most difficult writing system among those languages which use non-Latin Alphabets. In addition to 94 Hiragana, Katakana, and auxiliary symbols, Japanese has Chinese characters each of which has more than one reading. Next is Korean, which has Hangul in addition to Chinese characters. The Chinese writing system is third, followed by the Arabic system, which has 100 symbols, and Hebrew with 28 symbols."

Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa bahasa Jepang dianggap sulit untuk dipelajari sehingga minat siswa terhadap pelajaran ini masih minim. Apalagi saat ini mata pelajaran bahasa Jepang berada pada struktur Kurikulum 2013 pada kelompok pilihan peminatan baik peminatan kelompok mata pelajaran maupun dengan peminatan mata pelajaran atau lintas minat (Padmadewi dan Merlyna, 2014:63). Sehingga beberapa sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013 mengurangi jumlah mata pelajaran bahasa Jepang. Dengan demikian strategi pembelajaran bahasa Jepang dalam hal ini sangat penting untuk diperhatikan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka guru hendaknya memilih strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi dari masing-masing sekolah. Strategi yang digunakan juga hendaknya bervariasi agar siswa tidak merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Trianto (2009:27) variasi strategi pada pembelajaran dapat diterapkan oleh guru secara sendiri-sendiri dan bisa juga merupakan gabungan dari berbagai strategi pembelajaran sesuai dengan sifat dan karakteristik dari materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kerambitan, guru menggunakan strategi kerja kelompok kecil, tanya jawab, *drill*, *role play* pada saat materi pembelajaran tentang "*kuni*". Dalam kegiatan pembelajaran guru lebih memerhatikan kondisi siswa agar tidak cepat bosan dan dapat menikmati kegiatan pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu guru menerapkan variasi dalam bidang strategi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Strategi-strategi digabungkan atau diatur sesuai dengan kondisi siswa, serta menyesuaikan dengan materi-materi pembelajaran bahasa Jepang yang ada di SMA Negeri 1 Kerambitan. Oleh karena itu guru di SMA Negeri 1 Kerambitan dengan segala kemampuan yang ada berusaha melakukan variasi dalam menggunakan strategi pada pembelajaran bahasa Jepang dengan semenarik mungkin, agar dalam melakukan proses pembelajaran dapat membangkitkan semangat serta antusias siswa terhadap pelajaran bahasa Jepang.

Variasi inilah yang unik dan menjadi permasalahan sehingga nantinya dapat mendeskripsikan bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tersebut dengan menggunakan strategi yang bervariasi itu sehingga nantinya akan dapat dijadikan suatu referensi bagi pembaca terutama untuk yang mengajar bahasa Jepang agar menggunakan strategi yang bervariasi dan tidak monoton. Sejauh ini belum ada yang meneliti mengenai variasi strategi yang diterapkan di SMA Negeri 1 Kerambitan sehingga dengan keunikan yang didapatkan seperti guru menggunakan strategi yang bervariasi maka sekolah ini sangat menarik untuk diteliti. Berdasarkan hasil observasi awal ke berbagai sekolah yang ada di Tabanan menunjukkan bahwa SMA Negeri 1 Kerambitan merupakan salah satu sekolah di Tabanan yang mempunyai jurusan Bahasa dan sudah menerapkan Kurikulum 2013. Strategi yang digunakan oleh guru di SMA Negeri 1 Kerambitan bermacam-macam sesuai dengan situasi dan materi yang diajarkan, tentunya strategi yang digunakan

sesuai dengan Kurikulum 2013 yang setiap tahunnya disempurnakan dengan berbagai revisi oleh pemerintah.

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Putri (2017) dalam penelitiannya membahas mengenai variasi strategi dengan hasil yang didapat menunjukkan bahwa guru menggunakan berbagai strategi pada tahap pengantar, latihan dasar, dan latihan penerapan. Penelitian tersebut dalam hal ini perlu dilengkapi dengan konteks Kurikulum 2013 yang akan dibahas pada penelitian selanjutnya. Selain itu penelitian sejenis lainnya dilakukan oleh Paraningsih (2016) dalam penelitiannya membahas mengenai variasi mengajar dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat satu hal yang paling menonjol pada variasi mengajar guru dalam gaya mengajar, variasi penggunaan media dan bahan ajar, serta variasi pola interaksi. Penelitian tersebut dalam hal ini memiliki relevansi pada penelitian yang akan dibahas selanjutnya namun penelitian selanjutnya ini lebih berfokus pada variasi strategi pada pembelajaran yang akan dibahas secara lebih mendalam.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan variasi penerapan strategi pada pembelajaran bahasa Jepang berbasis Kurikulum 2013 yang digunakan oleh guru, kendala-kendala yang dihadapi oleh guru, dan cara mengatasi kendala tersebut. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pedoman atau gambaran bagi guru mengenai variasi strategi pembelajaran yang sesuai ketika mengajar, dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga motivasi siswa dapat meningkat, dan dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian sejenis dengan konteks yang berbeda oleh peneliti lainnya.

Teori yang digunakan dalam menganalisis data yaitu variasi pembelajaran, model dan strategi pembelajaran, Kurikulum 2013, dan kendala dalam pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi akan dilakukan melalui pengamatan dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan strategi atau cara guru dalam pembelajaran di kelas. Apabila telah memperoleh data yang diharapkan maka selanjutnya teori dan metode yang telah dijabarkan tersebut digunakan untuk menganalisis rumusan masalah. Setelah memperoleh hasil dari analisis data, terakhir akan diperoleh simpulan yang relevan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kerambitan Tabanan. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah guru bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Kerambitan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Terdapat 3 metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan di analisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode dan teknik analisis data yang digunakan yaitu tabulasi data, reduksi data, deskripsi data, *klasifikasi* data, penarikan kesimpulan. Lalu pengecekan keabsahan data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi pengamatan di kelas, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa guru bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Kerambitan sudah melaksanakan perencanaan pembelajaran sesuai dengan Permendikbud. Guru sudah sepenuhnya mengimplementasikan kurikulum 2013 dalam rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan pengembangan kurikulum 2013 yaitu mengenai penyusunan RPP dan sesuai dengan revisi kurikulum 2013 yang dikemukakan oleh Kurniasih dan Sani (2016) bahwa skala penilaian menggunakan sistem angka (1-100).

Pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Kerambitan sudah berbasis Kurikulum 2013 dan menggunakan variasi strategi dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di

sekolah ini menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan pendekatan saintifik tahapan 5M dimana berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang standar proses, bahwa model pembelajaran yang diutamakan dalam kurikulum 2013 salah satunya yaitu model pembelajaran *discovery learning*. Selain itu guru menggunakan pendekatan saintifik tahapan 5M seperti tahap mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Di dalam tahapan pembelajaran tersebut guru menggunakan berbagai macam strategi.

Penjelasan lebih lanjut akan dibahas secara lebih terperinci sebagai berikut.

1. Mengamati

Tahap mengamati merupakan tahap pengamatan dan pencatatan terhadap gejala yang tampak pada objek. Seperti yang dinyatakan oleh Kurniasih dan Sani (2014) bahwa tahap mengamati dalam pembelajaran dilakukan dengan menentukan objek apa yang akan diobservasi. Yang diamati dalam kegiatan ini adalah materi yang berbentuk fakta yaitu fenomena atau peristiwa dalam bentuk gambar, video, rekaman suara, atau fakta langsung yang bisa disentuh, dilihat, dan sebagainya. Berdasarkan hasil penelitian, di dalam tahap mengamati guru menunjukkan kartu bergambar yang bisa dilihat langsung oleh siswa.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung tentang materi "*gakkou*", pada kosakata pertama yaitu mengenai ruangan yang ada disekolah, guru memperlihatkan kartu bergambar lalu setelah siswa mengamati kartu bergambar tersebut guru menanyakan kepada siswa nama ruangan yang dimaksud pada gambar yang ditunjukkan tersebut dalam bahasa Indonesia, setelah itu dilanjutkan dengan menanyakan penyebutan nama ruangan tersebut dalam bahasa Jepang. Dalam hal ini, objek yang diamati oleh siswa yaitu berupa kartu bergambar yang bisa dilihat secara langsung oleh siswa.

Pada kosakata kedua mengenai kata penunjuk tempat, guru menggunakan strategi diskusi yang dilakukan dengan memberikan suatu persoalan atau masalah kepada siswa dan selanjutnya siswa diberikan kesempatan secara bersama-sama untuk memecahkan masalah tersebut dengan siswa lainnya. Pada saat proses pembelajaran berlangsung tentang materi "*gakkou*", siswa diminta untuk membentuk sebuah kelompok lalu guru memberikan kartu bergambar mengenai kata penunjuk tempat pada masing-masing kelompok. Guru meminta siswa untuk mengamati serta mendiskusikan apa arti dari kosakata pada kartu bergambar yang diberikan tersebut atau apa maksud dari kosakata tersebut jika dilihat dari gambar yang ada. Setelah selesai berdiskusi, hasil diskusi dibacakan oleh perwakilan dari masing-masing kelompok.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Djamarah dan Zain (2006) bahwa strategi diskusi merupakan cara penyajian pelajaran dimana siswa dihadapkan kepada suatu masalah yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama. Menggunakan strategi diskusi ini sebagai strategi mengajar dapat melibatkan seluruh siswa atau dalam kelompok kecil. Dalam pengambilan data melalui metode observasi di setiap kelas, saat kegiatan diskusi berlangsung, siswa terlihat sangat serius berdiskusi satu sama lain sehingga dengan strategi ini dapat melatih siswa untuk membiasakan diri bertukar pikiran dalam mengatasi setiap permasalahan yang ada. Selain itu, diskusi juga melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain.

Dalam tahap mengamati guru juga menggunakan strategi lagu. Strategi lagu dapat berupa nyanyian maupun musik instrumental. Strategi lagu yang digunakan oleh guru dalam tahap ini yaitu musik instrumental. Jadi, yang diamati dalam hal ini yaitu berupa rekaman suara yang diperdengarkan. Seperti saat proses pembelajaran di kelas tentang materi "*gakki*", guru memutar suara alat musik satu per satu dan meminta siswa untuk menyimak suara alat musik tersebut. Setiap satu suara alat musik yang telah diputar, guru menanyakan kepada siswa nama suara alat musik yang telah didengar kemudian siswa menjawabnya secara bersama-sama lalu guru juga menanyakan dan memperkenalkan pengucapannya dalam bahasa Jepang dan begitu seterusnya hingga suara alat musik terakhir.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Hidayat (2016) bahwa musik instrumental adalah suatu komposisi atau rekaman musik tanpa lirik atau musik vokal dalam bentuk apapun, semua musik dihasilkan melalui alat musik. Jenis dari musik instrumental sangat bervariasi sehingga penggunaan musik instrumental ini selain menjadikan siswa lebih serius dalam menyimak suara yang didengar melainkan juga terlihat sangat berpengaruh untuk mengkondisikan kelas menjadi menyenangkan, dimana dengan belajar yang menyenangkan tersebut bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa dan proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih efektif.

2. Menanya

Tahap menanya merupakan pemberian kesempatan secara luas kepada siswa untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dan dibaca. Berdasarkan hasil penelitian, di dalam tahap menanya guru menggunakan strategi tanya jawab. Strategi tanya jawab yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari dan mendorong siswa untuk berani mengajukan pertanyaan kepada guru tentang masalah yang belum dipahami serta menimbulkan pola pikir siswa yang sistematis, kreatif, dan kritis. Pada proses pembelajaran berlangsung tentang materi "gakk", guru terlebih dahulu bertanya kepada siswa secara keseluruhan lalu meminta siswa saling bertanya bersama teman sekelompoknya mengenai hal yang belum dipahami terkait kosakata yang telah dipelajari atau kosakata lain yang diketahui. Lalu, terdapat satu siswa dari perwakilan kelompok yang mengangkat tangan untuk bertanya kepada guru mengenai bagaimana cara pengucapan nama alat musik gamelan. Lalu guru menjawab bahwa gamelan dalam bahasa Jepang disebut dengan *gamuran*. Kemudian guru menanyakan kembali bagaimana cara pengucapan memukul gamelan dalam bahasa Jepang lalu siswa tersebut menjawab *gamuran o tatakimasu*. Dari pertanyaan yang disampaikan oleh siswa tersebut ditemukan bahwa siswa mencari penjelasan tambahan sendiri berdasarkan informasi hasil-hasil kegiatan mengamati.

Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Kemendikbud (2016) bahwa pada tahap menanya, siswa diarahkan untuk menemukan suatu permasalahan apa saja yang dihadapi sehingga siswa mendapatkan suatu pengalaman dalam hal menanya, mencari informasi, dan merumuskan masalah. Namun dapat dilihat bahwa pada tahap ini siswa tidak merumuskan masalah tapi hanya menanya pada tingkat dasar. Selain itu, pada tahap ini, hanya ada beberapa siswa yang mau menyampaikan pertanyaannya kepada guru, sedangkan siswa yang lain hanya bertanya kepada teman yang memiliki kemampuan lebih.

3. Mencoba

Tahap ini merupakan tahap pembelajaran yang diawali dengan mengumpulkan informasi yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan eksperimen. Seperti yang dikemukakan oleh Kurniasih dan Sani (2014) bahwa pada tahap ini proses pembelajaran dikembangkan dengan melakukan eksperimen, mengamati objek atau kejadian atau melakukan wawancara dengan narasumber. Berdasarkan hasil penelitian, di dalam tahap ini guru menggunakan strategi *drill* serta strategi menggunakan lagu dan permainan.

Pertama, strategi *drill* hampir selalu digunakan dalam setiap pembelajaran. Strategi ini digunakan untuk melatih pola kalimat dan kosakata. Dengan strategi ini, dapat memudahkan siswa untuk memahami maupun mengingat huruf, kosakata, dan pola kalimat bahasa Jepang serta mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif. Dengan menggunakan strategi *drill*, siswa diberikan pemahaman secara bertahap sehingga materi yang telah disampaikan dapat lebih melekat dalam pikiran siswa.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlebih dahulu dibekali dengan pengetahuan secara teori sesuai dengan bahan ajar yang akan diterapkan dengan strategi *drill* seperti menjelaskan pola kalimat. Setelah guru menjelaskan dan memberikan contoh mengenai pola kalimat, guru melatih siswa menggunakan strategi *drill* dengan menunjukkan kartu bergambar dan menunjuk siswa satu per satu secara acak yang kemudian diminta mengubah kalimat untuk membuat contoh kalimat menggunakan pola kalimat dan kartu

bergambar yang berisi kosakata dalam bahasa Jepang. Selain itu siswa diminta menjawab kosakata kartu bergambar dengan cepat menggunakan bahasa Jepang.

Selama kegiatan *drill* berlangsung guru mengoreksi dan membetulkan kesalahan-kesalahan latihan yang dilakukan oleh siswa. Adanya pengawasan, bimbingan dan koreksi yang segera serta langsung dari guru, memungkinkan siswa untuk melakukan perbaikan kesalahan saat itu juga. Maka dengan ini daya ingat siswa terhadap materi pelajaran akan lebih kuat dan dalam waktu yang relatif singkat siswa dapat dengan cepat memperoleh penguasaan dan keterampilan yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Anitah dalam Susilowati (2013) bahwa *drill* merupakan suatu cara mengajar dengan memberikan latihan terhadap apa yang telah dipelajari siswa sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu. Dengan menerapkan strategi ini guru lebih mudah mengontrol dan dapat membedakan antara siswa yang disiplin dan yang kurang memperhatikan saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Kedua, di dalam tahap ini guru juga menggunakan strategi permainan yang di dalam permainan tersebut diiringi oleh lagu. Siswa sangat memerlukan motivasi yang tinggi untuk melaksanakan suatu pembelajaran. Dengan strategi menggunakan permainan suasana kelas akan menjadi menyenangkan dan motivasi siswa akan meningkat sehingga siswa bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Pada saat proses pembelajaran berlangsung tentang materi "*gakkou*", guru menerapkan permainan spidol berjalan dimana guru memutar lagu berbahasa Indonesia yang bertujuan sebagai pengiring berlangsungnya suatu permainan agar terasa lebih menyenangkan. Lalu siswa melakukan permainan tersebut dengan cara mengoper spidol kepada teman lainnya sembari lagu diputar. Dengan ini siswa dapat mengikuti alunan lagu dan ikut bernyanyi ketika nyanyian tersebut diketahuinya serta siswa juga dapat bermain sehingga suasana kelas lebih menyenangkan karena umumnya siswa lebih tertarik dengan sesuatu yang dapat membangkitkan semangat.

Setelah itu, jika lagu yang diputar diberhentikan oleh guru dan spidol juga berhenti di salah satu siswa maka siswa tersebut diminta untuk memeragakan kosakata yang diberikan oleh guru di depan kelas dan siswa lainnya berdiskusi, setelah itu perwakilan dari masing-masing kelompok menebak kosakata yang diperagakan oleh temannya tersebut. Kelompok yang menjawab dengan benar maka akan diberikan *reward* berupa tambahan nilai 1 *point* per anggota kelompok. Dengan menggunakan strategi ini siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka.

Disini guru menyampaikan materi dengan cara memberikan pengalaman menarik kepada siswa dari permainan tersebut dalam memahami suatu konsep dan dapat menguatkan konsep yang telah dipahami, dengan demikian siswa tentunya terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Saefudin (2012) bahwa strategi menggunakan permainan adalah sebuah cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai bentuk permainan yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, dan tidak mengabaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Dalam hal ini guru tidak hanya menggunakan permainan tersebut sebagai salah satu cara untuk menyampaikan materi dalam cara yang menyenangkan tetapi juga sebagai latihan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam berbicara, menulis, membaca, dan mendengar. Strategi menggunakan permainan yang diterapkan oleh guru ini sangat mendorong siswa untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi. Ketika siswa berhasil menyelesaikan suatu permainan atau menebak jawaban teka-teki seperti menebak kosakata yang diperagakan oleh teman maka hal ini akan menawarkan rasa "pencapaian" dan secara tidak langsung akan memotivasi siswa untuk terus belajar dan belajar.

4. Mengasosiasi atau Mengolah Informasi

Tahap ini merupakan tahap mengolah informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keleluasaan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat

mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa dalam tahap mengasosiasi guru meminta siswa membandingkan materi pembelajaran hari ini dengan materi sebelumnya. Pada saat materi pembelajaran tentang “*gakki*”, guru meminta siswa secara individual untuk membandingkan materi pembelajaran hari ini yaitu tentang *~koto ga dekimasu* dengan materi sebelumnya yaitu tentang *~ga wakarimasu*. Guru memberikan waktu 5 menit kepada siswa sebelum ditunjuk. Lalu guru menunjuk salah satu siswa secara acak dan siswa menyatakan bahwa *~koto ga dekimasu* mengungkapkan tentang kemampuan seseorang terhadap suatu hal seperti kemampuan bermain alat musik. Sedangkan *~ga wakarimasu* mengungkapkan tentang pemahaman seseorang terhadap suatu hal seperti pemahaman terhadap suatu bahasa tertentu.

Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013 dalam Kurniasih dan Sani (2014) bahwa pada tahap ini proses pembelajaran dikembangkan dengan mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan atau eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. Dalam tahap ini siswa sudah mengolah informasi yang dikumpulkan dan dapat membandingkan satu informasi dengan informasi lainnya sehingga dapat mengambil berbagai simpulan dari hasil yang ditemukan.

5. Mengomunikasikan

Tahap mengomunikasikan merupakan tahap pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengomunikasikan apa yang telah siswa pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam mencari informasi, mengasosiasikan, dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar siswa atau kelompok siswa tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, di dalam tahap ini guru menggunakan strategi *information gap* dan strategi aktivitas kinerja seperti *role play*. Pertama, strategi *information gap* digunakan oleh guru untuk membuat siswa merasa senang dan bersemangat karena strategi ini mengandung unsur permainan sehingga siswa akan lebih mudah menangkap materi yang dipelajari. Dalam strategi ini siswa secara berpasangan saling menukar informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan strategi *information gap* dilaksanakan untuk melatih kemampuan berbicara. Pada saat proses pembelajaran berlangsung tentang materi “*gakki*”, siswa diminta untuk mewawancarai teman satu sama lain tentang alat musik yang bisa atau tidak bisa dimainkan oleh masing-masing siswa yang diwawancarai dalam suatu kelompok. Kemudian setelah itu siswa melaporkan hasil wawancara tersebut di depan kelas bersama kelompoknya masing-masing. Dari hasil pengamatan ditemukan bahwa siswa memberi reaksi positif dengan cara menyampaikan informasi sesuai tindakan yang diperintahkan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kayi (2006) bahwa *information gap* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang tepat digunakan untuk melatih kemampuan berbicara. Berbicara merupakan keterampilan yang sangat penting dan harus dipelajari karena setiap proses berbicara pasti ada pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh pembicara kepada pendengarnya.

Kedua, strategi aktivitas kinerja bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru dalam pembelajaran. Seperti pernyataan yang dikemukakan oleh Padmadewi (2012) bahwa aktivitas kinerja merupakan strategi dimana satu siswa atau lebih memerankan suatu hal atau melakukan suatu peran yang dapat berupa aktivitas formal, (drama dengan skenario), aktivitas terstruktur (seperti debat), aktivitas bebas (*role play*), atau dalam bentuk permainan simulasi. Pada saat proses pembelajaran berlangsung tentang materi “*gakki*”, guru memanggil siswa secara acak lalu siswa diminta untuk melakukan percakapan secara berpasangan di depan kelas sesuai kartu bergambar yang diberikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Fathurrohman (2015) bahwa pada tahap mengomunikasikan, proses pembelajaran

dikembangkan dengan penyampaian hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis atau media lainnya.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan tersebut dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Kerambitan menunjukkan bahwa guru menggunakan berbagai macam strategi yang dapat dikatakan sebagai suatu variasi strategi dalam pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Winataputra (2000:145) bahwa variasi adalah keanekaan yang membuat sesuatu tidak monoton. Dalam arti lain variasi adalah beragam aktivitas yang sengaja dilakukan oleh guru secara spontan dengan maksud untuk menghindari pembelajaran yang monoton sehingga dalam hal ini sesuai dengan strategi yang digunakan oleh guru di SMA Negeri 1 Kerambitan yang beragam dan tidak monoton hanya dengan menggunakan satu strategi ketika mengajar di kelas, maka dari itu penggunaan strategi yang beragam disebut dengan variasi strategi. Strategi yang digunakan juga sudah sesuai dengan Kurikulum 2013 yang diterapkan dengan pendekatan saintifik tahapan 5M yang dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu dapat dinyatakan bahwa guru sudah menerapkan suatu variasi strategi pada pembelajaran bahasa Jepang berbasis Kurikulum 2013 di kelas X SMA Negeri 1 Kerambitan.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang berbasis Kurikulum 2013 di kelas X SMA Negeri 1 Kerambitan. Dimiyati dan Mudjiono (2006) menyatakan bahwa kendala-kendala pembelajaran berasal dari 2 faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern dalam diri siswa seperti sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, kemampuan mengolah bahan belajar, kemampuan menyimpan pemerolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan siswa, kebiasaan belajar, serta cita-cita siswa. Faktor ekstern dari luar diri siswa seperti faktor guru, faktor siswa, faktor sarana prasarana, dan faktor lingkungan. Pernyataan tersebut sejalan dengan kendala yang dilihat dari hasil observasi dan wawancara sebagai berikut.

1. Perasaan Malu dan Tidak Percaya Diri Siswa

Perasaan malu dan tidak percaya diri ini termasuk dalam faktor internal yaitu rasa percaya diri siswa. Seperti yang terlihat pada hasil observasi bahwa ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, terlihat siswa enggan untuk bertanya langsung kepada guru melainkan lebih memilih bertanya kepada temannya dengan cara berbisik. Hal ini juga dikuatkan oleh hasil wawancara bahwa dalam kegiatan menanya biasanya hanya ada beberapa siswa yang mau menyampaikan pertanyaannya, sedangkan masih ada siswa yang merasa malu dan tidak percaya diri untuk menyampaikan pertanyaannya di kelas sehingga siswa tersebut lebih memilih untuk bertanya kepada teman sebangku atau teman satu kelompoknya.

2. Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa ini termasuk ke dalam faktor internal siswa. Dalam hal ini karakteristik siswa yang dimaksud adalah karakteristik siswa yang berkenaan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir. Dari hasil observasi terlihat bahwa ketika mengajar di kelas guru lebih dominan menggunakan bahasa Indonesia dalam menyampaikan materi karena siswa belum sepenuhnya mampu menangkap arti pembicaraan bahasa Jepang yang digunakan oleh guru. Guru menggunakan bahasa Jepang pada kalimat perintah yang memang sering digunakan dan kosakata yang memang sudah dipelajari oleh siswa sebelumnya. Hal ini juga dikuatkan oleh hasil wawancara bahwa setiap siswa memiliki karakteristik yang beragam, hal ini juga disebabkan karena pelajaran dengan menggunakan bahasa Jepang dirasa sulit yang dikarenakan siswa belum terbiasa mengucapkan bahasa Jepang dan daya ingat setiap siswa berbeda dalam menyerap materi pembelajaran.

3. Sarana Pembelajaran

Sarana pembelajaran ini termasuk ke dalam faktor eksternal yaitu faktor sarana dan prasarana. Sarana merupakan segala sesuatu yang mendukung langsung terhadap kelancaran pembelajaran. Contohnya seperti media pembelajaran, alat-alat pembelajaran, perlengkapan sekolah, dan sebagainya. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara tidak langsung keberhasilan proses pembelajaran. Contohnya seperti jalan menuju ke sekolah, ruang sekolah, penerangan sekolah, kamar mandi, dan lain sebagainya. Dilihat dari hasil observasi didapatkan bahwa guru saat mengajar di kelas tidak menggunakan *power point* dan membawa *speaker* milik pribadi dari rumah. Hal ini juga dikuatkan oleh hasil wawancara bahwa memang sarana dari sekolah kurang memadai seperti tidak adanya LCD dan *speaker* yang dikarenakan alat-alat tersebut rusak. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam proses pembelajaran dan dengan demikian sarana dan prasarana merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, cara guru untuk mengatasi beberapa kendala dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang berbasis Kurikulum 2013 di kelas X SMA Negeri 1 Kerambitan sebagai berikut.

1. Memberikan *Rewards*

Cara mengatasi siswa yang kurang percaya diri biasanya dengan memberikan *rewards* (penghargaan) serta pujian pada siswa yang mau mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan serta ketika guru menerapkan suatu strategi permainan maka *rewards* diberikan kepada kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan tersebut. Selain itu respons positif berupa *rewards* ini juga diberikan terhadap tingkah laku siswa yang bertujuan agar tingkah laku positif yang dilakukan oleh siswa tersebut dapat terulang kembali. Pemberian *rewards* merupakan salah satu bentuk apresiasi yang diberikan kepada siswa sebagai pendorong, penyemangat, dan motivasi agar siswa lebih meningkatkan prestasi hasil belajar sesuai yang diharapkan. Selain itu diharapkan dapat lebih membangkitkan minat belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa sendiri.

2. Menggunakan Strategi Lagu dan Permainan

Cara mengatasi karakteristik siswa ini dengan membiasakan siswa untuk melakukan percakapan dalam bahasa Jepang sesuai materi yang diajarkan di dalam kelas dan menggunakan strategi yang bervariasi. Apabila ada waktu yang memungkinkan dalam pembelajaran guru menggunakan strategi lagu dan permainan agar suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan. Guru selalu berusaha untuk memotivasi siswa dengan mengembangkan strategi-strategi pembelajaran yang cocok sesuai dengan materi dan selalu memantau sampai sejauh mana keefektifan strategi-strategi pembelajaran yang telah diterapkan.

3. Menggunakan Media yang Menarik

Guru mengatasi kendala mengenai sarana pembelajaran ini yaitu dengan membawa *speaker* sendiri dari rumah agar dapat menggunakan strategi yang menarik. Selain itu, guru mengatasi kendala ini dengan cara menggunakan media lainnya yang menarik untuk melakukan suatu variasi dalam menggunakan strategi agar siswa tidak cepat bosan selama mengikuti pembelajaran di kelas. Media pembelajaran juga memiliki tujuan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan mudah diterapkan. Media yang digunakan oleh guru salah satunya yaitu kartu bergambar yang bertujuan untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis terhadap variasi strategi pada pembelajaran bahasa Jepang berbasis Kurikulum 2013 di kelas X SMA Negeri 1 Kerambitan maka dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Variasi penerapan strategi berbasis Kurikulum 2013 yang dilakukan dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Kerambitan diantaranya: Pada tahap mengamati strategi yang digunakan oleh guru yaitu dengan menunjukkan kartu bergambar lalu siswa menyebutkan kosakatanya dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang, menggunakan strategi diskusi, dan menggunakan strategi lagu. Pada tahap menanya guru menggunakan strategi tanya jawab dengan bertanya kepada siswa secara keseluruhan lalu satu per satu. Pada tahap mencoba guru menggunakan strategi *drill* dan strategi permainan. Pada tahap mengasosiasi guru meminta siswa secara individual untuk membandingkan materi pembelajaran hari ini dengan yang sebelumnya. Pada tahap mengomunikasikan guru menggunakan strategi *information gap* dan strategi aktivitas kinerja berupa *role play*.
2. Kendala-kendala yang dihadapi dalam proses penerapan strategi pada pembelajaran berbasis Kurikulum 2013 yaitu perasaan malu dan tidak percaya diri yang dialami oleh siswa, kemampuan akademik siswa yang berbeda, dan sarana pembelajaran yang ada di sekolah.
3. Cara mengatasi kendala yang dihadapi dalam proses penerapan strategi pada pembelajaran berbasis Kurikulum 2013 yaitu dengan memberikan *rewards* pada siswa yang mau mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan, membiasakan siswa untuk melakukan percakapan dalam bahasa Jepang, dan menggunakan media lainnya yang menarik untuk melakukan suatu variasi strategi pada pembelajaran.

SARAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang ingin disampaikan yaitu sebagai berikut.

1. Untuk pihak sekolah, agar menyediakan sarana pembelajaran yang memadai sehingga dapat mendukung penggunaan variasi strategi yang diterapkan oleh guru yang akan meningkatkan keaktifan siswa dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Untuk peneliti lain, diharapkan hendaknya dapat menggali lebih dalam tentang pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Kerambitan misalnya meneliti tentang bagaimana pengelolaan kelas secara keseluruhan yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta dan Depdikbud.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta: Kali Media.
- Kayi, Hyriye. 2006. "Teaching Speaking: Activities to Promote Speaking in a Second Language". *TESL Journal*, Vol.11, No.11.
- Kemendikbud. 2013. *Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud No.81A tentang Implementasi Kurikulum Lampiran IV Pedoman Umum Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2016. *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.

- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2016. *Revisi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Hidayat, Arif. 2016. *Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Musik Instrumental Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Bustanul Makmur Banyuwangi*. Tersedia pada <http://etheses.uin-malang.ac.id> (diakses tanggal 10 Agustus 2019).
- Padmadewi M.A, Prof Ni Nyoman. 2012. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Singaraja: Undiksha Press.
- Padmadewi M.A, Prof Ni Nyoman. 2014. *Asesmen Kurikulum*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Paraningsih, I Gusti Ayu Seni. 2016. *Variasi Mengajar Guru Bahasa Indonesia di Kelas VII SMP Negeri 2 Sawan*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni, Undiksha Singaraja.
- Putri, Dyan Indra, I Wayan Sadyana dan Kadek Eva Krishna Adnyani. 2017. "Variasi strategi pada pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara Kelas XI Tahun Ajaran 2017/2018". *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol.8 No.2. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/12146> (diakses tanggal 10 Agustus 2019).
- Saefudin. 2012. "Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V". Tersedia pada <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/284/166> (diakses tanggal 12 Februari 2019).
- Setyaningsih, W.H. 2017. "Variasi Metode dalam Pembelajaran Membaca di Program Studi Bahasa Jepang di Sekolah Vokasi UGM". Yogyakarta: *Jurnal Lingua Aplicata*, Vol.1, No.1. Tersedia pada <http://jurnal.ugm.ac.id/jla/article> (diakses tanggal 12 Februari 2019).
- Susilowati, Erni dan Hamidi. 2013. "Penggunaan Metode Pembelajaran Drill Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi". *Jupe-Jurnal Pendidikan Ekonomi UNS*, Vol.1 No.3.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- UU No. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional (lembar Negara RI tahun 2003 No.78, Tambahan lembar Negara RI NO. 4301)*. Jakarta.
- Winataputra, Udin S. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa, E. 2011. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Musfah, Jejen. 2011. *Peningkatan Kompetensi Guru*. Jakarta: Kharisma Putra
- Wibowo, Agus dan Hamrin. 2012. *Menjadi Guru Berkarakter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wendra, Wayan. 2015. *Profesi Kependidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.