



JURNAL

Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha

p-ISSN : 2613-9626 (cetak) dan e-ISSN : 2613-9618 (online)

Volume 9 Nomor 1

Februari 2023



Editor

Gede Satya Hermawan

Yeni

Irvina Restu Handayani

Kadek Eva Krishna Adnyani

I Wayan Sadyana

Desak Made Sri Mardani

Ni Nengah Suartini

Putu Dewi Merlyna Y.P

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

2023

DAFTAR ISI

Analisis Perbedaan Makna Kontekstual Partikel <i>Noni</i> dalam Novel <i>Zettai Seigi</i> Karya Akiyoshi Rikako.....	1-12
Kesulitan Belajar <i>Choukai Chujokyu Zenhan</i> pada Mahasiswa Angkatan 2019 Universitas Negeri Semarang.....	13-23
Pengaruh Penggunaan Media <i>Powtoon</i> terhadap Kemampuan Membaca <i>Kanji</i> Mahasiswa	24-33
Jenis Paronomasia dalam <i>Dajare Gairaigo</i> pada Situs Web <i>Dajarestation</i>	34-40
Kemampuan Pemelajar Bahasa Jepang SMAN 3 Malang Kelas XI MIPA dalam Melafalkan Bunyi Vokal Panjang (<i>Chouon</i>).....	41-50
Pemanfaatan <i>Podcast Sakura Tips</i> Sebagai Media Suplemen Pembelajaran <i>Choukai</i> di Universitas Riau Prodi Bahasa Jepang.....	51-56
Tingkat Kecemasan Membaca Bahasa Jepang pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.....	57-64
Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Sebagai Media Pembelajaran <i>Kanji</i>	65-69
Eufemisme dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali	70-77
Ketertarikan Terhadap Pembelajaran Bahasa Jepang Melalui Lirik Lagu <i>Jpop</i>	78-82

ANALISIS PERBEDAAN MAKNA KONTEKSTUAL PARTIKEL *NONI* DALAM NOVEL *ZETTAI SEIGI* KARYA AKIYOSHI RIKAKO

I. Putri¹, I. Hamidah², D.B. Firmansyah³

¹²³Program Studi Sastra Jepang, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto
e-mail: isnaeni.putri@mhs.unsoed.ac.id, idah.hamidah@unsoed.ac.id, dbayufi@unsoed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan dalam penggunaan makna kontekstual partikel *noni* dalam novel *Zettai Seigi* karya Akiyoshi Rikako. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik simak dan catat. Setelah dilakukan pengumpulan data, ditemukan 21 data yang menggunakan partikel *noni* dalam novel *Zettai Seigi* karya Akiyoshi Rikako. Berdasarkan analisis, ditemukan 7 data yang mengandung partikel *noni* yang memiliki makna kontekstual yang berfungsi untuk menyatakan pertentangan dan 14 data penggunaan partikel *noni* yang memiliki makna kontekstual perasaan kecewa. Pada penelitian ini lebih banyak ditemukan penggunaan partikel *noni* yang berfungsi sebagai penanda konteks kekecewaan, dibandingkan partikel *noni* yang hanya sebagai penanda pertentangan. Hal tersebut disebabkan karena pada sumber data lebih banyak ditemukan pertentangan antar tokoh yang memiliki konteks kekecewaan.

Kata kunci: Makna Kontekstual, Partikel *Noni*, Novel *Zettai Seigi*

Abstract

This research aims to describe the different contextual meanings of *noni* in the novel *Zettai Seigi* by Akiyoshi Rikako. The method used in this research is a qualitative descriptive method. The data collection technique used in this study is observation and note-taking technique. After analyze, it was found 21 data on the use of *noni* in the novel *Zettai Seigi* by Akiyoshi Rikako. As a result of the analysis, there are 7 data that contained *noni* particles with a contextual meaning of contradiction, and 14 data that contained *noni* particles with a contextual meaning of disappointment. In this research, *noni* particles that functioned as a markers of the context of disappointment were found more than *noni* particles which only served as a sign of contradiction. This is because in the data sources there are more contradictions between characters that contain the context of disappointment.

Keywords : Contextual Meaning, *Noni*, Novel *Zettai Seigi*

1. Pendahuluan

Ilmu tentang bahasa atau ilmu yang menjadikan bahasa sebagai objek kajian adalah linguistik [1] Ilmu yang mempelajari tentang makna yaitu semantik, sedangkan makna yang muncul berdasarkan konteks sebuah kata dalam kalimat disebut dengan makna kontekstual. Menurut Chaer [1] makna kontekstual merupakan makna sebuah leksem atau kata yang berada dalam suatu konteks atau dapat juga berkenaan dengan situasinya, yaitu tempat, waktu, dan penggunaan bahasa tersebut. Makna kata dalam sebuah kalimat dipelajari dalam salah satu kajian linguistik deskriptif yaitu semantik. Kajian linguistik semantik sendiri merupakan ilmu yang mempelajari makna kata dalam sebuah kalimat.

Penelitian ini merupakan penelitian linguistik deskriptif kualitatif yang berfokus dalam menganalisis makna kontekstual penggunaan partikel *noni* dalam bahasa Jepang. Pengambilan partikel *noni* sebagai objek dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menambah pengetahuan penulis mengenai makna kontekstual dari partikel *noni*.

Secara garis besar, linguistik dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu intralinguistik dan ekstralinguistik. Dalam cabang intralinguistik terdapat beberapa kajian diantaranya morfologi, semantik, sintaksis, dan fonologi. Sedangkan dalam cabang ekstralinguistik terdapat kajian sosiolinguistik dan psikolinguistik. Semantik lebih berfokus pada makna-makna bahasa, seperti makna leksikal, struktural, proposisi, pragmatik, dan makna kontekstual. Menurut Chaer [1] terdapat beberapa jenis makna dalam kajian semantik. Diantaranya adalah (1)

makna leksikal; (2) makna gramatikal; dan (3) makna kontekstual. Berikut merupakan penjelasan dari makna dalam kajian semantik.

Makna leksikal adalah makna yang dimiliki atau ada pada leksem meski tanpa konteks apapun atau dapat disebut juga makna sebenarnya sesuai dengan observasi indra kita, atau makna yang apa adanya. Makna gramatikal adalah makna yang baru ada setelah terjadi proses gramatikal seperti afiksasi, reduplikasi, atau komposisi. Sedangkan makna kontekstual adalah makna sebuah leksem yang berada dalam sebuah konteks. Menurut Kridalaksana [5], makna kontekstual adalah hubungan antara ujaran dan situasi di mana ujaran itu dipakai. Makna kontekstual dapat diartikan berupa makna yang muncul pada sebuah kata berdasarkan konteks dalam kalimat.

Partikel (*Joshi*) adalah kata yang tidak dapat berdiri sendiri dan tidak memiliki perubahan. Partikel (*Joshi*) tidak akan memiliki arti jika dipisahkan atau berdiri sendiri tanpa kata yang lain. Karena partikel (*joshi*) merupakan *fuzokugo* yang digunakan untuk menunjukkan hubungan antar suatu kata dengan kata yang lain serta untuk menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi dalam kalimat.

Salah satu partikel yang digunakan dalam bahasa Jepang yaitu partikel *noni*. Menurut T. Chandra [15] penggunaan partikel *noni* pada kalimat memiliki dua makna. Dua makna tersebut berdasarkan makna kontekstual dalam kalimat. Terdapat dua situasi yang berbeda dalam penggunaan partikel *noni*, diantaranya partikel *noni* yang digunakan untuk menunjukkan suatu hal / situasi yang bertentangan dengan hal/situasi yang disebut sebelumnya dan partikel *noni* yang diletakkan dibelakang kalimat untuk menunjukkan perasaan kecewa/tidak puas, karena terjadi suatu hal/situasi yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Penelitian yang mengangkat tema tentang penggunaan partikel *noni* dilakukan oleh Saputro dkk [10], yang meneliti tentang makna kontekstual dari partikel *noni* dan *kuse ni* secara komparatif sebagai *setsuzokushi*. Akan tetapi karena penelitian yang dilakukan berupa komparasi antara dua partikel bahasa Jepang, sehingga fokus pembahasan tidak terlalu mendalam pada perbedaan makna kontekstual dari partikel *noni*. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perbedaan makna kontekstual dalam penggunaan partikel *noni* dalam novel berbahasa Jepang berjudul *Zettai Seigi* karya Akiyoshi Rikako.

2. Metode

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah novel bahasa Jepang berjudul *Zettai Zeigi* dan versi bahasa Indonesia dengan judul *Absolute Justice* karya Akiyoshi Rikako yang dirilis pada tahun 2016 dalam bahasa Jepang dan versi bahasa Indonesia yang dirilis pada tahun 2018. Novel ini memiliki 245 halaman untuk versi bahasa Jepang, sedangkan untuk versi bahasa Indonesia memiliki 266 halaman.

Metode dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dan catat Teknik simak diterapkan pada penelitian ini dalam upaya untuk mendapatkan data yang berupa partikel *noni* dalam sumber data. Pada penelitian ini penulis menemukan 21 data berupa kalimat yang mengandung partikel *noni* dalam novel tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan menggunakan teknik catat yang merupakan metode lanjutan ketika penelitian menerapkan metode simak.

Metode analisis data yang digunakan adalah metode padan yang terdapat teknik pilah unsur tertentu. Metode analisis data dengan metode padan diantaranya adalah :

- 1) Mendeskripsikan 21 data berupa partikel *noni* yang telah ditemukan dalam novel *Zettai Zeigi*,
- 2) Menganalisis data sesuai teori yang berhubungan dengan rumusan masalah yang ada,
- 3) Mengelompokkan 21 data partikel *noni* ke dalam fungsi-fungsi berdasarkan teori,
- 4) Menyimpulkan data sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan.

3. Hasil

Makna kontekstual merupakan makna yang muncul pada sebuah kata berdasarkan konteks dalam kalimat. Makna kontekstual dari partikel *noni* yang muncul pada sumber data dapat menambah kejelasan makna kalimat tersebut. Selain itu makna kontekstual dipengaruhi oleh situasi, tempat, waktu, lingkungan penggunaan kata tersebut.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan menggunakan teori semantik, penulis menemukan bahwa terdapat dua fungsi dari partikel *noni* yang memiliki perbedaan makna kontekstual pada sumber data. Sesuai dengan teori yang digunakan, dua fungsi tersebut diantaranya adalah (1) untuk menunjukkan suatu hal / situasi yang bertentangan dengan hal/situasi yang disebut sebelumnya; dan (2) untuk menunjukkan perasaan kecewa/tidak puas mengenai suatu hal/situasi yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada novel tersebut terdapat 21 penggunaan partikel *noni* dan 14 diantaranya merupakan pertentangan yang mengandung konteks kekecewaan. Sedangkan 7 sisanya merupakan penanda pertentangan yang menunjukkan perasaan kecewa/tidak puas mengenai suatu hal/situasi yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Variasi makna kontekstual dari setiap fungsi partikel *noni* yang ditemukan berbeda-beda. Pada penelitian ini ditemukan lima variasi penggunaan partikel *noni* pada fungsi pertama dan lima variasi penggunaan partikel *noni* pada fungsi kedua. Pada fungsi pertama dari partikel *noni*, variasi yang ditemukan oleh diantaranya yaitu (a) pertentangan antara fakta dan dugaan; (b) pertentangan antara fakta dengan perasaan; (c) pertentangan antara situasi sendiri dengan orang lain; (d) pertentangan antara usaha untuk menutupi dan mengungkap fakta; (e) pertentangan antara pekerjaan seseorang dengan penghargaan yang diterima.

Pada fungsi kedua, ditemukan variasi penggunaan partikel *noni* diantaranya (a) pertentangan antara situasi yang terjadi dengan fakta yang sebenarnya; (b) pertentangan antara harapan dengan fakta; (c) pertentangan antara dugaan dengan fakta yang terjadi; (d) pertentangan antara kebiasaan dengan perilaku yang tidak biasa; (e) pertentangan antara kondisi masa lalu dengan masa depan. Penentuan variasi dianalisis berdasarkan makna kontekstual dari partikel *noni* yang ditemukan pada sumber data.

Setelah dikelompokkan, fungsi dari partikel *noni* yang mengandung konteks kekecewaan pada sumber data lebih sering di gunakan. Karena dalam novel tersebut terdapat 21 penggunaan partikel *noni* dan 14 diantaranya merupakan pertentangan yang mengandung konteks kekecewaan. Konteks kekecewaan tersebut disebabkan oleh karakter psikopat dari salah satu tokoh yang memiliki pertentangan dengan tokoh lain dalam novel. Berikut merupakan hasil analisis dari 10 data yang merupakan representasi dari keseluruhan 21 data yang ditemukan.

Makna Kontekstual Partikel Noni yang Berfungsi sebagai Penanda Pertentangan

Penggunaan partikel *noni* yang pertama memiliki fungsi sebagai penanda pertentangan atas dua situasi yang bertentangan dengan situasi yang disebut sebelumnya. Pada sumber data ditemukan 5 (lima) jenis fungsi partikel *noni* sebagai penanda pertentangan.

1. Pertentangan Antara Fakta dengan Dugaan

Data (1)

クレジットカード会社、出版社、銀行.....そして手が止まる。さっきチラリと見えた薄紫色の封筒一面には花の模様がエンボス加工してある。宛名は手書きで、毛筆でもボールペンでもなくインクとペンを使ったような流麗な味わいが感じられる。しかも文字の色は、封筒より三段階ほど濃い紫色である。

住所も宛名も漢字書いてあるのに、どことなく外国からの手紙を思わせた。誰からだろうと封筒をひっくり返しかけたが、指先に何か触れた時、その気が失せた。

Kurejittokaado kaisha, shubbansha, ginkou..... soshite te ga tomaru. Sakki chirari to mieta usu murasakiiro no fuutou ichimen ni wa hana no moyou ga enbosu kakou shite aru. Atena wa tegaki de, mouhitsu demo boorupende mo naku inku to pen o tsukatta youna ryuureina

ajiwai ga kanji rareru. Shikamo moji no iro wa, fuutou yori sandankai hodo koi murasakiirodearu

Juusho mo atena mo kanji kaitearu noni, dokotonaku gaikoku kara no tegami o omowasete. Dare karadarou to fūtō o hikkurikaeshikaketa ga, yubisaki ni nanika ga fureta toki, sono ke ga useta.

(ZS02 PAGE 004)

“Perusahaan kartu kredit, penerbit, bank, ... lalu tangannya berhenti pada amplop ungu muda yang tadi ia lihat sepiantas. Pada satu sisinya tercetak hiasan timbul berbentuk bunga. Nama penerimanya ditulis dengan tangan. Bukan dengan kuas maupun bolpoin, melainkan dengan tinta yang memberi kesan elegan. Tak hanya itu, huruf-hurufnya ditulis dengan warna ungu yang tiga tingkat lebih gelap dibandingkan warna amploponya.

Meski alamat dan namanya ditulis dengan huruf kanji, entah mengapa terkesan seperti surat yang dikirim dari luar negeri.

Sambil berniat membalik amplop itu, Kazuki bertanya-tanya dalam hati; dari siapa surat tersebut berasal. Namun, keinginan itu hilang saat jemarinya menyentuh sesuatu. “

(AJ02 PAGE 007)

Pertentangan 1:

住所も宛名も漢字書いてあるのに、

Juusho mo atena mo kanji kaitearu noni,

“Meski alamat dan namanya ditulis dengan huruf kanji,”

Pertentangan 2:

どことなく外国からの手紙を思わせた。

dokotonaku gaikoku kara no tegami o omowasete.

“Entah mengapa terkesan seperti surat yang dikirim dari luar negeri.”

Berdasarkan analisis terhadap data 1, dapat disimpulkan bahwa partikel *noni* pada data 1 digunakan sebagai penanda pertentangan. Hal tersebut didukung dengan konteks pertentangan yang muncul pada data 1 yaitu pertentangan antara fakta tentang amplop yang alamat dan nama penerimanya ditulis menggunakan huruf kanji; dengan dugaan mengenai surat yang memiliki kesan elegan seperti surat dari luar negeri. Penulisan nama dan alamat pada amplop yang menggunakan huruf kanji biasa digunakan di Jepang. Akan tetapi penampilan dari amplop suratnya terkesan elegan seperti dari luar negeri.

2. Pertentangan Antara Fakta dengan Perasaan

Data (2)

サラリーマンやOL、学生でゴった返す車内で吊革に掴まって立っていると、もぞもぞとお尻に何かを感じた。

和樹は体をずらした。しかし、再び尻に何かに触れる。鈍い和樹にも、さすがに理解できた~~痴漢だ。

ショートカットで大柄の和樹は、これまで一度も痴漢にあったことがなかった。大人しそうな由美子が「また触られた」と涙ぐみながら登校するのを見て、「どうして大声をあげないの！」いつも怒っていた。「わたしだったら、すぐに男の手を掴んでねじって、『こいつ痴漢』ってさらし者にしてやるね」と豪語していた和樹だったが、いざ自分がその立場になると、体が固まって動けない。

触られている、ということ自体がとんでもなく恥ずかしく、自分は悪くないのに罪悪感でいっぱいになった。

とてもじゃないが、声なんてあげられない。自分が降りるまで、または相手が強りるまで我慢してやり過ごそう—

Sarariiman ya OL, gakusei de gottagaesu shanai de tsurikawa ni tsukamatte tatte iru to, mozomozo to o shiri ni nanika o kanjita.

Kazuki wa karada o zurashita. Shikashi, futatabi shiri ni nanika ga fureru. Nibui Kazuki ni mo, sasuga ni rikai de kita ~ chikanda. Shoutokatto de oogara no Kazuki wa, kore made ichido mo chikan ni atta koto ga nakatta. Otonashi-souna Yumiko ga "mata sawara reta" to namidaguminagara toukou suru no o mite, "doushite oogoe o agenai no!" Itsumo okotte ita. "Watashidattara, sugu ni otoko no te o tsukande nejitte, 'koitsu chikan' tte sarashimono ni shiteyaru ne" to gougou shite ita Kazuki dattaga, iza jibun ga sono tachiba ni naru to,-tai ga katamatte ugokenai.

Sawararete iru, to iu koto jitai ga tondemonaku hazukashiku, jibun wa warukunai noni zaiaku-kan de ippaininatta. Totemo janaiga,-goe nante age rarenai. Jibun ga oriru made, matawa aite ga tsuyoriru made gaman shite yarisugosou..

(ZS03 PAGE 013)

"Bus dipenuhi oleh pegawai kantoran, office lady, dan pelajar. Saat sedang berdiri sambil berpegangan pada tali, ia merasakan sesuatu menggesek bokongnya.

Kazuki segera menggeser tubuh. Namun lagi-lagi sesuatu menyentuh bokongnya.

Kazuki yang tidak terlalu peka akhirnya mengerti... pelecehan seksual.

Kazuki yang berambut pendek dan berbadan besar belum pernah mengalami pelecehan seperti ini. Jika melihat Yumiko yang terkesan pendiam datang ke sekolah dengan berurai air mata sambil berkata " Aku diraba lagi", Kazuki selalu marah dan berkata, "Kenapa kau tidak teriak?"

Kalau aku, aku akan menangkap dan memelintir tangan lelaki itu lalu memberi tau orang-orang, "Dia pelaku pelecehan seksual!" Begitu kata Kazuki.

Namun ketika berada di posisi tersebut, tubuhnya malah menjadi kaku dan tak bisa bergerak. Ternyata mengatakan bahwa dirinya disentuh seseorang sangatlah memalukan. dirinya menjadi merasa bersalah, padahal dirinya tidak bersalah. Akhirnya ia tidak bisa berteriak. Ia memutuskan untuk bersabar, sampai ia atau si pelaku turun dari bus..."

(AJ03 PAGE 018)

Penggalan 2:

触られている、ということ自体が とんでもなく恥ずかしく、自分は悪くないのに ...

Sawararete iru, to iu koto jitai ga tondemonaku hazukashiku, jibun wa warukunai noni...

"Ternyata mengatakan bahwa dirinya disentuh seseorang sangatlah memalukan. dirinya menjadi merasa bersalah"

Penggalan 3:

罪悪感でいっぱいになった。

zaiaku-kan de ippaininatta.

"Padahal dirinya tidak bersalah."

Berdasarkan analisis terhadap data 2, dapat disimpulkan bahwa partikel *noni* pada data 2 memiliki makna sebagai penanda pertentangan. Hal tersebut didukung dengan pertentangan yang muncul ada yaitu antara fakta bahwa Kazuki merupakan korban dari pelecehan seksual di dalam bus; dan perasaan bersalah yang dirasakan oleh Kazuki. Pada pertentangan tersebut menjelaskan mengenai Kazuki yang mengalami pelecehan seksual di dalam bus saat berangkat sekolah. Akan tetapi Kazuki tidak dapat melakukan apapun sehingga Kazuki merasa bersalah walaupun dia tidak bersalah.

3. Pertentangan Antara Situasi yang Dialami Seseorang dengan Situasi yang Dialami Orang Lain

Data (3)

仲間が風邪で寝込んでる 出るってのに、呑気にランチなんてしてられないわよ。

来週に延期したから。同じ時間に、同じ店。

Nakama ga kaze de nekon deru derutte noni, nonki ni ranchi nante shite rarewanaiwayo.
Raishū ni enki shitakara. Onaji-jikan ni, onaji mise.

(ZS07 PAGE 045)

“Padahal sahabat sedang terbaring karena masuk angin, mana bisa makan siang dengan santai. Acara ditunda hingga minggu depan. Pada waktu dan tempat yang sama.”

(AJ07 PAGE 053)

Konteks data:

来週に延期したから。同じ時間に、同じ店。

Raishū ni enki shitakara. Onaji-jikan ni, onaji mise.

“Acara ditunda hingga minggu depan. Pada waktu dan tempat yang sama.”

Penggalan 1:

仲間が風邪で寝込んでる出るってのに、

Nakama ga kaze de nekon deru derutte noni,

“Padahal sahabat sedang terbaring karena masuk angin,”

Penggalan 2:

呑気にランチなんてしてられないわよ。

Nonki ni ranchi nante shite rarewanaiwayo.

“Mana bisa makan siang dengan santai.”

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada data 5 dapat disimpulkan bahwa partikel *noni* yang terdapat pada data 5 merupakan penanda pertentangan. Pertentangan yang muncul pada data 5 yaitu antara situasi yang dialami oleh seseorang; dengan situasi yang dialami orang lain. Pada pertentangan tersebut menjelaskan mengenai pertentangan yang dialami oleh seseorang yang sedang sakit dengan situasi orang lain yang tidak akan bisa makan siang dengan tenang karena sahabatnya sedang sakit.

4. Pertentangan Antara Usaha Menutupi Fakta dan Usaha untuk Mengungkap Fakta

Data (4)

「脅迫電話をかけてきたのは、西村靖幸よ」「一え？」和樹は思わず足を止める。

「三年前に「忘れられた事件シリーズ」で、幼女買春で捕まった俳優について書いたでしょ。

その男よ]

あっさりと述べる範子を、和樹は目を見開いて見つめる。「ちょっと待って、何？どういうこと？」

「せっかく復帰したのに掘り返されたことが悔しくて、
つい脅迫電話をしてしまったらしいの。」

“Kyouhaku denwa o kakete kita no wa, Nishimura Yasuyuki yo”

“E?” Kazuki wa omowazu ashiwotomeru.

“Sannen mae ni `wasure rareta jiken shiriizu' de, youjo baishun de tsukamatta haiyuu ni tsuite kaitadeshō. Sono otoko yo.”

Assari to noberu Noriko o, Kazuki wa me o mihiraite mitsumeru. “Chottomatte, nani? Dou iu koto?”

Sekkaku fukki shita noni horikaesa reta koto ga kuyashikute, tsui kyouhaku denwa wo shite shimattarashii no.

(ZS08 PAGE 051)

““Pelaku ancaman telepon itu Nishimura Yasuyuki.”

“...Eh?” Tanpa sadar Kazuki menghentikan langkahnya.

“Tiga tahun lalu dalam ‘Seri Kasus yang Terlupakan’ kau menulis tentang aktor yang ditangkap karena pelacuran anak perempuan, kan? Lelaki itu pelakunya.”

Mata Kazuki membulat, menatap Noriko yang menjelaskan dengan santai.

“Tunggu dulu! Apa? Bagaimana maksudnya?”

“Dia sudah susah payah kembali ke pekerjaannya, tapi kau mengungkap kembali kasus itu. Dia jadi kesal. Karena itu dia mengancam melalui telepon.””

(AJ08 PAGE 059)

Penggalan 2:

せっかく復帰したのに...

Sekkaku fukki shita noni

““Dia sudah susah payah kembali ke pekerjaannya,”

Penggalan 3:

掘り返されたことが悔しくて、つい脅迫電話をしてしまったらしいの。」

Horikaesa reta koto ga kuyashikute, tsui kyohaku denwa wo shite shimattarashii no.

“Tapi kau mengungkap kembali kasus itu. Dia jadi kesal. Karena itu dia mengancam melalui telepon.””

Berdasarkan analisis terhadap data 4 dapat diambil kesimpulan bahwa partikel *noni* yang muncul pada data 4 merupakan penanda pertentangan. Hal tersebut dijelaskan pada pertentangan yang muncul yaitu antara usaha Nishimura untuk kembali ke pekerjaannya; dengan usaha Kazuki untuk mengungkap kembali kasus pelacuran anak yang dilakukan oleh Nishimura Yasuyuki. Pada pertentangan tersebut menjelaskan tentang Nishimura yang telah berusaha untuk menutupi kasus kejahatan yang telah dilakukannya. Namun Kazuki malah mengungkap kembali kasus tersebut padahal Nishimura telah bersusah payah untuk kembali ke pekerjaannya.

5. Pertentangan Antara Jasa Seseorang dengan Penghargaan yang Diterima

Data (5)

「へえ、バドミントン。昔ドラマのために練習したな」

[ああ、『闘えーハイスクール』ね]

「それぞれ」

さほど大きな役ではなかったのに、範子が覚えていてくれたことが嬉しい。。

'Hee, badominton. Mukashi dorama no tame ni renshuu shita na'

[aa, "tatakae haisukuuru" ne]

'Sore sore'

Sahodo ookina yakude wa nakatta noni, Noriko ga oboete ite kureta koto ga ureshii..

(ZS20 PAGE 207)

““Hoo, bulutangkis. Dulu aku pernah latihan untuk drama.”

“Ah, 'Tatakae! High School' ya?”

“Iya, itu!”

Padahal bukan peran yang besar, tetapi Noriko mengingatnya. Hal itu membuatnya senang.”

(AJ20 PAGE 216)

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada data 5, dapat disimpulkan partikel *noni* yang muncul merupakan penanda pertentangan. Hal tersebut didukung dengan pertentangan yang muncul antara masa lalu seseorang; dengan penghargaan kepada seseorang tersebut.

Konteks Penggunaan Partikel Noni yang Berfungsi sebagai Penanda Pertantangan yang Mengandung Unsur Kekecewaan

Penggunaan partikel *noni* yang kedua memiliki fungsi sebagai penanda kekecewaan atau ketidakpuasan atas sesuatu kondisi yang tidak sesuai harapan. Pada sumber data ditemukan 5 (lima) jenis fungsi partikel *noni*.

1. Pertentangan Antara Situasi yang Terjadi dengan Fakta Data 6

...もう歳暮の案内がある。ついこの間中元の手配をしたと思ったのに。。。
めまぐるしく移り変わる季節に溜め息をつきながら、カタログの間に挟まれている封書
を手早く見ていった。

...*Mou seibo no annai ga aru. Tsui kono aida chuugen no tehai o shita to omotta noni.*
Memagurushiku utsurikawaru kisetsu ni tameiki wo tsukinagara, katarogu no ma ni
hasama rete iru fuusho wo tebayaku mite itta.

(ZS01 PAGE 004)

“...Sudah ada katalog seibo. Padahal, rasanya blm lama ini ia baru saja mengurus chuugen.
Sambil menghela napas setelah menyadari begitu cepatnya musim berganti, Kazuki
mengecek dengan cepat amplop-amplop yang terselip diantara katalog.”

(AJ01 PAGE 007)

Penggalan 1:

...もう歳暮の案内がある。
...*Mou seibo no annai ga aru.*
“...Sudah ada katalog seibo.”

Penggalan 2:

ついこの間中元の手配をしたと思ったのに。。。
Tsui kono aida chuugen no tehai o shita to omotta noni.
“Padahal, rasanya blm lama ini ia baru saja mengurus chuugen.”

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada data 6 dapat disimpulkan bahwa partikel *noni* pada data 6 merupakan penanda konteks kekecewaan. Hal tersebut dijelaskan pada pertentangan yang muncul yang mengandung konteks kekecewaan antara situasi dimana Kazuki merasa baru kemarin mengurus *chuugen*; dengan fakta bahwa waktu sudah banyak berlalu dengan adanya katalog *seibo*. Perasaan kecewa Kazuki dijelaskan dengan adanya helaan napas dari Kazuki yang merasa waktu cepat berlalu.

2. Pertentangan Antara Harapan dengan Fakta Yang Terjadi Data 7

まつり縫いの部分を外して裾を出しても、規定にはわずかに足りない。ほんの五ミリ程のことだが、きっと範子はまた定規を取り出してきて、入念に確認するだろう。結局、和樹は制服を買い直すしかなくなってしまった。...
新たな三万円の出費に、両親に申し訳ない気持ちになった。
紀子さえ黙っていてくれればよかったのに。。。。

Matsuri nui no bubun o hazushite suso o dashite mo, kitei ni wa wazuka ni tarinai. Honno go-miri hodo no kotodaga, kitto Noriko wa mata jougi o toridashite kite, nyuunen ni kakunin surudarou. Kekkyoku, Kazuki wa seifuku o kai naosu shika naku natte shimatta...
Aratana sanman en no shuppi ni, ryoushin ni moushiwakenai kimochi ni natta.
Noriko sae damatte ite kurereba yokatta noni...

(ZS05 PAGE 025)

“Meskipun keliman roknya dibiarkan terbuka pun hasilnya tetap masih kurang panjang dari peraturan sekolah. Masih kurang sekitar lima millimeter, tapi Noriko pasti akan mengeluarkan penggaris lagi dan mengukurnya dengan hati-hati.
Pada akhirnya Kazuki tidak punya pilihan selain membeli seragam baru. Ia merasa bersalah pada orang tuanya karena harus mengeluarkan uang tiga puluh ribu yen lagi. ...

Padahal seandainya Noriko diam, tidak akan ada masalah.”

(AJ05 PAGE 031)

Penggalan 2:

結局、和樹は制服を買い直すしかなくなってしまった。...

Kekkyoku, Kazuki wa seifuku o kai naosu shika naku natte shimatta...

“Pada akhirnya Kazuki tidak punya pilihan selain membeli seragam baru.”

Penggalan 3:

紀子さえ黙っていてくれればよかったのに。。。

Noriko sae damatte ite kurereba yokatta noni...

“Padahal seandainya noriko diam, tidak akan ada masalah.”

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, pada data 7, dapat disimpulkan bahwa partikel noni yang muncul merupakan penanda pertentangan yang mengandung konteks kekecewaan. Didukung dengan adanya pertentangan antara harapan Kazuki supaya Noriko diam saja; dengan kenyataan dimana Noriko malah melaporkannya dan menimbulkan kekecewaan Kazuki. Kekecewaan Kazuki disebabkan oleh Noriko yang melaporkan mengenai seragamnya yang lebih pendek dari peraturan sekolah sehingga membuat Kazuki harus membeli seragam baru.

3. Pertentangan Antara Dugaan dengan Fakta Yang Terjadi

Data 8

そっと覗き穴から見ると、すでに範子はいなくなっていた。これでもうランチ会に行かなくてもいい。二度と範子と顔を合わせなくてすむ。そう、もう仲良しグループが必要な高校時代じゃないのだ。無理する必要なんてない。

あーあ、もっと早く言ってやればよかったー。

和樹は鼻歌を歌いながら、携帯電話で範子の番号を着信拒否に設定した。

もう二度と会うことはないと思っていたのに、三週間後に再開した。

朝、マンションを出ようとする、範子が待ち伏せていたのだ。

Sotto nozoki ana karamiruto, sudeni Noriko wa inaku natte ita.

Kore de mou ranchi-kai ni ikanakute mo ii. Nidoto Noriko to kao o awasenakute sumu. Sou, mou nakayoshi guruupu ga hitsuyouna koukou jidai janai noda. Murisuru hitsuyou nante nai.

‘Aah, motto hayaku itte yareba yokatta.’

Kazuki wa hanauta o utainagara, geitaidenwa de Noriko no bangō o chakushin kyohi ni settei shita.

Mou nidoto au koto wa nai to omotte ita noni, sanshuukan-go ni saikai shita.

Asa, manshon o deyou to suru to, Noriko ga machibusete ita noda.

(ZS09 PAGE 051)

“Saat ia mengintip dari lubang di pintu dengan hati-hati, sosok Noriko sudah tidak ada. Setelah ini tidak apa-apa kalau dia tidak perlu ke pertemuan makan siang. Ia tidak perlu lagi bertemu muka dengan Noriko. Benar, sekarang ia tidak lagi berada pada masa SMA yang membutuhkan grup persahabatan. Ia tidak perlu memaksakan diri.

Aaa, seharusnya kukatakan sejak dulu.

Sambil bersenandung, Kazuki memutuskan untuk menghapus nomor Noriko dari ponselnya.

Padahal ia berpikir sudah tidak akan bertemu noriko lagi, tapi tiga minggu kemudian mereka kembali bertemu. Pagi hari saat Kazuki ingin keluar dari apartemennya, Noriko sudah menunggunya.”

(AJ09 PAGE 059)

Penggalan 2:

もう二度と会うことはないと思っていたのに、
Mou nidoto au koto wa nai to omotte ita noni,
“Padahal ia berpikir sudah tidak akan bertemu noriko lagi,”

Penggalan 3:

三週間後に再開した。
sanshuukan-go ni saikai shita.
“Tapi tiga minggu kemudian mereka kembali bertemu.”

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada data 16, dapat ditarik kesimpulan bahwa partikel *noni* merupakan penanda pertentangan yang mengandung konteks kekecewaan. Hal tersebut didukung dengan adanya pertentangan antara dugaan Kazuki untuk tidak bertemu lagi dengan Noriko; dengan fakta yang terjadi dimana mereka kembali bertemu tiga minggu kemudian. Kazuki yang merasa kecewa karena menduga tidak akan bertemu kembali dengan Noriko. Namun, tiga minggu kemudian Noriko kembali menemuinya.

4. Pertentangan Antara Kebiasaan dengan Perilaku Yang Tidak Biasa
Data 9

まだ十月に入ったばかりだということに、もう歳暮の案内がある。

ついこの間中元の手配をしたと思ったのに。。。
めまぐるしく移り変わる季節に溜め息をつきながら、カタログの間に挟まれている封書を手早く見ていった。

Mada 10gatsu ni haitta bakarida to iu noni, mou seibo no annai ga aru.

Tsui kono aida chuugen no tehai o shita to omottanoni. Memagurushiku utsurikawaru kisetsu ni tameiki wo tsukinagara, katarogu no ma ni hasama rete iru fuusho wo tebayaku mite itta.

(ZS01 PAGE 004)

“Meskipun baru saja memasuki bulan Oktober, sudah ada katalog seibo. Padahal, rasanya blm lama ini ia baru saja mengurus chuugen.

Sambil menghela napas setelah menyadari begitu cepatnya musim berganti, Kazuki mengecek dengan cepat amplop-amplop yang terselip diantara katalog. “

(AJ01 PAGE 007)

Penggalan 1:

まだ十月に入ったばかりだということに、
Mada 10gatsu ni haitta bakarida to iu noni,
“Meskipun baru saja memasuki bulan Oktober,”

Penggalan 2:

もう歳暮の案内がある。
mou seibo no annai ga aru.
“Sudah ada katalog seibo”

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada data 19, dapat disimpulkan bahwa partikel *noni* yang muncul merupakan penanda pertentangan yang mengandung konteks kekecewaan. Pertentangan yang muncul yaitu antara situasi tidak biasa dimana baru saja masuk bulan Oktober; dengan sudah terbitnya katalog *seibo*. Perasaan kecewa yang dirasakan disebabkan karena katalog *seibo* sudah terbit padahal baru memasuki bulan Oktober.

5. Pertentangan Antara Kondisi Masa Lalu dengan Masa Depan Data 10

この件以来、和樹はちゃんとランチ会に出席するようになった。どんなに忙しくても、恩人である範子のためには時間を割いた。そして他の三人も必ず出席できるように、気を配った。
...そうやって、再会して最初の一年は順調に過ぎたのに...

Kono-ken irai, Kazuki wa chanto ranchi-kai ni shusseki suru you ni natta. Donnani isogashikute mo, onjindearu Noriko no tame ni wa jikan o saita. Soshite hoka no san nin mo kanarazu shusseki dekiru you ni, ki wo kubatta.

Sou yatte, saikai shite saisho no ichinen wa junchou ni sugita noni...

(ZS10 PAGE 054)

...季節はめぐって春になり、桜に彩られた町は鮮やかで美しいが、拘置所においては四季も感じられないだろう。高規律子はパイプ椅子に座り、待っていた。しばらくするとアクリル板の向こうのドアが開いて、看守と共に今村和樹が入ってくる。顔色は悪く、目は落ちくぼみ、やつれていた。高校時代からの、母の友達。母を殺した四人のうちの、ひとり。

和樹は律子の姿を認めると、深々と頭を下げた。

「本当に、お母様のことはなんとお詫びしたらいいか.....」

公判中に被害者遺族との面会が許されることは、異例だそうだ。

Kisetsu wa megutte haru ni nari, sakura ni irodora reta machi wa azayakade utsukushii ga, kouchijo ni ite wa shiki mo kanji rarenadarou. Takaki Ritsuko wa paipu isu ni suwari, matteita. Shibaraku suru to akuriruita no mukou no doa ga aite, kanshu to tomoni Imamura Kazuki ga haitte kuru. Kaoiro wa waruku,-me wa ochi kubomi, yatsurete ita. Koukou jidai kara no, haha no tomodachi.

Haha o koroshita shi-ri no uchi no, hitori.

Kazuki wa Ritsuko no sugata wo shitatameru to, fukabuka to atama wo sageta. `Hontouni, okaasama no koto wa nanto owabi shitara ii ka.....' Kouhan-chuu ni higaisha izoku to no menkai ga yurusa reru koto wa, ireida souda.

(ZS10 PAGE 233)

Setelah kejadian itu, Kazuki selalu hadir pada pertemuan makan siang. Sesibuk apapun, demi Noriko penyelamatnya, ia akan meluangkan waktu. Lalu, ia sadar bahwa ketiga temannya yang lain juga sebisa mungkin menyempatkan diri untuk datang. ... Begitulah, satu tahun pertama setelah reuni berjalan dengan baik. Namun..

(AJ10 PAGE 062)

Musim berganti menjadi musim semi, kota yang diwarnai sakura berseri indah. Namun, berada di dalam penjara pasti tidak bisa merasakan empat musim.

Takaki Ritsuko duduk di kursi lipat, dan menunggu. Setelah beberapa lama menunggu pintu dari seberang papan akrilik terbuka. Imamura Kazuki masuk bersama petugas penjara. Ia kelihatan seperti orang sakit, matanya berkantung, kelelahan. Teman ibunya semasa SMA. 'Salah satu dari pembunuh ibu.'

Saat menemukan sosok Ritsuko, Kazuki menunduk dalam-dalam. "Aku benar-benar tidak tahu bagaimana meminta maaf mengenai ibumu..."

Sepertinya bukan hal wajar bagi seorang pelaku untuk mendapatkan kunjungan keluarga korban pada masa percobaan tahanan.

(AJ10 PAGE 241)

Penggalan 1:

...そうやって、再会して最初の一年は順調に過ぎたのに...

Sou yatte, saikai shite saisho no ichinen wa junchou ni sugita noni...

"... Begitulah, satu tahun pertama setelah reuni berjalan dengan baik. Namun.."

Penggalan 2:

顔色は悪く、目は落ちくぼみ、やつれていた。

Kaairo wa waruku,-me wa ochi kubomi, yatsurete ita.

“la kelihatan seperti orang sakit, matanya berkantung, kelelahan.”

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada data 20 dapat disimpulkan bahwa partikel *noni* yang muncul merupakan penanda pertentangan yang mengandung konteks kekecewaan. Hal tersebut didukung dengan adanya pertentangan antara kondisi Kazuki pada tahun pertama setelah reuni yang berjalan lancar; dengan kondisi Kazuki beberapa musim setelahnya yang menjadi seorang tersangka pembunuhan. Kazuki yang berakhir dipenjara beberapa waktu kemudian berbanding terbalik dengan situasinya pada tahun pertama setelah reuni.

4. Simpulan dan Saran

Partikel *noni* yang mengandung konteks kekecewaan lebih banyak digunakan dalam kalimat dibandingkan penggunaan partikel *noni* yang hanya berfungsi sebagai penanda pertentangan. Karena dalam novel tersebut terdapat 21 penggunaan partikel *noni* dan 14 diantaranya merupakan pertentangan yang mengandung konteks kekecewaan.

Penelitian ini mengenai partikel *noni* merupakan penelitian yang telah banyak dilakukan. Dengan banyaknya penelitian mengenai partikel *noni* diharapkan pada masa mendatang dapat dilakukan penelitian mengenai topik yang sama dengan subjek dan teori yang berbeda. Sehingga pengetahuan tentang bahasa menjadi semakin luas dan semakin beragam. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan mengenai partikel *noni* untuk penelitian yang selanjutnya bagi mahasiswa Sastra Jepang.

Daftar Pustaka

- [1] A. Chaer, “Linguistik Umum,” Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- [2] Analisis Kontrastif Pandangan Mahasiswa Penutur Bahasa Indonesia Dan Mahasiswa Penutur Bahasa Jepang Terhadap Privasi Dalam Komunikasi: Sebuah Tinjauan Sociolinguistik, 2017. [Online]. Available: <https://doi.org/10.17509/japanedu.v2i1.6789>.
- [3] A. Rikako, “絶対正義,” Jepang: Gentosha, 2016.
- [4] A. Mutmainnah, “Perbedaan Penggunaan Setsuzokushi Aida Dan Aida Ni, *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Budaya Jepang*, vol. 2, no. 1, pp36-45, Agustus 2022.
- [5] K. Harimurti, “Kamus Linguistik,” Jakarta: Gramedia, 1993.
- [6] L.J. Moleong, “Metodologi Penelitian Kualitatif,” Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- [7] Mahsun, “Metode Penelitian Bahasa,” Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005.
- [8] N. Chino, “Partikel Penting Bahasa Jepang,” Jakarta, Indonesia: Kesaint Blanc, 1993.
- [9] Noni dan Temo dalam Serial Drama Jepang: Kajian Sintaksis dan Semantis, 2017. [Online]. Available: 2615-0840. doi: <https://doi.org/10.18196/jjlel.1106>.
- [10] Saputro, S. Adhi, et al, “The Contextual Meaning of Japanese Setsuzokushi,” *Japanese Research on Linguistics, Literature and Culture*, vol. 3, no. 2, pp. 113-121, 2021.
- [11] Sudaryanto, “Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa,” Jakarta: Sanata Dharma, 2015.
- [12] Sudjianto, “Gramatika Bahasa Jepang Modern,” Bekasi, Indonesia: Kesaint Blanc, 2000.
- [13] Sudjianto and Dahidi, Ahmad, “Pengantar Linguistik Bahasa Jepang,” Jakarta: Kesaint Blanc, 2014.
- [14] Suhardi, “Dasar-Dasar Ilmu Semantik,” Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- [15] T. Candra, “Nihongo no Joshi Partikel Bahasa Jepang,” Jakarta: Evergreen Japanese Course, 2009.
- [16] T.M. J. Kesuma, “Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa,” Yogyakarta: Carasvatibooks, 2007.

KESULITAN BELAJAR *CHOUKAI CHUJOKYU ZENHAN* PADA MAHASISWA ANGKATAN 2019 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

R. ELIANSAH¹, Y.L. ROHMAN²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang
e-mail: eliansahrisa@students.unnes.ac.id, lutfi@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja faktor kesulitan yang dihadapi mahasiswa angkatan 2019 Universitas Negeri Semarang dalam pembelajaran *Choukai Chujokyu Zenhan*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Instrumen di dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan untuk penelitian adalah Google Form. Data yang diperoleh dari uji reliabilitas diolah menggunakan aplikasi SPSS untuk mengetahui kelayakan angket. Responden dalam penelitian ini adalah 42 orang dari mahasiswa angkatan 2019 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang. Hasil dari penelitian ini adalah 52,4% mahasiswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata yang kurang merupakan salah satu faktor kesulitan dalam belajar *Choukai Chujokyu Zenhan*.

Kata kunci: *Choukai Chujokyu Zenhan*, Kesulitan belajar, Menyimak

Abstract

Learning difficulties are obstacles that occur in students when carrying out the learning process that must be achieved. Especially in learning Japanese, namely studying Choukai courses. This study aims to find out what are the difficulty factors faced by students of the 2019 Universitas Negeri Semarang learning Choukai Chujokyu Zenhan. This study used a quantitative descriptive method. The instrument in this research was a questionnaire. The questionnaire used for research was Google Form. The data obtained from the reliability test was obtained using the SPSS application to determine the feasibility of the questionnaire. The respondents in this study were 42 students from the class of 2019 Japanese Language Education Study Program of Universitas Negeri Semarang. The results of this study are 52.4% of students have difficulty in mastering vocabulary which is one of the factors of difficulty in learning Choukai Chujokyu Zenhan.

Keywords: *Choukai Chujokyu Zenhan*, Learning Difficulties, Listening

1. Pendahuluan

Bahasa adalah salah satu alat bantu yang digunakan untuk berkomunikasi. Menurut Menurut Wibowo dalam (Sumanto 2017) [1] bahasa adalah sistem lambang bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat bicara) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang digunakan sebagai alat bicara oleh sekelompok orang untuk membangkitkan perasaan dan pikiran. Pada dasarnya, bahasa berperan sangat penting untuk mengungkapkan suatu perasaan dan menunjukkan banyak ekspresi yang dirasakan pada saat itu. Ada banyak bahasa yang bisa dipelajari, seperti bahasa asing yang salah satunya adalah bahasa Jepang.

Pembelajar bahasa Jepang harus menguasai keterampilan membaca dan keterampilan menyimak agar dapat memahami penguasaan materi dan makna dari penutur audio. Menurut Menurut Tarigan dalam (Omih, 2017) [4] menyimak adalah suatu proses kegiatan mengamati lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, uraian, penghayatan, dan penafsiran untuk memperoleh data, menangkap isi atau pesan, dan menguasai makna komunikasi yang telah diinformasikan oleh penutur melalui tuturan atau bahasa lisan. Dalam bahasa Jepang menyimak disebut dengan istilah *Choukai*. Menurut Weblilo [5] 聴解とは文章を聞き取り、その内容を理解すること。語学における能力の一つ。リスニング。 Dalam mempelajari *Choukai* terdapat kesulitan yang dialami mahasiswa, dialami mahasiswa, karena dalam memahami *Choukai* dibutuhkan pemahaman dan penguasaan materi secara keseluruhan mengenai mata kuliah tersebut. Hal tersebut didukung oleh pendapat National

Institute of Health, USA dalam (Yuliardi 2017) [3] kesulitan belajar adalah hambatan/gangguan belajar pada anak dan remaja yang ditandai oleh adanya kesenjangan yang signifikan antara taraf intelegensia dan kemampuan akademik yang seharusnya dicapai. Selain itu, di dalam kesulitan terdapat faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar. Menurut Sugihartono dalam (Pingge, Heronimus Delu, Wangid 2016) [2] penyebab kesulitan belajar dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (faktor internal) yang meliputi: kemampuan intelektual, afeksi seperti perasaan dan kepercayaan diri, motivasi, kedewasaan belajar, usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, dan kemampuan sensorik seperti melihat, mendengar, dan merasakan. Sedangkan faktor yang berasal dari luar lingkungan siswa (faktor eksternal) meliputi faktor yang berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran yang meliputi: guru, kualitas pembelajaran, alat atau fasilitas pembelajaran berupa perangkat keras dan perangkat lunak serta lingkungan, baik lingkungan sosial maupun lingkungan alam.

Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang memiliki program studi wajib yaitu mata kuliah Choukai. Mata kuliah Choukai wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang pada semester 1 hingga semester 6. Pada saat penelitian berlangsung, mata kuliah yang sedang ditempuh oleh mahasiswa angkatan 2019 adalah mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan*. *Choukai Chujokyu Zenhan* merupakan mata kuliah yang diajarkan pada semester 5. *Choukai Chujokyu Zenhan*. Choukai Chujokyu adalah gabungan dari kata Chukyu dan Jokyu, Chukyu yang berarti pembelajaran bahasa Jepang tingkat menengah yang setara dengan N3 dan Jokyu yang berarti pembelajaran bahasa Jepang tingkat mahir yang setara dengan N2. *Choukai Chujokyu Zenhan* bisa diartikan sebagai keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Jepang tingkat menengah menuju mahir dalam bagian awal atau setara dengan N3. Pada mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan* mahasiswa harus menangkap informasi secara baik dan benar terkait audio yang telah diputar mengenai *Choukai Chujokyu Zenhan* atau setara dengan N3.

Penelitian terdahulu telah menyebarkan angket kepada mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang. Hasil keseluruhan jawaban responden dengan persentase 87,8% mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang mengalami kesulitan dalam pembelajaran *Choukai Chujokyu Zenhan*. Oleh karena itu, dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui faktor kesulitan yang mempengaruhi mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dalam pembelajaran *Choukai Chujokyu Zenhan*.

2. Metode

Jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dengan sampel 42 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket. Menurut Arikunto dalam (N. P. Putri, 2017) kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan reaksi sesuai dengan permintaan pengguna. Hasil dari angket yaitu adalah jawaban responden yang sudah dikirim melalui *google form*.

Sebelum angket disebar, angket diuji reliabilitas menggunakan SPSS untuk kelayakan dengan rumus *Cronbarch Alpha*. Setelah didapatkan hasil jawaban responden, jawaban responden tersebut diolah. Setelah diolah, tahap berikutnya yaitu menghitung analisis hasil data dengan memberikan skor nilai pada tiap butir pertanyaan. Kemudian, menjumlahkan tiap skor jawaban, menghitung persentase jawaban tiap butir pertanyaan, menganalisis hasil data yang dihitung dari angket, dan menginterpretasikan jawaban. Menurut (Sugiyono, 2018) menyatakan bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas Menggunakan SPSS dengan rumus *Cronbarch Alpha* adalah sebagai berikut:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.762	20

Hasil reliabilitas adalah 0,762. Hal ini menunjukkan bahwa instrument tersebut termasuk sebagai kategori kuat, sehingga dapat dikatakan layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Kemudian, berdasarkan hasil angket dengan jumlah 20 butir pertanyaan yang telah dianalisis dapat diketahui bahwa faktor kesulitan yang mempengaruhi mahasiswa dalam pembelajaran *Choukai Chujokyu Zenhan* ada 2 faktor yaitu:

1. Faktor Internal

a. Indikator kecerdasan 1

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Sangat Setuju	4	9,5%
	Setuju	18	42,9%
	Sedang	17	40,5%
	Tidak Setuju	3	7,1%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
		42	100%

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 42,9% responden mahasiswa menjawab setuju dengan pemahaman isi percakapan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kesulitan dalam belajar *Choukai Chujokyu Zenhan*. Kemudian disusul oleh persentase sebesar 40,5% responden mahasiswa menjawab sedang. Sementara itu persentase sebesar 9,5% responden mahasiswa menjawab sangat setuju, lalu persentase sebesar 7,1% responden mahasiswa menjawab tidak setuju dan yang terakhir persentase sebesar 0% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab setuju memiliki kategori tinggi mengenai mahasiswa mengalami kesulitan dalam pemahaman isi percakapan *Choukai Chujokyu Zenhan*.

b. Indikator kecerdasan 2

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
2	Sangat Setuju	11	26,2%
	Setuju	22	52,4%
	Sedang	7	16,7%
	Tidak Setuju	2	4,8%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
		42	100%

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa lebih dari setengah jumlah responden setuju dengan penguasaan kosakata yang kurang merupakan salah satu faktor kesulitan dalam belajar *Choukai Chujokyu Zenhan* dengan persentase sebesar 52,4%. Sementara mahasiswa yang menjawab sangat setuju memiliki persentase sebesar 26,2%. Lalu mahasiswa yang menjawab sedang memiliki persentase sebesar 16,7%. Kemudian mahasiswa yang menjawab tidak setuju memiliki persentase sebesar 4,8%. Dan yang terakhir persentase sebesar 0% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa lebih dari 50% mahasiswa mengalami

kesulitan dalam penguasaan kosakata dan itu merupakan kategori tinggi dibandingkan persentase yang lain.

c. Indikator kecerdasan 3

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
3	Sangat Setuju	12	28, 6%
	Setuju	17	40, 5%
	Sedang	10	23, 8%
	Tidak Setuju	3	7, 1%
	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
		42	100 %

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 40,5% responden mahasiswa menjawab setuju dengan pengetahuan dan penguasaan tentang tata bahasa merupakan faktor kesulitan dalam belajar *Choukai Chujokyu Zenhan*. Sementara itu persentase sebesar 28, 6% responden mahasiswa menjawab sangat setuju. Lalu persentase sebesar 23,8% responden mahasiswa menjawab sedang. Kemudian persentase sebesar 7,1% responden mahasiswa menjawab tidak setuju. Dan yang terakhir persentase sebesar 0% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami kesulitan dalam pengetahuan dan penguasaan tentang tata bahasa pada mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan*. Dan persentase tersebut merupakan kategori tinggi yang menjawab sangat setuju.

d. Indikator kecerdasan 4

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
4	Sangat Setuju	10	23, 8%
	Setuju	13	31 %
	Sedang	14	33, 3%
	Tidak Setuju	5	11, 9%
	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
		42	100 %

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 33, 3% responden mahasiswa menjawab sedang mengenai kecepatan percakapan dalam dialog merupakan faktor kesulitan dalam belajar *Choukai Chujokyu Zenhan*. Sementara itu persentase sebesar 31% responden mahasiswa menjawab setuju. Lalu persentase sebesar 23, 8% responden mahasiswa menjawab sangat setuju. Kemudian persentase sebesar 11, 9% responden mahasiswa menjawab tidak setuju. Dan yang terakhir persentase sebesar 0 % responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Maka, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab setuju dan sedang memiliki kategori tinggi mengenai kecepatan percakapan dalam dialog merupakan faktor yang mempengaruhi kesulitan dalam belajar *Choukai Chujokyu Zenhan*.

e. Indikator psikologis 1

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
5	Sangat Setuju	10	23, 8%
	Setuju	15	35, 7%
	Sedang	16	38, 1%
	Tidak Setuju	1	2, 4%
	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
		42	100 %

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 38, 1% responden mahasiswa menjawab sedang mengenai kurangnya minat mahasiswa dalam mempelajari *Choukai Chujokyu Zenhan*. Sementara itu persentase sebesar 35,7% responden mahasiswa menjawab setuju. Lalu persentase sebesar 23,8% responden mahasiswa menjawab sangat setuju. Kemudian persentase sebesar 2,4% responden mahasiswa tidak setuju. Dan yang terakhir persentase sebesar 0% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab setuju dan sedang memiliki kategori tinggi mengenai kurangnya minat mahasiswa dalam mempelajari *Choukai Chujokyu Zenhan*.

f. Indikator psikologis 2

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
6	Sangat Setuju	11	26, 2%
	Setuju	18	42, 9%
	Sedang	11	26, 2 %
	Tidak Setuju	2	4,8 %
	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
		42	100%

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 42, 9% responden mahasiswa menjawab setuju mengenai mempersiapkan materi sebelum dipelajari di kelas bisa mengurangi kesulitan dalam belajar mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan*. Sementara itu persentase sebesar 26,2% responden menjawab sedang. Lalu persentase sebesar 26,2% responden mahasiswa menjawab sangat setuju. Kemudian persentase sebesar 4,8% responden mahasiswa menjawab tidak setuju. Dan yang terakhir persentase sebesar 0% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab setuju memiliki kategori tinggi mengenai mempersiapkan materi sebelum dipelajari di kelas bisa mengurangi kesulitan dalam belajar mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan*.

g. Indikator motivasi

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
7	Sangat Setuju	8	19 %
	Setuju	11	26, 2%
	Sedang	18	42, 9%
	Tidak Setuju	5	11, 9%
	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
		42	100 %

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 42, 9% responden mahasiswa menjawab sedang mengenai mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang kurang akan mengakibatkan kesulitan dalam belajar *Choukai Chujokyu*. Sementara itu persentase sebesar 26, 2% responden mahasiswa menjawab setuju. Lalu persentase sebesar 19% responden mahasiswa menjawab sangat setuju. Kemudian persentase sebesar 11, 9% responden mahasiswa menjawab tidak setuju. Dan yang terakhir persentase sebesar 0% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab setuju dan sedang memiliki kategori tinggi terhadap motivasi belajar kurang dalam mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan*.

h. Indikator persepsi

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
8	Sangat Setuju	11	26, 2%
	Setuju	14	33, 3%
	Sedang	13	31 %
	Tidak Setuju	4	9, 5%
	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
		42	100 %

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 33, 3% responden mahasiswa menjawab setuju mengenai mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan* adalah mata kuliah yang sulit dipelajari.. Sementara itu persentase sebesar 31% responden mahasiswa menjawab sedang. Lalu persentase sebesar 26, 2% responden mahasiswa menjawab sangat setuju. Kemudian persentase sebesar 9, 5% responden mahasiswa menjawab tidak setuju. Dan yang terakhir persentase sebesar 0% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab setuju memiliki kategori tinggi mengenai mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan* adalah mata kuliah yang sulit dipelajari.

i. Indikator metode belajar 1

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
9	Sangat Setuju	10	23, 8%
	Setuju	22	52, 4%
	Sedang	8	19 %
	Tidak Setuju	2	4, 8%
	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
		42	100 %

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa lebih dari setengah responden mahasiswa menjawab setuju mengenai kebiasaan mahasiswa untuk mendengarkan audio *Choukai Chujokyu Zenhan* yang telah diberikan oleh pengajar secara mandiri bisa mengurangi kesulitan belajar memiliki jumlah persentase sebesar 52, 4%. Sementara itu persentase sebesar 23, 8% responden mahasiswa menjawab sangat setuju. Lalu persentase sebesar 19% responden mahasiswa menjawab sedang. Kemudian persentase sebesar 4, 8% responden mahasiswa menjawab tidak setuju. Dan yang terakhir persentase sebesar 0% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab setuju memiliki kategori tinggi mengenai kebiasaan mahasiswa untuk mendengarkan audio *Choukai Chujokyu Zenhan* yang telah diberikan oleh pengajar secara mandiri bisa mengurangi kesulitan belajar.

j. Indikator metode belajar 2

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
10	Sangat Setuju	2	4, 8%
	Setuju	14	33, 3%
	Sedang	18	42, 9%
	Tidak Setuju	6	14, 3%
	Sangat Tidak Setuju	2	4, 8%
		42	100 %

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 42, 9% responden mahasiswa menjawab sedang mengenai mengulangi materi yang sudah dipelajari di kelas dapat mengurangi kesulitan belajar dalam mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan*. Sementara itu persentase sebesar 33, 3 % responden mahasiswa menjawab setuju.

Lalu persentase sebesar 14, 3% responden mahasiswa menjawab tidak setuju. Dan persentase sebesar 4, 8% responden mahasiswa menjawab sangat setuju, dan yang terakhir persentase sebesar 4,8 % responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab sedang dan setuju memiliki kategori tinggi mengenai cara belajar mahasiswa dalam mengulangi materi.

k. Indikator metode belajar 3

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
11	Sangat Setuju	14	33, 3%
	Setuju	11	26, 2%
	Sedang	13	31 %
	Tidak Setuju	4	9, 5%
	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
		42	100 %

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 33, 3% responden mahasiswa menjawab sangat setuju mengenai penggunaan media alternatif lain (Anime, Youtube, dll) selain materi di dalam kelas dapat meningkatkan latihan menyimak. Sementara itu persentase sebesar 31% responden mahasiswa menjawab sedang. Lalu persentase sebesar 26, 2% responden mahasiswa menjawab setuju. Kemudian dengan persentase sebesar 9, 5% responden mahasiswa menjawab tidak setuju. Dan yang terakhir persentase sebesar 0 % responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab sangat setuju memiliki kategori tinggi mengenai penggunaan media alternatif lain (Anime, Youtube, dll) selain materi di dalam kelas dapat meningkatkan latihan menyimak.

2. Faktor Eksternal

a. Indikator Pengajar 1

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
12	Sangat Setuju	18	42, 9%
	Setuju	14	33, 3%
	Sedang	10	23, 8%
	Tidak Setuju	0	0 %
	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
		42	100 %

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 42, 9% responden mahasiswa menjawab sangat setuju mengenai motivasi dari pengajar sangat dibutuhkan dalam mempelajari *Choukai Chujokyu Zenhan*. Lalu persentase sebesar 33, 3% responden mahasiswa menjawab setuju. Kemudian persentase sebesar 23, 8% responden mahasiswa menjawab sedang. Dan yang terakhir persentase sebesar 0% responden mahasiswa menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab sangat setuju memiliki kategori tinggi mengenai motivasi dari pengajar sangat dibutuhkan dalam mempelajari *Choukai Chujokyu Zenhan*.

b. Indikator Pengajar 2

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
13	Sangat Setuju	17	40, 5%
	Setuju	10	23, 8%
	Sedang	12	28, 6%
	Tidak Setuju	1	2, 4%
	Sangat Tidak Setuju	2	4, 8%

42	100 %
----	-------

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 40, 5% responden mahasiswa menjawab sangat setuju mengenai interaksi pengajar yang baik dalam pembelajaran *Choukai Chujokyu Zenhan* dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa. Sementara itu persentase sebesar 28, 6% responden mahasiswa menjawab sedang. Lalu persentase sebesar 23, 8% responden mahasiswa menjawab setuju. Dan persentase sebesar 4,8% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju, dan yang terakhir dengan persentase sebesar 2,4 % responden mahasiswa menjawab tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab sangat setuju memiliki kategori tinggi mengenai interaksi pengajar yang baik dalam pembelajaran *Choukai Chujokyu Zenhan* dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa.

c. Indikator teman 1

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
14	Sangat Setuju	3	7, 1%
	Setuju	13	31 %
	Sedang	19	45, 2%
	Tidak Setuju	6	14, 3%
	Sangat Tidak Setuju	1	2, 4%
		42	100 %

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 45,2 % responden mahasiswa menjawab sedang mengenai motivasi dari teman sangat dibutuhkan dalam mempelajari *Choukai Chujokyu Zenhan*. Sementara itu persentase sebesar 31% responden mahasiswa menjawab setuju. Lalu persentase sebesar 14, 3% responden mahasiswa menjawab tidak setuju. Dan persentase sebesar 7, 1% responden mahasiswa menjawab sangat setuju, dan yang terakhir dengan persentase 2, 4% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab setuju dan sedang memiliki kategori tinggi mengenai motivasi dari sangat dibutuhkan dalam mempelajari *Choukai Chujokyu Zenhan*.

d. Indikator teman 2

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
15	Sangat Setuju	5	11, 9%
	Setuju	20	47, 6%
	Sedang	9	21, 4%
	Tidak Setuju	7	16, 7%
	Sangat Tidak Setuju	1	2, 4%
		42	100 %

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 47, 6% responden mahasiswa menjawab setuju mengenai belajar bersama teman dapat mengatasi kesulitan dalam mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan*. Sementara itu persentase sebesar 21, 4% responden mahasiswa menjawab sedang. Lalu persentase sebesar 16, 7% responden mahasiswa menjawab tidak setuju. Dan persentase sebesar 11, 9% responden mahasiswa menjawab sangat setuju, yang terakhir dengan persentase sebesar 2, 4% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab setuju memiliki kategori tinggi belajar bersama teman dapat mengatasi kesulitan dalam mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan*.

e. Indikator lembaga pendidikan 1

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
16	Sangat Setuju	6	14,3%
	Setuju	16	38,1%
	Sedang	14	33,3%
	Tidak Setuju	5	11,9%
	Sangat Tidak Setuju	1	2,4%
		42	100%

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 38,1% responden mahasiswa menyatakan setuju mengenai pemberian tugas yang diberikan pengajar kepada mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan menyimak dalam mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan*. Sementara itu persentase sebesar 33,3% responden mahasiswa menjawab sedang. Lalu persentase sebesar 14,3% responden mahasiswa menjawab sangat setuju. Dan persentase sebesar 11,9% responden mahasiswa menjawab tidak setuju, dan yang terakhir persentase sebesar 2,4% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab setuju memiliki kategori tinggi mengenai tugas yang diberikan oleh dosen berjumlah cukup banyak.

f. Indikator lembaga pendidikan 2

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
17	Sangat Setuju	18	42,9%
	Setuju	19	45,2%
	Sedang	5	11,9%
	Tidak Setuju	0	0%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
		42	100%

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 45,2% responden mahasiswa menjawab setuju mengenai penjelasan materi yang jelas oleh pengajar dapat dimengerti selama pembelajaran *Choukai Chujokyu Zenhan*. Sementara itu persentase sebesar 42,9% responden mahasiswa menjawab sangat setuju. Kemudian persentase sebesar 11,9% responden mahasiswa menjawab sedang. Dan yang terakhir persentase sebesar 0% responden mahasiswa menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab setuju memiliki kategori tinggi mengenai penjelasan materi yang jelas oleh pengajar mudah dimengerti.

g. Indikator lembaga pendidikan 3

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
18	Sangat Setuju	3	7,1%
	Setuju	16	38,1%
	Sedang	18	42,9%
	Tidak Setuju	2	4,8%
	Sangat Tidak Setuju	3	7,1%
		42	100%

Hasil dari pernyataan nomor 18 menyatakan bahwa persentase sebesar 42,9% responden mahasiswa menjawab sedang mengenai variasi latihan yang diberikan oleh pengajar kepada mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan *Choukai Chujokyu Zenhan*. Sementara itu persentase sebesar 38,1% responden mahasiswa menjawab setuju. Lalu persentase sebesar 7,1% responden mahasiswa menjawab sangat setuju. Dan persentase sebesar 7,1% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju,

dan yang terakhir persentase sebesar 4,8% responden mahasiswa menjawab tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menjawab setuju dan sedang mendapat kategori tinggi terhadap variasi latihan dapat meningkatkan kemampuan *Choukai Chujokyu Zenhan*.

h. Indikator sarana pembelajaran 1

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
19	Sangat Setuju	2	4, 8%
	Setuju	18	42, 9%
	Sedang	19	45, 2%
	Tidak Setuju	2	4, 8%
	Sangat Tidak Setuju	1	2, 4%
		42	100 %

Hasil dari pernyataan nomor 19 menyatakan bahwa persentase sebesar 45,2% responden mahasiswa menjawab sedang mengenai pengajar memberikan bahan ajar berupa (file dan audio) secara lengkap. Sementara itu persentase sebesar 42,9% responden mahasiswa menjawab setuju. Lalu persentase sebesar 4,8% responden mahasiswa menjawab sangat setuju. Dan persentase sebesar 4,8% responden mahasiswa menjawab tidak, dan yang terakhir persentase sebesar 2,4% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat dinyatakan bahwa mahasiswa menjawab sedang dan setuju mendapat kategori tinggi terhadap pengajar memberikan bahan ajar berupa (file dan audio) secara lengkap.

i. Indikator sarana pembelajaran 2

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
20	Sangat Setuju	3	7, 1%
	Setuju	19	45, 2%
	Sedang	17	40, 5%
	Tidak Setuju	2	4, 8%
	Sangat Tidak Setuju	1	2, 4%
		42	100 %

Hasil dari tabel di atas menyatakan bahwa persentase sebesar 45,2% responden mahasiswa menjawab setuju mengenai ketersediaan fasilitas (zoom meeting) dalam mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan*. Sementara itu persentase sebesar 40,5% responden mahasiswa menjawab sedang. Lalu persentase sebesar 7,1% responden mahasiswa menjawab sangat setuju. Dan persentase sebesar 4,8% responden mahasiswa menjawab tidak setuju, yang terakhir persentase sebesar 2,4% responden mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat dinyatakan bahwa mahasiswa menjawab setuju mempunyai kategori tinggi terhadap ketersediaan fasilitas dalam pembelajaran *Choukai Chujokyu Zenhan*.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil data di atas, disimpulkan faktor internal yaitu terdapat pada nomor 1-11 menyatakan bahwa 52, 4% mahasiswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata yang kurang merupakan salah satu faktor kesulitan dalam belajar *Choukai Chujokyu Zenhan*. Sedangkan, faktor eksternal yang terdapat pada nomor 12-20 menyatakan bahwa 47,6% belajar bersama teman dapat mengatasi kesulitan dalam mata kuliah *Choukai Chujokyu Zenhan*. Akan tetapi, terdapat beberapa mahasiswa yang merasa tidak mendapat teman untuk belajar. Hal ini dapat terjadi karena terdapat perbedaan pendapat dan pemikiran antar mahasiswa. Kemudian, hal ini dapat terjadi juga karena ada 8 orang mahasiswa ini memiliki kemampuan yang baik dalam pembelajaran *Choukai Chujokyu Zenhan*.

Penelitian ini fokus bagaimana faktor kesulitan yang mempengaruhi mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang dalam pembelajaran *Choukai Chujokyu Zenhan*. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari solusi untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi pembelajar bahasa Jepang dalam pembelajaran *Choukai Chujokyu Zenhan*.

Daftar Pustaka

- [1] E. Sumanto, "Hubungan filsafat dengan bahasa, " *El-AFKAR: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Tafsir Hadis.*, vol. 6, no. 1, pp. 19-30, Juni, 2017.
- [2] H.D. Pingge, "Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di kecamatan kota tambolaka, " *Jurnal Prima Edukasia.*, vol. 4, no. 2, pp. 134-147, Juli, 2016.
- [3] R. Yulardi, "Analisis terhadap kesulitan belajar matematika siswa ditinjau dari aspek psikologi kognitif, " *Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan.*, vol. 3, no. 1, pp. 23-30, Mei, 2017.
- [4] Omih, "Penerapan metode bercerita dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak cerita rakyat pada siswa kelas v sdn panyingkiran 3 kabupaten sumedang, " *Jurnal Mimbar Pendidikan Dasar.*, vol. 8, no. 1, pp. 60-69, Februari, 2017.
- [5] Choukai, Weblio, 2022. [Online]. Available: www.weblio.jp
- [6] Sugiyono, "Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d," Bandung, 2019, pp. 146.
- [7] N.P. Putri, "Eksistensi bahasa Indonesia pada generasi millennial, " *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.*, vol. 5, no. 1, pp. 47, Juni, 2017.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA KANJI MAHASISWA

M. Swardana¹, Y. L. Rohman²

¹Bahasa dan Sastra Asing, Universitas Negeri Semarang, Semarang
e-mail: marchantia.ds@gmail.com, lutfi@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Memahami huruf bahasa Jepang diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat guna memudahkan sistem belajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *powtoon*. *Powtoon* merupakan suatu *website* yang membantu pengguna menciptakan presentasi atau video animasi dengan mudah. Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *powtoon* terhadap kemampuan membaca mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang pada mahasiswa angkatan 2021 di Universitas Negeri Semarang. Serta untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa setelah menggunakan media *powtoon*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *Quasi Experimental Design*. Hasil analisis diperoleh rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 96,97 dan 81,19. Berdasarkan hasil analisis angket terhadap penggunaan media *powtoon* berkisar pada rentang 52,7% - 88,2 sehingga dikatakan penggunaan media *powtoon* efektif dan efisien serta membantu mahasiswa dalam memotivasi dan memahami pembelajaran kanji.

Kata kunci: Pengaruh, Media, *Kanji*, *Powtoon*, Unnes

Abstract

An appropriate learning media was needed to make it easier to learn and understand Japanese characters. One of the media that can be used was *powtoon*. *Powtoon* was a website that helps users create presentations and animated videos easily. The study was conducted to determine *powtoon*'s influence on Semarang State University's Japanese Language Department year 2021's students' ability to read Japanese characters. And also to know students' responses after using media made with *powtoon*. The research method used on this study was *Quasi Experimental Design* method. The results of this study obtained that the average post-test scores for the experimental class and the control class are 96.97 and 81.19. Based on the results of the questionnaire about media made with *powtoon*, the score range is 52.7%-88.2% so it can be concluded that using *powtoon* is considered effective and efficient. Besides, it helps students to be motivated and understand learning kanji.

Keywords : Effectiveness, Media, *Kanji*, *Powtoon*, Unnes

1. Pendahuluan

Dalam memahami sesuatu bahasa, terdapat sebagian faktor berarti yang wajib dipahami oleh pembelajar. Antara lain merupakan huruf, kosakata, suara atau pelafalan, serta struktur kalimat Aprodita [1]. Begitu pula kala memahami bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang unik serta mempunyai banyak perbandingan dengan bahasa Indonesia. Perbandingan tersebut bisa dilihat dari sebagian unsur-unsur kebahasaannya Widiastika [2]. Salah satu faktor penting dalam mempelajari bahasa Jepang merupakan huruf. Huruf ialah satuan terkecil dengan bentuk atau lambang sebagai tanda dalam sistem penulisan KBBI [3]

Pada zaman dahulu Jepang tidak memiliki huruf sendiri, oleh sebab itu huruf-huruf yang digunakan di negara Jepang meminjam dari negara tetangganya, yaitu Cina. Hal ini sesuai dengan pendapat Yoshida dalam Kumalasari [4] yaitu di Jepang tidak terdapat huruf-huruf terdahulu, oleh karena itu untuk penulisan mereka meminjam huruf-huruf dari Cina. Huruf yang digunakan masyarakat Jepang terdapat 4 jenis, yaitu *kanji*, *hiragana*, *katakana*, serta *romaji*. Menurut Takebe dalam Renariah [5], huruf *kanji* huruf yang berasal dari Cina, masuk ke Jepang sekitar abad ke 4-5, berjumlah kira-kira 50.000 huruf, kemudian dari beberapa *kanji* dikembangkan menjadi huruf *hiragana* dan *katakana*. Huruf *kanji* memiliki

dua cara baca, yakni *kunyomi* serta *onyomi*. *Kunyomi* merupakan metode baca *kanji* dari Jepang, sementara *Onyomi* merupakan metode baca *kanji* yang diadopsi dari Cina.

Selanjutnya huruf *Hiragana* dan katana atau biasa disebut dengan kana merupakan bentuk sederhana dari huruf *kanji*. *Hiragana* dan *katakana* memiliki jumlah huruf yang sama, namun memiliki fungsi yang berbeda. Menurut Sudjianto & Dahidi [6] *Hiragana* digunakan ketika menuliskan kosakata asli Jepang, sebaliknya *katakana* digunakan ketika menuliskan kosakata saduran atau kata serapan.

Huruf *hiragana* adalah huruf dasar yang digunakan untuk belajar bahasa Jepang. Dahulu huruf *hiragana* dikenal sebagai *onna de* (女手) atau 'tulisan wanita' karena biasanya digunakan oleh kaum wanita. Takebe dalam Renariah [5] menyebutkan bahwa huruf *hiragana* digunakan mulai zaman Edo, yang pada awal mulanya digunakan oleh kaum wanita sehingga *hiragana* dikenal dengan huruf wanita, dalam bahasa Jepang disebut *onnade*. Namun semenjak abad ke-10 masehi, huruf *hiragana* mulai digunakan secara umum (Safitri [7]). Huruf *hiragana* terbentuk dari modifikasi dan penyederhanaan *kanji*, sehingga huruf *hiragana* coretannya melengkung dan tidak bersudut tajam.

Sementara itu, huruf *katakana* terbentuk dari modifikasi *kanji* dengan cara mengambil salah satu bagian *kanji*, sehingga di dalam huruf *katakana* kita tidak akan menemukan coretannya yang melengkung seperti *hiragana*. Menurut Iwabuchi dalam Safitri [7] menerangkan bahwa huruf *katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*), sedangkan *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*). Huruf *katakana* juga disebut sebagai huruf laki-laki karena setiap coretannya bersudut tajam.

Selain tiga tipe huruf tersebut, terdapat juga huruf *romaji*. Huruf *romaji* merupakan huruf biasa atau yang lebih dikenal dengan huruf latin. Huruf *romaji* sering kita jumpai pada tahap permulaan belajar bahasa Jepang sebagai pengantar agar mempermudah orang asing untuk memahami membaca huruf Jepang.

Dalam menguasai huruf Jepang sering kali pembelajar bahasa Jepang mengalami kesulitan terutama dalam penguasaan huruf *kanji*. Hal ini bersumber pada hasil observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui angket yang telah disebar pada tanggal 15 Desember 2021, kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang angkatan 2021 dengan responden 31 orang dengan soal sebanyak 10 nomor (9 soal pilihan ganda, dan 1 soal essay). Peneliti menemukan masih banyak mahasiswa yang kesulitan dengan banyaknya cara membaca *kanji* dan mengingat langkah-langkah penulisannya. Menurut Ishida dalam Sudjianto & Dahidi [6], jumlah huruf *kanji* yang ada dalam kamus *kanji* terbanyak yang disusun di Jepang, ada sebanyak 50.000 *kanji*. Hal ini menunjukkan bahwa memahami huruf Jepang terutama huruf *kanji* bukanlah hal mudah. Sementara itu, untuk pembelajar bahasa Jepang tingkatan dasar, diharapkan memahami 400- 500 huruf *kanji* Katoo dalam Sudjianto & Dahidi [6].

Berlandaskan dari permasalahan yang dihadapi, maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran interaktif yang baru dan mudah dalam penggunaannya. Sadirman et al [8] menyatakan bahwa kata media yakni bentuk plural yang berasal dari bahasa Latin dengan arti 'perantara' atau 'pengantar'. Sementara itu, pembelajaran menurut Anwar [9] ialah proses atau cara berkomunikasi antara pendidik, pembelajar, dan bahan ajar. Secara spesifik, menurut Arsyad [10] media dalam proses pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis guna menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut H. Malik dalam Andriyani [11] media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran, sehingga bisa menarik atensi, minat, pikiran serta perasaan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran mempunyai manfaat penting untuk mempermudah pembelajar dalam mempelajari materi.

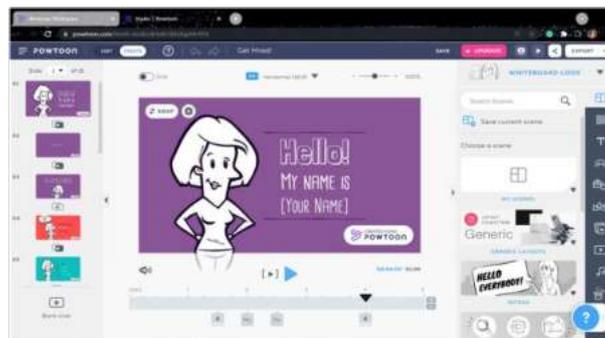
Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar harus dapat menarik perhatian pembelajar agar lebih merangsang kegiatan belajar pembelajar. Davidson & Goldberg [12] menyatakan bahwa desain media pembelajaran yang terkini pada masa digital sangat berarti sebab teknologi digital semakin memungkinkan serta mendesak jejaring sosial

dan keterlibatan kolaboratif interaktif, termasuk mereka yang ikut terlibat serta mempengaruhi pendidikan. Pada masa digital semacam saat ini banyak aplikasi ataupun website yang bisa dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran, salah satunya ialah media pembelajaran berbasis *powtoon* selaku alternatif media pembelajaran bahasa Jepang.

Powtoon merupakan suatu aplikasi website yang membolehkan pengguna menciptakan presentasi atau video animasi dengan mudah, sebab banyaknya fitur-fitur yang telah disediakan Graham dalam Rusanti [13]. Fitur-fitur tersebut diantaranya adalah karakter animasi berupa animasi tulisan tangan, animasi kartun, serta efek transisi yang menarik dan pengaturan time line yang mudah. Selain itu, *powtoon* juga memiliki fitur objek, latar belakang, serta musik sehingga pengguna bisa membuat video dengan memakai fitur yang ada. Namun apabila pengguna ingin menggunakan gambar (foto) ataupun audio yang lain, pengguna bisa mengimpor gambar (foto) dan audio yang diinginkan Maersyarah [14]. Dengan berbagai fitur yang tersedia dari *powtoon*, pengajar atau pengguna dapat membuat video maupun presentasi dengan mudah dan menarik, serta hasil dari video yang dibuat dapat diakses dengan mudah.

Spesifikasi laptop atau PC yang dapat digunakan untuk menjalankan *powtoon* adalah:

1. Processor: Quad Core Celeron atau di atasnya
2. RAM: minimal 1 GB
3. VGA: On Board
4. Koneksi internet yang stabil



Gambar 1. Tampilan *powtoon*



Gambar 2. Tampilan video pembelajaran kanji berbasis *powtoon*

Manfaat dari media *powtoon* yang dijelaskan dalam Maersyarah [14] sebagai berikut:

1. Penggunaan media *powtoon* dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera dapat diatasi dengan penggunaan media *powtoon*, misalnya: Objek yang terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, film, bingkai, dan gambar.
3. Media *powtoon* dapat mengatasi gerak yang terlalu lambat atau cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
4. Media *powtoon* dapat mengatasi penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi yang dapat mengatasi sikap pasif anak seperti: kegairahan belajar,

memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Perbedaan dari penggunaan media ini dengan pembelajaran yang biasa dilakukan ialah:

1. Menggunakan media *powtoon* dapat memperjelas penyajian materi yang disampaikan selain dalam bentuk kata-kata tertulis maupun lisan. Karena dalam proses pembelajaran mata kuliah kanji shokyu, dilakukan dengan menggunakan pdf dan *Microsoft OneNote*.
2. Pejelasan materi cukup jelas, karena disajikan gambar, cara penulisan, arti, cara membaca, serta contoh kosakata. Sehingga mahasiswa mudah memahaminya.
3. Media *powtoon* mudah diakses oleh mahasiswa karena video dapat diakses melalui *Youtube*. Sehingga mahasiswa dapat mempelajari dan menyimak materi secara berulang.

Dengan memanfaatkan video pembelajaran berbasis *powtoon*, diharapkan pembelajar bahasa Jepang mendapatkan nuansa yang berbeda dari proses belajar yang sebelumnya sehingga diharapkan lebih cepat memahami materi yang disampaikan, tidak merasa bosan dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Metode

Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif dengan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mencari pengaruh dari perlakuan terhadap penggunaan media video *powtoon* dalam kemampuan membaca *kanji* pada mahasiswa. Dalam penelitian ini desain yang akan digunakan adalah Quasi Experimental Design. Desain ini memiliki kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen Sugiyono [15].

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa semester 2 program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang angkatan 2021 dalam kelas pembelajaran *kanji shokyu* sejumlah 42 mahasiswa. Sampel akan dibagi menjadi dua rombel, yaitu rombel 1 sebanyak 21 mahasiswa sebagai kelas eksperimen dan rombel 2 sebanyak 21 mahasiswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, angket, dan dokumentasi. Dalam penelitian terdapat 20 soal tes yang diujikan. Jenis soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda dengan opsi pilihan jawaban sebanyak lima. materi yang diujikan akan dicocokkan dengan materi yang dipelajari mahasiswa tingkat I pada buku *日本語チャレンジ /nihongo charenji/ nihongo challenge*.

Untuk menguji hipotesis penelitian yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variabel atau lebih, peneliti menggunakan rumus *t-test* sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} \quad (1)$$

Keterangan :

t_0 : nilai t hitung yang dicari

M_x : mean kelas eksperimen

M_y : mean kelas kontrol

SEM_{xy} : standar error perbedaan mean X dan mean Y

Selanjutnya, teknik pengumpulan data menggunakan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket semi terbuka yang berjumlah 20 pertanyaan, yaitu 19 pertanyaan dengan opsi jawaban yang telah disediakan oleh peneliti sebanyak lima menggunakan skala likert, dan 1 pertanyaan berupa pertanyaan esai yang langsung diisi

oleh responden. Angket ini berisi tentang tanggapan siswa mengenai pengaruh penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran *kanji shokyu*.

Untuk menghitung angket, peneliti menggunakan rumus skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur tingkah laku, pendapat, dan pandangan seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan menggunakan skala likert, maka variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel, selanjutnya indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Dalam penelitian ini, peneliti memberi skor pada setiap indikator yaitu:

1. Sangat Setuju (SS) : 5
2. Setuju (S) : 4
3. Ragu-Ragu (RG) : 3
4. Tidak Setuju (S) : 2
5. Sangat Tidak Setuju (SS) : 1

Pengumpulan data angket dilaksanakan pada tanggal 02 Juli 2022 yang dibagikan secara *online* kepada 22 mahasiswa dari kelas eksperimen melalui *google form*. Kemudian data tersebut dihitung menggunakan bantuan Microsoft Excel 2010 dan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{skor tertinggi}} \times 100 \quad (2)$$

Tabel 1. Hasil persentase perhitungan angket

Kategori	Interval	% Interval	Frekuensi
Sangat Tinggi	80 - 94	≥99%	0
Tinggi	65 - 79	68 – 83%	19
Sedang	50 - 64	53 – 67%	2
Rendah	35 - 49	37 – 52%	1
Sangat Rendah	19 - 34	≤36%	0

Berikutnya, pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh dokumentasi kegiatan penelitian selama dilakukan dan untuk memperoleh data mengenai data daftar nama dan hasil nilai tes dari mahasiswa semester 2 angkatan 2021 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa angkatan 2021 dalam mata kuliah *kanji shokyu*. Berikut adalah langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian.

a. Tahap Pra Eksperimen

Pada tahap ini peneliti perlu menyiapkan beberapa hal dalam eksperimen seperti:

- 1) Menentukan kelas yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini, yaitu rombel 1 sebagai kelas eksperimen dan rombel 2 sebagai kelas kontrol.
- 2) Membuat bahan materi menggunakan media *powtoon* yang akan digunakan dalam penelitian di kelas eksperimen.
- 3) Membuat instrumen penelitian.
- 4) Menguji instrumen penelitian.
- 5) Menganalisis tingkat validitas dan reliabilitas dalam instrumen yang dibuat.

b. Tahap Eksperimen

1) Treatment (Perlakuan)

Pada tahap ini peneliti akan memberikan treatment kepada kelompok eksperimen. Treatment tersebut yaitu penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran *kanji* pada mata kuliah *Kanji shokyu* pada mahasiswa rombel 2 angkatan 2021. Treatment ini akan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 30 Juni-02 Juli 2022. Lamanya waktu dalam treatment disamakan seperti waktu mengajar yaitu 90 menit. Pada treatment hari pertama yaitu belajar mengenai *kanji* yang ada di BAB 1 yaitu tentang 住/‘Jū’/ *kanji* tentang tempat. Treatment kedua mengenai *kanji* yang ada di BAB 2 yaitu 形容詞 1 /‘Keiyōshi 1’/ kata sifat-1. Treatment ketiga mengenai *kanji* yang ada di BAB 3 yaitu 形容詞 2 /‘Keiyōshi 2’/ kata sifat-2. Berikut adalah jadwal selama pelaksanaan treatment:

Tabel 2. Jadwal treatment

Pelaksanaan	Materi
30 Juni 2022	BAB 1 Tentang 住 住、所、京、都、府、県、市、区、町、村。
01 Juli 2022	BAB 2 Tentang 形容詞 1 明、暗、遠、近、強、弱、重、輕、太、細。
02 Juli 2022	BAB 3 Tentang 形容詞 2 特、別、有、便、利、不、切、元、好、急。

2) Tes

Pada tahap ini peneliti memberikan tes kepada mahasiswa untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan atau tidak dengan kemampuan membaca *kanji* setelah diberikan perlakuan. Model soal tes yang digunakan adalah pilihan ganda dengan ketentuan soal nomor 1-7 digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam membaca *hiragana* ke *kanji*. Soal nomor 8-14 digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam membaca *kanji* ke *hiragana*, dan soal nomor 15-20 digunakan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerjemahkan arti *kanji*. Setelah tes dilakukan, hasil dari perhitungan *pre-test* dan *post-test* yang telah dibandingkan akan dihitung menggunakan rumus *t-test*.

c. Tahap Pasca Eksperimen

Dalam tahap ini dilakukan pengolahan perhitungan data yang telah diperoleh setelah dilakukannya tes. Kemudian hasil dari perhitungan itu akan digunakan untuk merumuskan hipotesis antara kedua variabel apakah dapat diterima atau tidak.

3. Hasil dan Pembahasan

Nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol telah diperoleh setelah peneliti menyelesaikan penelitian. Hasil dari *pre-test* yang dilakukan telah dikumpulkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen		Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	
	Nama	Nilai	Nama	Nilai
1	E1	90	K1	90
2	E2	85	K2	25
3	E3	95	K3	70
4	E4	75	K4	90
5	E5	80	K5	70
6	E6	75	K6	100
7	E7	95	K7	60
8	E8	90	K8	95
9	E9	65	K9	65
10	E10	95	K10	90
11	E11	60	K11	80
12	E12	75	K12	60
13	E13	80	K13	55
14	E14	65	K14	90
15	E15	90	K15	70
16	E16	95	K16	75
17	E17	85	K17	65
18	E18	85	K18	75
19	E19	60	K19	60
20	E20	70	K20	50
21	E21	90	K21	45
	Total	1700		1480
	Rata-Rata	81		70.5

Dilihat dari hasil tabel 3 diatas, dapat disimpulkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai hasil *pre-test* tertinggi yaitu 95 dan terendah yaitu 60, dengan total nilai 1700 dan nilai rata-rata 81. Sedangkan dari hasil tabel 3 diatas, dapat disimpulkan pada kelas kontrol diperoleh nilai hasil *pre-test* tertinggi yaitu 100 dan terendah yaitu 45, dengan total nilai 1480 dan nilai rata-rata 70,5. Sementara itu, untuk hasil nilai dari *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas control adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen		Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	
	Nama	Nilai	Nama	Nilai
1	E1	100	K1	95
2	E2	100	K2	90
3	E3	100	K3	90
4	E4	100	K4	90
5	E5	100	K5	90
6	E6	100	K6	90
7	E7	100	K7	85
8	E8	100	K8	85
9	E9	100	K9	85
10	E10	100	K10	85
11	E11	95	K11	85
12	E12	95	K12	85
13	E13	95	K13	80
14	E14	95	K14	80
15	E15	95	K15	80

16	E16	95	K16	80
17	E17	95	K17	75
18	E18	95	K18	75
19	E19	90	K19	70
20	E20	90	K20	65
21	E21	90	K21	45
	Total	2030		1705
	Rata-Rata	96,67		81,19

Dilihat dari hasil tabel 4 diatas, dapat disimpulkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai hasil *post-test* tertinggi yaitu 100 dan terendah yaitu 90, dengan total nilai 2030 dan nilai rata-rata 96,67. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai hasil *post-test* tertinggi yaitu 95 dan terendah yaitu 45, dengan total nilai 1705 dan nilai rata-rata 81,19. Berikutnya, untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media video berbasis *powtoon* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa tingkat I UNNES perlu dilakukan perhitungan nilai hasil *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang kemudian dihitung menggunakan rumus *t-test*. Berikut adalah langkah-langkah menghitung menggunakan rumus *t-test* :

a. Membuat Tabel Persiapan.

Tabel 5. Persiapan perhitungan

No	X	Y	X	Y	x^2	y^2
1	100	95	3,33	13,81	11,11	190,70
2	100	90	3,33	8,81	11,11	77,61
3	100	90	3,33	8,81	11,11	77,61
4	100	90	3,33	8,81	11,11	77,61
5	100	90	3,33	8,81	11,11	77,61
6	100	90	3,33	8,81	11,11	77,61
7	100	85	3,33	3,81	11,11	14,51
8	100	85	3,33	3,81	11,11	14,51
9	100	85	3,33	3,81	11,11	14,51
10	100	85	3,33	3,81	11,11	14,51
11	95	85	-1,67	3,81	2,78	14,51
12	95	85	-1,67	3,81	2,78	14,51
13	95	80	-1,67	-1,19	2,78	1,42
14	95	80	-1,67	-1,19	2,78	1,42
15	95	80	-1,67	-1,19	2,78	1,42
16	95	80	-1,67	-1,19	2,78	1,42

17	95	75	-1,67	-6,19	2,78	38,32
18	95	75	-1,67	-6,19	2,78	38,32
19	90	70	-6,67	-11,19	44,44	125,23
20	90	65	-6,67	-16,19	44,44	262,13
21	90	45	-6,67	-36,19	44,44	1309,75
Σ	2030	1705	0,00	0,00	266,67	2445,24
M	96,67	81,19				

Keterangan :

X : Nilai kelas eksperimen

Y : Nilai kelas kontrol

M : Mean (rata-rata)

x : Nilai tiap sampel kelas eksperimen - Mean X (M_x)

y : Nilai tiap sampel kelas kontrol - Mean Y (M_y)

N : Jumlah sampel

- b. Mencari Standar Deviasi Dari Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen (S_{dx}) dan Kelas Kontrol (S_{dy}).

Dari hasil perhitungan telah di dapat standar deviasi dari nilai post-test kelas eksperimen (S_{dx}) sebesar 3,28, dan kelas kontrol (S_{dy}) sebesar 10,79. Setelah menghitung standar deviasi, maka selanjutnya mencari standar error mean pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- c. Mencari Standar Error Mean Kelas Eksperimen (SEM_x) dan Kelas Kontrol (SEM_y)

Hasil dari perhitungan standar error mean pada kelas eksperimen adalah 0,73 dan kelas kontrol sebesar 2,41. Setelah mendapatkan hasil standar error mean maka langkah selanjutnya mencari standar error perbedaan mean kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- d. Mencari Standar Error Perbedaan Mean X dan Y (SEM_{xy}).

Setelah melakukan perhitungan standar error perbedaan mean X dan Y, maka telah diperoleh hasil sebesar 2,51. Langkah selanjutnya ialah menghitung nilai T-hitung dengan menggunakan rumus *T-test*.

- e. Mencari Nilai T-hitung Dengan Rumus *T-test*.

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test* telah didapatkan hasil sebesar 6,16. Selanjutnya hasil dari *t-test* tersebut dibandingkan pada hasil t-tabel dengan akurasi 5% yaitu 2,01 sehingga $6,16 \geq 2,01$. Karena hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel maka hipotesis yang berbunyi "Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Kemampuan Membaca *Kanji* Mahasiswa Tingkat I Universitas Negeri Semarang" dapat diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media.

Selain dari perhitungan tersebut, hal ini juga dibuktikan dari hasil angket yang telah diisi oleh mahasiswa, dimana penggunaan media *powtoon* dikatakan efektif dan efisien. Dibuktikan dari hasil persentase angket yang berkisar pada rentang 52,7% - 88,2%, termasuk dalam kategori rendah ke tinggi.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *powtoon* yang diterapkan pada pembelajaran *kanji shokyu* efektif untuk meningkatkan kemampuan kanji mahasiswa.

Penggunaan media *powtoon* juga mendapatkan respon baik dari mahasiswa karena dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar kanji secara menyenangkan.

Hasil angket tanggapan penggunaan media *powtoon* dikatakan efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan kanji mahasiswa, serta penyajian materi yang menarik membuat mahasiswa lebih memahami materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media yang efisien membuat mahasiswa dapat mengakses media secara mandiri dan mempelajarinya berulang-ulang.

Daftar Pustaka

- [1] P. P. Aprodita, "Efektivitas Teknik Permainan Kartu Kwartet Dalam Mengingat Kosakata Bahasa Jepang," 2014.
- [2] I. W. W. C. Widiastika, "Karakteristik dan Bentuk Ujaran Bahasa Jepang Orang Osaka Tinjauan Linguistik Kebudayaan," *Linguist. Bul. Ilm. Progr. Magister Linguist. Univ. Udayana*, vol. 26, no. 2, p. 126, 2019, doi: 10.24843/ling.2019.v26.i02.p04.
- [3] Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan)," *KBBI*. <https://kbbi.web.id/media>.
- [4] N. D. Kumalasari, *Efektivitas media lagu dalam meningkatkan penguasaan Hiragana siswa kelas X SMA Negeri 1 Temanggung*. 2011.
- [5] Renariah, "Bahasa Jepang dan karakteristiknya," vol. 1, no. 2, pp. 1–16, 2002.
- [6] Sudjiyanto and A. Dahidi, *Pengantar linguistik bahasa jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc, 2019.
- [7] E. Safitri, *Tentang aksara Jepang (nihon moji tsuite)*. 2017.
- [8] A. S. Sadirman, R. Rahardjo, A. Haryono, and Harjito, *Media pendidikan*. Raja Grafindo Persada, 2018.
- [9] M. Anwar, "Pengembangan media autoplay berbasis video animasi pada materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar," 2014.
- [10] A. Arsyad, *Media pengajaran*. PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- [11] M. Andriyani, "Problematika guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada muatan bahasa Indonesia di MI NW Nurul Harmain Narmada tahun pelajaran 2020/2021," no. December, 2021.
- [12] C. N. Davidson and D. T. Goldberg, *The future of thinking: Learning institutions in a digital age*. Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press, 2010.
- [13] K. M. C. D. Putu Rusanti, "Developing learning media based on PowToon application for teaching English for nurses," vol. 7, no. 2, pp. 270–280, 2021.
- [14] I. A. Maersyah, "Pengembangan media pembelajaran Fisika berbasis Powtoon pada materi Dinamika untuk SMA kelas X," 2018.
- [15] Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta, CV, 2011.

JENIS PARONOMASIA DALAM DAJARE GAIRAIGO PADA SITUS WEB DAJARESTATION

I.H. Mustaqim¹, N. Sunarni²

¹Sastra Jepang, Universitas Padjadjaran, Bandung
e-mail: ilham18006@mail.unpad.ac.id, nani.sunarni@unpad.ac.id

Abstrak

Paronomasia atau permainan kata adalah gaya bahasa yang membandingkan kata-kata yang berbunyi sama atau mirip. Bentuk paronomasia bahasa Jepang yang disebut *dajare* umumnya berupa paronomasia sintagmatik, namun dalam kategori *dajare* yang menggunakan *gairaigo* (kata serapan), ditemukan data *dajare* berupa paronomasia paradigmatis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kategori *dajare gairaigo* berdasarkan jenis paronomasia secara semantis menurut Attardo, serta mendeskripsikan relasi makna yang terjadi pada *dajare gairaigo*, terutama *dajare* paradigmatis. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan metode analisis padan referensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa paronomasia paradigmatis lebih banyak ditemukan dalam kategori *dajare gairaigo*. Relasi makna berupa sinonimi dengan kata dalam konteks kalimat digunakan dalam paronomasia paradigmatis untuk memunculkan makna target, sementara dalam paronomasia sintagmatik, relasi makna tidak digunakan karena makna referen dan makna target muncul bersamaan dalam satu kalimat.

Kata kunci: *dajare*, paronomasia, semantik

Abstract

Paronomasia or pun is a language style comparing words with similar or identical sounds. A form of Japanese pun known as dajare commonly consists of syntagmatic puns. However, in a category of dajare with gairaigo (foreign words), paradigmatic puns are found. The purpose of this research is to describe gairaigo dajare in terms of semantic pun types according to Attardo, as well as describing sense relations occurring in gairaigo dajare, especially paradigmatic dajare. This is a qualitative-descriptive research with referential matching method used for data analysis. The results show that paradigmatic puns are the most common type found in gairaigo dajare. Synonymic sense relation with words in the sentence context is used in paradigmatic puns to form the target sense, while in syntagmatic puns, sense relation is not used because the punned senses are used in the same sentence.

Keywords: *dajare*, pun, semantics

1. Pendahuluan

Paronomasia atau permainan kata (*pun*) adalah gaya bahasa yang berakar dari ketaksaan atau keambiguan. Menurut Tarigan [1], paronomasia adalah gaya bahasa yang membandingkan kata-kata yang berbunyi sama tetapi bermakna lain, sedangkan menurut Keraf [2], kata-kata yang dibandingkan paronomasia tidak harus berbunyi sama, namun dapat juga berbunyi mirip. Secara semantik, hubungan antara kata-kata yang dibandingkan dapat berupa makna ganda (polisemi), kesamaan bunyi dan tulisan (homonim), kesamaan bunyi saja (homofon), serta kesamaan tulisan saja (homograf) [3].

Setiap bahasa memiliki bentuk paronomasia dengan karakteristik masing-masing. Dalam bahasa Inggris, paronomasia dapat memainkan kata yang memiliki relasi makna polisemi, seperti yang dicontohkan oleh Partington [4] pada contoh (1) berikut:

(1) A: "John found a **shell** on the beach."

B: "That's a coincidence. Yesterday, I found a hand grenade."

A: 'John menemukan cangkang di pantai.'

B: 'Kebetulan ya. Kemarin, aku menemukan sebuah granat genggam.'

[4, p. 114]

Pada contoh (1), permainan kata terjadi pada kata '*shell*' (cangkang). Menurut kamus Merriam-Webster [5], kata *shell* memiliki beberapa makna, dua di antaranya yaitu

'tempurung keras binatang' dan 'peluru artileri.' Menurut Partington [4], makna yang pertama muncul (makna referen) adalah makna 'tempurung' berdasarkan konteks kata 'beach' (pantai) pada dialog A, sementara makna kedua (makna target) dimunculkan dengan konteks tambahan berupa kata 'hand grenade' (granat genggam) dari dialog B. Dalam kata lain, makna target dimunculkan dari makna referen melalui relasi makna dengan kata atau frasa lain dalam konteks kalimat.

Salah satu bentuk paronomasia dalam bahasa Jepang adalah 駄洒落 (*dajare*). Shinohara dan Kawahara [6] mendefinisikan *dajare* sebagai ungkapan yang menggunakan kata-kata yang sama atau mirip secara fonologis, sementara Otake [7] mengemukakan bahwa *dajare* adalah permainan kata yang mencocokkan dua kata yang tidak berhubungan selain dalam kemiripan bunyi. Contoh (2) berikut adalah salah satu contoh *dajare* menurut Shinohara dan Kawahara.

(2) アルミ缶の上にあるみかん

Arumikan no ue ni aru mikan

'Jeruk yang berada di atas kaleng aluminium.'

[6, p. 4]

Pada contoh (2), kata アルミ缶 (*arumikan*) yang berarti 'kaleng aluminium' dipasangkan dengan frasa あるみかん (*aru mikan*) yang berarti 'jeruk (yang) ada.' Terdapat perbedaan jeda antara kedua kata tersebut, sehingga pasangannya tidak homofon secara sempurna. Karena kedua makna yang dimainkan muncul dalam satu kalimat, makna target pada contoh (2) tidak harus dimunculkan melalui relasi makna dengan konteks kalimat.

Attardo [8] membagi paronomasia menjadi dua jenis, yaitu paradigmatis dan sintagmatik. Paronomasia paradigmatis hanya memunculkan salah satu dari dua makna yang ambigu, sementara paronomasia sintagmatik memunculkan dua kata yang dimainkan dalam satu kalimat sehingga seolah-olah terjadi pengulangan kata [8].

Paronomasia paradigmatis dibagi lagi menjadi 4 tipe berdasarkan hubungan antara makna referen, makna target, dan konteks kalimat. Pada tipe 1, baik makna referen dan makna target tidak sesuai dengan konteks kalimat, sehingga tidak ada hubungan yang dapat ditarik antara keduanya. Pada tipe 2, kedua makna sesuai dengan konteks kalimat, sehingga hubungan antara keduanya setara dan tidak ada makna yang mendominasi. Pada tipe 3, makna referen lebih koheren dengan konteks kalimat, sehingga makna referen lebih dominan daripada makna target. Terakhir, pada tipe 4, makna target lebih sesuai dengan konteks kalimat, sehingga makna target menjadi makna yang lebih dominan [8].

Paronomasia bahasa Inggris pada contoh (1), adalah paronomasia paradigmatis, sementara *dajare* bahasa Jepang seperti contoh (2) cenderung merupakan paronomasia sintagmatik. Akan tetapi, terdapat juga *dajare* yang termasuk jenis paronomasia paradigmatis, terutama pada *dajare* yang memainkan kata-kata *gairaigo* atau kata serapan dari bahasa asing (selanjutnya disebut *dajare gairaigo*). Salah satu *dajare gairaigo* adalah contoh (3) berikut.

(3) チェスの駒をポーンと投げた。

Chesu no koma o poon to nageta

'Melempar bidak catur dengan bunyi *poon*.'

(*DajareStation* [9])

Makna referen dari *dajare* pada contoh (3) adalah adverbia ポーン (*poon*) yang merupakan onomatope, sementara makna targetnya adalah kata ポーン (*poon*) yang berarti 'bidak catur.' Berbeda dengan contoh (2), contoh (3) tidak mengandung pengulangan kata yang berbunyi sama atau mirip, namun makna target dimunculkan melalui relasi makna dengan konteks kalimat berupa frasa nomina チェスの駒 (*chesu no koma*) yang merupakan sinonim dari kata ポーン (*poon*, bidak catur). Oleh karena itu, contoh (3) merupakan jenis paronomasia paradigmatis.

Selain berdasarkan jenis paronomasia Attardo [8], *dajare* juga dapat dibagi berdasarkan teori *dajare* oleh Otake [7] yang membagi *dajare* berdasarkan relasi fonologis antara makna referen dengan makna target. Tiga jenis *dajare* menurut Otake adalah *dajare* homofon (makna referen dan makna target berbunyi sama), *dajare* semi-homofon (makna

referen dan makna target berbunyi mirip), serta *dajare* sematan (makna target disematkan dalam makna referen, atau sebaliknya). Menurut Otake, *dajare* sematan adalah karakteristik dari permainan kata bahasa Jepang, sebab lebih banyak ditemukan dibanding jenis *dajare* lainnya dan bersifat unik dibanding paronomasia bahasa lain.

Penelitian terdahulu tentang *dajare* dan paronomasia bahasa Jepang dilakukan dengan pendekatan fonologis dan pendekatan semantis. Salisah dkk. [10] meneliti pembentukan *dajare* secara fonologis, dengan hasil bahwa *dajare* yang diteliti dibentuk melalui homofon dan perubahan bunyi pada kata-kata yang berbunyi sama sebagian, serta perubahan bentuk kata pada makna referen menjadi partikel pada makna target.

Lestari [11] meneliti jenis ambiguitas fonologi serta teknik pembentukan *dajare* yang ditemukan pada serial animasi berbahasa Jepang. Dari sumber data, ditemukan 30 *dajare* dengan teknik pembentukan terbanyak yaitu jenis homofon sebanyak 22 data. Dari jenis homofon, homofon sebagian dan semi homofon paling banyak ditemukan.

Secara semantis, Gustafsson [12] meneliti *dajare* dari sumber data iklan televisi menggunakan teori jenis paronomasia dan teori umum humor verbal oleh Attardo [8]. Berdasarkan jenis paronomasia, Gustafsson menemukan 4 paronomasia paradigmatis dan 4 paronomasia sintagmatis, namun belum menganalisis tipe paronomasia paradigmatis secara lebih dalam.

Penelitian ini diharapkan dapat mengisi rumpang penelitian *dajare* bahasa Jepang yang sebelumnya berfokus pada pendekatan fonologis, serta rumpang penelitian *dajare gairaigo* secara khusus. Penelitian ini akan berfokus pada *dajare gairaigo* yang ditemukan pada situs web *DajareStation*. Lingkup tersebut ditetapkan sebab paronomasia paradigmatis lebih banyak ditemukan pada *dajare gairaigo*, sementara sumber data *DajareStation* dipilih dengan pertimbangan agar lebih mudah mencari data *dajare gairaigo* melalui sistem kategori situs web tersebut.

Masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Seperti apa jenis paronomasia dalam *dajare gairaigo* pada situs web *DajareStation*?
2. Seperti apa relasi antara makna referen, makna target, serta konteks kalimat dalam *dajare gairaigo* pada situs web *DajareStation*?

Sesuai dengan rumusan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab kedua pertanyaan tersebut.

2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif bersifat deskriptif [13]. Dalam tahap penyediaan data, digunakan metode simak dengan teknik sadap dan catat seperti yang didefinisikan oleh Mahsun [14]. Langkah-langkah dalam proses penyediaan data adalah sebagai berikut: pertama, data diambil dari kategori *eigo* ("English") pada situs web *DajareStation* [15]. Kategori tersebut dipilih sebab paling banyak ditemukan *dajare gairaigo*. Selanjutnya, dari data tersebut, kalimat *dajare* yang tidak menggunakan *gairaigo* direduksi. Terakhir, data dikelompokkan berdasarkan jenis paronomasia sesuai dengan teori Attardo [8] menjadi dua kelompok, yaitu paronomasia paradigmatis serta paronomasia sintagmatis.

Metode yang digunakan dalam tahap analisis data adalah metode padan dengan alat penentu berupa unsur luar bahasa [13]. Alat penentu yang digunakan dalam penelitian ini adalah daya pilah referensial untuk menentukan jenis paronomasia serta hubungan antara makna referen dan makna target pada *dajare* dengan menerapkan teori paronomasia oleh Attardo [8].

Terakhir, pada tahap penyajian hasil dilakukan penarikan kesimpulan sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Jenis paronomasia yang dikemukakan oleh Attardo [8] dibagi menggunakan poros paradigmatis (unsur yang berada di luar kalimat) dan poros sintagmatis (unsur yang berada di dalam kalimat). Paronomasia paradigmatis terbagi menjadi empat tipe, yaitu tipe 1 (kedua

makna tidak berhubungan), tipe 2 (kedua makna setara), tipe 3 (makna referen lebih dominan dari makna target), serta tipe 4 (makna target lebih dominan dari makna referen).

Tipe 1

Pada paronomasia paradigmatis tipe 1, baik makna referen maupun makna target tidak sesuai dengan konteks kalimat, sehingga keduanya tampak tidak berhubungan.

(1) 茶色のブラ生んだ

Chairo no bura unda

'Bra berwarna coklat melahirkan'

(*DajareStation*, no. 2)

Pada data (1), makna referen adalah nomina ブラ (*bura*, bra) yang berasal dari bahasa Inggris '*bra*,' sementara makna target adalah kata ブラウン (*buraun*, coklat) yang merupakan kata *gairaigo* dari bahasa Inggris '*brown*.' Secara fonologis, data (1) adalah *dajare* sematan dengan penambahan silabel '*un*' pada makna target.

Makna referen pada data (1) tidak koheren dengan konteks kalimat, sebab nomina ブラ (*bura*) yang merujuk pada sejenis pakaian dipredikasi verba 生んだ (*unda*, melahirkan) yang tidak sesuai secara semantis. Karena makna tersebut tidak koheren, pembaca mencari makna lain berdasarkan bunyi makna referen serta relasi makna dengan konteks kalimat. Pada konteks kalimat, selain verba 生んだ (*unda*), terdapat juga kata 茶色 (*chairo*) yang berarti 'coklat.' Oleh karena itu, makna target yang muncul adalah kata *gairaigo* ブラウン (*buraun*) yang merupakan sinonim dari kata 茶色 (*chairo*). Meskipun begitu, makna target tetap tidak koheren, sebab hanya merupakan pengulangan dua kata yang bermakna 'coklat.' Oleh karena itu, data (1) dapat digolongkan sebagai paronomasia paradigmatis tipe 1.

Contoh lain dari paronomasia paradigmatis tipe 1 adalah data (2) berikut:

(2) サイコロ爺さんの心理学

Saikoro Jii-san no shinrigaku

'Ilmu psikologi kakek dadu'

(*DajareStation*, no. 4)

Makna referen pada data (2) adalah frasa サイコロ爺さん (*Saikoro Jii-san*, Kakek Dadu) sementara makna target adalah kata *gairaigo* サイコロジ (saikorojii, psikologi) yang berasal dari bahasa Inggris '*psychology*.' Secara fonologis, data (2) adalah *dajare* sematan, dengan pengurangan silabel '*san*' pada makna target.

Pada data (2), makna referen tidak koheren secara semantis sebab kata 心理学 (*shinrigaku*, ilmu psikologi) tidak sesuai menjadi objek posesif dari makna referen サイコロ爺さん (*Saikoro Jii-san*). Makna target サイコロジ (saikorojii, psikologi) dimunculkan sebagai sinonim dari kata 心理学 (*shinrigaku*) dan homofon sebagian dari makna referen.

Tipe 2

Paronomasia paradigmatis tipe 2 adalah jenis paronomasia dengan makna referen dan makna target yang setara karena keduanya koheren. Hanya ditemukan 1 buah data yang termasuk jenis paronomasia paradigmatis tipe 2, yaitu data (3) berikut:

(3) 温かいものを食べるとほっとする。

Atatakai mono o taberu to hotto suru.

'Bila makan yang hangat jadi lega' / 'Bila makan yang hangat jadi panas'

(*DajareStation*, no. 12)

Pada data (3), makna referen adalah kata ほっとする (*hotto suru*, lega) sementara makna target adalah kata ホット (*hotto*) yang merupakan kata *gairaigo* dari bahasa Inggris '*hot*.' Secara fonologis, data (3) adalah *dajare* sematan dengan pengurangan silabel '*su*' dan '*ru*' pada makna target.

Makna referen ほっとする (*hotto suru*, menjadi lega) sesuai dengan bagian sebelumnya dari kalimat pada data (3) dengan makna 'apabila makan yang hangat, menjadi

lega.' Sementara itu, makna target ホット (*hotto*, panas) juga dapat ditafsirkan secara koheren dengan makna 'apabila makan yang hangat, jadi panas.' Oleh karena itu, makna referen dan makna target setara pada data (3), sehingga kalimat *dajare* pada data tersebut dapat diklasifikasikan sebagai paronomasia paradigmatis tipe 2.

Pada data berjenis paronomasia paradigmatis tipe 3, makna referen mendominasi karena lebih koheren dibanding makna target. Contoh data jenis paronomasia paradigmatis tipe 3 adalah data (4) berikut:

- (4) カニがクラブに入った
Kani ga kurabu ni haitta
'Kepiting masuk klub'

(*DajareStation*, no. 31)

Pada data (4), baik makna referen maupun makna target adalah kata *gairaigo*. Makna referen adalah nomina クラブ (*kurabu*, klub) yang berasal dari bahasa Inggris 'club,' sementara makna target adalah nomina クラブ (*kurabu*, kepiting) yang berasal dari bahasa Inggris 'crab.' Data (4) tergolong sebagai *dajare* homofon secara fonologis, dengan makna referen dan makna target yang berbunyi identik.

Makna referen lebih koheren dengan konteks kalimat, yaitu sebagai objek tidak langsung dari verba に入った (*haitta*, masuk). Makna target クラブ (*kurabu*, kepiting) muncul karena relasi makna dengan kata カニ (*kani*, kepiting) yang merupakan sinonim dari makna target tersebut.

Tipe 3

Paronomasia paradigmatis tipe 3 adalah jenis paronomasia yang paling banyak ditemukan dalam *dajare gairaigo* pada situs web *DajareStation*, dengan jenis fonologis yang paling bervariasi pula. Data (5) dan (6) berikut adalah contoh lain dari paronomasia paradigmatis tipe 3 yang ditemukan.

- (5) 顧客に貸す玉
Kokyaku ni kasu tama
'Bola yang dipinjamkan ke pelanggan'

(*DajareStation*, no. 6)

- (6) 帽子をかぶるのは、御法度
Boushi o kaburu no wa, gohatto
'Memakai topi itu dilarang'

(*DajareStation*, no. 25)

Data (5) memiliki makna referen berupa frasa 貸す玉 (*kasu tama*, bola yang dipinjamkan) dan makna target berupa kata *gairaigo* カスタマー (*kasutamaa*, pelanggan). Sementara itu, data (6) memiliki makna referen yaitu kata 御法度 (*gohatto*, dilarang) dan makna target kata ハット (*hatto*, topi). Keduanya memiliki makna referen yang lebih dominan, serta makna target yang dimunculkan melalui relasi makna sinonim dengan kata lain dalam konteks kalimat (*kasutamaa* dengan *kokyaku*, serta *hatto* dengan *boushi*).

Meskipun keduanya termasuk jenis paronomasia paradigmatis tipe 3, data (5) dan data (6) berbeda secara fonologis. Data (5) adalah *dajare* jenis semi-homofon dengan perubahan durasi bunyi vokal pada makna target, sementara data (6) adalah *dajare* sematan dengan pengurangan silabel 'go' pada makna target.

Tipe 4

Jenis terakhir dari paronomasia paradigmatis adalah paronomasia paradigmatis tipe 4. Data (7) berikut adalah contoh *dajare gairaigo* jenis tersebut:

- (7) 椅子に嫉妬する
Isu ni shitto suru
'Iri kepada kursi'

(*DajareStation*, no. 10)

Makna referen pada data (7) adalah kata 嫉妬する (*shitto suru*, iri) sementara makna targetnya adalah kata シットする (*shitto suru*, duduk). Data (7) adalah jenis *dajare* homofon secara fonologis, dengan dua makna yang berbunyi sama.

Data (7) memiliki makna referen yang tidak koheren, sebab verba 嫉妬する (*shitto suru*, iri) secara semantis tidak sesuai untuk mempredikati kata 椅子 (*isu*, kursi). Oleh karena itu, muncul makna target yang lebih koheren secara semantis, yaitu verba シットする (*shitto suru*) yang berarti 'duduk.'

Paronomasia Sintagmatik

Jenis paronomasia terakhir yang ditemukan dalam *dajare gairaigo* pada situs web *DajareStation* adalah jenis paronomasia sintagmatik. Berbeda dengan jenis paronomasia paradigmatis, pada paronomasia sintagmatik, dua kata yang dimainkan muncul dalam satu kalimat, sehingga makna target tidak perlu dimunculkan melalui relasi makna dengan konteks kalimat. Data (8) dan (9) berikut adalah contoh data paronomasia sintagmatik yang ditemukan.

(8) バイトがバイト

Baito ga baito

'Pekerjaan paruh waktu menggigit'

(*DajareStation*, no. 37)

(9) このワイヤーは、卑猥や!

Kono waiyaa wa, hiwai ya!

'Kabel ini, porno!'

(*DajareStation*, no. 44)

Data (8) memiliki makna referen berupa kata バイト (*baito*, pekerjaan paruh waktu) serta makna target berupa kata バイト (*baito*, menggigit). Keduanya merupakan kata *gairaigo*. Kata バイト (*baito*, pekerjaan paruh waktu) berasal dari bahasa Jerman 'arbeit,' sementara kata バイト (*baito*, menggigit) berasal dari bahasa Inggris 'bite.' Data (8) adalah jenis *dajare* homofon secara fonologis, sebab kedua maknanya berbunyi identik.

Sementara itu, data (9) memiliki makna referen berupa kata ワイヤー (*waiyaa*, kabel) dan makna target berupa frasa 卑猥や (*hiwai ya*) yang terdiri dari kata 卑猥 (*hiwai*, porno) dan interjeksi や (*ya*). Pada data (9), makna referen lah yang merupakan kata *gairaigo*. Secara fonologis, data (9) adalah jenis *dajare* sematan, dengan penambahan silabel 'hi' pada makna target.

4. Simpulan dan Saran

Secara jenis paronomasia, data yang paling banyak ditemukan dalam *dajare gairaigo* pada situs web *DajareStation* adalah jenis paronomasia paradigmatis, khususnya tipe 3. Sementara itu, secara fonologis, jenis *dajare* yang paling banyak ditemukan adalah *dajare* sematan, sesuai dengan pendapat Otake [7] bahwa *dajare* sematan adalah ciri khas permainan kata bahasa Jepang.

Secara relasi makna, karena paronomasia paradigmatis tipe 3 adalah yang paling banyak ditemukan, makna referen pada *dajare gairaigo* lebih dominan daripada makna target. Makna referen umumnya adalah kata atau frasa yang bukan *gairaigo*, sementara makna target lah yang merupakan kata atau frasa *gairaigo*. Meskipun begitu, terdapat beberapa data dengan kedua makna berupa kata *gairaigo*, serta satu data dengan makna referen saja sebagai kata *gairaigo*.

Pada paronomasia paradigmatis, makna target dimunculkan melalui relasi makna dengan kata lain dalam konteks kalimat. Sementara itu, karena kata referen dan kata target pada paronomasia sintagmatik dimunculkan pada kalimat yang sama, tidak dibutuhkan relasi makna untuk memunculkan makna target pada jenis paronomasia tersebut.

Penelitian ini dilakukan dengan data *dajare* yang sudah dicatat dalam bentuk tertulis. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada data *dajare* yang bersifat langsung, seperti acara radio atau iklan televisi.

Daftar Pustaka

- [1] H. G. Tarigan, *Pengajaran Gaya Bahasa*. Bandung: CV Angkasa, 2013.
- [2] G. Keraf, *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2004.
- [3] S. N. Tjandra, *Semantik Jepang*. Jakarta: Binus Media & Publishing, 2016.
- [4] A. Partington, *The Linguistics of Laughter: A Corpus-Assisted Study of Laughter-talk*. New York: Routledge, 2006.
- [5] Merriam-Webster, "Shell." <https://www.merriam-webster.com/dictionary/shell> (accessed Jan. 07, 2022).
- [6] K. Shinohara and S. Kawahara, "Syllable intrusion in Japanese puns, dajare," 2010. [Online]. Available: <http://ci.nii.ac.jp/naid/40018766044/en/>
- [7] T. Otake, "Dajare is not the lowest form of wit.," in *Eleventh Annual Conference of the International Speech Communication Association*, 2010, pp. 1257–1260. [Online]. Available: https://www.isca-speech.org/archive_v0/archive_papers/interspeech_2010/i10_1257.pdf
- [8] S. Attardo, *Linguistic Theories of Humor*. New York: Mouton de Gruyter, 1994.
- [9] DajareStation, "チェス.," Feb. 2022. [Online]. Available: <https://dajare.jp/category/11/35/362/>.
- [10] T. Salisah, A. S. Suryadimulya, and N. Sunarni, "Pembentukan Dajare Pada Drama 99.9 ~Keiji Senmon Bengoshi~ Season Dua Episode Dua," *KIRYOKU*, vol. 5, no. 1, pp. 8–14, May 2021, doi: 10.14710/kiryoku.v5i1.8-14.
- [11] M. P. Lestari, "Ambiguitas Fonologi pada Dajare dan Pembentukannya dalam Anime Kuroko no Basuke Season 1-3 Karya Sutradara Shunsuke Tada," Universitas Brawijaya, 2017. [Online]. Available: <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/169>
- [12] J. Gustafsson, "Puns in Japanese advertisements," Lund University, 2010. [Online]. Available: <http://lup.lub.lu.se/student-papers/record/1621551>
- [13] F. Djajasudarma, *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: Refika Aditama, 2010.
- [14] Mahsun, *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan strategi, metode, dan tekniknya*, 12th ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- [15] DajareStation, "英語.," Feb. 2022. [Online]. Available: <https://dajare.jp/category/5/2/>.

KEMAMPUAN PEMELAJAR BAHASA JEPANG SMAN 3 MALANG KELAS XI MIPA DALAM MELAFALKAN BUNYI VOKAL PANJANG (CHOUON)

A. Y. Mulianti¹, F. A. Saragih²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya, Kota Malang
e-mail: ayuyulia@student.ub.ac.id, emiwk74@ub.ac.id

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh adanya kesalahan berbahasa Jepang siswa dalam pelafalan vokal panjang yang terdapat pada kosakata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pelafalan kosakata yang mengandung chouon pada siswa kelas XII MIPA SMAN 3 Malang tahun angkatan 2022/2023. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Populasi dalam penilaian ini berjumlah 62 orang yang diambil dari tugas membuat video wawancara kd 3.1 dengan tema hima na toki pada dua kelas XII MIPA, yaitu: XII MIPA A, B, D, E (25 orang), XII MIPA H, I, J (37 orang). Namun, sampel penelitian ini hanya mengambil beberapa tugas yang telah dikerjakan oleh siswa dengan teknik purposive sampling. Berdasarkan hasil analisis data, yang telah diuraikan diketahui enam hal sebagai berikut: Pertama, kemampuan melafalkan kosakata yang mengandung chouon siswa kelas XII MIPA SMAN 3 Malang secara keseluruhan dengan nilai rata-rata diberikan oleh validator adalah 2 dengan kualifikasi sangat kurang. Kedua, diketahui kemampuan mendengar goi yang mengandung chouon ee dan uu dengan nilai rata-rata diberikan oleh validator adalah 2. Dengan hasil seperti ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan melafalkan bunyi vokal panjang pada siswa masih terhitung sangat kurang. Terbukti dari total 14 siswa, ketiga validator memberikan penilaian 2. Seperti yang disebutkan sebelumnya penilaian 2 berarti pelafalan kurang jelas, sulit dipahami.

Kata kunci: vokal panjang bahasa Jepang, kemampuan, pelafalan

Abstract

This study is motivated by the existence of students' Japanese language errors in the pronunciation of long vowels contained in vocabulary. This study aims to determine the pronunciation ability of vocabulary containing chouon in class XII MIPA SMAN 3 Malang class year 2022/2023. This research used qualitative research method with descriptive design. The population in this study amounted to 62 people taken from the task of making a video interview kd 3.1 with the theme hima na toki in two XII MIPA classes, namely: XII MIPA A, B, D, E (25 people), XII MIPA H, I, J (37 people). However, the sample of this assessment only takes some of the tasks that have been done by students with purposive sampling technique. Based on the results of data analysis, which have been described, six things are known as follows. Firstly, the ability to pronounce vocabulary containing chouon of students of class XII MIPA SMAN 3 Malang as a whole with the average score given by the validator is 2 with very poor qualification. Second, the ability to hear goi containing chouon ee and uu with the average score given by the validator is 2. It can be concluded that the ability to pronounce long vowel sounds in students is still very poor. It is proven that out of a total of 14 students, the validators gave a rating of 2. As mentioned earlier, a rating of 2 means that the pronunciation is less clear, difficult to understand.

Keywords: Japanese long vowels, ability, pronunciation

1. Pendahuluan

Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain. Hal terpenting adalah semua aspek tersebut tersebut dapat dituangkan atau disampaikan melalui bahasa. Ketika ingin menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada seseorang baik secara lisan maupun tertulis, lawan bicara dapat menangkap hal yang dimaksud. Dalam menyampaikan pikiran melalui lisan perlu memperhatikan susunan bahasa, intonasi, dan pemilihan kosakata yang tepat agar lawan bicara dapat dengan mudah memahami maksud atau arti dari yang ingin disampaikan, agar tidak terjadinya salah penerimaan atau salah penanggapan dari suatu komunikasi. Perlunya pelafalan bahasa dengan benar misalnya dengan memperhatikan intonasi atau bunyi panjang pendeknya bahasa.

Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang memiliki perbedaan yang mendasar dari segi penggunaan huruf, cara melafalkan kosakata dan tata bahasa. Pada aspek cara melafalkan kosakata, bahasa Jepang mempunyai kosakata yang harus dilafalkan panjang pendeknya sesuai dengan yang tertulis. Sedangkan Bahasa Indonesia tidak mengenal kosakata bunyi panjang [1]. Sehingga dalam mempelajari bahasa Jepang, pembelajar Indonesia cenderung kesulitan untuk mendengar dan berbicara kosakata yang berbunyi panjang. Hal ini juga dinyatakan oleh Okuma [2] yang mengatakan bahwa salah satu kesulitan orang asing yang belajar bahasa Jepang adalah bunyi panjang. Terdapat beberapa kosakata bahasa Jepang yang jika didengar sekilas pelafalannya mirip namun ternyata dalam segi penulisan dan arti berbeda. Seperti bunyi panjang pada kosakata いいます (iimasu) yang artinya “mengatakan” dan bunyi pendek pada kosakata います (imasu) yang artinya “ada” [2]. Ketidakepekaan tersebutlah yang menciptakan dimana orang Indonesia pemelajar bahasa Jepang cenderung mengabaikan bunyi panjang bahasa Jepang pada sebuah kata, padahal jika tidak memerhatikan dengan benar maka penyampaian maksud dan arti dalam sebuah kata tersebut akan keliru dan salah arti. Hal lainnya terbukti dengan munculnya fenomena kata “sensei” yang sering dilafalkan /sen/-/se/-/i/ atau kata “jouzu” yang dilafalkan /jo/-/U/-/zu/, oleh pembelajar bahasa Jepang orang Indonesia. Padahal pelafalan yang seharusnya adalah /sen/-/see/ dan /joo/-/zu. Memperhatikan pelafalan sangat penting karena panjang pendek serta intonasi suatu kosakata digunakan sebagai pembeda makna. Jika tidak diperhatikan akan berdampak bagi kemampuan berbahasa Jepang pembelajar bahasa Jepang.

Kondisi seperti inilah yang juga sebenarnya memberikan kesan bahwa pembelajar Indonesia memiliki kesulitan dalam memahami dan melafalkan bunyi panjang *chouon*. Kesulitan tersebut terkadang membuat pemelajar bahasa Jepang sulit untuk menyampaikan maksud yang benar kepada native speaker ketika berbicara. Tentu saja dalam komunikasi bahasa Jepang tidak hanya perlu memperhatikan tata bahasa dan pemilihan kata yang tepat tetapi perlu juga memperhatikan bunyi panjang pendeknya kosakata, khususnya bahasa Jepang agar dapat tersampaikan dengan benar.

Oleh karena itu, banyak penelitian telah dilakukan untuk memahami vokal panjang *chouon* di kalangan pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Salah satu diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah, Zalman, dan Yani [3] pada siswa kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP, untuk mengetahui kemampuan menyimak kosakata bahasa Jepang, yang mengandung bunyi panjang *chouon*. Dalam [3], disebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan menyimak bunyi panjang *chouon* pembelajar bahasa Jepang orang Indonesia adalah minimnya latihan, karena dibatasi oleh kurikulum 2013. Serupa dengan hasil penelitian tersebut, peneliti melakukan observasi di SMAN 3 Malang diketahui bahwa guru menggunakan kurikulum 2013 dan menggunakan Nihongo Kira Kira dan buku pelajaran Sakura volume 1, 2, 3 sebagai buku pedoman teks. Buku teks ini menuntut siswa lebih sering untuk mendengarkan audio dalam proses pembelajaran, dimana setiap materi pembelajaran selalu menyediakan audio sebagai media wajib. Namun pada penelitian terdahulu mengkaji tentang kemampuan menyimak kosakata bahasa Jepang yang mengandung bunyi panjang (*chouoni*) dengan salah satu faktor yang mempengaruhinya saja, pada penelitian ini bermaksud untuk mengetahui seberapa kemampuan pelafalan bunyi panjang bahasa Jepang pada pembelajar tingkat pemula.

Berdasarkan pada kondisi penelitian tersebut, penelitian ini bermaksud untuk melakukan penelitian yang mengacu kepada kemampuan pelafalan bunyi panjang *chouon* pemelajar bahasa Jepang yang masih dibatasi oleh kurikulum 2013. Untuk itu dalam penelitian ini, meneliti terhadap kemampuan pelafalan bunyi panjang *chouon* kepada siswa SMAN 3 Malang pada pelajaran lintas minat bahasa Jepang kelas XII MIPA. Pemelajar bahasa Jepang kelas XII MIPA di SMAN 3 Malang adalah pemelajar bahasa Jepang orang Indonesia pemula atau baru mengenal bahasa Jepang tingkat dasar. Meskipun masih tingkat pemula, alangkah baiknya apabila dilakukan penelitian ini sebagai bahan pengembangan kemampuan bahasa Jepang agar tidak terjadi kesalahan yang terus diulang. Untuk itu penelitian ini dibuat dengan judul Kemampuan Pemelajar Bahasa Jepang SMAN 3 Malang Kelas XI MIPA Dalam Melafalkan Bunyi Vokal Panjang (*Chouon*).

2. Metode

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif-kuantitatif dengan desain deskriptif. Sholikhah [4] mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang penjelasannya tidak berupa angka dan tidak diolah dengan statistik. Penelitian kualitatif merupakan sebuah kegiatan ilmiah yang bertujuan untuk mengumpulkan data secara sistematis, mengurutkan berdasarkan kategori tertentu, kemudian mendeskripsikan dan menginterpretasikan data tersebut dari wawancara, observasi, maupun dokumentasi yang kemudian dianalisis [5].

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA SMAN 3 Malang tahun pelajaran 2018/2019. Siswa tersebut berjumlah 62 orang yang diambil dari tugas membuat video wawancara kd 3.1 dengan tema *hima na toki* pada dua kelas XII MIPA, yaitu: XII MIPA A, B, D, E (25 orang), XII MIPA H, I, J (37 orang). Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi. Observasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan pelafalan yang mengandung bunyi panjang bahasa Jepang (*chouon*) pada siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono [6]. Hal ini dikarenakan tidak semua video yang telah dibuat oleh siswa dapat digunakan karena terdapat beberapa masalah, yaitu masih ada beberapa siswa yang tidak mengumpulkan tugas, kondisi ruangan pengambilan video yang kurang mendukung sehingga suara yang dihasilkan kurang jernih, dan tidak semua tugas yang telah dikumpulkan oleh siswa menggunakan kosakata bunyi panjang (*chouon*). Oleh karena itu dalam penelitian ini hanya menggunakan kurang lebih 14 video untuk dapat divalidasi kepada *native speaker* sebagai validator utama dalam penelitian ini.

Menurut Febriyanti, R., dan Husna, L. [1] mengenai tujuan kriteria pelafalan bunyi vokal panjang (*chouon*), antara lain bunyi /aa/, /ii/, /ee/, /ei/, /uu/, /oo/, dan /ou/. Dalam pengumpulan data ini hanya menggunakan penggalan video pengucapan bunyi panjang dengan indikator kosakata yang mengandung bunyi panjang *uu* (いっしゅうかん) dan *ee* (ゲーム), karena siswa bebas menggunakan kosakata apa saja yang berhubungan dengan tema *hima na toki*, maka tidak semua tugas siswa menggunakan kosakata yang mengandung bunyi panjang bahasa Jepang. Pada tugas yang telah dikumpulkan, siswa lebih banyak menggunakan bunyi vokal panjang dengan bunyi /uu/ (いっしゅうかん) terdapat 10 siswa dan bunyi vokal panjang /ee/ terdapat 7 siswa. Namun dalam penelitian ini hanya menggunakan masing-masing 7 siswa saja. Hal ini dilakukan guna untuk mendapatkan hasil penilaian yang setara dan akurat dari validator.

Penggalan video yang telah dipilah selanjutnya adalah menjadikan video tersebut menjadi audio MP3 lalu memasukkannya ke dalam *google drive* untuk mempermudah pemasukan audio ke dalam angket menggunakan platform *google form*, dimana *google form* tersebut akan diberikan kepada tiga orang validator yang merupakan *native* asli bahasa Jepang. Tujuan dari pemilihan *native* bahasa Jepang sebagai validator adalah untuk mendapatkan kevalidan atau keabsahan yang pasti sebagai pemilik bahasa asli bahasa Jepang. Proses validitas atau keabsahan data adalah salah satu bentuk pertanggung jawaban peneliti terhadap data yang diperoleh dalam penelitiannya [7].

Terdapat beberapa point yang diperhatikan dalam pembuatan angket yang akan diberikan oleh validator yaitu, memberikan pilihan point 1 sampai 5 mengenai seberapa mampu siswa mengucapkan kosakata bunyi panjang, serta validator diminta untuk memberikan komentar untuk menilai kemampuan pelafalannya. Pemberian nilai berupa angka bertujuan untuk mempermudah validator dalam menilai kemampuan pengucapan oleh siswa. Adapun keterangan pemberian penilaian berupa angka yaitu Untuk mengisi format penilaian tersebut, cukup memilih angka yang sesuai pada kolom-kolom penilaian di bawah skala penilaian sesuai dengan kriteria penilaian di bawah ini :

- a. : Pelafalan fonem tidak jelas hampir tidak terdengar
- b. : Pelafalan kurang jelas, sulit dipahami
- c. : Pelafalan biasa saja
- d. : Bisa memahami vokal panjang bahasa Jepang dengan baik
- e. : Pelafalan fonem tidak jelas, bunyi vokal panjang tidak dapat memahami vokal panjang bahasa Jepang dengan sangat baik dan jelas.

Dengan itu peneliti mengetahui kemampuan siswa mengucapkan bunyi panjang berdasarkan pendapat dari validator. Selanjutnya adalah dengan menggabungkan pendapat yang diberikan oleh validator dengan teori-teori serta pemahaman dari peneliti untuk menyempurnakan hasil yang diinginkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan angket yang telah disebar kepada ketiga validator terdapat temuan data berupa hasil penilaian yang berbeda dari ketiga validator. Berikut tabel data penilaian dari tiga validator:

Tabel 1. Data Temuan Penilaian Validator Pada Responden Bunyi Vokal Panjang ee

Suara Responden	Kosakata Bunyi Vokal Panjang <i>chouon</i>		
	ゲーム (ee)		
	I	II	III
R1	2	2	2
R2	2	3	4
R3	2	2	4
R4	2	1	2
R5	5	2	4
R6	3	2	4
R7	4	4	4

Tabel 2. Data Temuan Penilaian Validator Pada Responden Bunyi Vokal Panjang uu

Suara Responden	Kosakata Bunyi Vokal Panjang <i>chouon</i>		
	いっしゅうかん (uu)		
	I	II	III
R1	2	3	2
R2	3	3	3
R3	3	5	2
R4	2	2	2
R5	3	4	2
R6	2	3	3
R7	2	3	4

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa ketiga validator memberikan penilaian yang berbeda pada setiap responden. Maka dari itu jumlah nilai presentase kemampuan melafalkan kosakata yang mengandung bunyi vokal panjang /uu/ いっしゅうかん dan /ee/ ゲーム dibedakan berdasarkan nilai yang diberikan untuk setiap responden. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator dapat di simpulkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Penilaian Ketiga Validator Pada Responden Bunyi Vokal Panjang ee

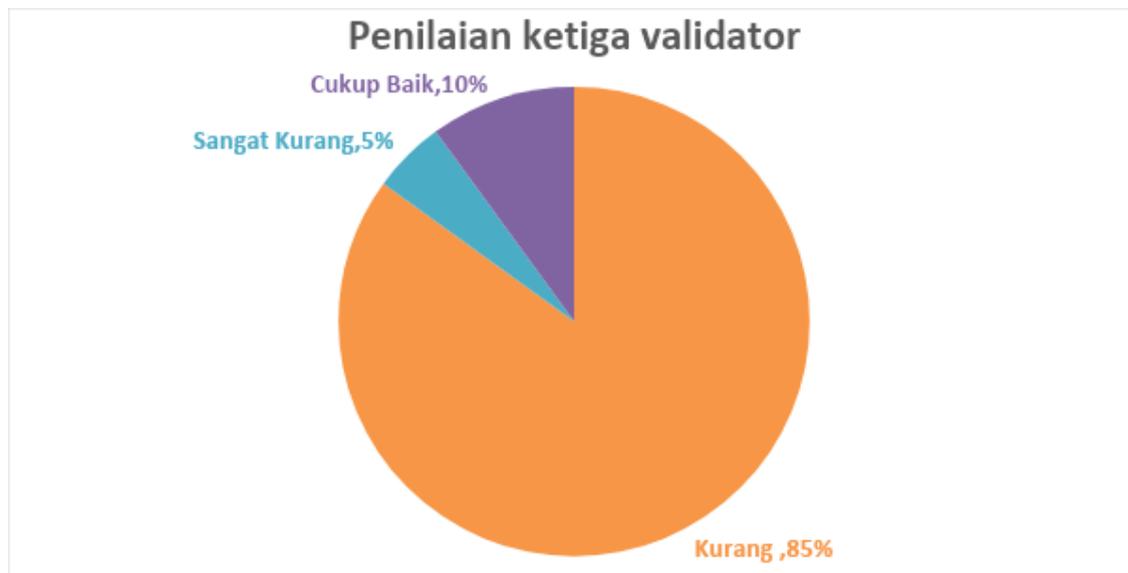
Bunyi Vokal Panjang /ee/ ゲーム	Skala				
	1	2	3	4	5
R1	0 (0%)	3 (100%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
R2	0 (0%)	1 (33,3%)	2 (66,7%)	0 (0%)	0 (0%)
R3	0 (0%)	3 (100%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
R4	1 (33,3%)	2 (66,7%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
R5	0 (0%)	2 (66,7%)	1 (33,3%)	0 (0%)	0 (0%)
R6	0 (0%)	1 (33,3%)	2 (66,7%)	0 (0%)	0 (0%)
R7	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	3 (100%)	0 (0%)

Tabel 4. Hasil Penilaian Ketiga Validator Pada Responden Bunyi Vokal Panjang uu

Bunyi Vokal Panjang /uu/ いっしゅうかん	Skala				
	1	2	3	4	5
R1	0 (0%)	2 (66,7%)	1 (33,3%)	0 (0%)	0 (0%)
R2	0 (0%)	2 (66,7%)	1 (33,3%)	0 (0%)	0 (0%)
R3	0 (0%)	0 (0%)	1 (33,3%)	1 (33,3%)	1 (33,3%)
R4	0 (0%)	3 (100%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
R5	0 (0%)	1 (33,3%)	0 (0%)	2 (66,7%)	0 (0%)
R6	0 (0%)	1 (33,3%)	1 (33,3%)	1 (33,3%)	0 (0%)
R7	0 (0%)	1 (33,3%)	1 (33,3%)	1 (33,3%)	0 (0%)

Berdasarkan tabel di atas, skor yang diperoleh dari 14 audio yang terbagi berdasarkan bunyi vokal panjang /uu/ dan /ee/. Terlihat validator lebih banyak memberikan skor

kemampuan di bawah 5. Jumlah nilai kemampuan melafalkan bunyi vokal panjang uu dan ee siswa kelas XII SMA 3 Malang, rata-rata validator memberikan skor 2 pada kedua pelafalan bunyi panjang /uu/ dan /ee/ dengan presentase 85% yang berarti pelafalan kurang. Skor tertinggi yang diberikan adalah 4 dengan presentase 10% yang berarti cukup baik. Sementara nilai terendah yang diberikan adalah 1 dengan presentase 5% yang berarti sangat kurang.



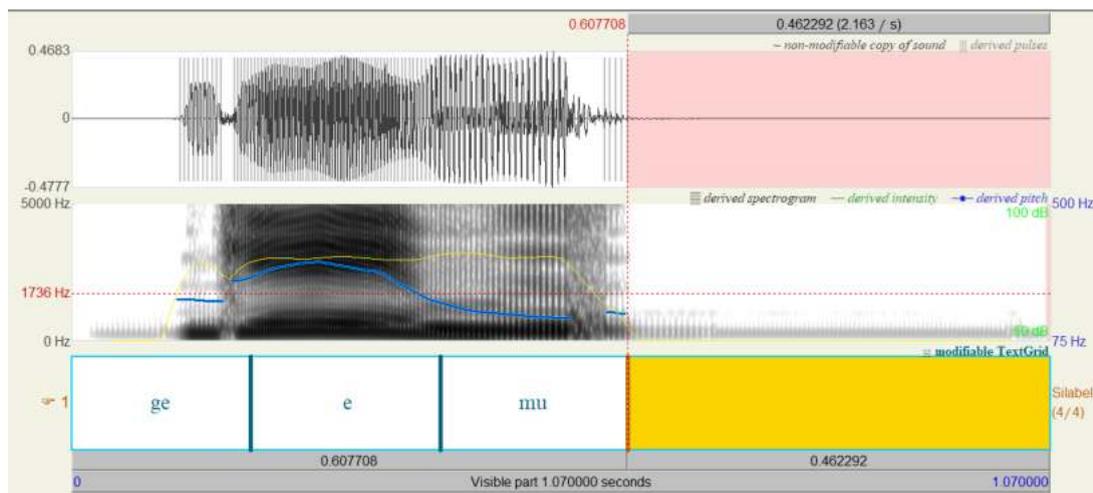
Gambar 1. Presentase Penilaian Ketiga Validator

Pembahasan

Pertama, kemampuan melafalkan kosakata yang mengandung bunyi vokal panjang siswa kelas X II MIPA SMA 3 Malang untuk kemampuan melafalkan kosakata yang mengandung bunyi vokal panjang uu dengan skor yang diberikan rata-rata 2. Kedua, untuk kemampuan melafalkan kosakata yang mengandung bunyi vokal panjang ee dengan skor yang diberikan rata-rata 2. Terbukti pada tabel 3 dan tabel 4 bunyi vokal panjang uu dan ee ketiga validator banyak memberikan skor kepada 7 responden dengan nilai 2 dengan presentase 80%.

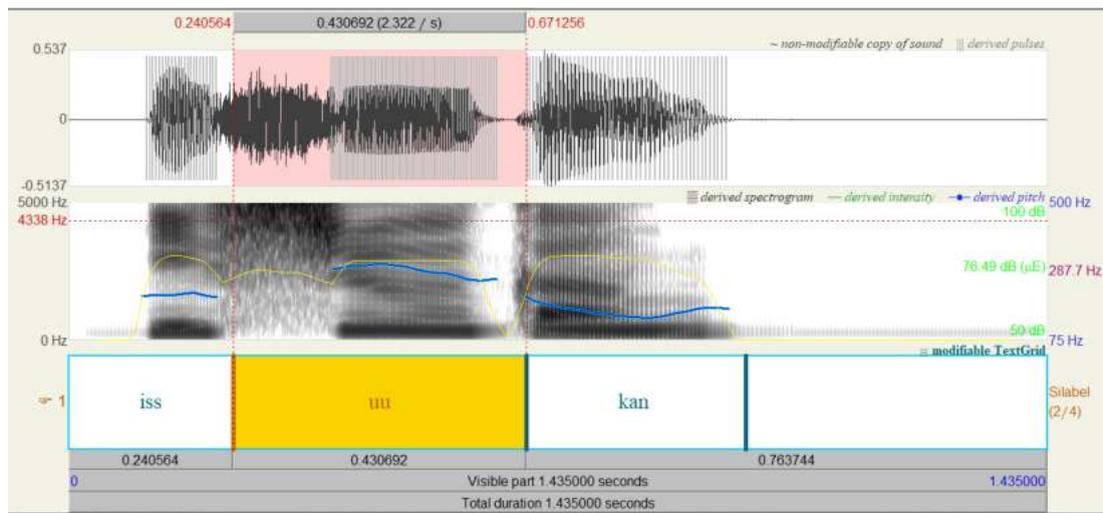
Berdasarkan dari hasil pembahasan yang penulis lakukan mengenai bagaimana kemampuan pelafalan pemelajar bahasa Jepang kelas XII MIPA SMAN 3 Malang dalam melafalkan bunyi vokal panjang *chouon* dapat diketahui bahwa kemampuan 16 pemelajar bahasa Jepang dalam melafalkan bunyi panjang *chouon* kurang. Namun pada tabel 3 ketiga validator memberikan nilai 4 kepada R7 menurut validator kemampuan pelafalan R7 dapat mengucapkan bunyi panjang /ee/ ゲーム dengan baik dan jelas. Pada kasus lain validator juga memberikan penilaian yang berbeda pada beberapa responden, misalnya pada tabel 4 R6 validator satu memberikan nilai 2, validator dua memberikan penilaian 3 dan validator tiga memberikan nilai 4. Begitu juga dengan R7 ketiga validator memberikan jawaban yang sama dengan R6. Hal ini membuat penilaian menjadi sulit untuk diidentifikasi karena penilaiannya secara subyektif. Dengan penilaian validator yang berbeda-beda sehingga tidak bisa disimpulkan hasil nilai yang akurat dari para validator. Dari pelafalan responden tersebut, kebanyakan dari mereka pelafalannya dianggap tidak sesuai dengan cara pelafalan yang benar. Banyak dari mereka yang salah melafalkan bunyi vokal panjang menjadi bunyi vokal pendek *tan'on*, padahal seharusnya dilafalkan panjang *chouon*. Bila didasarkan pada pembentukan *onsetsu* (silabel), baik *chouon* maupun *tan'on*, keduanya terhitung sebagai satu silabel. Akan tetapi bila pembentukannya berdasarkan *haku/moora* (mora), maka *chouon* terdiri atas 2 *haku/moora* sedangkan *tan'on* terdiri atas 1 *haku/moora* [8]. Banyak juga dari responden yang salah melafalkan bunyi /ee/ ゲーム yang seharusnya dibaca

dengan 2 mora, namun kebanyakan dari responden melafalkan dengan 1 mora saja sehingga hanya terdengar seperti ゲーム. Dapat dilihat pelafalan ゲーム jika dimasukkan ke dalam OJAD dengan fitur Suzuki-kun. Dari OJAD dimasukkan ke dalam Praat dan menghasilkan gambar seperti ini.

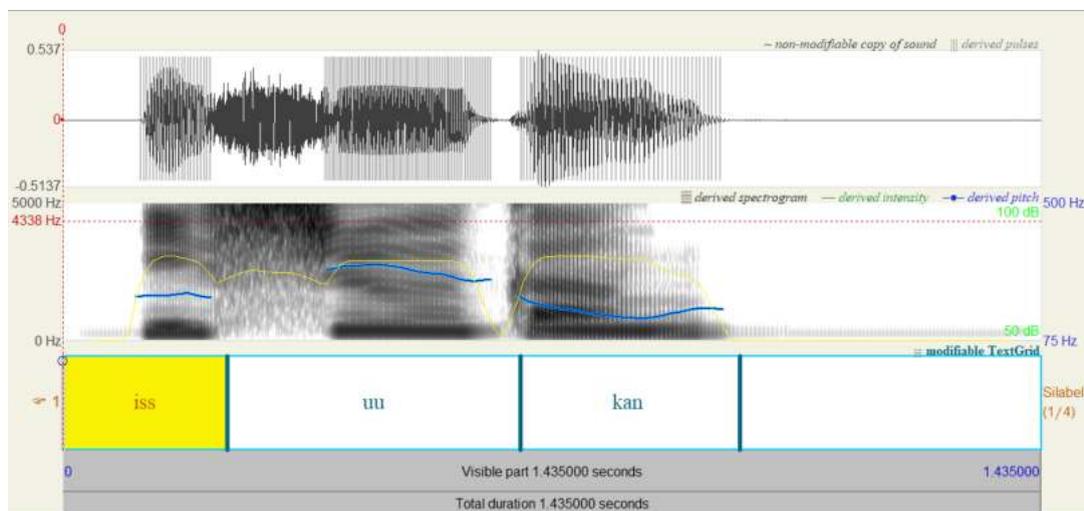


Gambar 2. Pelafalan Kosakta Bunyi Panjang ゲーム

Gambar di atas adalah gambar hasil pelafalan ゲーム dari OJAD fitur Suzuki-kun yang dimasukkan ke dalam Praat [9]. Di sana terlihat pelafalan ゲーム menunjukkan bahwa pelafalan pada kosakata ゲーム dilafalkan dengan bunyi vokal /ee/ secara bersamaan sehingga terdengar panjang. Begitu juga pada pelafalan kosakata bunyi panjang /uu/ banyak responden yang salah melafalkan bunyi /uu/ いっしゅかん yang seharusnya dibaca dengan 2 mora, namun kebanyakan dari responden melafalkan dengan 1 mora saja sehingga hanya terdengar seperti いっしゅかん. Namun pada kosakata いっしゅかん tidak hanya vokal panjang *chouon* saja namun terdapat konsonan dengan vokal rangkap *sokuon* [10] mengatakan bahwa bunyi tertutup atau bunyi yang tersumbat, yang dalam bahasa Indonesia dapat disebut rangkap yaitu pemakaian bunyi konsonan yang sama dengan konsonan pada sebuah silabel yang ada pada bagian berikutnya. Hal ini akan tampak jelas apabila *sokuon* ditulis dengan huruf latin. Apabila ditulis dalam hiragana *sokuon* dilambangkan dengan huruf tsu ukuran kecil (っ), begitu pula apabila ditulis dengan huruf katakana, *sokuon* dilambangkan dengan huruf tsu kecil (ッ). Dari pengertian tersebut, *sokuon* adalah konsonan rangkap dalam bahasa Jepang yang penulisannya ditandai dengan huruf (っ/ッ). Pada kosakata いっしゅかん huruf tsu kecil dituliskan setelah vokal i [いっ] merupakan bunyi konsonan rangkap *sokuon*. Pada kasus ini terdapat beberapa responden yang juga tidak memperhatikan bunyi konsonan rangkap *sokuon* sehingga terdengar seperti いすかん. Dapat dilihat pelafalan いっしゅかん jika dimasukkan ke dalam OJAD dengan fitur Suzuki-kun. Dari OJAD dimasukkan ke dalam Praat dan menghasilkan gambar seperti ini.



Gambar 3. Pelafalan Kosakta Bunyi Panjang いっしゅうかん



Gambar 4. Pelafalan Kosakta Bunyi Rangkap いっしゅうかん

Gambar di atas adalah gambar hasil pelafalan いっしゅうかん dari OJAD fitur Suzuki-kun yang dimasukkan ke dalam Praat. Di sana terlihat pelafalan いっしゅうかん menunjukkan bahwa pelafalan pada kosakata いっしゅうかん dilafalkan dengan bunyi vokal /uu/ secara bersamaan sehingga terdengar panjang. Serta pelafalan bunyi konsonan rangkap *sokuon* terdapat penekanan pada *iss* [いっ] yang harus diucapkan seperti menekankan huruf [L] agar terdengar dengan jelas.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pelafalan kosakata bunyi panjang pada siswa masih tergolong kurang. Kurangnya kemampuan pelafalan kosakata bunyi panjang pada siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, ketika pemberian materi guru kurang memperhatikan pelafalan kosakata bahasa Jepang yang benar kepada siswa. Guru juga tidak memperbaiki pelafalan siswa ketika siswa diberikan tugas membuat percakapan berbahasa Jepang. Sehingga siswa tidak memperhatikan mana pelafalan bahasa Jepang yang benar. Berdasarkan hasil observasi lapang melalui kegiatan pelatihan mengajar di SMAN 3 Malang pada kegiatan belajar mengajar guru kurang memberikan evaluasi kepada siswa, ketika siswa diberikan tugas untuk membaca atau melafalkan percakapan bahasa Jepang. Kedua, penyebab dan kesulitan siswa dalam melafalkan kosakata bunyi panjang, siswa memiliki keraguan dalam menentukan apakah bunyi yang diperdengarkan panjang atau pendek karna bunyi yang dihasilkan sangat mirip. Ketiga, faktor lain yang membuat siswa kesulitan ialah pada

kurikulum 2013 siswa hanya dituntut untuk mengerti bahasa Jepang lebih kepada penulisan dan latihan soal saja, namun minim latihan akan percakapan bahasa Jepang itu sendiri, oleh karena itu, ketika dinilai oleh ketiga validator, merasa kemampuan pelafalan bahasa Jepang bunyi vokal panjang siswa masih kurang bahkan masih terdengar seperti vokal bunyi pendek.

Jika dibandingkan dengan teori Sutedi, dapat disimpulkan bahwa pelafalan 14 pemelajar bahasa Jepang mulai dari bunyi vokal panjang /uu/ dan /ee/ terbilang belum memahami sepenuhnya bagaimana pelafalan yang baik dan bagaimana pelafalan yang salah. Hal ini dapat terlihat dari hasil penilaian validator dimana pada setiap pemelajar atau responden tidak ada yang tidak dapat melafalkan bunyi vokal panjang sama sekali. Dari 2 instrumen yang disediakan, setiap pemelajar masih bisa melafalkannya dengan baik walaupun hanya beberapa kata saja. Artinya, dengan ketidakstabilan mereka ketika melafalkan tujuh bunyi panjang, maka bisa dikatakan bahwa mereka masih kebingungan atau belum memahami sepenuhnya terkait pelafalan bunyi vokal panjang yang baik dan benar.

4. Simpulan dan Saran

Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui kemampuan pelafalan kosakata yang mengandung bunyi panjang pada siswa kelas XII MIPA SMAN 3 Malang. Diketahui dari satu indikator dapat disimpulkan terdapat empat pembagian yaitu, Pertama, mampu melafalkan kosakata yang mengandung chouon uu. Kedua, mampu melafalkan kosakata yang mengandung chouon ee.

Berdasarkan hasil analisis data, yang telah diuraikan disimpulkan enam hal sebagai berikut. Pertama, kemampuan melafalkan kosakata yang mengandung chouon siswa kelas XII MIPA SMAN 3 Malang secara keseluruhan dengan nilai rata-rata diberikan oleh validator adalah 2 dengan kualifikasi sangat kurang. Kedua, diketahui kemampuan mendengar goi yang mengandung chouon ee dan uu dengan nilai rata-rata diberikan oleh validator adalah 2. Dengan beigini dapat disimpulkan bahwa kemampuan melafalkan bunyi vokal panjang pada siswa masih terhitung sangat kurang. Terbukti dari total 14 siswa kegita validator sebanyak 85% memberikan penilaian 2. Seperti yang di sebutkan sebelumnya penilaian 2 berarti pelafalan kurang jelas, sulit dipahami.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka penulis mengemukakan beberapa saran, yaitu sebagai berikut. Pertama, diharapkan bagi pengajar bahasa Jepang dapat meningkatkan pembelajaran dalam mengajar dan melatih siswa dalam pelajaran percakapan bahasa Jepang. Agar siswa dapat lebih peka dalam melafalkan bunyi panjang bahasa Jepang. Latihan yang cukup banyak harus terus diberikan agar pemelajar keterampilan Bahasa Jepang orang Indonesia dapat terampil berbicara. Karena keterampilan berbicara itu bukan kemampuan turunan ataupun genetik yang bisa diwariskan. Untuk memperoleh keterampilan tersebut, harus melalui banyak ujian dalam bentuk latihan dan pengarahan atau bimbingan yang intensif [11] Kedua diharapkan pada peneliti selanjutnya agar ada penelitian lebih lanjut mengenai pelafalan kosakata yang mengandung bunyi panjang chouon khususnya pada pelafalan kosakata bunyi panjang pada siswa SMA, karena pada tingkat ini merupakan pembelajar tingkat pemula yang perlu diperhatikan sejak awal agar tidak banyak terjadinya kesalahan pelafalan bahasa Jepang.

Ucapan Terimakasih

Banyak terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini. Febi Ariani Saragih selaku dosen pembimbing lapang yang membimbing dari awal pelaksanaan P4 hingga penyusunan penelitian ini tuntas. Ibu Eprata Meiningsih, S.Pd. selaku guru pamong sekaligus guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 3 Malang yang telah membantu berjalannya kegiatan penelitian di SMAN 3 Malang. Siswa-siswi SMAN 3 Malang yang telah bersedia berpartisipasi dalam berjalannya penelitian. Senpai-tachi yang telah membantu, berbagi pengalaman, dan referensi tentang penelitian yang telah dilakukan. Teman-teman yang memberikan bantuan moral maupun finansial dalam berlangsungnya penelitian. Terakhir untuk *Self Access Center* Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya yang telah menyediakan fasilitas dalam penyusunan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] R. Febriyanti dan A. Indrowaty, Sri, “Pelafalan Bunyi Panjang Bahasa Jepang Pada Mahasiswa, Pengajar, dan Penutur Asli Bahasa Jepang Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya,” *Educate*, vol. 4, no. 1, 2015.
- [2] D. Sutedi, *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora Utama Press, 2003.
- [3] M. Arif. Z. Fadhillah dan D. Hendri. Yani, “Kemampuan Mendengar Goi Yang Mengandung Chouon Pada Siswa Kelas X Sma Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang.,” *Japanese Language Teaching Volume 2 No.1*, 2019.
- [4] A. Sholikhah, “Statistik deskriptif dalam penelitian kualitatif ,” *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, , hlm. 342–362, 2016.
- [5] H. A. Manab, “Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif,” *Kalimedia*. 2015.
- [6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*, no. April. 2013.
- [7] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, cet. 2018.
- [8] D. Sutedi, *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora Utama Press, 2003.
- [9] W. Styler, “Using Praat for Linguistic Research.” Boulder Phonetics Lab, - cs.colombia.edu, University of Colorado, 2017.
- [10] S. Dahidi, *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc, 2004.
- [11] Maidar G. Arsjad dan Mukti U.S, *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga, 1991.

PEMANFAATAN *PODCAST SAKURA TIPS* SEBAGAI MEDIA SUPLEMEN PEMBELAJARAN *CHOUKAI* DI UNIVERSITAS RIAU PRODI BAHASA JEPANG

Dwisyaafirantini¹, N. Rahayu², M.S. Basri³

¹²³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

e-mail: dwisyaafirantini.5118@student.unri.ac.id, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Di era milenial ini *podcast* cukup populer dan banyak diminati oleh kaum muda mudi, dikarenakan manusia pada saat ini melakukan kegiatan secara *multitasking* yang membuat manusia cukup sibuk namun ingin mendengarkan siaran sesuai keinginan pada saat yang bersamaan. Adapun pembelajaran bahasa Jepang yang menggunakan audio sebagai sarana pembelajaran adalah pembelajaran *choukai* (menyimak). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon atau sikap mahasiswa angkatan 2020 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau terhadap *podcast sakura tips*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan instrumen angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respon positif dengan nilai rata-rata 4,7 yang dikategorikan sedang. Dapat disimpulkan bahwa *podcast sakura tips* bisa dijadikan media suplemen pembelajaran *choukai*.

Kata kunci: *podcast, choukai, media suplemen*

Abstract

In this millennial era, podcasts are quite popular and much in demand by young people, because humans currently carry out multitasking activities that make humans quite busy but want to listen to broadcasts as they wish at the same time. The Japanese language learning that uses audio as a learning tool is choukai learning (listening). The purpose of this study was to find out how the response or attitude of the 2020 Japanese Language Education students at the University of Riau to the Sakura Tips podcast. This study uses a descriptive quantitative method with a questionnaire instrument. The results showed that students gave a positive response with an average value of 4.7 which was categorized as moderate. It can be concluded that the sakura tips podcast can be used as a supplementary medium for choukai learning.

Keywords : *podcast, choukai, supplementary medim,*

1. Pendahuluan

Kemajuan zaman membuat manusia harus lebih berinovasi. Manusia tentu memerlukan cara untuk berbagi informasi, penggunaan bahasa asing menjadi salah satu cara agar manusia mampu menghadapi dunia yang lebih luas. Salah satu bahasa asing yang cukup diminati untuk dipelajari di Indonesia adalah bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa Jepang pada situasi pandemi mengharuskan pengajar dan pembelajar menggunakan teknologi untuk melakukan pembelajaran jarak jauh atau kita kenal dengan istilah daring. Situasi tersebut mendukung perkembangan zaman yang semakin banyak memberikan inovasi pembelajaran diantaranya adalah media *podcast*.

Podcast merupakan media berbasis siaran yang diunggah dalam beberapa *platform* dan dapat diakses menggunakan internet. Sepintas *podcast* terlihat seperti radio, pendengar disuguhkan dengan serial audio yang berisi komunikasi satu arah dari *podcaster* atau penyiar yang membahas suatu topik yang memiliki jadwal untuk setiap programnya secara lebih fleksibel.

Di era milenial ini *podcast* cukup populer dan banyak diminati oleh kaum muda mudi, dikarenakan manusia pada saat ini melakukan kegiatan secara *multitasking* yang membuat manusia cukup sibuk namun ingin mendengarkan siaran sesuai keinginan pada saat yang bersamaan. Maka dari itu media *podcast* merupakan kebutuhan yang pas untuk menemani di segala kesibukan. Selain untuk media hiburan, media *podcast* juga menyuguhkan topik edukasi untuk pembelajaran

Adapun salah satu *podcast* yang menyuguhkan topik edukasi bahasa Jepang adalah *Sakura Tips*. *Podcast Sakura Tips* disiarkan oleh penyiar bernama MARI yang pertama kali

diluncurkan pada tahun 2020. *Podcast Sakura Tips* memiliki tingkatan level pembelajaran yaitu level 1 *Beginner*, level 2 *Pre-Intermediate*, level 3 *Intermediate*. Kelebihan dari *Sakura Tips* selain menyediakan media pembelajaran berbentuk *podcast* juga menyediakan media berupa buku yaitu *Sakura Conversation Vol 1-4*.

Sakura Tips ini memiliki tujuan untuk membantu pembelajar asing dalam mempelajari bahasa Jepang. *Podcast Sakura Tips* merilis *podcast* setiap harinya, dengan durasi sekitar 4- 5 menit. Alasan *podcast Sakura Tips* dipilih sebagai objek dalam penelitian ini karena konten yang diberikan dapat menyesuaikan tingkat kemampuan pembelajar bahasa Jepang di Universitas Riau. Adapun pembelajaran bahasa Jepang yang menggunakan audio sebagai sarana pembelajaran adalah pembelajaran *choukai* dengan menggunakan buku marugoto "Tingkat Menengah Pertama" kebahasaan tingkat A2 dan B1.

Pembelajaran *choukai* menuntut mahasiswa untuk menyimak informasi dengan baik dan benar, hal ini diperkuat oleh pendapat Sutedi [1] dalam berkomunikasi secara lisan, seseorang harus mempunyai kemampuan menyimak yang baik agar tidak terjadi kesalahpahaman (salah tafsir) antar pemakai bahasa yang dapat menyebabkan berbagai hambatan dalam proses komunikasi. Agar tercapainya hal tersebut dalam penelitian ini pemanfaatan *podcast sakura tips* sebagai media suplemen pembelajaran *choukai* yang mana Menurut Rusman [2] suplemen berfungsi apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran atau tidak. Peserta didik yang memanfaatkan tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Walaupun materi pembelajaran pada media *podcast* berfungsi sebagai suplemen, para pendidik tentunya akan senantiasa mendorong atau menganjurkan para peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran yang telah disediakan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian ataupun hasil penelitian. Jenis data yang digunakan adalah berupa angket, beberapa pernyataan menitikfokuskan pada pemanfaatan penggunaan media *podcast*. Peneliti akan menggunakan kuesioner tertutup, jawaban setiap item menggunakan skala likert 5 poin, skala pengukuran ini mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, seperti berikut:

Tabel 1. Skala likert

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Netral	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Adapun angket pada penelitian ini terdiri dari 11 butir pernyataan sesuai dari teori Pinèro-Otero [3] mengenai manfaat penggunaan *podcast* bagi pembelajaran siswa. Untuk pengumpulan data peneliti terlebih dahulu menyiapkan angket menggunakan *google form*, lalu peneliti menghubungi responden dan menyebarkan angket. Pada masa pandemi, perkuliahan menggunakan metode *hybrid learning* yaitu tatap muka dan *daring*, sehingga kelas *Shougo Nihongo Chukyuu* dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas A dan B. Dalam penelitian ini sumber data dari mahasiswa Universitas Riau angkatan 2020 yang berjumlah 27 mahasiswa yang mengambil mata kuliah *Shougo Nihongo Chukyuu*. Angket akan diuji validitas menggunakan uji *SPSS for windows versi 25*

Teknik yang peneliti gunakan adalah analisis statistik deskriptif. Peneliti akan menganalisis hasil angket menggunakan rumus mean dan rumus persentase, sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum(fi \cdot xi)}{\sum fi}$$

Keterangan:

M = rata-rata (*mean*)

fi = Frekuensi Jawaban

xi = Skor pilihan jawaban

Σ = Jumlah

Kemudian menggunakan rumus persentase :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase atau gambaran yang diperoleh

F = Frekuensi atau jumlah responden yang

memilih
N = Jumlah sampel penelitian

Setelah adanya persentase, untuk memudahkan penafsiran data dari persentase peneliti melakukan penafsiran berdasarkan skala menurut Pernatawaty [4] sebagai berikut:

Tabel 2. Penafsiran data angket

Interval Persentase	Keterangan
0,00%	Tidak seorangpun
01,00% - 05,00%	Hampir tidak ada
06,00% - 25,00%	Sebagian kecil
26,00% - 49,00%	Hampir setengah
50,00%	Setengahnya
51,00% - 75,00%	Lebih dari setengah
76,00% - 95,00%	Sebagian besar
96,00% - 99,00%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon atau sikap mahasiswa angkatan 2020 pada *podcast sakura tips*. Adapun teknik yang digunakan dalam uji validitas angket adalah dengan mengorelasikan skor yang diperoleh setiap item dengan skor total dari semua mahasiswa. Pengambilan valid atau tidak validnya suatu item dapat dilakukan dengan cara membandingkan koefisien r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) dengan koefisien r tabel. Dengan keputusan (1) Jika r hitung $>$ r tabel maka item dikatakan valid. (2) Jika r hitung

$<$ r tabel maka item dikatakan tidak valid. Adapun r hitung diketahui dengan uji korelasi antar skor total setiap item dengan skor total mahasiswa. Sedangkan r tabel dari 27 mahasiswa dengan $df = 27 - 2 = 25$ adalah 0.396.

Tabel 3. Uji validitas

Case Processing Summary		N	%
Cases	Valid	27	100.0
	Excluded ^a	0	.0
Total		27	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Berdasarkan table di atas hasil uji validitas angket diketahui valid dan tidak ada data yang dikecualikan sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil angket respon atau sikap mahasiswa pada *podcast sakura tips*

Instrumen angket pada penelitian ini terdapat 11 pernyataan. Berikut adalah nilai rata-rata respon atau sikap mahasiswa terhadap *podcast sakura tips*:

Tabel 4. Nilai rata-rata respon atau sikap terhadap *podcast sakura tips*

No	Manfaat <i>podcast sakura tips</i>	Nilai	Kategori
1	<i>Cognitive advantages</i>	7,18	Sedang
2	<i>Student involvement</i>	6,18	Sedang
3	<i>Student-self management</i>	5,59	Sedang
4	<i>Continuity of study</i>	6,03	Sedang
5	<i>Comprehension</i>	5,07	Sedang
6	<i>Anxiety reduction</i>	3,22	Rendah
Total		4,7	Sedang

Berdasarkan hasil data di atas, dapat disimpulkan bahwa respon atau sikap mahasiswa terhadap *podcast sakura tips* sudah baik, hal ini dapat dilihat pada total nilai rata-rata yang berada pada tingkatan sedang dengan dengan nilai rata-rata 4,7.

Pemanfaatan *podcast* sebagai pembelajaran siswa menurut Pinèro-Otero [3] sebagai berikut:

1. *Cognitive Advantages*, yaitu *podcast* mampu meningkatkan kompetensi siswa dalam komunikasi. Berdasarkan hasil nilai mean yaitu 7,18 dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa *podcast sakura tips* dapat meningkatkan pemahaman dalam menyimak bahasa Jepang.
2. *Student involvement*, yaitu dapat mendorong pembelajaran mandiri. Berdasarkan hasil nilai mean yaitu 6,18 dapat disimpulkan bahwa hampir setengah mahasiswa menyatakan bahwa termotivasi untuk belajar bahasa Jepang menggunakan *podcast sakura tips* sebagai pembelajaran mandiri, hal tersebut bisa terjadi karena mahasiswa merasa *podcast* merupakan suatu hal baru digunakan sebagai media pembelajaran dan mudah untuk digunakan dalam pembelajaran mandiri.
3. *Student-self management*, yaitu siswa dapat mengatur jadwal pembelajaran atau tugas. Berdasarkan hasil nilai mean yaitu 5,59 dapat disimpulkan bahwa hampir setengah mahasiswa menyatakan bahwa berminat membuat jadwal tertentu untuk mendengarkan *podcast sakura tips* sebagai media tambahan belajar bahasa Jepang, dan lebih dari setengah lainnya merasa tidak perlu sampai membuat jadwal tertentu untuk mendengarkan *podcast* tersebut.
4. *Continuity of study*, dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengelola dan memanfaatkan *podcast* secara teratur. Berdasarkan hasil nilai mean yaitu 6,03 dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah mahasiswa akan memanfaatkan konten *podcast sakura tips* untuk meningkatkan kemampuan menyimak dalam bahasa Jepang, hal tersebut bisa terjadi karena mahasiswa termotivasi dengan menggunakan *podcast* tersebut.
5. *Comprehension*, agar dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran dilakukan pengulangan berdasarkan hasil nilai mean yaitu 5,07 dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah mahasiswa menyatakan bahwa perlu mengulangi *podcast*, hal tersebut bisa terjadi karena mahasiswa saat memahami sesuatu memang membutuhkan pengulangan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Sedangkan hampir setengah mahasiswa lainnya menyatakan bahwa tidak selalu mengulangi *podcast* yang didengarkan, bergantung isi konten *podcast* tersebut jika isi konten dirasa mudah dipahami mereka tidak perlu melakukan pengulangan begitupun sebaliknya.
6. *Anxiety reduction*, yaitu siswa dapat mengurangi kecemasan saat evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil nilai mean yaitu 3,22 dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah mahasiswa merasa tidak perlu cemas meskipun adanya *podcast*, hal tersebut bisa terjadi karena mahasiswa merasa media *podcast* belum cukup menutui kecemasan karena tidak begitu rutin dalam menggunakan media tersebut, *podcast* hanya media pembelajaran tambahan.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada mahasiswa angkatan 2020 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau mengenai bagaimana respon atau sikap terhadap *podcast sakura tips*. Pada hasil analisis data mahasiswa memberikan respon positif terhadap *podcast* tersebut, pada sebagian angket mahasiswa cenderung memilih jawaban netral yang mana mahasiswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan media tersebut atau tidak. Mahasiswa yang memanfaatkan tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan, walaupun materi pembelajaran pada media *podcast* berfungsi sebagai suplemen atau media tambahan pembelajaran *choukai* pada mata kuliah *shougou nihongo chukyuu*.

Pada situasi pandemi yang membatasi pembelajaran tatap muka perlu adanya kegiatan belajar mandiri dengan memanfaatkan media *podcast* yang sedang berkembang saat ini sebagai audio pembelajaran *choukai*. Pada penelitian ini hanya meneliti bagaimana respon

atau sikap mahasiswa terhadap podcast sakura tips, penelitian ini tidak meneliti bagaimana penerapan media podcast pada pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu, peneliti berharap kedepannya terdapat penelitian yang bisa meneliti lebih lanjut terkait podcast.

Daftar Pustaka

- [1] D. Sutedi, "Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang," Bandung: Humaniora, 2018
- [2] Rusman, "Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan ProfesionaliseGuru Abad 2021," Bandung: Alfabeta, 2018
- [3] T. Pinèro-Otero, "Los Podcast en la educacion superior. Hacia un paradigme de formacion interstical," *Revista Iberoamericana de Educacion*, vol. 58, no. 1, 2012
- [4] Pernatawaty, "Pembelajaran Berbicara Melalui Pembelajaran Kooperatif," Skripsi UPI: tidak diterbitkan.
- [5] Kristanto, "Media Pembelajaran," Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.

TINGKAT KECEMASAN MEMBACA BAHASA JEPANG PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

A. Safira¹, M. S. Basri², A. M. Yohani³

¹²³ Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

e-mail: azizah.safira4676@student.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Kecemasan membaca adalah gejala emosional dan fisik yang muncul ketika sedang membaca. Kecemasan membaca bahasa asing memiliki efek negatif pada proses kognitif dan perilaku karena di kelas bahasa antara kecemasan fisik, kognitif, dan perilaku adalah gejala yang saling mempengaruhi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kecemasan membaca mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Responden dalam penelitian ini adalah 35 mahasiswa angkatan 2021. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dengan menggunakan instrumen *Foreign Language Reading Anxiety Scale* (Saito, 1999). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 7 mahasiswa memiliki tingkat kecemasan membaca rendah, 22 mahasiswa memiliki tingkat kecemasan sedang, dan 6 mahasiswa memiliki tingkat kecemasan tinggi. Mahasiswa yang mengalami kecemasan tingkat sedang cenderung kurang mampu untuk memahami teks bacaan serta gugup karena mereka tidak terbiasa dengan kosa kata dan topik bacaan.

Kata kunci: kecemasan bahasa jepang, kecemasan membaca, tingkat kecemasan

Abstract

Reading anxiety is an emotional and physical symptom that occurs while reading. Reading anxiety in foreign language has a negative effect on cognitive processes and behavior because in language class between physical, cognitive, and behavioral anxiety are symptoms that influence each other. This study uses a quantitative descriptive method. The purpose of this study was to determine the level of reading anxiety of students of the Japanese language education study program, FKIP, University of Riau. Respondents in this study were 35 students from batch 2021. Researchers used a data collection technique in the form of a questionnaire using the Foreign Language Reading Anxiety Scale instrument (Saito, 1999). The results showed that 7 students had a low reading anxiety level, 22 students had a moderate anxiety level, and 6 students had a high anxiety level. Students who experience moderate levels of anxiety tend to be less able to understand reading texts and are nervous because they are not familiar with the vocabulary and reading topics.

Keywords: *japanese language anxiety, reading anxiety, anxiety level*

1. Pendahuluan

Membaca merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting dalam mempelajari bahasa [15]. Kemampuan membaca dilakukan untuk menyerap informasi sebanyak mungkin dari berbagai media. Hal ini disebabkan oleh hampir seluruh informasi disajikan dalam bentuk bacaan berupa buku, surat kabar, internet dan dokumen. Membaca merupakan suatu proses penyampaian informasi dari penulis kepada pembaca untuk memperoleh pesan melalui media bahasa tulis [16]. Untuk mengonstruksi makna lebih dari yang tertulis, pembaca dapat mengaitkan informasi bacaan dengan menambahkan informasi lain yang telah diketahui sebelumnya [9]. Melalui membaca siswa dapat meningkatkan potensi, daya nalar, dan melatih konsentrasi. Membaca menawarkan siswa dapat lebih banyak mengenal tata bahasa, kalimat, dan kosakata baru sehingga mendukung otak dengan struktur bahasa yang benar. Semakin banyak membaca, semakin kaya kosakata yang dimiliki sehingga nantinya lebih mudah memahami suatu bacaan [9].

Dalam penyusunan kurikulum 2020 pada program studi Pendidikan Bahasa Jepang UNRI, keterampilan membaca menjadi perhatian dosen untuk merujuk perkembangan ilmu pemerolehan bahasa asing. Terlihat bahwa sebagian besar materi menuntut mahasiswa untuk memahami, menganalisis dan mengidentifikasi teks tertulis dan struktur teks yang dapat

dicapai dengan membaca. Oleh karena itu, membaca sangat penting dan erat kaitannya dengan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan bahasa asing bagi sebagian mereka yang belum pernah mempelajarinya. Bahasa Jepang juga bukan merupakan bahasa ibu, sehingga banyak yang belum familiar dengan tulisan serta struktur tata bahasanya.

Mempelajari bahasa asing yang memiliki fitur linguistik yang berbeda dari bahasa asli akan menimbulkan tantangan tersendiri bagi peserta didik [10]. Siswa bahasa asing mengungkapkan perasaan stres dan cemas dalam mempelajari bahasa asing terutama kelas membaca [5]. Studi yang dilakukan oleh Saito, Garza, & Horwitz (1999) yaitu mengeksplorasi konsep kecemasan membaca FL (*foreign language*) yang berbeda dari kecemasan FL umum dan memeriksa tingkat kecemasan membaca dalam tiga bahasa target, yang masing-masing menggunakan sistem penulisan yang berbeda. Mereka menemukan bahwa, dibandingkan dengan bahasa Perancis dan Rusia, bahasa Jepang adalah bahasa yang paling mencemaskan untuk latihan membaca.

Kecemasan membaca tidak mudah terlihat oleh pengajar karena membaca tidak memerlukan interaksi spontan seperti halnya berbicara [9]. Hal ini sesuai dengan temuan Shi dan Liu (2006) dalam Zhao, dkk [9] bahwa nilai dan kecemasan membaca berkorelasi negatif. Peningkatan kecemasan membaca berkorelasi dengan penurunan nilai di dalam kelas [4]. Ketika peserta didik mengalami kecemasan, mereka cenderung memiliki jiwa kompetensi yang rendah, merasa putus asa, dan kewalahan [1]. Oleh karena itu kecemasan membaca bahasa asing dipandang sebagai faktor penting yang mempengaruhi pembelajaran dan dapat menentukan prestasi membaca peserta didik [14].

Temuan akan peran penting kecemasan membaca bahasa asing dapat dilihat melalui berbagai penelitian yang menyelidiki kecemasan membaca bahasa asing dalam berbagai konteks pembelajaran bahasa [2]. Dalam konteks bahasa Indonesia penelitian mengenai kecemasan membaca bahasa asing bukanlah hal yang baru karena beberapa penelitian telah dilakukan di bidang ini dalam berbagai tingkat pendidikan [1]. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah [1] dan Mawardah dkk [7] telah memberikan kontribusi dalam penyelidikan kecemasan membaca bahasa asing mahasiswa bahasa Inggris. Namun, sedikit yang diketahui tentang fenomena kecemasan membaca bahasa asing yang dialami mahasiswa bahasa Jepang. Dengan memecahkan masalah kecemasan membaca bahasa asing menjadi kunci untuk meningkatkan pengalaman belajar bahasa asing oleh mahasiswa bahasa Jepang, sehingga kecemasan membaca bahasa asing perlu dipelajari dan diselidiki lebih lanjut.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data hasil kuesioner mengenai laporan diri siswa tentang kecemasan atas berbagai aspek membaca, persepsi mereka tentang kesulitan membaca dalam bahasa target, dan persepsi mereka tentang kesulitan membaca dibandingkan dengan kesulitan keterampilan bahasa lainnya. Responden penelitian ini adalah 35 mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2021 FKIP Universitas Riau. Penelitian dilakukan pada bulan Juni – September. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu FLRAS (Foreign Language Reading Anxiety Scale) berbentuk kuesioner yang diadopsi dari penelitian Saito dkk [13]. Kuesioner digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang akan mengungkapkan tingkat kecemasan yang dialami oleh mahasiswa. Kuesioner dibuat dalam bentuk *Google Form*, kemudian diberikan kepada mahasiswa angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. FLRAS adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur kecemasan membaca dari teks bahasa asing yang terdiri dari 30 pernyataan tertutup yang fokus pada kecemasan membaca bahasa asing. Pernyataan dibuat berdasarkan lima indikator dari penelitian Saito, dkk (1999) [13] yaitu sebagai berikut

Tabel 1. Indikator kuesioner

No	Indikator	Nomor
1	Mahasiswa gugup dan khawatir terkait dengan pemahaman teks yang tidak sempurna.	1, 2, 3, 4, 5, 6

2	Mahasiswa memiliki keyakinan negatif dan pesimis tentang membaca.	7, 8, 9, 10, 11
3	Mahasiswa kurang menikmati atau kurang percaya diri dalam membaca.	12, 13, 14, 15, 16
4	Keengganan untuk menunjukkan keterampilan linguistiknya	17
5	Mengandalkan bahasa pertama dalam membaca bahasa asing	18, 19, 20

Penelitian ini menggunakan skala *likert* 4 poin mulai dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial [12].

Setelah diperoleh masing masing data dari responden, kemudian data diolah dengan menggunakan SPSS untuk mencari statistik deskriptif yang memuat mean, standar deviasi dan presentase. Angka statistik deskriptif akan dikategorikan ke dalam 3 tingkat kecemasan mulai dari kecemasan rendah, sedang, dan tinggi. Prosedur berikut menggunakan kategorisasi tingkat kecemasan yang diambil dari penelitian Aydin (1999) dalam Subasi (2014) [17].

Tabel 2. Kategori tingkat kecemasan membaca [17]

Tingkat	Rumus	Penjelasan
Rendah	Mean-Standar Deviasi	Skor lebih rendah
Sedang	Rendah>Sedang>Tinggi	Diantara skor rendah dan tinggi
Tinggi	Mean+Standar Deviasi	Skor lebih tinggi

Selanjutnya dilakukan perhitungan statistik untuk mengetahui bobot nilai dari setiap item-item pertanyaan yang diajukan oleh penulis. Jawaban dari setiap responden dihitung untuk mengetahui rata-rata untuk dikelompokkan sesuai kategori penilaian rata-rata dengan menentukan intervalnya terlebih dahulu.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Jenjang Interval} &= \frac{\text{Nilai Tertinggi}-\text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kriteria Pernyataan}} \\ &= \frac{4-1}{4} \\ &= 0.75 \end{aligned}$$

Tabel 3. Kategori Penilaian rata-rata

Kategori	Skala
Sangat Rendah	1.00 – 1.75
Rendah	1.76 – 2.50
Tinggi	2.51 – 3.25
Sangat Tinggi	3.26 – 4.00

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Peneliti menggunakan kuesioner FLRAS untuk mengumpulkan data tentang kecemasan mahasiswa. Kuesioner ini mendapat tanggapan dari 35 mahasiswa. Mahasiswa hanya memberikan checklist di *Google Form* untuk menjawab pertanyaan penelitian yang akan mengungkapkan tingkat kecemasan yang dialami mahasiswa. Indikator kecemasan membaca dari Saito dkk [13] akan diuraikan lebih rinci dengan hasil tanggapan mahasiswa sebagai berikut.

- 1) Gugup dan khawatir terkait dengan pemahaman teks yang tidak sempurna.

Tabel 4. Respon pernyataan mahasiswa berdasarkan indikator pertama

Pernyataan	Mean	Ket
P1	2.89	Tinggi
P2	2.86	Tinggi
P3	2.86	Tinggi
P4	2.89	Tinggi
P5	2.86	Tinggi
P6	2.78	Tinggi
Rata-rata	2.84	Tinggi

P1 menyatakan bahwa mahasiswa tidak mengerti isi teks meskipun memahami kosakatanya dengan rata-rata 2.89 yang dikategorikan tinggi . P2 menyatakan bahwa mahasiswa merasa gugup ketika membaca teks yang topiknya tidak familiar dengan rata-rata 2.86 yang dikategorikan tinggi. P3 menyatakan bahwa mahasiswa merasa kesal ketika menemukan tata bahasa yang tidak mereka ketahui saat membaca teks dengan rata-rata 2.86 yang dikategorikan tinggi. P4 menyatakan bahwa mahasiswa merasa gugup dan bingung ketika mereka tidak bisa memahami setiap kata dalam teks yang dibaca dengan rata-rata 2.89 yang dikategorikan tinggi. P5 menyatakan bahwa mahasiswa merasa terganggu ketika menemukan sebuah kata yang tidak tahu bagaimana pengucapannya dengan rata-rata 2.86 yang dikategorikan tinggi. P6 menyatakan bahwa mahasiswa merasa khawatir saat menemukan kosakata yang aneh ketika membaca teks bahasa Jepang dengan rata-rata 2.78 yang dikategorikan tinggi. Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata skor tanggapan responden terhadap indikator gugup dan khawatir terkait dengan pemahaman teks yang tidak sempurna berada pada 2.84 yang dikategorikan tinggi. Mahasiswa yang cemas tampak tidak nyaman dengan hal yang asing. Ini berarti bahwa siswa sering khawatir ketika mereka diminta untuk membaca topik, tata bahasa, dan kata kata yang tidak mereka kenal. Selaras dengan hasil penelitian oleh Wallace dalam Aisyah (2017), jika topiknya tidak familiar bagi pembaca maka akan membuat siswa tidak nyaman dalam proses membaca dan sulit untuk menjadi pembaca yang efektif. Horwitz dkk, (1986) menyatakan bahwa siswa mengalami kecemasan setiap kali mereka menghadapi kata-kata dan tata bahasa dengan konstruk kecemasan bahasa asing. Menurut Rajab, dkk [11] mengatakan bahwa kosakata asing dapat menghambat pemahaman pelajar dan menyebabkan kesulitan yang pada akhirnya menyebabkan kecemasan.

2) Mahasiswa memiliki keyakinan negatif dan pesimis tentang membaca.

Tabel 5. Respon pernyataan mahasiswa berdasarkan indikator kedua

Pernyataan	Mean	Ket
P7	2.70	Tinggi
P8	2.57	Tinggi
P9	1.62	Sangat Rendah
P10	2.65	Tinggi
P11	2.27	Rendah
Rata-rata	2.36	Rendah

P7 menyatakan bahwa mahasiswa merasa terintimidasi ketika melihat satu halaman penuh teks bahasa Jepang dengan rata-rata 2.70 yang dikategorikan tinggi. P8 menyatakan

bahwa mahasiswa khawatir tentang simbol baru yang mereka pelajari untuk membaca teks bahasa Jepang dengan rata-rata 2.57 yang dikategorikan tinggi. P9 dengan rata-rata 1.62 yang dikategorikan sangat rendah yang menunjukkan bahwa belajar bahasa Jepang memang sulit tetapi jika terbiasa maka akan mudah untuk dimengerti. Ini membuktikan bahwa mahasiswa merasa membaca bahasa Jepang itu mudah jika mereka terbiasa. P10 dengan rata-rata 2.65 yang dikategorikan tinggi bahwa bagian tersulit dari belajar bahasa Jepang adalah belajar membaca dan P11 menyatakan bahwa mahasiswa merasa senang jika hanya belajar berbicara daripada harus belajar membaca dengan rata-rata 2.27 yang dikategorikan rendah. Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata skor tanggapan responden terhadap indikator mahasiswa memiliki keyakinan negatif dan pesimis tentang membaca berada pada 2.36 yang dikategorikan rendah. Saito, dkk [13] menyatakan bahwa kecemasan membaca dapat dibedakan dari kecemasan bahasa asing (FL) secara keseluruhan dan membaca itu sendiri memicu kecemasan pada beberapa individu.

3) Kurang menikmati atau kurang percaya diri dalam membaca

Tabel 6. Respon pernyataan mahasiswa berdasarkan indikator ketiga

Pernyataan	Mean	Ket
P12	2.89	Tinggi
P13	2.54	Tinggi
P14	2.00	Rendah
P15	2.51	Tinggi
P16	2.84	Tinggi
Rata-rata	2.56	Tinggi

P12 menyatakan bahwa mahasiswa merasa sedih/kecewa ketika mereka tidak yakin apa yang mereka baca dengan rata-rata 2.89 yang dikategorikan tinggi. P13 menyatakan bahwa mahasiswa menjadi bingung karena mereka tidak dapat mengingat isi teks yang mereka baca dengan rata-rata 2.54 yang dikategorikan tinggi. P14 menyatakan bahwa mereka menikmati membaca teks bahasa Jepang dengan rata-rata 2.00 yang dikategorikan rendah. P15 menyatakan bahwa mahasiswa merasa tidak percaya diri saat membaca dalam bahasa Jepang dengan rata-rata 2.51 yang dikategorikan tinggi. Serta P16 yang menyatakan bahwa siswa tidak puas dengan tingkat kemampuan membaca mereka dengan rata-rata 2.84 yang dikategorikan tinggi. Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata skor tanggapan responden terhadap indikator mahasiswa kurang menikmati atau kurang percaya diri dalam membaca berada pada 2.56 yang dikategorikan tinggi. Horwitz dkk. (1986) menyatakan bahwa kecemasan adalah pengalaman subyektif antisipasi dan ketakutan yang menyebabkan pembelajar mengalami kesulitan berkonsentrasi, pelupa, gemetar, dan jantung berdebar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Kuru-Gonen (2009) dalam Muhlis (2017) menunjukkan bahwa kekhawatiran tentang efek membaca merupakan sumber kecemasan membaca bahasa asing, yang selaras dengan temuan penelitian ini

4) Keengganan untuk menunjukkan keterampilan linguistiknya

Tabel 7. Respon pernyataan mahasiswa berdasarkan indikator keempat

Pernyataan	Mean	Ket
P17	2.59	Tinggi

P17 menyatakan bahwa mahasiswa merasa tidak nyaman ketika harus membaca bahasa Jepang di depan kelas dengan rata-rata 2.59 yang dikategorikan tinggi. Ini berarti

bahwa mahasiswa lebih suka membaca diam daripada membaca dengan keras. Pernyataan itu membuktikan bahwa siswa menghindari membaca dengan lantang agar tidak membuat kesalahan. Dengan kata lain, siswa cemas karena mereka takut dinilai sebagai pembaca yang buruk oleh guru atau teman lain. Temuan ini sesuai dengan Horwitz, dkk [5] kecemasan ditandai sebagai ketakutan umpan balik negatif dari orang lain serta asumsi bahwa orang lain akan menilai secara negatif. Hasil ini didukung oleh teori Jalongo dan Hirsh [6], yang mengklaim bahwa membaca dengan suara keras menyebabkan kecemasan. Disebutkan juga bahwa membaca dengan suara keras mencakup kombinasi berbicara di depan umum serta evaluasi oleh guru dan teman sebaya.

5) Mengandalkan bahasa pertama dalam membaca bahasa asing

Tabel 8. Respon pernyataan mahasiswa berdasarkan indikator kelima

Pernyataan	Mean	Ket
P18	2.76	Tinggi
P19	2.14	Rendah
P20	2.95	Tinggi
Rata-rata	2.62	Tinggi

P18 menyatakan bahwa mahasiswa terbiasa menerjemahkan kata demi kata saat membaca teks bahasa Jepang dengan rata-rata 2.76 yang dikategorikan tinggi. P19 dengan rata-rata 2.14 yang dikategorikan rendah dan P20 dengan rata-rata 2.95 yang dikategorikan tinggi. Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata skor tanggapan responden terhadap indikator mahasiswa mengandalkan bahasa pertama dalam membaca bahasa asing berada pada 2.62 yang dikategorikan tinggi. Saito, dkk (1999) menyatakan bahwa secara lebih khusus dinyatakan bahwa kecemasan terjadi ketika pembelajar berusaha untuk memahami atau menganalisis teks bahasa non-pribumi.

Penelitian ini mengklasifikasikan kedalam tiga kelompok tingkat kecemasan membaca yaitu tingkat rendah, sedang, dan tinggi dengan perhitungan berdasarkan mean dan standar deviasi. Peneliti menemukan bahwa mean dan standar deviasi dihitung sebagai $M=55$ dan $SD=7$. Berdasarkan rumus pengkategorian skor tingkat kecemasan membaca (Subasi:2014), mahasiswa yang memiliki skor kurang dari 48 termasuk dalam tingkat kecemasan membaca yang rendah, mahasiswa yang memiliki skor lebih dari 62 termasuk dalam tingkat kecemasan membaca yang tinggi, dan mahasiswa yang memiliki skor antara 48-62 termasuk dalam tingkat kecemasan membaca tingkat sedang.

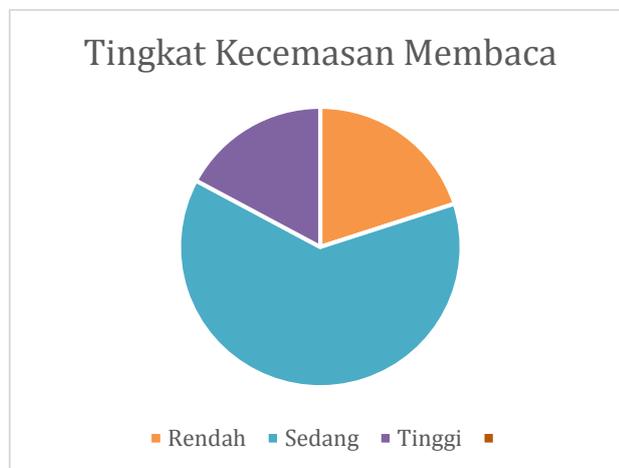
Tabel 9. Pengkategorian tingkat kecemasan membaca

Statistics	
Kecemasan Membaca	
Valid	35
Missing	0
Mean	55.0571
Std. Deviation	7.24749

Selanjutnya, berdasarkan skor pengkategorian tingkat kecemasan membaca masing-masing kelompok dihitung untuk mengetahui distribusi tingkat kecemasan membaca. Dari

Tingkat	Jangkauan	Frekuensi
Rendah	<48	7
Sedang	48-62	22
Tinggi	>62	6

hasil penelitian diketahui bahwa dari total 35 mahasiswa, sebanyak 7 mahasiswa atau 20% memiliki tingkat kecemasan membaca rendah, 22 mahasiswa atau 63% memiliki tingkat kecemasan sedang, dan 6 mahasiswa atau 17% memiliki tingkat kecemasan tinggi.



Gambar 1. Tingkat kecemasan membaca

Pembahasan

Hasil tanggapan kuesioner FLRAS dengan 5 Indikator yaitu mahasiswa gugup dan khawatir terkait dengan pemahaman teks yang tidak sempurna (2.84), mahasiswa memiliki keyakinan negatif dan pesimis tentang membaca (2.36), mahasiswa kurang menikmati atau kurang percaya diri dalam membaca (2.56), keengganan mahasiswa untuk menunjukkan keterampilan linguistiknya (2,59) dan mahasiswa mengandalkan bahasa pertama dalam membaca bahasa asing (2.62). Berdasarkan indikator tersebut rata-rata kecemasan yang dialami mahasiswa adalah tinggi. Hasil penelitian ini terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh Saito dkk. (1999) yang menemukan bahwa kecemasan membaca siswa bervariasi sesuai dengan bahasa target dan sistem penulisan. Temuan tersebut juga menunjukkan bahwa kesulitan untuk memahami teks, kosakata yang tidak dikenal merupakan sumber kecemasan membaca yang paling banyak dihadapi oleh siswa. Selain itu, Kuru-Gonen (2009) dalam Muhlis (2017) menemukan bahwa topik yang tidak dikenal dan kosakata yang tidak dikenal menempati bagian tertinggi dari sumber kecemasan membaca bahasa asing.

Kemudian tingkat kecemasan membaca yang dialami oleh 35 mahasiswa yaitu 7 mahasiswa atau 20% memiliki tingkat kecemasan membaca rendah, 22 mahasiswa atau 63% memiliki tingkat kecemasan sedang, dan 6 mahasiswa atau 17% memiliki tingkat kecemasan tinggi.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dari pengkategorian tingkat kecemasan membaca peneliti dapat menyimpulkan bahwa tingkat kecemasan membaca mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau angkatan 2021 termasuk dalam kategori kecemasan tingkat sedang. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil data kuesioner FLRAS yang menunjukkan bahwa 22 dari 35 mahasiswa tergolong dalam kecemasan membaca tingkat sedang dengan persentase 63%. Mahasiswa yang mengalami kecemasan tingkat sedang cenderung kurang mampu untuk memahami teks bacaan serta gugup karena mereka tidak terbiasa dengan kosa kata dan topik bacaan. Kecemasan yang muncul saat membaca juga menyebabkan mahasiswa tidak fokus dan sulit berkonsentrasi sehingga mahasiswa menjadi lupa dengan isi teks yang sedang mereka baca. Untuk peneliti selanjutnya penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi

penelitian yang relevan dan dapat meneliti lebih lanjut tentang dampak kecemasan membaca terhadap prestasi pelajar.

Daftar Pustaka

- [1] Aisyah, "Student Reading Anxiety in English Foreign Language Classroom," *Journal of English and Education*, pp. 56-63, 2017.
- [2] A. Shobul, M. M., Nordin, S. M., Sheikh, I., and Abdul, Foreign language reading anxiety in a Jordanian EFL context: A qualitative study, *English Language Teaching*, vol. 6, np. 6, pp. 38-56, 2013.
- [3] Chow, B. W. Y., H.T. Chiu, et. al, "Anxiety in reading and listening English as a foreign language in Chinese undergraduate students," *Language Teaching Research*, vol. 22, no. 6, pp. 719-738, 2018.
- [4] Fauziyah, "The Relationship between Student's Anxiety and Their English Reading Skill," 2015.
- [5] Horwitz, E. K., Horwitz, and Cope, "Foreign Language Classroom Anxiety," *The Modern Language Journal*, pp. 125-132, 1986.
- [6] Jalongo, M. R., and Hirsh, R. A., "Understanding Reading Anxiety: New Insights from Neuroscience," *Early Childhood Education Journal*, pp. 431-435, 2010.
- [7] Mawardah, S., Zinan, F. H. and Santoso, I, "An analysis of foreign language reading anxiety to EFL learners," *PROJECT: Professional Journal of English Education*, vol. 2, no. 3, pp. 263-269, 2019.
- [8] Muhlis, "Foreign Language Reading Anxiety Among Indonesian EFL Senior High School Students." *English Franca*, pp. 19-44, 2017.
- [9] Nurhadi. "Budaya Baca Siswa SMP di Era Internet," *Bahasa dan Seni*, pp. 79-90, 2011.
- [10] Purwaningrum, Hamamah, and Degeng, "Japanese Language Learners Anxiety: Barriers or Successful Support," *Jurnal Budaya FIB UI*, pp. 1-9, 2020.
- [11] Rajab, Zakaria, et. al, "Reading Anxiety among Second Language Learners," *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, pp. 362-369, 2012.
- [12] Riduwan, "Dasar-dasar Statistika," Bandung: ALFABETA, 2018.
- [13] Saito, Y., Garza, T. J., and Horwitz, "Foreign Language Reading Anxiety," *The Modern Language Journal*, pp. 202-218, 1999.
- [14] Sari, W. P., "The relationship between reading anxiety and reading strategy used by EFL student teachers," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 1-9, 2017.
- [15] Sinambela, Manik, and Pangaribuan, "Improving Students Reading Comprehension Achievement by Using K-W-L Strategy," *English Linguistics Research*, pp. 13-29, 2015.
- [16] Stawiarska, "Foreign language reading anxiety among advanced students of English- a pilot study," *Acta Neophilologica*, vol. 1, no. 15, pp. 89-102, 2013.
- [17] Subasi, "Foreign Language Reading Anxiety: Does It Really Exist?," *Academic Journals*, pp. 1360-1371., 2014.
- [18] Tarigan, "Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa," Bandung: Angkasa, 2015.
- [19] Zhao, A., Dynia and Guo, "Foreign Language Reading Anxiety: Chinese as a Foreign Language in the United States," *The Modern Language Journal*, pp. 764-778, 2013.

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Sebagai Media Pembelajaran Kanji

A. Dani¹, N. Rahayu², A. D. Yohani³

¹²³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

e-mail: ahmad.dani7892@gmail.com, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id, adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Menurut mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau, *kanji* merupakan mata kuliah yang cukup sulit dipelajari. Rata-rata nilai yang diperoleh mahasiswa Angkatan 2021 rombongan belajar A adalah 55,9. Rata-rata tersebut masih dibawah dari nilai yang diharapkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa Angkatan 2021. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitiannya adalah mahasiswa Angkatan 2021 rombongan belajar B dengan jumlah mahasiswa 17 orang. Instrumen yang digunakan berupa tes. Berdasarkan dari *paired sample test* melalui SPSS Versi 26, hasil sig.(2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,000 yang dimana lebih kecil dari 0,005. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizlet efektif sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa Angkatan 2021

Kata kunci: Efektivitas, *Kanji*, Quizlet

Abstract

According to student of Japanese Language Education Study Program at Riau University, *kanji* is a difficult subject to learn. The average score earned from the test by 2021 academic year student of Japanese Language Education Study Program A group was 55,9. That is lower than the expected score. The purpose of this research is to know the effectiveness of Quizlet app as learning media on *kanji* subject in 2021 academic year student of Japanese Language Education Study Program. This research used *pre-experimental* with *One-Group Pretest-Posttest* design and the samples were 2021 academic year student of Japanese Language Education Study Program B group with 17 student in the group. Instrument in this research used a test. Based on the result of *paired sample test* through SPSS Ver. 26, the value of sig.(2-tailed) was 0.000 which is smaller than 0.005. from the result can concluded that Quizlet app is effective as learning media on *kanji* subject for 2021 academic year student of Japanese Language Education Study Program

Keywords : Effectiveness, *Kanji*, Quizlet

1. Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman, bahasa Jepang termasuk bahasa yang cukup mendunia. Huruf bahasa Jepang sendiri dibagi menjadi 4, yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*. *Kanji* merupakan salah satu huruf yang paling sulit dipelajari bagi pelajar asing. Seperti yang dikatakan oleh [1] bahwa huruf *kanji* merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para siswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang terutama bagi siswa yang tidak memiliki latar belakang budaya *kanji*.

Dengan adanya perbedaan latar belakang budaya, huruf *kanji* menjadi salah satu penghambat dalam proses belajar bahasa Jepang karena selain cara penulisan huruf yang sulit, di setiap huruf *kanji* memiliki banyak cara baca. Berdasarkan hasil kuis yang dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah *Kanji 1* pada mahasiswa Angkatan 2021 rombongan belajar A Universitas Riau dapat dilihat 10 dari 20 mahasiswa memiliki nilai di bawah 60. Rata-rata yang diperoleh dari 20 orang sebesar 55,9. Hal tersebut jauh dari apa yang diharapkan dari pembelajaran *Kanji 1* yang dimana mahasiswa dapat membaca serta mengetahui arti dari *kanji* yang sudah dipelajari dengan nilai sebesar 80 keatas. Dari hal di atas, dapat diketahui bahwa ada kesenjangan dari apa yang diharapkan dengan keadaan sekarang. Oleh karena itu, diperlukannya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Menurut [5] media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari

penyedia informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa. Menurut Derek Rowntree didalam [10] fungsi media dalam pembelajaran adalah dapat membangkitkan motivasi siswa dalam menerima pesan, menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media sehingga mempermudah siswa untuk mengulangi pesan yang terdapat dalam media, dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat), dan dapat merangsang siswa untuk mengadakan Latihan. Menurut [9] mengatakan bahwa media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri karena media dapat membantu dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran kepada peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pengajaran pada saat itu. Untuk mengetahui media pembelajaran yang tepat, kita perlu melihat kriteria dalam pemilihan media pembelajaran. Adapun kriteria dalam pemilihan media pembelajaran menurut [7] sebagai berikut:

1) Tujuan Penggunaan

Sebelum memilih media pembelajaran, kita perlu mengetahui tujuan apa yang ingin dicapai didalam pembelajaran. Kita bisa lihat dari standar kompetensi, keterlibatan rangsangan indera seperti pendengaran atau penglihatan.

2) Sasaran pengguna media

Perlunya mengetahui siapa sasaran kita dalam penggunaan media. Dengan itu kita bisa mengetahui karakteristik serta kondisi dari target pengguna media pembelajaran. Tujuannya agar pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai

3) Karakteristik media

Kita harus diketahui karakteristik media yang ingin digunakan, kelebihan dan kekurangan, serta sesuaikan media yang akan kita pilih itu dengan tujuan yang akan dicapai. Kita tidak akan dapat memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media.

4) Waktu

Untuk waktu kita perlu melihat berapa lama waktu yang diperlukan untuk membuat media yang akan digunakan dalam pembelajaran dan berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran agar penggunaan waktu menjadi lebih efisien

5) Biaya

Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran kita perlu menimbang biaya yang dikeluarkan. Karena media yang mahal belum tentu lebih efektif digunakan dibandingkan dengan media sederhana dan murah.

6) Ketersediaan

Kita perlu menimbang ketersediaan media yang ada. Apakah media tersebut ada disekitar kita, Jika kita membuat sendiri, apakah akan memakan waktu dan tenaga, serta apakah ada sarana untuk menyajikan media tersebut.

Dari penjelasan diatas, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Quizlet. Quizlet merupakan suatu aplikasi media pembelajaran berbasis *flashcard* yang dapat diakses baik itu dari website maupun aplikasi. Android atau IOS. Adapun alasan penulis memilih Quizlet sebagai media pembelajaran adalah aplikasi ini adalah media yang dapat diakses secara gratis, penggunaannya tidak rumit, tidak memakan ruang memori yang besar pembuatan materinya tidak memakan waktu yang lama, dan kita dapat mengakses media tersebut dimana saja dan kapan saja.

Untuk mengetahui hasil pembelajaran dengan menggunakan Quizlet, kita dapat lihat dari Penelitian yang dilakukan oleh Barr (2016) dengan judul "*Checking the Effectiveness of Quizlet as a Tool for Vocabulary Learning*". Baar mengukur kesuksesan dari penggunaan fitur *flashcard* yang terdapat di Quizlet sebagai sarana pembelajaran kosakata serta melakukan perbandingan antara kelas yang menggunakan Quizlet dengan yang tidak menggunakan Quizlet. Hasil dari penelitian ini adalah pelajar yang menggunakan Quizlet memiliki kinerja yang lebih baik daripada yang tidak menggunakan Quizlet. Hal itu disebabkan karena pelajar yang menggunakan Quizlet bisa mengulang kembali materi yang sudah diajarkan serta pelajar dapat belajar secara mandiri menggunakan *smartphone* dan komputer.

Dengan uraian diatas, peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa angkatan 2021.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre-experimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa Angkatan 2021 Program studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau rombongan belajar B yang berjumlah 17 orang dengan teknik pengambilan sampel yaitu *total sampling*. Instrument penelitian yang digunakan berupa tes. Sumber data yang digunakan adalah buku *どんどんつながる漢字練習帳* 1 dari bab 16, 17 dan 18.

Tahap pelaksanaan dari penelitian ini adalah dengan melakukan *pre-test* pada pertemuan pertama. Selanjutnya memberikan *treatment* berupa penggunaan aplikasi Quizlet. *Treatment* ini diberikan sebanyak 3 kali pertemuan yang dilakukan pada pertemuan kedua, pertemuan ketiga, dan pertemuan keempat. Pada pertemuan kelima melakukan *post-test* sebagai pertemuan kelima atau terakhir.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Temuan

Berikut adalah rata-rata nilai yang diperoleh dari pelaksanaan *pre-test*, kuis dan *post-test* penggunaan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa Angkatan 2021 sebagai berikut

Tabel 1. nilai rata-rata *pre-test* , kuis, dan *post-test*

Ket	Nilai rata-rata
<i>Pre-test</i>	37,06
Kuis 1	39,41
Kuis 2	53,52
Kuis 3	51,17
<i>Post-test</i>	63,53

Berdasarkan tabel 1 dapat kita lihat rata-rata *pre-test* yang diperoleh mahasiswa berjumlah 37,06 yang termasuk dalam kategori gagal. Pada saat pemberian *treatment* 1 hingga *treatment* 3 banyak mahasiswa yang memiliki nilai yang tidak stabil sehingga menghasilkan nilai rata-rata yang tidak stabil. Untuk rata-rata *treatment* 1 berjumlah 39,41, rata-rata *treatment* 2 berjumlah 53,52, dan rata-rata *treatment* 3 berjumlah 51,17. Pada *post-test*, rata-rata yang diperoleh oleh mahasiswa berjumlah 63,53 dengan kategori cukup memuaskan. Jika dibandingkan dengan *pre-test* dapat kita lihat bahwa adanya peningkatan nilai dari sebelum penggunaan aplikasi Quizlet dan sesudah dari penggunaan aplikasi Quizlet dengan selisih jumlah sebesar 26 poin.

Tabel 2. Hasil *paired sample test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-26.471	17.657	4.282	-35.549	-17.392	-6.181	16	.000

Berdasarkan hasil *paired sample test* melalui SPSS, hasil sig.(2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,000. Sesuai dengan pengambilan keputusan dari pedoman dalam uji *paired sample t-test*, maka bisa dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain penggunaan aplikasi Quizlet efektif sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa angkatan 2021.

Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang diterima peneliti rata-rata *pre-test* yang diperoleh mahasiswa berjumlah 37,06 yang termasuk dalam kategori gagal. Pada saat pemberian *treatment* 1 hingga *treatment* 3 banyak mahasiswa yang memiliki nilai yang tidak stabil sehingga menghasilkan nilai rata-rata yang tidak stabil. Untuk rata-rata *treatment* 1 berjumlah 39,41, rata-rata *treatment* 2 berjumlah 53,52, dan rata-rata *treatment* 3 berjumlah 51,17. Pada *post-test*, rata-rata yang diperoleh oleh mahasiswa berjumlah 63,53 dengan kategori cukup memuaskan. Jika dibandingkan dengan *pre-test* dapat kita lihat bahwa adanya peningkatan nilai dari sebelum penggunaan aplikasi Quizlet dan sesudah dari penggunaan aplikasi Quizlet dengan selisih jumlah sebesar 26 poin. Setelah melakukan uji hipotesis yang dimulai dari uji normalitas dan uji *paired sample t-test*, hasil yang didapatkan adalah H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti penggunaan aplikasi Quizlet efektif sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa angkatan 2021.

Dari pelaksanaan penelitian dari *pre-test*, *treatment* hingga *post-test* kita bisa melihat perubahan nilai yang diperoleh oleh mahasiswa, baik ada yang mengalami peningkatan, stabil dan tidak stabil (naik turun). Yang pertama kita lihat dari mahasiswa yang memiliki nilai yang tidak stabil (naik turun). Mahasiswa yang memiliki nilai tidak stabil ada 13 orang, yaitu : Mahasiswa 17 yang memiliki nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 20, kuis 2 sebesar 30, kuis 3 sebesar 20 dan *post-test* sebesar 20. Mahasiswa 13 memiliki nilai *pre-test* sebesar 30, kuis 1 sebesar 30, kuis 2 sebesar 50, kuis 3 sebesar 40, *post-test* sebesar 20. Mahasiswa 12 memiliki nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 60, kuis 2 sebesar 40, kuis 3 sebesar 60, *post-test* sebesar 50. Mahasiswa 5 memiliki nilai nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 30, kuis 2 sebesar 80, kuis 3 sebesar 20, dan *post-test* sebesar 55. Mahasiswa 15 memiliki nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 20, kuis 2 sebesar 60, kuis 3 sebesar 10, dan *post-test* sebesar 50. Mahasiswa 11 memiliki nilai *pre-test* sebesar 30, kuis 1 sebesar 10, kuis 2 sebesar 50, kuis 3 sebesar 60, dan *post-test* sebesar 55. Hal ini disebabkan karena kurangnya penguasaan materi yang telah diberikan baik itu *kanji*, *hiragana* (cara baca), dan artinya.

Mahasiswa 10 memiliki nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 40, kuis 2 sebesar 50, kuis 3 sebesar 40, dan *post-test* sebesar 70. Mahasiswa 9 memiliki nilai *pre-test* sebesar 40, kuis 1 sebesar 30, kuis 2 sebesar 40, kuis 3 sebesar 20, dan *post-test* sebesar 70. Mahasiswa 6 memiliki nilai nilai *pre-test* sebesar 50, kuis 1 sebesar 30, pada kuis 2 sebesar 60, kuis 3 sebesar 50, dan *post-test* sebesar 70. Hal ini disebabkan karena kurang menguasai materi *kanji* yang diberikan pada saat *treatment* berlangsung. Serta waktu yang diberikan cukup singkat sehingga mahasiswa tidak dapat mencoba lebih dalam lagi pada saat dikelas.

Mahasiswa 7 memiliki nilai *pre-test* sebesar 80, kuis 1 sebesar 100, kuis 2 sebesar 80, kuis 3 sebesar 90, dan *post-test* sebesar 80. Hal ini terjadi karena mahasiswa 7 ada membuat kesalahan dalam menulis *kanji* di salah satu kuis. Mahasiswa 8 memiliki nilai *pre-test* sebesar 10, kuis 1 sebesar 20, kuis 2 sebesar 60, kuis 3 sebesar 90, dan *post-test* sebesar 60. Meskipun hasil nilai dari *pre-test* hingga kuis 3 mengalami peningkatan, pada *post-test* terjadi penurunan karena mahasiswa 8 kurang teliti pada saat pengerjaan soal *post-test*. Mahasiswa 1 memiliki nilai *pre-test* sebesar 80, kuis 1 sebesar 70, kuis 2 sebesar 40, dan kuis 3 sebesar 50, dan *post-test* sebesar 75. Mahasiswa 2 memiliki nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 20, kuis 2 sebesar 60, kuis 3 sebesar 80, dan *post-test* sebesar 70. Hal ini terjadi karena mahasiswa 1 dan mahasiswa 2 kurang menguasai *kanji* baik pada soal Indonesia ke *kanji* dan *hiragana* ke *kanji*.

Yang kedua kita lihat mahasiswa yang memiliki nilai yang meningkat atau cenderung stabil. Mahasiswa 16 memiliki nilai *pre-test* sebesar 10, kuis 1 sebesar 20, kuis 2 sebesar 30,

kuis 3 sebesar 30, dan *post-test* sebesar 60. Mahasiswa 4 memiliki nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 20, kuis 2 sebesar 30, kuis 3 sebesar 40, dan *post-test* sebesar 60. Walaupun mengalami peningkatan, nilai yang diperoleh mahasiswa 16 dan mahasiswa 4 meningkat secara perlahan atau lambat, sehingga hasil nilai pada *post-test* masih termasuk cukup. Mahasiswa 3 memiliki nilai *pre-test* sebesar 50, kuis 1 sebesar 50, kuis 2 sebesar 50, kuis 3 sebesar 70, dan *post-test* sebesar 90. Mahasiswa 14 memiliki nilai yang paling tertinggi. Nilai yang diperoleh pada *pre-test* sebesar 90. Dari kuis 1 hingga *post-test* mahasiswa 14 memperoleh nilai sebesar 100.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan ada beberapa kesimpulan yang didapatkan. Yang pertama adalah berdasarkan hasil *pre-test* sebelum diberikan treatment, rata-rata yang diperoleh mahasiswa berjumlah 37,06 dengan kategori gagal. Angka tersebut menunjukkan bahwa tingkat penguasaan *kanji* mahasiswa terlalu rendah. Namun setelah melakukan *post-test*, nilai rata-rata mahasiswa meningkat berjumlah 63,53 dengan kategori cukup memuaskan. Selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test* berjumlah 26,47.

Yang kedua adalah berdasarkan hasil analisis dari penggunaan *SPSS versi 26 IBM For Windows* dengan metode Uji *Paired Sample T Test*, menunjukkan bahwa hasil sig.(2-tailed) pada tabel 4.9 diperoleh sebesar 0,000. Sesuai dengan hipotesis peneliti bahwa penggunaan aplikasi Quizlet efektif sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa angkatan 2021.

Untuk penelitian selanjutnya, peneliti merekomendasikan untuk memperpanjang treatment yang akan diberikan serta memanfaatkan fitur *test* pada Quizlet yang dilakukan setelah penggunaan pembelajaran *kanji* dengan fitur *learn* selesai untuk mengetahui kemampuan mahasiswa sebelum melakukan kuis

Daftar Pustaka

- [1] A. D. Sudjianto, and A. Dahidi, *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, Jakarta: Kesaint Blanc, 2009.
- [2] A. Lestari, S. Kasim, and J. M. Parenreng, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizlet Mobile Untuk Pembelajaran Linux Pada SMKN 10 Makassar", *INTEC: Information Technology Education Journal*, vol. 1, no.1, pp. 52-60, 2022.
- [3] B. Barr, (2016). "Checking the effectiveness of Quizlet® as a tool for vocabulary learning", *ELF : The Center for English as a Lingua Franca Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 36-48, 2016.
- [4] C. E. J. C. Montolalu, and Y. A. R. Langi, "Pengaruh pelatihan dasar komputer dan teknologi informasi bagi guru-guru dengan uji-t berpasangan (paired sample t-test)", *d'CARTESIAN: Jurnal Matematika dan Aplikasi*, vol. 7, no. 1, pp. 44-46, 2018.
- [5] M. Hasan, "Media Pembelajaran", Klaten: Tahta Media Group, 2021. [online]. Available: <http://eprints.unm.ac.id/20720/>.
- [6] D. E. Sari, "Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial", *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, vol. 29, no. 1, pp. 9-15, 2019.
- [7] I. Falahudin, "Pemanfaatan media dalam pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, vo. 1, no. 4, pp. 104-117, 2014
- [8] M. Fakhri, and N. Setiawati, "Efektivitas media pembelajaran (kartu *kanji* dan *flash card*) terhadap kemampuan membaca *kanji*", *Kagami: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang*, vol. 9, no. 1, pp. 47-61, 2018.
- [9] R. Abdullah, "Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran", *Lantanida Journal*, vol. 4, no. 1, pp. 35-49, 2017.
- [10] R. Jennah, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, 2009.

EUFEMISME DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI JURUSAN PARIWISATA POLITEKNIK NEGERI BALI

Harisal¹, W. Dyah², I.D.G.A Pelayun³, Kanah⁴

¹²³⁴Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali, Indonesia

¹harisal@pnb.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan bentuk eufemisme yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Jepang di jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, yaitu ingin menggambarkan realita empirik dibalik fenomena secara mendalam, rinci, dan tuntas, dengan mengambil sampel yaitu hasil interaksi dosen dan mahasiswa dalam kelas bahasa Jepang di jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali menggunakan eufemisme. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, dokumentasi, dan triangulasi dengan metode analisis yang digunakan adalah metode padan dan metode agih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa bentuk eufemisme yang muncul, yaitu bentuk pergantian kosakata, bentuk pelesapan subjek, bentuk kalimat tidak langsung, bentuk konjungsi, dan bentuk ungkapan khusus.

Keywords: *eufemisme; bahasa jepang; politeknik negeri bali*

Abstract

This study aims to describe the forms of euphemisms that appear in learning Japanese at the Bali State Polytechnic Tourism Department. This study uses descriptive qualitative research, to describe the empirical reality behind the phenomenon in depth, depth, and thoroughness, by taking samples from the results of the interaction of lecturers and students in the Japanese language class majoring in Tourism, Bali State Polytechnic using euphemisms. The data collection technique uses observation, documentation, and triangulation techniques with the analytical methods used are the identity method and the distributional method. The results showed that there were several forms of euphemisms that emerged, namely changes in vocabulary, forms of subject omission, indirect forms of sentences, forms of conjunctions, and special forms.

Keywords: *euphemism; japanese; state polytechnic of bali*

1. Pendahuluan

Bahasa adalah suatu hal penting dalam menyampaikan hal-hal yang ada dalam pikiran manusia, khususnya dalam interaksi. Seperti yang diungkapkan oleh Sutedi bahwa "Bahasa adalah alat komunikasi untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat, dan keinginan"[15]. Sehubungan dengan hal tersebut, maka diperlukan sebuah pemahaman yang baik terkait pemilihan diksi yang tepat dalam berinteraksi khususnya secara verbal, agar tuturan tersebut terlihat santun. Kesantunan dalam bertutur dapat mencerminkan karakter penuturnya, sehingga dalam kondisi apapun, ia dapat memilih kata-kata yang baik dalam mengungkapkan perasaannya. Penggantian bentuk tuturan yang bernilai kasar ke bentuk tuturan yang bernilai halus dapat disebut dengan eufemisme.

Masyarakat Jepang merupakan masyarakat yang menjunjung tinggi nilai budaya. Mereka memegang konsep harmoni dalam berkomunikasi. Artinya, untuk menjaga hubungan antarsesama, tuturan yang diucapkan sangat diperhatikan dan menghindari mengatakan sesuatu yang langsung atau berterus terang. Hal ini disebabkan karena masyarakat Jepang sangat memikirkan posisi lawan bicara dan takut melukai perasaannya. Sehingga dalam bertutur terdapat istilah penghalusan makna atau eufemisme. Menurut Fromkin eufemisme adalah kata atau frase yang menggantikan sebuah kata tabu atau digunakan untuk menghindari topik yang menakutkan atau tidak menyenangkan [4]. Hal ini juga diungkapkan oleh Allan sebuah eufemisme dipakai sebagai alternatif pada

sebuah ekspresi/penyampaian yang tidak diinginkan untuk menghindari kemungkinan akan kehilangan muka (menyakiti hati/membuat malu) seseorang atau menghina pendengar atau orang ketiga [2]. Okada mengemukakan lebih lanjut mengenai eufemisme dalam bahasa Jepang eufemisme adalah cara penyampaian/ekspresi secara tidak langsung yang menghindari penyampaian secara langsung pada saat mengambil keputusan, memerintah, menyatakan emosi, dan lainnya [10].

Eufemisme sering digunakan dalam interaksi untuk mengungkapkan perasaan agar tidak menyinggung lawan bicara dengan menggunakan ungkapan halus sebagai ganti kosakata yang dapat menghina atau menyinggung perasaan. Dalam intraksi dalam kelas, tidak sedikit dosen sering menggunakan ungkapan-ungkapan kasar dengan tujuan agar mahasiswa dapat mengikuti apa yang diinginkan dosen. Tetapi dibalik penggunaan ungkapan kasar tersebut, tersirat dampak yang sangat buruk bagi mahasiswa maupun dosen, seperti hilangnya kepercayaan diri mahasiswa yang diakibatkan oleh perkataan dosen yang mendiskreditkan mahasiswa di depan teman-temannya. Selain itu, kepercayaan mahasiswa terhadap dosen yang bersangkutan akan hilang, karena dosen dinilai terlalu kasar dan tidak menghargai mahasiswa.

Eufemisme yang dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Jepang memiliki beberapa bentuk yang dapat dijabarkan lebih lanjut dalam sebuah penelitian, sehingga hal ini sangat menarik untuk diteliti agar masalah yang terjadi dapat dideskripsikan dan mendapat perhatian dari para linguist untuk mencari solusi atas permasalahan penggunaan ungkapan kasar yang terjadi.

Terdapat beberapa penelitian mengenai eufemisme, antara lain "Eufemisme dalam Bahasa Jepang" oleh Nani Sunarni dan Jonjon Johana [4]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa eufemisme merupakan akibat dari adanya penggunaan bahasa yang mengalami pergeseran makna. Eufemisme dalam bahasa Jepang ditandai dengan adanya: 1) Penggantian kosakata, 2) Pelepasan subjek, 3) Kalimat tak langsung, 4) Pertanyaan bentuk negatif, 5) Konjungsi, 6) Ungkapan khusus, dan 7) Frasa tertentu. Selanjutnya Ranti Oktaviani (2010) dengan judul "Eufemisme dalam Tuturan Asertif dan Direktif Bahasa Jepang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa tuturan yang termasuk asertif adalah tuturan yang mengikat penutur kepada kebenaran preposisi yang diungkapkan didalam tuturan tersebut, sedangkan tuturan yang termasuk direktif adalah tuturan yang penuturnya berusaha memengaruhi mitra tutur agar mitra tutur melakukan kehendak atau keinginan penutur.

Penelitian lain dilakukan oleh Jeffrey Oxianus Sabarua (2019) dengan judul "Eufemisme Sebagai Alternatif Kesantunan Berbahasa dalam Interaksi Pembelajaran di Kelas". Hasil penelitian menunjukkan bahwa eufemisme dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meredam aktivitas berbicara atau berbahasa guru yang bernuansa kekerasan, rasis, pelecehan, maupun ungkapan-ungkapan yang tidak menyenangkan sehingga dapat menimbulkan dampak yang negatif bagi perkembangan siswa didiknya. Hal lain yang ditemukan dalam kajian ini adalah bentuk-bentuk eufemisme yang dapat digunakan guru berdasarkan berbagai bidang bahasa yang meliputi; eufemisme yang berhubungan dengan kematian, eufemisme yang berhubungan dengan seks, eufemisme yang berhubungan dengan penyakit dan cacat tubuh, eufemisme yang berhubungan dengan pengeluaran kotoran badan, eufemisme yang berhubungan dengan kenyataan sosial yang dianggap sebagai sesuatu yang buruk, eufemisme yang berhubungan dengan nasib yang tidak menyenangkan, eufemisme yang berhubungan dengan sifat yang jelek, dan eufemisme yang berhubungan dengan hal yang dapat menimbulkan bahaya. Dengan demikian, melalui kajian ini, diharapkan agar guru dapat mempelajari kajian ini agar hal-hal negatif terkait dengan perilaku berbahasa di dalam kelas dapat diminimalisir hingga berangsur hilang.

Perbedaan penelitian-penelitian terdahulu diatas dengan penelitian ini adalah penelitian ini akan mendeskripsikan bentuk eufemisme yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Jepang di jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana bentuk eufemisme yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jepang di jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali.

2. Metode

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Sudaryanto metode deskriptif merupakan metode penelitian yang dilakukan semata-mata hanya berdasarkan pada fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya, sehingga yang dihasilkan berupa bahasa seperti apa adanya [13]. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan metode dengan merangkaikan tiga tahap upaya strategis yang berurutan: pengumpulan data, penganalisisan data yang telah disediakan itu, dan penyajian hasil analisis data yang bersangkutan.

Penelitian ini berlokasi di jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali yang bertempat di Jalan Kampus Bukit Jimbaran, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Bali. Populasi dalam penelitian ini adalah semua hasil interaksi dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Jepang di jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah hasil interaksi dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Jepang di jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali yang menggunakan gaya bahasa eufemisme. Di lain pihak, teknik sampling yang digunakan adalah bentuk *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara sengaja [7]. Maksudnya sampel dipilih dengan sengaja agar kriteria sampel yang diperoleh benar-benar sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini, diambil beberapa hasil interaksi dosen dan mahasiswa sebagai sampel yang memenuhi standar persyaratan yang sesuai dengan hal yang akan diteliti, yakni interaksi yang menggunakan eufemisme dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik sesuai dengan teori Bungin, seperti (1) teknik observasi partisipasi lengkap (*complete participation*), yaitu dalam pengumpulan data, penulis terlibat sepenuhnya terhadap sumber data, dalam hal ini penulis berposisi sebagaisalah satu dosen bahasa Jepang dan sumber data adalah dosen yang sedang mengajar bahasa Jepang dan mahasiswa pembelajar bahasa Jepang di jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali; (2) teknik dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan data berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini, dokumen yang dimaksud adalah hasil interaksi dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Jepang di jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali; (3) teknik triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Penulis menggunakan observasi partisipasi lengkap dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak [3].

Ada dua metode analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode padan dan metode agih [6]. Metode padan adalah alat penentunya diluar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan. Metode padan yang dipakai adalah metode padan referensial, metode translasional, metode ortografis, dan metode pragmatis. Alat penentu metode padan referensial adalah daya pilah yang digunakan sebagai pembeda referen (sosok yang ditunjukkan oleh kata tersebut). Metode padan yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan cara melihat fitur-fitur makna.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data yang dikumpulkan, ditemukan bentuk eufemisme bahasa Jepang yang muncul. Selanjutnya, hasil tersebut diklasifikasikan sesuai dengan bentuk eufemisme yang diutarakan oleh Nani Suwarni dan Jonjon Johana yang membagi bentuk eufemisme Bahasa Jepang menjadi delapan bentuk [14] dan ditemukan sebanyak lima bentuk eufemisme Bahasa Jepang yang terjadi dalam interaksi antara dosen dengan mahasiswa, yaitu bentuk pergantian kosakata, bentuk pelesapan subjek, bentuk kalimat tidak langsung, bentuk konjungsi, dan bentuk ungkapan khusus.

Hasil klasifikasi data lengkap dapat dilihat pada gambar tabel berikut:

No.	Bentuk Eufemisme					Jumlah
	Pergantian Kosakata	Pelesapan Subjek	Kalimat Tidak Langsung	Konjungsi	Ungkapan Khusus	
1.	14	32	24	10	10	90

Gambar 1.
Bentuk eufemisme yang muncul

Bentuk Pergantian Kosakata

Bentuk pergantian kosakata yang dimaksud adalah kosakata yang memiliki nuansa tidak bagus seperti rasa takut dan kata-kata yang ditabukan oleh masyarakat Jepang diungkapkan dengan menggunakan eufemisme. Penggunaan beberapa kosakata yang memiliki makna yang kurang bagus dapat diganti dengan kosakata yang lebih sopan atau memiliki makna yang lebih baik dalam bentuk eufemisme. Fungsi dari pergantian kosakata yang memiliki makna kurang baik dengan kosakata yang memiliki arti yang sama namun lebih memiliki makna yang baik adalah untuk menghaluskan makna dari kosakata yang dimaksud. Penggunaan kosakata yang lebih memiliki makna yang baik dapat menghindari beberapa hambatan, misalnya konflik sosial, rasa takut atau sesuatu yang tabu untuk diucapkan. Dengan adanya pergantian kosakata tersebut, dapat menampilkan betapa pentingnya peran eufemisme dalam penggunaan kosakata yang dipakai dalam pembicaraan sehari-hari.

Contoh:

- A: “*Chichi wa kokku desu. Haha wa shufu de, mou **shinimashita**.*”
'Ayah saya seorang koki. Ibu saya ibu rumah tangga dan sudah mati.'
- B: “*Okaasan wa **nakunarimashita** ne. Itsu nakunarimashita ka.*”
'Ibu kamu **sudah meninggal** yah. Kapan meninggal?'
- A: “*5 nen mae deshita*”
'5 tahun yang lalu.'

Percakapan diatas merupakan percakapan antara dosen dengan mahasiswa. Mahasiswa tersebut bercerita mengenai keluarganya, dan pada saat tiba menceritakan ibunya yang telah meninggal, mahasiswa tersebut menggunakan kata “*shinimashita*” yang berarti ‘telah mati’ (Nelson, 2005). Mendengar hal tersebut, dosen lalu menjawab dengan mengganti kosakata “*shinimashita*” menjadi “*nakunarimashita*”. Kata “*nakunarimashita*” bisa diartikan ‘telah meninggal’ [9]. Dalam Bahasa Indonesia, kata ‘mati’ memiliki makna yang kurang baik dan kurang sopan untuk dipakai oleh manusia. Kata ‘mati’ juga biasa menjadi kosakata untuk memaki seseorang, sehingga digantikan dengan kata ‘meninggal’ yang merupakan ragam hormat dari kata ‘mati’, digunakan agar kesan yang didapat menjadi lebih halus dan sopan, serta terkesan menghargai.

Dilain pihak, dalam Bahasa Jepang juga memiliki beberapa kosakata yang memiliki arti ‘mati’, diantaranya adalah “*shinimashita*” dan “*nakunarimashita*”. Kata “*shinimashita*” merupakan kosakata bentuk kata kerja yang digunakan secara umum. Namun, bagi orang Jepang, kata tersebut merupakan kosakata yang kurang sopan

karena sering digunakan untuk mengumpat, sehingga digunakanlah kosakata “*nakunarimashita*” yang merupakan ragam sopan yang memiliki makna yang lebih halus dan sopan [1].

Bentuk Pelesapan Subjek

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang memiliki kesamaran. Hal ini dikarenakan jika pembicara dan lawan bicara sama-sama sudah mengetahui tema atau konteks sebuah pembicaraan, maka subjek kalimat sering kali dihilangkan atau tidak disebutkan secara gamblang.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang di lingkungan jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali, bentuk ini merupakan bentuk yang paling banyak digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam percakapan. Hal ini disebabkan karena baik pembicara maupun lawan bicara telah sama-sama mengetahui topik pembicaraan, sehingga subjeknya pun dilesapkan.

Contoh:

A: “*Okyakusama, kyou (watashitachi wa) Batu Bulan ni ikimashou. Asoko de (watashitachi wa) Baron dansu wo mimashou.*”

‘Pak, Hari ini kita akan pergi ke Batu Bulan. Di sana mari (kita) nonton Tari Barong.’

“*Soshite, (watashitachi wa) Sukawati de omiyage wo kaimasu*”

‘Lalu, (kita) akan membeli oleh-oleh di Sukawati.’

Kalimat percakapan di atas dilakukan oleh mahasiswa yang sedang melakukan presentasi di depan kelas sebagai seorang guide. Dalam kalimatnya mahasiswa A sebagai Guide memberikan penjelasan kepada mahasiswa B sebagai tamu. Dalam kalimat pertama, mahasiswa A menggunakan kata “*okyakusama*” yang berarti ‘bapak/ibu tamu’ [9] sebagai kata sapaan kepada mahasiswa B yang berperan sebagai tamu. Penggunaan kata sapaan pada awal merupakan sebuah bentuk kesopanan dalam percakapan khususnya ditujukan kepada tamu. Dengan penggunaan tersebut, lawan bicara bisa mengerti bahwa subjek topik yang dibicarakan adalah dirinya, sehingga kalimat selanjutnya ia mengerti jika subjeknya dilesapkan.

Pelesapan kata “*watashitachi*” yang berarti ‘kami/kita’ [5] dalam kalimat kedua dan selanjutnya merupakan bentuk eufemisme yang muncul. Pelesapan ini terjadi karena kedua pihak telah mengetahui subjek pembicaraan dan terdapat kesan kesopanan pembicaraan didalamnya. Kesan tersebut akan terasa oleh kedua pihak apalagi terdapat perbedaan status sosial diantara keduanya, yakni Guide dan tamu, sehingga dengan adanya pelesapan subjek, maka kalimat percakapan menjadi lebih efektif dan makna kesopanannya terjaga.

Bentuk Kalimat Tidak Langsung

Bentuk kalimat tidak langsung disini merupakan bentuk kalimat yang menggunakan beberapa frasa sebelum mengucapkan sebuah kalimat pernyataan, dengan maksud agar tidak menyinggung perasaan lawan bicara.

Bentuk kalimat tidak langsung ini juga banyak muncul dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Setelah dilakukan analisis, hal ini terjadi karena baik dosen maupun mahasiswa berusaha untuk selalu menjaga perasaan lawan bicaranya sehingga sebelum memberikan pernyataan, akan selalu diawali dengan menggunakan kata atau frasa yang biasa dipakai dalam kalimat tidak langsung Bahasa Jepang, seperti “*sou desu ka*”, “*sou desu ne*”, “*ee to*”, “*saa*”, “*anou*”, dan sebagainya.

Contoh:

A: “*Anou, sensei, sumimasen. Toire ni itte mo ii desu ka.*”

‘Hmm, Sensei maaf. Bolehkah saya izin pergi ke Toilet?’

B: “*ii yo. Douzo.*”

‘boleh, silahkan.’

Kalimat di atas merupakan percakapan antara dosen dengan mahasiswa. Mahasiswa ingin meminta izin untuk pergi ke toilet dengan menggunakan pola kalimat “~te mo ii desu ka.” yang memiliki arti ‘bolehkah?’. Kalimat meminta izin tersebut diawali dengan kata “*anou*” yang bisa dipadankan ke dalam bahasa Indonesia menjadi ‘hmm’. Penggunaan kata tersebut sebagai pembuka percakapan dan mahasiswa yang ingin meminta izin menggunakan kata tersebut untuk memperhalus keadaan memotong pembicaraan dosen yang sedang menjelaskan. Jika tidak menggunakan kata “*anou*”, maka kesan yang muncul adalah ketidaksopanan mahasiswa terhadap dosen karena memotong pembicaraan dosen yang sedang menjelaskan dengan langsung meminta izin.

Bentuk Konjungsi

Bentuk konjungsi Bahasa Jepang dikategorikan dalam salah satu bentuk eufemisme. Bentuk konjungsi Bahasa Jepang banyak digunakan dalam percakapan dengan tujuan lebih memperhalus makna.

Contoh:

A: “*GWK wa subarashii tokoro desu. Shikashi, saikin gaikokujin ga amari kimasen*”
‘GWK adalah tempat yang keren. Tetapi, akhir-akhir ini wisatawan jarang datang.’

B: “*Doushite desu ka.*”
‘kenapa?’

A: “*Sore wa kobiddo na node, koraremasen.*”
‘hal itu terjadi karena Covid, sehingga (mereka) tidak bisa datang.’

Contoh di atas merupakan percakapan antara dosen dengan mahasiswa. Mahasiswa A sedang menjawab pertanyaan dari dosen tentang pendapatnya mengenai salah satu daerah tujuan wisata di Bali, yaitu GWK. Mahasiswa tersebut menjawab dengan menggunakan konjungsi “*shikashi*” yang artinya ‘tetapi’. Dalam Bahasa Jepang, konjungsi yang memiliki arti ‘tetapi’ memunyai banyak jenis, seperti “*demo*” yang biasa dipakai dalam percakapan sehari-hari, “*shikashi*” yang dipakai pada saat pembicara berkomunikasi dengan lawan bicara dalam situasi formal atau melihat posisi lawan bicara dari usia maupun status sosial, dan “~ *ga*”, yang merupakan partikel penyambung dua kalimat yang bertentangan.

Penggunaan konjungsi “*shikashi*” dibandingkan menggunakan konjungsi “*demo*” sudah tepat karena pembicara merupakan mahasiswa yang sedang berbicara dengan lawan bicara yang memiliki status sosial lebih tinggi yaitu seorang dosen. Mahasiswa tahu sedang berbicara dalam situasi yang formal sehingga mahasiswa tersebut menggunakan bentuk eufemisme agar makna yang tersampaikan menjadi halus dan menghormati lawan bicara.

Selanjutnya, kata “*node*” yang berarti ‘karena’ dalam contoh merupakan salah satu bentuk dari eufemisme. Dalam Bahasa Jepang, selain “*node*”, ada juga kata yang mengandung arti yang sama, yaitu “*kara*” yang menyatakan sebab-akibat. Meskipun keduanya memiliki makna ‘karena’, kata “*node*” lebih memiliki sifat yang lebih objektif atau halus daripada kata “*kara*” yang memiliki makna subjektif. Oleh karena itu, untuk memperhalus ujaran yang mengandung makna sebab-akibat, maka pemakaian “*node*” lebih tepat dibanding kata “*kara*” [8].

Bentuk Ungkapan Khusus

Bentuk ungkapan khusus merupakan bentuk eufemisme yang menggunakan beberapa istilah kalimat yang mengandung arti yang bukan sebenarnya, dalam artian tidak diartikan secara harafiah. Hal ini bertujuan untuk memperhalus makna yang terkandung didalamnya. Selain itu, adapula bentuk ungkapan khusus lain yang mengandung arti pragmatik.

Contoh:

A: “*Okyakusama, o kimari ni narimashitara, o koe wo kakete kudasai.*”

‘Tuan dan nyonya, kalau sudah memutuskan, silahkan panggil saya’

B: “*un, wakatta.*”

‘baik, (saya) mengerti.’

Contoh di atas merupakan percakapan hasil dari presentasi mahasiswa yang berperan sebagai pramusaji dan tamu. Mahasiswa A yang berperan sebagai pramusaji menggunakan ungkapan khusus “*o koe wo kakete*” yang jika diartikan secara harafiah bermakna ‘keluarkan suaramu’. Ungkapan ini tidak diterjemahkan secara harafiah karena artinya tidak sesuai dengan konteks kalimat yang diucapkan, tetapi lebih kepada makna ‘silahkan panggil saya’. Dalam hal ini, mahasiswa A yang berperan sebagai pramusaji menggunakan bentuk eufemisme dengan tujuan untuk memperhalus dan menyopankan kalimat yang ia ucapkan kepada mahasiswa B yang berperan sebagai tamu. Frasa “*o koe wo kakete*” biasa digunakan dalam situasi melayani tamu, khususnya di Restoran atau tempat makan dan minum. Ada beberapa istilah pelayanan dalam bentuk sopan yang merupakan bagian dari bentuk eufemisme yang digunakan pada saat melayani tamu, karena penggunaan bentuk istilah khusus tersebut lebih memiliki makna sopan dan halus jika dibandingkan dengan kata atau frasa yang biasa digunakan dalam percakapan sehari-hari. Contoh frasa dalam percakapan sehari-hari dari frasa “*o koe wo kakete*” adalah “*watashi wo yonde kudasai*” yang memiliki arti yang sama.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian terhadap penggunaan eufemisme dalam pembelajaran Bahasa Jepang di jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali, ditemukan bahwa dosen dan mahasiswa cenderung memunculkan eufemisme dalam interaksi dalam bentuk pergantian kosakata, bentuk pelesapan subjek, bentuk kalimat tidak langsung, bentuk konjungsi, dan bentuk ungkapan khusus.

Penelitian mengenai eufemisme sangat menarik untuk dilakukan, khususnya untuk menjawab faktor yang melatarbelakangi penggunaan eufemisme dalam percakapan, sehingga permasalahan mengenai eufemisme dapat terjawab dan dapat menjadi solusi dalam permasalahan yang muncul.

Daftar Pustaka

- [1] Anonim, “Shinu no Sonkei wa? Shitte okitai keigo hyougen,” MyNavi.jp, 22 Juni 2022. [online]. Available: <https://news.mynavi.jp/article/20201213-1571587/>.
- [2] Allan, Burridge, “Euphemism and Dysphemism: Language Used as Shield and Weapon.” New York: Oxford University Press, 1991.
- [3] Bungin, “Analisis Data Penelitian Kualitatif, Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi”. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003.
- [4] Fromkin, V., Rodman, R., Hyams, “An Introduction to Language: 9th Edition”. Boston: Wadsworth Cengage Learning, 2010.
- [5] Harisal, “Analisis Penggunaan Kata Sapaan Pronomina Persona Dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan dan Terjemahannya “Bi wa Kizu” Oleh Ribeka Ota”. Skripsi. Bandung: Universitas Padjadjaran, 2008.
- [6] Heryana, Nanang, “Eufemisme dan Disfemisme pada Media Berita Daring Republika: Perkembangan Kasus Setya Novanto Edisi Januari 2018,” *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*. vol. 11, no. 1. p.72-83, 2019.
- [7] Moleong, “Metode Penelitian Kualitatif.” Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- [8] Nakamura, “Hiyu Hyougen Jiten.” Tokyo: Kodokawa Shouten, 2008.
- [9] N. Andrew, “Kamus Kanji Modern Jepang-Indonesia. Jakarta: Kesaint Blanc, 2005.
- [10] Nur Aini, Annisa, “Eufemisme Dalam Anime ‘Akagami no Shirayuki Hime,” Skripsi. Program Studi Humaniora dalam Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Fakultas Ilmu Budaya. Semarang: Universitas Diponegoro, 2020.
- [11] Oktaviani, Ranti, “Eufemisme Dalam Tuturan Asertif dan Direktif Bahasa Jepang,” Skripsi. Depok: Universitas Indonesia, 2010.

- [12] Sabarua, Jeffrey, "Eufemisme Sebagai Alternatif Kesantunan Berbahasa Dalam Interaksi Pembelajaran Di Kelas," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, vol. 6, no. 1, pp. 75-86, 2019.
- [13] Sudaryanto, "Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa," Yogyakarta: Duta Wacana University, 2015.
- [14] Sunarni, Nani., Johana, Jonjon, "Eufemisme Dalam Bahasa Jepang," *Jurnal Prosodi*, vol. 11, no. 2, pp. 119-126, 2017.
- [15] Sutedi, "Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang," Bandung: Humaniora Utama Press, 2011.

KETERTARIKAN TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MELALUI LIRIK LAGU *JPOP*

I. J. Sulaiman

Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya
e-mail: ivana.22005@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Dalam era globalisasi, penyebaran bahasa pun kian pesat dan ini menyebabkan ketertarikan khalayak umum dalam mempelajari bahasa Jepang. Tetapi di sisi lain, pembelajaran bahasa dapat dikatakan membosankan alih-alih terlihat mengasyikkan, yang mana ini akan dapat menyebabkan turunnya motivasi pelajar dalam mempelajari bahasa yang diinginkan. Salah satu bahasa yang cukup diminati adalah bahasa Jepang, dan ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk berpikir secara kreatif agar dapat mempertahankan motivasi murid dalam pembelajaran bahasa. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yang turut mengadakan survey untuk melihat tingkat ketertarikan khalayak umum terhadap pembelajaran bahasa Jepang melalui media lirik lagu. Hasil dari penelitian ini adalah, khalayak umum tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang melalui lirik lagu.

Kata kunci: pembelajaran, lirik lagu, bahasa Jepang

Abstract

In the era of globalization, the dissemination of languages has also increased rapidly and it makes general public interest to learning Japanese Language. But on the other hand, language learning got told be boring instead of looking fun, which can lead to decreased student motivation in learning the desired language. One language that is quite popular is Japanese, and it becomes separate homework for teachers to think creatively in order to keep students' motivation in learning the language. This research was conducted using a qualitative descriptive method, which also conducted a survey to see the level of public interest in learning Japanese through the media of song lyrics. The result of this study is that the general public is interested in learning Japanese through song lyrics.

Keywords : language learning, song lyric, Japanese language

1. Pendahuluan

Berkurangnya jarak antar-manusia berkat internet membuat orang-orang dapat membagikan hal-hal yang mereka sukai dan senang, yang hal tersebut dapat dilihat oleh orang lain yang tidak dikenal. Berkat algoritme, sebuah konten bahkan dapat menembus dinding bahasa dan sampai ke audiens yang tidak diduga oleh pembuat konten itu sendiri. Hal ini menyebabkan semakin maraknya globalisasi, semakin mudahnya orang mendapat informasi hal-hal yang terjadi pada negara lain. Yang tentu saja, informasi yang dapat diterima tidak melulu informasi yang serius dan penting. Salah satu informasi yang dapat diambil dari internet salah satunya adalah hiburan; film, musik, serial televisi, dan masih banyak lagi.

Dewasa ini, ketertarikan khalayak umum terhadap Jepang kian meningkat. Hal ini juga didasari oleh efek dari covid-19, yang membuat orang terjebak di dalam rumah dan terpaksa mencari hiburan melalui media yang bisa dan aman diraih, yaitu internet. Dan berkat algoritma era globalisasi, konten yang biasanya hanya akan beredar pada area tertentu, malah dapat menyebar luar ke berbagai macam negara. Berkat algoritma era globalisasi, banyak budaya dari berbagai penjuru dunia mendapat eksposur yang sebelumnya belum pernah diperoleh berkat terbatasnya penyebaran informasi serta minimnya publikasi yang didapatkan oleh budaya-budaya unik dari seluruh penjuru tersebut. Salah satu hal yang menuai efek dari algoritma dalam era globalisasi sendiri adalah lagu.

Tidak sedikit media sosial ataupun pihak yang turut diuntungkan oleh algoritma internet. Salah satunya adalah budaya yang kerap ramai di Jepang; baik dari anime, lagu, dan masih banyak lainnya. Lagu sendiri biasanya kerap dapat ditemukan dalam pembuatan

konten, dan tidak terkecuali lagu *japanese pop* menjadi salah satu pilihan pembuat konten untuk digunakan agar kontennya lebih terkenal.

Pembelajaran melalui lagu berbahasa Jepang pasti sudah pernah diberikan di dalam pembelajaran bahasa Jepang, bahkan sudah dijadikan bahan penelitian. Seperti artikel yang dituliskan oleh Santoso dkk [6]. Artikel tersebut dibuat sebagai laporan dari program pengabdian kepada masyarakat. Tujuan pengabdian tersebut adalah demi memperkenalkan salah satu bahasa asing, yaitu bahasa Jepang, dengan menggunakan media lagu. Perbedaan lagu yang digunakan dalam penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan adalah, penelitian ini menggunakan lagu anak Indonesia versi bahasa Jepang. Sementara, lagu yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian yang akan dilakukan adalah lagu JPOP, yang memang menggunakan bahasa Jepang. Objek penelitian adalah peserta didik dalam Sekolah Dasar Negeri 02, Candirejo Ungaran. Pada penelitian ini, metode yang digunakan untuk penelitian adalah metode *Training of Trainer* (TOT). Caranya sendiri adalah dengan pemberian materi melalui ceramah, pemberian materi berupa lirik lagu, pemutaran video dari kanal 'entossjp' pada youtube, yang akhirnya dilanjutkan dengan praktik langsung yang dilaksanakan oleh peserta didik. Baru setelah itu, tim pelaksana memperkenalkan bahasa Jepang melalui lirik lagu tersebut.

Selain penjabaran tentang pelaksanaan, ditemukan pula hasil serta permasalahan selama pembelajaran berlangsung melalui tabel. Dituliskan juga cara pemecahan masalah, serta alternatif pemecahan masalah. Menurut Santoso dkk [6] atensi murid sendiri tidak menentu berdasarkan ketertarikan murid. Ada yang lebih suka memahami lirik lagu, ada yang lebih suka menonton video klip dalam kanal youtube, ada juga yang ingin segera menghafal lirik lagu itu sendiri. Bagi Santoso dkk [6] pengenalan bahasa Jepang melalui lirik lagu dapat dibilang sukses dalam menggaet ketertarikan murid sejak dini. Evaluasi dan monitoring yang dilakukan oleh penulis setelah pengaplikasian metode pengajaran adalah dengan mengadakan lomba menyanyikan lagu bahasa Indonesia versi bahasa Jepang yang telah diberikan sebelumnya. Perbedaan dari penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini melakukan praktek dan mengevaluasi praktek tersebut, sementara penelitian ini membuat konsep pembelajaran yang mungkin dapat digunakan secara kontinyu dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu, perbedaan dari kedua penelitian ini adalah *range* umur objek penelitian. Dalam penelitian di atas objek penelitian adalah murid kelas 5 SD pada SDN 02 Candirejo Ungaran, sementara penelitian yang akan dilakukan berfokus kepada pembelajaran yang diperuntukkan untuk mahasiswa.

Penelitian serupa yang lain yang ditulis oleh Bakar [2]. Penelitian ini dituliskan berdasarkan pemikiran pakar psikologi pendidikan bernama Jean Piaget [2], yang mengutarakan bahwa anak-anak adalah pembelajar yang aktif, dan kerap mencari informasi lebih lanjut agar mengerti dan memahami. Bakar berpikir bahwa pemikiran tersebut dapat dileburkan dengan konsep mengajar melalui lirik lagu.

Dalam pembahasan, tertulis poin-poin yang diperlukan untuk melaksanakan implementasi yang diinginkan, seperti membangun suasana belajar yang menyenangkan, pendekatan pakem, peranan guru, penilaian hasil belajar, media dan bahan ajar, manfaat musik terhadap perkembangan anak, lagu sebagai media pembelajaran bagi anak, serta penerapan lagu sebagai media pembelajaran menyimak bagi anak. Artikel tersebut bersifat konseptual, yang berarti peneliti terdahulu hanya membahas tentang pemanfaatan lagu sebagai implementasi model pakem pada jenjang pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar. Kesimpulan dari artikel tersebut adalah musik dapat digunakan menjadi salah satu sarana strategi dalam mempelajari bahasa. Selain itu, manfaat lain yang peneliti rasa dapat didapatkan dari pembelajaran bahasa dengan musik adalah untuk meningkatkan keterampilan verbal, emosional dan keruangan, memperbaiki konsentrasi, menginspirasi prosesberpikir kreatif, menyempurnakan gerakan, dan koordinasi gerak dan membangun suasana dan motivasi positif.

Persamaan penelitian tersebut dan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan lirik lagu. Perbedaannya adalah, penelitian yang akan dilakukan melakukan survey sebagai bentuk penelitian, sementara penelitian di atas dilakukan berdasarkan studi pustaka.

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi pembelajaran apa saja yang dapat dilakukan melalui lirik lagu Jepang, serta mengidentifikasi pembelajaran mana saja yang menarik bagi orang yang tertarik mempelajari bahasa Jepang.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan survei dengan partisipan yang memenuhi syarat penelitian. Syarat partisipan survei sendiri adalah perlu berumur 18 tahun ke atas dan tertarik mempelajari bahasa Jepang.

3. Hasil dan Pembahasan

Lirik lagu sebagai pembelajaran kosakata

Selama ini, pelajar bahasa Jepang, khususnya mahasiswa, sering bertemu dengan buku dan teks tertentu untuk mempelajari kosakata. Untuk pembelajaran kosakata tertentu, penggunaan lirik lagu akan lebih berguna dibandingkan buku teks. Hal ini dikarenakan lirik lagu, apalagi lagu yang sedang terkenal ataupun viral, biasanya lebih bersifat 'baru' daripada teks. Pelajar dapat mempelajari kosakata baru dari lirik lagu, yang biasanya tidak mereka temukan dalam buku yang biasanya bersifat formal. Seperti penelitian yang dilakukan Setyorini dan Mintarsih [8].

Lirik lagu sebagai pembelajaran aksara Jepang

Terdapat penelitian tentang efektivitas lagu dalam peningkatan penguasaan hiragana murid SMA yang ditulis oleh Novi [3]. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan lagu sebagai pembelajaran aksara Jepang, yang di dalam kasus ini *hiragana*, efektif atau tidak. Pengambilan sampel random, dan metode penelitian adalah dokumentasi dan metode tes. Metode dokumentasi dilakukan dengan mencatat nama siswa yang digunakan dalam penelitian, sementara itu metode tes digunakan untuk mendapatkan data dan mengamati hasil pembelajaran setelah menggunakan lagu sebagai pembelajaran hiragana. Hasil dari penelitian tersebut adalah, media lagu efektif dalam meningkatkan memori murid dalam mempelajari hiragana.

Aksara Jepang sendiri ada tiga seperti yang sudah disebutkan di atas, yaitu *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Penelitian tersebut [3] mungkin hanya menggunakan *hiragana*, padahal kenyataannya lirik lagu sendiri terdiri dari ketiga aksara tersebut, atau minimal hanya hiragana dan kanji saja walaupun termasuk minoritas.

Pembelajaran *hiragana* dan *katakana* mungkin bisa dibilang cukup mudah, karena yang perlu dipelajari hanya aksara, dan tidak ada bedanya dengan belajar menuliskan alfabet [5], [7], [9], [10]. Walaupun begitu kendala dapat terjadi [1]. Tetapi untuk pembelajaran kanji sedikit berbeda [4], lirik lagu dirasa dapat menjadi media yang bagus mengingat lirik lagu kerap memiliki temanya sendiri. Berarti, jika guru ingin mengajarkan kanji dengan tema tertentu, guru dapat memberi lagu yang satu tema dengan kanji yang ingin diajarkan. Selain untuk mempelajari aksara, pelajar bahasa Jepang juga dapat melihat bentuk penyusunan maupun penggunaan kanji tersebut, beserta konteks penggunaan kanji tersebut. Karena di dalam kelas seringkali penggunaan kanji ataupun penyusunan kata bersifat formal, pembelajaran menggunakan lirik lagu dapat dibilang hal yang baru dan condong ke non-formal. Motivasi pelajar untuk mempelajari lebih jauh tentang kanji bahasa Jepang mungkin dapat naik juga mengingat lirik lagu adalah topik yang cukup menarik, apalagi dengan anggapan unik yang muncul akhir-akhir ini bahwa lagu berbahasa Jepang biasanya memiliki nada yang menyenangkan, tetapi ternyata liriknya sedih atau bersifat gelap, yang malah menciptakan ironi.

Lirik lagu sebagai pembelajaran pelafalan bahasa Jepang

Jika bertemu dengan bahasa yang tidak dikenal, terutama bahasa yang bentuk hurufnya bukan romanji/alfabet, orang biasanya akan langsung menganggap bahasa tersebut susah, atau merasa tidak akan dapat mengucapkan kata ataupun kalimat dari

bahasa tersebut sebelum ia mempelajari bahasa itu sendiri terlebih dahulu. Secara tidak langsung, hal ini akan membuat jarak antara pelajar bahasa dengan bahasa itu sendiri karena merasa kewalahan duluan dengan hal-hal yang perlu dipelajari.

Tetapi melalui lagu, ada kemungkinan jarak yang tercipta ini dapat berkurang sedikit. Pasalnya, lagu sendiri kerap dimainkan di mana-mana. Dan berkat era globalisasi, lagu yang dimainkan tidak hanya lagu dari negara tersebut saja; lagu mancanegara dapat masuk dan menjadi bagian dari lagu-lagu yang kerap diputarkan di tempat publik maupun media sosial.

Dengan lagu, pelajar dapat mengikuti pelafalan penyanyi asli terlebih dahulu untuk membiasakan lidah. Jika memang ada yang perlu dikoreksi oleh pengajar, maka barulah pengajar masuk dan memberi arahan yang benar. Cara ini juga dapat membuat pelajar bahasa lebih mandiri dengan bereksperimen sendiri.

Lirik lagu sebagai pembelajaran makna

Dewasa ini, lagu berbahasa Jepang memiliki berbagai macam tema. Seperti tema patah hati, persahabatan, bahkan topik serius seperti depresi atau kisah politik. Pembelajaran makna di kelas biasanya hanya terbatas pada makna literal atau arti per kata, padahal berbahasa sehari-hari tidak selalu secara literal. Pembelajaran lirik lagu sebagai media untuk mempelajari makna dalam pembuatan kalimat bahasa Jepang.

Tentu saja ini menimbulkan pertanyaan, bahwa pemaknaan dalam lirik pun tergantung perspektif dari perorangan. Tetapi di sisi lain, justru hal ini akan turut menghidupkan kelas dan memperluas diskusi alih-alih menjadi hambatan dalam pembelajaran saat kelas berlangsung. Ini dikarenakan, justru dengan pemberian argumen tentang makna satu bagian lirik, atau tema dan cerita keseluruhan lagu, pandangan tentang suatu kata atau suatu susunan kalimat akan bertambah baik untuk pengajar ataupun untuk pelajar itu sendiri. Di sini, posisi pengajar bukanlah orang yang mendikte pengetahuan satu arah, tetapi pemberi pengetahuan tambahan agar murid dapat membuat dan mencapai kesimpulannya sendiri. Mungkin pada akhir pembelajaran pengajar ataupun pelajar tidak atau belum akan menemukan jawaban yang pasti dari makna lagu tersebut, tetapi tujuan dari pembelajaran ini adalah agar murid dapat memahami makna dan bukan kemampuan interpretasi.

Hasil survey

Survey yang diadakan oleh penulis membuktikan bahwa orang-orang juga tertarik mempelajari bahasa Jepang melalui lagu. Partisipan yang berjumlah 18 keatas dan tertarik belajar bahasa Jepang, walaupun awalnya mengetahui bahasa Jepang melalui Anime, sekitar 81,8% menjawab bahwa mereka tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang melalui lirik lagu.

Dari hasil angket yang diperoleh, sekitar 63,6% dari responden tertarik untuk belajar makna bahasa Jepang melalui lirik lagu. 27,3% responden lainnya lebih tertarik untuk mempelajari kosakata dari media lirik lagu, dan 9,1% responden berpikir bahwa mereka lebih tertarik mempelajari kanji/aksara Jepang melalui lirik.

Dari hasil angket, dapat dilihat bahwa ketertarikan orang terhadap pembelajaran bahasa Jepang melalui lirik lagu sendiri sudah ada.

4. Simpulan dan Saran

Kesimpulan dari penelitian ini adalah lirik lagu adalah salah satu media yang bagus untuk dijadikan media pembelajaran bahasa Jepang. Baik untuk pembelajaran kanji/aksara Jepang, pembelajaran makna lirik, maupun pembelajaran kosakata. Mungkin tidak dapat selalu digunakan karena aspek bahasa Jepang sendiri luas, tetapi sangat bagus sebagai alternatif agar tidak melulu melihat buku teks.

Penelitian ini jauh dari kata sempurna. Untuk penelitian kedepannya, diharapkan dapat lebih mengembangkan konsep pembelajaran yang telah ditulis di dalam penelitian ini. Akan lebih baik lagi jika diadakan penelitian untuk melihat seberapa efektif pembelajaran melalui

lirik lagu, serta apakah pembelajaran bahasa melalui lirik lagu dapat dilakukan secara kontinyu dan bukan hanya sekali dua kali saja.

Daftar Pustaka

- [1] Badriawan, "Kekeliruan Menulis Huruf Katakana Pada Siswa Kelas 11 IPS SMAN 1 Boyolangu." *Hikari*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [2] Bakar, "Pemanfaatan Lagu sebagai Implementasi Model Pakem pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar." *Eduhumaniora*, vol. 3, no. 2, Jul. 2011.
- [3] Deriska, "Efektivitas Media Lagu Dalam Meningkatkan Penguasaan Hiragana Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Temanggung," Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Tidak dipublikasikan, 2011.
- [4] Imelda, "Penggunaan Huruf Kanji Oleh Pembelajar Bahasa Jepang Di Program Studi Sastra Jepang Universitas Hasanuddin," *Kagami*, Vol. 6, No 1, 2015.
- [5] Salsabil, J. Prasetyo, "Strategi Belajar Menulis Huruf Katakana Pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo Tahun Ajaran 2018/2019," *Hikari*, vol. 4, no. 2, 2020
- [6] Santoso, C. Mamoto, C., J., Sulhiyah. "Pengenalan Bahasa Jepang Melalui Lagu Anak Indonesia Versi Bahasa Jepang," *Bakti Humaniora*, vol. 1, no. 1, Jun. 2021.
- [7] Sepwanda, D. Yani, "Persepsi Siswa Terhadap Card Sort Sebagai Media Pembelajaran Hiragana", *Omiyage*, vol. 4, no 1, 2021.
- [8] Setyorini, Mintarsih, "Pengembangan Media Lagu Dalam Penguasaan Kosakata Ikeiyoushi To Nakeiyoushi (Kata Sifat I-Keiyoushi Dan Na-Keiyoushi) pada Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Mojokerto tahun ajaran 2019/2020," *Hikari*, vol. 5, no. 1, 2021.
- [9] Ubaid, "Penerapan Huruf Hiragana Pada Cerita Rakyat Momotarou Dalam Pembelajaran AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hiragana SMA," *Hikari*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [10] Winarso, J. Prasetyo, "Analisis Gaya Belajar Dalam Pembelajaran Huruf Hiragana pada Siswa SD Lab School Unesa Lidah Wetan". *Hikari*, vol. 4, no 2, 2020.

