

E-ISSN: 2613-9618

P-ISSN: 2613-9626

Vol 10 No 1

Februari, 2024

JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNDIKSHA (JPBJ UNDIKSHA)



TIM PENGELOLA JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JEPANG (JPBJ)
PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA TAHUN 2024

PENGARAH :

Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd.

PENANGGUNG JAWAB :

1.Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd., M.Pd.

2.Dr. I Putu Mas Dewantara, S.Pd., M.Pd.

3.Dr. Drs. I Nyoman Sila, M.Hum.

KETUA EDITOR :

Gede Satya Hermawan, S.S., M.Si. (Undiksha, Singaraja)

TIM EDITOR :

1.Ni Nengah Suartini, S.S., M.A., Ph.D. (Undiksha, Singaraja)

2.Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S., M.Si. (Undiksha, Singaraja)

3.Dr. Putu Dewi Merlyna Yuda Pramesti, S.S., M.Hum. (Undiksha, Singaraja)

4.Dr. Kadek Wirahyuni, S.Pd., M.Pd. (Undiksha, Singaraja)

5.I Wayan Sadyana, S.S., M.Si. (Undiksha, Singaraja)

6.I Kadek Antartika, S.S., M.Hum. (Undiksha, Singaraja)

7.Desak Made Sri Mardani, S.S., M.Pd. (Undiksha, Singaraja)

8.Yeni, S.Pd., M.Pd. (Undiksha, Singaraja)

9.Irvina Restu Handayani, S.Pd., M.Pd. (Undiksha, Singaraja)

TIM REVIEWER :

1.Dr. Jourike Jeane Runtuwarouw, S.Pd., M.Pd. (Universitas Negeri Manado)

2.Dr. Ni Putu Era Marsakawati, S.Pd., M.Pd. (Undiksha, Singaraja)

3.Harisal, S.S., M.Hum. (Politeknik Negeri Bali)

4.Yanuar Lutfi Rohman, S.Pd., M.Pd. (Universitas Negeri Semarang)

5.Eva Jeniar Noverisa, S.Pd., M.Pd. (Universitas Negeri Jakarta)

6.Annalisa Sonaria Hasibuan, S.Pd., M.Pd. (Politeknik Negeri Medan)

7.Ni Luh Gede Meilantari, S.S., M.Hum. (Universitas Mahasaraswati Denpasar)

8.Dian Bayu Firmansyah, S.Pd., M.Pd. (Universitas Jenderal Soedirman)

9.Eko Kurniawan, S.Pd., M.Pd. (Universitas Jenderal Soedirman)

Rike Febriyanti, M.A. (Universitas Brawijaya)

DAFTAR ISI

1. Representasi Kemiskinan pada Zaman Edo dalam Lirik *Warabeuta* Berjudul *Hana Ichi Monme*: Kajian Semiotika Roland Barthes..... 1-9
2. Korelasi Minat dan Kebiasaan Menonton *Anime* dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang Mahasiswa PBJ Unnes Angkatan 2021..... 10-19
3. Pengembangan Media Pembelajaran Hiragana dan Katakana Berbasis *Kodular Kana Tank*.....20-27
4. Analisis Kesulitan Mengungkapkan Argumentasi dalam Pidato Bahasa Jepang Mahasiswa Kaiwa V.....28-33
5. Efektivitas Penerapan Metode *Active Learning Model Rotating Roles* Terhadap Kemampuan Berbicara Mahasiswa *Kaiwa II*.....34-41
6. Analisis Pembentukan dan Perubahan Makna *Wasei Eigo* pada Situs Jejaring Sosial *Ameba Blog*42-52
7. Representasi Halusinasi Tokoh *Mima Kirigoe* dalam Film Animasi *Perfect Blue* Karya *Satoshi Kon*53-58
8. Analisis Teori Wacana Kritis A. Van Dijk terhadap Berita Jepang (*NHK News*).....59-65
9. Aplikasi *Hey Japan: Learn Japanese* dalam Pembelajaran Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar.....66-72
10. Efektivitas Penggunaan Media Flashcard terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang.....73-77

REPRESENTASI KEMISKINAN PADA ZAMAN EDO DALAM LIRIK WARABEUTA BERJUDUL *HANA ICHI MONME*: KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

F. Ariefandi¹, A. Firmonasari²

¹Magister Linguistik, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

²Sastra Prancis, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

e-mail: febryanariefandi@mail.ugm.ac.id, aprillia@ugm.ac.id

Abstrak

Hana Ichi Monme 'Satu Bunga Satu *Monme*' adalah lagu tradisional anak Jepang yang keberadaannya diperkirakan sudah ada sejak zaman Edo. Lagu ini diperkenalkan secara turun menurun dan menceritakan cara bermain dari permainan anak dengan judul yang sama. Menariknya, meski lagu ini bercerita tentang permainan anak, lirik penyusun lagunya terkesan ambigu. Diksi yang digunakan pun berpotensi memiliki makna ganda, yang dapat bermakna negatif maupun positif, tergantung dari perspektif mana kita memaknainya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji lebih dalam makna yang terkandung dari lirik lagu *Hana Ichi Monme*. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika. Untuk mengkaji datanya digunakan teori semiotika Roland Barthes. Melalui proses pemaknaan denotatif, konotatif dan mitos, diperoleh hasil bahwa lagu ini merepresentasikan kemiskinan pada zaman Edo. Representasi kemiskinan ini terwujud pada praktik jual beli anak gadis yang dilakukan oleh orang tua atau keluarga pada zaman tersebut agar terbebas dari belenggu hutang.

Kata kunci: lagu anak, representasi kemiskinan, mitos, semiotika, *warabeuta*

Abstract

Hana Ichi Monme, or 'a Flower is One *Monme*' is a traditional Japanese children's song that dates back to the Edo period and has been passed down through generations. The song tells how to play the children's game of the same name. Interestingly, although the song is about a children's game, the lyrics are cryptic. The diction used also has the potential to have double meanings, which can be negative or positive, depending on which perspective we see it from. This study aims to examine more deeply the meaning contained in the song's lyrics. This research is descriptive-qualitative and uses a semiotic approach. To examine the data, Roland Barthes' semiotic theory is used. Through the process of denotative, connotative, and mythical meanings, the results show that this song represents poverty in the Edo period. This representation of poverty is manifested in the practice of human trafficking by parents at that time in order to be free from debt.

Keywords: child song, representation of poverty, myth, semiotic, *warabeuta*

1. Pendahuluan

Sebagai sebuah perwujudan karya seni, lagu memiliki fungsi sebagai sarana hiburan untuk mengalihkan pikiran dari penatnya rutinitas sehari-hari. Lagu dapat didefinisikan sebagai perpaduan antara seni suara dan seni bahasa, yang menghasilkan sebuah karya berupa alunan melodi yang harmonis disertai kata-kata puitis penuh makna. Akan tetapi, pada faktanya lagu tidak hanya sekedar karya seni yang memiliki fungsi pengungkapan estetika saja, melainkan dapat digunakan sebagai media untuk mengungkapkan emosi dan sebagai sarana komunikasi atau penyampaian pesan [2]. Ungkapan emosi dan penyampaian pesan ini disalurkan melalui lirik oleh pencipta lagu sebagai bentuk pengekspresian terhadap fenomena-fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Sayuti [18] menyamakan lirik lagu dengan puisi, yaitu serangkaian kata dengan rima tertentu pada setiap barisnya, memiliki struktur makna dan struktur bentuk. Keharmonisan rangkaian kata dan keindahan yang dihasilkan oleh pemilihan diksi inilah yang membuat lirik lagu dapat dimasukkan dalam genre puisi dan dikategorikan sebagai sebuah karya sastra. Pendapat ini sejalan dengan apa yang dikatakan Moeliono [4], yang mengkategorikan lirik lagu sebagai bagian dari karya sastra berupa puisi sebagai media untuk mencurahkan

gagasan dan pikiran si penciptanya. Puisi sendiri adalah perwujudan dari pikiran manusia yang konkret dan artistik dalam bahasa yang emosional dan ritmis [8]. Definisi ini juga dapat diterapkan pada lirik lagu karena pada umumnya lirik adalah cerminan dari ekspresi batin pencipta terhadap apa yang sudah dilihat, didengar dan dialaminya.

Berbicara mengenai lagu, salah satu jenis lagu yang sudah familiar di telinga masyarakat adalah lagu anak. Hal ini dikarenakan masyarakat sudah terbiasa mendengar dan diajarkan untuk menyanyikan lagu-lagu tersebut sejak kecil, yaitu melalui pendidikan formal maupun pendidikan nonformal. Endraswara [16] mendefinisikan lagu anak sebagai lagu yang ceria dan mencerminkan budi pekerti luhur. Liriknya pun mengandung muatan sederhana yang biasa dibawakan oleh anak-anak [10]. Jadi dari pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa lagu anak cenderung memiliki lirik yang sederhana sesuai dengan alam pikir anak. Setiap negara pasti memiliki lagu anak yang terkenal di kalangan masyarakatnya, tidak terkecuali di Jepang. Lagu anak di Jepang disebut dengan istilah *kodomo no uta*. Istilah ini digunakan untuk merujuk lagu anak secara umum, baik lagu anak yang populer di masa kini maupun lagu anak tradisional yang sudah dikenal sejak zaman dahulu secara turun temurun.

Warabeuta adalah sebutan khusus untuk merujuk pada lagu anak tradisional di Jepang. *Warabeuta* ini memiliki karakteristik yang sama dengan apa yang disebut dalam bahasa Inggris sebagai *nursery rhymes* 'sajak kanak-kanak dengan irama'. *Warabeuta* memiliki lirik yang mirip dengan *haiku* 'sajak', biasanya dinyanyikan tanpa instrumen, tidak diketahui pencipta maupun tanggal penciptaannya dan memiliki sifat turun-temurun. Lagu ini umumnya dinyanyikan oleh anak-anak Jepang ketika bermain permainan tradisional. *Warabeuta* sendiri masuk dalam kategori *minyō* 'musik rakyat', yaitu sebuah genre dalam musik tradisional Jepang [5]. Salah satu contoh *warabeuta* yang terkenal di Jepang adalah *Hana Ichi Monme* 'Bunga Satu Monme'. Lagu ini diperkirakan sudah ada di Jepang sejak *Edo jidai* atau 'zaman Edo' (1603-1867). Zaman Edo adalah satu dari beberapa pembagian periode dalam sejarah Jepang di mana Jepang pada saat itu dipimpin oleh keluarga Tokugawa, yang dikenal dengan sebutan masa *Tokugawa bakufu* 'keshogunan Tokugawa'. Zaman Edo dikenal sebagai zaman yang mengantarkan Jepang ke era awal modernisasi karena pada saat itu Jepang mengalami pertumbuhan ekonomi dan urbanisasi yang cepat. Meskipun begitu, bukan berarti pada zaman Edo tidak ada kemiskinan di Jepang karena pertumbuhan ekonomi saat itu masih belum merata, khususnya di daerah pedesaan [10].

Lagu *Hana Ichi Monme* 'Bunga Satu Monme' adalah *warabeuta* yang dinyanyikan anak-anak ketika bermain permainan tradisional dengan nama yang sama yaitu permainan *Hana Ichi Monme*. Lirik lagu ini bercerita tentang alur atau cara bermain dari permainan *Hana Ichi Monme* itu sendiri. *Hana Ichi Momme* adalah permainan anak-anak Jepang di mana dua kelompok pemain saling bersaing untuk memperebutkan anak-anak dari kelompok lain. Setiap kelompok bergandengan tangan dan berjalan maju mundur sambil bernyanyi. Permainan ini biasanya dimainkan dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai sepuluh anak.

Saat membaca lirik *Hana Ichi Momme*, kita dapat dengan mudah memahami makna lagu tersebut karena baik kata, frasa, maupun kalimat yang membentuk liriknya hanya menceritakan alur sebuah permainan dan dianggap tidak memiliki makna lain. Namun, jika kita menganggap lirik ini sebagai sebuah karya sastra yang secara tidak langsung digunakan sebagai media untuk menyampaikan pemikiran dan pengalaman penciptanya [19], maka bahasa yang digunakan oleh pencipta lagu dalam lirik *Hana Ichi Monme* bisa saja mempunyai maksud atau makna khusus yang disampaikan secara tersirat. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi dalam membaca karya sastra asing adalah sulitnya memahami makna yang tersirat di dalamnya. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan budaya dan bahasa penyair yang membuat pesan tidak mudah tersampaikan kepada pembaca. Oleh karena itu, kajian untuk mempelajari tanda-tanda di dalam sebuah karya sastra untuk mengetahui maksud dan tujuan penyair perlu dilakukan. Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini mencoba untuk mengkaji makna yang terkandung dalam lirik *warabeuta* atau lagu anak tradisional Jepang berjudul *Hana Ichi Monme* menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Selain itu, penulis juga mencoba mendeskripsikan bagaimana

kemiskinan di Jepang pada zaman Edo direpresentasikan dalam lirik *warabeuta* tersebut. Adapun pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana interpretasi makna denotasi, konotasi dan mitos dalam lirik *warabeuta* berjudul *Hana Ichi Monme* berdasarkan teori semiotika Roland Barthes. Kedua adalah bagaimana kemiskinan di Jepang pada zaman Edo direpresentasikan melalui lirik *warabeuta* tersebut. Nantinya penelitian ini diharapkan tidak hanya sekedar memperkaya khazanah penelitian linguistik saja, tetapi juga bermanfaat bagi siapa saja yang tertarik untuk mengetahui seluk beluk kebudayaan Jepang lebih dalam, khususnya terkait lagu anak tradisional Jepang.

Penelitian tentang pemaknaan lagu dari sudut pandang ilmu semiotika sudah pernah dikaji oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Dalam artikel ini, ada tiga penelitian yang penulis jadikan sebagai tinjauan pustaka yaitu penelitian Nathaniel dkk. [3], Mandala dkk. [1], dan Hakim dan Rukmanasari [11]. Nathaniel dkk. [3] dalam penelitiannya mencari makna kesendirian melalui makna denotasi, konotasi dan mitos dalam lirik lagu *Ruang Sendiri* karya Tulus. Adapun makna denotasi kesendirian dalam lirik lagu ini diartikan sebagai keinginan pencipta lagu yang merindukan masa-masa sendiri dan tidak terkekang dengan kehadiran kekasihnya. Sedangkan makna konotasinya adalah perasaan bosan terhadap pasangan yang sudah menemaninya selama ini. Makna mitosnya, pencipta lagu ingin menyampaikan pesan bahwa setiap orang yang menjalin hubungan percintaan pasti ada kalanya membutuhkan waktu sendiri agar tidak jenuh dalam menjalani hubungan. Di lain sisi Mandala dkk. [1] dalam penelitiannya meneliti tentang lirik lagu *Sakura* karya Naotaro Moriyama melalui proses pembacaan heuristik dan hermeneutik berdasarkan teori semiotika puisi Michael Riffaterre. Hasilnya diperoleh bahwa makna dari lagu tersebut bercerita tentang perpisahan, impian, dan harapan agar dapat dipertemukan kembali. Penelitian terkait representasi pesan motivasi dalam lagu *Beautiful* yang dinyanyikan oleh NCT 2021 dilakukan oleh Hakim dan Rukmanasari [11]. Dalam penelitian ini representasi pesan motivasi dicari melalui proses pemaknaan lirik lagu berdasarkan teori Ferdinand de Saussure. Adapun hasil penelitian menyebutkan bahwa di dalam lirik lagu tersebut terkandung pesan motivasi bahwa setiap orang memiliki keistimewaan atau keunggulan yang tidak dimiliki oleh orang lain. Penelitian terkait makna tersirat dalam lagu Jepang menggunakan pendekatan semiotika memang sudah cukup banyak dilakukan. Akan tetapi, penelitian terkait lagu tradisional Jepang, khususnya lagu anak atau *warabeuta*, masih belum banyak dikaji oleh peneliti sebelumnya. Celah inilah yang melatarbelakangi penulis dalam menulis artikel penelitian ini.

Ki no Tsurayuki [12], seorang penyair Jepang yang hidup pada periode zaman Heian (794-1185), menyatakan bahwa seorang penyair puisi menciptakan syair berdasarkan perasaan dan pengalaman yang mereka ungkapkan dan diekspresikan melalui simbol-simbol alam dan simbol-simbol lain. Penyair menggunakan imajinasi dan alat indera mereka untuk mengungkapkan apa yang mereka rasakan dalam puisi dengan rangkaian kata yang puitis, dikarenakan puisi berasal dari lubuk hati manusia dan dapat mencerminkan emosi penyair dalam menciptakan karya sastranya. Pada hakekatnya, karya sastra (yang disini adalah puisi atau lirik lagu) adalah perwujudan produk bahasa, menjadi bagian dari kajian bahasa karena diciptakan dan dinikmati dengan menggunakan bahasa. Bahasa merupakan sistem tanda bunyi yang divisualisasikan melalui tulisan. Sebagai produk bahasa, tanda-tanda di dalam karya sastra dapat dikaji maknanya untuk mengetahui maksud dan tujuan penyair. Oleh karena itu, ilmu yang tepat untuk mengkaji pemaknaan tanda disebut dengan semiotika. Dalam penelitian ini, penulis memilih teori semiotika yang dirumuskan oleh Barthes [14].

Teori semiotika Barthes (atau yang disebut juga sebagai semiologi) merupakan pengembangan dari teori semiotika sebelumnya yang diperkenalkan oleh Ferdinand de Saussure. Saussure [6] mencari makna tersirat melalui *signifier* 'penanda' dan *signifiant* 'petanda'. Barthes kemudian mengembangkannya menjadi dua tingkatan atau tatanan signifikasi yang disebut *order of significations*. Menurut Barthes, tingkatan pertama adalah denotasi, yaitu hubungan antara penanda dan petanda dalam sebuah tanda dengan realitas eksternal. Hal ini mengacu pada *common-sense* atau arti sebenarnya dari tanda tersebut. Kemudian tingkatan kedua disebut dengan konotasi dan mitos. Konotasi merepresentasikan

interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan dari pembaca serta nilai-nilai kebudayaannya. Mitos sendiri, di sisi lain, adalah cerita yang digunakan dalam konteks kebudayaan untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek realitas atau alam. Bagi Barthes, mitos adalah pengkodean makna dan nilai-nilai sosial (yang sebenarnya konotatif atau arbitrer) sebagai suatu hal yang dianggap alamiah.

2. Metode

Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif dengan ancangan semiotika. Penelitian deskriptif kualitatif didefinisikan oleh Bogdan dan Taylor [15] sebagai rangkaian penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa tulisan yang didapat dengan proses pengamatan terhadap manusia atau sebuah perilaku. Data deskriptif ini kemudian diperiksa secara teliti dan cermat melalui fakta-fakta kebahasaan yang ada dalam masyarakat penutur. Sumber data yang digunakan adalah *warabeuta* atau lagu anak tradisional Jepang berjudul *Hana Ichi Monme* yang diambil dari buku berjudul *Komatta Toki wa Warabe Uta, Ureshii Toki mo Warabe Uta* [7]. Data penelitian adalah teks lirik lagu dari *warabeuta* tersebut. Data yang telah dikumpulkan ini perlu diuji keabsahannya terlebih dahulu untuk dikenali validitas datanya. Pengecekan data untuk memperoleh keyakinan terhadap validitas data dilakukan dengan sebuah metode yang disebut triangulasi. Susan Stainback dalam Sugiyono [20] mengatakan bahwa tujuan triangulasi data bukan untuk mengungkap sebuah kebenaran, akan tetapi untuk meningkatkan pemahaman seorang peneliti terhadap data dan fakta yang ada. Untuk itu, penulis mewawancarai seorang penutur asli bahasa Jepang untuk menguji keabsahan data yang telah dikumpulkan. Wawancara ini juga dilakukan untuk menguji keabsahan penafsiran makna lirik lagu *warabeuta* yang telah diartikan oleh penulis. Melalui tahap triangulasi data ini tidak hanya diketahui apakah penafsiran yang telah dibuat sudah benar atau tidak, tetapi penulis juga mendapatkan informasi tambahan dari penutur asli bahasa Jepang terkait *warabeuta* yang dapat memperkuat hasil penafsiran. Selanjutnya, data yang telah teruji keabsahannya ini kemudian dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes [14] yang mengungkapkan bahwa ada tiga aspek makna yang perlu dianalisis dalam suatu ungkapan: denotatif, konotatif, dan mitos.

3. Hasil dan Pembahasan

Lagu anak tradisional Jepang berjudul *Hana Ichi Monme* terdiri dari tiga bait: bait pertama 2 baris, bait kedua 4 baris dan bait ketiga 2 baris. Berikut adalah lirik *warabeuta Hana Ichi Monme*.

Tabel 1. Lirik *warabeuta* berjudul *Hana Ichi Monme*

Bait	Bahasa Jepang	Romaji	Bahasa Indonesia
1	かってうれしい、 はないちもんめ	<i>Katte ureshii, hana ichi monme</i>	'(Kami) senang karena menang, bunga satu <i>monme</i> '
	まけてくやしい、 はないちもんめ	<i>Makete kuyashii, hana ichi monme</i>	'(Kami) kecewa karena kalah, bunga satu <i>monme</i> '
2	あの子が欲しい	<i>Ano ko ga hoshii</i>	'(Kami) ingin anak itu'
	あの子じゃわからん	<i>Ano ko ja wakaran</i>	'Anak itu yang mana, (kami) tak tahu'
	この子が欲しい	<i>Kono ko ga hoshii</i>	'(Kami) ingin anak ini'
	この子じゃわからん	<i>Kono ko ja wakaran</i>	'Anak ini yang mana, (kami) tak tahu'
3	相談しましょう	<i>Sodan shimashou</i>	'Mari kita rundingkan!'
	そうしましょう	<i>Soshimashou</i>	'Ya, ayo lakukan!'

Makna Denotasi Lirik *Hana Ichi Monme*

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya dalam bagian pendahuluan, *Hana Ichi Monme* yang berarti 'Bunga Satu *Monme*' merupakan permainan anak tradisional Jepang yang dimainkan oleh dua kelompok pemain untuk saling memperebutkan anggotanya. Permainan ini dimulai dengan masing-masing kelompok menyanyikan *warabeuta* berjudul sama yaitu *Hana Ichi Monme* dengan bergandengan tangan sambil melangkah maju dan mundur. Berdasarkan hasil pembacaan menyeluruh, isi lirik lagu ini menceritakan alur permainan dari permainan tradisional *Hana Ichi Monme*. Untuk memahami makna denotasi dari lirik *warabeuta* ini, pertama-tama bisa dilakukan dengan merujuk makna tersurat dari kata-kata dasar yang menyusun lirik menggunakan pengertian yang ada di kamus bahasa Jepang-Indonesia. Berdasarkan hasil analisis, lirik *warabeuta* ini terdiri dari 14 kata dasar yang menyusunnya. Berikut adalah pemaparan arti kata per kata dari lirik lagu *Hana Ichi Monme*.

Tabel 2. Arti kata-kata dasar penyusun lirik *warabeuta* berjudul *Hana Ichi Monme*

No.	Bahasa Jepang	Romaji	Bahasa Indonesia
1.	かつ (勝つ)	<i>katsu</i>	'menang'
2.	うれしい (嬉しい)	<i>ureshii</i>	'senang'
3.	まける (負ける)	<i>makeru</i>	'kalah'
4.	くやしい (悔しい)	<i>kuyashii</i>	'menyesal/kecewa'
5.	はな (花)	<i>hana</i>	'bunga'
6.	いち (一)	<i>ichi</i>	'satu'
7.	もんめ (匁)	<i>monme</i>	'nama mata uang'
8.	あの	<i>ano</i>	'itu (kata tunjuk benda)'
9.	この	<i>kono</i>	'ini (kata tunjuk benda)'
10.	こ (子)	<i>ko</i>	'anak'
11.	ほしい (欲しい)	<i>hoshii</i>	'ingin'
12.	わかる (分かる)	<i>wakaru</i>	'tahu/paham'
13.	そうだんする (相談する)	<i>soudan suru</i>	'berunding'
14.	そう	<i>sou</i>	'seperti itu'

Bait 1:

Katte ureshii, hana ichi monme
Makete kuyashii, hana ichi monme
'(Kami) senang karena menang, bunga satu *monme*'
'(Kami) kecewa karena kalah, bunga satu *monme*'

Makna denotasi lirik pada bait pertama adalah menjelaskan perasaan anak-anak ketika bermain permainan *Hana Ichi Monme*, yaitu apabila menang, maka perasaan mereka akan menjadi senang. Sebaliknya, anak-anak akan merasa kecewa apabila mereka kalah dalam permainan. Adapun *hana ichi monme* sendiri memiliki makna sekuntum bunga dijual dengan harga satu *monme*. *Monme* adalah mata uang yang digunakan pada zaman Edo yang nilainya setara dengan 3,75 gram perak [9].

Bait 2:

Ano ko ga hoshii
Ano ko ja wakaran
Kono ko ga hoshii
Kono ko ja wakaran
'(Kami) ingin anak itu'
'Anak itu yang mana, (kami) tak tahu'

'(Kami) ingin anak ini'
'Anak ini yang mana, (kami) tak tahu'

Makna denotasi lirik pada bait kedua adalah menggambarkan alur permainan dari *Hana Ichi Monme* selanjutnya yaitu masing-masing kelompok menyatakan keinginannya untuk mengambil anggota yang dimiliki satu sama lain. Dikarenakan pernyataannya yang ambigu, yaitu tidak secara spesifik menyatakan nama anak yang diinginkan dan hanya menggunakan kalimat '(kami) ingin anak itu' dan '(kami) ingin anak ini', masing-masing kelompok menjawab sahutan tersebut dengan jawaban 'anak itu yang mana, (kami) tak tahu' atau 'anak ini yang mana, (kami) tak tahu'.

Bait 3:
Soudan shimashou
Sou shimashou
'Mari (kita) rundingkan'
'Ya, ayo lakukan'

Makna denotasi pada bait ketiga ini adalah menggambarkan alur permainan yang terakhir, yaitu masing-masing kelompok berunding untuk memilih seorang pemain yang ingin mereka ambil dari kelompok lawan. Karena ini merupakan permainan, maka anak-anak tidak benar-benar berunding untuk menentukan siapa saja pemain yang mereka inginkan. Sebagai gantinya, setiap kelompok menunjuk perwakilannya untuk melakukan permainan *jankenpon* atau 'suit jari'. Kelompok yang menang diberikan kesempatan untuk memilih terlebih dahulu pemain yang diinginkan dari kelompok lawan.

Setelah dikaji secara linguistis, mulai dari tataran morfologis, sintaksis dan semantis, penulis tidak menemukan adanya kejanggalan atau sesuatu yang tidak sesuai secara gramatikal pada lirik lagu *Hana Ichi Monme*. Pemilihan katanya juga sederhana, terdiri dari banyak pengulangan kata dan frasa yang mudah dipahami oleh anak-anak. Jika diperhatikan dengan teliti, struktur kalimat yang terdiri dari rangkaian kata pada setiap baris dan bait lirik lagu sudah mengikuti kaidah sintaksis bahasa Jepang. Dari segi makna pun sekilas tidak ada yang janggal. Hal ini berkat aspek kohesi dan koherensi yang sudah diperhitungkan sehingga kalimat penyusun lirik memiliki hubungan timbal balik yang logis. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa dari segi pemilihan kata, struktur kalimat, hingga pemaknaan kalimat dalam lirik lagu *Hana Ichi Monme* mampu membentuk informasi cerita yang mudah dipahami. Oleh karena itu, makna denotasi lirik lagu ini secara keseluruhan adalah penggambaran alur atau cara bermain dari permainan anak *Hana Ichi Monme*.

Makna Konotasi Lirik Hana Ichi Monme

Makna konotatif adalah makna budaya atau emosional yang subjektif dan mencakup makna selain makna umum yang mendasarinya. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, apabila lirik lagu atau puisi diposisikan sebagai sebuah karya sastra, yang mana digunakan oleh pengarang sebagai wadah untuk meluapkan ide serta penggambaran pengalamannya terhadap kejadian-kejadian di sekitarnya secara tidak langsung [19], maka lirik *Hana Ichi Monme* bisa saja mempunyai maksud atau makna khusus yang disampaikan secara tersirat. Di bawah ini adalah terjemahan alternatif oleh penulis terhadap lirik lagu *Hana Ichi Monme*.

Bait 1:
Katte ureshii, hana ichi monme
Makete kuyashii, hana ichi monme
'(Kami) senang karena membelinya, bunga satu *monme*'
'(Kami) kecewa karena harganya turun, bunga satu *monme*'

Dalam bahasa Jepang, kata *katte* dan *makete* memiliki makna ganda, tergantung dari kata dasar yang membentuknya. Kata *katte* (yang merupakan kata kerja bentuk *-te*) dapat berasal dari dua kata dasar yang berbeda, yaitu 勝つ *katsu* 'menang' dan 買う *kau* 'beli'

karena kedua kata ini memiliki bentuk turunan *-te* yang sama. Apabila kata *katte* dalam *katte ureshii* berasal dari kata dasar 勝つ *katsu* 'menang', maka kalimatnya menjadi 勝って嬉しい dan dapat diartikan sebagai 'senang karena menang'. Sebaliknya, apabila kata *katte* berasal dari kata dasar 買う *kau*, maka kalimatnya menjadi 買って嬉しい dan dapat diartikan sebagai 'senang karena membelinya'. Selanjutnya, kata *makete* (yang juga merupakan kata kerja bentuk *-te*) berasal dari kata dasar *makeru* yang juga bisa memiliki makna ganda, yaitu 'kalah' dan 'harganya turun'. Jadi kata dasarnya sama, simbol kanjinya sama, pengucapannya sama, penulisannya sama, hanya saja maknanya yang berbeda. Kata *makete* dalam *makete kuyashii* dapat diartikan sebagai 'kecewa karena kalah' dan 'kecewa karena harganya turun', tergantung dari perspektif mana kita akan memaknainya. Selanjutnya, kata 花 *hana* 'bunga' tidak hanya memiliki arti 'bunga' saja, tetapi sering digunakan juga untuk merujuk pada 'gadis; tubuh wanita' dalam ungkapan metaforis bahasa Jepang [13]. Oleh karena itu, lirik *hana ichi monme* bisa saja berarti 'seorang gadis dihargai setara dengan satu *monme*'.

Jadi, berdasarkan pemaparan-pemaparan di atas makna konotasi lirik pada bait pertama bisa saja dimaknai sebagai penggambaran terhadap perasaan pembeli dan orang tua yang menjual anak gadisnya (yang disini diibaratkan sebagai *hana* 'bunga'). Pembeli merasa senang karena berhasil membeli gadis yang diinginkan, sedangkan orang tua (sebagai penjual) merasa kecewa karena harga jual anaknya turun/tidak sesuai dengan harga yang diharapkan. Dengan demikian, *hana ichi monme* dapat diartikan juga sebagai ungkapan metaforis untuk harga jual seorang gadis pada zaman Edo, yang pada saat itu dijual dengan harga sangat murah/tidak sebanding, yang nilainya diibaratkan hanya setara dengan satu *monme*.

Bait 2:

Ano ko ga hoshii

Ano ko ja wakaran

Kono ko ga hoshii

Kono ko ja wakaran

'(Kami) ingin anak itu'

'Anak itu yang mana, (kami) tak tahu'

'(Kami) ingin anak ini'

'Anak ini yang mana, (kami) tak tahu'

Jika kata *ko* pada pemaknaan denotasi sebelumnya diartikan sebagai 'anak/anak kecil', khususnya mengacu pada pemain dari permainan *Hana Ichi Monme* itu sendiri, kata *ko* di sini dapat dimaknai sebagai 'gadis' yang dijual dalam transaksi jual beli antara orang tua dan pembeli gadis di zaman Edo. Jadi, kalimat *ano ko ga hoshii* dan *kono ko ga hoshii* dapat diartikan juga sebagai pernyataan pembeli kepada penjual yang menunjuk anak gadis incarannya untuk dibeli.

Bait 3:

Soudan shimashou

Sou shimashou

'Mari (kita) rundingkan'

'Ya, ayo lakukan'

Jika pada makna denotasi lirik dalam bait ini dimaknai sebagai gambaran alur permainan *Hana Ichi Monme* yang terakhir, yaitu masing-masing kelompok berunding untuk memilih anggota mana saja yang mereka inginkan, pada makna konotasi ini dimaknai sebagai ajakan pembeli untuk berunding/bernegosiasi dengan penjual (orang tua gadis) terkait harga jual anaknya.

Mitos

Meskipun zaman Edo dikenal sebagai awal zaman modern di Jepang, di mana pertumbuhan ekonomi dan urbanisasi berkembang secara pesat, tingkat kemiskinan di Jepang pada saat itu masih tinggi karena pertumbuhan ekonomi masih belum merata, khususnya di daerah pedesaan. Akibat dari kemiskinan tersebut banyak praktik ilegal dilakukan oleh masyarakat golongan bawah, salah satunya dengan menjual anak gadisnya demi terbebas dari belenggu kemiskinan. Meskipun pada zaman Edo praktik perdagangan manusia sudah dilarang, pada kenyataannya hal ini masih sering dilakukan, salah satunya dengan menjual anak gadis ke rumah bordil dan dipaksa untuk bekerja sebagai Pekerja Seks Komersial (PSK) [21]. Jadi, lirik *warabeuta* berjudul *Hana Ichi Monme* bisa saja memiliki makna tersirat yaitu tentang praktik jual beli anak gadis (*human trafficking*) pada zaman Edo, sekaligus menjadi representasi kemiskinan di kala itu.

Kemiskinan di Zaman Edo (1603-1867 M)

Zaman Edo atau *Edo jidai* dimulai ketika Tokugawa Ieyasu berhasil menyatukan Jepang setelah memenangkan pertempuran Sekigahara melawan Ishida Mitsunari, dan kemudian mendirikan pemerintahan baru di Edo. Ia menjadi *shogun* pertama pada tahun 1603 M. Selama masa pemimpinannya, Tokugawa mengubah Edo (sekarang disebut Tokyo), sebuah kota kecil yang sepi saat itu, menjadi kota politik yang besar dengan memperbaiki wilayahnya seperti reklamasi tanah dan membuat sistem pasokan air bersih. Keshogunan Tokugawa berlangsung selama 264 tahun dan berakhir pada peristiwa restorasi Meiji (1866-1869 M). Pada masa inilah ekonomi Jepang mulai berkembang pesat, khususnya di bidang perdagangan dan industri manufaktur.

Meskipun zaman Edo dikenal sebagai zaman dimana Jepang memasuki era modernisasi dengan perkembangan ekonominya secara pesat, hal tersebut tidak lantas membuat negara ini terbebas dari kemiskinan pada masa itu. Salah satu representasi dari kemiskinan pada zaman ini adalah adanya praktik jual beli gadis (*human trafficking*) berkedok pelayan atau pekerja yang dikontrak dengan jangka waktu tertentu. Gadis-gadis ini dijual oleh orang tua atau keluarganya ke rumah bordil, baik yang sudah berizin ataupun tidak berizin, yang kemudian dipaksa untuk bekerja sebagai Pekerja Seks Komersial (PSK) [21]. Praktik jual beli manusia memang sudah dilarang pada zaman Edo. Namun, bukan berarti praktik seperti ini tidak pernah terjadi. Orang-orang dari lapisan sosial rendah pada saat itu sering menjual anaknya (umumnya gadis) agar terbebas dari lilitan hutang yang membelenggu keluarga.

4. Simpulan dan Saran

Jepang sebagai negara maju saat ini tidak terlepas dengan sejarah kelamnya pada masa lalu, salah satunya pada zaman Edo. Meskipun Zaman Edo dikenal sebagai zaman yang mengantarkan Jepang ke era awal modernisasi karena pada saat itu negara ini mengalami pertumbuhan yang signifikan dari berbagai bidang, pada faktanya tingkat kemiskinan masih cukup tinggi khususnya di daerah-daerah pedesaan. Tingginya tingkat kemiskinan di zaman Edo bisa saja menginspirasi penyair pada masa itu untuk membuat *warabeuta* berjudul *Hana Ichi Monme*, sebuah lagu anak tradisional Jepang yang memiliki makna ganda.

Secara denotatif, lirik *warabeuta* ini mungkin hanyalah sekedar menceritakan alur atau cara bermain dari permainan *Hana Ichi Monme* itu sendiri. Akan tetapi, apabila kita mengibaratkan lagu ini sebagai sebuah karya sastra, yang mana secara tidak langsung sering digunakan sebagai media untuk menyampaikan pemikiran dan pengalaman penciptanya, lagu ini bisa saja memiliki makna yang lebih dalam, yang secara konotatif dimaknai oleh penulis sebagai lagu yang menceritakan praktik jual beli anak gadis zaman Edo, yang dilakukan oleh orang tua dari kalangan tidak berada untuk terlepas dari lilitan hutang. Praktik jual beli anak inilah yang menjadi wujud representasi kemiskinan zaman Edo dalam lirik *warabeuta* ini.

Karena keterbatasan waktu dan data, penelitian ini tentunya tidak luput dari kekurangan. Oleh karena itu, agar hasil penelitian lebih bervariasi dan akurat, diharapkan

pada masa mendatang dapat dilakukan penelitian terkait representasi kemiskinan di zaman Edo tidak hanya pada satu *warabeuta* saja, tetapi beberapa *warabeuta* yang diyakini berasal dari periode waktu yang sama. Dengan demikian pengetahuan terkait *warabeuta* akan semakin luas dan wujud representasi kemiskinan di zaman Edo yang ditemukan pun akan semakin beragam.

Daftar Pustaka

- [1] A. K. U. D. A. Mandala, N. K. Dwipayanti, P. T. K. Dewi, "Analisis Semiotika Riffaterre dalam Lagu Sakura Karya Naotaro Moriyama", *JPBJ: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, vol. 7, no. 2, pp. 139-145. 2021.
- [2] A. Moeliono, "Kamus Besar Bahasa Indonesia", Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- [3] A. Nathaniel, A. W. Sannie, "Analisis Semiotika Makna Kesendirian pada Lirik Lagu Ruang Sendiri Karya Tulus", *Semiotika*, vol. 19, no. 2, pp. 107:117, 2018.
- [4] A. P. Merriam, "The Anthropology Of Music", Chicago: Northwestern, 1964.
- [5] D. W. Hughes, "Traditional Folk Song in Modern Japan: Sources, Sentiment, and Society", Inggris: Global Oriental Ltd, 2008.
- [6] F. Saussure, "Pengantar Linguistik Umum", Yogyakarta: UGM Press, 1996.
- [7] G. Hiromi, "Komatta Toki wa Warabe Uta, Ureshii Toki mo Warabe Uta", Tokyo: Hitonaru Shobo, 2021.
- [8] H. G. Tarigan, "Prinsip-Prinsip Dasar Sastra", Bandung: Angkasa, 1991.
- [9] H. Plutschow, "A Reader in Edo Period Travel", Belanda: Brill, 2006.
- [10] K. Nakagawa, "Senzen ni Okeru Toshi Kasō no Tenkai, Jō (Evolution of the Urban Lower Classes in Prewar Japan)", *Mita Gakkai Zasshi*, pp. 68-69, 2018.
- [11] L. Hakim, F. Rukmanasari, (2023), "Representasi Pesan Motivasi Dalam Lirik Lagu K-Pop "Beautiful" By NCT", *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 19-38, 2023.
- [12] M. Ozawa, "Kokin Wakashu". Shogakkan: Tokyo, 1971.
- [13] M. Takada, K. Shinohara, F. Morizumi, M. Sato, "A Study of Metaphorical Mapping Involving Socio-cultural Values: How Woman is Conceptualized in Japanese", *ACL Anthology*, pp. 301-312, 2000.
- [14] R. Barthes, "Elemen-Elemen Semiotika" Terjemahan M. Ardiansyah, Yogyakarta: IRCiSoD, 2012.
- [15] R. Bogdan, S. Taylor, "Kualitatif Dasar-Dasar Penelitian (terjemahan bahasa Indonesia)", Surabaya: Usaha Nasional, 1993.
- [16] S. Endraswara, "Metodologi Penelitian Sastra, Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi". Yogyakarta: CAPS, 2013.
- [17] S. Murtono, "Seni Budaya dan Keterampilan", Bogor: Yudhistira, 2007.
- [18] Sayuti, "Puisi dan Pengajarannya", Semarang: IKIP Semarang Press, 1985.
- [19] Sugihastuti, "Teori Apresiasi sastra", Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- [20] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", Bandung: Alfabeta, 2017.
- [21] Y. Matsui, "Bonded Labour and Debt in The Indian Ocean World - The Debt-Servitude of Prostitutes in Japan during the Edo Period, 1600-1868", Inggris: Pickering & Chatto, 2014.

KORELASI MINAT DAN KEBIASAAN MENONTON *ANIME* DENGAN KEMAMPUAN MENYIMAK BAHASA JEPANG MAHASISWA PBJ UNNES ANGKATAN 2021

H. Wardani¹, A.S. Setiawati²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang
e-mail: hayyinfatika06@students.unnes.ac.id, ai.sumirah@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Anime merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mempelajari bahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi antara minat dan kebiasaan menonton *anime* dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan sampel berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) minat menonton *anime* mahasiswa berada pada kategori tinggi sementara kebiasaan menonton *anime* berada pada kategori rendah. (2) terdapat korelasi positif dan signifikan antara minat menonton *anime* dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang. (3) terdapat korelasi positif dan tidak signifikan antara kebiasaan menonton *anime* dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang. (4) terdapat korelasi positif dan signifikan antara minat dan kebiasaan menonton *anime*, secara bersama-sama dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar (0,466) yang menunjukkan tingkat korelasi sedang.

Kata kunci: Korelasi, Minat, Kebiasaan, *Anime*, Menyimak

Abstract

Anime is one of the media that can be used to learn Japanese. This study aims to determine correlation between interests and habits of watching anime with ability to listen Japanese in PBJ UNNES students class of 2021. The research method used is descriptive quantitative with a sample of 30 people. Data collection techniques using questionnaires and tests. The results showed that (1) students' interest in watching anime was in the high category while their habit of watching anime was in the low category. (2) there is a positive and significant correlation between interest in watching anime and the ability to listen Japanese. (3) there is a positive and not significant correlation between habit of watching anime and ability to listen Japanese. (4) there is a positive and significant correlation between interest and anime viewing habits, together with ability to listen Japanese as indicated by the correlation coefficient value at the 5% significance level, which is equal to (0.466) which indicates a moderate correlation level.

Keywords: Correlation, Interests, Habits, *Anime*, Listening

1. Pendahuluan

Budaya populer Jepang telah menyebar ke seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia. Menurut Kato dalam Nugroho & Hendrastomo (2017) [9] mengemukakan istilah budaya populer dalam bahasa Jepang lebih tepat disebut sebagai *taishuu bunka* atau “budaya massa”. Budaya massa merupakan salah satu bentuk budaya yang disukai banyak masyarakat. Tidak hanya masyarakat Jepang, namun disukai juga oleh masyarakat dari luar Jepang atau negara-negara lain. Misalnya budaya populer Jepang seperti *manga* dan *anime* banyak disukai tidak hanya oleh masyarakat Jepang saja, tetapi juga disukai oleh masyarakat dari negara-negara lain. Hal ini menyebabkan *manga* dan *anime* diproduksi secara massal.

Anime telah mampu menarik perhatian masyarakat dan menjadi populer di Indonesia sejak kemunculannya pada tahun 1980-an. *Anime* Jepang yang populer pada masanya, beberapa diantaranya adalah *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, dan *Saint Saiya* dan lain-lain merupakan salah satu pelopor popularitas *anime* di Indonesia hingga saat ini.

Kepopuleran *anime* di Indonesia menyebabkan semakin banyaknya orang yang ingin belajar bahasa Jepang. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Japan Foundation (2023)

[6] pada tahun 2021 mengenai jumlah pembelajar bahasa Jepang di berbagai negara, hasil survei tersebut menyebutkan bahwa total jumlah pelajar Jepang di dunia saat ini telah mencapai 3.794.714 orang. Indonesia menempati peringkat ke-dua dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak di dunia yakni sebanyak 711.732 orang. Selain itu, dalam data dari Japan Foundation juga menyatakan bahwa motivasi utama dalam mempelajari bahasa Jepang di institusi pendidikan tinggi, salah satunya adalah karena adanya ketertarikan pada *manga*, *Anime*, dan bentuk populer Jepang lainnya.

Han & Ling (2017) [2] menyatakan bahwa orang yang tertarik dengan animasi Jepang (*anime*) juga lebih tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang. *Anime* dapat menjadi media yang bagus untuk mempelajari bahasa Jepang. Melalui *anime*, beberapa orang asing pembelajar bahasa Jepang dapat memiliki kemampuan yang baik dalam mendengar dan berbicara dalam bahasa Jepang. Dalam hal ini, *anime* dapat bermanfaat khususnya dalam melatih kemampuan berbicara dan mendengarkan dalam percakapan bahasa Jepang [4].

Kegiatan menonton erat kaitannya dengan kegiatan menyimak, jadi pembelajar tidak hanya mendengar suara saja, tetapi juga berusaha untuk memahami dan terbiasa menafsirkan pesan yang disampaikan oleh pembicara sebagaimana yang diungkapkan dalam penelitian Rositasari et.al (2019) [12] terhadap mahasiswa. Jadi dapat dikatakan bahwa menyimak atau mendengarkan termasuk kegiatan aktif. Karena melibatkan otak untuk menerima suara, memahami ide, dan memutuskan apa yang sebenarnya dikatakan pembicara.

Skenario dialog dalam *anime* juga biasanya menggunakan dialog sehari-hari orang Jepang. Oleh karena itu, para pembelajar bahasa Jepang dapat mempelajari bagaimana menggunakan berbagai ungkapan dalam bahasa Jepang terhadap orang lain. Dialog dalam *anime* juga diucapkan dengan pengucapan standar bahasa Jepang. Dengan demikian, pembelajar dapat meniru pengucapan atau pelafalan di *anime* secara langsung tanpa khawatir adanya kesalahan pengucapan [10]. Oleh karena itu, dengan menonton *anime* pembelajar dapat terbiasa mendengarkan suara penutur asli bahasa Jepang yang dapat memudahkan mereka ketika belajar bahasa Jepang ataupun berkomunikasi dalam bahasa Jepang.

Menurut Pranata (2019) [1] Menyimak adalah proses yang mencakup mendengar, mengenali, memahami, dan menafsirkan bahasa secara lisan. Menurut Dhamarullah dalam Putri & Sinaga (2020) [8] mendefinisikan pengertian menyimak yaitu : *Listening means "To pay attention to somebody/something that you can hear and to take notice of what somebody says"*. Definisi tersebut memiliki arti bahwa menyimak adalah memperhatikan seseorang/sesuatu yang dapat anda dengar dan memperhatikan apa yang dikatakan seseorang. Melalui kegiatan menyimak, pendengar dapat memahami makna konteks yang dibicarakan.

Penelitian terkait yaitu penelitian oleh Junjie et.al (2018) hasil penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan adegan atau dialog serta ragam bahasa dan ekspresi yang digunakan dalam *anime* untuk melatih kemampuan dalam mengerjakan tes mendengarkan (*chōkai*) pada mahasiswa pembelajar bahasa asing (*Japanese Foreign Language*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode yang diusulkan bekerja dengan sukses dan meningkatkan tingkat jawaban yang benar dari pelajar bahasa asing lebih dari 10% dalam tes mendengarkan. [10]

Swetira et. al (2021) [4] dalam penelitiannya mengenai korelasi antara kegemaran menonton *anime* dengan kemampuan tata bahasa Jepang pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau, disebutkan bahwa terdapat korelasi yang positif antara kegemaran menonton *anime* dengan kemampuan tata bahasa Jepang dalam menyatakan pendapat yaitu sebesar 5,3%. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Humairah & Putri (2019) [5] yang meneliti hubungan antara kebiasaan menonton drama dengan kemampuan kosakata (*goi*) pada mahasiswa tahun masuk 2018 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNP. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan menonton *dorama* dengan kemampuan kosakata (*goi*) mahasiswa.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wahidati (2018) [7] yaitu disebutkan bahwa penggunaan media *anime/manga* berdampak positif terhadap pembelajaran bahasa Jepang para mahasiswa. Mahasiswa berpendapat bahwa melalui *anime* atau *manga*, para pembelajar dapat memperkaya kosakata, melatih pendengaran, memahami konteks penggunaan bahasa, serta memahami percakapan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kaitan antara kegiatan menonton *anime* dengan kemampuan bahasa Jepang. Beberapa penelitian mengenai kaitan antara *anime* dengan kemampuan bahasa Jepang telah dilakukan. Namun, sejauh penelusuran peneliti, belum ada penelitian mengenai bagaimana korelasi antara minat dan kebiasaan menonton *anime* dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021, diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa adalah penggemar *anime* dan memiliki kebiasaan menonton *anime*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana korelasi antara minat dan kebiasaan menonton *anime* dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang khususnya bagi para mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2021, Universitas Negeri Semarang.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan korelasional. Pendekatan korelasional dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan antara minat menonton *anime* (X_1), kebiasaan menonton *anime* (X_2), dan kemampuan menyimak bahasa Jepang (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang angkatan 2021 dengan jumlah sampel 30 orang.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) untuk mengukur validitas angket. Untuk menguji validitas konstruk, butir angket disusun berdasarkan landasan teori. Sedangkan validitas tes yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*). Pengujian validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

Uji reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* dengan bantuan sistem *IBM SPSS Statistics 25*. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel jika r hitung $>$ r tabel dengan $N=30$ pada taraf kesalahan 5% diperoleh 0,361 dan untuk taraf 1% diperoleh 0,463. Hasil perhitungan menunjukkan koefisien reliabilitas untuk variabel minat menonton *anime* dan kebiasaan menonton *anime* sebesar 0,914 sehingga dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen yang digunakan reliabel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk mendapatkan data mengenai minat dan kebiasaan menonton *anime* mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021. Angket berisi pernyataan-pernyataan mengenai indikator minat yaitu ketertarikan, perasaan senang, perhatian dan kemauan. Sedangkan indikator kebiasaan menonton meliputi frekuensi dan durasi menonton, perhatian dan penghayatan (pemahaman) termasuk penggunaan subtitle dalam menonton *anime*. Angket yang diberikan bersifat tertutup dengan lima pilihan jawaban. Skala pengukuran angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah model skala bertingkat (Skala *Likert*). menggunakan lima alternatif jawaban. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini yaitu minimum skor 1 dan maksimum skor bernilai 5 yang digambarkan pada tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Skor skala *likert*

No.	Jawaban	Skor
1.	Hampir Selalu	5
2.	Sering	4
3.	Kadang- Kadang	3
4.	Jarang	2
5.	Hampir tidak Pernah	1

Sumber : Sugiyono (2015) [11]

Selanjutnya, instrumen tes digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan menyimak dalam bahasa Jepang pada mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021. Untuk menguji hipotesis penelitian yang menyatakan ada atau tidaknya hubungan antara minat dan kebiasaan menonton anime dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang, digunakan rumus analisis korelasi *Product Moment* dan analisis korelasi ganda.

Berdasarkan hasil analisis koefisien korelasi yang diperoleh, dapat diinterpretasikan untuk melihat seberapa kuat korelasi antara variabel independen dan dependen. Tingkat kekuatan dan kelemahan koefisien korelasi yaitu antara nol hingga 1.00 yang disajikan pada tabel 2 sebagai berikut :

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (2015) [11]

3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini terdapat tiga variabel penelitian, yaitu minat menonton *anime* (x_1), kebiasaan menonton *anime* (x_2) dan kemampuan menyimak bahasa Jepang mahasiswa (y). Untuk mendeskripsikan data dan menguji hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dalam penelitian ini, maka pada bagian ini akan disajikan deskripsi data dari masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.

Minat Menonton Anime Mahasiswa PBJ UNNES Angkatan 2021

Variabel ini diukur menggunakan angket/kuesioner yang disebar pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNNES angkatan 2021. Angket untuk variabel minat menonton *anime* berjumlah 11 item. Berdasarkan hasil angket dari 30 responden, diperoleh skor tertinggi yaitu 46.0, skor terendah yaitu 11, mean yaitu 33.4, median 35.5 dan modus 36.0 dengan besaran standar deviasi yaitu 9.25. Distribusi frekuensi variabel minat menonton *anime* disajikan pada tabel 3 sebagai berikut.

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	11,0 – 16,8	2	7%
2.	16,9 – 22,7	2	7%
3.	22,8 – 28,6	5	17%
4.	28,7 – 34,5	3	10%
5.	34,6 – 40,4	12	40%
6.	40,5 – 46,3	6	20%
	Jumlah	30	100%

Berdasarkan data distribusi frekuensi pada tabel 1, maka selanjutnya dilakukan pengkategorian kecenderungan atau tinggi-rendahnya minat menonton *anime* yang didasarkan pada empat kategori yang disajikan melalui tabel distribusi frekuensi kecenderungan minat menonton *anime* pada mahasiswa PBJ UNNES yang digambarkan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi kecenderungan minat menonton *anime*

Kategori	Interval Kelas	frekuensi	
		f	%
Sangat tinggi	$X > 42,6$	5	17%
Tinggi	33,4 - 42,6	15	50%
Rendah	24,1 – 33,4	5	17%
Sangat Rendah	$<24,1$	5	17%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan data pada tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021 yang memiliki minat menonton *anime* sangat tinggi sebanyak 16%, mahasiswa yang memiliki minat menonton *anime* tinggi sebanyak 50%, mahasiswa yang memiliki minat menonton *anime* rendah sebanyak 17% dan mahasiswa yang memiliki minat menonton *Anime* sangat rendah sebanyak 17%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa minat menonton *anime* mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES angkatan 2021 tergolong tinggi.

Kebiasaan Menonton Anime Mahasiswa PBJ UNNES Angkatan 2021

Variabel ini diukur menggunakan angket/kuesioner yang disebar pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNNES angkatan 2021. Berdasarkan hasil angket dari 30 responden, diperoleh skor tertinggi yaitu 54.0, skor terendah yaitu 14,0 dengan mean yaitu 36.7, median 36.5 dan modus 40.0 dengan besaran standar deviasi yaitu 10.3. Distribusi frekuensi variabel kebiasaan menonton *anime* disajikan pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Distribusi frekuensi kebiasaan menonton *anime*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	14,0 – 20,6	2	7%
2.	20,7 – 27,3	3	10%
3.	27,4 – 34,0	8	27%
4.	34,1 – 40,7	8	23%
5.	40,8 – 47,4	4	13%
6.	47,5 – 54,1	6	20%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan data pada tabel 5, selanjutnya dilakukan pengkategorian kecenderungan atau tinggi-rendahnya kebiasaan menonton *anime* yang disajikan melalui tabel distribusi frekuensi kecenderungan kebiasaan menonton *anime* pada mahasiswa PBJ UNNES sebagai berikut.

Tabel 6. Distribusi kecenderungan kebiasaan menonton *anime*

Kategori	Interval Kelas	Frekuensi	
		f	%
Sangat tinggi	$X > 47,0$	6	20%
Tinggi	36,7 - 47,0	9	30%
Rendah	26,4 – 36,7	10	33%
Sangat Rendah	$<26,4$	5	17%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan data pada tabel 6, menunjukkan bahwa mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021 yang memiliki kebiasaan menonton *anime* sangat tinggi sebanyak 20%, mahasiswa yang memiliki kebiasaan menonton *anime* tinggi sebanyak 33%, mahasiswa

yang memiliki kebiasaan menonton *anime* rendah sebanyak 33% dan mahasiswa yang memiliki kebiasaan menonton *anime* sangat rendah sebanyak 17%. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa kebiasaan menonton *anime* mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES angkatan 2021 tergolong rendah.

Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang Mahasiswa PBJ UNNES Angkatan 2021

Variabel nilai kemampuan menyimak didapatkan dari hasil tes kemampuan menyimak responden. Dari tes tersebut diperoleh nilai tertinggi adalah 94 dan nilai terendah adalah 50. Nilai mean 75.73, median 78.00, modus 78.00 dan standar deviasi 11,44. Distribusi frekuensi variabel kemampuan menyimak bahasa Jepang disajikan pada tabel 7 sebagai berikut :

Tabel 7. Distribusi frekuensi kemampuan menyimak bahasa Jepang

No.	Interval	frekuensi	Persentase
1.	50,0 – 57,3	3	10%
2.	57,4 – 64,7	1	3%
3.	64,8 – 72,1	9	30%
4.	72,2 – 79,5	6	20%
5.	79,6 – 86,9	8	27%
6.	87,0 – 94,3	3	10%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan data pada tabel 7, dapat disajikan melalui tabel distribusi frekuensi kecenderungan untuk nilai kemampuan menyimak bahasa Jepang mahasiswa sebagai berikut.

Tabel 8. Distribusi kecenderungan kemampuan menyimak bahasa Jepang

Kategori	Interval Kelas	frekuensi	
		f	%
Sangat tinggi	$X > 87,17$	5	17%
Tinggi	75,73- 87,17	12	40%
Rendah	64,29 - 75,73	9	30%
Sangat Rendah	$<64,29$	4	13%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan data pada tabel 8 di atas, menunjukkan bahwa mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021 yang memiliki nilai kemampuan menyimak sangat tinggi sebanyak 17%, mahasiswa yang memiliki nilai kemampuan menyimak tinggi sebanyak 40%, mahasiswa yang memiliki nilai kemampuan menyimak rendah sebanyak 30% dan mahasiswa yang memiliki kemampuan sangat rendah sebanyak 13%. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai kemampuan menyimak bahasa Jepang mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES angkatan 2021 tergolong tinggi.

Minat dan Kebiasaan Menonton Anime Mahasiswa PBJ UNNES Angkatan 2021.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diketahui bahwa minat menonton *anime* mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021 berada pada kategori **tinggi** yaitu sebesar 50%. Sedangkan kebiasaan menonton *anime* berada pada kategori **rendah** yaitu sebesar 33%.

Berdasarkan teori Maria dalam (Harlika et. al, 2019) [12] menjelaskan mengenai indikator-indikator minat bahwa apabila seseorang memiliki minat terhadap sesuatu objek maka terdapat pula perhatian yang akan ia berikan pada objek tersebut. Perhatian adalah kecenderungan jiwa yang tinggi yang semata-mata tertuju pada suatu objek. Perhatian muncul pada diri seseorang apabila melihat sesuatu kejadian atau objek yang menarik sehingga ia akan memberikan perhatian yang besar dapat berupa waktu dan tenaga pada objek tersebut.

Maka dalam hal ini dapat dikatakan bahwa apabila seseorang memiliki minat menonton *Anime* maka ia juga memiliki kebiasaan menonton *anime* karena ia memberikan perhatian berupa meluangkan waktunya untuk melakukan hal yang disukai. Namun, dalam penelitian ini walaupun mahasiswa PBJ UNNES memiliki minat yang tinggi terhadap *anime* tapi ia memiliki kebiasaan menonton yang rendah. Hal ini dapat terjadi karena disebabkan oleh berbagai faktor.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap beberapa responden, mereka berpendapat bahwa sudah jarang menonton *anime* karena saat ini memiliki kesibukan di dunia perkuliahan seperti karena padatnya jadwal dan tugas kuliah, kesibukan organisasi dan sebagainya sehingga sudah tidak memiliki waktu lagi untuk menonton *anime*. Waktu luang yang dimiliki pun biasanya digunakan untuk beristirahat. Namun, bagi responden yang sangat menggemari *anime*, mereka masih tetap menonton *anime* tetapi frekuensi menontonnya berkurang misalnya dalam satu minggu hanya satu kali menonton *anime*.

Berikut ini merupakan lampiran wawancara terhadap perwakilan responden mengenai alasan rendahnya kebiasaan menonton anime. Responden dipilih secara acak berdasarkan hasil angket responden yang memiliki kebiasaan menonton rendah.

Tabel 9. Hasil wawancara responden

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Saat ini, apa alasan anda jarang menonton anime?	(R4) banyak tugas jadi sudah tidak sempat atau sudah malas menonton (R5) hanya menonton anime yang menurut saya bagus saja, kebetulan anime tersebut sedang on-going jadi rilis tiap 1 minggu sekali. (R9) semenjak kuliah jadi tidak terlalu mood menonton anime, mungkin karena saya sudah sibuk organisasi, kuliah offline dan banyak tugas jadi lebih butuh istirahat. (R20) karena seharian full kuliah dan banyak tugas jadi sudah tidak sempat menonton, jadi saya bisa marathon menonton anime saat libur semester saja. (R23) karena sekarang saya lebih sering bermain game daripada menonton anime
2.	Walaupun anda sudah jarang menonton anime, apakah anda masih memiliki minat dalam menonton anime?	(R4) berminat, tergantung kondisi ketika sedang ada anime yang disukai saja (R5) berminat, jika alur ceritanya bagus (R9) berminat walaupun sudah jarang menonton (R20) sangat berminat (R23) masih berminat

Korelasi Minat Menonton Anime dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang Mahasiswa PBJ UNNES Angkatan 2021

Berdasarkan hasil analisis menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, diketahui bahwa terdapat **korelasi positif dan signifikan** antara minat menonton *anime* dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021. Hasil analisis menggunakan korelasi *Product Moment* disajikan dalam tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil analisis korelasi *Product Moment* ($X_1 - Y$)

Variabel	r-hit	r-tabel	Sig.
Minat menonton <i>Anime</i> dengan kemampuan menyimak	0,364	0,361	0,048

Melalui perhitungan korelasi *Product Moment* diperoleh nilai r_{hitung} sebesar 0,364 sedangkan nilai r_{tabel} sebesar 0,361 dengan $N=30$ pada taraf signifikansi 5%. Maka nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga terdapat hubungan yang positif dan signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa semakin tinggi minat menonton *anime*, maka semakin tinggi kemampuan menyimak.

Ditinjau dari hasil kecenderungan minat menonton *anime* diketahui bahwa minat menonton *anime* mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021 berada pada kategori tinggi yaitu sebesar 50%. Artinya, mahasiswa PBJ UNNES cenderung memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap *anime*. Dan berdasarkan nilai koefisien korelasi yang didapatkan, maka hubungan antara kedua variabel termasuk kedalam tingkat korelasi rendah.

Korelasi Kebiasaan Menonton Anime dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang Mahasiswa PBJ UNNES Angkatan 2021

Berdasarkan hasil analisis menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, diketahui bahwa terdapat **korelasi positif dan tidak signifikan** antara kebiasaan menonton *anime* dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021. Hasil analisis disajikan pada tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil analisis korelasi *Product Moment* ($X_2 - Y$)

Variabel	r-hit	r-tabel	Sig
Kebiasaan menonton <i>anime</i> dengan kemampuan menyimak	0,153	0,361	0,420

Melalui analisis korelasi *Product Moment* diperoleh nilai r_{hitung} yaitu 0,153 dan nilai r_{tabel} yaitu 0,361 dengan $N=30$ pada taraf signifikansi 5%. Maka hasil $r_{hitung} < r_{tabel}$. Hal ini berarti kebiasaan menonton *anime* memberikan dampak positif namun tidak signifikan mempengaruhi peningkatan kemampuan menyimak. Dan ditinjau dari hasil kecenderungan kebiasaan menonton *anime* pada mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021 diketahui memiliki kebiasaan menonton *anime* yang cenderung rendah.

Jika dilihat dari tingkat hubungan, korelasi antara kebiasaan menonton *anime* dengan kemampuan menyimak berada di tingkat korelasi sangat rendah. Kemungkinan ini dapat terjadi karena terdapat mahasiswa yang memiliki kebiasaan menonton *anime* yang tinggi namun nilai kemampuan menyimak rendah dan sebaliknya yaitu mahasiswa memiliki kebiasaan menonton *anime* yang rendah namun nilai kemampuan tinggi. Hal ini berarti mahasiswa yang memiliki kebiasaan menonton *anime* tinggi belum tentu mendapat kemampuan menyimaknya tinggi. Dan berlaku juga sebaliknya, meskipun mahasiswa memiliki kemampuan menyimak yang tinggi, belum tentu ia memiliki kebiasaan menonton *anime* yang tinggi pula. Serta mahasiswa masih menggunakan *subtitle* pada saat menonton *anime* maka kebiasaan menonton *anime* tersebut tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menyimak.

Korelasi Minat dan Kebiasaan Menonton Anime Secara Bersama-sama dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang Mahasiswa PBJ UNNES Angkatan 2021

Berdasarkan hasil analisis penelitian, diketahui bahwa terdapat korelasi yang **positif dan signifikan** antara minat menonton *anime* dan kebiasaan menonton *Anime* secara bersama-sama terhadap kemampuan menyimak mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021. Hasil analisis disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil analisis korelasi ganda

R hitung	R tabel	Sig	R ²
0,466	0,361	0,036	0,218

Berdasarkan hasil analisis korelasi ganda pada tabel 7 diketahui koefisien korelasi (r_{hitung}) sebesar 0,466 lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0,361. Dan nilai signifikansi sebesar 0,036 yang berarti kurang dari 0,05. Maka $r_{hitung} < r_{tabel}$, Hal ini berarti apabila kecenderungan minat dan kebiasaan menonton mahasiswa semakin tinggi, maka semakin tinggi pula kemampuan menyimak yang dicapai oleh mahasiswa. Dan ditinjau dari tingkat korelasi maka hubungan antara minat menonton *anime* dan kebiasaan menonton *anime* secara bersama-sama dengan kemampuan menyimak berada pada tingkat korelasi sedang. Hal ini dipengaruhi adanya minat yang tinggi sehingga dapat memperoleh hubungan positif dan signifikan.

Besaran kemampuan menyimak khususnya menyimak dalam bahasa Jepang yang diperoleh oleh pembelajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti penguasaan kosakata bahasa Jepang, tingkat konsentrasi dalam menyimak, kecepatan berbicara penutur, durasi panjang-pendeknya audio yang disimak, dan sebagainya. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,218. Nilai tersebut berarti bahwa 21,8% perubahan pada variabel kemampuan menyimak bahasa Jepang (Y) dapat ditentukan oleh minat menonton *anime* (X_1) dan kebiasaan menonton *anime* (X_2) secara bersama-sama. Sedangkan 78,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara minat menonton *anime* dengan kemampuan menyimak. Pada hipotesis ketiga menjelaskan bahwa terdapat hubungan positif dan tidak signifikan antara kebiasaan menonton *anime* dengan kemampuan menyimak. Namun, pada pengujian hipotesis keempat diketahui bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara minat dan kebiasaan menonton *anime* secara bersama-sama dengan kemampuan menyimak. Hal ini dipengaruhi oleh faktor minat yang tinggi sehingga dapat memperoleh hubungan positif dan signifikan.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa (1) minat menonton *anime* mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021 termasuk dalam kategori tinggi namun kebiasaan menonton *anime* berada pada kategori rendah. Hal ini dapat terjadi karena berdasarkan wawancara yang dilakukan, beberapa responden berpendapat bahwa saat ini mereka sulit memiliki waktu untuk menonton *anime* dikarenakan memiliki berbagai kesibukan di dunia perkuliahan seperti padatnnya jadwal dan tugas kuliah, organisasi, dan kesibukan lainnya. (2) Terdapat korelasi positif dan signifikan antara minat menonton *anime* dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021. (3) Terdapat korelasi positif dan tidak signifikan antara kebiasaan menonton *anime* dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021. Hal ini terjadi karena berdasarkan kondisi subjek yang diteliti diketahui memiliki kebiasaan menonton *anime* yang rendah dan masih menggunakan bantuan subtitle saat menonton *anime*. (4) Terdapat korelasi positif dan signifikan antara minat dan kebiasaan menonton *anime* secara bersama-sama, dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021. Hal ini dipengaruhi adanya minat menonton *anime* yang tinggi sehingga terdapat korelasi yang positif dan signifikan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa jika minat dan kebiasaan menonton *anime* seorang mahasiswa tinggi, maka semakin tinggi pula kemampuan menyimak bahasa Jepangnya.

Saran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara minat dan kebiasaan menonton *anime* dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang. Selain berkaitan dengan

kemampuan menyimak bahasa Jepang, minat dan kebiasaan menonton *anime* pun dapat berkaitan dengan kemampuan bahasa Jepang yang lain misalnya kemampuan berbicara bahasa Jepang. Untuk peneliti selanjutnya, dapat mencari tahu bagaimana hubungan antara minat dan kebiasaan menonton *anime* dengan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dan harus diteliti lebih dalam lagi. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti topik penelitian ini dapat melakukan penelitian dengan populasi dan sampel yang lebih besar agar hasilnya semakin akurat. Serta untuk kriteria sampelnya dapat diperkecil lagi yaitu hanya responden yang menonton *anime* tanpa *subtitle*.

Daftar Pustaka

- [1] A. Pranata, "The Correlation between Students' Habit on Watching English Movie and Their Listening Skill at the Tenth Grade of SMK Prima Bakti Citra Raya Kabupaten Tangerang in Academic Year 2019/2020," 2019.
- [2] C. Y. Han and W. N. Ling, "The Use of Anime in Teaching Japanese as a Foreign Language," *Malaysian Online J. Educ. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 68–78, 2017.
- [3] D. Harlika, Aminuyati, and Achmadi, "Hubungan Minat Membaca Dengan Hasil Belajar Siswa Di SMP," 2019.
- [4] D. N. Swetira, Hermendra, and A. Aibonotika, "Korelasi Minat Anime Terhadap Kemampuan Gramatika Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau (Studi Kasus Pernyataan Setuju Dan Tidak Setuju)," vol. 8, no. 1, pp. 1–15, 2021.
- [5] Humairah and M. A. Putri, "Korelasi Kebiasaan Menonton Dorama Dengan Kemampuan Goi Mahasiswa Tahun Masuk 2018 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNP," *OMIYAGE*, vol. 2, no. 2, pp. 1–5, 2019, [Online]. Available: <http://omiyage.ppj.unp.ac.id/index.php/omiyage/index>
- [6] Japan Foundation, *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2021*. Tokyo, 2023.
- [7] L. Wahidati, M. Kharismawati, and A. O. Mahendra, "Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang," *IZUMI*, vol. 7, no. 1, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi>
- [8] M. Putri and J. B. Sinaga, "The Effect Of Watching English Movie To Improve Students Listening Skill," vol. 11, no. 1, pp. 110–117, 2020.
- [9] P. A. Nugroho and G. Hendrarastomo, "Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta)," *J. Pendidik. Sociol.*, vol. 6, no. 3, pp. 1–15, 2017.
- [10] S. Junjie, Y. Nishihara, and R. Yamanishi, "A System for Japanese Listening Training Support with Watching Japanese Anime Scenes," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 126, pp. 947–956, 2018, doi: 10.1016/j.procs.2018.08.029.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [12] T. Rositasari, F. Larasati, and Yunensi, "The Correlation Between Students' Habit In Watching English Movie And Listening Achievement (By Fourth Semester Students Of Universitas Muhammadiyah Palembang)," *English Community J.*, vol. 3, no. 2, pp. 368–379, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.um-palembang.ac.id/englishcommunity/index>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HIRAGANA DAN KATAKANA BERBASIS KODULAR KANA TANK

A. Mujiono¹, Y.L. Rohman²

¹²Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang
e-mail : ahmadmujiono28@students.unnes.ac.id, lutfi@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan R&D (*Research and Development*) atau penelitian pengembangan dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk dengan menggunakan desain dari Sugiyono. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran hiragana katakana berbasis *kodular*. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang Angkatan 2022. Metode pengumpulan data menggunakan angket, kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan sampai 5 tahap dari 10 tahap dalam penelitian pengembangan. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran hiragana dan katakana berbasis *Kodular* dengan presentase kelayakan (1) penilaian dari ahli media mencapai 75% dengan kategori layak, sedangkan dari ahli materi mencapai 74% dengan kategori layak, (2) persepsi dari peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Kodular* mencapai 90.7% dengan kategori baik. Diperoleh kesimpulan media pembelajaran hiragana katakana berbasis *Kodular* layak untuk digunakan. Aplikasi dapat di download pada link berikut: <https://bit.ly/KanaTank>

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hiragana Katakana, *Kodular*, *Edugames*, Kana Tank

Abstract

This research was conducted with an R&D (Research and Development) approach or development research with the aim of producing a product using Sugiyono's design. This research aims to develop codular-based hiragana katakana learning media. The subjects of this research were Japanese Language Education students of Semarang State University Batch 2022. The data collection method used a questionnaire, then analyzed by descriptive qualitative method. The research was conducted up to 5 stages from 10 stages in development research. The results of this study are Kodular-based hiragana and katakana learning media with a percentage of feasibility (1) assessment from media experts reached 75% with a decent category, while from material experts reached 74% with a decent category, (2) perceptions from students of Kodular-based learning media reached 90.7% with a good category. It is concluded that Kodular-based hiragana katakana learning media is feasible to use. The application can be downloaded at the following link: <https://bit.ly/KanaTank>

Keyword: Learning Media, Hiragana Katakana, *Kodular*, *Edugames*, Kana Tank

1. Pendahuluan

Bahasa Jepang atau yang lebih dikenal dengan *Nihongo* merupakan bahasa resmi di negara Jepang. Menurut penelitian oleh Japan Foundation pada tahun 2021, jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai angka 711.732 orang, dengan posisi nomor 2 tertinggi di dunia setelah negara China. Mempelajari huruf hiragana dan katakana merupakan salah satu hal yang dilakukan saat mempelajari bahasa Jepang. Huruf hiragana dan katakana merupakan salah satu aspek terpenting saat mempelajari bahasa Jepang. Dengan menguasai huruf hiragana katakana dapat menunjang kemampuan berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengar. Dengan mempelajari huruf hiragana katakana juga dapat memahami suatu kalimat, menyimak suatu bacaan, mengemukakan ide atau gagasan dan dapat mengungkapkannya melalui lisan maupun tulisan.

Hiragana dan Katakana merupakan salah satu contoh huruf Jepang. Menurut Sudjianto dalam (Putrilani et al., 2016) huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, *monji*, ataupun *ji* Termasuk didalamnya terdapat huruf-huruf kanji, hiragana, katakana, dan romaji[6]. Orang Jepang bisa menulis setelah mengenal aksara Tionghoa yang disebut biasa disebut kanji. Upaya untuk mempelajari hiragana katakana diantaranya dapat dilakukan dengan berbagai

cara salah satunya menggunakan media pembelajaran. Menurut (Sumarlin, 2015) Keberadaan suatu perangkat ajar dibutuhkan untuk mendukung suatu proses belajar aksara Jepang[8]. Sistem penulisan menjadi salah satu aspek yang mempengaruhi kesulitan dalam mempelajari Bahasa Jepang. Berdasarkan hal tersebut salah satu perangkat elektronik yaitu mobile device dinilai efektif sebagai media aplikasi edukasi atau media pembelajaran.

Menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien [5] . Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi komunikatif, fungsi motivasi, fungsi kebermaknaan, fungsi penyamaan persepsi, dan fungsi individualitas (Aghni, 2018)[1].

Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran dapat dilakukan dengan bantuan *platform kodular*. *Kodular* merupakan suatu web yang memiliki kelebihan untuk membuat aplikasi *android* dengan menggunakan *Block Programming* sehingga tidak perlu menuliskan kode pemrograman. *Kodular* sendiri dibangun diatas sebuah projek *opensource MIT app inventor*, meski *MIT App inventor* sendiri dapat digunakan untuk membuat sebuah aplikasi *android*, tetapi *kodular* menawarkan banyak kelebihan fitur dan *tools* dibandingkan *MIT app inventor*.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal 16 Mei 2023 terhadap mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2022 mengenai kebutuhan media pembelajaran diperoleh data bahwa sebanyak 87.5% responden setuju jika aplikasi pembelajaran berkonsep *edugames* cocok digunakan sebagai media pembelajaran hiragana katakana. Media ini memiliki kelebihan untuk memotivasi semangat siswa karena dikemas dengan tampilan yang interaktif dan menarik. Selain itu juga mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran hiragana katakana berkonsep *edugames* dengan bantuan *software kodular*.

2. Metode

Jenis penelitian berupa RnD (*research and development*) atau penelitian pengembangan dengan mengadopsi model dari Sugiyono. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian berikut adalah pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji validitas hasil yaitu materi dan media. Menurut (Sugiyono, 2013) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut[7].

Dalam penelitian pengembangan terdapat 10 tahapan penelitian yaitu : Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain Produk, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi Massal (Sugiyono, 2013)[7]. Namun dari ke-10 tahap dalam model penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan hanya sampai revisi desain produk atau tahap ke-5 dalam tahapan penelitian pengembangan. Setelah itu dilakukan uji coba terhadap mahasiswa Universitas Negeri Semarang Angkatan 2022 untuk mendapatkan persepsi terhadap media yang tekah dibuat.

Subjek penelitian adalah mahasiswa Universitas Negeri Semarang Angkatan 2022. Instrumen dalam penelitian ini berupa media angket disebarakan melalui *google form* yang digunakan untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran hiragana katakana. Selanjutnya ada lembar uji validasi ahli yang digunakan sebagai lembar penilaian uji prototipe yang dikembangkan. Kemudian yang terakhir ada media angket persepsi yang digunakan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media yang dikembangkan.

Dalam melakukan analisis data validasi ahli dan persepsi mahasiswa menggunakan pengukuran Skala Likert. Analisis data ini bertujuan untuk menentukan tingkat kelayakan dan kualitas aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Menurut (Sugiyono, 2013) [7] pedoman penilaian uji validitas ahli materi dan ahli media dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Pedoman penilaian

Interpretasi	Skor
Sangat Tidak Layak	1
Tidak Layak	2
Cukup	3
Layak	4
Sangat Layak	5

Hasil penilaian uji validitas ahli media dan ahli materi kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

p = presentase nilai hasil

f = total skor penilaian yang diperoleh

n = skor maksimum

Setelah diperoleh hasil presentase, kemudian ditentukan kategori kelayakannya. Menurut (Arikunto, 2010) [2] kelayakan dikategorikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kategori kelayakan

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1.	<21%	Sangat Tidak Layak
2.	21%-40%	Tidak Layak
3.	41%-60%	Cukup
4.	61%-81%	Layak
5.	81%-100%	Sangat Layak

Sedangkan untuk hasil persepsi mahasiswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut ini :

$$NRS = \frac{\sum RS}{nRS \text{ maksimum}} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

NRS : presentase nilai respon siswa

$\sum RS$: jumlah skor respon siswa

nRS maksimum : $n \times$ skor pilihan terbaik
 $n \times 5$, dengan n banyaknya seluruh responden

Skor yang diperoleh selanjutnya akan disimpulkan berdasarkan rentang kelayakan media berdasarkan respon mahasiswa menurut (Arikunto, 2010) [2] berikut ini :

Tabel 3 Pedoman kelayakan media

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1.	0 – 10%	Sangat Kurang
2.	11 – 40%	Kurang
3.	41 – 60%	Cukup
4.	61 – 90 %	Baik
5.	91 – 100%	Sangat Baik

3. Hasil dan Pembahasan

Pembuatan protipe

Langkah pertama yang dilakukan adalah mengembangkan sebuah prototipe aplikasi yang akan menjadi dasar dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah

dilakukan, dalam penelitian ini dikembangkan sebuah aplikasi pembelajaran hiragana katakana berbasis kodular. Aplikasi ini diberi nama “Kana Tank” dengan konsep aplikasi berupa *edugames*. Di dalam aplikasi dilengkapi dengan materi hiragana katakana, kuis hiragana katakana dalam bentuk game, dan informasi aplikasi. Hasil pengembangan prototipe aplikasi dapat dilihat dalam gambar berikut :



Gambar 1. Halaman Utama



Gambar 2. Menu Home



Gambar 3. Menu info



Gambar 4. Menu hiragana



Gambar 5. Menu katakana

Uji validitas ahli

Setelah melakukan pengembangan prototipe aplikasi Kana Tank, tahap berikutnya adalah melakukan validasi prototipe aplikasi Kana Tank. Proses validasi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Pengukuran dilakukan menggunakan skala likert dengan ketentuan skor 1 jika media sangat tidak layak, skor 2 jika media tidak layak, skor 3 jika media cukup, skor 4 jika media layak, dan skor 5 jika media sangat layak. Kemudian skor yang diperoleh dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan :

p = presentase nilai hasil

f = total skor penilaian yang diperoleh

n = skor maksimum

Skor yang diperoleh selanjutnya akan disimpulkan berdasarkan rentang kelayakan media yang tertera pada tabel 2.

a. Uji validitas ahli media

Uji validitas ahli media dilakukan oleh Bapak Danang Setyo Wicaksono yang merupakan *software developer* dari PT. Formulatrix. Validasi ahli media meliputi 5 aspek yaitu pengenalan

aplikasi, kontrol pengguna, tampilan aplikasi, bantuan aplikasi, dan pemakaian. Dari hasil penilaian aplikasi Kana Tank mendapatkan presentase sebesar 75% sehingga masuk kedalam kategori layak untuk digunakan. Selain itu juga terdapat beberapa revisi dan saran dari ahli media yaitu (1) perbaiki bug pada tombol (2) revisi UI (*user interface*) (3) ganti gambar dan suara (4) tambahkan level permainan (5) revisi tampilan pada game.

b. Uji validitas ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Negeri Semarang. Validasi ahli materi meliputi 4 aspek yaitu kesesuaian materi, kebahasaan, dialogis, dan kelayakan. Dari perhitungan total nilai validasi oleh ahli materi yang telah dilakukan aplikasi Kana Tank mendapatkan presentase kelayakan sebesar 74%. Dengan presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kana Tank sudah baik dan layak untuk digunakan. selain itu juga terdapat beberapa saran perbaikan dari ahli materi yaitu untuk menambahkan kelengkapan materi dan latihan (game) agar aplikasi Kana Tank menjadi lebih baik lagi dan dapat dipasarkan ke khalayak yang lebih ramai.

c. Revisi produk

Setelah dilakukan penilaian oleh ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya adalah melakukan perbaikan sesuai dengan revisi dan saran dari ahli. Berdasarkan hasil validasi ada beberapa aspek atau bagian yang harus diperbaiki, seperti (1) revisi tampilan UI (*user interface*) (2) perbaikan bug pada tombol (3) menambahkan level permainan (4) revisi tampilan pada game (5) penambahan materi dan soal. Hal tersebut dilakukan agar media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi lebih layak untuk digunakan.

1) Revisi tampilan UI

Tujuan revisi UI adalah agar tampilan aplikasi menjadi lebih menarik serta tata letak aplikasi menjadi lebih tertata rapi. Dengan melakukan revisi UI secara tidak langsung akan mengubah keseluruhan tampilan aplikasi dari halaman utama sampai dengan game, mengubah jenis font yang digunakan, serta mengubah animasi yang digunakan karena harus disesuaikan dengan UI yang baru. Saran perbaikan ini dapat direalisasikan oleh peneliti dengan mengubah keseluruhan tampilan. Akan tetapi konsep utama dari aplikasi Kana Tank



Gambar 6. Sebelum revisi



Gambar 7. Sesudah revisi

tetap dipertahankan. Hasil revisi UI dapat dilihat dalam gambar berikut ini :

Pada halaman utama dilakukan perubahan total baik dari tampilan, pemilihan warna, pemilihan gambar animasi, tata letak tombol, dan penggunaan font.



Gambar 8. Sebelum revisi



Gambar 9. Sesudah revisi

Pada tampilan menu hiragana dan katakana keseluruhan tampilan juga dirubah. Perubahan dilakukan pada tata letak huruf, pemilihan warna, dan jenis font yang digunakan.



Gambar 10. Sebelum revisi



Gambar 11. Sesudah revisi

Pada tampilan menu info tidak terlalu banyak perubahan, hanya sekedar pemilihan font dan warna saja. Untuk sekilas tampilan masih terlihat sama.



Gambar 12. Sebelum revisi



Gambar 13. Sesudah revisi

Pada tampilan game konsep yang digunakan masih sama. Namun ada perubahan dalam pemilihan warna, font, dan animasi yang digunakan. Selain itu tata letak aplikasi juga berubah.

2) Perbaikan bug pada tombol

Saat dilakukan validasi oleh ahli terdapat bug yang ditemukan. Seperti saat tombol menu hiragana katakana yang kurang responsif dan peluru yang tidak keluar ketika menekan jawaban yang benar. Saran perbaikan ini dapat direalisasikan oleh peneliti dengan melakukan cek ulang pada blok pemrograman yang digunakan. Setelah dilakukan pengecekan ternyata ada beberapa perintah pemrograman yang bertabrakan atau saling bertumpukan sehingga tombol tidak berjalan sesuai perintah utamanya.

3) Menambahkan level permainan

Game yang pada awalnya hanya terdapat satu level saja dinilai kurang dan cukup membosankan. Untuk mengakali hal tersebut peneliti merealisasikan saran dari ahli dengan menambahkan level yang dibagi dalam 3 kategori yaitu mudah, sedang, dan sulit.

4) Revisi tampilan pada game

Tampilan game yang awalnya hanya terdapat soal dan *timer* dinilai kurang menarik. Saran dan perbaikan yang dilakukan peneliti adalah dengan menambahkan beberapa unsur pendukung agar game menjadi lebih seru untuk dimainkan. Unsur pendukung tersebut berupa penambahan nyawa sebanyak 3 buah, penambahan label skor, dan penambahan kecepatan tank musuh. Revisi tampilan pada game dapat dilihat pada gambar 12 dan 13.

5) Penambahan materi dan soal

Setelah dilakukan validasi oleh ahli, materi dan soal yang ada dalam aplikasi Kana Tank dinilai masih kurang. Saran dan perbaikan ahli adalah dengan menambahkan materi dan soal dalam aplikasi Kana Tank agar aplikasi bisa dipasarkan secara umum. Saran ini dapat direalisasikan oleh peneliti dengan menambahkan beberapa materi berupa penambahan jumlah huruf yang bersumber dari buku Marugoto A1 *katsudou* dan *rikai*.

Persepsi mahasiswa terhadap aplikasi

Untuk mendapatkan persepsi mahasiswa terhadap aplikasi Kana Tank media yang digunakan adalah media angket melalui *google form* yang disebarakan kepada 20 mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2022 pada tanggal 07 Juli 2023. Berdasarkan data, sebanyak 20 mahasiswa telah memberikan tanggapan atau mengisi angket persepsi. Aplikasi Kana Tank mendapatkan skor 907 dari total 1000 dengan presentase 90.7%. Dengan hasil perhitungan ini aplikasi Kana Tank dikategorikan ke dalam kriteria baik. Selain itu aplikasi Kana Tank juga mendapatkan respon positif dari mahasiswa dan layak untuk digunakan.

Pengembangan media pembelajaran huruf Hiragana dan Katakana menggunakan platform kodular bernama Kana Tank dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Tank dapat menembakkan peluru apabila menjawab dengan benar dan tepat. Fitur-fitur yang ada dalam game berfungsi sesuai apa yang diperintahkan dalam program. Seperti angka pada papan skor dapat naik apabila menjawab dengan benar dan akan turun apabila tank bertabrakan satu sama lain. Kemudian bar nyawa yang akan berkurang jika terjadi tabrakan atau tank musuh mencapai dasar permainan. Kelemahan dalam aplikasi Kana tank berupa terdapat beberapa bug apabila menjawab dengan benar peluru tidak keluar. Aplikasi juga dilengkapi dengan materi huruf Hiragana dan Katakana beserta beberapa contoh kosakatanya.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran hiragana katakana berbasis kodular secara umum dapat disimpulkan media yang dikembangkan berbentuk aplikasi yang dipergunakan sebagai media pembelajaran alternatif hiragana katakana. Aplikasi dikembangkan dengan menggunakan *software kodular* dan memiliki konsep *edugames* dengan mengkolaborasikan game perang tank dengan pembelajaran hiragana katakana. Selain itu aplikasi juga dilengkapi dengan sajian huruf hiragana katakana, kosa kata, dan tingkat pelevelan dalam permainan.

Dalam uji validitas oleh ahli media dan ahli materi, aplikasi Kana Tank mendapatkan skor 75 dari total 100 dengan presentase 75%. Dengan hasil ini aplikasi Kana Tank masuk kriteria layak untuk digunakan. Sedangkan dari ahli materi mendapatkan skor 37 dari total 50 dengan presentase 74%. Dengan hasil ini aplikasi Kana Tank juga masuk kriteria layak untuk digunakan. Sedangkan dari hasil persepsi dari mahasiswa, aplikasi Kana Tank skor 907 dari total 1000 dengan presentase 90.7%. Dengan hasil ini dapat disimpulkan aplikasi Kana Tank masuk dalam kategori baik dan layak untuk digunakan.

Selain itu juga terdapat beberapa perbaikan berdasarkan saran dari ahli terhadap aplikasi Kana Tank, yaitu (1) revisi tampilan UI (user interface) (2) perbaikan bug pada tombol (3) menambahkan level permainan (4) revisi tampilan pada game (5) penambahan materi dan soal. Hal tersebut dilakukan agar media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi lebih layak untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Saat melakukan pembelajaran hiragana katakana pengajar dapat merekomendasikan aplikasi Kana Tank sebagai media pembelajaran alternatif hiragana katakana. Dengan menggunakan aplikasi ini peneliti rasa dapat membantu mahasiswa mempelajari hiragana katakana dengan lebih menarik dan menyenangkan karena merupakan sebuah aplikasi edugames. Selain itu aplikasi ini juga berbentuk offline sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
2. Bagi pembelajar Bahasa Jepang, khususnya yang pertama kali mempelajari huruf Jepang dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran alternatif dalam mempelajari huruf hiragana katakana.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dilakukan penelitian lanjutan sebagai berikut :
 - a. Penelitian tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran hiragana katakana berbasis kodular supaya dapat memperoleh hasil baru dalam pembelajaran hiragana katakana.
 - b. Pengembangan media pembelajaran hiragana katakana berbasis kodular dengan menambahkan jumlah coretan, urutan penulisan dengan soragaki (urutan penulisan), contoh kosakata dari huruf yang dicontohkan, dan materi yang lebih lengkap.

Daftar Pustaka

- [1] Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, vol. 16, no.1, 2018.
- [2] A. Suharsimi, "Prosedur Penelitian Suatu pendekatan praktik (6th ed.)," Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [3] Japan Foundatio, "海外日本語教育機関調査," 2021.
- [4] Kodular Creator. (n. d.). *Introduction-Kodular Docs*. Diakses tanggal 11 Januari 2023 dari <https://docs.kodular.io/>
- [5] Nurrita, "Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa," *Misykat*, vol. 3, pp. 71–187, 2018.
- [6] Putrilani, Renariah, and Sutjiati, "Efektivitas Media Permainan Sudoku Dalam Menghafal Huruf Kana (Menggunakan Metode Eksperimen Quasi Terhadap Siswa Japanese Club SMP Laboratorium Percontohan UPI)," *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, vol/ 1, no.3, pp. 35, 2016.
- [7] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2013.
- [8] Sumarlin, "Aplikasi Pembelajaran Aksara Jepang Berbasis Android," 2015.

ANALISIS KESULITAN MENGUNGKAPKAN ARGUMENTASI DALAM PIDATO BAHASA JEPANG MAHASISWA KAIWA V

Yuniarsih¹, R.F. Hakim², K.M. Sandi³

¹²³Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta
e-mail: kawaiyuni2014@yahoo.com, fadhillahruri@gmail.com, itsmutiara143@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan pada 33 mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang mengikuti perkuliahan Kaiwa V. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penyebab kesulitan mengungkapkan argumentasi dalam pidato bahasa Jepang serta strategi mahasiswa untuk mengatasi penyebab kesulitan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan kuisioner sebagai sumber data primer yang diperkuat dengan wawancara serta observasi yang dilakukan pada mahasiswa. Faktor penyebab kesulitan dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi pengetahuan kebahasaan, pengetahuan materi, penampilan, latihan dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal meliputi suasana dan moda pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis ditemukan indeks persentase tertinggi untuk masing-masing faktor internal terletak pada keterbatasan kosakata, kebiasaan menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang, kurangnya referensi untuk memperkuat argumentasi, kurangnya latihan di luar perkuliahan, gugup saat melakukan kontak mata dengan audiens serta kebingungan saat menerima respon yang di luar prediksi. Sedangkan indeks persentase tertinggi untuk faktor eksternal terletak pada suasana ruangan yang tidak kondusif. Strategi mahasiswa untuk mengatasi kesulitan yang dialami adalah dengan mencari referensi materi, latihan berulang kali, menonton animasi/drama/mendengarkan lagu berbahasa Jepang untuk menambah kosakata serta selalu meyakinkan diri sendiri.

Kata kunci: kesulitan dalam argumentasi, pidato bahasa Jepang, faktor internal, faktor eksternal, strategi.

Abstract

This research was conducted on 33 students of State University of Jakarta who attended Kaiwa V class. The purpose of this research was to find out the causes of difficulties in expressing arguments in Japanese speech and solution to overcome the causes of these difficulties. The research method use was descriptive qualitative analysis with questionnaire as primary data source and supported by interviews and observations conducted on students. The causes of difficulties are divided by two factors, internal and external factors. Internal factors include linguistic knowledge, material knowledge, performance, training process and psychology. While external factors include the circumstance and learning mode. The result showed that lack of vocabulary, the habit of translating from Indonesian into Japanese, lack of reference to support arguments, lack of practice outside class, nervous while making eye contact with the audience and confused while receiving an unexpected respond as the highest index percentage for each internal factor. While non supportive circumstance as the highest index percentage of external factor. Then as students' strategies to overcome the causes of difficulties, searching for the reference materials, practicing repeatedly, watching anime/Japanese drama/listening to Japanese songs to gain more vocabulary and convincing themselves that they can do that.

Keywords: *difficulties in argument, Japanese speech, internal factors, external factors, strategy.*

1. Pendahuluan

Dalam Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, mata kuliah yang bertujuan untuk mengasah keterampilan berbicara dikenal dengan mata kuliah Kaiwa. Terdapat enam jenjang mata kuliah Kaiwa yang ditempuh oleh mahasiswa mulai dari Kaiwa I hingga Kaiwa VI. Pada mata kuliah ini, diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang.

Kaiwa V memiliki tujuan perkuliahan yang dideskripsikan sebagai mata kuliah yang bertujuan agar mahasiswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepang tingkat lanjut dalam penggunaan ungkapan yang digunakan pada waktu mengutarakan saran dan pendapat. Pada perkuliahan Kaiwa V, pokok utama materi adalah pidato sebagai salah satu keterampilan

berbicara sekaligus sarana mengutarakan saran dan pendapat yang sesuai dengan tujuan mata kuliah. Pidato sendiri dikenal sebagai istilah retorika yang berasal dari bahasa Yunani, dalam perkembangannya dapat diartikan sebagai orang yang terampil dan tangkas berbicara. Tetapi seiring berjalannya waktu, arti retorika mengalami perubahan hingga mencakup pengertian yang lebih luas. Bukan sekadar ketangkasan berbicara di depan umum, tetapi juga tentang percakapan yang lebih luas, kemahiran menyatakan sesuatu, kepandaian dalam memengaruhi orang lain, juga kreasi untuk mengekspresikan diri. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pidato adalah suatu hal yang umum tetapi sulit untuk dilakukan dengan baik dan benar. Maka dari itu, pidato menjadi salah satu kompetensi yang menjadi target dalam Kaiwa V.

Pidato memiliki fungsi untuk memberikan informasi, nasehat, motivasi, peringatan dan pengetahuan[10],[6]. Hal ini selaras dengan pelaksanaan kegiatan perkuliahan Kaiwa V, mahasiswa dituntut untuk dapat mengemukakan argumentasi ketika berpidato. Dalam argumentasi terdapat upaya untuk memengaruhi sikap dan pendapat orang lain sehingga mereka percaya dan melakukan sesuai dengan apa yang diinginkan pembicara (Keraf, 1997)[3]. Maka dari itu, orang akan merangkai fakta-fakta yang valid untuk memperkuat perkataannya. Maka dari itu, dapat disimpulkan dalam berargumentasi dibutuhkan bukti kuat yang disajikan secara logis dan faktual agar pendengar tertarik dan setuju dengan hal yang dikemukakan.

Berdasarkan wawancara pendahuluan dengan dosen pengampu diketahui pada pelaksanaan pidato bahasa Jepang atau supiichi di dalam kelas, mahasiswa belum dapat mengungkapkan argumentasi dengan baik. Kemudian studi pendahuluan yang dilakukan oleh Annisa dan Rosliyah (2022) menunjukkan adanya kesulitan mahasiswa dalam menyampaikan gagasan berbahasa Jepang[8],[7]. Padahal berdasarkan penelitian Suga (2017) menyebutkan bahwa supiichi dapat menstimulasi mahasiswa untuk mengungkapkan pemikiran konkret dan realitis berdasarkan pengalaman mereka[10]. Terlebih dalam pidato terdapat argumentasi yang merupakan wacana dengan tujuan memengaruhi pembaca atau pendengar yang didasarkan pada pertimbangan logis dan emosional[1]. Maka dari itu sangat disayangkan mahasiswa belum mampu mengutarakan argumentasi dengan baik dan benar.

Faktor-faktor penyebab kesulitan dalam mengutarakan argumentasi dalam supiichi menjadi topik yang layak untuk diteliti. Sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kesulitan mahasiswa mengungkapkan argumentasi dalam supiichi dan strategi mahasiswa untuk mengatasinya. Pendahuluan memuat tentang latar belakang, landasan teori, masalah, rencana pemecahan masalah dan tujuan penelitian..

2. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang akan mengumpulkan data yang bersifat naratif. Sugiyono (2014) memaparkan bahwa metode deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang biasanya digunakan pada kondisi objektif yang alamiah[9]. Di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menggunakan metode yang mengeksplorasi suatu makna yang dianggap berasal dari masalah sosial oleh sejumlah kelompok (Creswell, 2014)[5]. Jenis penelitian ini merupakan penelitian survei kualitatif. Studi kualitatif merupakan studi yang mempelajari keragaman dalam suatu populasi (Jansen, 2010)[4]. Maka dari itu penelitian ini menggunakan survei yang berguna untuk mendeskripsikan masalah dalam suatu populasi.

Penelitian ini dilakukan pada 33 mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Kaiwa V di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta. Menggunakan angket sebagai sumber data primer dengan skala likert sebagai alat ukur jawaban. Pertanyaan angket disusun berdasarkan teori tentang kesulitan berbicara[2].

Selanjutnya setelah jawaban angket terkumpul, hasil data akan dianalisis menggunakan dengan teknik persentase dan diinterpretasikan secara deskriptif.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan penyebaran angket dengan pembagian faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diklasifikasikan menjadi pengetahuan kebahasaan, pengetahuan materi, latihan, penampilan dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal diklasifikasikan menjadi suasana dan moda pembelajaran. Hasil perhitungan angket adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Faktor Pengetahuan Kebahasaan

Pernyataan Angket	Indeks Persentase
Saya merasa sulit untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena kosakata yang terbatas.	81.00%
Saya memerlukan waktu untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> , karena saya menerjemahkan dari Bahasa Indonesia ke dalam Bahasa Jepang. (Dalam sesi tanya jawab)	81.00%
Saya merasa kesulitan mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena tidak dapat merangkai diksi yang harus digunakan.	77.25%
Saya merasa sulit untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena pemahaman tata bahasa yang terbatas.	76.50%
Saya merasa sulit mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena struktur Bahasa Indonesia yang berbeda dengan struktur Bahasa Jepang.	75.00%

Hasil dari angket untuk pengetahuan internal dimulai dari faktor pengetahuan kebahasaan. Berdasarkan faktor pengetahuan kebahasaan, keterbatasan kosakata dan poin kebiasaan menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang mendapatkan indeks persentase tertinggi sebanyak 81%. Berdasarkan wawancara lanjutan yang dilakukan, untuk mengatasi kesulitan dalam keterbatasan kosakata, mahasiswa menonton animasi, drama atau mendengarkan lagu bahasa Jepang untuk menambah pengetahuan kosa kata.

Tabel 2. Faktor Pengetahuan Materi

Pernyataan Angket	Indeks Persentase
Saya merasa sulit mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena kekurangan referensi untuk memperkuat argumentasi.	68.25%
Saya merasa sulit mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> arena kurang menguasai materi.	60.50%

Berdasarkan tabel di atas, kurangnya referensi untuk memperkuat argumentasi yang dikemukakan adalah faktor pengetahuan materi yang menjadi penyebab dengan indeks persentase paling tinggi sebanyak 68.25%. Berdasarkan wawancara lanjutan, strategi mahasiswa dalam menghadapi kesulitan ini adalah dengan melakukan review materi dan mencari referensi pendukung.

Tabel 3. Faktor Latihan

Pernyataan Angket	Indeks Persentase
Saya merasa tidak siap untuk tampil mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena kurangnya proses latihan di luar kelas.	72.75%
Saya merasa tidak siap untuk tampil mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena kurangnya proses latihan di dalam kelas.	71.25%

Berdasarkan tabel di atas, indeks persentase paling tinggi untuk faktor latihan sebanyak 72.75% terletak pada faktor kurangnya latihan di luar kelas. Berdasarkan wawancara lanjutan, ditemukan bahwa hal ini disebabkan karena mahasiswa tidak dapat mengatur waktu untuk melakukan latihan di luar kelas karena adanya kegiatan atau kurangnya motivasi untuk berlatih.

Tabel 4. Faktor Penampilan

Pernyataan Angket	Indeks Persentase
Saya merasa sulit untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena saya gugup ketika melakukan kontak mata dengan audiens.	79.50%
Saya merasa sulit untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena terbata-bata.	73.00%
Saya merasa sulit untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena tidak bisa berbicara dengan tegas dan jelas.	68.25%
Saya merasa sulit untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena kaku ketika menggunakan gestur tubuh untuk memperkuat argumentasi.	67.50%
Saya merasa sulit untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena tidak menggunakan gestur tubuh untuk memperkuat argumentasi.	66.75%
Saya merasa sulit untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena tidak menerapkan tempo/jeda per frasa dengan baik.	66.00%
Saya merasa sulit untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena tidak dapat mengatur tekanan nada dan/atau irama pengucapan untuk memperkuat argumentasi.	66.00%

Berdasarkan tabel di atas, indeks persentase tertinggi untuk faktor penampilan sebanyak 79.5% terletak pada pernyataan ketika melakukan kontak mata dengan audiens, mahasiswa merasa gugup. Untuk mengatasi hal ini, mahasiswa melakukan latihan berulang kali agar dapat melakukan kontak mata dengan audiens sehingga dapat memperkuat argumentasi mereka.

Tabel 5. Faktor Psikologis

Pernyataan Angket	Indeks Persentase
Saya merasa sulit untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena saya sering <i>blank</i> walau sudah melakukan latihan.	83.25%
Saya merasa sulit mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena saya kebingungan ketika menerima respon berupa pertanyaan atau tanggapan di luar prediksi.	83.25%
Saya tidak dapat mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> dengan baik ketika perasaan saya sedang tidak baik. Contoh: marah atau sedih.	76.50%
Saya tidak dapat mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> dengan baik ketika saya sedang sakit. Contoh: demam atau flu.	75.75%
Saya merasa sulit mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena saya cemas meski sudah mempersiapkan materi dengan baik.	75.00%
Saya merasa sulit mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena tidak siap mental untuk tampil di depan umum.	74.00%
Saya merasa tidak percaya diri untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena berpikir mahasiswa lain lebih baik dalam berargumentasi daripada saya.	73.50%
Saya merasa sulit untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena tidak memiliki rasa percaya diri.	72.00%
Saya merasa tidak percaya diri untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena orang yang tampil sebelum saya berargumentasi dengan baik.	70.50%
Saya merasa sulit untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena takut ditertawakan audiens ketika membuat kesalahan.	68.00%
Saya merasa sulit untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> karena berpikir negatif mengenai respon pendengar.	64.50%

Berdasarkan tabel di atas, indeks persentase terbesar sebanyak 83.25% faktor psikologis terletak pada mahasiswa merasa sulit karena kebingungan saat menerima respon yang di luar prediksi. Kemudian dengan persentase yang sama, kondisi blank yang dialami mahasiswa ketika tampil juga menjadi faktor psikologis tertinggi yang menyebabkan kesulitan argumentasi dalam pidato bahasa Jepang. Strategi yang dilakukan mahasiswa untuk

mengatasi kesulitan dari faktor psikologis adalah dengan review materi, latihan berkali-kali serta meyakinkan diri agar muncul rasa percaya diri saat tampil.

Tabel 6. Faktor Suasana dan Moda

Pernyataan Angket	Indeks Persentase
Saya sering buyar saat mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> ketika berada di ruangan yang tidak kondusif.	78.75%
Saya merasa lebih percaya diri ketika mengungkapkan argumentasi dalam perkuliahan <i>online</i> .	77.25%
Saya tidak dapat fokus untuk mengungkapkan argumentasi dalam <i>supiichi</i> ketika mendengar suara gaduh.	76.50%

Berdasarkan tabel di atas, faktor eksternal yang meliputi faktor suasana dan moda, indeks persentase tertinggi sebanyak 78.75% yaitu mahasiswa merasa kesulitan karena ruangan yang tidak kondusif. Selain itu perkuliahan online ternyata membantu hampir seluruh mahasiswa dalam meningkatkan kepercayaan diri dalam perkuliahan. Strategi mahasiswa untuk mengatasi kesulitan yang disebabkan oleh ruangan yang tidak kondusif adalah dengan berinisiatif untuk berpindah tempat.

4. Simpulan dan Saran

Faktor internal penyebab kesulitan mengungkapkan argumentasi dalam pidato bahasa Jepang meliputi kesulitan yang disebabkan oleh keterbatasan kosakata, kebiasaan menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang, kurangnya refrensi untuk memperkuat argumentasi, kurangnya latihan di luar kelas, gugup melakukan kontak mata, blank, dan kebingungan ketika menerima respon di luar prediksi. Selanjutnya untuk faktor eksternal meliputi moda dan suasana adalah ruangan tempat pelaksanaan kuliah daring yang tidak kondusif.

Berdasarkan persentase tertinggi faktor internal terletak pada psikologis dan persentase tertinggi faktor eksternal terletak pada keadaan atau situasi di sekitar mahasiswa ketika melaksanakan perkuliahan. Hasil pada penelitian ini memperkuat teori terdahulu yang membahas tentang kesulitan dalam argumentasi dan bahasa asing. Selanjutnya strategi mahasiswa untuk mengatasi kesulitan yang disebabkan oleh faktor internal adalah menonton animasi, drama atau mendengarkan lagu bahasa Jepang untuk menambah pengetahuan kosa kata, mencari referensi materi, latihan berulang kali, serta selalu meyakinkan diri sendiri.

Kemudian terdapat berapa solusi yang disarankan untuk mengatasi faktor-faktor kesulitan tersebut. Pertama pemilihan model dan pendekatan pembelajaran yang cocok untuk melatih keterampilan. Selain itu dengan pemilihan model dan pendekatan yang cocok akan meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa. Kedua bekerja sama dengan orang tua untuk menjaga keadaan tetap kondusif. Hal tersebut dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi mahasiswa. Ketiga membangun rasa percaya diri dengan berpikir positif dan persiapan matang. Gaya berpikir atau mindset berkaitan erat dengan psikologis, sehingga dengan demikian dapat meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa ketika tampil mengemukakan argumentasi. Terakhir perbanyak referensi tentang materi dan teknik untuk mengemukakan argumentasi.

Daftar Pustaka

- [1] A.T. Rottenberg, "Elements of Arguments," New York: St. Martin's Press, 1988.
- [2] E. Susanti, "Keterampilan Berbicara (1 ed.)," Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018.
- [3] G. Keraf, "Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa," Flores: Nusa Indah, 1997.
- [4] H. Jansen, "The Logic of Qualitative Survey Research and its Position in the Field of Social Research Methods," *Visualising Migration and Social Division: Insights From Social Sciences and the Visual Arts*, vol. 11, no. 2, 2010. <https://doi.org/https://doi.org/10.17169/fqs-11.2.1450>
- [5] J.W. Creswell, "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches," Singapore: Sage Publication, 2014.
- [6] R.Y. Puspita, "Cara Praktis Belajar Pidato, MC dan Penyiar Radio," Yogyakarta: Komunika, 2017.

- [7] S.B. Quintos, "Difficulties in Learning Japanese as a Foreign Language: The Case of Filipino Learners," *BU R&D Journal*, vol. 24, no.2, pp. 32–28, 2021. <https://doi.org/10.47789/burdj.mbtcbbgs.20212402.04>
- [8] S.N. Annisa and Y. Rosliyah, "Studi Pendahuluan Kesulitan Mahasiswa dalam Menyampaikan Gagasan Berbahasa Jepang pada Mata Kuliah Kaiwa Tingkat Menengah," *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Sastra dan Budaya (SEBAYA)*, No. 2, pp. 179–184, 2022.
- [9] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D," Bandung: Alfabeta, 2014.
- [10] Y. Suga, "日本語スピーチコンテストを通じた 日本語学習支援体制構築の試み. 日本語教育方法研究会誌", vol. 24, no. 1, pp. 36–37, 2017.

EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE *ACTIVE LEARNING* MODEL *ROTATING ROLES* TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA MAHASISWA *KAIWA II*

Yuniarsih¹, R.F. Hakim², I.S. Rahayu³

¹²³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta
e-mail: yuniarsih@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode *Active Learning* model *Rotating Roles* terhadap hasil belajar mata kuliah *Kaiwa II*. Teori yang digunakan adalah Teori metode *Rotating Roles* dari Melvin L. Silberman. Penelitian ini adalah penelitian Ekperimental dengan pendekatan kuantitatif. Sumber data yaitu sampel dari kelompok eksperimen dan sampel dari kelompok kontrol. Adapun subjek penelitian adalah peningkatan hasil belajar siswa dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan penskoran analitik (*analytic scoring*) untuk menilai hasil tes presentasi menggunakan rubrik penilaian yang sudah disepakati oleh dosen pengampu dan mahasiswa serta sudah divalidasi oleh *expert judgement*. Data dari sampel eksperimen ini akan dibandingkan dengan sampel kontrol agar mendapat hasil melalui perbandingan kelas sampel tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi 4 poin dari rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol, ini menunjukkan bahwa penerapan model *Rotating Roles* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa dalam perkuliahan *Kaiwa II* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta tahun 2022/2023.

Kata kunci: Kemampuan Berbicara, Metode *Active Learning*, Model *Rotating Roles*

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of applying the Active Learning method, the Rotating Roles model, to the learning outcomes of the Kaiwa II course. The theory used is the Rotating Roles method theory from Melvin L. Silberman. This research is experimental research with a quantitative approach. Data sources are samples from the experimental group and samples from the control group. The research subject is improving student learning outcomes with data collection techniques using observation, learning results tests and documentation. In this research, researchers will use analytical scoring to assess the results of the presentation test using an assessment rubric that has been agreed upon by the lecturer and students and has been validated by expert judgment. Data from this experimental sample will be compared with the control sample in order to obtain results through comparison of the sample classes. Based on the research results, it can be concluded that the average posttest score for the experimental group is 4 points higher than the average posttest score for the control group, this shows that the application of the Rotating Roles model is effective in improving students' speaking skills in Kaiwa II lectures, Japanese Language Education Study Program, State University Jakarta in 2022/2023.

Keywords: Speaking Ability, Active Learning Method, Rotating Roles Model

1. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia telah berkembang dengan pesat yang dibuktikan dengan hasil survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation yang dirilis tahun 2019 menyatakan bahwa jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menduduki urutan kedua setelah China sebanyak 18,4% atau sekitar 745.125 orang (The Japan Foundation, 2018). Tidak terkecuali di Universitas Negeri Jakarta yang juga memiliki Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Tentunya hasil yang diharapkan dalam mempelajari bahasa Jepang ialah bisa menerapkan atau menggunakan kemampuan berbahasa tersebut secara fasih dan mengimplementasikannya baik dalam berkehidupan sehari-hari maupun untuk kepentingan pekerjaan.

Ilham dan Wijati, (2020) menyebutkan bahwa terdapat 4 komponen dalam berbahasa yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis yang dimana keempat komponen tersebut sangat erat kaitannya antara satu komponen dengan komponen yang lain dan dilalui secara berurutan. Chaer (2003) membagi kemampuan berbahasa menjadi 2, yakni reseptif dan produktif. Kemampuan reseptif (*decode*) merupakan proses yang berlangsung pada pendengar yang menerima kode-kode bahasa yang bermakna dan berguna yang disampaikan oleh pembicara melalui alat-alat artikulasi dan diterima melalui alat pendengar. Kemampuan produktif (*encode*) merupakan proses rancangan berbahasa atau proses seseorang dalam merancang bahasa. Berbahasa merupakan kemampuan alamiah manusia yang terdapat pada bagian otaknya. Kemampuan produktif menuntut penutur menghasilkan tuturan dalam komunikasi. Kemampuan produktif mengacu kepada diri pembicara yang kemudian menghasilkan ide, kode-kode, konsep dan pesan yang memiliki makna.

Dalam pembelajaran Bahasa Jepang, pengelompokan kemampuan reseptif terbagi menjadi kemampuan menyimak (*Choukai*) dan kemampuan membaca (*Dokkai*). Sedangkan untuk kemampuan produktif terbagi menjadi kemampuan menulis (*Sakubun*) dan kemampuan berbicara (*Kaiwa*). Namun, kemampuan berbicara bahasa Jepang sering dianggap sulit untuk dipelajari karena kemampuan tersebut berkaitan dengan menghasilkan rangkaian kata secara lisan untuk menyampaikan ide atau informasi. Untuk bisa berbicara dengan baik, maka kita harus mampu menggunakan rangkaian kata yang bisa dipahami oleh pendengar. Sama halnya yang terjadi pada mata kuliah *Kaiwa II* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta. Berdasarkan hasil pengamatan langsung yang dilakukan di awal semester, dalam proses pembelajarannya mahasiswa cenderung pasif untuk menggunakan bahasa Jepang di kelas. Sedangkan pada mata kuliah ini dalam kurikulumnya menyebutkan mahasiswa diajarkan mengenai percakapan dasar bahasa dalam kehidupan sehari-hari dan diharapkan mahasiswa memiliki kompetensi berbicara sehari-hari secara natural, tidak terpaku kepada struktur gramatikal bahasa Jepang. Selain itu, dalam mata kuliah *Kaiwa II* penggunaan karakteristik ciri khas bahasa lisan lebih ditekankan. Dengan kata lain mahasiswa harus menguasai tingkat ini untuk bisa lanjut ke tingkat selanjutnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah *Kaiwa II*, terdapat beberapa indikator yang mempengaruhi pasifnya mahasiswa pada saat pembelajaran. Kecenderungan aktif atau pasifnya mahasiswa terlihat pada kemampuan antara mahasiswa yang sudah pernah mempelajari bahasa Jepang lebih dahulu dengan mahasiswa yang baru memulai pembelajaran bahasa Jepang. Kemudian mahasiswa masih sangat terfokus dengan penggunaan pola kalimat ataupun kosakata ketika ingin berbicara bahasa Jepang, serta perbedaan minat terhadap kebudayaan Jepang juga dapat mempengaruhi kepercayaan diri mahasiswa ketika berbicara bahasa Jepang. Diketahui juga bahwa mahasiswa lebih banyak yang menyukai model pembelajaran *Roleplay* dibandingkan harus belajar mandiri atau mengerjakan tugas kelompok lainnya. Pentingnya pemberian *feedback* dalam proses pembelajaran menjadi salah satu saran yang diberikan sebagian besar mahasiswa dalam angket evaluasi pembelajaran mata kuliah *Kaiwa I*. Hal ini diperkuat oleh Angelo (1993) yang menambahkan bahwa dengan memberikan umpan balik (*feedback*) secara teratur dapat membuat perhatian dan energi peserta didik menjadi lebih fokus dan efisien. Selain itu, *feedback* juga berfungsi sebagai bentuk interaksi yang memotivasi antara pengajar dan peserta didik maupun antara sesama peserta didik.

Pada pengamatan langsung yang sudah dilakukan, pengajar sudah menerapkan model pembelajaran *Roleplay* dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar, namun sebagian besar mahasiswa masih terlihat kesulitan dan bingung dalam merespon apa yang diucapkan pengajar ketika pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran bahasa Jepang dibutuhkan penerapan metode pembelajaran yang lebih tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Salah satu metode belajar yang merupakan suatu pendekatan dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri adalah *Active Learning* atau pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif sering kali dikombinasikan

dengan pembelajaran kerja sama atau kolaborasi di mana siswa bekerja secara interaktif dalam tim yang memajukan ketergantungan dan pertanggungjawaban individual untuk mencapai tujuan bersama. Silberman (1996) menyatakan bahwa *Active Learning Strategy* adalah sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif yang meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik menjadi aktif [4]. Berkaitan dengan permasalahan yang ada, maka peneliti menerapkan metode *Active Learning* dengan model pembelajaran *Rotating Roles* untuk diuji keefektifannya dalam upaya peningkatan kemampuan berbicara *Kaiwa II*. Model *Rotating Roles* merupakan suatu teknik pembelajaran yang dalam penerapannya dilakukan dengan cara memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk melatih kecakapan melalui bermain peran melalui situasi kehidupan nyata (Silberman, 2011) [4]. Model pembelajaran ini dinamakan *Rotating Roles* atau permainan bergilir karena dalam penerapannya siswa diberi kesempatan secara bergilir dalam mempresentasikan hasil belajarnya.

Palupi (2018) dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Metode *Active Learning* Tipe *Rotating Roles* pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyyah Al-Qur’an Tempuran kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah 2017/2018”. Siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 untuk hasil rata-rata *posttest* pada siklus I pada pertemuan II yang termasuk katagori tuntas belajar sebanyak 65,2 atau sebanyak 15 siswa, serta nilai tertinggi 90 sedangkan yang memperoleh nilai < 70 dan termasuk katagori belum tuntas sebanyak 34,7 atau sebanyak 8 siswa, serta nilai terendah 20. Dengan diperolehnya hasil tersebut dapat dikatakan bahwa model *Rotating Roles* yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyyah Al-Qur’an Tempuran kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah 2017/2018.

Dalam beberapa penelitian terdahulu yang sudah ditemukan, hanya beberapa penelitian yang membahas keefektifan atau penerapan model pembelajaran *Rotating Roles* dalam pembelajaran bahasa asing. Beberapa penelitian yang ditemukan yaitu penerapan model *Rotating Roles* dalam pembelajaran bahasa Inggris dan bahasa Arab. Namun, peneliti belum menemukan penelitian yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Maka dari itu, pada penelitian ini, peneliti melaksanakan eksperimen kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah *Kaiwa II* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta dengan menerapkan model *Rotating Roles*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperkuat pembuktian keberhasilan penerapan model *Rotating Roles* dalam pembelajaran berbicara khususnya pada mata kuliah *Kaiwa II* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.

2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sumber data yaitu sampel dari kelompok eksperimen dan sampel dari kelompok kontrol. Data dari sampel eksperimen ini akan dibandingkan dengan sampel kontrol agar mendapat hasil melalui perbandingan kelas sampel tersebut. Adapun subjek penelitian adalah peningkatan hasil belajar siswa dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan penskoran analitik (*analytic scoring*) untuk menilai hasil tes presentasi menggunakan rubrik penilaian yang sudah disepakati oleh dosen pengampu dan mahasiswa serta sudah divalidasi oleh *expert judgement*.

Adapun untuk penelitian ini, desain penelitian yang dipakai adalah *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua grup yang dipilih secara random kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik adalah jika nilai grup eksperimen dan kontrol tidak berbeda secara signifikan. Di bawah ini merupakan tabel yang menggambarkan paradigma metode yang digunakan pada penelitian ini. Pengaruh perlakuan adalah: (O2 - O1) - (O4 -O3).

Tabel 1. *Pretest-Posttest Control Group Design*

R	O1	X	O2
R	O3		O4

Keterangan:

R : Sampel random

X : Perlakuan

O1 : *Posttest* pada kelompok yang diberi perlakuan

O2 : *Posttest* pada kelompok yang tidak diberi perlakuan

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Pretest dan Posttest

Pretest

Berdasarkan *pretest* yang sudah dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Hasil Perhitungan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai Rata-rata	62	61
T hitung		1,17
T tabel		1,67

Posttest

Berdasarkan *posttest* yang sudah dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Hasil Perhitungan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai Rata-rata	79	83
T hitung		2,26
T tabel		1,67

Berdasarkan dari penjabaran di atas, dengan db sebesar 46 pada tingkat signifikansi 5% maka diketahui t_{tabel} sebesar 1,67, sementara nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,26 > 1,67$), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Rotating Roles* efektif terhadap kemampuan berbicara mahasiswa *Kaiwa II* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

Hasil analisis angket

Pemberian angket disebar oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai penerapan model *Rotating Roles* dalam pembelajaran *Kaiwa II* serta mengetahui faktor kelebihan dan kekurangan dari penerapan model *Rotating Roles*. Angket yang disebar terdiri dari 17 butir pertanyaan tertutup dan 20 butir pertanyaan terbuka mengenai alasan memilih pernyataan, dan kesan atau saran, dibagikan kepada 23 orang mahasiswa kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh dari kelompok eksperimen mengenai

penerapan model *Rotating Roles* dalam pembelajaran *Kaiwa II*, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Penerapan model *Rotating Roles* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Tabel 2. Penerapan model *Rotating Roles* efektif

Pilihan Jawaban	Frekuensi	%
Sangat Setuju	8	34,8%
Setuju	15	65,2%
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan seluruh mahasiswa merasa bahwa model *Rotating Roles* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa Jepang. Mahasiswa memaparkan alasan bahwa dengan penerapan model *Rotating Roles* efektif meningkatkan kemampuan berbicara dalam mata kuliah *Kaiwa II* karena membiasakan mahasiswa lebih banyak praktik/berlatih dengan menggunakan bahasa Jepang. Selain itu, dengan model ini setiap pribadi bisa mengungkapkan pendapat terkait naskah ataupun ide mengenai materi yang sedang dibahas. Hal ini sejalan dengan definisi yang dikemukakan oleh Silberman (2011) bahwa model *Rotating Roles* adalah suatu metode pembelajaran yang dalam penerapannya dilakukan dengan cara memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk melatih kecakapan melalui bermain drama tentang situasi kehidupan nyata [4].

- 2) Saya merasa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Rotating Roles*.

Tabel 3. Mahasiswa merasa terlibat aktif dengan model *Rotating Roles*

Pilihan Jawaban	Frekuensi	%
Sangat Setuju	12	52,2%
Setuju	8	34,8%
Tidak Setuju	2	8,7%
Sangat Tidak Setuju	1	4,3%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 87% mahasiswa menyetujui bahwa penerapan model *Rotating Roles* membuat mahasiswa merasa terlibat aktif di dalam pembelajaran *Kaiwa II*. Dan terdapat 13% mahasiswa yang merasa bahwa penerapan model *Rotating Roles* belum membuat mahasiswa terlibat aktif di dalam proses pembelajaran *Kaiwa II*. Mahasiswa berpendapat bahwa model *Rotating Roles* membuat mahasiswa merasa terlibat dalam proses pembelajaran yang di dalamnya mahasiswa diminta untuk bersama-sama membahas materi pembelajaran, dilanjutkan dengan pembuatan naskah, kemudian dipresentasikan di depan kelas bersama kelompok. Namun, berdasarkan dari mahasiswa yang memilih jawaban "Tidak Setuju" beralasan bahwa beberapa anggota kelompok dirasa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga menggantungkan tugas yang lain kepada anggota yang dirasa bisa diandalkan. Minimnya pengetahuan kosakata dan kalimat juga menjadi salah satu alasan mengapa mahasiswa merasa tidak terlalu terlibat aktif dalam kelompok ketika proses pembelajaran. Selaras dengan tujuan model *Rotating Roles* yang dipaparkan

oleh Martini (2020) bahwa penerapan model *Rotating Roles* melatih siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran [2].

- 3) Adanya model *Rotating Roles* dapat meningkatkan motivasi saya untuk berlatih berbicara bahasa Jepang.

Tabel 4. Adanya model *Rotating Roles* meningkatkan motivasi untuk berlatih berbicara

Pilihan Jawaban	Frekuensi	%
Sangat Setuju	6	26,1%
Setuju	15	65,2%
Tidak Setuju	1	4,3%
Sangat Tidak Setuju	1	4,3%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa (91,3%) merasa adanya model *Rotating Roles* dapat meningkatkan motivasi untuk berlatih berbicara bahasa Jepang, sedangkan sebagian kecil mahasiswa (8,6%) merasa adanya model *Rotating Roles* belum dapat meningkatkan motivasi untuk berlatih berbicara bahasa Jepang. Menurut mahasiswa yang memilih "Sangat Setuju" dan "Setuju", alasan yang dipaparkan yaitu dengan penerapan model *Rotating Roles* mahasiswa merasa nyaman untuk berbicara dengan menggunakan bahasa Jepang membuat mahasiswa termotivasi untuk menggali lebih jauh kosakata apa yang akan digunakan dan juga melatih pelafalan dan kefasihan dalam berbahasa Jepang. Selain itu, dengan adanya *feedback* dalam pembelajaran mahasiswa merasa terdorong untuk belajar berbicara bahasa Jepang dengan baik dan benar. Terdapat mahasiswa yang berpendapat bahwa adanya tanggung jawab yang diberikan juga memberikan motivasi belajar untuk bisa berbicara bahasa Jepang dengan natural. Sedangkan menurut mahasiswa yang memilih "Tidak Setuju" dan "Sangat Tidak Setuju", alasan yang dipaparkan yaitu karena mahasiswa tersebut merasa kesulitan dalam berlatih secara mandiri sehingga proses pembelajarannya lebih lambat dari teman-teman yang lain. Hal ini sesuai dengan tujuan dari penerapan model *Rotating Roles* yaitu dapat memotivasi peserta didik, dalam penelitian ini mahasiswa merasa termotivasi untuk berlatih berbicara bahasa Jepang.

- 4) Adanya *feedback* dalam model *Rotating Roles* dapat mengevaluasi kemampuan berbicara bahasa Jepang.

Tabel 5. Adanya *feedback* dalam *Rotating Roles* dapat mengevaluasi kemampuan berbicara

Pilihan Jawaban	Frekuensi	%
Sangat Setuju	14	60,9%
Setuju	9	39,1%
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua mahasiswa menyetujui bahwa adanya *feedback* dalam model *Rotating Roles* dapat mengevaluasi kemampuan berbicara bahasa Jepang. Mahasiswa berpendapat bahwa adanya *feedback* dalam model *Rotating Roles* dapat mengevaluasi kemampuan berbicara bahasa Jepang karena mahasiswa dapat mengetahui apa yang perlu ditingkatkan untuk kemampuan berbicara bahasa Jepang. Selain itu, hasil dari *feedback* membuat mahasiswa ingin

lebih mengembangkan potensi yang dimiliki. Sesuai dengan apa yang dipaparkan Hajarsuganda (2008) bahwa dengan adanya umpan balik (*feedback*) dapat membantu mahasiswa untuk melihat kemampuannya dan mengevaluasi lebih lanjut terkait keterampilan berbicara yang dimiliki.

- 5) Saya merasa waktu yang diberikan kurang cukup untuk menyelesaikan rangkaian kegiatan pembelajaran model *Rotating Roles*.

Tabel 6. Mahasiswa merasa waktu yang diberikan kurang cukup untuk rangkaian pembelajaran

Pilihan Jawaban	Frekuensi	%
Sangat Setuju	3	13%
Setuju	12	52,2%
Tidak Setuju	8	34,8%
Sangat Tidak Setuju	0	0

Berdasarkan persentase di atas dapat dikatakan bahwa lebih dari setengah mahasiswa (65,3%) merasa waktu yang diberikan kurang cukup untuk menyelesaikan rangkaian kegiatan pembelajaran model *Rotating Roles*, sedangkan hampir setengah dari mahasiswa (34,8%) merasa waktu yang diberikan cukup untuk menyelesaikan rangkaian kegiatan pembelajaran model *Rotating Roles*. Menurut mahasiswa yang memilih “Sangat Setuju” dan “Setuju”, memaparkan alasan bahwa untuk bisa menyelesaikan skenario, waktu yang diberikan dirasa terlalu cepat sehingga tidak dapat menggunakan kalimat atau ungkapan secara lebih kompleks pada materi yang dipelajari saat di kelas. Terdapat mahasiswa yang berpendapat bahwa waktu yang diberikan terasa cukup sempit sehingga membuat kelompok terburu-buru dalam menerjemahkan alur skenario maupun dialog yang digunakan. Sedangkan mahasiswa yang memilih “Tidak Setuju” mengemukakan alasan bahwa waktu yang diberikan sudah cukup untuk menyelesaikan rangkaian pembelajaran menggunakan model *Rotating Roles* dengan membuat skenario sederhana yang mencakup isi materi pembelajaran saat di kelas. Salah satu mahasiswa berpendapat bahwa waktu yang diberikan dengan menerapkan model *Rotating Roles* baik untuk pembahasan materi, pembuatan skenario, penampilan drama, dan *feedback* dirasa sudah cukup untuk rangkaian pembelajaran. Silberman (2011) juga memaparkan hal yang serupa terkait kelemahan dari model pembelajaran *Rotating Roles*, yaitu dalam penerapannya model ini membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk menyelesaikan rangkaian pembelajaran [4].

4. Simpulan dan Saran

Penerapan model *Rotating Roles* dalam pembelajaran *Kaiwa II* memperoleh t hitung sebesar 2,26 dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (db) = 46 memperoleh t tabel yaitu 1,67. Dengan demikian ($t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$), dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Rotating Roles* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa dalam perkuliahan *Kaiwa II* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta tahun 2022/2023. Berdasarkan hasil angket, diketahui bahwa penerapan model *Rotating Roles* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa Jepang (100%). Selain itu, model *Rotating Roles* dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam berbicara bahasa Jepang (96,7%) dan merasa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Rotating Roles* (87%). Dalam pelaksanaannya mempresentasikan alur skenario yang dibuat oleh kelompok dapat meningkatkan rasa tanggung jawab (100%). Adanya pemberian umpan balik (*feedback*) pada setiap pertemuan dapat mengevaluasi kemampuan berbicara bahasa Jepang (100%). Di sisi lain, mahasiswa merasa waktu yang diberikan kurang cukup untuk menyelesaikan rangkaian kegiatan

pembelajaran model *Rotating Roles* (65,3%), dan adanya rasa malu ketika mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas (39,1%). Saran untuk penelitian selanjutnya adalah pembagian waktu untuk diskusi materi, pembuatan skenario, hingga menerjemahkan skenario perlu diperhatikan lebih lanjut sehingga mahasiswa bisa lebih nyaman menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam rangkaian pembelajaran model *Rotating Roles*.

Daftar Pustaka

- [1] Dimiyanti, Mujiono, "Belajar dan Pembelajaran," Jakarta: PT. Rineka cipta, 1999.
- [2] E. Martini, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Melalui Teknik Pembelajaran Rotating Roles, Jurnal Perspektif Pendidikan," *Jurnal Perspektif Pendidikan* vol. 2, no. 1, pp. 4, 2020.
- [3] H.G. Tarigan, "Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa", Bandung: Angkasa, 1981.
- [4] M.L. Silberman, "Aktif Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)," Bandung: Nusamedia, 2011.
- [5] M. M. A. Hente, dan M. Arid, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara Siswa Semester Empat Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Di Universitas Muhammadiyah Palu," *Jurnal Kolaboratif Sains* vol. 2, no. 2, pp. 3-6, 2019. Diakses melalui <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS/article/view/641>.
- [6] M. Priyono, "Metode Penelitian Kuantitatif," Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2016.
- [7] M. Sagita dan M.Iqbal, "Bermain Drama Melalui Pembelajaran Rotating Roles," *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, vol. 2, no. 1: 5-6, 2019. Diakses melalui <http://journal.unigha.ac.id/index.php/JSH/article/view/141>
- [8] Purwanto, "Evaluasi Hasil Belajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- [9] Purwanto, "Evaluasi Hasil Belajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- [10] S. Pandiangan, "Penerapan Teknik Pembelajaran Rotating Roles Pada Materi Pokok Drama Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang Tahun Pembelajaran 2018/2019," *Ability: Journal of Education and Social Analysis* vol. 2, no. 1, pp. 5-6, 2021.
- [11] S. Tomoko, "話方の教育(*Pengajaran Gaya Berbicara*)," Tokyo: ALC Press, 1991.
- [12] Santosa, et al, "Pengaruh Penggunaan Umpan Balik (Feedback) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih," *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* vol. 4, no. 2, pp. 3-4, 2020. Diakses melalui <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/1665>.
- [13] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," Bandung: Alfabeta CV, 2017.

ANALISIS PEMBENTUKAN DAN PERUBAHAN MAKNA WASEI EIGO PADA SITUS JEJARING SOSIAL AMEBA BLOG

M. Fauzi¹, F. Philiyanti², D.A.R. Lestari³

¹²³Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta
e-mail: muhamadfauzi_2915164251@mhs.unj.ac.id, fridaphiliyanti@unj.ac.id, dwiarl@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembentukan, perubahan makna, dan jenis *wasei-eigo* yang terdapat pada Ameba blog. Teori yang digunakan adalah pembentukan kata bahasa Jepang Tsujimura (2014: 150), teori pemendekan kata gabungan Irwin (2011: 143), teori perubahan makna Chaer (2013: 140) dan jenis *wasei-eigo* menurut Shibasaki, dkk., (2007: 90). Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik analisis data menggunakan teknik padan translasional. Teknik dasar berupa teknik pilah unsur penentu (PUP) dengan teknik lanjutan hubungan banding memperbedakan (HBB). Hasil penelitian berupa 14 kata *wasei-eigo* kategori *fashion* pada Ameba blog. Dalam pembentukan 9 data termasuk *compound*, 3 kata mengalami pemendekan berjenis *compound clipping*, 1 kata mengalami pemendekan berjenis *morpho-orthographic truncation*, serta 1 kata mengalami pemendekan kata berjenis *compound clipping* dan *ellipsis mid truncation*. Dalam perubahan makna, 4 data mengalami penyempitan, 1 data mengalami perluasan, dan 9 data mengalami perubahan makna total. Lalu, 5 data termasuk *imizuregata*, 4 data termasuk *eigohyogenfuzai-gata*, 5 data termasuk jenis *tanshukugata* dan *eigohyogenfuzai-gata*.

Kata kunci: *wasei-eigo*, pembentukan kata, makna, jenis *wasei-eigo*.

Abstract

This study aims to identify the formation, change of meaning, and types of wasei-eigo found in the Ameba blog. The underlying theories are Tsujimura's (2014: 150) Japanese word formation, Irwin's (2011: 143) compound word shortening theory, Chaer's (2013: 140) meaning change theory, and wasei-eigo types according to Shibasaki, et al (2007: 90). The method used is qualitative descriptive method. The data analysis technique applied is translational pairing. The base technique is the technique of sorting out the determining elements (PUP) with the advanced technique of comparative relationship to distinguish (HBB). The analysis yielded 14 wasei-eigo words in the fashion category of Ameba blog. The data consisted of 9 compounds, 3 words experienced shortening type compound truncation, 1-word experienced shortening type morpho-orthographic truncation, and 1-word experienced shortening type compound truncation and ellipsis middle truncation. In the change of meaning, 4 data experienced narrowing, 1 data experienced expansion, and 9 data experienced total change of meaning. Additionally, out of the total data, 5 data involved imizuregata, 4 data involved eigohyogenfuzai-gata, and 5 data involved tanshukugata and eigohyogenfuzai-gata types.

Keywords: *wasei-eigo*, word formation, meaning, *wasei-eigo* type.

1. Pendahuluan

Wasei-eigo (和製英語) berasal dari kata *wasei* (和製) yang memiliki arti 'buatan Jepang' serta *eigo* (英語) yang berarti 'bahasa Inggris'. Secara harfiah *wasei-eigo* berarti 'bahasa Inggris buatan Jepang'. *Wasei-eigo* di dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah "*Made in Japan English*" atau biasa dikenal dengan istilah "*Japanese English*" atau disingkat "*Japlish*" [5].

Miller [6] mengatakan bahwa *wasei-eigo* merupakan sejenis kata majemuk yang terlihat seperti *gairaigo* pada umumnya, tetapi, kata tersebut bukan *loanword*, melainkan kata-kata dasar bahasa asing yang dibuat di Jepang. Kurahashi [5] juga berpendapat bahwa *Japanized English loanwords* adalah kata-kata yang telah dipinjam dari bahasa Inggris, tetapi makna dan pelafalannya telah diubah. Sesuai dengan teori tersebut, *wasei-eigo* merupakan *loanword* yang pada umumnya dipinjam dari kata-kata dasar bahasa Inggris, tetapi makna serta pelafalannya mengalami perubahan.

Tidak mudah untuk membedakan antara *wasei-eigo* dengan *gairaigo* pada umumnya. Karena *wasei-eigo* ditulis menggunakan katakana dan mengalami penyesuaian pada pelafalan bahasa Jepang, hal ini dapat menyebabkan kesalahpahaman. Misalnya seperti pada contoh kata *wasei-eigo* アウトカメラ. Kata アウト pada アウトカメラ dapat menimbulkan kesalahpahaman ketika dilafalkan. Pembelajar bahasa Jepang atau penutur asli bahasa Inggris akan mengira kata アウト sebagai “*auto*”, sedangkan kata tersebut seharusnya mengacu pada kata “*out*” yang berarti keluar.

Penggunaan *wasei-eigo* yang tidak tepat antara penutur asli bahasa Jepang dan penutur bahasa lain dapat menimbulkan ketidakpahaman dan miskomunikasi [5]. Dikutip dari penelitian Gollin [8], pelajar Jepang Hiroki Yamano melakukan studi di Amerika dan tidak sengaja menyebut stopkontak dengan kata “*consent*” (コンセント). Dalam bahasa Inggris, stopkontak disebut dengan *electrical socket*. Fenomena tersebut dapat membuat miskomunikasi antara penutur bahasa Jepang dan penutur bahasa lain. Seiring dengan perkembangan zaman, benda-benda dan teknologi baru diciptakan, hal tersebut berpengaruh pada perkembangan kata-kata *wasei-eigo*, sebagai contoh salah satunya adalah situs jejaring sosial berbasis blog dan juga sekaligus sebagai portal berita yang sedang populer di Jepang yaitu Ameba blog.

Ameba blog (biasa disingkat ameblo) adalah situs yang memberikan pelayanan dalam blogging dan sosial media yang disediakan oleh perusahaan Cyber Agent. Ameba blog berhasil menjadi blog yang paling banyak digunakan di Jepang, berdampingan dengan situs *blogging* lainnya seperti Yahoo! dan FC2 [3]. Fitur yang disediakan juga beragam, mulai dari ranking popularitas orang-orang terkenal, seperti artis, *influencer*, pemain film, dan sebagainya. Terdapat juga kolom-kolom jenis *genre blog*, seperti *fashion*, olahraga, makanan. Terdapat banyak trendsetter seperti para artis dan orang-orang terkenal yang turut serta dalam penyebaran *wasei-eigo* pada situs jejaring sosial berbasis blog.

Berdasarkan masalah yang sudah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pembentukan kata *wasei-eigo* yang terdapat pada website ameba blog?
2. Bagaimana perubahan makna dari *wasei-eigo* yang terdapat pada website ameba blog?
3. Apa saja jenis *wasei-eigo* yang terdapat pada situs jejaring sosial ameba blog?

Teori yang digunakan dalam penelitian ini guna menjawab rumusan masalah adalah teori pembentukan kata Tsujimura [9] dan pemendekan kata gabungan Irwin [7], teori perubahan makna Chaer [1], dan jenis *wasei-eigo* menurut Shibasaki, dkk, [2].

Tsujimura mengatakan bahwa terdapat lima proses pembentukan kata bahasa Jepang yaitu:

1. Afiksasi, adalah proses pembentukan kata dengan cara menambahkan imbuhan pada kata dasar.
2. Penggabungan, merupakan proses pembentukan kata dengan cara menggabungkan dua kata atau lebih.
3. Reduplikasi, merupakan proses pembentukan kata dengan cara mengulangi sebagian atau seluruh kata tersebut sehingga menghasilkan kata baru.
4. Pemenggalan, merupakan proses pembentukan kata dengan cara memenggalkan salah satu bagian dari kata tersebut.
5. Peminjaman, semua kata pinjaman dapat dijadikan sebagai kata baru dalam bahasa Jepang dengan terjadinya penyesuaian baik secara bunyi maupun gramatikal.

Menurut Irwin [3] pemendekan kata terdapat pada kata satuan atau *clipping* dan kata majemuk atau *compound truncation*. *Clipping* adalah proses pemotongan salah satu bagian kata pada kata itu sendiri, terdapat tiga jenis *clipping*, yaitu:

1. *back-clipping*, pemotongan suku kata terjadi pada bagian akhir kata
2. *fore-clipping*, merupakan kebalikan dari back-clipping karena proses pemotongan suku kata terjadi pada bagian awal kata

3. *mid-clipping*, proses pemotongan ini bagian tengah suku kata dipotong sehingga hanya meninggalkan bagian awal dan akhir saja

Compound truncation adalah proses pemotongan pada suatu bagian kata majemuk.

Terdapat tiga jenis *compound truncation*, yaitu:

1. *compound clipping*, meliputi segala pengurangan pada kata majemuk mulai dari dua hingga enam suku kata
2. *ellipsis*, proses pemendekan dari kata majemuk yang mana salah satu kata dari kata pembentuk kata majemuk dihilangkan sepenuhnya
3. *portmanteau-formation*, pembentukan kata baru yang terbuat dari beberapa morfem bebas
4. *morpho-orthographic truncation*, proses pemendekan pada kata majemuk dengan cara mengambil setiap huruf awalan kata.

Perubahan makna adalah gejala perluasan, penyempitan, penganotasian sebuah makna kata yang masih hidup dalam satu medan makna [4]. Menurut Chaer, perubahan makna terbagi ke dalam 5 jenis yaitu [1]:

1. Meluas, suatu kata yang memiliki sebuah makna, berubah karena berbagai faktor dan akhirnya memiliki makna lain tetapi masih berkaitan dengan makna awal.
2. Menyempit, perubahan makna dari yang luas menjadi makna yang terbatas dan hanya mengacu pada satu makna saja.
3. Perubahan makna total, perubahan makna yang terjadi pada sebuah kata yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan makna awalnya.
4. Penghalusan, perubahan makna yang terjadi dari makna kasar atau tabu menjadi halus atau berterima.
5. Pengasaran, perubahan makna yang terjadi dari halus atau berterima menjadi makna kasar atau tabu.

Shibasaki, dkk., [2] menjelaskan jenis *wasei-eigo* ke dalam 4 jenis, yaitu:

1. *Imizuregata* (意味ずれ型), jenis *wasei-eigo* yang memiliki perbedaan makna dari bahasa Inggrisnya, meskipun ada dalam bahasa Inggris, tetapi penggunaannya berbeda.
2. *Tanshukugata* (短縮型), jenis *wasei-eigo* yang terbentuk dengan cara menyingkat atau memenggal kata yang terdapat dalam bahasa Inggris.
3. *Junwaseigata* (純和製型), Kata yang terkesan atau terdengar seperti bahasa Inggris, tetapi kata tersebut tidak ada atau tidak lazim digunakan dalam lingkup bahasa Inggris.
4. *Eigohyoudenfuzaiigata* (英語表現不在型), jenis *wasei-eigo* yang dimana terbentuk dari gabungan dua atau lebih kata bahasa Inggris dan memiliki makna yang baru dalam bahasa Jepang.

2. Metode

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Penelitian ini dibatasi hanya pada *wasei-eigo* yang diambil dari situs jejaring sosial Ameba blog. Data yang diambil dibatasi hanya pada kata-kata bahasa Jepang yang ditulis dengan katakana dan termasuk ke dalam kategori *wasei-eigo* yang berada pada kategori *fashion* dan kecantikan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode simak dan catat, serta pendokumentasian. Selanjutnya, setelah melakukan penyimakan data penggunaan *wasei-eigo* pada situs jejaring sosial Ameba blog, akan dilanjutkan dengan cara pencatatan data. Data berupa kata-kata bahasa Jepang yang bertuliskan katakana. Setelah didapat data kata-kata yang bertuliskan katakana, akan disaring kembali kata-kata yang termasuk *wasei-eigo* dengan cara memvalidasi melalui sumber lain, dalam hal ini akan digunakan kamus katakana "*miyasui katakana shingo jiten* (MKSJ)" dan kamus digital bahasa Jepang *Shogakukan*. Selanjutnya, setelah data terkumpul dan tervalidasi melalui sumber kamus katakana serta kamus digital *Shogakukan*, selanjutnya akan ditambahkan

data sekunder berupa tangkapan layar dari postingan blog tempat data diambil dengan metode dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode padan padan jenis translasional, yaitu alat penentunya adalah langue lain. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik PUP (Pilah Unsur Penentu) yang berarti menentukan suatu bahasa yang diselaraskan dengan penggunaannya, dalam penelitian ini yaitu kata bahasa Inggris dan *wasei-eigo*. Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik HBB (Hubung Banding Memperbedakan), hal tersebut untuk mengetahui hubungan semantik antara kata dalam bahasa Inggris dan juga *wasei-eigo* dalam bahasa Jepang, sehingga dapat ditemukan perbedaan makna leksikal dari kedua kata tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

Dari 14 data *wasei-eigo* yang ditemukan, akan dianalisis pembentukan kata menurut teori Tsujimura dan pemendekan kata gabungan Irwin. Selanjutnya akan dijabarkan makna kata dari bahasa Inggris dan bahasa Jepang dengan tujuan untuk mengetahui perubahan makna dari kata *wasei-eigo* yang dianalisis sesuai dengan teori perubahan makna menurut Chaer. Terakhir, kata *wasei-eigo* dianalisis dan ditentukan berdasarkan jenis *wasei-eigo* yang dinyatakan oleh Shibasaki, dkk. Berikut adalah hasil interpretasi 14 data *wasei-eigo* yang telah ditemukan pada situs jejaring sosial ameba blog.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil interpretasi data *wasei-eigo*

No	Wasei-eigo	Pembentukan Kata	Perubahan Makna	Jenis Wasei-eigo
1	<i>Autokamera</i>	<i>Compound clipping</i>	Total	<i>tanshuku, eigohyougenfuzai</i>
2	<i>Ijiipantsu</i>	<i>Compound</i>	Total	<i>eigohyougenfuzai</i>
3	<i>Sumehara</i>	<i>Compound clipping</i>	Total	<i>tanshuku, eigohyougenfuzai</i>
4	<i>Sutajiamujanpaa</i>	<i>Compound clipping</i>	Total	<i>tanshuku, eigohyougenfuzai</i>
5	<i>Sekandobaggu</i>	<i>Compound</i>	Total	<i>imizure</i>
6	<i>Jendaafurii</i>	<i>Compound</i>	Meluas	<i>imizure</i>
7	<i>Reesukuiin</i>	<i>Compound clipping, morpo-orthographic truncation</i>	Total	<i>tanshuku, eigohyougenfuzai</i>
8	<i>Taimusaabisu</i>	<i>Compound</i>	Total	<i>eigohyougenfuzai</i>
9	<i>Regipan</i>	<i>Compound clipping</i>	Penyempitan	<i>tanshuku, eigohyougenfuzai</i>
10	<i>Maibaggu</i>	<i>Compound</i>	Penyempitan	<i>imizure</i>
11	<i>Kattosoo</i>	<i>Compound clipping, ellipsis</i>	Penyempitan	<i>imizure, tanshuku</i>
12	<i>Karaasutoon</i>	<i>Compound</i>	Penyempitan	<i>imizure</i>
13	<i>Ronguseraa</i>	<i>Compound</i>	Total	<i>eigohyougenfuzai</i>
14	<i>Handitaipu</i>	<i>Compound</i>	Total	<i>eigohyougenfuzai</i>

Data 1:

a) 耳元の撮影って、iPhone の アウトカメラ を自分に向けて勘で撮ってるので、見間違いなアングルの写真が量産されるんだけど

Saya memotret dekat dengan telinga, hanya mengira-ngira dan memotret diri saya sendiri dengan kamera belakang Iphone, mungkin banyak foto yang tidak sesuai angle.

b) その次の瞬間にカメラを アウカメ にして撮った写真

Momen berikutnya, mengambil foto dengan kamera yang dijadikan kamera belakang.

Tulisan di atas menjelaskan tentang kata "アウトカメラ" (*out-camera*) dalam bahasa Jepang yang merupakan gabungan dari kata "out" dan "camera" dalam bahasa Inggris. Pada data 1(b) kata ini mengalami pemendekan menjadi "アウカメ" (*aukame*) dengan menghilangkan beberapa suku kata. Konsep ini sesuai dengan teori pemendekan kata gabungan Irwin.

Secara makna, "out" berarti keluar dari suatu tempat, sementara "camera" adalah perangkat untuk merekam gambar. Meskipun tidak ditemukan dalam bahasa Inggris, kata "out-camera" memiliki makna mirip dengan "off-camera", yang merujuk pada situasi di mana tidak ada rekaman kamera tentang apa yang terjadi.

Dalam bahasa Jepang, "アウトカメラ" mengacu pada kamera belakang pada ponsel pintar [9]. Namun, dalam bahasa Inggris, makna "out-camera" atau "off-camera" lebih berkaitan dengan sesuatu yang tidak terlihat atau terdengar dalam rekaman video. Ini mengilustrasikan perubahan makna total menurut teori perubahan makna Chaer.

Kata "アウトカメラ" termasuk dalam jenis "*eigohyoudenfuzaiigata*" karena tidak ditemukan dalam bahasa Inggris dan "*tanshukugata*" karena mengalami pemendekan kata dengan jenis pemotongan komponen dua suku kata.

Data 2:

こんにちは～人気のミニ裏毛イージーパンツ!! 今年も登場です

Selamat siang. Celana longgar mini berbahan flanel yang populer kembali hadir tahun ini

Kata dengan garis bawah di atas adalah hasil gabungan kata bahasa Inggris "easy" dan "pants". "Easy" merujuk pada hal yang tidak sulit atau nyaman, sementara "pants" artinya "celana". Dalam bahasa Jepang, "イージーパンツ" (*easy pants*) menggambarkan celana dengan bagian selangkangan dalam dan longgar, serta tali di pinggang. Secara harfiah, ini berarti "celana yang mudah dipakai". Jenis *wasei-eigo* dari kata ini adalah *eigohyoudenfuzaiigata* karena tidak ada penggunaan "easy pants" dalam bahasa Inggris.

Data 3:

元職場はつけられなかったので、今の職場は少しつけれるから嬉し

スメハラにならない程度にしなくちゃと、香水の代わりにボディクリームでもいいかなと

Karena di tempat kerja sebelumnya tidak diizinkan memakai minyak wangi, saya sangat senang karena tempat kerja yang sekarang dapat memakai minyak wangi walau sedikit. Agar tidak terjadi pelecehan bau kepada orang lain, daripada minyak wangi mungkin sebaiknya diganti jadi body cream.

Kata スメハラ (*smell harassment*) terbentuk dari kombinasi kata "smell" dan "harassment". Melalui pemendekan morfologis dengan *compound clipping*, "スメハラ" tercipta dengan menghilangkan suku kata tertentu dari kata "smell" dan "harassment".

Dalam hal makna, kata ini memadukan "smell" yang berarti aroma atau bau dengan "harassment" yang dalam bahasa Jepang merujuk pada ketidaknyamanan yang muncul dari bau tubuh, bau mulut, parfum, dan lainnya. Meskipun menggunakan "harassment," dalam konteks Jepang, konsep "スメハラメント" lebih mengacu pada kekhawatiran terhadap bau yang bisa mengganggu, bukan tindakan pelecehan. Hal ini berbeda dengan bahasa Inggris, di mana penggunaan "smell harassment" tidak ditemukan. Jenis *wasei-eigo* dari kata ini termasuk *eigohyoudenfuzaiigata* dan *tanshukugata*, karena tidak ditemukannya penggunaan "smell harassment" dalam bahasa Inggris dan proses pemendekan kata gabungan tersebut.

Data 4:

それからスタジャンですけども。

流行ってますねー。

Selanjutnya tentang letterman jacket, sedang populer, bukan?

Kata yang digaris bawahi terbentuk dari gabungan kata bahasa Inggris "*stadium*" dan "*juniper*," membentuk jenis kata gabungan berdasarkan teori penggabungan kata Tsujimura. Kata スタジアムジャンパー mengalami pemendekan kata berjenis *compound clipping*, menjadi スタジャン dengan pemotongan suku kata -ジアム dari スタジアム dan -パー dari ジャンパー.

Makna "*stadium*" adalah area olahraga besar dengan kursi dan fasilitas, sementara "*juniper*" merujuk pada pakaian bagian atas atau orang yang melompat. Dalam *wasei-eigo*, スタジャン merujuk pada jaket dengan perbedaan warna antara lengan dan badan, dengan patch atau logo di dada atau punggung, populer karena pemain bisbol. Dalam bahasa Inggris, ini dikenal sebagai "*letterman jacket*." Kombinasi "*stadium juniper*" tidak ada dalam bahasa Inggris, sehingga mengalami perubahan makna. Berdasarkan jenis *wasei-eigo* Shibusaki, スタジャン termasuk *tanshukugata* dan *eigohyougenfuzai-gata* karena penggunaan "*stadium juniper*" tidak ditemukan, serta pemendekan kata gabungan *compound clipping*.

Data 5:

自分のポーチを入れてみたらなんだかぴったりフィット

ならばセカンドバッグにもなる

Jika dapat dimasukkan ke dalam tas dan sangat pas, kantung tersebut dapat menjadi tas kecil

Kata di atas merupakan gabungan dari bahasa Inggris "*second*" dan "*bag*". "*Second*" merujuk pada urutan kedua atau pendamping dalam tinju, sementara "*bag*" adalah wadah untuk barang. Dalam *wasei-eigo*, セカンドバッグ mengacu pada *clutch bag*, sebuah tas kecil yang dipegang di tangan, terutama dalam acara formal. Meski kata "*second bag*" sebenarnya merujuk pada urutan atau penggunaan kedua, dalam konteks ini mengalami perubahan makna total sesuai teori perubahan makna Chaer, karena perbedaan makna antara bahasa Inggris dan *wasei-eigo*. Oleh karena itu, セカンドバッグ termasuk jenis *imizuregata* (意味ずれ型).

Data 6:

a) 最近は、ジェンダーフリーのファッションも広がっていて

男性だからこういう服

女性だからこういう服

という、観念に囚われないことも大事だと思います

Akhir-akhir ini, tren fashion uniseks juga semakin meluas. Saya pikir penting untuk tidak terperangkap dalam konsep "pakaian pria" atau "pakaian wanita."

b) 女性だからこうあるべき、男性だからこうあるべき。そういった考え方がすっかりなくなったのはつまりジェンダーフリーとなったのはつい最近です。

Karena saya seorang perempuan, saya seharusnya begini; karena saya seorang laki-laki, saya seharusnya begitu. Baru akhir-akhir ini, ide-ide yang seperti itu dihilangkan, dengan kata lain ide tersebut berubah menjadi konsep kesetaraan gender.

Kata yang ditebalkan merupakan gabungan dari kata bahasa Inggris "gender" dan "free". Menurut teori Tsujimura, ini adalah jenis kata gabungan. "Gender" merujuk pada jenis kelamin individu, sementara "free" mengacu pada kemerdekaan atau kesetaraan. Dalam *wasei-eigo*, ジェンダーフリー mengartikan kesetaraan gender, di mana laki-laki dan perempuan dapat bertindak dengan bebas sesuai kemampuan mereka. Penggunaan ini juga merujuk pada kesetaraan gender dalam segala aspek kehidupan. Dalam konteks *fashion*, ジェンダーフリー mengacu pada pakaian uniseks. Meski secara harfiah makna "gender free" dapat merujuk pada bebasnya jenis kelamin, dalam bahasa Inggris ditemukan penggunaan "gender free" mengacu pada individu yang mengidentifikasi diri mereka tanpa gender, yang serupa dengan "genderless". Kata ジェンダーフリー mengalami perluasan makna menurut teori Chaer. Jenis *wasei-eigo* kata ini, menurut teori Shibasaki, dkk., adalah *imizuregata* (意味ずれ型), karena perbedaan makna antara bahasa Inggris dan *wasei-eigo*.

Data 7:

(a) レースクイーンとして2年目ですが、

軽自動車のレースを見るのは初めて、

なんと…今回は台数が50越えのレースあり大注目、

遠方からのご参加もありがとうございました

Meskipun sudah menjadi gadis payung selama 2 tahun, baru kali ini saya melihat balapan mobil kecil. Kali ini ada lebih dari 50 buah mobil kecil yang ikut dalam balapan dan akan menjadi pusat perhatian. Terima kasih juga untuk peserta sudah datang dari tempat yang jauh.

(b) ピットウオークより。

AutoLabo Racing の RQ さん。

奥西はつみさん、安西まりなさん。

Dari pit lane walk. Ada gadis payung dari AutoLabo Racing. Hatsumi Okunishi dan Marina Anzai

Kata レースクイーン terbentuk dari gabungan bahasa Inggris "race" dan "queen" melalui proses penggabungan (*compounding*). Kadang-kadang kata ini disingkat menjadi RQ (アールキュー). Secara makna, kata ini merujuk pada model promosi di ajang balap kendaraan bermotor. Dalam bahasa Inggris, fenomena ini dikenal sebagai *grid girl* atau *paddock girl*. Kata レースクイーン mengalami perubahan makna total, terlihat dari perbedaan makna harfiah antara bahasa Inggris dan *wasei-eigo*. Jenis *wasei-eigo* kata ini termasuk *eigo hyougen fuzai gata* (英語表現不在型), karena penggunaan "race queen" tidak ditemukan dalam bahasa asal, dan *tanshukugata* (短縮型) karena adanya pemendekan menjadi RQ (アールキュー).

Data 8:

まさかの タイムサービス と併用できるので合わせると、カラーとトリートメントで来店の方は2,500円オフになります!

Karena bisa digunakan dengan penawaran terbatas yang tidak terduga, jika digabungkan, maka pelanggan yang datang untuk pewarnaan dan perawatan rambut dapat diskon 2500 yen.

Kata *タイムサービス* adalah gabungan dari dua kata bahasa Inggris, "time" dan "service," yang membentuk jenis kata gabungan. Makna kata tersebut berbeda dalam bahasa Jepang dan Inggris. Dalam bahasa Jepang, *タイムサービス* mengacu pada "penawaran khusus produk dengan waktu terbatas di *supermarket* atau toko departemen." Di sisi lain, dalam bahasa Inggris, "*time service*" merujuk pada "penentuan waktu tepat biasanya dilakukan oleh observatorium astronomi dan diumumkan melalui sinyal telegrafik dan radio." Perubahan makna total terjadi dalam *wasei-eigo* ini, sesuai dengan teori perubahan makna Chaer. Jenis *wasei-eigo* kata ini adalah *eigohyougenfuzaiigata* (英語表現不在型) karena kata "*time service*" tidak digunakan dalam bahasa Inggris.

Data 9:

UNIQLO の レギパン と同じ感じだけど私は肌触りとか柔らかさ、軽さが Nobe の方が好き

Meskipun terasa sama seperti leggings merk UNIQLO, saya lebih suka tekstur, kelembutan, dan ringannya merk Nobe.

Kata *レギパン* terbentuk dari kata bahasa Inggris "*leggings*" dan "*pants*," mengalami pemendekan morfologis melalui *compound truncation*. *Leggings* adalah celana ketat yang meregang, sementara *pants* adalah pakaian yang menutupi bagian bawah tubuh. Dalam *wasei-eigo*, *レギパン* merujuk pada "celana nyaman seperti *legging*," tetapi lebih sering digunakan untuk menggambarkan *jeggings*, yaitu celana ketat yang menyerupai *jeans*. Penggunaan istilah "*leggings pants*" tidak umum dalam bahasa Inggris. *レギパン* termasuk jenis *wasei-eigo tanshukugata* (短縮型) karena pemendekan kata gabungan, dan juga *eigohyougenfuzaiigata* (英語表現不在型) karena penggunaan yang tidak ditemukan dalam bahasa asalnya.

Data 10:

レジ横でつつい衝動買った マイバッグ。近隣店ではスモーキーグリーンが一番売れているように見えますがスモーキーピンクもおすすめカラーです。

Akhirnya membeli tas belanja secara mendadak di samping kasir. Di toko-toko sekitar, warna smoking green tampaknya laku terjual, tapi warna smoking pink juga bagus dan direkomendasikan.

Kata "マイバッグ" merupakan gabungan kata bahasa Inggris "*my*" dan "*bag*." Dalam pembentukan kata menurut Tsujimura, ini adalah jenis kata gabungan. "*My*" menunjukkan kepemilikan, sementara "*bag*" berarti wadah untuk barang. Dalam bahasa Inggris, "*my bag*" berarti "*tas saya*," sedangkan dalam *wasei-eigo*, "マイバッグ" merujuk pada tas khusus yang digunakan saat berbelanja untuk menghindari kantong sekali pakai. Perubahan makna terjadi berdasarkan teori Chaer, di mana dalam bahasa Inggris kata tersebut hanya menunjukkan kepemilikan umum atas sebuah tas, sedangkan dalam *wasei-eigo*, maknanya lebih spesifik sebagai tas belanja yang berkelanjutan. Menurut teori Shibasaki, dkk., "マイバッグ" termasuk jenis *wasei-eigo imizuregata* (意味ずれ型) karena memiliki perbedaan makna dari bahasa asalnya.

Data 11:

最近、買ってお気に入りすぎる ボーダーのカットソー

Akhir-akhir ini saya telah membeli kaos yang sangat saya suka

Kata "カットソー" merupakan gabungan kata "cut," "and," dan "sew" dalam bahasa Inggris. Dalam pembentukan kata ini, konjungsi "and" dihilangkan menggunakan *ellipsis*, sesuai dengan teori Irwin. Menurut Tsujimura, "カットソー" termasuk dalam jenis kata gabungan. Maknanya berbeda dalam bahasa Inggris dan Jepang. Dalam bahasa Inggris, "cut and sew" merujuk pada metode pembuatan pakaian, sementara dalam bahasa Jepang, "カットソー" mengacu pada pakaian seperti kemeja polo atau *sweat suit*. Pada dasarnya, kata ini merupakan contoh *wasei-eigo imizuregata* yang mengalami pergeseran makna, serta *tanshukugata* karena mengalami pemotongan kata アンド untuk membentuk kata カットソー.

Data 12:

慌ただしい平日は

リングの輝きと

美しいカラーストーンの色味に癒されながら

仕事を乗り切っています

Ditengah kesibukan pada hari kerja, saya dapat menyelesaikan pekerjaan karena rasa tenang yang didapat dari kilauan dan keindahan cincin dan batu permata yang mempesona.

Kata "カラーストーン" terbentuk dari penggabungan kata bahasa Inggris "color" dan kata serapan "stone," membentuk istilah baru melalui proses penggabungan. Dalam bahasa Inggris, "color" berarti 'warna' dan "stone" berarti 'batu.' Namun, "カラーストーン" memiliki makna lebih spesifik, merujuk pada batu permata dengan warna-warna indah seperti rubi, safir, dan zamrud. Dalam bahasa Inggris, istilah ini dikenal sebagai "gemstone," yang merujuk pada batu berharga yang telah dipotong dan diasah untuk perhiasan. Meskipun terjadi perubahan makna dalam "カラーストーン" di mana istilah ini lebih mengacu pada batu permata berwarna, hal ini menjadikannya sebagai contoh *wasei-eigo imizuregata* yang berbeda makna dari bahasa Inggris aslinya.

Data 13:

まずこちらの国産野菜の冷蔵ポタージュのセット。ハンディタイプというのがなんとも便利です！実は美味しすぎてリピートしてます

Pertama-tama, ini adalah satu set sup sayuran Jepang yang didinginkan. Karena ini yang dinamakan "ukuran tangan" makanya sangat praktis! Karena ini sebenarnya sangat enak, jadi saya terus membelinya lagi.

Kata "ハンディタイプ" terdiri dari penggabungan kata "handy" dan "type" dari bahasa Inggris, membentuk istilah komposit melalui proses penggabungan. "Handy" dalam bahasa Inggris mengacu pada perangkat elektronik yang mudah digunakan dan portabel seperti "handy phone," sementara "type" berarti 'jenis' atau 'tipe'. Dalam bahasa Jepang, "ハンディタイプ" merujuk pada benda yang dirancang dengan ukuran pas di tangan untuk kenyamanan penggunaan, sering diterjemahkan sebagai "handheld" dalam bahasa Inggris. Meskipun tidak ditemukan dalam bahasa Inggris, "ハンディタイプ" mengalami perubahan makna total dan termasuk dalam jenis *wasei-eigo eigohyoudenfuzaiigata* (英語表現不在型) karena tidak ditemukannya penggunaan dalam bahasa Inggris.

Data 14:

去年発売した通帳ケースも

本当に大好評頂き

ロングセラー商品になっています

Dompot buku tabungan yang dikeluarkan tahun lalu juga telah menerima tanggapan yang sangat positif dan telah menjadi produk yang laris terjual.

Kata "ロングセラー" terbentuk dari penggabungan kata "*long*" dan "*seller*" dari bahasa Inggris, melalui proses penggabungan. "*Long*" dalam bahasa Inggris merujuk pada jarak yang jauh atau panjang, sementara "*seller*" berarti penjual atau produk yang laku dijual dalam waktu yang lama. Dalam bahasa Jepang, "ロングセラー" mengacu pada produk yang populer dan terus laku terjual untuk waktu yang lama, terutama buku dan CD. Istilah ini mengalami perubahan makna total karena tidak ditemukannya "*long seller*" dalam bahasa Inggris. Jenis *wasei-eigo* ini termasuk dalam *eigohyoudenfuzaiigata* (英語表現不在型) karena tidak ditemukannya penggunaan dalam bahasa Inggris.

4. Simpulan dan Saran

Dalam pembentukan, kata *wasei-eigo* yang ditemukan, didominasi oleh kata gabungan yang terbentuk dari dua buah bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan pernyataan Miller bahwa *wasei-eigo* merupakan kata yang terbentuk dari dua buah *loanword*, tetapi kata tersebut bukan *loanword*, melainkan kata-kata dasar bahasa Inggris yang dibuat di Jepang.

Dalam perubahan makna, perubahan makna total banyak ditemukan pada situs jejaring sosial Ameba blog. Hal ini terjadi karena setiap kata *wasei-eigo* yang terbentuk berasal dari gabungan kata bahasa Inggris yang tidak diketahui maknanya, sehingga membentuk makna baru.

Dalam jenis *wasei-eigo*, dari segi makna terdapat *wasei-eigo* berjenis *imizuregata* (意味ずれ型) dan *eigohyoudenfuzaiigata* (英語表現不在型). Sedangkan dalam jenis pembentukan terdapat kata yang memiliki lebih dari satu jenis *wasei-eigo* yaitu *tanshukugata* (短縮型) dan *eigohyoudenfuzaiigata* (英語表現不在型).

Saran untuk peneliti selanjutnya, *Wasei-eigo* tidak hanya terbatas pada satu bidang saja. Disarankan untuk meneliti *wasei-eigo* pada bidang lain seperti, olahraga, otomotif, dll. Lalu, pembahasan yang mendalam dan terfokus pada setiap jenis *wasei-eigo* masih diperlukan. Terutama pada *wasei-eigo* berjenis *junwaseigata*.

Daftar Pustaka

- [1] A. Chaer, Pengantar semantik bahasa Indonesia. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [2] H. Shibasaki., T. Katsuo., and T. Yuki., "Amerikahito wa wasei eigo o dono gurai rikai dekiru ka: Eigo bogo washa no wasei eigo no chishiki to imi suisoku ni kansuru chōsa." Kokushokankōkai, Apr. 25, 2007. doi: 10.15084/00002174.
- [3] Japan Internet Com Editorial Department, "Riyōshasū, ameburo, fc 2, yahoo! Burogu ga 3 tsuyo — burogu sābisu ni kansuru chōsa," Japan Internet Com, Feb. 21, 2010. <https://web.archive.org/web/20100221224209/http://japan.internet.com/research/20090402/1.html?>
- [4] J. D. Parera, Teori semantik. Jakarta: Erlangga, 2004.
- [5] J. Norman, "Japanese University Student Awareness of Waseieigo | JALT Publications," in JALT Publications, Tokyo: JALT, Aug. 2012, p. 442. Accessed: Aug. 26, 2023. [Online]. Available: <https://jalt-publications.org/proceedings/articles/1768-japanese-university-student-awareness-waseieigo>
- [6] L. Miller, "Wasei eigo: English 'loanwords' coined in Japan," in The Life of Language, J. H. Hill, P. J. Mistry, and L. Campbell, Eds., DE GRUYTER MOUTON, 1998, pp. 123–140. doi: 10.1515/9783110811155.123.
- [7] M. Irwin, Loanwords in Japanese. in Studies in language companion series; v. 125. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Pub. Co, 2011.
- [8] N. G. Gollin, "Examining the Phenomenon of Wasei Eigo: English Pseudo-Loanwords in Japanese," Thesis, Tufts University, 2013. [Online]. Available: <https://dl.tufts.edu/concern/pdfs/5x21ts77w>

- [9] N. Tsujimura, *An introduction to Japanese linguistics*, 2nd ed. in *Blackwell Textbooks in Linguistics*. Malden, MA: Blackwell Pub, 2014.
- [10] Sanseido Editing Office, *Miyasui katakana shingo jiten*, 4th ed. Tokyo: Sanseido, 2021.
- [11] Y. Kurashi, "The Use of English Loanwords in the Japanese Language: A Study on Learning English Vocabulary from English Loanwords," *JACET Chubu journal*, vol. 9, pp. 109–123, Dec. 2011.

REPRESENTASI HALUSINASI TOKOH MIMA KIRIGOE DALAM FILM ANIMASI *PERFECT BLUE* KARYA SATOSHI KON

N. P. B. Suryani¹

¹Jurusan Bahasa Asing, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja
e-mail: putu.buda.suryani@undiksha.ac.id

Abstrak

Anime Perfect Blue merupakan sebuah film animasi yang mengisahkan tentang seorang mantan idola yang memutuskan untuk memilih berkarir menjadi seorang aktris. Dalam perubahan karirnya, Mima mengalami banyak kendala serta rumor buruk yang menimpa Mima dalam berkarir. Banyaknya tekanan dan tuntutan pekerjaan, membuat kondisi mental Mima memburuk. Mima mulai mengalami halusinasi yang diakibatkan stress tekanan pekerjaan dan menderita *psikosis*. Halusinasi yang dialami Mima sedikit banyak mempengaruhi keseharian dan pekerjaan Mima, seperti sulit untuk berkonsentrasi saat bekerja. Selain tekanan pekerjaan, adanya kasus kriminal yang berhubungan dengan Mima, membuat kondisi mental semakin memburuk. Pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimana halusinasi yang dialami. Penelitian ini melihat bagaimana *anime* tersebut menggambarkan halusinasi yang dialami oleh Mima dan mengkaji secara mendalam, penelitian ini dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis teks.

Kata kunci: halusinasi, kesehatan mental, anime, representasi

Abstract

Anime Perfect Blue is an animated film that tells the story of a former idol who decides to choose a career as an actress. In changing her career, Mima experienced many obstacles and bad rumors that befell Mima in her career. The many pressures and demands of work made Mima's mental condition worse. Mima began experiencing hallucinations caused by work stress and suffered from psychosis. Mima's hallucinations have more or less affected Mima's daily life and work, such as having difficulty concentrating while working. Apart from work pressure, a criminal case related to Mima made her mental condition even worse. The question in this research is how hallucinations are experienced. This research looks at how the anime depicts the hallucinations experienced by Mima and examines it in depth. This research is analyzed using a qualitative descriptive approach with text analysis methods.

Keywords: hallucination, mental illness, anime, representation.

1. Pendahuluan

Film masih menjadi pilihan masyarakat sebagai media hiburan. Selain itu, film juga dijadikan alat konstruksi realitas sosial. Tidak jarang penonton menganggap bahwa apa yang ditampilkan dalam film merupakan gambaran realitas sosial yang ada di masyarakat. Realitas merupakan konstruksi sosial yang diciptakan individu [7]. Konstruksi sosial mampu membuat individu meyakini bahwa budaya tersebut nyata adanya atau menciptakan budaya baru berdasarkan sebuah kepentingan. Dengan menggambarkan realitas sosial melalui media yang menarik seperti film, suatu budaya lebih mudah diubah maupun diterima oleh masyarakat.

Salah satu jenis film yang digemari masyarakat saat ini adalah film animasi baik berupa animasi tiga dimensi maupun animasi dua dimensi. *Cartoon* merupakan film animasi tiga dimensi maupun dua dimensi yang mengambil gaya gambar barat seperti, film animasi *Disney* dan dipengaruhi gaya gambar dari komik *western* seperti *DC comic* [3]. *Anime* merupakan film animasi yang dibuat dengan cara animasi (*animation*), yang diserap menjadi *animeshon* menjadi *anime* dalam bahasa Jepang dan dipengaruhi gaya gambar dari komik Jepang (*manga*).

Terkait dengan *anime* terdapat animasi psikologi thriller *Perfect Blue* (*Paafekuto Buruu*) yang diadaptasi dari novel karya Yoshikazu Takeuchi dengan judul *Paafekuto Buruu: Kanzen Hentai* atau lebih dikenal dengan *Perfect Blue: Complete Metamorphosis*. Pada

tahun 1997 novel tersebut diubah menjadi *anime* yang ditulis dan disutradarai oleh Satoshi Kon dengan durasi 01 jam 21 menit 42 detik. Film-film *anime* dari Satoshi Kon mengandung unsur provokatif, imajinatif, emosional dan telah mendapat pujian dari seluruh dunia.

Perfect blue, adalah *anime* yang menceritakan tentang tokoh Mima Kirigoe, yang mengalami serangkaian terror oleh *stalker*, sehingga mengalami halusinasi yang diakibatkan oleh stress akibat tekanan pekerjaan dan terror sang *stalker*. Film animasi ini menjadi perbincangan hangat pada beberapa sosial media, hal ini karena *Perfect blue*, mengangkat isu kesehatan mental, pelanggaran privasi dan hal tak mengenakan dibalik gemerlap bisnis pertunjukan (*showbiz*). Isu kesehatan mental menjadi topik pembicaraan yang ramai dibicarakan terutama oleh remaja.

Kesehatan mental merupakan isu yang masih terpinggirkan di Indonesia [9]. Menurut hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018 oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Menunjukkan bahwa lebih dari 19 juta penduduk berusia lebih dari 15 tahun mengalami gangguan mental emosional, dan lebih dari 12 juta penduduk berusia lebih dari 15 tahun mengalami depresi. Berdasarkan Sistem Sampel yang dilakukan Badan Litbangkes pada tahun 2016. Data bunuh diri pertahun sebanyak 1.800 orang, serta 47,7% korban bunuh diri pada usia 10-39 tahun, yang merupakan usia anak remaja dan usia produktif.

Depresi masih menjadi kasus kesehatan mental tertinggi selama tiga dekade terakhir. Adanya stigma dan diskriminasi terhadap penderita kesehatan mental ataupun orang dengan gangguan kejiwaan. Dengan adanya stigma dan diskriminasi oleh lingkungan sekitar dapat menjadikan penderitanya menjadi terisolasi dan sulit mendapatkan penanganan. Tingginya kasus tersebut mendorong respon cepat dari masyarakat. Beberapa individu maupun kelompok masyarakat mulai sadar pentingnya penanganan pada kasus kesehatan mental dan didiskusikan secara terbuka [9].

Pembahasan mengenai kesehatan mental tidak hanya menjadi konsentrasi pegiat kesehatan mental, banyak individu yang tertarik akan pembahasan kesehatan mental. Salah satu animator yang menyelipkan isu kesehatan mental adalah Satoshi Kon. Melalui film animasi debutnya berjudul *Paafekuto Buruu* atau *Perfect Blue*, seperti yang sudah dijelaskan diatas, film animasi ini mengangkat isu kesehatan mental. Dalam setiap karya dari Satoshi Kon, ia selalu mengangkat tentang sindrom kepribadian ganda, halusinasi, paranoia dan isu kesehatan mental lainnya. film animasi *Perfect Blue* menjadi salah satu karya Satoshi Kon yang memiliki kesan mendalam bagi penikmat film bergenre *psychological-thriller*.

Perfect Blue, menceritakan tentang halusinasi yang dialami oleh Mima Kirigoe yang mempengaruhi cara berpikir dan kesehariannya. Dalam film animasinya sendiri, Satoshi Kon memberikan kesan kebingungan, dimana batas antara kejadian nyata dan imajinasi menjadi bias. Penggunaan musik latar, pencahayaan, teknik kamera dan transisi menggambarkan terror, trauma serta halusinasi yang dialami oleh tokoh Mima Kirigoe. *Perfect Blue* mendapat respon yang menarik. Beberapa ulasan dari penonton mengatakan bahwa halusinasi yang disajikan dalam film animasi *Perfect Blue* adalah gambaran realitas yang sebenarnya. Dengan demikian film animasi *Perfect Blue* mampu merekonstruksi realitas sosial melalui adegan-adegan yang selaras dengan makna halusinasi itu sendiri.

Representasi menurut Stuart Hall [8] menghubungkan makna dan bahasa kepada budaya. Representasi berarti menggunakan bahasa untuk mengungkapkan makna atau untuk menghadirkan kembali (*represent*) makna kepada khalayak. Representasi merupakan bagian penting dari proses dimana makna diproduksi dan dipertukarkan antara beberapa budaya [8]. Aprilia [1] menjelaskan representasi adalah gambaran tentang realitas yang ditampilkan melalui kode, simbol, makna, tanda, serta ideologi dari suatu kebudayaan. Representasi halusinasi dalam film *Perfect Blue* digambarkan dengan rinci melalui tanda-tanda pada setiap adegannya. Tanda-tanda inilah yang akan dianalisis dengan menggunakan metode Semiotika. Semiotika adalah studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu naskah skenario, gambar, teks, dan adegan dalam film menjadi sesuatu yang dimaknai [2], [10]. Semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dari John Fiske dalam teorinya mengatakan bahwa peristiwa yang ditampilkan melalui dunia televisi telah di encode oleh kode-kode sosial yang dibagi dalam tiga level diantaranya: level

realitas (*reality*), level representasi (*representation*) dan level ideologi (*ideology*) [4], [5]. Dengan menganalisis *reality*, *representation*, dan *ideology* dalam film, makna halusinasi yang direpresentasikan dapat dijelaskan dengan lebih rinci dan menghusus.

Pada penelitian sebelumnya, representasi dikaji menggunakan metode teori semiotika Ferdinand De Saussure dalam menganalisis representasi depresi pada tokoh dalam film. Contohnya pada penelitian Setioningtyas [6] yang membahas mengenai representasi depresi tokoh dalam film, berdasarkan representasi yang muncul. Dengan adanya ketertarikan berdasarkan tersebut, penelitian dimaksudkan untuk menjabarkan secara terperinci bagaimana representasi halusinasi tokoh Mima dalam *anime Perfect Blue*. Dengan demikian dapat ditemukan kesimpulan, bagaimana halusinasi yang dialami tokoh Mima bisa terjadi.

Berdasarkan pemaparan diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. Bagaimana representasi halusinasi tokoh Mima Kirigoe dalam *anime Perfect Blue*?

2. Metode

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan menggunakan metode simak yang dilanjutkan dengan mencatat. Dalam mengumpulkan data dan memperoleh data penelitian dengan metode menyimak yang dilanjutkan dengan mencatat dialog atau pun monolog tokoh Mima yang menandakan tokoh Mima mengalami halusinasi dalam *anime Perfect Blue*. mencatat data yang sesuai dengan rumusan masalah, setelah mendapat data yang sesuai, data akan dimasukkan ke dalam kartu data, dituukan untuk mempermudah menganalisa halusinasi yang dialami tokoh Mima Kirigoe dalam *anime Perfect Blue*.

3. Hasil dan Pembahasan

Anime Perfect Blue mengisahkan tentang seorang mantan idol bernama Mima Kirigoe yang mengejar karir sebagai seorang aktris. *Anime* ini sedikit banyak menyinggung kehidupan pelaku industri pertunjukan, penggemar fanatik, pelecehan seksual, dan isu kesehatan mental.

Dari beberapa potongan adegan yang terdapat dalam *anime Perfect Blue*, ditemukan adanya halusinasi yang terkandung dalam *anime Perfect Blue*. Halusinasi tersebut diantaranya, halusinasi visual dan halusinasi pendengaran. Dari banyaknya *scene* peneliti mengambil 14 *scene* yang merepresentasikan halusinasi dalam *anime Perfect Blue* dalam satu tayangan *anime* yang berdurasi 1 jam 21 menit 45. Ditemukan 14 *scene* (potongan adegan) yang merepresentasikan halusinasi dalam *anime* tersebut. Beberapa *scene* yang terdapat dalam *anime Perfect Blue* dianalisis menggunakan analisis semiotika John Fiske.



Gambar 1. Halusinasi pada pantulan diri dikaca kereta

Scene pada durasi 30.25-30.35 munculnya diri lain Mima Pada level realitas yang menunjukkan adanya bentuk halusinasi visual dan pendengaran yang dialami oleh Mima. Dari segi penampilan Mima mengenakan jaket jeans biru dan Mima dalam halusinasi tersebut mengenakan dress putih saat konser terakhir Mima sebelum memutuskan untuk berhenti

menjadi idol. Dari segi perilaku, Mima merasa terkejut saat melihat bayangan dirinya sendiri dalam pantulan kaca pintu kereta.



Gambar 2. Perubahan pantulan diri pada kaca kereta

Dialog yang menunjukkan halusinasi dalam scene ini adalah Mima (dalam pantulan kaca pintu kereta/bayangan Mima) “atashi setai ii ya dakarane” (aku akan benar-benar menolak melakukannya). Kalimat “aku akan benar-benar menolaknya” menunjukkan penolakan dalam bawah sadar Mima yang tidak ingin melakukan adegan pemerkosaan dalam film yang dibintanginya.

Pada scene representasi yang menunjukkan bentuk halusinasi visual dan pendengaran dari segi teknik kamera *close up*, teknik ini digunakan untuk menggambarkan kembali ekspresi dan reaksi Mima saat mengalami halusinasi tersebut. Scene pada durasi 36.55-37.29 interaksi antara Mima dan Mima yang lain (bayangan).



Gambar 3. Interaksi antara Mima dan pantulan diri pada monitor

Pada level realitas penampilan, penampilan Mima sudah mengalami banyak perubahan dari penggunaan pakaian yang mulai memperlihatkan bentuk badan dan mengenakan rok pendek hitam ketat dan riasan yang lebih berani seperti penggunaan lipstick merah. Sedangkan Mima dalam pantulan monitor komputer pribadi masih mengenakan dress putih dan riasan saat konser terakhir kali.

Dialog yang merepresentasikan halusinasi tersebut adalah Mima, “sono siin kimeteru ja nai no, minna ni meiwaku kakeru nante janai no” (tentu saja aku tak ingin melalukannya, aku tidak ingin menyusahkan orang lain). Mima (bayangan), “dakara itta deshoushou. Are ga nozonda shigoto, saite” (bukankah sudah kubilang? Itulah pekerjaan yang kau inginkan? Itu buruk sekali).

Pada level representasi dari segi teknik kamera menggunakan *medium long shot*, *close up* dan perspektif *bird eye*, transisi perubahan pantulan Mima (Mima bayangan) saat bantal yang dilemparkan kearah monitor komputer terjatuh menjadi Mima yang sebenarnya.



Gambar 4. Mima saat memeriksa website Kamar Mima



Gambar 5. Munculnya taskbar lain secara otomatis

Scene durasi 38.48-40.42 pada level realitas, penampilan Mima berubah sesuai dengan kondisi yang ditampilkan. Pada scene ini mima mengenakan kaos lengan panjang dengan ukuran besar berwarna hijau. Sedangkan pantulan Mima pada layar monitor komputer tetap mengenakan dress putih saat terakhir kali melakukan konser.

Dialog yang menunjukkan terjadinya halusinasi adalah, Mima “anata no hou wa donna ichinichi datta no. Kyou wa kibun wa buruu, demo mina kara no meeruu sukoshi genki ni natta yo. Meeruute? Rokugatsu ni juuyon nichi: mina tasukete, watashi datte arena shigoto shitakunai, zenbu muriyari sareteruno, zenbu kyakuhon-ka ga warui, tasukete. Chigau! Nani o kore wa atashi ja nai!” (bagaimana hari harimu, hari ini perasaanku sedang buruk, tapi dengan menerima email dari kalian, aku merasa sedikit lebih baik. Email? 24 Juni, semuanya tolong aku, aku tidak ingin melakukan ini, semua memaksaku melakukannya, semua salah penulis naskah itu. Tidak! Ini! Ini bukan aku yang menulisnya!).

Mima (bayangan) “attari mae yo kore wa hontou no mima datta mono damon. Hontou wa aidoru mo doritai to omotte kuse ni.” (tentu saja, karena Mima yang asli yang menulisnya. Hal yang sebenarnya kau ingin kembali menjadi Idola kan?)

Mima “chigau, watashi wa mou,” (tidak! Aku sudah bukan.)

Mima (bayangan) “watashi ha mou? So you ne, mou aidoru nanka nai you ne, datte anata mou yogore chatta da mono, yogore chatta taipu dara mo suki janai yo ne. yogore chatta, yogore chatta.” (aku bukan lagi? Ah iya benar, kau bukan seorang idola lagi. Tidak ada yang menyukai idola yang memiliki reputasi yang sudah ternodai, kau sudah ternoda.)

Mima “chigau! Chigau mon!” (tidak! Itu tidak benar!)

Mima (bayangan) “anata mou ano hikari no naka ni modoreru nai yo. Demo ii yo, atashi ga iru kara, kore kara ga watashi wa hikari de anata wa kagiri.” (kau sudah tidak bisa kembali lagi ke dalam cahaya itu, tapi itu tidak masalah karena aku ada di sini. Mulai saat ini aku akan menggantikan posisimu, menjadi cahaya dan kau menjadi bayangan)

Mima “nani itte no? anata dare no?” (apa yang kau bicarakan? Siapa sebenarnya kau?).

Mima (bayangan) “dare mo, anata mou suki ja nai. Yogore chatta, yogore chatta.” (tidak ada yang meyakinkimu, kau sudah ternoda, kau sudah kotor.)

Mima “yamete! Yamettetara! Atashi wa yogore nanka! Matte!” (tidak hentikan! Tolong hentikan! Aku tidak ternoda! Tunggu!)

Pada level representasi yang menunjukkan bentuk halusinasi yang dialami Mima adalah teknik kamera close up, dan medium shot serta transisi yang mengekspose ekspresi antara Mima dan Mima (bayangan).

Level ideologi representasi halusinasi yang terdapat di dalam *anime Perfect Blue* termasuk kedalam ideologi kapitalis. Budaya kapitalisme adalah sistem ekonomi dimana perdagangan, industri dan alat-alat produksi dikendalikan oleh pemilik swasta dengan tujuan memperoleh keuntungan dalam ekonomi pasar. Pemilik modal dalam *anime Perfect Blue* adalah agensi tempat Mima bekerja. Dengan memanfaatkan talenta yang Mima miliki, menjadi suatu produk jasa yang dijual oleh agensi, untuk mendapatkan keuntungan dalam pasar.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan hasil penelitian mengenai representasi halusinasi yang dialami oleh tokoh Mima Kirigoe melalui dialog, monolog, dan adegan di dalam *anime Perfect Blue*. Ditemukan dua jenis halusinasi yang dialami tokoh Mima dalam *anime Perfect Blue*. Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Dapat disimpulkan mengenai representasi halusinasi dalam *anime Perfect Blue* dengan analisis teks. Ditemukan bahwa halusinasi yang dialami oleh Mima adalah halusinasi penglihatan (visual) dan pendengaran (audio). Penyebab halusinasi yang dialami Mima adalah adanya tekanan pekerjaan dan perubahan kebiasaan yang drastis serta adanya tindak kriminal yang dikaitkan dengan namanya. Hal tersebut membuat Mima mengalami stress dan berpengaruh pada kesehatan mentalnya.

Daftar Pustaka

- [1] A. B. Hapsari and P. S. Sukardani, “Representasi Konsep Kecantikan Perempuan di Era Millennials Melalui Beauty Influencer Pada Media Sosial Instagram”, *TC*, vol. 1, no. 2, Jan. 2019.
- [2] A. Sobur, “*Semiotika Komunikasi*”. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003.
- [3] B. Graeme, “*Pengantar untuk Memahami: Media dan Budaya Populer*”, Penerjemah Alfathri Aldin. Yogyakarta: Jalasutra. 2008.
- [4] J. Fiske “*Television Culture*”, New York. Routledge. 1987.
- [5] M. Danesi “*Pengantar Memahami Semiotika Media*” Yogyakarta: Jalasutra. 2010.
- [6] N. A. Setyoningtyas. “*Representasi Depresi dalam Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari ini*”, Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. 2022.
- [7] P. Santoso “Konstruksi Sosial Media Massa”, *Al-Balagh*, Vol. 1, No. 1, 2016, hal. 30-48.
- [8] S. Hall “*Representations: Cultural Signifying and Practices*”, London: Sage Publication. 1997.
- [9] Suryani “*Pengalaman Penderita Skizofrenia tentang Proses Terjadinya Halusinasi*” Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. 2013
- [10] Y. Mudjiono. “Kajian Semiotika dalam film”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 2011, hal. 125-138.

ANALISIS TEORI WACANA KRITIS A. VAN DIJK TERHADAP BERITA JEPANG (*NHK NEWS*)

F. N. K. E. Meinawati¹, K. I. S. Yanthi², A. A. P. P. Pemayun³, P. D. M. Y.
Pramesti⁴

¹²³⁴Jurusan Bahasa Asing, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja
e-mail: eni.meinawati@undiksha.ac.id, indira.sukma@undiksha.ac.id, pradnyani.putri@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan analisis wacana kritis terhadap berita yang diperoleh dari situs online *NHK Easy Japanese News* yang berjudul *人が笑うと一緒に笑うとがロボットができた* yang terbit pada September tahun 2022. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan data yang dikumpulkan melalui teknik dokumentasi, yaitu memahami dan menganalisis wacana berita yang diperoleh dari situs berita online. Data dalam penelitian ini kemudian dianalisis menggunakan teori Van Dijk (1995) yang mencakup tiga elemen struktur, yaitu struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dalam struktur makro, berita tersebut menjelaskan tentang adanya penciptaan robot yang memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan manusia. Selanjutnya dalam superstruktur, berita tersebut menjelaskan bahwa robot juga dilengkapi dengan kecerdasan tambahan (AI) yang bisa membuat robot ikut tertawa menyerupai manusia. Kemudian dalam struktur mikro dijelaskan bahwa penggunaan robot bertujuan untuk menemani kehidupan para lansia di Jepang agar mereka tidak merasa kesepian, sehingga dengan kemampuan yang dimiliki tersebut robot mampu untuk mendeteksi emosional seseorang yang berinteraksi dengannya melalui percakapan yang dilakukan.

Kata Kunci: Analisis Wacana, Berita, *Van Dijk*

Abstract

This study aims to describe the critical discourse analysis of news obtained from the *NHK Easy Japanese News* online site entitled *人が笑うと一緒に笑うとがロボットができた* published in September 2022. The research method used is descriptive qualitative with data collected through documentation techniques, namely understanding and analyzing news discourse obtained from online news sites. The data in this study were then analyzed using Van Dijk's theory (1995) which includes three structural elements, namely macro structure, superstructure, and micro structure. The results showed that, in the macro structure, the news explained about the creation of robots that have the ability to interact with humans. Furthermore, in the superstructure, the news explains that the robot is also equipped with additional intelligence (AI) that can make the robot laugh like a human. Then in the micro structure, it is explained that the use of robots aims to accompany the lives of the elderly in Japan so that they do not feel lonely, so that with these abilities the robot is able to detect the emotional state of someone who interacts with it through conversations.

Keywords: Discourse Analysis, News, *Van Dijk warabeuta*

1. Pendahuluan

Negara Jepang memiliki hubungan sangat erat dengan perkembangan teknologi dan juga telah memainkan peran penting dalam perkembangan teknologi global. Beberapa aspek yang menonjol dalam hubungan negara Jepang dengan teknologi melibatkan industri teknologi, riset, perkembangan, dan inovasi. Inovasi terbaru dalam pengembangan robotika telah muncul dari sekelompok kecil di Universitas Kyoto, Jepang. Pada penemuannya, kelompok tersebut tidak hanya menciptakan robot yang mampu menganalisis suara tawa manusia, melainkan dapat merespon tawa seseorang dan tertawa bersama. Keberhasilan atas penemuan ini adalah langkah signifikan dalam menciptakan interaksi yang lebih manusiawi dan responsif antara teknologi dengan manusia. Dalam pengembangan ini, kelompok peneliti menanamkan kecerdasan buatan (AI) yang memungkinkan robot untuk menganalisis suara tawa manusia secara akurat. Robot tersebut awalnya dirancang untuk

berkomunikasi melalui percakapan suara dengan melibatkan pengumpulan data dari 82 percakapan manusia yang beragam. Namun kini dapat merespon suara tawa dengan berbagai variasi volume yang menyesuaikan dengan tingkat situasi dan tingkat kegembiraan.

Penemuan yang dihasilkan oleh kelompok mahasiswa di Universita Kyoto merupakan penemuan pertama kalinya tercipta robot yang mampu tertawa bersama manusia. Dalam wawancara, anggota kelompok peneliti menyatakan bahwa pengalaman dalam menciptakan robot yang mampu merespon emosional manusia akan berdampak positif dan melahirkan peluang baru dalam pengalaman positif untuk kelompok demografis tertentu, seperti lansia. Tujuan dari menciptakan teknologi ini untuk mengurangi perasaan kesepian lansia di Jepang dengan menghadirkan robot yang interaktif terhadap komunikasi dan perasaan bahagia melalui respon tawa yang ramah dan bersahabat. Selain itu, kelompok peneliti berharap dapat menyumbangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang interaksi antara teknologi dan kehidupan manusia, khususnya dalam konteks perawatan lansia dan kesehatan mental.

2. Metode

Pertama, Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah Analisis Wacana dari Teun A. Van Dijk (1995). Dari teori tersebut, Van Dijk mengemukakan bahwa Analisis Wacana kritis sudah menjadi label umum dalam bidang studi teks dan suatu pembicaraan yang muncuk dari lingkup linguistik kritis, semiotik kritis, dan secara umum dari kesadaran sosiopolitik dan cara oposisi dalam menyelidiki suatu bahasa, wacana, dan komunikasi[5].

Menurut Eriyanto, model yang dipakai oleh Van Dijk (1995) sering disebut sebagai "Kognitif sosial"[2]. Istilah pendekatan ini sebenarnya diadopsi dari pendekatan dari lapangan psikologi sosial, terutama untuk menjelaskan struktur dan proses terbentuknya suatu teks.

Melalui hal tersebut, maka model analisis wacana pada berita ini menggunakan pemahaman dari struktur teks, yaitu.

a. Struktur makro

Makna global dari suatu teks yang dapat diamati dari topik/tema yang diangkat oleh suatu teks.

b. Superstruktur

Kerangka suatu teks, seperti bagian pendahuluam, isi, penutup, dan kesimpulan.

c. Struktur mikro

Makna lokal dari suatu teks yang dapat diamati dari pilihan kata, kalimat, dan gaya yang dipakai oleh suatu teks.

Untuk mempermudah, maka pengertian teks tersebut diuraikan menjadi beberapa elemen yang dikeluarkan oleh Van Dijk (1995), sebagai berikut.

Tabel 2.1 Penguraian Elemen Analisis Wacana (Van Dijk Dalam Eriyanto)[2]

Struktur wacana	Hal yang diamati	Elemen
Struktur makro	Tematik Tema/topikyang dikedepankan dalam suatu teks.	Topik
Superstruktur	Skematik Bagaimana bagian dan urutan wacana diskemakan dalam teks utuh.	Skema

Struktur mikro	Semantik Makna yang ingin ditekankan dalam teks wacana. Misal dengan memberi detil pada satu sisi atau membuat eksplisit satu sisi dan mengurangi detil sisi lain.	Latar, detil, maksud, pra anggapan, nominalisasi.
Struktur mikro	Sintaksis Kalimat (bentuk, susunan) yang dipilih.	Bentuk kalimat, koherensi, kata ganti.
Struktur mikro	Stilistik Pilihan kata yang dipakai dalam teks wacana.	Leksikon
Struktur mikro	Retoris Metode dan cara penekanan	Grafis, metafora, ekspresi

Menurut Alex dalam Astuti (2011) masing-masing dari pembagian elemen tersebut memiliki definisi yang berbeda-beda, diantaranya sebagai berikut[1].

a. Tematik

Elemen ini merujuk pada gambaran umum dari suatu teks, tematik disebut juga sebagai gagasan inti atau ringkasan. Suatu topik menggambarkan apa yang ingin diungkapkan oleh wartawan dalam berita yang dibawakan.

b. Semantik (Latar, Detil, Praanggapan)

Semantik dalam skema Van Dijk dikategorikan sebagai makna lokal, yaitu makna yang muncul dari hubungan antarkalimat, hubungan antarproposisi, yang membangun makna tertentu dari suatu teks[5]. Analisis wacana memusatkan perhatian pada dimensi teks, seperti makna yang eksplisit maupun implisit. Latar teks merupakan elemen yang berguna untuk membongkar maksud yang ingin disampaikan oleh wartawan. Latar peristiwa itu dipakai untuk menyediakan dasar hendak kemana makna teks itu dibawa. Kemudian, elemen detil berhubungan dengan kontrol informasi dari yang ingin ditampilkan oleh wartawan. Detil ini adalah strategi dari wartawan untuk menampilkan bagian yang harus diungkapkan secara terperinci. Selanjutnya, praanggapan merupakan pernyataan yang digunakan untuk mendukung makna dari suatu teks. Dengan cara menampilkan berbagai narasumber yang dapat memberikan premis yang mampu dipercaya kebenarannya oleh khalayak.

Kedua, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yang artinya, hasil penelitian ini akan dijabarkan atau dideskripsikan secara detail dan terperinci. Alasan penulis menggunakan metode tersebut adalah, untuk mengetahui pemahaman pembaca mengenai isi berita dan struktur wacana pada berita tersebut.

Sumber data pada penelitian ini adalah situs berita Jepang, yaitu *NHK Easy Japanese News* yang diterbitkan pada bulan September 2022. Adapun jumlah berita yang digunakan yaitu 1 berita yang berjudul 人が笑うと一緒に笑うとがロボットができた。 (*Hito ga Warau to Isshoni Warau ga Robotto ga Dekita*). Alasan penulis memilih berita tersebut ialah ingin mengetahui struktur wacana yang digunakan.

Selanjutnya, metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan metode dokumentasi. Metode ini terdapat dua tahap, yaitu dokumen tulis, dan dokumen hasil

rekaman. Maka pada penelitian ini, penulis menggunakan dokumentasi tulis, yaitu mengumpulkan data dari berita yang telah diperoleh dari situs, koran, buku, dan artikel yang relevan.

Untuk mempermudah, maka penyajian hasil data akan disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Nomor data :		
Model kerangka analisis wacana	Keterangan	Makna
Teks		
Konteks		

3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, data analisis menggunakan teori wacana dari Van Dijk (1995) yang terdiri dari tiga struktur, yaitu struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro. Berikut pemaparan hasil analisis wacana kritis pada berita yang berjudul *人が笑うと一緒に笑うのがロボットができた。*

Jenis Struktur, Data, Makna

1. Struktur Makro

1.1 Tema:

“Kemampuan Robot yang menyerupai manusia”

Makna:

Struktur tema pada berita tersebut terlihat dari isi berita memamparkan tentang penelitian yang dilakukan oleh sekelompok mahasiswa dari Universitas Kyoto dengan merancang robot menyerupai manusia.

2. Superstruktur

2.1 Summary:

a. Judul:

「人が笑うと一緒に笑うのがロボットができた。」

Hito ga Warau to Isshoni Warau Robotto ga Dekitta

b. Lead:

「人が笑う声を調べて一緒に笑うことができるロボットを、京都大学の研究グループが作りました。」

Hito ga warau koe o shirabete isshoni warau koto ga dekiru robotto o, kyouto daigaku no kenkyuu guruupu ga tsukurimashita.

Makna:

Elemen lead dalam analisis wacana digunakan sebagai pengantar ringkasan yang disampaikan mengenai isi berita. Dalam teks berita yang dianalisis, elemen lead disampaikan pada uraian kalimat di atas yang menunjukkan keahlian dari beberapa ilmuwan di Universitas Kyoto yang telah mampu menciptakan sebuah robot dengan kemampuan tertawa dan menyerupai manusia.

2.2 Story:

「人が笑う声を調べて一緒に笑うことができるロボットを、京都大学の研究グループが作りました。グループは、今までに作っていた会話ができるロボットに、人が笑う声を調べる AI を入れました。ロボットには人を話のデータが 82 入れてあって、人と一緒に大きい声や小さい声で笑うことができます。」

Hito ga warau koe o shirabete isshoni warau koto ga dekiru robotto o, kyouto daigaku no kenkyuu guruupu ga tsukurimashita. Guruupu wa, ima made ni tsukutte ita kaiwa ga dekiru robotto ni, hito ga warau koe o shiraberu AI o iremashita. Robotto ni wa hito no hanashi no deeta ga 82 irete atte, hito to isshoni ooki koe ya chiisai koe de wararu koto ga dekimasu.

Makna:

Makna dari elemen story ini adalah kemampuan sebuah robot yang diciptakan oleh manusia. Robot tersebut dilengkapi dengan kecerdasan buatan tambahan yang memungkinkan untuk tertawa secara langsung dengan manusia. Dalam hal ini, para ahli memberikan sebanyak 82 data percakapan dan kemudian melatihnya untuk mengenali dan menganalisis jenis-jenis tawa. sehingga dengan kemampuan tambahan yang dimiliki, robot dapat tertawa. Secara alami baik secara suara pelan hingga keras, sesuai dengan isi percakapannya.

3. Struktur Mikro

3.1 Semantik:

a. Latar:

「グループは、ロボットと一緒に笑うと人のところにどんないいことがあるのかについても、調べる予定です。」

Guruupu wa, robotto to isshoni warau to hito no kokoro ni donna ii koto ga aru no ka ni tsuite mo, shiraberu yotei desu.

Makna:

Elemen latar dalam analisis wacana digunakan untuk mengungkapkan maksud yang ingin disampaikan penulis ke dalam wacana. Dalam teks berita yang dianalisis, elemen latar disampaikan untuk mengetahui isi hati dan pikiran orang-orang ketika mereka berkomunikasi secara langsung dengan robot buatan tersebut.

b. Praanggapan:

「ロボットが初めて自分と一緒に笑ったときは、同じ気持ちになったように思いました。今お年寄多くなっています。お年寄りも会話おして良かったと思うことができるようなロボットを作っていきたいです」と話しています。」

“Robotto ga hajimete jibun to isshoni waratta toki wa, onaji kimochi ni natta you ni omoimashita. Ima otoshiyori ga ooku natteimasu. Otoshiyori mo kaiwa o shite yokatta to omou koto ga dekiru you na robotto o tsukutte ikitai desu” to hanashite imasu.

Makna:

Elemen pranggapan dalam analisis wacana digunakan untuk mendukung pendapat dengan memberikan premis yang dapat dipercaya kebenarannya. Dalam teks berita yang

dianalisis, elemen pranggapan disampaikan pada uraian kalimat diatas yang menunjukkan adanya kebenaran dari kemampuan yang dimiliki oleh robot, sehingga hal ini sangat bermanfaat karena robot dapat digunakan untuk menemani para lansia di Jepang. Oleh karena itu, isi teks berita tersebut telah dapat dipercaya karena disampaikan berdasarkan fakta yang sebenar-benarnya.

c. Detil:

「ロボットには人と話のデータが 82 入れてあって、人と一緒に大きい声や小さい声で笑うことができます。グループは、ロボットと一緒に笑うと人のところにどんないいことがあるのかについても、調べるよていです。」

“Robotto ni wa hito no hanashi no deeta ga 82 irete atte, hito to isshoni ookii koe ya chiisai koe de warau koto ga dekimasu. Guruupu wa, robotto to isshoni warau to hito no kokoro ni donna ii koto ga aru no ka ni tsuite mo, shiraberu yotei desu.”

Makna:

Elemen detil dalam analisis wacana digunakan untuk meneliti dari keseluruhan dimensi peristiwa, bagian tersebut diuraikan secara panjang lebar. Dalam berita yang dianalisis, elemen detil terdapat pada bagian tengah dan akhir yang dijelaskan secara singkat yang menunjukkan bahwa pengumpulan data berupa percakapan yang akan digunakan untuk menguji kemampuan robot tersebut. Grup tersebut juga akan menyelidiki hal-hal yang akan terjadi pada pikiran manusia saat mereka tertawa dengan robot tersebut.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa Jepang merupakan negara dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, salah satunya adalah dengan menciptakan robot yang menyerupai manusia. Dalam hal ini, penemuan tersebut dilakukan oleh sekelompok ilmuwan di Universitas Kyoto yang merancang sebuah robot yang memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan manusia. Berdasarkan data yang diperoleh dari *NHK News* tentang penemuan tersebut, selanjutnya dianalisis menggunakan teori Van Dijk (1995) yang mencakup beberapa elemen tentang analisis wacana, yaitu struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro.

Dari hasil analisis yang diperoleh dapat ditunjukkan bahwa, struktur makro pada *NHK News* menjelaskan tentang adanya penciptaan sebuah robot yang mempunyai kemampuan untuk berinteraksi dengan manusia. Selanjutnya pada superstruktur dijelaskan bahwa penciptaan robot tersebut dilengkapi dengan kecerdasan buatan (AI) yang mampu membuat robot ikut tertawa menyerupai manusia. Dalam hal ini, para ahli tersebut telah mengumpulkan dan merekam sebanyak 82 data percakapan untuk menguji kemampuan robot, sehingga dengan kecerdasan tambahan yang dimiliki tersebut mampu membuat robot berinteraksi dengan manusia. Kemudian pada struktur mikro menunjukkan bahwa penciptaan robot lebih ditujukan untuk menemani para lansia di Jepang, sehingga mereka dapat berinteraksi secara langsung dengan robot tersebut karena dengan kecerdasan tambahan yang dimiliki robot mampu mengetahui isi hati dan pikiran manusia saat berinteraksi dengannya.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa tujuan diciptakannya robot yang menyerupai manusia tersebut adalah untuk menemani para lansia agar mereka tidak merasa kesepian, karena robot telah dilengkapi dengan kecerdasan tambahan yang dapat menganalisis suara tawa manusia bahkan mampu untuk ikut tertawa bersamanya. Maka dari itu, penciptaan robot yang mampu mendeteksi dan merespon emosional manusia tersebut memiliki dampak yang positif terhadap kesehatan mental mereka, khususnya para lansia di Jepang. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam lagi terkait cara kerja robot (AI) dalam berinteraksi dengan manusia dan mencari tahu dampak positif maupun dampak negatif lainnya yang dirasakan oleh orang-orang setelah berinteraksi dengannya.

Daftar Pustaka

- [1] Astuti, Tia, Agen, "Analisis Wacana Van Dijk Terhadap Berita 'Sebuah Kegilaan Di Simpang Kraft' Di Majalah Pantau," *Fakultas Ilmu Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, 2011.
- [2] Eriyanto, "Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media," Yogyakarta: LKIS Group, pp. 228, 2001.
- [3] N. Jumiati, et al, "Analisis Wacana Akar Pelecehan Seksual pada Media Umat News Edisi 236 Teori Teun A. Van Dijk," *Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, vol. 6, no.3, pp.911 – 922.
- [4] NHK World Japan News. (30 September 2022) "人が笑うと一緒に笑うロボットができた" diakses pada tanggal 4 Oktober 2022.
- [5] T.A.V. Dijk, "Aim Of Critical Discourse Analysis Japan Discourse," vol. 1, 1995.

APLIKASI HEY JAPAN:LEARN JAPANESE DALAM PEMBELAJARAN TATA BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR

R.M. Permana¹, V.L. Dewanty², Sugihartono³

¹²³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
Email: ristimaulidiah@upi.edu, luvianadewanty@upi.edu, sugihartono@upi.edu

Abstrak

Mempelajari tata bahasa yang benar dalam bahasa Jepang menjadi salah satu hal terpenting. Pembelajar harus memahami tata bahasa yang tepat dan benar sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Berbagai aplikasi pembelajaran sudah tersedia salah satunya aplikasi *Hey Japan:Learn Japanese*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media aplikasi Hey Jepang dalam pembelajaran tata bahasa Jepang dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata pre-test 41, 61 dan post-test 87,61, t-hitung 14,23 sedangkan t-tabel untuk db (25) dengan taraf signifikan 5% = 2,06 dan t-tabel dengan taraf signifikan 1% = 2,77. Dan dapat disimpulkan bahwa t-hitung lebih besar daripada t-tabel, maka hipotesis kerja (H_k) diterima. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi smartpohne ini dapat dapat dijadikan alternatif sebagai media belajar bahasa Jepang khususnya pada pembelajaran tata bahasa yang menarik, mudah digunakan dan fleksibel..

Kata kunci: Aplikasi, *Hey Japan: Learn Japanese*, Media, Pembelajaran Tata Bahasa

Abstract

Learning correct grammar in Japanese is one of the most important things. Learners must understand proper grammar following the applicable regulations. However, in practice, the grammar material becomes one of the problems that cause difficulties for learners. Various learning applications are available, including the Hey Japan: Learn Japanese application. This study aimed to determine the effect of Hey Japan application media in learning basic Japanese grammar. The research method used was a quasi-experiment using one group pretest-posttest design. Based on the results of data analysis, the average value of pre-test 41, 61 and post-test 87.61, t-count 14.23 while t-table for db (25) with a significant level of 5% = 2.06 and t-table with a significant level of 1% = 2.77. It can be concluded that the t-count is greater than the t-table, so the working hypothesis (H_k) is accepted. This proves that this smartphone application-based learning media can be used as an alternative medium for learning Japanese, especially in learning interesting, easy to use, and flexible grammar.

Keywords: Application, Grammar Learning, *Hey Japan:Learn Japanese*, Media

1. Pendahuluan

Adanya kemajuan teknologi dan informasi yang begitu pesat dapat menunjang kegiatan penyampaian materi pembelajaran. Dalam pembelajaran, penggunaan media merupakan upaya untuk menciptakan kualitas dan menunjang proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menikmati kegiatan pembelajaran. Hal ini sangat membantu dalam menyampaikan informasi dan dapat mempermudah proses pengajaran, serta memungkinkan pengajaran untuk mempraktekkan prinsip ilustrasi belajar mengajar objek [5-6,16]. Sama halnya dengan pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran kosakata, tata bahasa atau pola kalimat yang ditunjang dengan media yang inovatif membuat penyampaian materi yang diberikan mampu ditangkap oleh siswa, serta dapat mempermudah proses pengajaran.

Belajar bahasa Jepang memiliki kesamaan dengan bahasa asing lainnya, pembelajar harus bisa menguasai kompetensi menulis, membaca, menyimak dan berbicara. Saat mempelajari bahasa Jepang, secara umum mengenal huruf, kata dan bentuk kalimat. Konsep ketatabahasa Bahasa Jepang berbeda jauh dengan bahasa Indonesia, misalnya bentuk struktur kalimat Bahasa Jepang menggunakan pola Subjek (S) Objek (O) Predikat (P) disingkat menjadi SOP, sedangkan struktur kalimat bahasa Indonesia menggunakan pola Subjek (S) Predikat (P) Objek (O) disingkat menjadi SPO, Bahasa Jepang juga mengenal pola

perubahan kata benda yang tidak terdapat dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman tentang aturan atau kaidah-kaidah yang terdapat pada bahasa tersebut dan kesabaran dalam mempelajarinya. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan suatu bahasa yang komunikatif [4].

Ruang lingkup bahasa dan sastra Jepang untuk tingkat sekolah menengah atau dalam pembelajaran dasar yaitu materi pelajaran yang terdiri atas bahan yang berupa tindak tutur dalam bentuk lisan maupun tulisan, teks khusus, teks deskriptif tentang memperkenalkan diri, benda, orang dan binatang di lingkungan sekolah, rumah dan tempat tinggal, kegiatan sehari-hari, kegiatan waktu senggang, perjalanan/wisata. Kompetensi dasar yang diberikan kepada pembelajaran sekolah menengah yaitu *aisatsu*, *jiko Shoukai*, *dekiru koto* dan lain-lain. Contoh pola yang digunakan pun masih dasar seperti: KB (Orang) *wa* KB (Nama/status) *desu*, *Kore/Sore/Are wa* KB (benda) *desu*, KB (benda) *o tabemasu/nomimasu*. Buku ajar yang digunakan selama pembelajaran yaitu menggunakan buku yang direkomendasikan pemerintah untuk mata pelajaran Bahasa Jepang di kurikulum 2013, yakni buku Nihongo Kira-Kira/Sakura yang merupakan buku terbitan The Japan Foundation berstandar Kurikulum 2013 (K-13). Buku *Nihongo Kirakira* disusun oleh The Japan Foundation, Jakarta. Buku tersebut diperuntukan untuk pendidikan bahasa Jepang di tingkat pendidikan menengah di Indonesia. Menurut Lusiana, dkk [8] alasan guru memilih buku Nihongo Kira-kira, karena buku tersebut menyediakan materi pembelajaran bahasa Jepang yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan alur pembelajarannya dalam buku Nihongo Kira-kira.

Pembelajar Bahasa Jepang harus mampu memahami pola kalimat serta penggunaan kalimat tersebut dengan tepat dan benar. Terkadang dalam pola kalimat ini banyak sekali ditemukan masalah ketika belajar bahasa asing, khususnya Bahasa Jepang [10]. Selaras dengan pendapat Amaliya [2] bahwa banyaknya bentuk pola kalimat serta sulitnya merangkai kata menjadi sebuah kalimat merupakan salah satu masalah terbesar ketika belajar Bahasa Jepang. Dari berbagai pendapat di atas secara garis besar kesulitan-kesulitan ini dapat diselesaikan dengan banyaknya berlatih, membaca serta membuat kalimat bahasa Jepang. Namun hal ini harus didasari dengan minat siswa untuk belajar. Maka dari itu penggunaan media terbaru atau pembelajaran dengan sistem TIK/ICT atau Mobile Learning [13-14] seperti aplikasi *smartphone* yang inovatif, menarik dan atraktif dapat menambah minat siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Wiratmojo dan Sasonohardjo [15] menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Apalagi di era modern saat ini media pembelajaran sangat banyak dan mudah digunakan dimana saja dan kapan saja. Menurut Koro dan Rohani [11], secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat. Materi pelajaran dapat disampaikan secara seragam, menjadikan proses pembelajaran lebih jelas, menarik, dan interaktif. Ini menghasilkan efisiensi waktu dan tenaga serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media juga memungkinkan pembelajaran kapan dan di mana saja, sambil menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar. Selain itu, peran guru juga berubah menjadi lebih positif dan produktif dalam pengajaran.

Di era digital saat ini, cara belajar mulai berubah dari *textbook* beralih ke *E-learning* (*Electronic Learning*) atau pembelajaran elektronik [18-20]. Walau tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan *textbook* saat ini juga masih memegang peran penting sebagai media pembelajaran. Namun mengikuti arus zaman, tren belajar digital juga mulai beralih ke dalam satu genggam, yaitu *Mobile Learning*. *Mobile learning* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Konsep *mobile learning* yaitu menyediakan materi yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja [3]. Dengan berkembangnya teknologi saat ini pembelajaran dengan model *mobile Learning* sudah cukup banyak dirilis dan dapat digunakan oleh masyarakat luas untuk pembelajaran. Salah satu

contohnya yaitu sudah banyak rilisnya aplikasi-aplikasi *smartphone* dengan konsep pembelajaran.

Namun *Mobile Learning* dengan menggunakan *smartphone* tidak bisa sepenuhnya menggantikan peran buku cetak. Menurut Tamimuddin [12], keterbatasan perangkat bergerak antara lain sebagai berikut, kecilnya layar tampilan, kemampuan prosesor yang rendah, kapasitas memori yang kecil, hal ini didukung oleh pendapat dari Sutrisno dan Istiyanto [17] bahwa keterbatasan atau kekurangan *mobile Learning* meliputi kecilnya kapasitas memori, rendahnya daya pada perangkat, dimensi layar yang kecil serta kemampuan komunikasi *wireless* perangkat *mobile learning* yang rendah, dan tanpa keyboard. Meski memiliki kelemahan pembelajaran menggunakan *smartphone* masih menjadi alternatif dikarenakan kemudahannya dalam mengakses informasi.

Bahasa Jepang cukup banyak diminati dikalangan masyarakat saat ini. Dengan berkembangnya teknologi saat ini pembelajaran dengan model *Mobile Learning* sudah cukup banyak dirilis dan dapat digunakan oleh masyarakat luas untuk pembelajaran. Salah satu contohnya yaitu sudah banyak rilisnya aplikasi-aplikasi *smartphone* dengan konsep pembelajaran [9]. Dalam pembelajaran bahasa asing juga sudah banyak aplikasi yang dapat membantu pembelajar dalam mengakses materi dimana dan kapanpun mereka mau. Dengan banyaknya minat masyarakat dalam belajar bahasa Jepang dan didukung dengan kemajuan teknologi saat ini banyak sekali aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan belajar bahasa Jepang untuk pemula. Aplikasi android/IOS sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik dan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran akan lebih memudahkan peserta didik dalam belajar, karena bentuknya yang simpel aksesnya yang luas sehingga *smartphone* mudah digunakan kapan saja dan dimana saja [21]. Salah satu contoh aplikasi untuk belajar bahasa Jepang yang bisa digunakan yaitu aplikasi *HeyJapan: Learn Japanese*, yang bisa digunakan oleh pembelajar pemula/dasar atau menengah.

HeyJapan: Learn Japanese adalah aplikasi pendidikan yang dikembangkan oleh Language Skills Studio. Dalam penelitian ini memfokuskan kepada aplikasi *HeyJapan : Learn Japanese* untuk pembelajaran Bahasa Jepang tingkat dasar. *HeyJapan : Learn Japanese* merupakan aplikasi yang ada di *smartphone* dan bisa di download di *AppStore* ataupun di *PlayStore*. Aplikasi ini dirilis pada tahun 2020, masih dibidang cukup baru. Namun rating aplikasi ini di *PlayStore/ AppStore* cukup tinggi, yaitu 4,9 dengan 1 juta lebih diunduh. Ulasan pengguna sudah menggambarkan bahwa media ini dapat menjadi media alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan mudah untuk digunakan. Aplikasi ini sistemnya seperti permainan, jika ingin melanjutkan ke materi tingkat lebih tinggi harus memiliki kunci untuk membuka gemboknya. Caranya yaitu harus menyelesaikan materi yang sebelumnya sampai ke latihan soalnya. Jika sudah semua selesai maka kunci akan terbuka dengan sendirinya. Bentuk kuis atau tes yang disediakan tidak monoton, ada beberapa bentuk soal seperti pilihan ganda, menyusun kalimat, mendengarkan lalu mengucapkan kembali kalimat dan menulis beberapa kosakata. Selain ada tema- tema materi, di aplikasi ini juga menyajikan contoh soal-soal JLPT mulai dari N5- N3.

Di era modern seperti saat ini segala sesuatu sudah canggih dan keberadaan *smartphone* menjadi salah satu benda yang hampir dimiliki oleh setiap orang. Berbagai aplikasi sudah banyak dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu kemampuan siswa dalam belajar. Dari berbagai referensi yang menjadi rujukan dalam penelitian ini belum banyaknya pembahasan tentang *aplikasi HeyJapan: Learn Japanese* maka peneliti tertarik untuk meneliti *aplikasi HeyJapan : Learn Japanese* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dasar. Oleh karena itu peneliti akan mengkaji tentang pemanfaatan aplikasi *HeyJapan : Learn Japanese* untuk media pembelajaran tata bahasa Jepang tingkat dasar. Penelitian ini memfokuskan pada tema makanan yang didalamnya membahas tentang beberapa kosakata dan pola kalimat *～食べます/～飲みます (Tabemasu/Nomimasu)*.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest-Post-test Design*. Kegiatan yang

dilakukan pertama yaitu pengukuran awal pada suatu objek yang diteliti (*pre-test*), kemudian memberikan perlakuan tertentu (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post-test*). Partisipan pada penelitian ini adalah 26 siswa SMA Percontohan UPI (*Labschool*) kelas X. Sebagai bahan pertimbangan, materi yang disampaikan yaitu melihat dari buku ajar yang digunakan oleh pihak sekolah dan materi yang ada di dalam aplikasi.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes (*Pretest & Post-test*), angket dan lembar observasi. Data tersebut lalu dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan statistik komparasional. Statistik komparasional digunakan untuk menguji hipotesis yang mencoba menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua atau lebih variabel yang sedang diinvestigasi. Dalam konteks ini, metode analisis statistik komparasional digunakan oleh penulis untuk mengklarifikasi apakah terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*post-test*) yang diberikan kepada siswa selama periode penelitian. Tujuan utamanya adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini dengan menganalisis data yang diperoleh. Hasil analisis tersebut akan membantu menentukan apakah hipotesis yang telah dirumuskan dapat diterima atau ditolak.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi ke sekolah dengan tujuan untuk mengetahui kondisi siswa serta materi-materi yang diberikan yang diajarkan. Hasil dari mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA *Labschool* UPI, data yang didapatkan yaitu, masih banyak siswa kebingungan dengan tata bahasa Jepang khususnya dalam pola kalimat sederhana. Tata bahasa dianggap sulit karena susunannya serta keterbatasan kosakata yang siswa kuasi. Hal ini membuat kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jepang karena menganggap bahasa Jepang adalah bahasa yang sulit dimengerti dan tidak mudah dipahami.

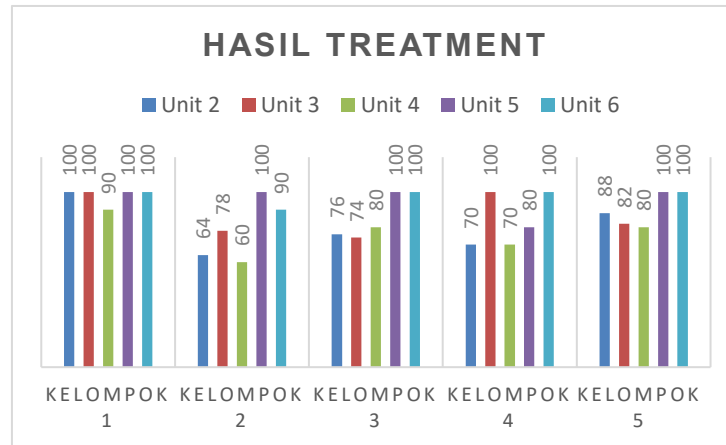
Proses penelitian dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan. Diawali dengan *pretest* (20 soal, berisikan 14 pilihan ganda,) pada pertemuan pertama lalu diikuti dengan *treatment* sebanyak 3 kali pertemuan, kemudian diakhiri dengan kegiatan *post-test* (20 soal) dan pemberian angket untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran bahasa Jepang melalui aplikasi *Hey Japan* di *smartphone* untuk pembelajaran tata bahasa dasar bahasa Jepang.

Data yang dianalisis didapatkan dari hasil *pretest*, *post-test* dan angket. Secara teoritis menurut Sutedi [7] *pretest* digunakan untuk mengetahui kondisi atau kemampuan awal siswa dalam tata bahasa khususnya pola kalimat dasar bahasa Jepang. *Post-test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan hasil pembelajaran bahasa Jepang siswa setelah diberikan *treatment* dalam kelas eksperimen. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa mengenai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Hey Japan* di *smartphone*. *Pretest*, *treatment* (Perlakuan), *post-test* dan angket dilakukan secara bertahap selama lima kali pertemuan yang dilaksanakan pada semester genap dari tanggal 5 Mei 2023 sampai dengan 19 Mei 2023. Adapun materi yang disampaikan disesuaikan dengan buku ajar dan materi yang ada di aplikasi. Oleh karena itu penulis memilih materi bab 8 “*issshoni tabemasenka*” dalam buku ajar, dan tema “makanan” dalam aplikasi dengan pola kalimat yang sama yaitu ~食べます／～飲みます (*Tabemasu/Nomimasu*).

Proses pelaksanaan *treatment* bertujuan untuk mengetahui perkembangan siswa, baik dari kemampuan tata bahasa Jepang, sikap siswa dalam proses pembelajaran dan antusiasme belajar siswa dengan diterapkannya media aplikasi *Hey Japan*. Sikap siswa ketika proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa siswa antusias dengan semua rangkaian pembelajaran yang dilakukan. Hal ini didukung oleh teori menurut Koro dan Rohani [11] bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interkatif. Pada saat awal pertemuan dilaksanakan, siswa masih kurang aktif dan sungkan untuk bertanya. Namun, untuk pertemuan-pertemuan selanjutnya siswa menunjukkan sikap antusiasnya untuk belajar bahasa Jepang, contohnya yaitu bertanya, menjawab dan berani memberikan gagasannya.

Grafik pada gambar 1 di bawah ini merupakan hasil dari *treatment* setiap kelompok. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Hasil *treatment* ini berdasarkan

dari hasil yang telah dikerjakan oleh siswa di dalam aplikasi *Hey Japan* pada tema “makanan”. Pada tema ini terdapat 1 unit teori dan 5 unit latihan soal tentang makanan. Unit 2 diselesaikan pada pertemuan ke 3, lalu unit 3 diselesaikan pada pertemuan ke 4. Sisa unit yaitu 4, 5 dan 6 dikerjakan untuk tugas yang kemudian dikumpulkan dan direkap. Pada pertemuan terakhir diberikan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana perkembangan siswa dan kemampuan siswa setelah diberikan *treatment*. Kemudian pemberian angket untuk mengetahui kesan dari siswa.



Gambar 1. Hasil Nilai Treatment Dengan Menggunakan Aplikasi *Hey Japan*

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan perhitungan statistik, diperoleh t-hitung sebesar 14,23 dan untuk db 25 adalah 2,06 taraf signifikansi 5% dan 2,77 untuk taraf signifikansi 1%. Karena t-hitung lebih besar daripada t-tabel maka H_0 (Hipotesis Kerja) diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikannya *treatment* menggunakan media aplikasi *Hey Japan*. Hasil analisis data disajikan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil analisis data

Analisis Data	Nilai
Mean <i>Pretest</i>	41,61
Mean <i>Post-tes</i>	87,54
Gain	1184
Rata-rata Gain	45,54
Nilai Kuadrat Deviasi	6522,46
Nilai T-hitung	14,23
Derajat Kebebasan	25
Nilai T-tabel	2,06 (5%)
	2,77 (1%)

Hasil dari angket sebagian besar sampel penelitian menyatakan bahwa aplikasi desain aplikasi *Hey Japan* serta fitur-fitur yang ada sangat menarik dan inovatif. Sebagian besar sampel juga setuju bahwa soal-soal latihan serta unit-unit latihan yang terdapat dalam aplikasi

Hey Japan dapat membantu belajar bahasa Jepang. Namun terlepas dari respon positif dari siswa mengenai aplikasi ini, siswa mengeluhkan kapasitas memori karena aplikasi ini harus didownload terlebih dahulu sebelum digunakan. Berdasarkan respon positif dan kekurangan yang ada, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *Hey Japan* ini dapat menunjang dan cocok untuk belajar bahasa Jepang basic khususnya dalam pembelajaran tata bahasa Jepang dasar.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat ditarik kesimpulan bahwa media aplikasi *Hey Japan* ini dapat dijadikan salah satu alternatif untuk belajar bahasa Jepang khususnya pada tata bahasa dasar. Hal ini didukung secara teoritis menurut Musaddad [21] bahwa pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi smartphone sifatnya fleksibel dan dapat memudahkan pembelajar, sama dengan halnya aplikasi *Hey Japan* ini mudah digunakan kapan saja dan tentunya aplikasi ini gratis, desain ataupun fiturnya sangat menarik, serta materi yang disajikan mudah dipahami. Selain materi yang disediakan di tema-tema yang ada, ada pula contoh-contoh soal latihan JLPT dari mulai N5-N3 bagi pembelajar yang mau mempelajari bahasa Jepang lebih mendalam.

Namun, dari segala kelebihan yang ada, pasti ada kekurangannya. Karena pada dasarnya media pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Secara empiris yang menjadi rujukan pada penelitian ini bahwa halnya dari media yang diteliti memiliki beberapa kekurangan, contohnya seperti fitur-fitur yang sulit dipahami, atau kurang efektifnya media ini pada beberapa siswa. Hal ini menjadi bukti bahwa peningkatan nilai tes tidak selalu berkorelasi dengan peningkatan pemahaman siswa. Mungkin ada baiknya menggunakan metode eksperimen murni untuk membandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media aplikasi *Hey Japan*.

Terlepas dari segala kelebihan dan kekurangan yang ada, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode Mobile Learning dengan memanfaatkan aplikasi *Hey Japan* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk belajar bahasa Jepang dasar khususnya tata bahasa sehari-hari bagi pemula.

4. Simpulan dan Saran

Selama *treatment* dengan menggunakan media aplikasi *HeyJapan* dilakukan, siswa mampu membuat pola kalimat yang menyatakan makanan dan minuman. Rata-rata siswa juga dapat menjawab soal latihan yang tersedia dalam aplikasi *HeyJapan*. Berdasarkan rata-rata nilai yang didapatkan, terlihat adanya peningkatan nilai setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan aplikasi *HeyJapan* untuk pembelajaran tata bahasa Jepang, khususnya dalam pola kalimat. Setelah dianalisis dan diuji dengan menggunakan rumus statistik maka hasil uji hipotesis kerja (H_k) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pretest dan post-test siswa. Maka dari itu pembelajaran tata bahasa Jepang perlu ditunjang dengan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi pembelajar yang dapat berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Sebagian besar sampel memberikan respon yang positif terhadap aplikasi *HeyJapan* sebagai media belajar bahasa Jepang yang menarik dan menyenangkan, karena disertai dengan desain dan fitur yang mudah digunakan, serta tema materi mudah dipahami.

Penelitian ini memiliki kekurangan dalam desain penelitian, karena pemilihan sampel yang terbatas. Oleh karena itu, dalam penelitian selanjutnya diharapkan sampel penelitian diadakan sebanyak mungkin agar penelitian menjadi lebih baik sebagai pembanding kelas kontrol dan kelas eksperimen. Serta dapat membandingkan media aplikasi *Hey Japan* dengan media pembelajaran lain sehingga informasi yang diperoleh lebih banyak dan terbaru. Aplikasi *Hey Japan* ini dapat diberikan untuk pembelajar tingkat dasar maupun tingkat menengah dengan modifikasi yang berbeda. Tidak hanya untuk pembelajaran tata bahasa, aplikasi *Hey Japan* ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran lainnya, seperti pembelajaran huruf kana, kosakata, pembelajaran membaca bahasa Jepang atau JLPT.

Daftar Pustaka

- [1] A. Azhar, "*Media pembelajaran*". Jakarta : PT Raja grafindo persada, 2011.
[2] A. N. Amaliya, "Perbandingan Efektivitas Teknik Cooperative Writing Dan Collaborative Writing

- Terhadap Hasil Belajar Sakubun Pada Mahasiswa Semester IV Uhamka Tahun 2015/2016". *Repository, Universitas Negeri Jakarta*, 2016.
- [3] C. Quinn, "M-Learning. Mobile, Wireless, In-Your-Pocket Learning." Linezine. Fall, 2000.
- [4] D. Kartika, "Perbandingan Gramatikal Kata Benda Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang" *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, dan Budaya*, Vol 7(2). 2017.
- [5] D. Kusriani, V. L. Dewanty, N. N. Hidayat. "The Development of Comics as a Media to Improve Japanese Writing Skill." In *4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2020)*, pp. 155-163. Atlantis Press, 2020.
- [6] D. Kusriani, V.L. Dewanty, A. Putri, & R.A. Putri. "Development of Comic Books as Teaching Media for Japanese Language Learners in Indonesian High Schools." In *Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, pp. 199-204. Atlantis Press, 2021.
- [7] D. Sutedi, "Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang." UPI Press : Bandung, 2018.
- [8] E. Lusiana. Evi., I. Yuka., M. Tomoya., H. Naoimi., F. Ayako., "Nihongo Kirakira Bahasa Jepang untuk SMA/MA". Jakarta: The Japan Foundation. 2017.
- [9] G. N. Fadila, "Efektivitas Aplikasi "Takoboto" Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kanji Mahasiswa. *ESTD. Perpustakaan UPI*, 2019.
- [10] I. Anggraeni, "Korelasi Penguasaan Pola Kalimat (Bunkei) Dengan Kemampuan Membaca Pemahaman (Dokkai)" *ESTD. Perpustakaan UPI*. 2015.
- [11] I. R Koro, & Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran", *AXI OM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, Vol 7(1), 2019.
- [12] M. H . Tamimuddin, "Mengenal Mobile Learning (M-Learning)" Desember 2007. [Online] Available:https://mtamim.files.wordpress.com/2008/12/mlearn_tamim.pdf
- [13] N. Haristiani, V.L. Dewanty, M.M. Rifai. Autonomous Learning Through Chatbot-based Application Utilization to Enhance Basic Japanese Competence of Vocational High School Students. *Journal of Technical Education and Training*, 14(2), pp.143-155. 2022.
- [14] N..A.A. Zahra, V.L. Dewanty, A.O.R. Jannah, A.A. Sari, R.M. Permana, R.N. Rahayu. "A Development of Instagram Filter as Japanese Language Learning Medium." In *Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, pp. 504-509. Atlantis Press, 2021.
- [15] P. Wiratmojo, S. Sasonohardjo. "Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama". Lembaga Administrasi Negara: Jakarta, 2002.
- [16] S. D. Matra, "Duolingo Applications as Vocabulary Learning Tools". *Journal of English Literature, Linguistic, and Education* Vol.1(1), 2020.
- [17] Sutrisno., & Istiyono. M., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Device Android. *Journal Speed-Strat Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol. 1(2), 2009.
- [18] V.L. Dewanty, D. Kusriani, R.A. Putri. Literature Review: Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Bahasa Asing untuk Pengembangan Media Ajar Bahasa Jepang Berfokus pada Bentuk dan Tampilan Komik. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 10(1), pp.1-10. 2022.
- [19] V.L. Dewanty, G. Farisya. Development of Digital Modules to Optimize Basic Japanese Online Learning. *JIK: Jurnal Inovasi Kurikulum*, Vol 20(2), 2023.
- [20] W. Wisniawati, L. M. Rasiban, and V. L. Dewanty. "Using Anime to Enhance Learning Motivation and Japanese Listening Skills." *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)* 5(2) 155-163. 2022.
- [21] Z. H. A Musaddad, "Pengaruh Media Belajar Berbasis Aplikasi Android Terhadap Minat Belajar Mandiri Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia" *DSpace. Universitas Islam Indonesia*. 2016.

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

H. Septiani¹, Sugihartono², V.L. Dewanty³

¹²³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung
email: haniseptiani@upi.edu, sugihartono@upi.edu, luvianadewanty@upi.edu

Abstrak

Pemelajar bahasa Jepang di SMA masih kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut disebabkan kurangnya media pembelajaran. Namun di era digital yang sudah canggih, media pembelajaran bisa dikembangkan menjadi bentuk multimedia. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui efektivitas media *Flashcard* dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI dalam menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang. Teori yang digunakan yaitu teori Amka [4] mengenai media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik dan non-fisik sebagai perantara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis metode eksperimen semu dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan soal dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan statistik komparasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t-hitung 21,19 > t-tabel 2,06 pada derajat bebas (db) 25 dan taraf signifikansi 2,06 dan 2,78. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Media *flashcard* ini diharapkan dapat dijadikan bahan pengajaran, dikembangkan lebih lanjut menyangkut kemampuan lain dalam mata pelajaran lain, dan dapat dilakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan sampel yang lebih besar dan materi yang lebih luas.

Kata Kunci: Efektivitas, Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang, Media *Flashcard*

Abstract

Japanese language learners in high school still have difficulty remembering Japanese vocabulary. This is due to the lack of learning media. However, in the sophisticated digital era, learning media can be developed into multimedia form. Thus, this research aims to determine the effectiveness of *Flashcard* media in improving the ability of class X-1 students at Labschool UPI High School to write and translate Japanese vocabulary. The theory used is Amka's theory [4] regarding learning media as physical and non-physical aids as intermediaries for educators and students in understanding learning material. This research uses a quasi-experimental method with a one group pretest-posttest design. The subjects of this research were class X-1 students at SMA Labschool UPI. Data collection was carried out by providing questions and questionnaires. The data analysis technique used is comparative statistics. The research results show that the t-count value is 21.19 > t-table 2.06 at degrees of freedom (db) 25 and significance levels are 2.06 and 2.78. Based on this, it can be concluded that *flashcard* media can improve Japanese vocabulary skills and be used effectively in learning Japanese. Hopefully, this *flashcard* media can be used as teaching material, further developed regarding other abilities in other subjects, and further research can be carried out using larger samples and wider material.

Keywords: Effectiveness, *Flashcards*, Japanese Vocabulary Skills

1. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, ada empat kemampuan yang harus dikuasai oleh pembelajar yaitu membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Hal tersebut diungkapkan juga oleh Oogawa [15], yaitu "*nihongo kyouiku wa yonginou kiku, hanasu, yomu, kaku no tameno kyoujyu gakushuu de aru*" yang artinya pengajaran bahasa Jepang adalah pengajaran yang meliputi empat komponen yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk memenuhi kemampuan tersebut pembelajar diharuskan mempelajari kosakata bahasa Jepang sebagai tahap awal pembelajaran. Matsuura [11] menjelaskan dalam bahasa Jepang istilah kosakata disebut dengan (*goi*) yang artinya perbendaharaan kata; kosakata. Sudjiyanto dan Dahidi [16] menjelaskan bahwa Kosakata bahasa Jepang merupakan salah satu

aspek kebahasaan yang harus dipahami dan dimengerti untuk mencapai pemahaman mengenai bahasa Jepang dengan baik dalam bentuk tulisan maupun lisan.

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang merupakan salah satu tahap awal bagi pembelajar agar bisa berbahasa Jepang dengan baik dan benar, terutama siswa tingkat dasar di SMA. Namun demikian, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Aspek-aspek yang meliputi kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang antara lain adalah menerjemahkan kosakata dan menulis kosakata. Hal tersebut disebabkan oleh metode dan media yang digunakan kurang menarik, dan sumber bahan ajar yang hanya terpaku pada buku ajar [7-8]. Hal itu diungkapkan juga pada penelitian Sudarsana, Adnyani, dan Suartini [10] yang mengkaji tentang pelaksanaan pembelajaran bahasa Jepang di SMKN 1 Nusa Penida masih belum optimal, dan penelitian yang dilakukan oleh Fadilah dan Rahmalina [3] mengemukakan pembelajar tingkat dasar SMAN 3 Padang Panjang masih ada yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Lalu, ada hasil observasi yang dilakukan penulis sebelum penelitian di SMA Labschool UPI.

Pengajaran metode dan media yang digunakan oleh pendidik sangat berpengaruh terhadap kemampuan pembelajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang [17-19]. Oleh karena itu, pendidik harus memilih metode dan media ajar yang tepat untuk diterapkan. Amka [4] menjelaskan media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu berupa fisik dan non-fisik yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Arsyad [2] menjelaskan bahwa media yang membawa informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran disebut media pembelajaran. Salah satunya yaitu pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berupa *flashcard*. Arsyad [1] menjelaskan *flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk menambah kosakata. Butternor [6] menjelaskan penggunaan *flashcard* dapat dilakukan dengan cara pendidik memberikan *flashcard* kepada siswa-siswa secara berkelompok dan memberikan arahan kepada siswa untuk menggunakan *flashcard* secara efektif. Namun, di era digital ini media pembelajaran tidak harus selalu berbentuk fisik, tapi dapat dikembangkan menjadi bentuk multimedia. Hal tersebut diungkapkan oleh Susantini dan Kristiantari [14] dalam penelitiannya mengenai penggunaan *flashcard* berbasis multimedia untuk memperkenalkan kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat penelitian mengenai media *flashcard* sebagai media pembelajaran terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang, yang telah dilakukan oleh Diningsih, Widiati, dan Isnaini [5] yang berjudul "*Keefektifan Media Flashcard dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas X Sman 9 Pekanbaru*". Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui perbedaan signifikan antara siswa yang menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran dan siswa yang tidak menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran. Penelitian tersebut merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest* yang dilaksanakan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang, dibanding dengan hasil pembelajaran secara konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai evaluasi yang menunjukkan dengan nilai rata-rata 96,5 pada kelas eksperimen dan 61,5 pada kelas kontrol. Lalu, ada penelitian yang dilakukan Susantini dan Kristiantari [14] mengenai pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan *flashcard* berbasis multimedia. bertujuan untuk menciptakan rancang bangun dan mengetahui validitas media *flash card* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Desain penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kusioner. Kemudian data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran memperoleh skor 88,76% dengan kualifikasi sangat baik, serta uji coba perorangan memperoleh skor 91,3% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil

tersebut dapat dikatakan bahwa media *flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini layak digunakan.

Berdasarkan uraian di atas mengenai penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* efektif dalam pembelajaran kosakata untuk membantu siswa mengingat kosakata dan memahami makna dari kosakata tersebut. Adapun persamaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran yang sama yaitu *flashcard*. Namun, terdapat beberapa perbedaan dari penelitian sebelumnya, yaitu penelitian ini menggunakan *flashcard* berbasis multimedia dalam bentuk *pdf* atau *soft-file*. Pemilihan media berbasis multimedia digunakan sebab jenis media tersebut mudah digunakan dan mudah diakses oleh pengajar maupun siswa [12-13]. *Flashcard* berbasis multimedia akan digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pembelajaran kosakata di SMA.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis metode penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian yang diambil yaitu siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI yang berjumlah 26 siswa. Penelitian ini hanya akan dilaksanakan di satu kelas untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan *flashcard*, dan keefektifan media *flashcard* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang terutama dalam kosakata. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes dan soal latihan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang. Pengumpulan data angket dilakukan dengan cara memberikan angket kepada subjek penelitian mengenai keefektifan media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Pada awal eksperimen akan diberikan *pretest* di kelas kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan (*treatment*). Lalu, pada akhir eksperimen, kelas akan diberikan *posttest* dan angket.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tes, angket, dan observasi. Sebelum mengumpulkan data, peneliti melakukan identifikasi masalah dan menyusun instrumen penelitian. Kemudian, mengumpulkan data dengan cara melakukan eksperimen di kelas. Setelah itu, data dianalisis dan diolah dengan menggunakan statistik komparasional untuk membuktikan hipotesis yang telah dibuat dan menjawab pertanyaan yang ada dalam penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Data dalam penelitian ini dihasilkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada responden selama penelitian. Soal tes berisikan tiga jenis soal yaitu 15 soal pilihan ganda, 6 soal menjodohkan, dan 6 soal isian. Skor dari *pretest* dan *posttest* tersebut diubah menjadi nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil yang didapatkan dari skor *pretest* yaitu berjumlah 1450 dengan rata-rata 55,76. Sedangkan untuk *posttest* yaitu berjumlah 2398 dengan rata-rata 92,23. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan ada peningkatan pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard*. Tabel 1 berikut berisikan data hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelas eksperimen.

Tabel 1. Analisis Data Hasil Pre-tes dan Post-test Kelas Eksperimen

Hasil Perhitungan	Pre-test	Post-test
Total	1450	2398
Rata-rata	55,76	92,23

Dari perhitungan uji-t dihasilkan t-hitung = 21,19, kemudian nilai t-hitung dibandingkan dengan nilai t-tabel Untuk derajat pembeda (db) = 26 – 1 = 25. Lalu nilai t-tabel untuk db = 25 adalah dengan menggunakan taraf signifikan 5% = 2,06 dan 1% = 2,78. Maka diperoleh t-hitung > t-tabel, dalam hal ini yaitu 21,19 > 2,06 dan 21,19 > 2,78. Maka dari itu, hipotesis

yang sesuai dengan hasil tersebut adalah $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka hipotesis kerja (H_k) diterima. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan siswa dalam menulis kosakata sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard*. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Gunawan [9] yaitu semakin banyak kosakata yang diingat dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam menulis. Lalu terdapat perbedaan signifikan juga antara kemampuan siswa dalam menerjemahkan kosakata sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard*. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa mengingat kosakata dengan menggunakan media *flashcard* yang berisikan gambar-gambar dan terjemahan dapat membantu siswa mudah mengingat dan memahami kosakata tersebut, sehingga siswa tidak hanya bisa menerjemahkan kosakata saja tetapi dapat menerjemahkan kalimat bahasa Jepang. Perhitungan uji-t dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Perolehan Analisis Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Analisis	Kelas Eksperimen
Gain pre-test dan post-test (d)	36,47
Mean gain pre-test dan post-test (Md)	36,46
Kuadrat standar deviasi (Sd ²)	1933
Nilai t-hitung	21,19
Derajat pembeda	25
Nilai t-tabel taraf signifikan 5%	2,06
Nilai t-tabel taraf signifikan 1%	2,78

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal untuk menjawab pertanyaan masalah, yaitu kemampuan siswa dalam menulis kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan media *flashcard* masih sangat rendah. Hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata *pretest* yang cukup kecil. Namun setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *flashcard*, kemampuan menulis siswa meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* yang cukup besar. Maka, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis kosakata bahasa Jepang mengalami peningkatan setelah menggunakan *flashcard*.

Kemudian, kemampuan siswa dalam menerjemahkan kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan *flashcard* pun masih sangat rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* yang cukup kecil. Namun setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan *flashcard*, kemampuan siswa dalam menerjemahkan kosakata mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat adanya perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dengan nilai rata-rata *posttest*. Maka, dapat disimpulkan kemampuan siswa dalam menerjemahkan kosakata bahasa Jepang meningkat setelah menggunakan *flashcard*.

Untuk mengetahui keefektifan media *flashcard*, peneliti melakukan uji hipotesis dengan membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel. Data nilai yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* menghasilkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel. Dengan demikian, hipotesis kerja (H_k) diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard*. demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang.

Penggunaan media *flashcard* ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik dan lebih menarik lagi, sehingga dapat memberikan manfaat kepada pendidik maupun peserta didik yang menggunakannya untuk pembelajaran. Lalu, media ini dapat digunakan dalam mata pelajaran lainnya dan diterapkan kepada pembelajar, terutama siswa yang berada di Sekolah Dasar. Penelitian ini dapat dilanjutkan kembali dengan responden yang lebih banyak dan pengembangan media *flashcard* yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- [1] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta, Rajagrafindo Persada, 2011.
- [2] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta, Rajagrafindo Persada, 2013.
- [3] A. Fadilah, R. Rahmalina, "Efektivitas media flash card terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA di kota Padang Panjang", *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, vol. 5, no. 1, 56-66, 2022.
- [4] Amka, *Media Pembelajaran Inklusi*, Publikasi Buku Reprints Media Pembelajaran Inklusi.pdf, 2018. [Online]. Available: <http://eprints.ulm.ac.id/6126/1/B5>.
- [5] A. P. Diningsih, S. W. Widiati, Z. L. Isnaini, "Keefektifan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas X Sman 9 Pekanbaru", *Jurnal Online Mahasiswa Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 2, 2017.
- [6] Buttner, Amy. *Activities, games, assessment Strategies, and rubrics for the foreign language classroom*. Routledge, 2013.
- [7] D. Kusriani, V. L. Dewanty, N. N. Hidayat. "The Development of Comics as a Media to Improve Japanese Writing Skill." In *4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2020)*, pp. 155-163. Atlantis Press, 2020.
- [8] D. Kusriani, V.L. Dewanty, A. Putri, & R.A. Putri. "Development of Comic Books as Teaching Media for Japanese Language Learners in Indonesian High Schools." In *Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, pp. 199-204. Atlantis Press, 2021.
- [9] G. Gunawan, "Hubungan penguasaan kosakata dengan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas x iis sma negeri 1 cigudeg bogor", *El Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 2, no. 1, 36-43, 2019.
- [10] I. W. Sudarsana, K. K. E. Adnyani, N. N. Suartini, "Penerapan Metode Picture and Picture Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X Ap 2 Smkn 1 Nusa Penida Tahun Ajaran 2017/2018", *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, vol. 4, no.1, 63-71, 2018.
- [11] K. Matsuura, *Kamus Jepang-Indonesia*, 2005
- [12] N. Haristiani, V.L. Dewanty, M.M. Rifai. Autonomous Learning Through Chatbot-based Application Utilization to Enhance Basic Japanese Competence of Vocational High School Students. *Journal of Technical Education and Training*, 14(2), pp.143-155. 2022.
- [13] N..A.A. Zahra, V.L. Dewanty, A.O.R. Jannah, A.A. Sari, R.M. Permana, R.N. Rahayu. "A Development of Instagram Filter as Japanese Language Learning Medium." In *Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, pp. 504-509. Atlantis Press, 2021.
- [14] N. L. P. Susantini, M. G. R. Kristiantari, "Media *Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3, 2021.
- [15] Oogawa, *Nihongo Kyouiku Jiten*, Tokyo, Taishukan Pub.com, 1982.
- [16] Sudjianto, Ahmad. D, *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, Jakarta, Kesaint Blanc, 2009.
- [17] V.L. Dewanty, D. Kusriani, R.A. Putri. Literature Review: Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Bahasa Asing untuk Pengembangan Media Ajar Bahasa Jepang Berfokus pada Bentuk dan Tampilan Komik. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 10(1), pp.1-10. 2022.
- [18] V.L. Dewanty, G. Farisya. Development of Digital Modules to Optimize Basic Japanese Online Learning. *JIK: Jurnal Inovasi Kurikulum*, Vol 20(2), 2023.
- [19] W. Wisniawati, L. M. Rasiban, and V. L. Dewanty. "Using Anime to Enhance Learning Motivation and Japanese Listening Skills." *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)* 5(2) 155-163. 2022.

