

PENGENALAN KOSAKATA SIFAT PADA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR MELALUI VIDEO *MUKASHI BANASHI "SHITAKIRI SUZUME"*

Reno Fernaldi Arifin

S1 Pendidikan Bahasa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
renoa.16020104031@mhs.unesa.ac.id

Abstract

The reason for this study was to portray the means for involving Mukashi Banashi as a mechanism for learning Japanese Kosakata at the essential level. This study utilizes the library research technique, specifically by gathering significant information sources. The information sources got in this study came from applicable writing like books, diaries, logical articles, etc (Zaed, 2008), and the information assortment strategy in this study utilized the documentation technique, where the information got was as optional information. Wellsprings of information in this study are the means utilized in the review. The consequences of this study are the means for learning Japanese involving Mukashi Banashi as a vehicle for learning adjectives in Japanese called Keiyoushi 「形容詞」, in which this exploration was led in two eye to eye gatherings. In the primary up close and personal gathering, the means taken were 1) Prologue to the adjectives contained in the Kira Nihongo book. 2) Introduction to Mukashi Banashi. 3) Clarification of Mukashi Banashi to be utilized. 4) Re-clarification of Kosakata. In the following eye to eye meeting, the means taken are a high level phase of applying Mukashi Banashi in learning, 1) Paying attention to Mukashi Banashi as a video containing exchange text. 2) Notice the adjectives contained in the video as per what has been realized. 3) Inspecting the adjectives.

Keywords: *Mukashi Banashi*, adjectives.

要旨

この研究の理由は、むかしばなしを本質的なレベルで日本語の専門用語を学習するためのメカニズムとして関与させる手段を描写することでした。この調査では、特に重要な情報源を収集することにより、図書館の調査手法を利用しています。この研究で得られた情報源は、本、日記、論理的な記事などの適切な文章から得られたものであり (Zaed, 2008)、この研究での情報収集戦略は、得られた情報がオプションの情報であるドキュメンテーション手法を利用しました。この研究における情報の源泉は、レビューで利用される手段です。この研究の成果は、「形容詞」と呼ばれる日本語の形容詞を学習するための手段として、むかしばなしを含む日本語学習の手段であり、この調査は 2 つの目と目の集まりで行われました。プライマリー・クローズアップとパーソナル・ギャザリングでは、1) キラ日本語本に含まれる形容詞へのプロローグが行われました。2) むかしばなしの紹介。3) 利用する昔噺の明確化。4) 専門用語の再明確化。次のアイ トウ アイ ミーティングでは、「昔噺」を学習に適用する高レベルのフェーズが採用されています。1) 交換テキストを含むビデオとして「昔噺」に注目する 2) ビデオに含まれている形容詞に注目してください。3) 形容詞の検査。

キーワード: 昔話、形容詞

PENDAHULUAN

Karya ilmiah adalah penggambaran aktivitas publik di sekitar orang. Penggambarannya telah digarap oleh perenungan dan daya cipta pengarang yang kemudian disampaikan sebagai bahasa yang indah. Dengan cara ini, banyak karya abstrak menceritakan tentang hubungan antara manusia dan manusia dan manusia dengan makhluk dan keadaan mereka saat ini. Tulisan dapat dikatakan sebagai human item, suatu kebenaran manusiawi yang dapat dikonsentrasikan lebih lanjut. Dalam konsentrasinya sebagai kebenaran yang bermanfaat, karya ilmiah tidak berarti sesuatu yang lugas dalam kerangka berpikir realitas manusia yang ada di mata publik, melainkan sebagai cara pandang dan sentimen esais tentang eksistensi (Faruk, 2012: 25). Darmono juga mengakui bahwa pengenalan karya seni tidak bisa dipisahkan dari iklim sosial pencipta (2010: 1). Seperti ditunjukkan oleh pertunjukan Nurgiyantoro (2016: 42) mengatur tulisan juga berarti mengatur kata, dan tentunya bahasa. Berkonsentrasi pada suatu karya ilmiah dapat menambah Kosakata yang digunakan untuk berkonsentrasi pada suatu karya ilmiah. Namun begitu juga dalam pembelajaran bahasa Jepang, pendidik lebih mengutamakan pembelajaran akal sehat dan pengenalan karakter bahasa Jepang dibandingkan dengan tulisan dan budaya.

Sementara itu, seperti yang diungkapkan oleh Lazar (dalam Noviana 2017), menulis harus dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas bahasa. Hal ini karena karya seni dapat menjadi inspirasi bagi pembacanya, juga mampu mendukung dominasi bahasa, serta dapat menumbuhkan kemampuan interpretatif pembacanya.

Kosakata memainkan peran penting dalam mempelajari dialek yang tidak diketahui. Ketiadaan Kosakata yang didominasi dapat menghalangi cara belajar bahasa yang paling umum. Tarigan (1996:2) menyatakan bahwa sifat kemampuan berbahasa seseorang bergantung pada jumlah dan sifat Kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak Kosakata yang Anda miliki, semakin besar kemungkinan kemampuan bahasa Anda.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, peran yang dimiliki teknologi dalam dunia pendidikan pun semakin penting. Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan adanya media pendukung proses belajar mengajar di kelas. Adanya bermacam-macam media ini dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat materi. Dalam kata lain, media mempunyai peran penting dalam pembelajaran bahasa asing. Pratita (2017:30) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan strategi yang variatif agar para peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran dengan nyaman. Pada pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar, terutama tingkat SMA, buku pedoman yang banyak digunakan adalah buku *Kira Kira Nihongo*, yang mana aspek penilaiannya

berupa keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara.

Mukashi Banashi "Shitakiri Suzume" merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari Jepang yang menceritakan tentang balas budi seekor Burung Gereja (*Suzume*) kepada seorang Kakek. Cerita bermula ketika seorang Kakek yang tengah istirahat dari menebang kayu di hutan bertemu dengan Burung Gereja yang sedang kelaparan, lalu memberinya makan dan membawanya pulang untuk dirawat. Namun ketika Kakek pergi ke hutan untuk menebang kayu, Burung Gereja memakan nasi yang disiapkan oleh Nenek, dan hal itu membuat Nenek marah lalu memotong lidah si Burung Gereja. Kakek yang mendapati si Burung Gereja tidak ada di rumah akhirnya pergi ke hutan untuk mencarinya. Setelah mereka bertemu, Burung Gereja memberi jamuan dan hadiah pada Kakek sebagai tanda teima kasihnya.

Selain dapat digunakan untuk mempelajari kosakata baru, video *Mukashi Banashi "Shitakiri Suzume"* ini juga diharapkan mampu mengenalkan karya sastra Jepang beserta unsur-unsur budaya yang dianut oleh masyarakat Jepang. Dalam mempelajari bahasa Jepang, salah satu kesulitan yang sering dijumpai oleh pembelajar tingkat dasar adalah dalam menghafalkan kata sifat, atau dalam bahasa Jepang disebut *Keiyoushi*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka didapatkan suatu rumusan masalah yang menjadi tujuan penelitian ini, yakni apa saja kosakata baru berupa *Keiyoushi* (Kata Sifat) yang dapat dipelajari dari pemutaran video *Mukashi Banashi "Shitakiri Suzume"* berdasarkan buku *Kira Kira Nihongo* bab 4 dan 9? Namun karena kondisi yang sedang tidak baik saat ini, tidak banyak sekolah yang memberikan izin untuk pelajarnya melakukan pembelajaran tatap muka di kelas, sehingga pembelajar yang turut berpartisipasi dalam penelitian ini hanya 50% dari total pembelajar dalam satu kelas, yakni 20 orang. Pembelajaran tatap muka dilakukan sebanyak dua kali pada tanggal 17 dan 20 Juli 2020.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang juga menggunakan *Mukashi Banashi* dalam pembelajarannya, di antaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mardian (2020: 53-54)

Pada penelitian ini, Mardian menggunakan media interaktif power point, diungkapkan bahwa penggunaan *Mukashi Banashi* sebagai media pembelajaran dirasa cukup efektif karena pembelajar yang notabene masih berstatus pelajar SMA lebih tertarik terhadap media yang berisi animasi dari *Mukashi Banashi* itu sendiri, sehingga pembelajar bahasa Jepang lebih mudah mencerna materi yang diberikan. Kelemahan dari penelitian ini sendiri adalah terbatasnya waktu penelitian yang hanya dilakukan dalam satu pertemuan, dan dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang yang terlibat hanya sebanyak 21 orang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Resty (2020: 119-120)

Dalam penelitiannya, Resty menggunakan media *flash* untuk memperkenalkan kosakata baru dalam karya sastra "*Saru Kani Kassen*" dan didapatkan hasil bahwa media tersebut berfungsi dengan cukup baik dalam pembelajaran bahasa Jepang. Kelemahan dari penelitian Resty terletak pada jumlah target penelitiannya, yakni peserta didik-siswi kelas XI IPS SMA Labschool UNESA, yang memiliki laptop sebagai sarana penunjang untuk membuka media *flash* yang berjumlah 19 orang. Di samping itu penelitiannya juga terbatas pada waktu pelaksanaannya.

Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (1989:12) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran. Sementara menurut Suprpto dkk. (dalam Shalahuddin, 1986:4) media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Kemp dan Dayton (Kustandi, 2020:17), fungsi dan peran positif media pembelajaran dalam kelas atau dalam pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran lebih fleksibel.
- b. Proses pembelajaran lebih menarik.
- c. Pembelajaran lebih interaktif karena menerapkan teori belajar dan prinsip psikologis yang diwujudkan dalam bentuk umpan balik, partisipasi peserta didik, serta penguatan.
- d. Waktu pembelajaran dapat dipersingkat karena banyak media yang memerlukan waktu singkat dalam menyampaikan banyak informasi dalam satu waktu dan dapat menjangkau seluruh peserta didik dalam kelas.
- e. Kualitas hasil belajar dapat meningkat apabila media dapat menyampaikan informasi secara terorganisir dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan pun dan di mana pun diinginkan atau dibutuhkan.
- g. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari dan terhadap proses belajar yang dapat meningkat.
- h. Peran guru yang lebih positif

Media sengaja dibuat untuk memudahkan peserta didik mendapatkan contoh dari guru dengan tepat. Dalam pembuatan media terdapat beberapa bagian penting yang harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan bahan ajar. Berikutnya adalah pengelompokan media menurut Munadi (2013:52-57):

- a. Media audio, adalah media yang hanya mencakup indra pendengaran dan hanya menguasai daya tampung bunyi. Pada akhirnya, ide pesan yang dapat diterima audiens adalah sebagai pesan verbal, seperti yang

dikomunikasikan dalam bahasa atau kata-kata, dan pesan non-verbal, seperti suara atau musik.

- b. Media visual, akan menjadi media yang hanya mencakup indera penglihatan. Dalam media visual, gagasan pesan yang disampaikan muncul dalam tiga macam, yaitu media cetak-verbal, media cetak-realistis, dan media visual non-verbal. Pada media verbal kertas, pesan disampaikan secara tertulis, seperti buku dan kertas. Pada media realistis kertas, pesan disampaikan sebagai gambar atau komponen realistis, misalnya garis besar, kreasi artistik, grafik dan panduan. Kedua media ini dapat dibuat sebagai cetakan, lembaran visual, atau pertunjukan tingkat lanjut. Sedangkan dalam media visual-non-verbal, pesan disampaikan dalam tiga aspek, seperti miniatur, contoh, dan model yang hidup.
- c. Media audio-visual, adalah media yang meliputi indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Gagasan pesan yang dapat disampaikan adalah sebagai pesan verbal dan nonverbal, seperti narasi dan dramatisasi. Media umum sangat masuk akal karena dapat diarahkan dan dikaitkan dengan perangkat proyeksi.
- d. Media multimedia, adalah media yang mencakup media yang berbeda-beda tanpa penundaan sesaat pun selama waktu pemanfaatannya. Ide dari pesan media ini adalah dapat memberikan wawasan langsung, pengalaman melakukan dan terlibat. Secara langsung pengalaman bisa melalui PC atau web. Pengalaman melakukan dapat berupa kunjungan lapangan dan persepsi tentang iklim umum, sedangkan pengalaman terlibat dapat berupa permainan dan rekreasi.

Pembelajaran Bahasa Tingkat Dasar

Pembelajaran bahasa dapat dimulai pada tingkat usia yang berbeda. Pada dasarnya, Indonesia yang memiliki suku bangsa yang berbeda-beda, telah melakukan pembelajaran bahasa melalui pemerolehan bahasa lanjutan. Arifuddin (2010: 114-115) memaknai bahwa perolehan bahasa lanjutan atau Second Language Securing (SLA) adalah penyelidikan peserta didik yang mengenal satu bahasa lagi setelah menguasai bahasa utamanya atau bisa disebut bahasa pertama. pengadaannya bahasa. Tidak seperti penguasaan bahasa pertama, kemampuan individu untuk memperoleh bahasa berikutnya dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dalam (dari individu) maupun faktor luar seperti keadaan dan kekuatan keterbukaan bahasa terhadap individu. Faktor dalam yang dapat mempengaruhi pengadaannya bahasa pada dasarnya adalah kemampuan individu, usia, inspirasi, perspektif mental, dan karakter. Sedangkan unsur luar dapat melalui proses belajar, keadaan berbahasa, dan sebagainya. Bagi para pendidik bahasa, unsur-unsur yang berbeda ini dapat dimanfaatkan untuk mengetahui batas kemampuan peserta didik untuk menguasai bahasa, sehingga meskipun terdapat berbagai

pendekatan pembelajaran, instruktur dapat mengembangkan teknik pembelajaran yang umumnya dikenal dan tidak menunjukkan banyak varietas kritis.

Selama waktu yang dihabiskan untuk mendapatkan bahasa berikutnya, diperlukan dua hal penting, khususnya dominasi informasi bahasa (Skill) dan eksekusi bahasa (Execution). Menurut Chomsky (dalam Arifuddin, 2010: 115-116), Keterampilan adalah pemahaman dan penciptaan bahasa, menyiratkan bahwa kemampuan adalah arah bagaimana informasi bahasa dapat dikuasai oleh seseorang. Sementara itu, eksekusi atau eksekusi bahasa adalah kemampuan individu untuk memahami dan menciptakan ekspresi sebagai korespondensi lisan atau tulisan. Melalui kedua variabel tersebut dan kemampuan individu untuk memperoleh bahasa selanjutnya, dapat dilihat pula kemampuan seseorang untuk mengenal dialek yang tidak dikenal atau biasa disebut dengan pengadaaan dialek yang tidak diketahui (Unknown dialect Securing). Pada hakekatnya, kemampuan individu untuk memperoleh dialek yang tidak diketahui umumnya mengamati contoh atau pedoman bahasa dari bahasa utama dan bahasa berikutnya, sehingga kadang-kadang cenderung menjadi penentu kemajuan dalam memahami contoh aturan bahasa dari dialek yang tidak diketahui yang dipelajari. atau bahkan menjadi halangan, terutama bila ada perbedaan dalam standar dialek pertama dan kedua.

Sejalan dengan itu, Arifuddin (2010: 116) memahami bahwa dua istilah harus dijelaskan selama waktu yang dihabiskan untuk mengamankan bahasa, yaitu memperoleh dan belajar secara spesifik. Pemerolehan bahasa lebih mengacu pada proses keterbukaan terhadap keadaan bahasa sehingga seseorang dapat menguasai bahasa tersebut, untuk hal ini lebih jelas dengan pengadaaan bahasa pertama. Sementara itu, belajar adalah pengalaman tumbuh yang sadar dan disesuaikan dalam keadaan yang tepat dengan bantuan seorang pendidik atau pendidik. Dengan cara ini, memperoleh dialek yang tidak diketahui (Unknown dialect Procurement) memiliki siklus yang relatif sama dan termasuk bagian dari penemuan yang cukup setara dengan pengamanan bahasa kedua.

Sebagai salah satu dialek asing yang dipelajari di tingkat sekolah menengah, bahasa Jepang adalah salah satu mata pelajaran yang kurang menarik dan dianggap melelahkan oleh peserta didik karena menggunakan bahasa yang jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki banyak huruf. dan struktur kalimat. Penyampaian materi yang disampaikan pendidik sebenarnya menggunakan teknik bicara sehingga kurang mampu menarik minat belajar peserta didik. Khususnya pada program pendidikan tahun 2013 ini terdapat berbagai macam teknik pembelajaran yang dapat dipilih oleh pendidik dalam mendidik, serta pemilihan media pembelajaran yang menarik peserta didik untuk efektif mengikuti pembelajaran sangatlah penting. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran sangat persuasif dalam menciptakan suasana wali kelas dan menarik bagi peserta didik untuk belajar secara ideal.

Menilik Kaitan Permendikbud No. 81A Tahun 2013 Tentang Pelaksanaan Aturan Bersama Program

Pendidikan Pembelajaran, dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan interaksi instruktif yang memberikan pintu terbuka kepada peserta didik untuk menumbuhkembangkan kemampuannya yang sebenarnya, termasuk bagian dari mentalitas, informasi, dan kemampuan. Oleh karena itu, standar latihan pembelajaran yang harus dipertimbangkan untuk mencapai hasil yang kuat adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan belajar terpusat pada peserta didik.
- b. Dapat mengembangkan sisi kreatif peserta didik.
- c. Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan menantang.
- d. Kegiatan belajar mampu menumbuhkan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetik.
- e. Menerapkan beragam strategi pembelajaran yang kontekstual, efektif, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Dari berbagai standar kegiatan pembelajaran tersebut, pada dasarnya program pendidikan tahun 2013 perlu mempengaruhi secara signifikan sikap peserta didik terhadap pembelajaran dari "diberitahu" menjadi "mencari tahu". Cenderung beralasan bahwa pendidik beralih pekerjaannya menjadi fasilitator yang tugasnya membina lingkungan belajar sehingga peserta didik lebih dinamis dalam menelusuri pemikiran dan menerapkan pemikiran tersebut sebagai teknik pembelajaran yang sesuai dengan dirinya (Kosasih, 2014: 11- 12).

Kosakata

Machi Hiromitsu dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:97) memberikan konsepsi kosakata (Goi) dari kanji /i/彙 kata /goi/語彙 adalah *atsumeru koto* yang berarti "Kumpulan" atau "Himpunan", atau didefinisikan sebagai *Go no Mure Go* atau *Atsumari* yang berarti kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu.

Pada pembelajaran bahasa Jepang, *Goi* yang banyak diketahui merupakan jenis *Goi* berdasarkan karakteristik gramatikalnya. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:98), klasifikasi *Goi* berdasarkan karakteristik gramatikalnya terdiri dari *Doushi* (Verba), *Keiyoushi* (Adjektiva), *Meishi* (Nomina), *Rentaishi* (Prenomina), *Fukushi* (Adverbia), *Kandoushi* (Interjeksi), *Setsuzokushi* (Konjungsi), *Jodoushi* (Verba bantu), dan *Joshi* (Partikel).

- a. *Doushi* (Verba), adalah kelas kata yang mengungkapkan kegiatan atau latihan, kehadiran atau kondisi sesuatu. Dalam bahasa Jepang, kosakata verba dapat berubah dari struktur referensi kata.
- b. *Keiyoushi* (Adjektiva), adalah kosakata sifat dalam bahasa Jepang yang dibagi menjadi dua struktur, yaitu *I-keiyoushi* dan *na-keiyoushi* (kata sifat *I* dan *na*). Seperti *Doushi*, *Keiyoushi* dalam bahasa Jepang juga mengalami perubahan dari struktur referensi kata. Kemampuan *Keiyoushi* sendiri adalah untuk mengkomunikasikan sentimen, kondisi, dan kualitas dari sesuatu yang

- c. berhubungan dengan individu, barang, atau benda. Perbedaan antara *I-keiyoushi* dan *na-keiyoushi* adalah ketika *na-keiyoushi* dalam struktur *shuushikei* (struktur terakhir) diikuti oleh kopula *da, desu, atau de gozaimasu*.
- d. *Meishi* (Nomina), adalah kosakata benda yang mampu mengkomunikasikan nama suatu kasus, objek, benda, kejadian atau peristiwa, kondisi dan hal-hal lain yang tidak mengalami pembentukan. *Meishi* dalam bahasa Jepang dapat berfungsi sebagai subjek, predikat, pengubah kata kerja atau item.
- e. *Rentaishi* (Prenomina), prenomina dikategorikan pronomina yang digunakan sebagai pengganti nama saat digunakan untuk menunjukkan barang atau orang. *Rentaishi* adalah kata ganti yang menunjukkan kepanjangan yang ditunjukkan oleh pembicara.
- f. *Fukushi* (Adverbia), adalah kosakata yang mampu memahami tindakan kata, benda, dan pengubah kata kerja yang berbeda, di mana strukturnya tidak berubah, dan kemampuannya adalah menyatakan dan menjelaskan keadaan atau tingkat suatu kegiatan, suasana, atau sensasi pembicara.
- g. *Kandoushi* (Interjeksi), adalah kosakata yang tidak menemui konjugasi, dapat tetap menyendiri, dan kemampuan untuk mengkomunikasikan reaksi langsung terhadap perasaan pembicara. *Kandoushi* umumnya terletak di akhir kalimat.
- h. *Setsuzokushi* (Konjungsi), adalah kosakata yang tidak menemui konjugasi, tidak bisa menyendiri, dan kemampuan untuk menghubungkan kata dengan kata, frasa dengan frasa, kalimat dengan kalimat, dan paragraf dengan paragraf.
- i. *Jodoushi* (Verba bantu), kosakata ini dibagi menjadi tiga kaidah, yaitu kosakata kata kerja pembantu berdasarkan kepentingannya, kosakata kata kerja pembantu dilihat dari jenis bentukan, dan kosakata kata kerja pembantu dilihat dari ide bentukan..
- j. *Joshi* (Partikel), adalah kosakata bantu yang terdiri dari dua bagian, untuk lebih spesifik *Joshi* memiliki kemampuan untuk menunjukkan hubungan hipotetis antara predikat dan kosakata lain dan memahami pentingnya predikat secara lebih rinci, dan *Joshi* yang mengikuti konjungsi, kosakata pengubah level, dan kualifikasi kontingen.

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah tertulis, penelitian ini berfokus pada kosakata jenis *Keiyoushi* atau kosakata adjektiva. Dengan menggunakan *Mukashi Banashi* (Cerita rakyat) berjudul "*Shitakiri Suzume*", diharapkan pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar dapat lebih mudah mengidentifikasi kosakata baru, terutama kosakata adjektiva.

Cerita Rakyat

Pada dasarnya cerita rakyat atau dongeng adalah sebuah cerita fiktif yang dikisahkan dari mulut ke mulut sejak lahirnya peradaban manusia (Pujo, 2007). Dongeng merupakan salah satu cerita rakyat (Folklore) yang cukup beragam cakupannya. Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal (Nurgiyantoro, 2016:198).

Pada umumnya cerita rakyat juga tidak terikat oleh waktu dan tempat, dapat terjadi di mana saja dan kapan saja tanpa perlu harus ada semacam pertanggungjawaban pelataran. Kekurang jelasan latar tersebut sudah terlihat sejak cerita rakyat dimulai, yaitu sering menggunakan kata-kata pembuka penunjuk waktu seperti "Pada zaman dahulu kala ketika hewan masih bercakap-cakap seperti halnya manusia" dan lain-lain.

Dongeng juga diceritakan sebagai hiburan, namun dalam beberapa kesempatan dongeng ini juga melukiskan kebenaran bahkan mengandung pesan moral bagi pembacanya. Anti Aane dan Sith Thompson dalam Danandjaja (2002:86) membagi dongeng dalam beberapa golongan, di antaranya adalah dongeng biasa, dongeng binatang, dongeng berumus, serta lelucon atau anekdot.

Mukashi Banashi sendiri adalah dongeng Jepang yang bersifat khayalan. Istilah *Mukashi Banashi* diambil dari kalimat pembuka dongeng, misalnya "*Mukashi, aru tokoro ni*" (Dahulu, di suatu tempat), *Mukashi Banashi* diceritakan dengan menggunakan kata keterangan waktu yang tetap, yaitu kata "*Mukashi*" yang menunjukkan waktu yang telah lampau (Kawauchi dan McCarthy, 2009: 7).

METODE

Menurut Sugiyono (2015:2) strategi eksplorasi dapat diartikan sebagai metode logis untuk mencari dan melakukan penyelidikan informasi dengan tujuan akhir kepentingan logis dan tujuan tertentu.

Dalam eksplorasi ini, strategi yang digunakan adalah studi kepustakaan, tepatnya dengan mengumpulkan sumber-sumber informasi yang signifikan. Sumber informasi yang diperoleh dari penelitian ini berasal dari tulisan-tulisan penting seperti buku, catatan harian, artikel logis, dll (Zed, 2008). Zed juga memaknai bahwa metode perpustakaan adalah rencana permainan latihan dalam mengumpulkan informasi perpustakaan dari bacaan yang relevan, membaca dan mencatat informasi yang tepat, dan mengolahnya menjadi bahan penelitian tanpa penelitian lapangan (2014: 3).

Dalam penelitian ini strategi perpustakaan digunakan untuk melihat berbagai sumber referensi buku harian dan proposisi dari atas ke bawah. Dari referensi yang didapat, ilmuwan akan memanfaatkan ragam tulisan yang nantinya akan diolah menjadi pemikiran pilihan untuk melibatkan media pendidikan bagi pengajar.

Strategi pemilihan informasi dalam penelitian ini menggunakan strategi dokumentasi, yaitu dengan mencari

informasi yang berkaitan dengan isu-isu seperti catatan, buku, surat, dokumentasi, dll. Dimana sumber informasi diperoleh sebagai informasi pilihan.

Informasi yang digunakan diperoleh dari eksplorasi masa lalu yang berkaitan dengan titik fokus ulasan, khususnya data sebagai penjelasan grafis tentang kecukupan penggunaan legenda, manfaat dan kerugian media cerita lama ketika diterapkan dalam pembelajaran, juga sebagai langkah pembelajaran yang dapat mendukung penelitian. Data yang diperoleh dari berbagai sumber selanjutnya akan disusun aturan-aturan data yang terekam sebagai hard copy usaha pembelajaran penerapan *Mukashi Banashi* di kelas.

Alat uji yang digunakan adalah survei, yaitu dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden tentang modifikator (*Keiyoushi*) yang terdapat dalam video *Mukashi Banashi Shitakiri Suzume* yang diputar. Prosedur pemeriksaan informasi dalam eksplorasi ini adalah metode pemeriksaan isi, yaitu dengan membaca ulang dimulai dari satu sumber informasi kemudian ke sumber informasi berikutnya untuk menjawab perincian masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, sumber data yang diambil dari berbagai hasil kajian dari penelitian terdahulu digunakan dalam bentuk langkah-langkah pembelajaran.

1. Langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan oleh Mardian (2020: 53-54) adalah sebagai berikut:
 - 1) Pemilihan media pembelajaran. Mardian menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* karena dirasa peserta didik lebih tertarik kepada media visual yang digunakan dalam pembelajaran dan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* merupakan salah satu media visual yang mudah untuk dibuat dan dioperasikan.
 - 2) Memilih cerita rakyat. Cerita rakyat atau *Mukashi Banashi* yang digunakan oleh Mardian berjudul “*Tsuru no Ongaeshi*” yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti “Balas Budi Burung Bangau”. *Mukashi Banashi* ini dipilih oleh Mardian karena peserta didik dapat sekaligus belajar dari kisah yang disampaikan.
 - 3) Menentukan *Joshi* atau partikel. Berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan *Keiyoushi* sebagai fokus tujuannya, dalam penelitiannya menggunakan *Mukashi Banashi* Mardian berfokus pada penelitian tentang penggunaan partikel atau *Joshi* yang terdapat di dalamnya. *Joshi* yang ditemukan

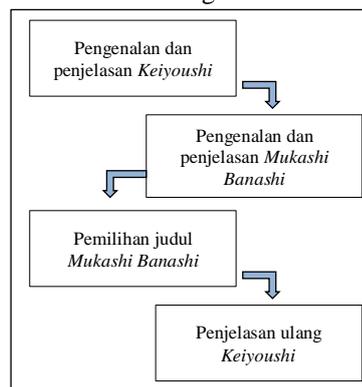
antara lain 「で」、「の」、「へ」、「を」、「は」、 dan 「に」.

2. Langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan oleh Resty (2020: 119-120) adalah sebagai berikut:
 - 1) Pemilihan media pembelajaran. Resty dalam penelitiannya menggunakan media berupa *Flash Card* yang berisi gambar dan tulisan saja.
 - 2) Memilih *Mukashi Banashi*. Dalam penelitiannya Resty menggunakan *Mukashi Banashi* yang berjudul “*Saru Kani Kassen*” yang dalam bahasa Indonesia diartikan “Pertarungan Monyet dan Kepiting”. Pemilihan *Mukashi Banashi* ini didasarkan pada moral cerita yang terdapat di dalamnya.
 - 3) Memilih fokus penelitian. Penelitian Resty yang menggunakan *Mukashi Banashi Saru Kani Kassen* berfokus pada *Meishi* atau kata benda. Hal tersebut dipilih Resty karena mendapati fakta lapangan bahwa peserta didik kurang mumpuni dalam perbendaharaan kosakata benda.

Tujuan dari penggunaan *Mukashi Banashi* dalam pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik mengenal dan memahami kosakata bahasa Jepang yang baru diajarkan dengan cara menyimak, membaca, menerjemahkan, melafalkan, dan menulis kosakata baru tersebut, sehingga penggunaan *Mukashi Banashi* dapat difokuskan untuk meningkatkan penguasaan kosakata baru, terutama kosakata sifat atau *Keiyoushi*.

Pada pertemuan pertama, para pembelajar diperkenalkan pada *Keiyoushi* yang terbagi menjadi *i-keiyoushi* dan *na-keiyoushi* yang terdapat pada buku ajar yang digunakan, yakni *Kira Kira Nihongo*. Kemudian pembelajar juga diperkenalkan pada *Mukashi Banashi* berupa video dengan teks yang berjudul *Shitakiri Suzume* 「舌切り雀」(Burung Gereja yang lidahnya terpotong), yang mana nantinya akan digunakan untuk penelitian.

Singkatnya, langkah pembelajaran pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah pembelajaran pertemuan pertama

Pada pertemuan kedua, pengajar memberikan sebuah mini game dengan cara memutar video *Mukashi Banashi Shitakiri Suzume* sebanyak dua kali dengan maksud agar pembelajar dapat mencatat dan memastikan apa saja *Keiyoushi* yang terdapat dalam video tersebut. Pada pemutaran pertama video *Mukashi Banashi Shitakiri Suzume*, pembelajar merasa sedikit kebingungan karena sebelumnya belum pernah mendapatkan tugas untuk mencari sesuatu dalam sebuah video dengan cara melihat video yang memiliki teks *Hiragana* di dalamnya, sehingga pembelajar lebih berfokus pada mendengarkan percakapan yang terdapat pada video. Kemudian pada pemutaran kedua video *Mukashi Banashi Shitakiri Suzume* pembelajar mulai dapat membagi fokus antara menyimak video, mendengarkan dialog percakapan, dan melihat teks percakapan yang mana kemudian didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. *Keiyoushi* yang didapatkan

Kalimat	Arti
こころのやさしいおじいさんと、いじわるなおばあさんがおりました。	Terdapat seorang kakek yang <u>baik hati</u> , dan nenek yang jahat.
かわいいなあ。 . . よっほおなかですていたんだなあ。	<u>Imutnya</u> ... Kamu pasti merasa lapar kan.
おいしいちゅん。 . .	<u>Enak</u> sekali, chun...
大きな川までたどりつく	Ketika sampai di sungai yang <u>besar</u> ,
と、	
いやあ、こんなにたのしいことははじめてじゃ。	Yaah, baru pertama kali aku merasakan sesuatu yang <u>menyenangkan</u> seperti ini.
では、おみやげにどひらか	Kalau begitu, untuk

おすきなほうのつづらをおもちかえりくださいちゅん。	oleh-oleh silahkan bawa pulang keranjang mana pun yang kau <u>suka</u> , chun.
それでは、わしは、 <u>おもいものより、小さくてかるい</u> ほうをいただくよ。	Kalau begitu, aku akan membawa keranjang yang <u>kecil</u> dan <u>ringan</u> , dari pada yang <u>berat</u> .
おじいさんは <u>小さな</u> つづら <u>をうれし</u> そうにせおってかえっていきました。	Si kakek pun pulang menggendong keranjang <u>kecil</u> dengan nampak <u>senang</u> .

Dari tabel di atas didapatkan beberapa *Keiyoushi* yang telah dipelajari oleh pembelajar pada buku *Kira Kira Nihongo* bab 4 dan 9. Adapun *Keiyoushi* lain yang belum diajarkan karena tidak tercantum dalam buku ajar yang dipakai, yakni sebagai berikut:

Tabel 2. *Keiyoushi* baru

Kalimat	Arti
こころのやさしいおじいさんと、 <u>いじわるなおばあさん</u> がおりました。	Terdapat seorang kakek yang baik hati, dan nenek yang <u>kejam</u> .
<u>めんどくせえ</u> けど、 <u>せんたく</u> ものにのりをつけるとすっか。 . .	Rasanya <u>merepotkan</u> sekali, tapi harus menempelkan perekat ini pada cucian...
<u>だいじな</u> のりをくっちゃまて！とんでえもねえすずめだ！	Kau memakan perekatku yang <u>berharga</u> ! Dasar burung gereja tak tahu diuntung!
なんて <u>ひどい</u> ことを!!	Betapa <u>kejamnya</u> !!

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan *Mukashi Banashi* sebagai media pembelajaran alternatif bagi pengajar bahasa Jepang untuk membantu dan mempermudah pembelajar dalam menguasai kosakata baru memiliki langkah-langkah yang membutuhkan cukup banyak waktu. Pada penelitian ini langkah-langkah pembelajaran dilakukan dalam dua kali tatap muka, pada tatap muka pertama langkah yang dilakukan pertama kali adalah memperkenalkan pembelajar pada *Keiyoushi* yang terdapat dalam buku *Kira Kira Nihongo* bab 4 dan 9 yang terbagi menjadi dua jenis *Keiyoushi*, yakni *i-keiyoushi* dan *na-keiyoushi*. Selanjutnya pembelajar juga diperkenalkan pada *Mukashi Banashi* sebagai salah satu bentuk karya sastra Jepang yang dapat digunakan dalam pembelajaran, kemudian dijelaskan tentang salah satu judul *Mukashi Banashi* yang nantinya akan digunakan untuk penelitian, yakni *Shitakiri Suzume*. Setelah penjelasan dan pengenalan pada *Mukashi Banashi*, dilakukan pengulasan kembali tentang *Keiyoushi* yang telah dipelajari.

Pada tatap muka kedua, langkah-langkah yang dilakukan meliputi pemutaran video *Mukashi Banashi* dengan tujuan untuk mengetahui apa saja *Keiyoushi* yang terdapat dalam video. Langkah kedua yakni pembelajar menuliskan hasil *Keiyoushi* yang didapat dari menyimak video yang telah diputar. Langkah ketiga yang dilakukan adalah mengulas kembali *Keiyoushi* yang telah dituliskan pada buku peserta didik dan yang telah dipelajari, juga sedikit membahas beberapa *Keiyoushi* yang tidak diajarkan di buku namun terdapat dalam video *Mukashi Banashi* yang telah diputarkan.

Saran

Harapan untuk penelitian selanjutnya agar bisa dilakukan dalam kondisi yang normal tanpa gangguan seperti pandemi yang sedang berlangsung saat ini. Juga agar peneliti yang akan meneliti efektivitas penerapan *Mukashi Banashi* dalam pembelajaran bahasa Jepang dapat menemukan langkah-langkah baru yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifuddin. 2010. *Neuropsikolinguistik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Faruk. 2012. *Pengantar Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Kawauchi, Sayumi dan Ralph F. McCarthy. 2008. *Manga Nippon Mukashi Banashi: Once Upon a Time in Jolly Japan*. Tokyo: Kodansha.
- Kustandi dan Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media. Buku Elektronik. (Diunduh pada tanggal 20 Agustus 2020).
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: Referensi.
- Noviana, Fajriana. 2017. *Sastra dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, (Online) Vol. 2 Nomor 2 (<https://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/article/view/8709> diakses pada 29 Januari 2020).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- Pratita, Ina Ika. 2017. *Pengembangan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (Dokkai)Mahapeserta didik Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal Asa Archives, (Online) Vol. 4 Nomor 2 (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/24751591>, diakses pada 3 Februari 2020).
- Sudjiyanto, Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Percetakan KBI.
- Sudjiyanto, Ahmad Dahidi. 2012. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno. 2000. *Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah* dalam Saukah, Ali dan Waseso, M.G. 2000. *Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah*. Malang: UM Press.
- Tarigan, Hendry Guntur. 1996. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Wahab, Abdul dan Lestari, Lies Amin. 1999. *Menulis Karya Ilmiah*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Winardi, Gunawan. 2002. *Panduan Mempersiapkan Tulisan Ilmiah*. Bandung: Akatiga.
- Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

**LAMPIRAN GAMBAR DIALOG PERCAKAPAN
DALAM VIDEO MUKASHI BANASHI SHITAKIRI
SUZUME**





KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Kampus Lidah Wetan dan Ketintang
Surabaya 60231
T: +6231-8280009; +6231-8275458
F: +6231-8275458

BERITA ACARA

Tempat :
Tanggal : 18 Januari 2023
NIM : 16020104031
Nama : RENO FERNALDI ARIFIN

Ketua :

Nama	Keterangan	Tanda Tangan
Pembahas Dra. Nise Samudra Sasanti, M.Hum.	Diterima/Ditolak*	
Pembahas Mintarsih, S.S., M.Pd.	Diterima/Ditolak*	
Pembahas Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.	Diterima/Ditolak*	

Dapat dilanjutkan dengan catatan :

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 26 Januari 2023
Ketua Prodi,

Tembusan :
1. Wakil Dekan I Unesa
2. Wakil Dekan II Unesa

Didik Nurhadi, M.Pd., M.A., Ph.D.
NIP 197604212005011002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh : Reno Fernaldi Arifin

NIM : 16020104031

Judul : Pengenalan Kosakata Sifat Pada Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar Melalui Video *Mukashi Banashi "Shitakiri Suzume"*

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 25 Januari 2023

Dewan Penguji

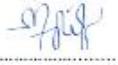
1. Dra. Nise Samudra Sasanti, M.Hum.

NIP. 195906171986012001



2. Mintarsih, S.S., M.Pd.

NIP. 196912271999032001



3. Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198010272008122001



Dr. Trisakti, M.Si.
NIP. 196509281991032001

Surabaya, 27 Januari 2023
Mengetahui,
Kajur Bahasa dan Sastra Jepang



Didik Nurhadi, M.Pd., M.A., Ph.D.
NIP. 197604212005011002