

**PERSEPSI PEMBELAJAR BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR PADA
KEGIATAN PROCESSING INSTRUCTION: FOKUS PADA EKSPRESI
BAHASA JEPANG ~てほしい**

Arianty Visiaty

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Universitas Al Azhar Indonesia

Email: ariantyvisiaty@uai.ac.id

PENDAHULUAN

Input adalah hal penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran bahasa. Input adalah contoh-contoh bahasa baik lisan maupun tulisan yang diterima pembelajar ketika belajar ataupun menggunakan bahasa kedua (Ellis, 1997). Input bisa didapat melalui hal yang pembelajar baca, dengar ketika belajar ataupun mencoba menggunakan bahasa yang dipelajari baik dengan teman sesama pembelajar atau dengan penutur asli. Input dapat berupa apa yang dilihat dan dengar melalui televisi, tulisan-tulisan pada papan iklan yang dibaca, lagu yang didengar, buku, majalah yang dibaca, dll. Input berperan besar dalam pemerolehan bahasa (Ellis, 1997). Karena input berasal dari luar diri pembelajar, maka input dikatakan sebagai faktor eksternal yang mempengaruhi pemerolehan bahasa (Ellis, 1997). Hal ini sejalan dengan pemikiran ahli behaviorisme bahwa bahasa di sekitar pembelajar atau input yang diterima pembelajar sangat penting bagi pemerolehan bahasa (Gass & Selinker, 2008).

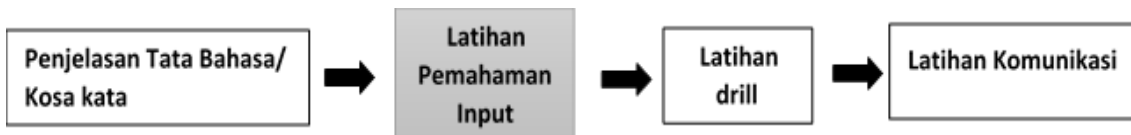
Salah satu gagasan terkait pentingnya input pada pemerolehan bahasa kedua adalah gagasan Krashen (1982). Krashen, (1982) mengeluarkan hipotesis terkait pemerolehan bahasa kedua, yang salah satunya terkait dengan input. Menurut Krashen, (1982), pemerolehan bahasa kemungkinan didapat melalui pemahaman bahasa yang levelnya sedikit lebih tinggi dari kemampuannya. Atau dapat dikatakan bahwa pemerolehan bahasa didapat melalui input bahasa pembelajar yang levelnya lebih tinggi dari kemampuan yang dimiliki saat ini. Input yang levelnya lebih tinggi dari kemampuan saat ini disebut *comprehensible input* (Krashen, 1982).

Krashen, (1982), memformulasikan *comprehensible input* ke dalam rumus $i + 1$. i merupakan simbol kemampuan yang dimiliki sekarang, sedangkan 1 merupakan simbol input yang levelnya sedikit lebih tinggi dari kemampuan sekarang. Sehingga dapat dikatakan *comprehensible input* adalah input yang terdiri dari input yang sesuai dengan kemampuan sekarang (i) ditambah input yang sedikit lebih tinggi dari kemampuan sekarang ($+1$). Dengan kata lain Krashen, (1982), menyatakan, pemerolehan bahasa kedua didapat melalui pemahaman input yang terdiri dari $i + 1$. Menurut Krashen, (1982), alasan seseorang dapat memahami input yang mengandung struktur bahasa yang belum dipelajari adalah karena kita tidak hanya menggunakan kemampuan bahasa ketika memahami, akan tetapi juga memanfaatkan konteks, pengetahuan yang dimiliki, dan informasi-informasi lain di luar struktur bahasa.

Hipotesis mengenai *comprehensible input* menyatakan bahwa pemerolehan bahasa didapat melalui pemahaman makna terlebih dahulu, baru kemudian kemampuan mengenai struktur bahasa diperoleh. Untuk dapat berkomunikasi dengan bahasa kedua, seseorang tidak perlu mempelajari struktur bahasa, hanya perlu mendapat banyak *comprehensible input*, kemampuan berkomunikasi akan muncul dengan sendirinya ketika seseorang sudah siap. Pada tahap awal pemerolehan bahasa, akan terlihat banyak

Salah satu model pembelajaran yang memperhatikan *processing instruction* adalah model pembelajaran Kodama & Kida, (2010). Kodama & Kida, (2010), menambahkan latihan pemahaman input **インプット理解練習** *inputo rikai renshuu* (latihan pemahaman input) untuk memastikan *input processing* yang terjadi di *working memory* pembelajar atau untuk memastikan apakah makna dan struktur sudah terkait.

Menurut Kodama & Kida, (2010), ketika pembelajar menerima input baik dari yang didengar maupun yang dibacanya, pembelajar akan membentuk pemahaman bahasanya sendiri atau yang disebut dengan *interlanguage*. *Interlanguage* pembelajar ini, bisa saja tidak tepat, untuk memastikannya dan membuat proses mengaitkan makna dan struktur berjalan dengan benar, maka perlu dilakukan latihan pemahaman input. Alur pembelajaran model Kodama & Kida, (2010) yang memasukan latihan pemahaman input adalah sebagai berikut;



Gambar 2 Model Pembelajaran *Processing Instruction* (Kodama & Kida, 2010)

Penelitian ini akan mengacu pada model pembelajaran *Processing Instruction* Kodama & Kida, (2010) di atas. Pertama dilakukan penjelasan tata bahasa dan kosa kata tatabahasa yang dipelajari dengan memberikan banyak input berupa contoh kalimat atau percakapan, dll baik dalam bentuk tulisan atau audio/video. Kemudian latihan pemahaman input, selanjutnya latihan output, baik berupa latihan drill, maupun latihan komunikasi.

Latihan pemahaman input yang dimaksud oleh Kodama & Kida, (2010) di atas adalah latihan yang ditujukan untuk mengetahui apakah pembelajar sudah dapat mengaitkan makna dan bentuk/struktur bahasa yang dipelajari. Oleh karena itu jawaban pembelajar juga bukan berupa output (ujaran atau tulisan). Bentuk soal latihan ini berupa contoh-contoh kalimat/percakapan (input). Contoh soal pemahaman input adalah soal berbentuk soal pilihan, soal pilihan benar atau salah, dan soal dengan jawaban berupa simbol-simbol atau gesture yang menunjukkan pembelajar mengerti maksud dari bahasa yang disampaikan pengajar. Berikut ini adalah contoh soal pemahaman input;

Perhatikan poster berikut, kemudian jawablah pertanyaannya.
 「だれに知ってほしいですか」、()に A～C から適当なものを選んでください。
 “Ingin siapa yang tahu?”, pilihlah jawaban yang tetap dari A～C dan tuliskan di (),

<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>もっと lebih</p> <p>知ってほしい (kami) ingin Anda tahu!</p> <p>SNS のマナー</p> <p>Tata krama media sosial</p> </div> <p>1. ()</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>もっと lebih</p> <p>知ってほしい (kami) ingin Anda tahu!</p> <p>はい</p> <p>肺ガンのこと</p> <p>Kanker paru-paru</p> </div> <p>2. ()</p>
---	--

- | | |
|----|---|
| A. | タバコをすったり、けんこうに気をつけなかったりする人
Orang yang merokok dan tidak memperhatikan kesehatan. |
| B. | ポスターを作った人
Orang yang membuat poster. |
| C. | SNS でやりとりをしている人
Orang yang berinteraksi menggunakan media sosial. |

Contoh soal di atas merupakan contoh soal dengan jawaban memilih pernyataan yang tepat. Pembelajar memperhatikan poster di sebuah website (poster 1 dari website penggunaan media sosial dan poster 2 dari website Kesehatan) yang berisi hal yang pemilik website inginkan agar pembaca websitenya tahu. Pembelajar diminta untuk memilih jenis pembaca yang dituju poster tersebut. Tujuan latihan di atas adalah untuk mengetahui apakah pembelajar sudah memahami makna dan struktur ekspresi 「～てほしい」(*~tehosii*) bahasa Jepang untuk menyatakan keinginan seseorang agar orang ketiga melakukan sesuatu.

Penelitian terdahulu terkait *processing instruction* diantaranya adalah penelitian, Nakaue (2009), Nakaue (2010), Nakaue, (2012), Sevikul, (2013), Shimada, (2017), dan Benati & Angelovska, (2015). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan *processing instruction* sangat efektif.

Penelitian sebelumnya sebagian besar merupakan penelitian yang membandingkan efektifitas dari kegiatan *processing instruction*, dan masih sedikit yang melihat persepsi pembelajar terhadap kegiatan *processing instruction*.

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka Indonesia pun masuk ke dalam revolusi industri 5.0. Seiring dengan ini pula maka pengajaran bahasa mengalami perubahan menyesuaikan dengan kemajuan teknologi. Pada era revolusi industry 4.0 ini informasi sangat mudah di dapat dalam jumlah yang besar pula melalui teknologi internet. Termasuk informasi yang terkait pengajaran bahasa ataupun informasi lain yang menggunakan bahasa yang dipelajari yang dapat dijadikan bahan ajar input di kelas.

Penelitian kegiatan *processing instruction* di atas belum ada yang menggunakan sarana teknologi sebagai metode pengajarannya. Untuk menjawab kemajuan teknologi, mengefektifkan kegiatan di kelas dengan kegiatan latihan baik pemahaman input maupun output, serta untuk melatih belajar mandiri, maka penjelasan tata bahasa pada penelitian ini dilakukan dengan media online berupa video penjelasan tata bahasa di youtube yang dibuat oleh vlogger orang Jepang.

Processing instruction dikatakan efektif terutama untuk tata bahasa yang sulit (Sevikul, 2013). 「～てほしい」(*~tehosii*) yang merupakan ekspresi untuk menyatakan keinginan penutur agar orang lain melakukan sesuatu untuknya merupakan salah satu tata bahasa yang sulit bagi orang Indonesia.

Penelitian terkait *processing instruction* untuk pembelajaran ekspresi bahasa Jepang 「～てほしい」(*~tehosii*) untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar, belum ada.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat persepsi pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar kegiatan *processing instruction* dengan model pembelajaran Kodama & Kida, (2010) pada pembelajaran ekspresi 「～てほしい」(*~tehosii*) yang diberikan pengajar dengan media online (youtube) sebagai bagian dari pembelajaran di era industri 5.0.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode angket tertutup dengan jawaban skala likert dan wawancara.

Responden penelitian ini adalah 14 orang pembelajar bahasa Jepang tingkat 2 semester 3 di Universitas Al Azhar Indonesia. Level kemampuan bahasa Jepang responden adalah tingkat dasar dan seluruh responden sudah lulus JLPT (Japanese Language Proficiency Test) level N4.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan hasil angket dan wawancara.

Kelas pembelajaran tata bahasa *～てほしい* (*~tehoshii*) dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2019. Sebelum masuk kelas pembelajar diminta untuk menonton empat video tentang *～てほしい* (*~tehoshii*) di youtube. Youtube pertama kedua dan ketiga berisi penjelasan *～てほしい* (*~tehoshii*) dan contoh-contoh kalimat dalam bahasa Jepang dengan tulisan terjemahan bahasa Inggris. Youtube keempat berisi contoh penggunaan *～てほしい* dalam situasi.

Ketika di kelas pengajar tidak lagi menjelaskan *～てほしい* (*~tehoshii*), akan tetapi langsung memberikan latihan pemahaman/interpretasi terhadap input.

Soal latihan terdiri dari 4 jenis soal. Soal pertama pembelajar melihat vlog yang mengandung kalimat yang menggunakan *～てほしい* (*~tehoshii*), kemudian menjawab benar atau salah tentang pernyataan yang diberikan pengajar. Pernyataan yang diberikan berupa kalimat yang menggunakan *～てほしい* (*~tehoshii*).

Soal kedua pembelajar diminta melihat beberapa iklan, dan pembelajar diminta untuk memilih dari beberapa pilihan jawaban, siapa yang ingin pembuat iklan minta untuk melakukan sesuatu.

Soal ketiga, pembelajar diminta melihat grafik peringkat tentang apa saja yang siswa wanita Jepang ingin ayahnya lakukan. Kemudian pengajar menyebutkan apa saja yang siswa wanita Jepang ingin ayahnya lakukan secara ajak, dan pembelajar menyebutkan peringkat berapa hal tersebut.

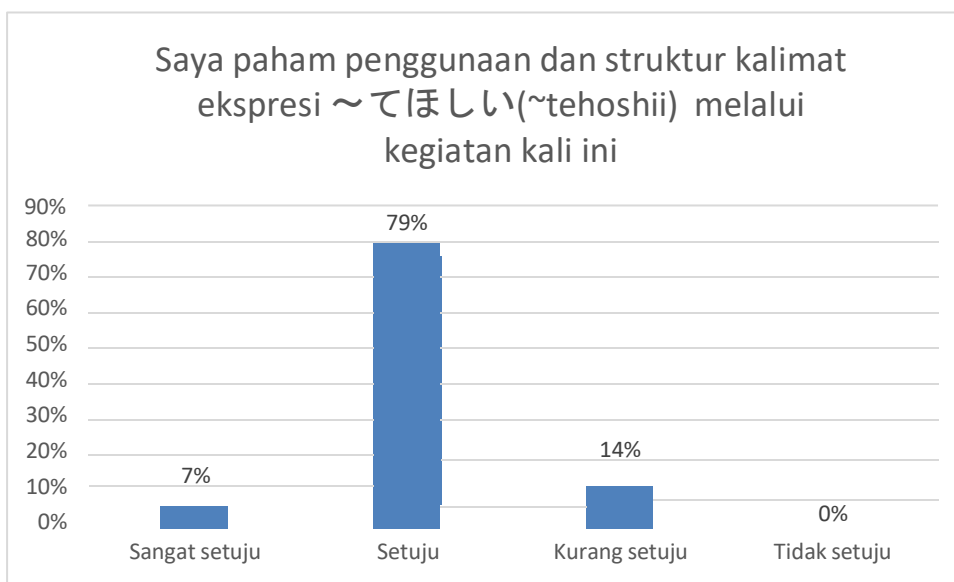
Soal terakhir, pengajar menyebutkan hal yang mungkin pembelajar ingin ayahnya lakukan terhadapnya, dan pembelajar menunjuk jari apabila sesuai dengan keinginannya.

Di akhir kelas pengajar menyebarkan angket mengenai persepsi pembelajar terhadap kegiatan yang telah dilakukan dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari angket, maka sebagaimana tertera pada grafik 1 berikut ini, dapat dilihat bahwa 86% pembelajar sangat paham dan paham terhadap makna/fungsi dan struktur bahasa ekspresi *～てほしい* (*~tehoshii*) melalui kegiatan penjelasan tata bahasa menggunakan youtube dan latihan pemahaman/interpretasi input. Hasil ini sama dengan hasil penelitian Sevikul (2013) dimana semua pembelajar merasa paham terhadap materi ekspresi memberi dan menerima bahasa Jepang. Hal ini menunjukkan kegiatan *processing instruction* sangat membantu pemahaman pembelajar. Ketika melihat penjelasan tata bahasa dan contoh kalimat di youtube, pembelajar membuat pemahamannya sendiri dan menciptakan *interlanguage* (bahasa antara). Ketika latihan pemahaman/interpretasi input, maka pembelajar dapat memperbaiki *interlanguage* yang dibuatnya sampai sehingga pembelajar tidak hanya memahami struktur dari kalimat *～てほしい* (*~tehoshii*) saja akan tetapi juga makna/fungsinya.

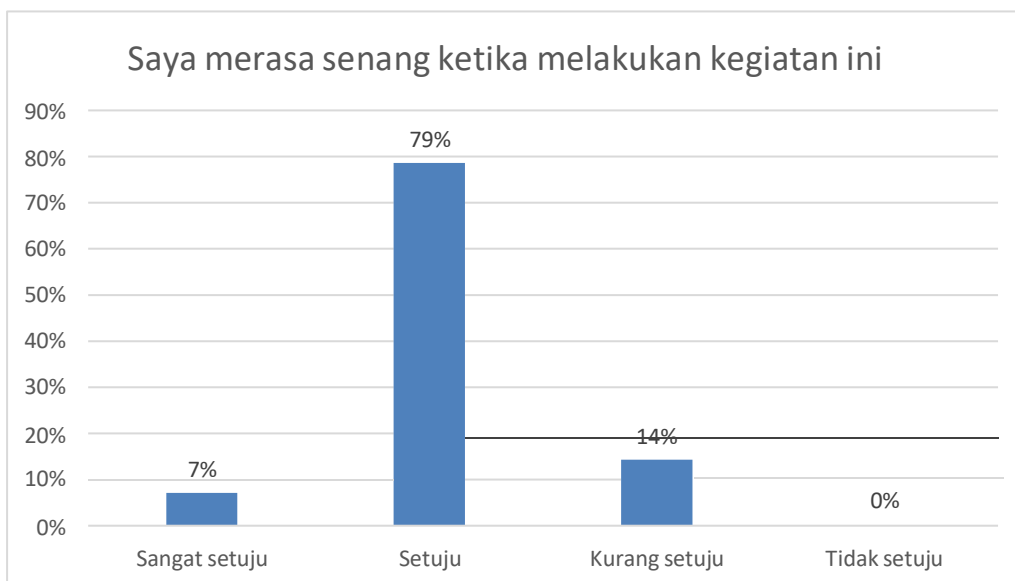
Grafik 1 Pemahaman Terhadap Materi ~てほしい(~tehosii)



Dari segi ketertarikan terhadap kegiatan diketahui bahwa 84% pembelajar merasa bahwa kegiatan ini menyenangkan seperti yang terlihat pada grafik 2 di bawah ini. Sedangkan pembelajar yang merasa kegiatan ini kurang menyenangkan hanya 14% saja. Hal ini menunjukkan pembelajar dapat menerima kegiatan ini.

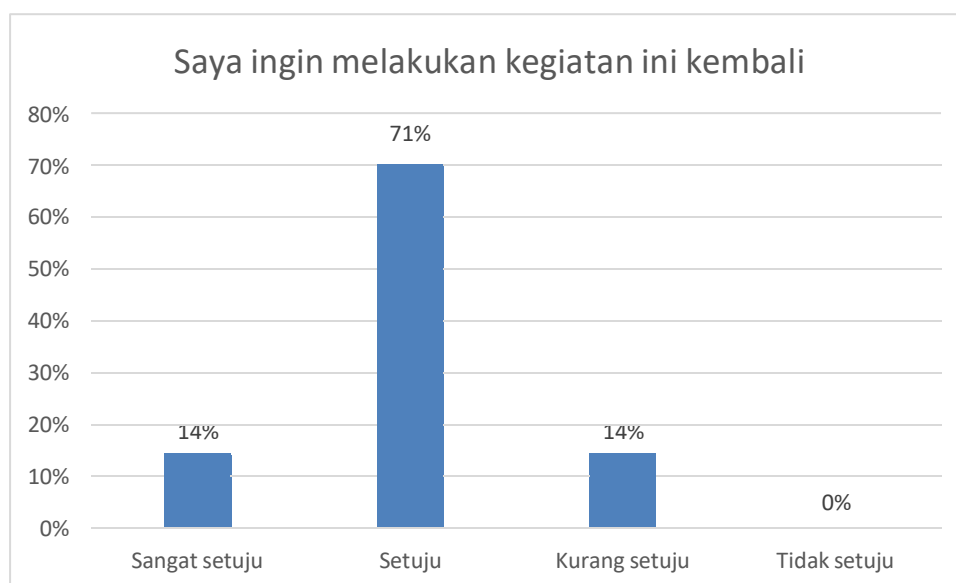
Berdasarkan hasil wawancara mengenai sebab dirasakannya perasaan senang ketika mengikuti kegiatan ini, adalah “karena video yang diberikan mudah dimengerti”, “karena membantu saya memahami pola kalimat”. “karena dapat melihat penggunaannya sehari-hari”, “karena belajar dengan metode yang bervariasi akan membuat pelajaran menarik”, dll. Rata-rata alasan yang dijelaskan pembelajar ketika wawancara terkait dengan penjelasan tata bahasa melalui youtube/video.

Grafik 2 Ketertarikan pada Kegiatan



Sedangkan dilihat dari segi keinginan pembelajar untuk mengulang kembali kegiatan, berdasarkan hasil angket juga diketahui bahwa 85% pembelajar merasa ingin melakukan kembali kegiatan ini (Grafik 3).

Grafik 3 Keinginan untuk Melakukan Kembali Kegiatan



Berdasarkan hasil wawancara diketahui juga bahwa latihan memahami/menginterpretasi input juga menjadi perhatian dari pembelajar. Hal ini terlihat dari jawaban wawancara mengenai apa saja komentar yang ingin disampaikan pada kegiatan ini. “Sangat bermanfaat dan dapat melatih pemahaman lebih dalam”, “Sangat menyenangkan sebelum memulai pelajaran dengan melihat video pembahasan terlebih dahulu kemudian saat kelas bisa lebih memahaminya”, menurut saya menggunakan video lebih menantang karena ketika di kelas langsung ada kuis yang artinya menuntut kami untuk benar2 belajar”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan menjelaskan tata bahasa melalui video dan latihan input mungkin dilakukan pada pembelajar bahasa Jepang di Indonesia, karena persepsi pembelajar terhadap kegiatan tersebut positif. Atau dengan kata lain penelitian ini dapat dikatakan memperkuat hasil penelitian tentang pentingnya input dan memperhatikan *input processing* dalam pembelajaran bahasa. Di samping itu kegiatan ini dapat melatih pembelajar untuk belajar mandiri. Akan tetapi untuk melakukan kegiatan ini pengajar perlu memperhatikan media online yang digunakan, karena tidak semua materi yang ada di youtube merupakan *comprehensible input* ($i + 1$), karena apabila input yang diberikan $i + 2, 3, 4, \text{dst}$ pembelajar akan menjadi sulit untuk memahami materi yang diajarkan. Solusi lain yang bisa dilakukan adalah dengan membuat media online/youtube vlog sendiri.

Penelitian ini hanya sampai pada persepsi pembelajar terhadap kegiatan penjelasan dengan media online dan latihan pemahaman/interpretasi input saja, yang sederhana belum sampai pada melihat efektifitas dari kegiatan ini. Penelitian efektifitas

dengan penjelasan tata bahasa yang dilakukan oleh pengajar sudah banyak dilakukan dan sebagian besar hasil dari penelitian tersebut adalah pembelajar mendapat hasil yang baik dan masih tetap mempertahankan hasil tersebut beberapa saat setelah kegiatan dilakukan. Akan tetapi belum ada penelitian yang menggunakan media online sebagai media penjelasan tata bahasa pada kegiatan *processing instruction*. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian yang terkait dengan efektifitas *processing instruction* yang menggunakan media online sebagai media penjelasan tata bahasa pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Benati, A., & Angelovska, T. (2015). The effects of Processing Instruction on the acquisition of English simple past tense: Age and cognitive task demands. *IRAL - International Review of Applied Linguistics in Language Teaching*, 53(2), 249–269. <https://doi.org/10.1515/iral-2015-0012>
- Ellis, R. (1997). *Second Language Acquisition*. Oxford University Press.
- Gass, S. M., & Selinker, L. (2008). *Second language acquisition: an introductory course*. Routledge.
- Kodama, Y., & Kida, M. (2010). *Bunpo o Oshieru: Jissai no Bamen de Tsukaeru Youni Naru Tameni*. The Japan Foundation.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon Press Inc.
- Nakaue, A. (2009). The Effects of Processing Instruction on The Aquisition of Causative Construction and Humble Expressions in Japanese. *Hiroshima Daigaku Kyouikugaku Kenkyukai Kiyō*, 58, 245–252.
- Nakaue, A. (2010). The Effects of Processing Instruction — On the Acquisition of Adjective Comparisons in Japanese —. *The Journal of Educational Research*, 6, 41–50. <https://doi.org/10.4324/9781315676968>
- Nakaue, A. (2012). Comparative Studies of Processing Instruction and Output-Based Instruction in Japanese Adjective Comparisons. *Nihongo Kyouiku*, 151, 48–62.
- Ozeki, H. (2010). *Nihongo o Oshieru Tame Dainigengo Shutokuron Nyuumon*. Kurosio.
- Sevikul, R. (2013). Inputto Shori Shidou o Toriireta Jugyou no Kokoromi: Thai no Koukou ni Okeru Jujū Hyōgen no Shidou o Rei ni. *Nihon Gengo Bunka Kenkyukai Ronshū*, 9, 93–120.
- Shimada, K. (2017). The Effect of Input Processing Instruction on the Retention of Explicit Knowledge. *Journal of the Chubu English Language Education Society*, 46(2), 277–284. https://doi.org/10.20713/celes.46.0_277
- VanPatten, B. (2004). *Processing Instruction Theory, Research, and Commentary*. LAWRENCE ERLBAUM ASSOCIATES, PUBLISHERS.