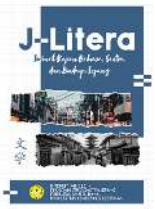
Yuniarsih, Tia Ristiawati, Nur Saadah Fitri Asih, Fitri Fauziyyah, Vaniya Safitri Irawan (2022). Efektivitas Bahan Ajar *Kaiwa II Berbasis Project Based Learning*.
J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jepang. Vol.4 (2) pp. 22-31.

Efektivitas Bahan Ajar *Kaiwa II* Berbasis *Project Based Learning*



Yuniarsih*, Tia Ristiawati, Nur Saadah Fitri Asih, Fitri Fauziyyah, Vaniya Safitri Irawan

* *Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta*
Email : kawaiiyuni2004@gmail.com

Abstract

The development of kaiwa II teaching materials based on project based learning that pays attention to several aspects of communication (sociolinguistics, turn taking, natural communication), collaboration, creativity, critical thinking and cross-cultural understanding is an urgent need. This is due to the lack of students' ability to use some of these aspects of communication, and the lack of textbooks that explain the characteristics of spoken language in Japanese which is full of cultural content in which there is also a context close to the learner so as to improve cross-cultural understanding skills. This is in line with the idea of learning Japanese based on the JF Standard and 21st century skills. Project based learning is a method that can be applied in kaiwa learning, based on the results of Yuniarsih's research in 2004, 2005 which proves that the application of drama in kaiwa learning can improve skills. student communication, as well as supported by several other relevant research. This research is a follow-up study on the analysis of the needs for Kaiwa II teaching materials which was carried out in 2019 and a feasibility test in 2021. In this 2022 study, an experiment was conducted on the application of textbooks as a product of previous research. This textbook has been validated by experts in Japanese linguistics and language education. The experimental results in quantitative research on 23 students taking Kaiwa II courses, it is known that the application of textbooks in Kaiwa II learning can improve communication skills. Thus, this textbook is effective in learning Kaiwa II and can be used as a reference as a textbook.

Keywords:
kaiwa, project based learning, communication skills, development of teaching materials, drama

Article Info:
First received: 11 Aug 2022
Available online: 30 Nov 2022

PENDAHULUAN

Dalam meningkatkan komunikasi secara lisan, didukung oleh mata kuliah berbicara (*kaiwa*). Peningkatan kemampuan komunikasi di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta (PSPBJp FBS UNJ) melalui pembelajaran *kaiwa* 1 sampai dengan *kaiwa* 6 berbasis *project based learning*. Target pembelajaran *kaiwa* 1- 4 adalah mahasiswa dapat berkomunikasi secara natural dalam percakapan sehari-hari yang sederhana. Sedangkan target pembelajaran *kaiwa* 5 dan 6 lebih fokus pada kemampuan bahasa Jepang secara monolog yaitu *speech* dan presentasi, akan tetapi dibutuhkan kemampuan berpikir kritis pada saat berargumentasi mempertahankan pendapat

Menurut penelitian Yuniarsih dkk (2007), buku ajar yang selama ini digunakan untuk mata kuliah *kaiwa* khususnya tingkat dasar yaitu *Minna no Nihongo* memiliki beberapa hal kekurangan. Buku ini tidak membahas secara khusus mengenai ciri khas bahasa lisan bahasa Jepang. Bagian *Renshuu C* merupakan latihan yang menekankan tata bahasa yang sudah dipelajari. Bahkan percakapan yang terdapat dalam buku *Minna no Nihongo* ini pada umumnya menampilkan percakapan dengan situasi di Jepang, bukan situasi di Indonesia yang dekat dengan realita pembelajar. Dengan demikian, untuk membantu meningkatkan kemampuan komunikasi secara lisan dan sedikitnya buku ajar yang bisa digunakan mahasiswa untuk pembelajaran *kaiwa*, maka penyusunan buku ajar *kaiwa* merupakan kebutuhan yang mendesak.

Dengan adanya buku ajar yang memuat situasi yang sesuai dengan realita mahasiswa dan menekankan ciri khas bahasa lisan, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi mahasiswa dalam bahasa Jepang secara natural.

Sehubungan dengan minimnya buku ajar bahasa Jepang yang memuat ciri khas bahasa lisan, dan kurangnya buku ajar yang memuat percakapan dengan situasi dan kondisi dekat pembelajar Indonesia, serta perlunya bahan ajar yang sesuai dengan target pembelajaran yang sudah dirancang oleh kurikulum khususnya kurikulum PSPBJp. Oleh karena itu, pengembangan buku ajar kaiwa II telah dilakukan oleh peneliti semenjak tahun 2019 dengan menggunakan metode pengembangan Borg & Gall. Tahapan pertama, studi awal untuk menganalisa kebutuhan bahan ajar *kaiwa* sebagai produk yang dikembangkan dilaksanakan pada tahun 2019. Kemudian dilanjutkan tahapan berikutnya yaitu mengembangkan produk materi bahan ajar *kaiwa,* melakukan uji lapangan terhadap produk bahan ajar *kaiwa,* dan melakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan bahan ajar *kaiwa*.

Urgensi penelitian ini adalah setelah tahapan uji kelayakan yang telah dilaksanakan pada tahun 2021, sehingga perlu dilaksanakan pengembangan tahap terakhir, yaitu uji coba produk yang dilaksanakan pada tahun 2022 ini untuk mengetahui efektivitas buku ajar ini dalam meningkatkan kemampuan komunikasi.

Produk yang sedang dikembangkan berupa buku ajar Shizenna Nihongo II ini telah mendapat masukan dari *native speaker* yang ahli dalam bidang linguistik dan pendidikan bahasa Jepang, serta mendapat penilaian dari enam dosen dengan menggunakan rubrik penilaian. Berdasarkan hasil rubrik penilaian dan komentar *native speaker*, dapat disimpulkan bahwa di dalam buku ajar ini masih terdapat beberapa kesalahan dalam pengetikan dan penataan materi. Ekspresi dan kalimat yang diungkapkan oleh karakter di dalam buku juga dianggap kurang beragam. Pemilihan nama dan hubungan antarkarakter juga tidak dijelaskan secara eksplisit, sehingga dapat menimbulkan kesalahpahaman. Setelah buku ajar direvisi berdasarkan komentar dan penilaian dari para ahli, maka perlu dilakukan uji coba dalam skala besar untuk melihat efektivitas dari buku ajar Shizenna Nihongo II ini.

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui efektivitas penggunaan buku ajar berbasis *project based learning* pada pembelajaran *kaiwa II*?
2. Mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan bahan ajar berbasis *project based learning* dalam pembelajaran *kaiwa II*?

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah eksperimen terhadap penggunaan beberapa bagian buku ajar dari penelitian sebelumnya yaitu analisis kebutuhan bahan ajar *kaiwa* II dan uji kelayakan.

KERANGKA TEORI

Project Based Learning

Pendidik pada saat mengajarkan *kaiwa.* pada umumnya dengan cara siswa menghafal percakapan yang ada dalam buku teks tersebut, lalu mengganti bagian tertentu dengan kalimat sendiri, kemudian dipresentasikan di muka kelas. Sementara di lain pihak, sedikit kesempatan peserta didik untuk mengaplikasikan bahasa Jepang, khususnya berbicara langsung dengan *native*.

Pada penelitian Yuniarsih (2004, 2005) diketahui bahwa penerapan *project based learning* melalui drama dapat

meningkatkan kemampuan komunikasi mahasiswa dengan menggunakan bahasa Jepang secara natural, serta dapat meningkatkan kerjasama antarmahasiswa. Ada beberapa penelitian pembelajaran berbasis *project based learning* di Jepang, antara lain Ito dkk (2021), Higashino (2020), dan Hiromasa (2020).

Project based learning sendiri merupakan salah satu metode pembelajaran dimana siswa belajar dengan membuat suatu proyek yang termasuk salah satu metode belajar *active learning*. Ide mengenai *active learning* sudah ada sejak tahun 1980-an ketika reformasi Pendidikan Amerika, namun baru di definisikan sekitar tahun 1990.

Metode ini didasari oleh pemikiran Dewey yang berupa "*learning by doing*", yang lama-kelamaan disebut dengan "*project method*" oleh murid-muridnya. Kini metode pembelajaran *active learning*, termasuk *project based learning* mulai marak diterapkan pada bidang Pendidikan di seluruh dunia, termasuk pula dalam bidang Pendidikan bahasa.

Dari hasil penelitian Ito dkk (2021) diketahui bahwa bahwa pembelajaran menggunakan metode *project based learning* melalui presentasi poster sangat efektif dalam bertukar informasi dan juga dapat membina jaringan kerjasama karena dilakukan dengan kerjasama antara empat universitas yang memiliki program studi Teknologi Informatika. Higashino (2020) menerapkan *project based learning* pada pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar melalui pemanfaatan media buku bergambar. Berdasarkan hasil penelitiannya diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *project based learning*, siswa menjadi lebih mandiri (proaktif), interaktif dan *deep learning*.

Hiromasa (2020) juga meneliti penerapan berbasis *project based learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris hanya saja pada tingkat mahasiswa. Hasilnya, pembelajar menjadi lebih mandiri, otonom dan kolaboratif dalam proyek pembuatan bahan ajar bahasa Inggris berbasis TIK untuk siswa tingkat menengah lalu presentasi dan evaluasi rubrik buatan sendiri. Hiromasa dalam pembelajaran *project based learning* menekankan mahasiswa pada pembuatan bahan ajar bahasa Inggris untuk anak SMP. Sebaliknya dalam penelitian ini peneliti akan membuat bahan ajar untuk mahasiswa untuk pembelajaran *kaiwa* yang berbasis *project based learning* melalui drama. Produk akhirnya adalah selain buku ajar, juga skenario dan video drama sebagai hasil karya mahasiswa.

Pengembangan Bahan Ajar Silabus Fungsi

Tim pengembang bahan ajar dari pusat bahasa Jepang (2010:3-9) menjelaskan bahwa secara umum, The Japan Foundation telah menetapkan standar ukuran kemampuan pembelajar bahasa Jepang yang dikenal dengan *JF Standard*. Standar ini didasarkan kepada dua aspek umum pembentuk kemampuan bahasa, yaitu:

1. Kompetensi Bahasa Komunikasi (コミュニケーション言語能力).
2. Aktifitas Bahasa Komunikasi (コミュニケーション言語活動).

Agar dapat menggunakan kompetensi kemampuan bahasa secara efektif, diperlukan strategi komunikasi dalam melaksanakan aktivitas bahasa.

Silabus yang biasa digunakan dalam buku-buku bahasa Jepang di antaranya adalah silabus tata bahasa, silabus fungsi, silabus situasi, silabus kompetensi, silabus tema. Sehubungan dengan pembelajaran *kaiwa* di UNJ menggunakan pendekatan komunikatif dan pembelajaran bahasa Jepang dilakukan bukan di negara asal bahasa tersebut, sehingga silabus fungsi sesuai digunakan dalam buku ajar *kaiwa.*

Dalam buku *Beshikku Nihongo Kyouiku: A Basic Guide to the Teaching Japanese as a*

Second Language (2007:120-121), Sasaki mengatakan bahwa yang dimaksud dengan silabus fungsi adalah silabus yang berdasarkan arti dan fungsi dari suatu bahasa. Materi silabus berdasarkan fungsi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa misalnya *irai suru* (meminta tolong), *sasou* (mengajak), *kanshasuru* (mengungkapkan rasa terima kasih), dan lain lain. Materi pembelajaran seperti kosa kata dan pola kalimat untuk mendukung fungsi tersebut. Materi pembelajaran berdasarkan fungsi sudah dimulai dari buku ajar *kaiwa* I. Buku ajar *kaiwa* II ini sebagai kelanjutannya yang disusun dengan situasi dan konteks yang berbeda.

Pembebalajaran *kaiwa* diawali dengan *tasuku senkoukei* yang merupakan tugas di awal perkuliahan sebelum pengajar memberikan input kepada mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian Noda (2005:164), pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan *tasuku senkoukei* ini menghasilkan pembelajaran yang efektif dikarenakan pembelajar dapat belajar secara mandiri dengan menemukan sendiri benar atau salah percakapan yang mereka buat. Setelah menyelesaikan *tasuku senkoukei*, pengajar akan menjelaskan materi pembelajaran. Buku ajar Shizenna Nihongo II diawali dengan *tasuku senkoukei* setelah penjelasan target pembelajaran seperti terlihat dalam gambar berikut.

Gambar 1. Contoh target pembelajaran dan *tasuku senkoukei*

Peningkatan Kemampuan Komunikasi Lisan Melalui *Project Based Learning* (Drama)

Pembelajaran Kaiwa II untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan di PSPBJp FBS UNJ menekankan *JF Standard*: a)*kadaisuikounouryoku,* b)*ibunkarikainouryoku.* Dalam buku panduan *JF Standard* yang disusun oleh The Japan Foundation (2010:7), dijelaskan bahwa yang dimasud dengan *kadaisuikounryoku* adalah kemampuan menyelesaikan tugas (seseorang mampu berbuat apa dan bagaimana dengan menggunakan bahasa Jepang), dan *ibunkarikainouryoku* adalah kemampuan pemahaman lintas budaya (bagaimana seseorang yang berinteraksi dengan berbagai kebudayaan memperluas wawasannya yang pada akhirnya memahami dan menghormati kebudayaan orang lain). Dalam penelitian ini, untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan tugas dan kemampuan pemahaman lintas budaya mahasiswa, peneliti merancang *my can-do* untuk menentukan target pembelajaran dan alur pembelajarannya. Dengan harapan model pembelajaran Kaiwa II yang menekankan *JF Standard* berbasis *project based learning* ini bisa digunakan di Perguruan Tinggi lainnya yang memiliki Prodi Bahasa atau Sastra Jepang.

Faktor budaya dalam komunikasi menurut Shiozawa dalam Kadowaki (2013:5) adalah sebagai berikut: Strategi gaya komunikasi, bahasa periferal, komunikasi non verbal, nilai dan pola perilaku, gaya hidup dan fungsi sosial, budaya informasi dan budaya prestasi. Menurut Kadowaki (2013:20), hal tersebut di atas dapat disampaikan kepada siswa melalui drama sebagai pembelajaran berdasarkan eksperiensial yaitu pembelajaran berdasarkan pengalaman. Drama merupakan metode untuk mensimulasikan atau benar-benar mengalami adegan yang dijumpai dalam kehidupan sosial yang sebenarnya.

Kompetensi menyimak, berbicara, membaca dan menulis dapat diajarkan secara integral melalui drama. Minat terhadap drama atau sinetron yang ditayangkan di televisi, dan fitrah anak-anak kecil bermain sandiwara, menginspirasi peneliti untuk menjadikan hal tersebut sebagai model pembelajaran drama dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pembelajaran *kaiwa*. Dengan pembelajaran drama, bukan berarti terlepas sama sekali dengan pengetahuan tata bahasa atau materi *kaiwa* yang telah diberikan. Tetap saja target utamanya adalah dapat menerapkan berbagai aspek kompetensi dalam berkomunikasi yang menjadi target utama pembelajaran. Namun permasalahannya adalah pembelajaran bahasa melalui drama membutuhkan waktu dan persiapan yang panjang dan kompleks mulai dari membuat naskah, latihan, dan menampilkan drama tersebut. Waktu dan persiapan yang panjang tentu akan menyita waktu dan tenaga hanya untuk materi ini.

Peneliti tergugah untuk mencari cara pembelajaran drama yang bisa dimanfaatkan untuk mengajarkan kompetensi berbahasa: membaca, menulis, menyimak, dan berbicara secara integral dengan waktu yang singkat. Dalam pembelajaran bahasa Jepang yang menggunakan drama, berbeda dengan drama yang ditayangkan di televisi. Perbedaannya adalah skenario drama dalam pembelajaran bahasa Jepang dibuat oleh kelompok yang akan mementaskannya. Uniknya, skenario drama yang dibuat siswa itu singkat, padat, dan komunikatif sesuai dengan kemampuan bahasa Jepang yang dimilikinya.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa dapat meningkatkan komunikasi dengan menggunakan drama (Nuibe, 1990:2, Richard A. Via dalam Ito, 2000:168, Yuniarsih 2005: 241-243).

Berdasarkan hasil penelitian Yuniarsih (2005) diketahui bahwa semua kelompok belum dapat menerapkan struktur percakapan dengan baik. Terlihat pula dalam skenario mahasiswa tersebut, tidak semua kelompok dapat menerapkan fungsi menitip pesan dan perbedaan ungkapan sesuai dengan lawan bicara ke dalam skenario. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa struktur percakapan, penggunaan ungkapan menitip pesan, dan penggunaan ungkapan sesuai dengan lawan bicara merupakan kesulitan pembelajar dalam mengaplikasikan bahasa lisan.

Menurut Takehiko Kandori dan Sadataka muramatsu (1983:54-55), langkah penulisan skenario sama dengan langkah menulis karangan yaitu: a) Menentukan Tema, b) Memikirkan struktur, c) menjabarkan, d) memperbaiki. Agar dapat menggunakan kompetensi kemampuan bahasa secara efektif, diperlukan strategi komunikasi dalam melaksanakan aktivitas bahasa.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) yaitu model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Menurut Borg, W.R & Gall (2007) penelitian pengembangan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Melakukan analisis kebutuhan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi dengan kajian pustaka dan pengamatan kelas, identifikasi dan merangkum permasalahan dalam pembelajaran.
2. Merancang penelitian meliputi: perumusan tujuan pengembangan, desain atau langkah-langkah penelitian.
3. Mengembangkan produk (draf) meliputi: penyiapan draf produk bahan ajar melalui analisis materi dan metode pembelajaran *kaiwa*.

4. Uji coba lapangan tahap awal meliputi uji ahli materi dan ahli metode pembelajaran.
5. Merevisi buku ajar berdasarkan masukan dan saran dari hasil uji lapangan tahap awal.
6. Uji coba lapangan utama. Melakukan uji coba pada skala kecil atau sampel terbatas.
7. Merevisi produk bahan ajar hasil uji coba lapangan utama.
8. Uji lapangan operasional. Uji skala besar, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan angket.
9. Menyempurnakan produk buku ajar. Penyempurnaan didasarkan pada masukan dan saran dari uji pelaksanaan di lapangan.
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, memantau distribusi dan kontrol kualitas.

Langkah (1) sampai dengan (5) sudah dilakukan dan menghasilkan produk buku ajar tahap awal. Langkah selanjutnya (6) sampai dengan (9) akan dilaksanakan pada penelitian ini. Sedangkan (10) mendesiminasikan produk pada tahap berikutnya.

Dengan demikian, metodologi penelitian ini adalah kuantitatif berupa eksperimen terhadap 23 mahasiswa kelas C semester dua PSPBJp FBS UNJ tahun akademik 2021/2022 yang mengambil mata kuliah Kaiwa II pada maret sampai juli 2022. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, uji coba, angket dan wawancara.

Uji coba dilakukan secara bertahap dengan langkah sebagai berikut.

1. *Pretest*, mahasiswa diminta mengerjakan *pretest* sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan mahasiswa sebelum dilakukan eksperimen.
2. Uji coba terhadap mahasiswa kelas C menggunakan buku ajar Shizenna Nihongo II.
3. *Posttest,* mahasiswa diminta mengerjakan *posttest* pada sesudah pembelajaran untuk mengetahui keefektifan buku ajar yang diuji Mahasiswa juga diminta untuk mengisi angket mengenai buku ajar.
4. Angket, Setelah mengikuti pembelajaran, mahasiswa diminta untu mengisi angket tertutup mengenai buku ajar Shizenna Nihongo II.
5. Evaluasi perorangan, 6 orang perwakilan mahasiswa diwawancarai mengenai tanggapan mereka terhadap buku ajar Shizenna Nihongo II yang akan digunakan untuk pembelajaran. Pertanyaan meliputi kesan, kelebihan dan kekurangan buku ajar yang sebelumnya diberikan kepada mereka untuk dibaca.

Perhitungan efektifitas buku ajar dilakukan dengan menggunakan t hitung, dimana jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Ha ditolak Ho diterima, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ha diterima Ho ditolak

This section must be in one column.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Coba

Setelah dilakukan evaluasi pertama, kemudian dilakukan revisi sesuai dengan masukan rekan dosen dan pakar yang telah dijabarkan pada penelitian sebelumnya. Selanjutnya dilakukan pembelajaran menggunakan buku ajar Shizenna Nihongo II pada mahasiswa Kelas C Semester II PSPBJp FBS UNJ. Pembelajaran menggunakan buku ajar Shizenna Nihongo II ini dilakukan selama 3 pertemuan. Dengan

materi pada setiap pertemuan adalah : *riyuu o noberu, kujou o iu,* dan *ibento o setsumei suru.*

Instruksi *Role Card*

１．理由を述べる

Bacalah kartu peran berikut ini dengan seksama!

Lakukanlah *roleplay* berdasarkan kartu peran berikut ini (Peran siswa : A)

A	B
Peran : Mahasiswa あなたは 20 分遅刻してしまいました。そして、先生に宿題をまだ出していません。 先生にどうして遅刻してしまいましたか、どうして宿題がまだ出していない理由を述べてください。 Anda baru memasuki zoom meeting setelah kelas kaiwa berjalan 20 menit dan belum mengirimkan tugas minggu lalu. Sampaikan alasanmu mengapa terlambat dan belum mengirimkan tugas.	Peran : Guru あなたの学生は 20 分ぐらい遅刻してしまいました。そして、宿題もまだ出していません。学生にどうして遅刻してしまいましたか、どうして宿題をまだ出していない理由を聞いてください。 Mahasiswa anda telat masuk kelas selama 20 menit dan juga belum termasuk daftar yang mengumpulkan tugas naskah drama. Tanyakan pada mahasiswa tersebut alasan mengapa ia terlambat dan belum mengirimkan tugasnya

2. 届けるものが違う

Bacalah kartu peran berikut ini dengan seksama!

Roleplay akan dimulai dari bagian guru (Peran guru : B)

Lakukanlah *roleplay* berdasarkan kartu peran berikut ini (Peran siswa : A)

A	B
Peran : Pelanggan あなたのオンラインで買ったものが間違いました。そして、その売っている店に連絡します。あなたの苦情を言って、店員さんにアドバイスもらってください Anda menghubungi toko tempat Anda berbelanja *online* karena barang yang dibeli tidak sesuai dengan yang diterima. Sampaikan keluhanmu dan minta saran dari penjual.	Peran : Pelayan あなたはオンラインでものを売っています。あるお客さんがあなたに連絡をかけて文句を聞かせました。お客さんに解決を言ってください。 Anda seorang penjual barang secara online. Salah satu pelanggan Anda komplain karena barang yang dikirim berbeda dengan yang ia beli. Berikan solusi kepada pelanggan Anda.

3. 自由祭り

Bacalah kartu peran berikut ini dengan seksama!

Roleplay akan dimulai dari bagian guru (Peran guru : B)

Lakukanlah *roleplay* berdasarkan kartu peran berikut ini (Peran siswa : A)

A	B
Peran : Mahasiswa あなたの友達は日本祭りが好きです。その友達に、あなたの大学でも日本祭りのようなイベントがあるといって、そのイベントを説明してください。Teman Anda sangat tertarik dengan kegiatan festival seperti di Jepang. Jelaskan padanya bahwa kampusmu juga memiliki festival yang mirip seperti di Jepang dan juga kegiatan apa saja yang ada di festival tersebut.	Peran : Teman あなたは日本祭りがすきです。友達に日本祭りのようなイベントがインドネシアにありますかと聞いてください。 Anda sedang mencari tahu kegiatan festival Jepang. Tanyakan pada temanmu apakah ada kegiatan festival Jepang yang serupa di Indonesia!

Pretest dan *Posttest*

Setelah melakukan pembelajaran menggunakan buku ajar Shizenna Nihongo, dilakukan Kembali evaluasi menggunakan metode pretest dan postest.

Pretest dilaksanakan pada tanggal 11 dan 12 Februari 2022 melalui *Zoom meeting* yang telah disiapkan oleh peneliti kepada peserta didik kelas C kaiwa semester II yang berjumlah 23 peserta. *Pretest* diadakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikannya *treatment* di kelas. *Posttest* sendiri diadakan pada tanggal 21 dan 28 Maret 2022 melalui *Zoom meeting* yang sama untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah diberikan *treatment*.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *postest*, dengan db sebsesar 44 dan signifikansi pada tingkat 5%, dapat diketahui t_{tabel} sebesar 2,015. Adapun nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} (5,73 > 2,015). Maka dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan buku ajar Shizenna Nihongo II dapat meningkatkan hasil pembelajaran Kaiwa II.

Hasil Angket

Sebanyak 23 orang mahasiswa kelas C diberikan 12 pertanyaan angket mengenai buku ajar Shizenna Nihongo II, beserta kesan dan masukan mereka setelah menggunakan buku ini selama satu semester pembelajaran. Jawaban angket menggunakan skala 1-5, dimana nilai 1 merupakan nilai terendah dan nilai 5 merupakan nilai tertinggi.

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa buku ajar Shizenna Nihongo II bermanfaat dalam pembelajaran Kaiwa II. Secara rinci dapat dilihat dalam diagram berikut.

Tabel 1. Tanggapan Mahasiswa terhadap Penerapan Buku Ajar Shizenna Nihongo II

Pertanyaan	1	2	3	4	5
Apakah buku ajar Shizenna Nihongo II bermanfaat dalam pembelajaran Kaiwa II?	0%	0%	13%	61%	26%
Apakah buku ajar Shizenna Nihongo II membantu dalam berkomunikasi bahasa Jepang?	0%	0%	35%	39%	26%
Apakah buku ajar Shizenna Nihongo II dapat digunakan secara mandiri?	0%	13 %	31%	26%	30%
Apakah materi yang terdapat dalam buku ajar Shizenna Nihongo II dapat meningkatkan pengetahuan tentang ciri khas bahasa lisan dalam bahasa Jepang?	0%	4%	26%	35%	35%
Apakah materi dalam buku ajar Shizenna Nihongo II dapat meningkatkan pemahaman lintas budaya?	0%	9%	22%	43%	26%
Apakah buku ajar Shizenna Nihongo II sesuai dengan perkembangan IPTEK di bidang bahasa Jepang?	0%	4%	31%	39%	26%
Apakah materi ajar ini dapat meningkatkan keterampilan 4C abad 21 ini?	0%	4%	35%	31%	30%
Apakah bahasa yang digunakan dalam buku ajar Shizenna Nihongo II komunikatif dan efektif?	0%	0%	26%	48%	26%
Apakah bahasa yang digunakan buku ajar Shizenna Nihongo II sesuai dengan kemampuan mahasiswa?	0%	0%	26%	52%	22%

Apakah penyajian buku ajar Shizenna Nihongo menarik?	0%	0%	22%	43%	35%
Apakah buku ajar Shizenna Nihongo II relevan dan mendukung dalam pembelajaran Kaiwa II?	0%	4%	26%	39%	31%
Apakah buku ajar Shizenna Nihongo II kreatif dan menggugah untuk belajar Kaiwa II?	0%	0%	39%	31%	30%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan buku ajar Shizenna Nihongo II dalam pembelajaran Kaiwa II bermanfaat bagi mahasiswa. Hal ini dikarenakan dengan penggunaan buku ajar tersebut dapat: 1) membantu berkomunikasi dalam bahasa Jepang (65%), 2) meningkatkan pengetahuan ciri khas bahasa lisan (70%), 3) meningkatkan pemahaman lintas budaya (69%), 4) meningkatkan keterampilan 4C abad 21 (61%). selain itu, buku ajar Shizenna Nihongo II ini memiliki kelebihan lainnya yaitu dapat digunakan secara mandiri, hal ini dimunkinkan karena penyajian buku tersebut 1) komunikatif dan efektif (74%), 2) sesuai dengan kemampuan mahasiswa (74%), 3) menarik (78%), 4) relevan dan mendukung dalam pembelajaran kaiwa (70%), dan 5) kreatif serta dapat menggugah untuk belajar kaiwa II (61%). Secara konten atau materinya juga sesuai dengan perkembangan IPTEK abad 21 (65%).

Evaluasi Perorangan

Pada evaluasi ini melibatkan 6 (enam) orang mahasiswa tingkat kedua. Keenam mahasiswa diminta menjawab tiga pertanyaan uraian mengenai buku ajar baru yang telah mereka gunakan. Dari hasil wawancara keenam perwakilan mahasiswa di atas, dapat diketahui bahwa buku ajar Shizenna Nihongo II menarik untuk dibaca dan memuat materi yang sesuai dengan kurikulum program studi. Namun masih ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Di antaranya adalah: perlunya ditambah ilustrasi agar lebih menarik, perlunya ditambahkan furigana untuk kanji yang belum dipelajari mahasiswa semester II, serta daftar kosakata yang digunakan pada setiap bab.

KESIMPULAN DAN SARAN

Jika dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa penerapan buku ajar ini efektif digunakan dalam pembelajaran kaiwa II. Namun dari hasil angket diketahui bahwa masih ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki, seperti perlunya penambahan ilustrasi, perlunya penambahan furigana di atas kanji yang belum dipelajari oleh mahasiswa semester II, dan perlu ditambahkan daftar kosakata pada setiap bab beserta artinya dalam bahasa Indonesia. Dari hasil wawancara mahasiswa, buku ini sudah sangat sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta dan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, buku ini dapat dijadikan referensi sebagai buku ajar yang baik. Setelah ditambahkan komponen sesuai masukan dari mahasiswa, diharapkan buku ini dapat dipublikasi, dan digunakan oleh masyarakat umum.

DAFTAR PUSTAKA

Borg.W.R & Gall, M.D. (2007). Educational Research: An Introduction, fifth edition, New York: Longman.

Burton, W.H. (1952). The Guidance of Learning Activities. New York: Appleton Century Crafts Inc.

Canale, M. (1983). Communicative competence to communicative language pedagogy, in Richards, J. & Schmidt, R. (eds.) Language and Communication, London: Longman, 2-25.

Elliot, John. (1991). Action Research for Educational Change. USA: Great Britain Higashino, Yuko. (2020). Kōritsu shōgakkō ni okeru eigo komyunikēshon nōryoku ikusei no tame no purojekuto katagengo kyōiku no katsuyō: Eigo ehon ni yoru

`shutai-teki taiwa-tekide fukai manabi' no kajika e no kokoromi. Nihongo taiku daigaku kiyou. pp 1043-1060.

Hiromasa, Oba. (2020). Eigo kyōin yōsei katei ni okeru purojekuto gakushū no jissen. Joetsu Kyouiky Daigaku Kiyou. Joetsu Education University. Vol. 40 no.1 .

Ito, Kaichi. (2000). IV Kogo no kyoju 22. Dorama Mesoddo. Eigokyojuho no Subete, Daishukanshoten, 165-172.

Itō, Megumi. Yoshioka, Rentarō. Horikawa, Miyoshi. Satō, Kazuhiko. (2021). PBL puroguramu jisshi kyoten-kan renkei ni yoru gōdō happyōkai jisshi no kokoromi. Dai 7-kai jissen-teki IT kyōiku shinpojiumu (rePiT 2021) ronbun-shū. Jepang: Nihon no sofutoweakagakkai.

Shimada Noriko. Shibahara Tomoyo. (2008). Nihongo Kyoiku Tsuushin. Vol 60. Jepang: Kokusaikoryukikin.

Kadowaki, Kaoru. (2013). Eizou Sakuhin o Riyoushita Ibunkarikai no tameno NihongoKyouiku. Nihongogaku Vol.16, pp. 4-22.

Nuibe, Yoshinori. (1990). Engekitekishuho o Mochiita Nihongo Kyoiku: Gakusaitekiapurochi. Hiroshima Daigaku Nihongo Kyoiku Gakka Gaiyo, pp 1-8.

Nunan, David. (1992). Research Methods in Language Learning. New York: Cambridge University Press.

Okazaki, Hitomi, Toshio Okazaki. (2001). Nihongo Kyoiku ni Okeru Gakushuu no Bunseki to Dezain. Tokyo: Gojinsha.

Pateda, Mansoer. (1989). Analisis Kesalahan. Flores: Nusa Indah.

Sasaki, Rinko. (1987). Dai3sho Hanashikotoba no Tokucho o Toraeru. Hanashikotoba no Kyoiku, Aruku、35－53.

Surienettowaku. (2000). Minna no nihongo shokyu II. Oshiekata no Tebiki, 54-106.

Taniguchi, Sumiko. (2001). Dai 1 shoNihongonouryoku to wa nanika, dalam Aoki Naoko & Ozaki Akiko & Toki Satoshi (eds), Nihongokyouiku o Manabuhito no Tameni, Sekaishisousha, 21－24.

Tarigan, H. G dan Djago T. (1993). Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Tsutsui. (2004) . Hanashikotoba Kyouiku ni Okeru Kinoukoumoku to Sonokouzou. Hanashikotoba Kyouiku ni Okeru Gakushuukoumoku.Nagoya: Nagoyadaigakukokusaikaihatsukenkyuuka .

Waluyo, J. Herman. (2003). Pengajaran drama. Drama: Teori dan Pengajarannya、Hanindita Graha Widya, 153-160.

Yuniarsih. (2004). Drama dalam pengajaran Kaiwa: Sebuah penelitian awal. Literate, A Journal on Literature, Language & Culture Studies. Faculty of Letters and Culture, Yogyakarta University of Technology, Vol.II No.2, 89-97. Yuniarsih. (2005). Dorama o Mochiita Nihongo Kaiwa Jugyo; Komyunikeshon Nouryoku no Yousei o Mezashite. Journal of Japanese Language and Culture.. Tokyo: Nihon Gengo Bunka Kenkyuukai, pp 229-255.

Jf Nihongo Kyouiku Sutandaado http://jf Standard.Jp

Minna no Can-do saito http://jf Standard.jp/cando