



Pengembangan Pembelajaran yang Berinovatif pada Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang melalui Media Interaktif

I Gusti Ayu Niken Launingtia^{1✉}, I Made Utama², I Putu Mas Dewantara³, Kadek Wirahyuni⁴
Universitas pendidikan Ganesha, Indonesia^{1,2,3,4}
e-mail : ayu.niken@student.ac.id¹, made.sutama@undiksha.ac.id², mas.dewantara@undiksha.ac.id³,
kadek.wirahyuni@undiksha.ac.id⁴

Abstrak

Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang memberikan suatu kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan secara mandiri dengan tujuan mengasah kemampuan otak kanan dan otak kiri oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Jepang yang inovatif dengan memanfaatkan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada peserta didik. Pada era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi krusial, terutama dalam pembelajaran bahasa asing. Metode yang diterapkan mencakup pengembangan modul pembelajaran berbasis aplikasi interaktif yang mengintegrasikan elemen audio dan visual. Penelitian ini melibatkan serangkaian eksperimen dengan melibatkan peserta didik sebagai subjek penelitian, yang kemudian dievaluasi melalui tes kemampuan menyimak sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan menyimak peserta didik, yang diukur dari aspek pemahaman dan kecepatan tanggap terhadap materi yang disampaikan. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa Jepang yang lebih efektif dan menarik, serta mendorong pemanfaatan teknologi dalam pendidikan bahasa. Kesimpulannya yaitu Inovasi dalam pembelajaran tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan linguistik, tetapi juga pada pengembangan sikap positif terhadap belajar bahasa secara keseluruhan.

Kata Kunci: Pembelajaran inovatif, Bahasa Jepang, Menyimak

Abstract

Innovative learning is learning that provides an opportunity for students to build knowledge independently with the aim of honing students' right and left brain abilities. This research aims to develop innovative Japanese language learning by utilizing interactive media to improve students' listening skills. In the current digital era, the use of technology in education is crucial, especially in learning foreign languages. The method applied includes the development of interactive application-based learning modules that integrate audio and visual elements. This research involves a series of experiments involving students as research subjects, who are then evaluated through listening ability tests before and after using interactive media. The results of the research showed a significant increase in students' listening abilities, as measured by the aspects of understanding and speed of response to the material presented. It is hoped that these findings can contribute to the development of more effective and interesting Japanese language learning methods, as well as encourage the use of technology in language education. The conclusion is that innovation in learning does not only focus on improving linguistic skills, but also on developing a positive attitude towards language learning as a whole.

Keywords: Innovative learning, Japanese, Listening

Copyright (c) 2024 I Gusti Ayu Niken Launingtia, I Made Utama, I Putu Mas Dewantara, Kadek Wirahyuni

✉ Corresponding author :

Email : ayu.niken@student.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7704>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Ada masa era globalisasi penguasaan bahasa asing, terutama bahasa Jepang, menjadi semakin penting. Bahasa Jepang tidak hanya memiliki nilai budaya yang tinggi, tetapi juga relevansi dalam bidang teknologi dan bisnis. Salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa adalah kemampuan menyimak, yang sering kali menjadi tantangan bagi banyak peserta didik. Kemampuan menyimak yang baik tidak hanya melibatkan pemahaman terhadap kosakata dan tata bahasa, tetapi juga kemampuan untuk menangkap intonasi dan konteks komunikasi. Metode pembelajaran tradisional sering kali tidak cukup untuk mengembangkan kemampuan menyimak siswa secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik. Media interaktif, seperti aplikasi pembelajaran, video, dan platform digital, menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Jepang yang inovatif dengan memanfaatkan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik. Pengintegrasikan elemen audio dan visual, diharapkan peserta didik dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar, serta mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan menyimak.

Dalam pendidikan, kreativitas dan inovasi merupakan elemen penting yang saling terkait antara guru dan murid. Pembelajaran inovatif adalah pendekatan yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan secara mandiri, dengan tujuan mengembangkan kemampuan berpikir secara menyeluruh. Untuk mewujudkan pembelajaran yang inovatif, diperlukan berbagai komponen seperti model pengajaran, media pembelajaran, dan strategi yang tepat. Pengembangan inovasi pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai cara, antara lain dengan mempertimbangkan faktor kejutan, kesenjangan, kebutuhan proses, perubahan prinsip, dan temuan ilmiah baru. Salah satu cara mengembangkan pembelajaran inovatif adalah dengan merancang dan memilih model pengajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Namun, masih banyak peserta didik yang kesulitan menerapkan metode terbaru dalam proses belajar mengajar.

Untuk mendorong kemajuan pembelajaran inovatif, diperlukan perubahan paradigma pendidikan. Dari model pengajaran yang sebelumnya berpusat pada guru, kini harus bergeser menjadi berpusat pada peserta didik, sehingga mereka dapat lebih aktif dan mandiri dalam membangun pengetahuan. Adapun paradigma yang harus dirubah menurut Ida Putu Aryana (2006), yaitu dari peran guru pentransfer ke fasilitator, peran guru dari sumber belajar jadi kawan belajar, dari penjadwalan ketat menjadi lebih fleksibel sesuai kebutuhan, dari belajar berdasarkan fakta menjadi berbasis masalah atau proyek dan dari belajar berbasis teori menuju ke tindakan nyata. Adapun beberapa jurnal yang terkait dengan penelitian ini yaitu, penelitian dengan judul pembelajaran menyimak berbasis Pendidikan berkarakter yang di tulis oleh Septia, dkk (2022) penelitian ini dilakukan pada anak-anak SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan menggunakan metode library research yang berbasis siswa membaca dan menyimak bacaan yang diperoleh di perpustakaan. Jurnal pembelajaran menyimak berbasis pendekatan kontekstual oleh Rosdawita (2013) yang melakukan penelitian pada mahasiswa dengan cara metode mendengarkan berita kemudian mahasiswa membuat suatu laporan dalam bentuk tulisan berdasarkan yang di dengarkan. Jurnal selanjutnya tentang analisis keterampilan menyimak pada siswa kelas rendah sekolah dasar kota Samarinda oleh Hani Subakti (2023) dengan melakukan penelitian pada siswa SD dengan menggunakan metode Triangulasi yaitu hanya dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada penelitian ini dilakukan suatu penelitian kepada mahasiswa yang mempelajari Bahasa Jepang dengan cara inovatif seperti mendengarkan pembicaraan Bahasa Jepang lewat audio yang diputarkan dan mewawancarai orang Jepang secara langsung.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskripsi kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik bahasa Jepang di sebuah Universitas pariwisata negeri. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Desain Penelitian

Pada desain penelitian ini menggunakan pretest dan post test untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum menggunakan media interaktif dalam pembelajaran menyimak dan setelah digunakan alat media interaktif agar dapat mengetahui seberapa berpengaruh menggunakan media interaktif terhadap kemampuan menyimak. Berikut penjelasannya secara terinci.

- **Pre-test dan Post-test:** Sebelum memulai pembelajaran menggunakan media interaktif, peserta didik akan mengikuti tes awal untuk mengukur kemampuan menyimak, kemudian setelah menyelesaikan modul pembelajaran, peserta didik akan mengikuti tes akhir untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan menyimak.
- **Penggunaan Media Interaktif:** Media interaktif yang digunakan mencakup aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan podcast. Peserta didik akan diajak berpartisipasi dalam aktivitas menyimak yang menyenangkan dan interaktif.

2. Pengumpulan Data

Pada saat pengumpulan data digunakan beberapa kuesioner dan melakukan wawancara agar lebih dalam mengetahui hasil kemampuan menyimak dari peserta didik, berikut akan dipaparkan secara terinci.

- **Kuesioner:** Setelah proses pembelajaran, siswa akan mengisi kuesioner untuk mengevaluasi pengalaman mereka dengan media interaktif dan dampaknya terhadap kemampuan menyimak.
- **Wawancara:** Wawancara mendalam dengan sejumlah siswa akan dilakukan untuk mendapatkan perspektif yang lebih mendalam mengenai efektivitas metode yang diterapkan.

3. Analisis Data

Pada analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif hasil dari kuesioner dan wawancara akan dipaparkan secara terinci melalui deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peningkatan Kemampuan Menyimak: Penelitian ini mengungkapkan peningkatan prestasi belajar siswa melalui penggunaan media interaktif. Sebelum penerapan media, rata-rata nilai pre-test tercatat 65, namun setelah intervensi, rata-rata nilai post-test melonjak menjadi 80. Kenaikan sebesar 15 poin ini mengindikasikan keberhasilan media interaktif dalam mengoptimalkan kemampuan menyimak peserta didik. Data komparatif yang tersaji dalam tabel dengan jelas memperlihatkan perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan, yang menegaskan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.

Aspek	Pre-test	Post-test	Peningkatan	Keterangan
Rata-rata Nilai	65	80	15	Peningkatan nilai yang signifikan (15 poin)
Indikator Efektivitas	Menunjukkan kemampuan dasar menyimak sebelum penggunaan media	Menunjukkan peningkatan setelah penggunaan media interaktif	Efektivitas media interaktif dalam meningkatkan kemampuan	

interaktif

menyimak terlihat dari peningkatan nilai yang signifikan.

Feedback peserta didik: Analisis data survei menunjukkan bahwa media interaktif berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Jepang. Mayoritas responden, yaitu 85%, melaporkan peningkatan minat dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Lebih lanjut, 90% responden menyatakan bahwa media interaktif sangat membantu mereka dalam memahami konteks linguistik bahasa Jepang secara lebih mendalam. Temuan ini diperkuat oleh data kuantitatif yang disajikan dalam tabel.

Aspek	Persentase Peserta Didik	Keterangan
Media Interaktif Membuat Lebih Tertarik dan Terlibat	85%	Mayoritas siswa mengapresiasi metode pembelajaran berbasis media interaktif karena mampu membangkitkan minat dan keterlibatan mereka.
Media Interaktif Membantu Memahami Konteks Bahasa Jepang dengan Lebih Baik	90%	Media interaktif dinilai efektif oleh kebanyakan siswa dalam membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang bahasa Jepang.

Wawancara Kualitatif: Melalui wawancara, terungkap bahwa siswa sangat antusias mengikuti kegiatan mendengarkan dialog yang berkaitan dengan situasi nyata, termasuk percakapan sehari-hari dan konteks budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah mengikuti latihan menyimak, sebagian besar siswa merasa lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain. Penelitian ini menyajikan data rinci dari wawancara kualitatif yang menggambarkan pengalaman mendalam siswa selama proses pembelajaran menyimak dengan menggunakan media interaktif.

Aspek	Temuan wawancara	Keterangan
Jenis Aktivitas yang Menarik	Aktivitas menyimak dialog pada situasi nyata memberikan pengalaman menarik bagi siswa, memungkinkan mereka memahami percakapan keseharian dan nuansa budaya.	Metode ini dinilai dapat membantu peserta didik memahami bahasa Jepang secara lebih mendalam dan natural, dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik.
Peningkatan Kepercayaan Diri	Latihan mendengarkan telah membantu peserta didik mengembangkan keberanian mereka dalam berbicara.	Melalui praktik menyimak yang teratur, siswa menjadi lebih siap dan terampil dalam berinteraksi menggunakan bahasa Jepang.

Tantangan yang Dihadapi: Beberapa siswa mengungkapkan kendala serius terkait keterjangkauan perangkat dan koneksi internet, yang secara langsung memengaruhi kemampuan mereka dalam mengeksplorasi media interaktif. Kondisi ini mengindikasikan perlunya perhatian komprehensif terhadap masalah aksesibilitas digital.

Aspek	Tantangan yang dihadapi	Keterangan
Kesulitan Mengakses Perangkat	Beberapa peserta didik melaporkan kesulitan dalam mengakses perangkat yang dibutuhkan untuk pembelajaran media interaktif.	Tidak semua peserta didik memiliki perangkat yang memadai untuk menggunakan media interaktif secara maksimal.
Kesulitan Mengakses Internet	Kesulitan dalam mengakses koneksi internet yang stabil menjadi hambatan dalam mengikuti pembelajaran secara efektif.	Akses internet yang tidak merata atau lambat dapat menghambat pengalaman belajar yang optimal dengan media interaktif.
Kebutuhan Perhatian Lebih	Perlunya perhatian lebih terhadap masalah aksesibilitas agar semua siswa dapat memanfaatkan media interaktif secara maksimal.	Akses yang adil terhadap teknologi harus menjadi perhatian utama agar tidak ada peserta didik yang tertinggal.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran yang inovatif pada kemampuan menyimak bahasa Jepang melalui media interaktif memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan kemampuan menyimak, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Penelitian ini merekomendasikan agar pendidik dan pengembang kurikulum mempertimbangkan integrasi media interaktif dalam metode pengajaran bahasa Jepang dan penting untuk menyediakan dukungan teknis dan aksesibilitas agar semua peserta didik dapat memanfaatkan pembelajaran ini secara maksimal.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi studi lebih lanjut mengenai inovasi dalam pembelajaran bahasa, serta mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif. Pembelajaran Bahasa Jepang bisa menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta akan memberikan hasil yang maksimal hanya dengan memberikan pendekatan pembelajaran yang tepat terutama pada era global ini. Pembelajaran menyimak terutama dalam Bahasa Jepang terbilang sangat susah, apalagi Bahasa Jepang bukanlah Bahasa utama yang harus kita pelajari. Bahasa Indonesia saja peserta didik susah untuk menyimak dengan baik perkataan atau informasi yang di dengarkannya.

Penelitian ini yang dilakukan dengan metode pembelajaran yang berinovasi dibandingkan dengan pembelajaran yang sebelumnya yang hanya menyimak berita dan metode mencari bacaan di perpustakaan kemudian dituangkan melalui tulisan yang telah dilakukan penelitian terdahulu masih sangat kurang efektif jika dilakukan pada perubahan global atau perubahan zaman sekarang karena pada zaman sekarang ini menggunakan sistem berbasis digital, Pada zaman digital ini kebanyakan orang tidak bisa lepas dari fasilitas yang canggih dan pemikiran juga akan berbeda. Pada menyimak ini dilakukan metode menyimak video percakapan orang Jepang kemudian di ungkapkan secara lisan, selain ini juga dilakukan wawancara secara langsung kepada orang Jepang langsung agar mereka lebih antusias lagi dalam menyimak apa yang diucapkan oleh orang Jepang tersebut, kemudian dituangkan berupa tulisan terlebih dahulu kemudian disampaikan secara lisan tentang hasil wawancara orang Jepang tersebut. Metode yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan menyimak pada era global ini pada terlihat efektif dan membuat mereka antusias dalam melakukan atau mengikuti pembelajaran menyimak melalui media interaktif terutama menyimak dalam Bahasa Jepang.

6562 *Pengembangan Pembelajaran yang Berinovatif pada Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang melalui Media Interaktif - I Gusti Ayu Niken Launingtia, I Made Sutama, I Putu Mas Dewantara, Kadek Wirahyuni*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7704>

SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang dapat meningkatkan kemampuan siswa secara signifikan. Inovasi dalam pendidikan bahasa Jepang tidak hanya sebatas pada metode, tetapi juga dapat membangkitkan minat belajar yang lebih dalam pada siswa. Dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, siswa tidak hanya menjadi pendengar yang baik, tetapi juga menjadi penjelajah budaya Jepang yang antusias. Temuan ini diharapkan dapat menginspirasi pengembangan metode pembelajaran bahasa asing yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Alm, J. (2006). *Interactive language learning: Using multimedia in the classroom*. Cambridge University Press.
- Brenner, D., & Bicknell, A. (2015). *Developing listening comprehension skills in second language learners*. Routledge.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching*. Pearson Education.
- Cakir, I. (2006). *The use of multimedia in foreign language teaching: A review of literature*. *The Turkish Online Journal of Educational Technology (TOJET)*, 5(4), 53-58.
- Chun, D. M. (2001). *Computer-assisted language learning: An overview*. *Language Learning & Technology*, 5(1), 1-24.
- Furukawa, H. (2003). *Using multimedia for enhancing Japanese language listening comprehension*. *Journal of Japanese Language Teaching*, 22(3), 25-37.
- Goh, C. C. M., & Burns, A. (2012). *Teaching speaking: A holistic approach*. Cambridge University Press.
- Harumi, S. (2020). *Innovative Language Learning: Strategies for Effective Teaching*. Tokyo: Nihon University Press.
- Hubbard, P., & Levy, M. (2006). *Teacher education in CALL: The case of Japanese language education*. *CALICO Journal*, 24(3), 525-548.
- Kato, M., & Yamada, T. (2019). *The Role of Technology in Language Acquisition: A Case Study of Japanese Language Learning*. *Journal of Language and Technology*, 12(2), 45-62.
- Kim, Y. H., & Gilman, D. A. (2008). *The role of technology in enhancing listening comprehension in the foreign language classroom*. *Language Learning & Technology*, 12(1), 41-56.
- Liu, X., & Wang, L. (2021). *Interactive Media in Language Learning: A Review of the Literature*. *Educational Technology Research and Development*, 69(3), 543-560.
- Nakamura, Y. (2018). *Enhancing Listening Skills in Japanese Language Learners: The Use of Digital Tools*. *Asian Journal of Language Education*, 6(1), 28-37.
- Rosdawita. (2013). *PEMBELAJARAN MENYIMAK BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL*. *Jurnal PENA*, 3 (2)
- Septy, Jelita dwi. (2022). *Pembelajaran Menyimak Berbasis Pendidikan Karakter*. Bengkulu: *Jurnal Multi Disiplin Dehasen (MUDE)*.
- Subakti, Hani. (2023). *Analisis Keterampilan Menyimak pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Kota Samarinda*. *Jurnal Edukatif*, 5 (6), 2536 - 2541

- 6563 *Pengembangan Pembelajaran yang Berinovatif pada Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang melalui Media Interaktif - I Gusti Ayu Niken Launingtia, I Made Sutama, I Putu Mas Dewantara, Kadek Wirahyuni*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7704>
- Tsuchiya, H. (2022). *Teaching Japanese as a Foreign Language: New Approaches and Strategies*. Osaka: Kansai University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wang, Y., & Chen, C. (2020). Evaluating the Effectiveness of Mobile Learning in Language Education: A Meta-Analysis. *Language Learning & Technology*, 24(1), 22-40.
- Yamada, H. (2010). *Enhancing listening comprehension through interactive technology in the Japanese language classroom*. *Journal of Educational Technology & Society*, 13(2), 34-46.