

Analisis Pembelajaran Bahasa Jepang Pariwisata pada Level Pemula (Studi Kasus di D4 Kombispro Universitas Pendidikan Ganesha)

Putu Dewi Merlyna Yuda Pramesti^{1✉}, I Gusti Ayu Niken Launingtia²

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha¹

Politeknik Pariwisata Bali²

✉Jalan Ahmad Yani No. 67, Singaraja Bali

Email: dewi.merlyna@undiksha.ac.id¹

Abstract - This research is a case study conducted on second semester D4 Kombispro (Communication, and Bussiness Professional) Undiksha students. The Japanese language given to D4 Kombispro students is aimed at jobs in the tourism sector, such as travel agents, hotel employees, restaurant employees, and tour guides. Basically, language learning aims to develop four skills, namely speaking skills, listening skills, writing skills, and reading skills. This research was conducted to map the types of material that must be provided to beginner learner of Japanese Tourism. The research was conducted using a literacy method that analyzes the needs for learning Japanese for beginner learners. In learning Japanese for the tourism sector, things are found that need to be studied in depth at a beginner level. Beginner level is the initial level where this level greatly influences the level of proficiency to move up to the next level. From the results of the analysis of Japanese learning materials, it was found that things need to be studied in depth at the beginner level, namely aisatsu (greeting), jiko shoukai (self-introduction), mention of profession, the word KOSOADO, bango (number) and price, jikan (description of time include date, month, year, and hour), change in verbs, as well as the use of positive and negative sentences. This material is limited based on an analysis of the scope of communication required in the tourism sector.

Keywords: beginner learner, four languages skills, Japanese language, tourism

© 2024 Politeknik Negeri Bali

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya pembelajaran bahasa bertujuan mengembangkan empat keterampilan, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca. Dari keempat keterampilan tersebut yang paling utama adalah keterampilan berbicara yang digunakan sebagai sarana komunikasi. Brown dan Yule (1983:31) menyatakan bahwa kegiatan percakapan merupakan salah satu wujud interaksi. Sementara Servic menyatakan bahwa kegiatan percakapan sebagai salah satu wujud

interaksi sosial dapat dikembangkan melalui tiga cara, yakni memberi pertanyaan, perintah, dan pernyataan (Arifin dan Rani, 2000:202). Kegiatan komunikasi akan timbul jika seorang manusia mengadakan interaksi dengan manusia lain yang timbul sebagai akibat adanya hubungan sosial. Interaksi sosial dimudahkan dengan adanya bahasa. Saat ini banyak masyarakat yang mulai belajar bahasa asing sebagai keterampilan yang berguna di dunia kerja diberbagai bidang, salah satunya dibidang pariwisata.

Bali sebagai kawasan destinasi wisata, baik wisatawan domestik ataupun mancanegara sangat menyukai Bali. Pada umumnya wisatawan asing berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris, tetapi tidak semua wisatawan asing mampu berbahasa Inggris, seperti wisatawan Jepang yang pada umumnya memiliki kesulitan dalam berbahasa Inggris, baik dalam pengucapan maupun pemahaman. Di Indonesia, selain bahasa Inggris, bahasa Jepang cukup banyak dipelajari dengan tujuan yang beragam. Pembelajaran dapat bertujuan untuk magang atau kerja di Jepang, untuk menjadi pengajar bahasa Jepang, untuk menjadi penerjemah di perusahaan Jepang, dan pembelajaran untuk pekerjaan di bidang pariwisata, seperti travel agent, pegawai hotel, pegawai restoran, dan pemandu wisata. Materi pembelajaran Bahasa Jepang dapat ditentukan berdasarkan tujuan pembelajaran agar sesuai kebutuhan dan mencapai target.

Penelitian terdahulu yang membahas mengenai pembelajaran Bahasa Jepang telah banyak dilakukan. Salah satunya penelitian dari Jannah (2019) yang melakukan penelitian pengembangan modul Bahasa Jepang untuk kelas UPW dengan menerapkan model CTL dari analisis kebutuhan yang dilakukan Jannah terlihat bahwa untuk membelajarkan Bahasa Jepang ke pembelajar pemula selain menggunakan strategi yang tepat dalam hal ini Jannah (2019) menggunakan CTL sehingga materi yang diberikan kepada mahasiswa SMK jurusan UPW merupakan pilihan materi yang mendekati kehidupan pembelajar untuk memudahkan proses pembelajaran Bahasa Jepang awal. Modul yang dikembangkan oleh Jannah mendapat respon yang baik dari mahasiswa SMK dan juga guru pada sekolah tersebut.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Jannah adalah, penelitian ini lebih jauh akan menganalisis pembelajaran Bahasa Jepang pariwisata pada mahasiswa D4 Komunikasi dan Bisnis Profesional Undiksha dengan menggunakan modul ajar Bahasa Jepang yang sudah ada. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah menemukenali materi apa yang sesuai diberikan kepada mahasiswa D4 Kombispro UNDIKSHA sebagai pembelajar pemula bahasa Jepang. Hasil penelitian ini nantinya secara umum dapat digunakan sebagai pemetaan terkait materi yang sesuai digunakan untuk pembelajar pemula bahasa Jepang.

2. Kajian Pustaka

2.1 Kajian Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini antara lain penelitian dari Jannah (2019) yang membahas mengenai Pengembangan modul Bahasa Jepang Pariwisata berbasis CTL, Satiani (2019) yang meneliti mengenai Masalah-masalah dalam Pengajaran Bahasa Jepang Pariwisata pada Program Studi Destinasi Pariwisata, Setiawan (2010) yang mengkaji sistem pengajaran Bahasa Jepang di Sekolah Pemandu Wisata, dan Darlina (2019) yang mengkaji Peningkatan Kapasitas Bahasa Jepang. Keempat penelitian terdahulu menemukan hasil atau novelitas yang berbeda sesuai dengan wilayah kajian penelitian yang dibahas. Penelitian terdahulu memiliki relevansi yang erat terkait bagaimana pengajaran Bahasa Jepang pada kelas pembelajar pemula Bahasa Jepang yang berorientasi pada Bahasa Jepang pariwisata. Penelitian yang penulis lakukan juga terkait studi kasus pengajaran Bahasa Jepang Pariwisata di kelas D4 Kombispro Universitas Pendidikan Ganesha. Namun lebih jauh penelitian ini ingin memetakan materi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan sebagai materi pembelajaran bahasa Jepang untuk tujuan khusus yaitu bahasa Jepang pariwisata, serta lebih jauh melihat hasil angket mahasiswa terhadap persepsi mereka terhadap jenis materi dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh pengajar di kelas pemula.

2.2 Kajian Teori

Beberapa konsep pembelajaran bahasa juga dirujuk dalam penelitian ini untuk menyempurnakan analisis. Konsep-konsep tersebut antara lain:

Bahan Ajar

Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah bahan yang digunakan untuk membantu peserta didik untuk menguasai isi kurikulum untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar adalah bagian penting yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sehingga memerlukan pertimbangan yang cermat untuk memilih bahan ajar yang tepat untuk peserta didik (Eko, 2018).

Bahan ajar meliputi segala bahan berupa informasi, alat, teks, dan media lainnya yang disusun secara sistematis sebagai wujud dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik (Zulfigar Hadi, 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala suatu dalam bentuk informasi, alat, teks, dan media lainnya yang bertujuan untuk membantu siswa untuk menguasai konten kurikulum dan mencapai tujuan pembelajaran. Kedua pendapat mengenai bahan ajar di atas menunjukkan bahwa bahan ajar harus dipilih

dan dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran untuk mendukung proses belajar yang lebih efektif.

Fungsi dan Jenis Bahan Ajar

Menurut Kosasih (2021) sebuah bahan ajar dianggap berfungsi dengan baik apabila memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Secara lebih lengkap, Prastowo (2011) menjelaskan bahwa fungsi bahan ajar dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal:
 - Sebagai sumber informasi utama serta alat pengawasan dan pengendalian alur proses belajar mengajar.
 - Sebagai bahan pendukung dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.
- 2) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual:
 - Sebagai media utama dalam proses belajar mengajar.
 - Sebagai alat untuk menyusun dan mengawasi proses pencarian informasi peserta didik.
 - Sebagai pendukung media pembelajaran individual lainnya.
- 3) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok:
 - Sebagai bahan yang terintegrasi dalam proses pembelajaran, memberikan informasi melalui pemberian informasi terkait latar belakang materi pembelajaran, peran masing-masing anggota kelompok, serta petunjuk proses pembelajaran kelompok.
 - Sebagai bahan pendukung dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Muttaqin (2016), jenis bahan ajar diklasifikasikan berdasarkan bentuk, cara kerja, dan sifatnya. Berikut merupakan jenis bahan tiga jenis bahan ajar:

- 1) Bahan ajar berdasarkan bentuknya
 - Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*)
Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan terintegrasi untuk membantu pendidik dan peserta didik untuk berinteraksi. Bahan ajar interaktif disusun dengan mengombinasikan dua media atau lebih meliputi teks, gambar, video, audio, grafik, animasi, untuk mengendalikan alur proses pembelajaran. Contohnya adalah modul elektronik, dan CD interaktif.
 - Bahan ajar audio visual (*audiovisual-based teaching materials*)
Bahan ajar audio visual adalah suatu bahan yang meliputi kombinasi antara audio dan video atau gambar yang bergerak secara sekuensial atau selaras. Contohnya seperti video atau film.
 - Bahan ajar audio (*audio-based teaching materials*)
Bahan ajar audio adalah bahan ajar yang meliputi suatu sistem yang memanfaatkan sinyal suara atau audio yang dapat dimainkan atau didengarkan

oleh pendidik atau peserta didik untuk membantu mereka untuk menguasai suatu kompetensi. Contohnya seperti audio berupa CD, audio, dan piringan hitam.

- Bahan ajar cetak (*printed teaching materials*)
Bahan ajar cetak adalah bahan ajar yang dikemas melalui kertas yang berisi informasi untuk kebutuhan proses belajar mengajar. Contohnya seperti buku, LKS, modul, dan lain sebagainya.
- 2) Bahan ajar berdasarkan cara kerjanya
- Bahan ajar komputer (*computer-based teaching materials*)
Bahan ajar komputer adalah jenis bahan ajar non-cetak yang memerlukan komputer sebagai media untuk menayangkan sesuatu untuk kelangsungan proses belajar mengajar. Contohnya seperti *computer-based multimedia* dan *computer mediated instructions*.
 - Bahan ajar audio
Bahan ajar audio adalah jenis bahan ajar non-cetak berupa sinyal suara atau audio yang direkam menggunakan media rekam. Bahan ajar ini memerlukan suatu alat pemutar (*player*) seperti *tape compo*, *CD player*, *multimedia player*, dan lain sebagainya.
 - Bahan ajar video
Bahan ajar video adalah jenis bahan ajar yang hampir sama dengan bahan ajar audio, yakni memanfaatkan alat pemutar (*player*) yang berbentuk *video tape player*, *VCD player*, *DVD Player*, dan lain sebagainya. Bahan ajar video membutuhkan media simpan atau rekam untuk menyimpan materi dalam bentuk video atau gambar. Dalam tampilannya, bahan ajar ini dapat menyajikan gambar dan suara secara bersamaan.
 - Bahan ajar tidak diproyeksikan
Bahan ajar yang tidak diproyeksikan adalah bahan ajar yang tidak dapat digunakan secara langsung dengan membaca, melihat, dan mengamatnya tanpa bantuan suatu perangkat. Contohnya seperti foto, diagram, model, dan lain sebagainya.
 - Bahan ajar diproyeksikan
Bahan ajar yang diproyeksikan adalah bahan ajar yang memerlukan bantuan proyektor atau media sejenisnya untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Contohnya seperti *slide*, *flimpstrips*, dan proyeksi komputer.

3) Bahan ajar berdasarkan sifatnya

- Bahan ajar berbasis cetak

Bahan ajar berbasis cetak adalah bahan ajar yang berisi materi atau konten pelajaran yang dituangkan menggunakan teknologi cetak (*printer*). Contohnya seperti buku, pamflet, majalah, koran, peta, dan lain sebagainya.

- Bahan ajar berbasis teknologi

Bahan ajar berbasis teknologi adalah bahan ajar yang memanfaatkan berbagai bentuk teknologi untuk menyajikan isi atau konten materi dalam proses pembelajaran. Contohnya seperti siaran radio, film, siaran televisi, video interaktif, kaset video, dan lain sebagainya.

- Bahan ajar untuk praktik

Bahan ajar untuk praktik adalah suatu bahan ajar yang digunakan untuk membantu peserta didik untuk menguasai suatu keterampilan melalui kegiatan praktis atau latihan secara langsung. Contohnya seperti lembar observasi, *kit sains*, dan lain sebagainya.

- Bahan ajar untuk keperluan interaksi

Bahan ajar untuk keperluan interaksi atau bahan ajar yang dirancang dengan tujuan untuk mendorong proses komunikasi, diskusi, dan kerja sama antar peserta didik. Contohnya seperti *video conference*, telpon, dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan terkait bahan ajar di atas, dapat disimpulkan bahwa E-Modul merupakan bahan ajar interaktif yang menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, video, audio dan lain sebagainya untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif atau menggunakan metode campuran. dengan desain penelitian studi kasus. Metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan dan menganalisis pembelajaran bahasa Jepang pariwisata untuk level pemula. Metode kualitatif terdiri dari kegiatan pengumpulan data dan analisis data. Sedangkan metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk melihat pemetaan jenis strategi pembelajaran bahasa Jepang yang dipilih oleh subyek penelitian. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa diploma 4 Jurusan Komunikasi dan Bisnis Profesional di Universitas Pendidikan Ganesha semester 2 yang berjumlah 32 orang. Pemilihan subyek penelitian karena pembelajaran bahasa Jepang pada mahasiswa semester 2 D4 Kombispro merupakan pembelajar pemula bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data primer berupa hasil isian angket dari mahasiswa dan data sekunder berupa hasil observasi di kelas pembelajaran bahasa Jepang pariwisata.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan mendistribusikan kuesioner kepada mahasiswa dengan melalui platform Google Formulir. Subjek penelitian diminta untuk merespons semua pernyataan yang ada. Terdapat 20 pernyataan

dengan lima kategori jawaban dari sangat jarang (SJ), jarang (J), kadang-kadang (K), sering (SR), dan selalu (SL). Kategori jawaban ditentukan dari ukuran kebiasaan atau kecenderungan belajar mahasiswa. Ukuran kebiasaan belajar yang digunakan adalah dalam seminggu sebanyak 20 kali. Analisis dilakukan dengan mengumpulkan data proses pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berbeda pada jenis materi bahasa Jepang pariwisata yang diajarkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

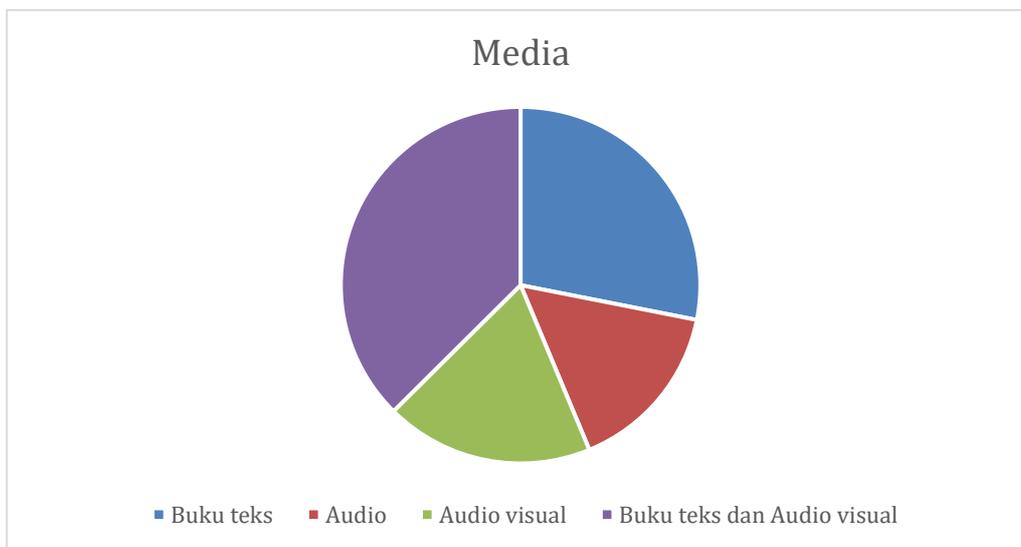
Bahan ajar dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan lingkungan pembelajar. Menurut Grave, pengembangan bahan ajar adalah merancang unit-unit pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. (2000, p.149) Pengajar memberikan stimulus berupa bahan ajar untuk tercapainya tujuan pembelajar sesuai kompetensi yang diinginkan.

Dengan merujuk pada beberapa sumber buku pedoman dan buku ajar, dapat dibuat rencana pembelajaran bahasa Jepang bagi level pemula berdasarkan capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran merupakan target yang ingin dicapai ketika melaksanakan proses pembelajaran. Materi yang diberikan merujuk pada capaian pembelajaran. Berdasarkan materi-materi yang ada pada buku ajar bahasa Jepang untuk bidang pariwisata, dapat ditemukan hal-hal yang perlu dipelajari mendalam pada level *beginner*. Level *beginner* merupakan level awal dimana level ini sangat mempengaruhi tingkat kemahiran untuk naik ke level selanjutnya. Untuk itu butuh pondasi yang kuat pada tahap pembelajaran awal yang nantinya mengarah pada kebutuhan bahasa Jepang di bidang pariwisata.

NO	BEGINNER	KETERANGAN
1	Aisatsu (salam)	Salam digunakan ketika bertemu orang, seperti selamat pagi, selamat siang, selamat malam, selamat istirahat, dll.
2	Jiko Shoukai (Perkenalan diri)	Cara memperkenalkan diri dengan ojigi (bahasa tubuh membungkuk), memperkenalkan asal usul, hobi, pekerjaan, saudara, dll.
3	Menyebutkan Profesi	Menyebutkan dan menanyakan profesi, seperti “saya seorang mahasiswa”, dll.
4	Kata tunjuk KOSOADO	Menggunakan kata tunjuk disini, disana (untuk menunjuk benda, tempat, arah.
5	Bango (Angka) dan harga	Pengucapan angka dalam bahasa Jepang, dan menanyakan, menyebutkan harga.
6	Jikan (Hari/Tanggal/ Waktu)	Penggunaan hari, tanggal, bulan, tahun dalam Bahasa Jepang, dan keterangan waktu lainnya.
7	Perubahan kata kerja, Penggunaan kata kerja bentuk lampau/ sedang berlangsung/ yang akan datang	Mempelajari tentang perubahan apa saja yang terjadi pada kata kerja dalam bahasa Jepang, mengetahui kata kerja golongan 1, 2, 3. Menggunakan kata kerja kedalam kalimat utuh, untuk digunakan dalam percakapan sehari-hari.

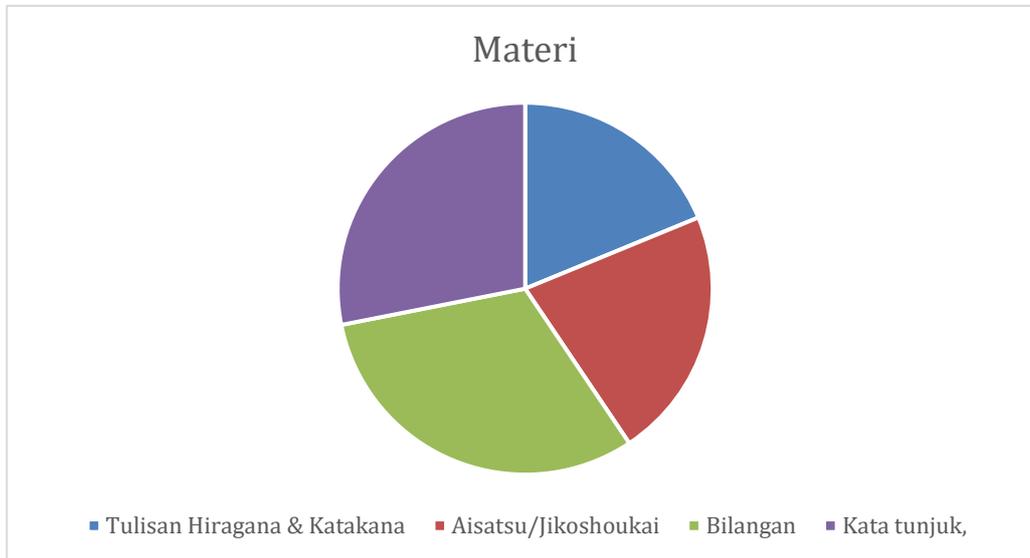
Apabila melihat hasil angket yang diisi oleh mahasiswa selama 20 kali proses penyebaran angket, didapatkan hal-hal sebagai berikut. Hasil isian angket akan dijelaskan dengan diagram pie untuk masing-masing pertanyaan pada angket.

1. Media pembelajaran bahasa Jepang apa yang diinginkan dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk kelas pemula?



Dari diagram pie di atas terlihat bahwa jumlah mahasiswa yang menginginkan penggunaan buku teks dan audio visual secara bersamaan dijawab oleh 12 orang mahasiswa, 9 orang memilih belajar dengan buku teks saja, 6 orang dengan audio visual, dan 5 orang memilih belajar bahasa Jepang dengan media audio saja. Hal ini menunjukkan bahwa untuk pebelajar pemula bahasa Jepang, diperlukan media buku teks yang ditambah dengan pemakaian media audio visual. Hasil wawancara terhadap beberapa mahasiswa juga setakat dengan hasil angket ini yang dinyatakan bahwa mahasiswa dapat lebih mudah memahami materi bahasa Jepang apabila pembelajaran dilakukan dengan buku teks ditambah dengan audio visual, mereka dapat lebih mudah memahami konsep secara gramatikal melalui buku teks, dan sekaligus melalui media audio yang diperdengarkan dapat memahami cara pelafalan bahasa Jepang, dan dari melihat penggambaran secara visual sekaligus memahami apa yang dijelaskan guru.

2. Jenis materi yang dianggap paling tepat untuk bahasa Jepang Pariwisata ?



Dari diagram pie tersebut di atas, terlihat bahwa materi menulis hanya dipilih 6 orang mahasiswa, mereka menganggap sebagai pembelajar pemula bahasa Jepang untuk pariwisata tidak menjadi keharusan untuk menghafal jenis huruf pada bahasa Jepang, mahasiswa menginginkan lebih banyak praktik berbicara dalam bahasa Jepang. Materi tentang salam sehari-hari (aisatsu) dan teknik memperkenalkan diri yang didalamnya juga diajarkan mengenai ojigi (sikap tubuh) menurut budaya Jepang dipilih oleh 7 orang mahasiswa. Materi ini dianggap sangat penting oleh mahasiswa untuk dibelajarkan karena sangat dasar, dan pasti akan bermanfaat dalam proses percakapan di lingkungan pekerjaan mereka. Materi berikutnya yang paling banyak dipilih oleh 10 orang adalah mengenai bilangan, di dalamnya ada mengenai cara menyebutkan angka secara umum, harga, hari, bulan yang memiliki cara menyebutkan berbeda-beda dalam bahasa Jepang. Mahasiswa menganggap materi ini penting karena akan menunjang pekerjaan mereka. Sedangkan 9 orang mahasiswa lain memilih kata tunjuk yang di dalamnya menyangkut penjelasan kata tunjuk untuk benda hidup dan benda mati, menunjuk arah, menunjukkan letak benda cukup sesuai diberikan sebagai pengetahuan awal mengenai bahasa Jepang pada kelas pemula.

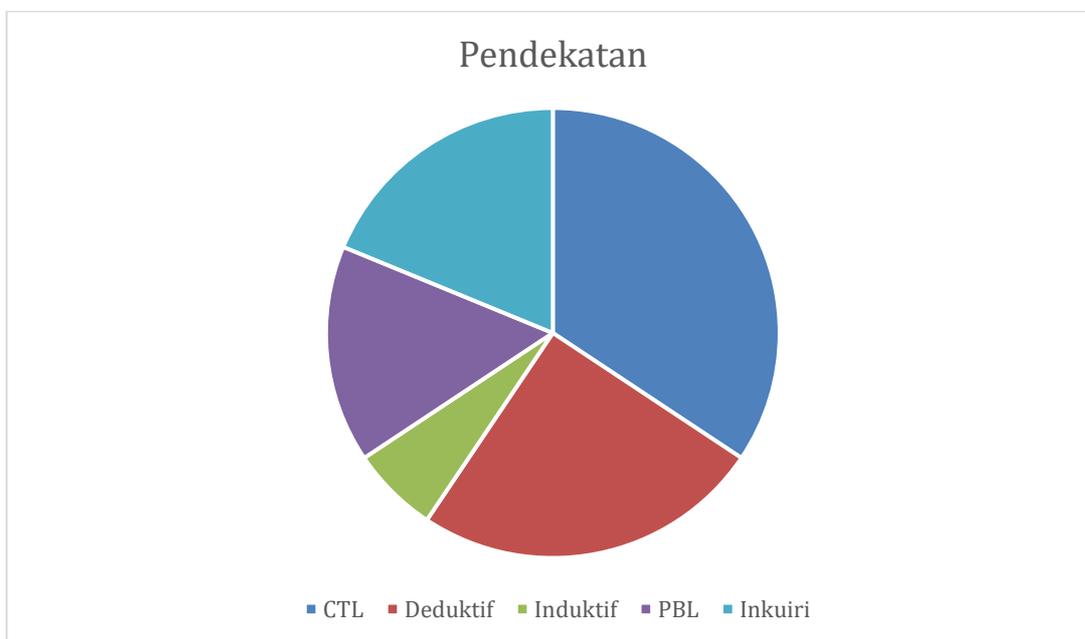
3. Strategi pembelajaran bahasa Jepang yang paling diminati selama proses belajar bahasa Jepang Pariwisata?



Dari diagram pie di atas dapat diamati 5 orang mahasiswa memilih strategi diskusi sebagai strategi dalam belajar bahasa Jepang. 6 orang mahasiswa lebih menyukai apabila pengajar membagi keseluruhan mahasiswa menjadi kerja kelompok kecil dan memecahkan soal bahasa Jepang. Strategi kooperatif learning dipilih 9 orang mahasiswa. Menurut Padmadewi (2012:130) pembelajaran kooperatif merupakan salah satu jenis pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centred). Pembelajaran kooperatif ini adalah teknik dan filosofi pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja bersama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan teman sejawat. Pembelajaran kooperatif merupakan cara yang efektif untuk mencapai prestasi akademik maupun sosial. Ada beberapa tipe belajar kooperatif menurut Slavin (1995) yakni, Student Team Achievement Divisions (STAD), Team Games Tournaments (TGT), Jigsaw, Group Investigation (GI), Think Pair Share (TPS), dan Dyadic Methods. Strategi aktivitas kinerja dipilih oleh 4 orang mahasiswa. Strategi ini bermanfaat ketika pengajar menginginkan siswa untuk mengembangkan keterampilan yang akan menimbulkan kepercayaan diri, kemampuan untuk mengkomunikasikan ide secara efektif. Sedangkan 12 orang mahasiswa memilih strategi menggunakan lagu dan permainan. Padmadewi (2012:151) dalam bukunya menyatakan bahwa ada beberapa jenis permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Pertama, permainan Penyelia (Entertaining Games): permainan ini dimaksudkan sebagai kegiatan selingan di tengah proses belajar untuk menjadi penyegar suasana membosankan. Kedua, permainan untuk belajar (Instructional Games): permainan jenis ini termasuk bagian dari proses belajar dimana permainan dipakai untuk

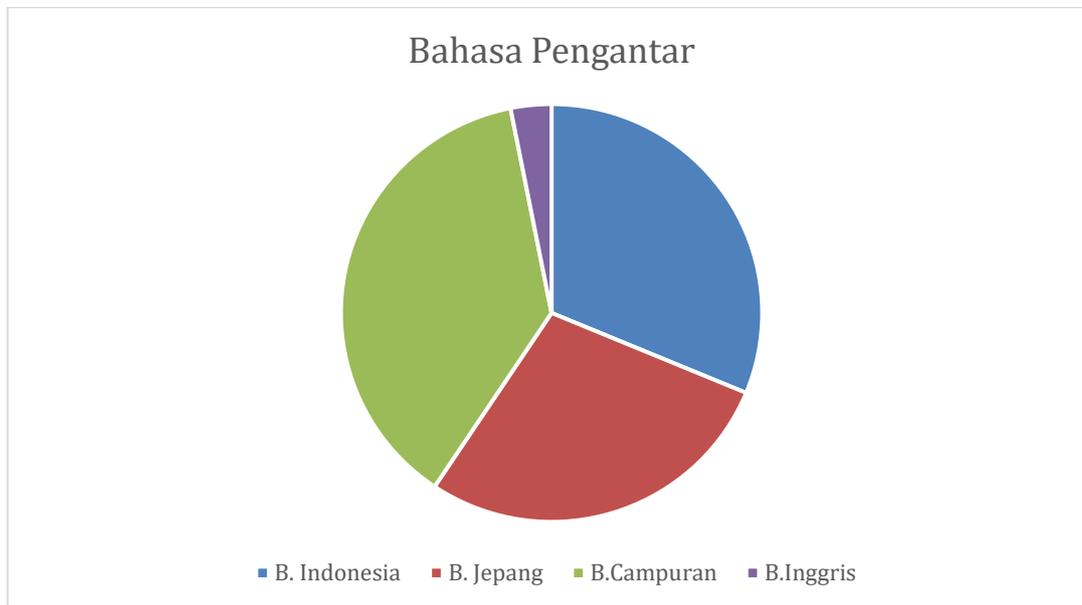
memperjelas konsep atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sama halnya seperti permainan, menurut fungsinya lagu yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa asing bisa dikelompokkan menjadi 2. Pertama, lagu yang berfungsi untuk menghibur. Lagu ini biasanya digunakan untuk melakukan selingan agar situasi pembelajaran menjadi segar kembali. Kedua, lagu yang digunakan untuk pembelajaran. Untuk fungsi yang kedua lagu dapat dipakai sebagai media untuk menghantarkan atau memperkenalkan materi baru bagi siswa. Selain itu lagu juga dapat digunakan untuk memudahkan siswa mengingat materi yang diberikan.

4. Dari 5 pendekatan yang digunakan oleh pengajar Bahasa Jepang dalam satu semester, pendekatan apa yang paling diminati ketika belajar Bahasa Jepang?



Dari diagram pie di atas, dapat diamati mahasiswa yang memilih penggunaan pendekatan kontekstual paling banyak jumlahnya. Alasan mahasiswa karena sebagai pembelajar pemula bahasa Jepang, mereka dapat lebih mudah mengasosiasikan penjelasan pengajar apabila proses pembelajaran yang dilakukan mengambil contoh langsung dari kehidupan atau lingkungan tinggal peserta didik.

5. Apa bahasa pengantar yang paling diminati oleh pebelajar pemula bahasa Jepang?



Bahasa pengantar yang dipilih terbanyak oleh mahasiswa untuk digunakan dalam proses belajar adalah bahasa campuran yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jepang. Pilihan bahasa pengantar terbanyak kedua yaitu bahasa Indonesia. Hasil angket ini mengindikasikan bahwa pada pengajaran bahasa Jepang bagi pembelajar pemula hendaknya bisa diberikan dalam bahasa Indonesia bersamaan dengan penggunaan bahasa Jepang. Hal ini berdampak kepada pengetahuan pembelajar yang akan mengalami peningkatan karena semakin sering mendengar pemakaian bahasa Jepang, hasil belajarnya akan lebih cepat tercapai dibandingkan dengan dalam pemberian materi pengajar hanya menjelaskan dalam bahasa Indonesia.

5. SIMPULAN

Dari hasil analisis materi pembelajaran Bahasa Jepang ditemukan hal-hal yang perlu dipelajari mendalam pada level pemula yaitu *aisatsu* (salam), *jiko shoukai* (perkenalan diri), menyebutkan profesi, kata tunjuk KOSOADO, *bango* (angka) dan harga, *jikan* (keterangan waktu yang meliputi tanggal, hari, bulan, tahun dan jam), perubahan kata kerja, serta penggunaan kalimat positif dan negatif. Materi tersebut dibatasi berdasarkan analisis ruang lingkup komunikasi yang dibutuhkan dalam bidang pariwisata. Sedangkan dari hasil angket terlihat bahwa pendekatan kontekstual lebih digemari karena memudahkan pembelajar pemula mengasosiasikan contoh yang berhubungan dengan lingkungan kehidupannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Darlina, Lien, dan Solihin. 2019. Peningkatan Kapasitas Bahasa Jepang Dasar dan Etika Pelayanan Pelaku Pariwisata di Banjar Panca Bhineka, Tanjung Benoa, Kuta Selatan, Badung. *Widyabhakti, Jurnal Ilmiah Populer*. <https://widyabhakti.stikom-bali.ac.id/index.php/widyabhakti/article/download/124/66>
- Jannah, Ma'rifatul, dkk. 2019. Pengembangan Modul Bahasa Jepang Tema Pariwisata Berbasis CTL untuk Siswa Kelas XI UPW. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/27428/25094>
- Karnawati, Agustina R., dan Lestari, Eka, N. 2018. Modul Bahasa Jepangf Pariwisata. <http://repository.uhamka.ac.id/25230/1/Modul%20dan%20HAKI%20STP%20Trisakti.pdf>
- Satiani, Lasti Nur. 2019. Masalah-Masalah dalam Pengajaran Bahasa Jepang Pariwisata pada Program Studi Destinasi Pariwisata (DESPAR) di Universitas Kristen Satya Wacana. <https://proceedingsminasan.fbs.unp.ac.id/index.php/minasan/article/download/28/22>
- Setiawan, Wisnu. 2010. Sistem Pengajaran Bahasa Jepang di Sekolah Pendidikan Pemandu Wisata Pondok Remaja Borobudur Magelang. Skripsi tidak diterbitkan. <http://lib.unnes.ac.id/4081/1/8143.pdf>