
PELATIHAN DARING STRATEGI PENGAJARAN SAKUBUN BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR DALAM MEMANFAATKAN AI SEBAGAI MEDIA BELAJAR

Rahma Fitri Alifah*, Hargo Saptiaji, Indun Roosiani

Afiliasi Penulis Program Studi Bahasa Dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa Dan Budaya
Universitas Darma Persada
rahmafitrialifah@gmail.com

ABSTRACT

This community service (PkM) activity aims to provide additional knowledge for foreign language teachers, especially Japanese in teaching and providing feedback that does not drain time energy, and thoughts during the assessment process in the subject of writing or in Japanese is sakubun. This PkM activity was hold on May 13 and June 10, 2023 at 13.00 WIB, by online training method using the zoom platform. about 20 teachers participated in this activity. This activity aims to provide additional knowledge to teachers in teaching sakubun subjects and providing feedback on student sakubun results so that it does not take too much time, energy, and thoughts by using sakubun template. the use of various AIs was also explained. This activity only exemplifies the use of google slides, then the participants are invited to try to work on the template in google slides by discussing in the breakout room. In using google slides, it will automatically be corrected grammatically, so that teachers do not only focus on grammatical errors. Furthermore, to make it easier for teachers to give feedback, the author suggests making sakubun templates in advance, so that students are easier to work on and teachers are also lighter to correct the results.

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tambahan untuk para pengajar bahasa asing, khususnya bahasa Jepang dalam melakukan pengajaran dan memberikan feedback yang tidak menguras waktu, tenaga, dan pikiran saat proses penilaian pada mata pelajaran mengajar atau sakubun. Kegiatan PkM ini dilaksanakan pada tanggal 13 Mei dan 10 Juni 2023 pada pukul 13.00 WIB, dengan metode pelatihan daring menggunakan platform zoom. Sekitar 20 orang guru mengikuti kegiatan ini. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan ilmu tambahan kepada para guru dalam melaksanakan pengajaran mata pelajaran sakubun dan memberikan feedback pada hasil sakubun siswa agar tidak terlalu memakan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dengan penggunaan template sakubun. Lalu dipaparkan juga penggunaan berbagai macam AI. Kegiatan kali ini hanya mencotohkan penggunaan google slide, lalu para peserta diajak untuk mencoba mengerjakan template yang ada di google slide dengan berdiskusi di breakout room. Dalam penggunaan google slide, secara otomatis akan dikoreksi secara gramatikal, sehingga guru tidak hanya fokus kepada kesalahan gramatikal. Selanjutnya, untuk lebih meringankan pengajar dalam memberikan feedback, penulis menyarankan untuk dibuatkan template sakubun terlebih dahulu, sehingga siswa lebih mudah mengerjakannya dan guru juga lebih ringan mengoreksi hasilnya.

PENDAHULUAN

Siswa harus menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dengan baik. Sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan lancar saat belajar bahasa. Pembelajaran bahasa asing membantu siswa memahami kosa kata, pelafalan, tata bahasa, fungsi, penggunaan, dan budaya bahasa. Oleh karena itu, guru bahasa asing membantu siswa mengembangkan pengetahuan mereka yang sudah ada.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki pembelajar asing adalah kemampuan menulis, bersama dengan kemampuan mendengar, berbicara, dan membaca. Kemampuan bahasa seseorang akan sangat mudah diketahui melalui kegiatan menulis. Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa di mana penguasaan kosa kata, tata bahasa, dan huruf digunakan untuk menuangkan ide dan gagasan.

Di era digital saat ini, kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah menyebabkan perubahan dalam segala aspek kehidupan. Di Indonesia, pengajaran dan proses belajar di semua institusi pendidikan berubah secara signifikan (Azmil, et al., 2020). Menurunnya minat baca adalah salah satu komponen yang mengalami perubahan. Pembelajar bahasa asing, terutama di Indonesia, tidak tertarik membaca, baik buku dalam bahasa Indonesia maupun bahasa asing lain. Menulis telah dianggap sebagai keterampilan yang membebani yang melibatkan proses kognitif (Aras, Belgin, Ayse, & Eylem, 2016). Oleh karena itu pengajar harus kreatif untuk membuat siswa tertarik dalam melakukan aktivitas sakubun, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi AI. Penggunaan AI sangat disukai oleh generasi muda saat ini. Banyak aplikasi baru dibuat untuk hiburan dan pendidikan. Siswa akan lebih mudah mendapatkan ide untuk membuat karangan atau dalam bahasa Jepang sakubun, jika mereka banyak membaca, baik secara digital maupun buku. Dibutuhkan bantuan pengajar untuk aktif membantu siswa dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih termotivasi untuk membaca.

Salah satu kesulitan yang sering dihadapi oleh siswa adalah mereka tidak terbiasa dengan aktivitas membaca dan menulis. Kesulitan tersebut berasal dari efektivitas proses koordinasi yang terjadi selama menulis. (Fareed, Ashraf, & Bilal, 2016) menyebutkan proses koordinasi melibatkan proses linguistik, kognisi, dan gerakan fisik. Akibatnya, mereka tidak memiliki informasi yang cukup untuk melakukan tugas menulis. Selanjutnya, pengajar juga sering mengeluh tentang kekurangan waktu dan energi untuk memberikan kritik dan masukan kepada setiap siswa. Pengajar terlalu berkonsentrasi pada kesalahan gramatikal. Koreksi gramatikal tidak menjamin bahwa bahasa asing siswa akan menjadi baik setelahnya.

Pelatihan daring ini dibuat untuk membantu pengajar dan siswa membuat penulisan menjadi lebih mudah, dan untuk menghindari menghabiskan terlalu banyak waktu dan tenaga untuk memberikan feedback kepada setiap siswa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertema "Strategi Pengajaran Sakubun Tingkat Dasar". Kegiatan ini merupakan seminar yang dilaksanakan secara daring yang akan diikuti oleh guru SMA dan sederajat. Adapun metodologi kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan daring ini diawali dengan pembentukan susunan panitia dan pembagian tugas sesuai dengan bidangnya. Pada tahapan selanjutnya panitia melakukan diskusi langsung secara berkesinambungan untuk menentukan tema, nara sumber, membuat susunan acara, flyer kegiatan, persiapan akhir (gladi bersih) satu hari sebelum pelaksanaan kegiatan. Hal ini dilakukan guna mengantisipasi dan meminimalisir masalah yang kemungkinan timbul pada saat pelaksanaan. Selanjutnya disepakati kegiatan ini dilakukan melalui platform zoom dengan subtema "Strategi pembuatan sakubun untuk tingkat dasar" akan dilaksanakan pada Sabtu 13 Mei 2023. Pelatihan kedua dengan subtema "Pelatihan pembuatan sakubun untuk tingkat dasar" dilaksanakan pada Sabtu 10 Juni 2023.

Gambar 1.
Poster Kegiatan PkM



Disepakati bahwa narasumber pelatihan ini memaparkan materinya dalam bahasa Indonesia, lalu kegiatan dibuka dengan sambutan dari salah satu tim dosen dan dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh narasumber selama 60 menit. Lalu, diadakan sesi diskusi dan tanya jawab dengan para peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat kegiatan, narasumber memaparkan materi berikut:

Pokok-pokok materi yang dibahas pada kegiatan pertama adalah

1. Kendala (mengenai kendala dalam menulis bahasa Jepang)
2. Teori (teori menulis dalam bahasa Jepang)
3. Praktek
4. Media dan Feedback (media pendukung)

Kendala:

Dari sisi pembelajar;

- Tidak biasa membaca dan menulis. Bila memiliki minat membaca yang tinggi, berdampak pada kekayaan memiliki referensi kalimat.
- Kemampuan bahasa Jepang terbatas.
- Menulis di luar konteks komunikasi. Menulis dalam konteks mengumpulkan tugas saja. Tidak ada kesadaran bahwa tulisan kita hanya dibaca oleh siswa dan pengajar, tidak berorientasi tulisan kita akan dibaca oleh orang lain.
- Sulit mendapatkan feedback. Pengajar sulit meluangkan waktu yang cukup untuk feedback bagi siswanya.
- Penggunaan AI (mesin penerjemahan).
- Pemberdayaan bahasa ibu yang belum terarah.

Pengajar;

- Tidak cukup waktu dan tenaga untuk memberikan feedback.
- Siswa banyak, feedback tidak dapat spesifik.
- Ada koreksi gramatikal tidak menjamin bahasa asing siswa akan terkoreksi.
- Rendahnya kesadaran terhadap mistake dan error. Mistake adalah kesalahan yang dibuat karena terlewat. Error terjadi karena ketidakpahaman. Error juga dapat terjadi karena keterlibatan bahasa asing lain. Kesalahan dalam bahasa asing merupakan praktek dalam menerapkan teori yang kita miliki.

Solusi untuk pembelajar:

- Banyak membaca, sehingga akan banyak memiliki referensi.
- Memberdayakan bahasa Jepang yang sudah ada. Tidak masalah menggunakan bahasa yang sederhana, tidak perlu menghadirkan kalimat yang belum dipelajari.
- Menulis dalam konteks komunikasi, bahwa apa yang ditulis membawa pesan untuk orang lain.
- Bila membuat dari bahasa ibu, gunakan kalimat yang sederhana supaya tidak menimbulkan bahasa Jepang yang kompleks.

Teori:

Solusi untuk pengajar:

- Memberikan fasilitas membaca. Memiliki waktu untuk proses menerima input.
- Meminimalisir kekhawatiran pembelajar. Kita harus menerima bahasa Jepang dari siswa apa adanya, dengan pencapaian meskipun sedikit maka akan meningkatkan motivasi siswa.
- Mempermudah feedback, mempick up hal-hal yang perlu disampaikan.
- Memberikan small step. Pencapaian siswa yang kita hargai, maka akan mendapatkan

pencapaian yang lebih luas.

Praktek:

- Hal konkrit yang dapat dilakukan, misalnya: penggunaan template dan menyusun sakubun dari pertanyaan.
- Penggunaan template.
- Menyusun sakubun dari pertanyaan.

Media dan Feedback:

- Input
- Watanoc.com
- Tadoku.org
- Yomujp.cp
- Matcha-jp.com
- Marugotoweb.jp
- NHK News Web Easy
- Hirogaru-nihongo.jp
- Output
- Padlet
- Google slides
- Google Jamboard
- Gengo yoush

Solusi terkait feedback

- Sederhanakan kegiatan feedback.
- Meningkatkan kolaborasi antar pembelajar.
- Menyadari kesalahan kita sendiri, sehingga akan menimbulkan proses yang lebih baik.
- Tidak perlu terburu-buru

Gambar 2.
Suasana Pelatihan Daring



Selanjutnya, agar lebih banyak output yang dihasilkan dalam melakukan sakubun bahasa Jepang, narasumber menyarankan para peserta untuk tidak berfokus pada kesalahan siswa tetapi memahami apa yang ingin diungkapkan siswa melalui tulisannya. Narasumber juga menyarankan para peserta untuk mempermudah pengoreksiannya dengan tidak berfokus pada gramatikal. Narasumber memberikan contoh pengoreksian dengan aktivitas penulisan sakubun bahasa Jepang berkelompok di breakout room masing-masing selama 20 menit dengan menggunakan media google slide. Perkelompok terdiri dari 4-5 orang. Setelah itu, kembali ke main room lalu narasumber memberikan contoh pengoreksian yang efektif agar tidak memerlukan banyak waktu, tenaga, dan pikiran. Sambil melakukan pengoreksian, diadakan sesi diskusi dan tanya jawab.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan berjalan dengan baik tanpa ada kendala gangguan koneksi. Tetapi, karena waktu penyelenggaraan kegiatan bertepatan dengan banyaknya acara sekolah seperti acara kelulusan dan pembagian rapot, sehingga jumlah peserta tidak sesuai dengan yang diharapkan. Pada kegiatan kedua saat dilaksanakan pembagian kelompok di breakout room untuk berdiskusi dalam mengerjakan tugas dari narasumber, waktu yang disediakan kurang sehingga banyak peserta yang tidak dapat menyelesaikan tugas kelompok. Menurut peserta kegiatan ini sangat bermanfaat bagi pengajar dalam menyederhanakan proses penilaian sakubun dengan penggunaan template. Kegiatan ini dapat dikembangkan lagi dengan tema-tema bahan ajar digital lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada para guru bahasa Jepang tingkat sekolah menengah atas dan sederajat yang dinaungi oleh Musyawarah Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang yang telah membantu dalam menyebarkan informasi seputar kegiatan. Sehingga kegiatan PkM ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- Azmil, A., Hasan, N. H., Roy, M. S., Daliana, F., Lely, M., & Nadi, S. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to Philosophy of "Merdeka Belajar". *Studies In Philosophy Of Science And Education*.
- Aras, B., Belgin, A., Ayse, T., & Eylem, K. (2016). Improving creative writing skills of EFL learners through microblogging. *The Online Journal of New Horizon in Education*, 88-98.
- Fareed, M., Ashraf, A., & Bilal, M. (2016). ESL Learners' Writing Skills: Problems, Factors and Suggestions. *Journal of Education and Social Science*, 4, 81-92.
- Rusmiyati. (2021). Faktor Kesulitan Menulis Sakubun Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang Omiyage*, Vol. 4 page 15-23.

- Idham, S. (2014). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, Vol. 17 No.1.
- Runtuwarouw, J. J. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Bahasa Jepang Melalui Model Pembelajaran Workshop. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang Vol. 2 No.2*, 168-184.
- Yustinus, C. G. (2022). Pelatihan Daring Tentang Pengintegrasian Teknologi Dalam Suatu Kelas Bahasa Inggris . *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Vol 4 No 2*, 206-212.
- Veysa, M., Entika, F. P., & Wiyaka. (2021). Improving English Writing Skill by Utilizing Quizizz as a Technology-Based Assessment. *Journal Linguamedia Vol 2 No 2*.
- Hari, S., & Artadi, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Memo dan Line dalam Mata Kuliah Sakubun. *Seminar Nasional Bahasa Jepang (MINASAN) Vol 1*, (pp. 43-59). Padang.

