



## Pelatihan Penggunaan Media Digital dalam Pembuatan Karangan Bahasa Jepang untuk Tingkat Dasar

Rahma Fitri Alifah<sup>1</sup>, Indun Roosiani<sup>2</sup>, Hargo Saptaji<sup>3</sup>

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Darma Persada

e-mail: [rahmafitrialifah@gmail.com](mailto:rahmafitrialifah@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan dari kegiatan pemberdayaan masyarakat dengan tema "Strategi Pengajaran Sakubun Tingkat Dasar" adalah untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada pengajar Bahasa Jepang, terutama di SMA dan tingkat sederajat, tentang cara menggunakan media digital untuk mengajar *sakubun*. Kegiatan ini dilakukan melalui webinar selama dua hari (23 Oktober 2023 dan 24 Februari 2024) menggunakan *platform* pertemuan *zoom*. Peserta webinar Pemberdayaan Masyarakat ini memperoleh pemahaman tentang cara-cara di mana media digital dapat digunakan secara efektif untuk membantu pengajaran di kelas, khususnya penulisan karangan Bahasa Jepang atau *sakubun*. Kegiatan webinar ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan wawasan bagi para pengajar Bahasa Jepang, tetapi juga untuk menangani masalah yang sering muncul karena mengajar *sakubun* adalah kegiatan pembelajaran yang sulit yang membutuhkan banyak waktu dan tenaga untuk memberikan *feedback* kepada siswa. Dengan mengikuti webinar ini, diharapkan masalah-masalah ini dapat dikurangi, yang akan bermanfaat bagi pembelajar Bahasa Jepang.

**Kata Kunci:** *Bahasa Jepang, Menulis, Media Digital, Sakubun.*

### Abstract

The purpose of the community empowerment activity with the theme "Strategi Pengajaran Sakubun Tingkat Dasar" is to provide knowledge and understanding to Japanese language teachers, especially at the senior high school level or its equivalent, on how to use digital media to teach *sakubun*. This activity was conducted through a two-day webinar (on October 23, 2023, and February 24, 2024) using the *zoom* meeting platform. Participants in this Community Empowerment webinar gained insights into effective ways digital media can be used to support classroom teaching, particularly in writing Japanese compositions, or *sakubun*. The goal of this webinar was not only to provide knowledge to Japanese language teachers but also to address common challenges in teaching *sakubun*, which is a demanding learning activity that requires considerable time and effort to give students meaningful feedback. By participating in this webinar, it is hoped that these challenges can be reduced, ultimately benefiting learners of the Japanese language.

**Kata Kunci:** *Japanese Language, Writing, Digital Media, Sakubun.*

### PENDAHULUAN

Teknologi telah banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa. Kemajuan digital telah membantu banyak siswa belajar kosa kata seperti membaca, menulis, mendengar, dan menyimak. Teknologi juga dapat membantu

siswa belajar *soft skills* seperti memecahkan masalah, bekerja sama, dan belajar sendiri. Di dunia digital yang semakin terhubung dan bergantung pada teknologi, menulis telah menjadi salah satu keterampilan penting.

Dalam dunia modern, banyak orang berkomunikasi melalui *email* atau *platform* sosial media. Segala aspek kehidupan diubah oleh kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi digital. Menurut Abidah et al. (2020), semua institusi pendidikan di Indonesia mengalami perubahan besar dalam pembelajaran dan pengajaran.

Untuk mengatasi perubahan ini, diperlukan tindakan nyata untuk mempercepat pengajaran di semua bidang ilmu, termasuk penguasaan bahasa Jepang. Membuat *sakubun* (mengarang) adalah bagian dari belajar bahasa Jepang. Pengajaran *sakubun* pun mulai diterapkan dalam era digital dengan inovasi baru melalui *platform* digital, seperti kegiatan Pemberdayaan Kegiatan Masyarakat ini.

Guru-guru SMA dan sederajat yang mengajar bahasa Jepang mengikuti webinar dengan judul "Pengaplikasian Penggunaan Media Digital Dalam Pembuatan *Sakubun* Tingkat Dasar." Tujuan dari kegiatan ini adalah agar para guru dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan baru untuk menciptakan inovasi dan kreatifitas dalam pengajaran *sakubun*, yang pada gilirannya akan berdampak pada peningkatan minat siswa dalam bahasa Jepang.

## METODE

"Strategi Pengajaran *Sakubun* Tingkat Dasar" adalah tema webinar yang digunakan untuk menyelenggarakan kegiatan pemberdayaan masyarakat ini, dan pesertanya adalah guru-guru sekolah menengah yang mengajar bahasa Jepang. Webinar ini dilaksanakan pada 21 Oktober 2023 dan 24 Februari 2024. Metode pelaksanaan webinar ini diawali dengan tahap persiapan yaitu dengan pembentukan panitia. Panitia menentukan tema dan melakukan pembagian tugas sesuai dengan bidangnya. Tahapan berikutnya adalah melakukan diskusi dengan nara sumber, membuat susunan acara dan flyer kegiatan untuk disebarluaskan ke guru-guru sekolah menengah atas dan sederajat. Selanjutnya adalah pelaksanaan acara, evaluasi, dan pelaporan.

Satu hari sebelum webinar, gladi bersih dilakukan untuk meningkatkan kegiatan dan mencegah hal-hal yang tidak diinginkan terjadi. Dengan mengangkat subtema "Pengenalan Media Digital Untuk Mata Pelajaran *Sakubun* Tingkat Dasar" (21 Oktober 2023) dan "Pengaplikasian Penggunaan Media Digital Dalam Pembuatan *Sakubun* Tingkat Dasar" (24 Februari 2024), kegiatan webinar ini diselenggarakan melalui pertemuan *zoom*. Flyer untuk kegiatan webinar dapat ditemukan di gambar di bawah ini.



Gambar 1. Flyer Webinar

## HASIL DAN PEMBAHASAN

"Pengenalan Media Digital untuk Mata Pelajaran *Sakubun* Tingkat Dasar" dan "Pengaplikasian Penggunaan Media Digital dalam Pembuatan *Sakubun* Tingkat Dasar" adalah tema kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini. Sebanyak 38 guru SMA dan sederajat di Jabodetabek mengikuti kegiatan ini, yang dimaksudkan untuk guru yang mengajar bahasa Jepang di sekolah menengah atas atau sederajat.

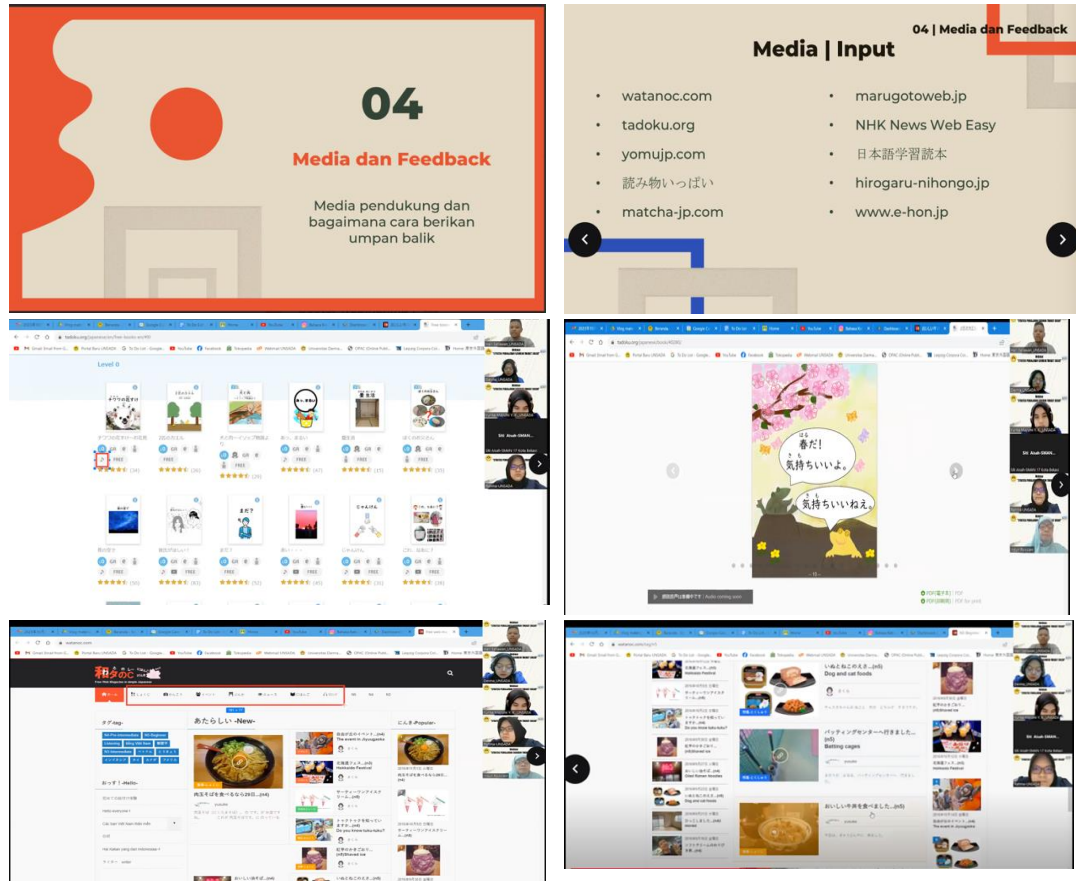
Untuk mencapai tujuan, kegiatan ini dibagi menjadi beberapa tahapan yang saling mendukung. Kegiatan dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa, terdiri dari dua mahasiswa S1 dan satu mahasiswa D3. Persiapan dimulai dengan membentuk panitia tim dosen dan mahasiswa. Sementara dosen bertanggung jawab untuk mengatur jalannya kegiatan dan perlengkapan yang diperlukan, tim mahasiswa bertindak sebagai moderator dan menggunakan *zoom* sebagai media selama kegiatan. Tim mahasiswa juga membantu menyebarkan flyer kegiatan.

Setelah tim dosen memutuskan tema kegiatan, mereka menghubungi narasumber untuk menyusun materi. Narasumber memperkenalkan *platform* digital seperti *watanoc*, *tadoku*, dan *padlet* sebagai media pembelajaran. Materi tambahan meliputi teknik pembuatan *sakubun* dengan media digital. Narasumber juga memberikan materi tambahan tentang kendala dalam penulisan *sakubun*, media *input* dan *output*, masalah dalam pengajaran, dan solusi masalah. Kegiatan ini dilakukan dua kali; materi berlangsung selama enam puluh menit untuk mengenalkan media digital dan sembilan puluh menit untuk mengaplikasikan media digital.

### Penyampaian Materi Kegiatan

Moderator memulai kegiatan dengan memperkenalkan narasumber dan tema yang akan dibahas selama kegiatan berlangsung. Materi pertama membahas pengenalan media digital, dan materi kedua membahas bagaimana memanfaatkan media digital untuk pembuatan *sakubun* tingkat dasar.

## Pengenalan Media Digital untuk Mata Pelajaran *Sakubun* Tingkat Dasar



Gambar 2. Media Input

## Pengaplikasian Penggunaan Media Digital Dalam Pembuatan *Sakubun* Tingkat Dasar



Gambar 3. Media Output

Peserta dapat membuat *sakubun* dengan media *output* yang sudah dijelaskan setelah narasumber memberikan materi tentang media *input* yang dapat digunakan untuk menemukan ide menulis. Kemudian, mereka mencoba membuat *sakubun* sendiri dengan media *padlet*, dan narasumber dan peserta lain dapat memberikan komentar di bawah tulisan masing-masing peserta. Selain media dan praktek yang dijelaskan oleh narasumber, ada beberapa sumber tambahan yang berkaitan dengan pembuatan *sakubun*.

### **Kendala Penulisan *Sakubun***

Menulis *sakubun* adalah kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan literasi yang membutuhkan kemampuan berbahasa secara tertulis. Salah satu alasan mengapa tingkat literasi siswa rendah adalah pengaruh bahasa ibu dan kurangnya minat membaca. Selain itu, penggunaan media penerjemahan (AI) yang tidak sesuai dapat menyebabkan pembelajar menemukan kosa kata atau tata bahasa yang belum pernah mereka pelajari sebelumnya.

Membuat *sakubun* dengan menerjemahkan karangan yang kita buat dalam bahasa Indonesia, terutama ketika bahasa Indonesia sulit diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang, adalah masalah tersendiri yang banyak dihadapi oleh pembelajar. Oleh karena itu, jika terpaksa harus menggunakan bahasa Indonesia, sebaiknya gunakan bahasa Indonesia yang sederhana agar dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang. Salah satu penyebab kesulitan pembelajar dalam menulis *sakubun* adalah kurangnya mendorong bahasa Jepang yang dipelajari dan dipraktikkan. Menulis *sakubun* menghadapi banyak masalah, termasuk banyak siswa yang tidak memahami kosa kata dan pola kalimat, kesulitan menghindari bahasa ibu, kesulitan menghubungkan kalimat, dan bergantung pada *Google Translate*. Oleh karena itu, sangat penting bagi pengajar untuk memberikan contoh-contoh *sakubun* agar siswa mendapatkan banyak *input* dan pengajar mudah memberikan umpan balik. Karena banyaknya siswa dalam satu kelas, akan sulit bagi guru untuk mengevaluasi hasil *sakubun*. Selain itu, pengajar harus memperhatikan hal-hal berikut: keterbatasan pengetahuan bahasa Jepang, kurangnya pengetahuan tentang kesalahan dan kesalahan, dan kurangnya pengalaman menulis.

### **Media *Input* dan *Output* Berbasis Digital**

Beberapa media input digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi membaca *sakubun* adalah watanoc.com berisi berbagai fitur berdasarkan genre, kesukaan, dan lain-lain, sehingga memungkinkan kita untuk menulis dalam konteks komunikasi; tadoku.com menyediakan berbagai bacaan yang dapat digunakan untuk belajar dan mengajar dari tingkat 0 hingga 5; yomu.jp; matcha-jp.com; serta marugotoweb.jp.

Namun, ada juga *output* digital media yang dapat digunakan untuk menulis *sakubun*, seperti padlet.com: menulis berdasarkan kebutuhan, yang akan meningkatkan karya kita; *google Slide*; dan *google Jamboard*.

### Praktek Pengajaran *Sakubun*

Beberapa hal yang dapat membantu pengajar dalam pengajaran *sakubun* adalah:

- Penggunaan *template*: *Template* dapat dibuat sesuai kebutuhan, bagian mana saja yang menjadi perhatian pengajar saat menulis *sakubun*. Ini akan membantu siswa menulis sesuai instruksi.
- Membuat pertanyaan dan meminta siswa untuk menjawabnya. Dalam bagian ini, pengajar akan membimbing siswa secara bertahap dengan menggunakan kalimat pertanyaan sederhana dalam bahasa Jepang.
- Menggabungkan jawaban dari pertanyaan dan menggunakan kata kunci yang sesuai dengan konteks kalimat
- Penggunaan 言語用紙 (*gengo youshi*). Penggunaan *gengo youshi* mendorong siswa untuk menulis *sakubun* secara nyata. Diharapkan kegiatan kelas ini akan menyenangkan. Selain itu, karena kemampuan baca tulis siswa diakui, mereka akan merasa lebih santai dan nyaman saat menulis.

### Permasalahan Dalam Pengajaran *Sakubun*

Praktek pengajaran *sakubun* menunjukkan banyak tantangan dalam proses pembelajaran di kelas. Banyak siswa menggunakan mesin *output* digital, yang mencerminkan kemampuan siswa yang sebenarnya; namun, adakalanya ada perbedaan antara kemampuan lisan dan tulisan. Selain itu, menggunakan mesin digital terlalu sering tentu saja tidak akan mengubah pengalaman menjadi kemampuan. Pengajaran *sakubun* memiliki beberapa masalah bagi pengajar. Misalnya, tidak dapat memberikan kritik khusus karena siswa terlalu banyak, pengajar harus memiliki cukup waktu dan energi untuk memperbaiki kesalahan.

### Solusi Permasalahan Dalam Pengajaran *Sakubun*

Menulis, yang merupakan keterampilan yang harus diperbaiki secara konsisten, membutuhkan peningkatan *input* berbahasa, baik membaca maupun mendengar. Kebiasaan membaca yang lebih baik akan berdampak pada peningkatan kemampuan menulis, dan kebiasaan mendengar yang lebih banyak akan berdampak pada peningkatan kemampuan berkomunikasi.

Dalam pengajaran *sakubun*, pengajar dapat membantu siswa membuat *sakubun* dengan memberikan fasilitas untuk membaca, mempermudah umpan balik, memberikan langkah kecil (*scaffolding*), dan mengurangi kekhawatiran siswa tentang menulis. Sebagai pengajar, sangat penting untuk menerima pembelajar dengan kemampuan bahasa Jepang apa adanya dan menulis dengan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, dari pihak pembelajar, jika mereka terbiasa menulis dengan bahasa ibu, sebaiknya menggunakan kalimat yang sederhana, meningkatkan kemampuan bahasa Jepang mereka, dan banyak membaca dan menulis dalam konteks komunikasi. Pemanfaatan media digital untuk membantu menulis *sakubun* juga penting.

AI adalah media digital yang sangat disukai oleh pembelajar bahasa Jepang. Namun, siswa harus memutuskan untuk tidak menggunakannya karena ketergantungan pada aplikasi AI ini bukan pilihan yang tepat. Sangat penting bagi pengajar untuk menekankan bahwa AI berfungsi sebagai penanda, bukan sebagai alat produksi. Beberapa media yang dapat digunakan untuk memberikan komentar dalam kegiatan *sakubun* adalah *chat GPT*, fungsi editor *MS Word*, dan *Google Docs*.

## SIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan webinar ini berjalan dengan lancar dan tidak mengalami masalah. Walaupun jumlah peserta tidak sesuai dengan yang diharapkan, para peserta sangat antusias untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan webinar. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikan webinar secara signifikan berbeda dengan waktu yang dihabiskan untuk kegiatan di sekolah. Banyak ide kreatif muncul selama sesi *break out room* di mana peserta diminta untuk mengerjakan tugas kelompok menggunakan *platform* media digital dalam penulisan *sakubun*. Ide-ide ini sangat bermanfaat bagi kelompok lain. Peserta mengatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dan mereka akan menggunakan pengetahuan ini di sekolah mereka.

Wawasan baru diberikan kepada para guru melalui kegiatan webinar ini tentang cara menggunakan media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *sakubun*. Peserta mengapresiasi materi yang diberikan dan menyatakan bahwa mereka siap menerapkan metode baru di kelas. Namun, tindakan lebih lanjut diperlukan untuk mengatasi tantangan yang telah diidentifikasi. Ini termasuk tugas tambahan sebagai pengajar tentang penggunaan alat digital dan metode pengelolaan kelas yang lebih efisien. Kegiatan ini berhasil memperkenalkan pendekatan inovatif untuk pembelajaran *sakubun*. Diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Jepang di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., Mutakinati, L., & Suprpto, N. (2020). The Impact of Covid-19 ti Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of "Merdeka Belajar". *Studies in Philosophy of Science and Education (SiPoSE)*, 1 (1), 38-49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
- Aras, B., Belgin, A., Ayse, T., & Eylem, K. (2016). Improving Creative Writing Skills of EFL Learners Through Microblogging. *The Online Journal of New Horizons in Education*, Vol. 6, Issue 3, 88-98. [10.33830/diseminasiabdimas.v4i2.3122](https://doi.org/10.33830/diseminasiabdimas.v4i2.3122)
- Fareed, M., Ashraf, A., & Bilal, M. (2016). ESL Learners' Writing Skills: Problems, Factors and Suggestions. *Journal of Education and Social Science*, 4, 81-92. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v6i4.14884>
- Frida, P., Dwi, A. R., Viana, M. P., Nabila, M., & Andaradhisa, G. (2021). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Dalam Pengajaran

- Bahasa Jepang Tingkat Pemula. *Darmacitya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, 47-52.
- Hari, S., & Artadi, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Memo dan Line dalam Mata Kuliah Sakubun. *Seminar Nasional Bahasa Jepang (MINASAN)* Vol. 1, 43-59.
- Intan, P. S., & Hendri, Z. (2021). Faktor Kesulitan Menulis Sakubun Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang. *Omiyage*, 15-23. <https://doi.org/10.24036/omg.v4i1.203>
- Jourike, J. R. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Bahasa Jepang Melalui Model Pembelajaran Workshop. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang* Vol. 2, No. 2, 168-184. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v2i2.8998>
- Kusumaningrum, D. E. (2017). Integrating Technology in Teaching Writing: A Study on Google Docs Implementation. *Journal of English Teaching and Learning*, 7 (2), 101-110.
- Nakamura, K. (2019). Japanese Language Education and ICT: The Development of Online Writing Activities. *International Journal of Language Education*, 3 (1), 56-65.
- Yustinus, C. G. (2022). Pelatihan Daring Tentang Pengintegrasian Teknologi Dalam Suatu Kelas Bahasa Inggris. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 4 No. 2, 206-212.