

# ***Project Based Learning dalam Pembelajaran Kaiwa di Masa Pandemi***

**Yuniarsih, Tia Ristiawati, Fitri Fauziyyah**

*Fakultas Bahasa dan Seni/Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia*

Email : [tiaristiawati@unj.ac.id](mailto:tiaristiawati@unj.ac.id)

**Abstract:** The purpose of this study is to describe the implementation and results of project based learning (PjBL) in learning kaiwa II at Japanese Language Education Study Department of Faculty of Languages and Arts UNJ during a pandemic to improve *kaiiketsu nouryoku* (problem solving competency), *ibunka rikai nouryoku* (competence in intercultural understanding), and *kadai suikou nouryoku* (competence in accomplishing tasks), and also describe students' responses regarding project based learning in this kaiwa class. This project produced drama scripts and drama videos. Based on the results of the questionnaire, it is known that drama is one of the methods favored by students. From the results of the video recording, it is known that the drama is less natural, but the required learning materials have been fulfilled in the scenario. 68.2% of students stated that it was effective to use PjBL in Kaiwa II learning, but there were also some students who did not know about this project based learning. Thus, the teacher as a facilitator must explain at the beginning of the lecture about PjBL and its usefulness in learning. Furthermore, to meet the demands of KPI in MBKM, this PjBL based drama can be used as an alternative in kaiwa learning.

**Keywords :** *Project Based Learning; Drama; Ibunka rikai nouryoku; Kadai suikou nouryoku*

## **1. PENDAHULUAN**

Kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2021 berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam mempersiapkan lulusan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang (PSPBJep) yang siap menghadapi tantangan dan tuntutan kehidupan di masa globalisasi, sesuai kebijakan pemerintah dalam pengembangan kurikulum harus berdasarkan KKNI dan keterampilan abad 21 yang didukung oleh MBKM. Hal ini mengacu pada Kebijakan Merdeka Belajar dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Perguruan Tinggi yang tertuang dalam Buku Panduan Merdeka

Belajar-Kampus Merdeka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020.

Selain itu, kurikulum PSPBJep FBS UNJ didasari oleh *JF Standard* yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman lintas budaya (*ibunka rikai nouryoku*) dan kemampuan penyelesaian tugas (*kadai suikou nouryoku*). Dengan demikian, tujuan dari pembelajaran berbasis *JF Standard* ada dua hal yaitu *kadai suikou nouryoku* dan *ibunka rikai nouryoku*. *Kadai suikou nouryoku* adalah kemampuan menyelesaikan tugas yang artinya seseorang mampu berbuat apa dan bagaimana dengan menggunakan bahasa Jepang, dan *ibunka rikai nouryoku* adalah kemampuan pemahaman lintas budaya yang artinya bagaimana seseorang yang berinteraksi

dengan berbagai kebudayaan memperluas wawasannya yang pada akhirnya memahami dan menghormati kebudayaan orang lain (The Japan Foundation, 2010:7).

Dalam penelitian ini, untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan tugas dan kemampuan pemahaman lintas budaya mahasiswa, peneliti merancang pembelajaran *kaiwa* dengan baik, yaitu merancang *my can-do* untuk menentukan target pembelajaran dan alur pembelajarannya. Dengan harapan model pembelajaran *Kaiwa* berbasis *JF Standard* ini bisa digunakan di Perguruan Tinggi lainnya yang memiliki Prodi Bahasa atau Sastra Jepang.

Mengenai pemahaman lintas budaya, Shiozawa dalam Kadowaki (2013:5) mengklasifikasikan faktor budaya dalam komunikasi sebagai berikut.

1. Strategi gaya komunikasi. Strategi gaya komunikasi adalah cara berkomunikasi, seperti bagaimana memulai dan mengakhiri percakapan.
2. Bahasa perifer. Bahasa perifer adalah cara *aizuchi* dan diamnya dalam berkomunikasi.
3. Komunikasi non verbal. Komunikasi non verbal adalah ekspresi wajah dan gerak tubuh.
4. Nilai dan pola perilaku. Nilai dan pola perilaku yang didasarkan pada nilai untuk individu atau kelompok, waktu, ruang dan lain lain.
5. Gaya hidup dan fungsi sosial. Dalam hal ini adalah gaya hidup dan tata krama.
6. Budaya informasi dan budaya prestasi. Hal ini meliputi budaya informasi geografis, sejarah, seni dan sastra.

Selanjutnya Kadowaki (2013:20) mengatakan bahwa hal tersebut dapat disampaikan oleh guru melalui metode

ceramah, akan lebih dapat dipahami jika menggunakan media gambar. Selanjutnya dikatakan bahwa untuk menyampaikan budaya kepada peserta didik sangat efektif jika melalui film atau drama yang mereproduksi suasana komunikasi sebenarnya. Selain itu, Pembelajaran pemahaman lintas budaya bisa dengan dua cara yaitu: a) pembelajaran kognitif, dan b) pembelajaran berdasarkan pengalaman. Dalam pembelajaran kognitif, memperoleh pengetahuan dengan membaca materi dan mendengarkan penjelasan, sedangkan pembelajaran eksperiensial adalah metode untuk mensimulasikan atau benar-benar mengalami adegan yang dijumpai dalam kehidupan sosial yang sebenarnya. Untuk memahami budaya yang berbeda tidak bisa secara sepihak, melainkan harus mampu menyesuaikan dengan situasi.

*Project based learning* dapat menjembatani antara dunia pendidikan dan industri. Beberapa penelitian terbaru mengenai pembelajaran berbasis *project based learning* dalam bahasa Jepang sudah dilakukan di Jepang, seperti Ito dkk (2021), Higashino (2020), dan Hiromasa (2020).

Ito dkk (2021) membuktikan pembelajaran berbasis *project based learning* melalui presentasi poster hasil temuan mahasiswa selain sangat efektif dalam bertukar informasi, juga membina jaringan antar fakultas karena dilakukan kerja sama empat universitas yang memiliki prodi TI. Secara khusus diupayakan untuk mengembangkan jaringan fakultas dan menciptakan sinergi antar program pendidikan.

Higashino (2020), dalam menerapkan *project based learning* pada pembelajaran bahasa Inggris di SD melalui pemanfaatan media buku bergambar. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa pembelajaran menjadi

mandiri (proaktif), interaktif dan *deep learning*.

Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, Hiromasa (2020), menerapkan pembelajaran bahasa Inggris berbasis *project based learning*. Namun, objek penelitiannya bukan siswa SD melainkan mahasiswa. Hasilnya pembelajar menjadi mandiri, otonom dan kolaboratif. Membuat bahan ajar berbasis TIK untuk bahasa Inggris siswa SMP lalu presentasi dan evaluasi dengan rubrik buatan sendiri.

Pembelajaran bahasa dengan menggunakan drama, menurut Ito (2000:168), drama merupakan miniatur komunikasi sebenarnya karena di dalamnya termasuk banyak faktor yang berhubungan dengan komunikasi seperti percakapan sesuai dengan situasi, pengungkapan ekspresi, gerak dan gaya, kerjasama dengan orang lain, peran sebagai pendengar dan lain sebagainya. Selanjutnya, Richard A. Via mengatakan bahwa drama memiliki kelebihan di antaranya a) pembelajar dapat memahami cara penggunaan bahasa melalui pengalaman berkomunikasi; b) memberikan kepuasan tersendiri dengan berhasilnya pembuatan drama; c) meningkatkan motivasi belajar (dalam Ito, 2000:168). Sejalan dengan pemikiran tersebut, Nuibe (1990:2) mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Jepang dengan drama selain meningkatkan kemampuan bahasa Jepang, juga dapat membangkitkan semangat belajar.

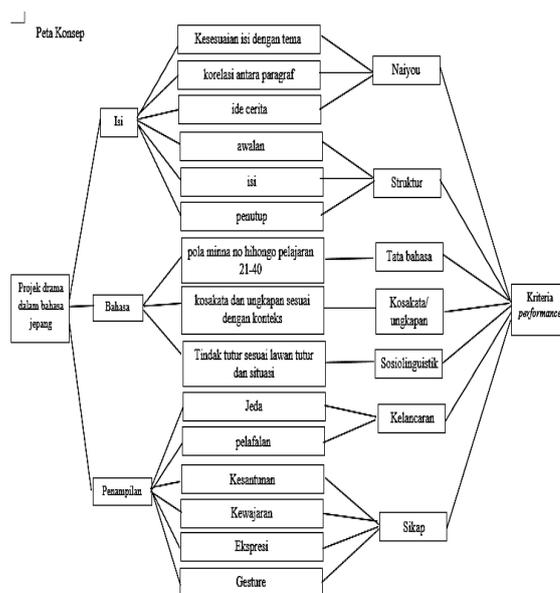
Dalam penelitiannya mengenai drama, Yuniarsih (2005:241-243) mengatakan bahwa pembelajaran *kaiwa* dengan menggunakan drama dapat meningkatkan: a) Kemampuan siswa dalam bahasa lisan. b) Kemampuan siswa dalam mengungkapkan perasaan dengan ekspresif. c) Interaksi dan kerja sama antarmahasiswa.

Secara rinci alur pembelajaran dengan menggunakan drama yang telah dilakukan (Yuniarsih, 2005:237-238) adalah sebagai berikut .

1. Pemberian input mengenai struktur percakapan, ungkapan meminta tolong menyampaikan pesan melalui telpon, perbedaan ungkapan sesuai dengan lawan bicara, dan ciri khas bahasa lisan: *Iisashi, Poozu, Shouryaku, Shuujooshi*.
2. Dinamika kelompok dalam menulis skenario dengan memperhatikan beberapa persyaratan yang ditentukan .
3. Latihan peran
4. Penampilan (pementasan)
5. *Feed back*

Dengan *project based learning* melalui drama diharapkan dapat mendukung tercapainya keterampilan abad 21 yaitu; komunikasi, kolaborasi, kreatifitas dan berpikir kritis.

Skema 1. Peta konsep aspek penilaian *project based learning* melalui drama



## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui angket, catatan pengamatan perkuliahan.

Angket disusun dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan tentang efektif tidaknya *project based learning* dalam pembelajaran kawai II, dan tanggapan lainnya dari mahasiswa mengenai penerapan metode ini.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket mengenai pembelajaran kawai II berbasis *project based learning* pada masa pandemi secara daring ini diketahui bahwa, 80% mahasiswa menjawab bahwa kemampuan berbicara meningkat daripada sebelumnya karena lebih percaya diri, dan 20% mahasiswa lainnya merasa cukup meningkat.

Materi-materi yang paling berkesan bagi mahasiswa yaitu *tomodachi doushi no kawai* (percakapan sesama teman), *aizuchi*, menitipkan pesan melalui telepon, cara berbicara kepada orang yang statusnya lebih tua/tinggi.

86.7% mahasiswa menyatakan setuju bahwa metode yang digunakan sudah baik, materi pembelajaran menjadi mudah dipahami, dan tidak menjenuhkan. Dengan adanya *senpai* yang mengajar, kelas terasa lebih menyenangkan karena menggunakan metode/media baru seperti TikTok dan *breakout-room Zoom Meeting*, serta mengawali perkuliahan dengan senam bersama. Media tersebut belum pernah dilakukan pada saat pembelajaran secara luring. Sedangkan 13.3% mahasiswa lainnya menjawab sudah cukup baik.

Mahasiswa menyukai metode kolaborasi dan diskusi yang digunakan dalam pembelajaran kawai II di masa pandemi ini seperti:

a. Drama dan *roleplay*

26.6% mahasiswa menyukai metode ini karena dapat mendiskusikan percakapan sesuai dengan situasi yang disediakan maupun membuat situasi sendiri, sehingga lebih interaktif.

b. *Breakout-room Zoom Meeting*

20% mahasiswa menyukai metode ini karena dapat terlebih dulu berdiskusi dengan pasangannya dan saling mengoreksi, sehingga tidak ragu-ragu pada saat praktik.

c. TikTok

20% mahasiswa menyukai metode ini karena lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

d. Menganalisis percakapan dari sebuah video

13.3% mahasiswa menyukai metode kegiatan diskusi bersama dan merasa lebih menarik dengan memilih bahan referensi video masing-masing.

e. Mempraktikkan kawai dari dialog yang ada

13.3% mahasiswa menyukai metode latihan seperti ini.

f. 6.6% mahasiswa tidak memberikan jawaban.

Hal-hal yang harus diperhatikan oleh guru sebagai fasilitator adalah memilih video yang akan ditayangkan. Video harus disesuaikan dengan kemampuan mahasiswa. Hal ini dikarenakan meskipun lebih dari setengah responden (60%) merasa tidak ada metode pembelajaran yang tidak sesuai selama pembelajaran kawai II ini, namun ada mahasiswa masih merasa terdapat kekurangan dalam hal pemilihan

video. Bagi mahasiswa tersebut terdapat kosakata yang tidak dimengerti dari video yang ditayangkan, lalu kurang menangkap informasi dari video jika tidak ada *subtitle*. Namun demikian, tetap kontrol dan pengawasan adalah sebagai tugas fasilitator, dalam hal ini tidak masalah ada sedikit kosa kata yang tidak dimengerti, namun membiasakan memprediksi makna dengan melihat konteks. Adakalanya video yang ada *subtitle*-nya membuat mahasiswa konsentrasi kepada terjemahan tersebut.

Ada mahasiswa yang masih membutuhkan metode yang dapat mendorong agar peserta didik lebih percaya diri, lalu ada juga yang berpendapat tidak perlu tugas yang tidak berhubungan dengan kawai, seperti menulis dan membaca. Hal ini perlu penjelasan korelasi keterampilan berbicara dengan keterampilan berbahasa lainnya. Selain itu, harus dijelaskan pula rencana perkuliahan secara rinci dengan menjelaskan pembelajaran kawai ini berbasis *project based learning* dengan maksud mencapai target pembelajaran tertentu. Sehingga tidak ada lagi mahasiswa yang tidak mengetahui apa yang dimaksud dengan *project based learning*. Diharapkan dengan penjelasan di awal, mahasiswa bisa menerima perubahan akan penerapan metode baru karena memahami tujuan dan manfaat dari kegiatan belajar mengajar tersebut.

#### 4. KESIMPULAN

Selama pandemi, guru dan mahasiswa semakin kreatif dalam pembelajaran, menyesuaikan dengan kebutuhan zaman. Teknologi semakin canggih, namun tidak boleh melupakan aspek afektif yaitu pengembangan karakter, dalam hal ini sesuai kebutuhan abad 21, yaitu komunikasi, kolaborasi, kreatifitas dan berpikir kritis.

*Project based learning* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran Kawai II untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan menyelesaikan tugas dan kemampuan pemahaman lintas budaya. Selain kemampuan secara kognitif, ranah afektif dan psikomotor pun akan meningkat.

#### 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 kiyō. pp 1043-1060.
- Hiromasa, Oba. (2020). *Eigo kyōin yōsei katei ni okeru purojekuto gakushū no jissen*. Joetsu Kyōiku Daigaku Kiyō. 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: Kokusaikoryukin.
- 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 sho Nihongonouryoku 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 Kenkyukai, pp 229-255.
- Jf Nihongo Kyouiku Sutandaado <http://jfstandard.jp/>
- Minna no Can-do saito <http://jfstandard.jp/cando>