

PELATIHAN PENGAPLIKASIAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBUATAN *SAKUBUN* TINGKAT DASAR

Rahma Fitri Alifah

Universitas Darma Persada

Email: rahmafitrialifah@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan Pemberdayaan Masyarakat dengan tema “Pengaplikasian Penggunaan Media Digital Dalam Pembuatan *Sakubun* Tingkat Dasar” bertujuan untuk memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pengajar Bahasa Jepang, terutama di tingkat SMU dan sederajat dalam mengajar *sakubun* dengan memanfaatkan media digital. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk webinar selama dua hari yakni tanggal 23 Oktober 2023 dan tanggal 2 Februari 2024 dengan menggunakan platform zoom meeting. Dalam webinar Pemberdayaan Masyarakat ini peserta mendapatkan pengetahuan bagaimana media digital dapat dijadikan sebagai alat yang cukup efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas khususnya penulisan *sakubun*. Selain memberikan wawasan bagi para pengajar Bahasa Jepang, kegiatan webinar ini diadakan untuk merespon banyaknya masalah yang seringkali muncul bahwa mengajar *sakubun* merupakan kegiatan pembelajaran yang berat karena sangat menyita banyak waktu dan tenaga dalam memberikan feedback kepada para siswa. Dengan mengikuti webinar ini diharapkan masalah-masalah tersebut dapat diminimalisir sehingga dapat memberikan dampak positif bagi para pembelajar Bahasa Jepang.

Kata kunci : Menulis, *Sakubun*, Bahasa Jepang, Media Digital

ABSTRACT

Community Empowerment Activities with the theme "Application of the Use of Digital Media in Making Basic Level Sakubun" aims to provide insight and knowledge to Japanese language teachers, especially at the high school level and equivalent in teaching sakubun by utilizing digital media. This activity was carried out in the form of a webinar for 2 days, namely October 23 2023 and February 2 2024 using the zoom meeting platform. In this Community Empowerment webinar, participants gained knowledge about how digital media can be used as an effective tool in classroom learning activities, especially writing sakubun. Apart from providing insight for Japanese language teachers, this webinar activity was held to respond to the many problems that often arise that teaching sakubun is a difficult learning activity because it takes up a lot of time and energy in providing feedback to students. By participating in this webinar, it is hoped that these problems can be minimized so that they can have a positive impact on Japanese language learners.

Keywords: Writing, *Sakubun*, Japanese, Digital Media

PENDAHULUAN

Teknologi telah banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa yang meliputi ketrampilan membaca, menulis, mendengar dan menyimak sudah banyak yang menggunakan kemajuan teknologi digital. Penggunaan teknologi juga dapat mengasah ketrampilan *soft skills* lain seperti kemampuan untuk bekerja sama, kemampuan untuk memecahkan masalah dan kemampuan belajar mandiri.

Di dunia yang semakin terkoneksi dan tergantung pada teknologi, ketrampilan menulis telah menjadi salah satu ketrampilan dalam era digital. Kegiatan menulis (*sakubun*) dalam peningkatan kemampuan berbahasa Jepang juga tidak luput dari perhatian ini.

Dalam era digital banyak komunikasi dilakukan melalui email atau platform sosial media. Kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi digital menyebabkan perubahan dalam segala aspek kehidupan. (Abidah et al., 2020) menyatakan bahwa di Indonesia pengajaran dan proses belajar di semua institusi pendidikan berubah secara signifikan.

Menyikapi adanya perubahan ini, maka diperlukan langkah-langkah yang konkrit untuk menjembatani proses pengajaran di semua bidang ilmu, diantaranya penguasaan bahasa Jepang. Salah satu komponen dalam pengajaran bahasa Jepang adalah kegiatan membuat *sakubun* (mengarang). Dalam kemajuan era digital pun, pengajaran *sakubun* mulai diterapkan dengan inovasi baru melalui platform digital, seperti kegiatan Pemberdayaan Kegiatan Masyarakat ini. Webinar dengan judul “Pengaplikasian Penggunaan Media Digital Dalam Pembuatan Sakubun Tingkat Dasar” ini diikuti oleh guru-guru SMA dan sederajat yang mengajar bahasa Jepang. Dengan kegiatan ini diharapkan para guru dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan baru dalam menciptakan inovasi dan kreatifitas dalam pengajaran *sakubun*,

sehingga akan berdampak pada siswa untuk semakin bersemangat dalam belajar bahasa Jepang.

METODE

Kegiatan Pemberdayaan Masyarakat ini diselenggarakan dalam bentuk webinar yang bertema “Pengaplikasian Penggunaan Media Digital Dalam Pembuatan Sakubun Tingkat Dasar”, dimana pesertanya adalah guru-guru bahasa Jepang SMA sederajat. Webinar ini dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2023 dan 24 Februari 2024. Adapun metode pelaksanaan webinar ini diawali dengan tahap persiapan yaitu dengan pembentukan panitia, selanjutnya tahap pelaksanaan, panitia bekerja untuk menentukan tema dan melakukan pembagian tugas sesuai dengan bidangnya. Tahapan berikutnya adalah melakukan diskusi langsung dengan nara sumber, membuat susunan acara dan flyer kegiatan untuk disebarluaskan ke sekolah-sekolah. Selanjutnya adalah tahapan evaluasi dan tahapan pelaporan.

Untuk memaksimalkan kegiatan, satu hari sebelum hari pelaksanaan webinar dilakukan gladi bersih untuk mengantisipasi terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan. Kegiatan webinar ini diselenggarakan melalui *zoom meeting* dengan mengangkat sub tema “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). Gambar di bawah ini adalah flyer untuk kegiatan webinar.

Gambar 1. Flyer Webinar



HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertema “Pengenalan Media Digital Untuk Mata Pelajaran *Sakubun* Tingkat Dasar” dan “Pengaplikasian Penggunaan Media Digital Dalam Pembuatan *Sakubun* Tingkat Dasar.” Kegiatan ini dirancang untuk diikuti oleh para guru SMA atau sederajat yang mengajar bahasa Jepang. Kegiatan ini diikuti sebanyak 38 guru SMA dan sederajat yang ada di sekitar Jabodetabek.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini terbagi menjadi beberapa tahapan yang saling mendukung keberhasilan tujuan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan melibatkan tim dosen dan tim mahasiswa, yaitu dua orang mahasiswa S1 dan satu orang mahasiswa D3. Persiapan kegiatan dimulai dengan membentuk panitia tim dosen dan mahasiswa. Dosen bertugas mengatur jalannya kegiatan dan hal-hal yang dibutuhkan, sedangkan tim mahasiswa bertugas sebagai moderator saat kegiatan berlangsung dan yang mengoperasikan zoom sebagai media saat kegiatan berlangsung. Selain itu, tim mahasiswa membantu menyebarkan flyer kegiatan.

Setelah tim dosen berdiskusi, ditentukan tema untuk kegiatan ini, kemudian menghubungi narasumber untuk menyusun materi. Ada beberapa materi yang disampaikan oleh narasumber, yaitu memperkenalkan platform digital seperti watanoc, tadoku, dan padlet sebagai media pembelajaran. Materi lainnya yaitu praktik dalam pembuatan *sakubun* menggunakan media digital. Selain itu, narasumber menyampaikan beberapa materi lain terkait kendala penulisan *sakubun*, media input dan output, permasalahan dalam pengajaran, dan solusi dari permasalahan tersebut. Kegiatan ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu dengan waktu 60 menit dengan materi mengenalkan media digital, dan 90 menit dengan materi mengaplikasikan penggunaan media digital.

Penyampaian Materi Kegiatan

Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh moderator, yaitu memperkenalkan narasumber dan tema apa yang akan dibahas saat kegiatan

berlangsung. Materi pertama yaitu tentang pengenalan media digital dan materi kedua, yaitu pengaplikasian penggunaan media digital dalam pembuatan *sakubun* tingkat dasar.

a. Pengenalan Media Digital untuk Mata Pelajaran *Sakubun* Tingkat Dasar



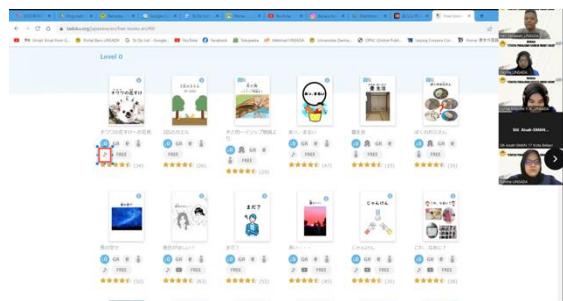
Data 1



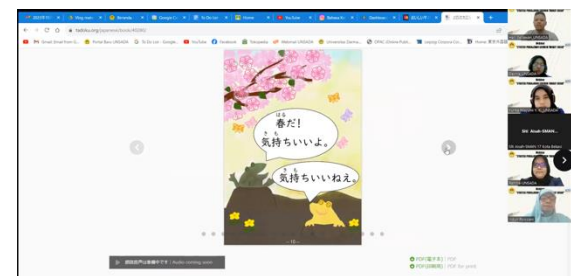
Data 2



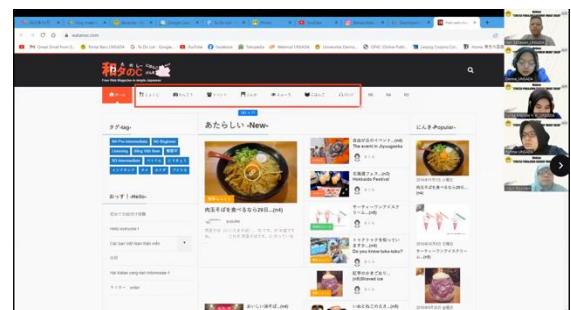
Data 3



Data 4



Data 5



Data 6



Data 7

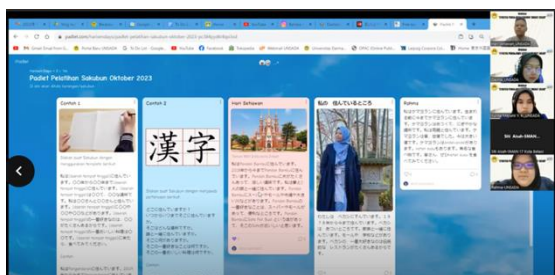
b. Pengaplikasian Penggunaan Media Digital Dalam Pembuatan Sakubun Tingkat Dasar.



Data 8



Data 9



Data 10

Setelah narasumber menyampaikan materi tentang media *input* yang dapat digunakan untuk menemukan ide menulis, peserta dapat membuat *sakubun* dengan media *output* yang sudah

dijelaskan. Selanjutnya peserta mencoba membuat *sakubun* sendiri perorangan dengan media *padlet*. Lalu narasumber dan peserta lain dapat memberikan komentar di bawah tulisan dari masing-masing peserta.

Selain media dan praktik yang dijelaskan oleh narasumber, beberapa materi lain juga disampaikan oleh narasumber terkait pembuatan *sakubun*.

a. Kendala Penulisan *Sakubun*

Menulis *sakubun* adalah kegiatan mengasah literasi yang membutuhkan kemampuan berbahasa secara tertulis. Pengaruh bahasa ibu dan kurangnya minat membaca menjadi salah satu penyebab rendahnya tingkat literasi siswa. Selain itu, pemanfaatan media penterjemah (AI) yang tidak sesuai dapat memunculkan kosa kata atau tata bahasa yang belum pernah dipelajari oleh pembelajar.

Membuat *sakubun* dengan menterjemahkan karangan yang kita buat dalam bahasa Indonesia, apalagi dengan bahasa Indonesia yang sulit diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang juga menjadi masalah tersendiri yang banyak dihadapi oleh pembelajar. Oleh karena itu, bila terpaksa harus menggunakan bahasa Indonesia, sebaiknya gunakan bahasa Indonesia yang sederhana, sehingga dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang. Kurangnya memperdayakan bahasa Jepang yang dipelajari dan dipraktekkan dalam bentuk *sakubun* menjadi salah satu penyebab kesulitan pembelajar dalam menulis *sakubun*. Banyak siswa yang belum memahami kosa kata dan pola kalimat, sulit menghubungkan antar kalimat, sulit menghindari bahasa ibu, menulis di luar konteks komunikasi dan lebih mengandalkan aplikasi *google translate* menjadi masalah penting dalam menulis *sakubun*. Oleh karena itu, penting bagi pengajar untuk memberikan contoh-contoh *sakubun*, sehingga pembelajar banyak mendapatkan input dan memberikan feedback yang mudah bagi pengajar.

Dari sisi pengajar, banyaknya jumlah siswa dalam 1 kelas akan menyulitkan dalam pengecekan hasil *sakubun*. Selain itu, keterbatasan dalam pengetahuan bahasa Jepang,

rendahnya kesadaran dalam *mistake* dan *error* dan kurangnya pengalaman dalam menulis juga menjadi hal penting yang harus mendapat perhatian pengajar.

b. Media Input dan Output Berbasis Digital

Media input digital yang dapat digunakan untuk memperkaya literasi membaca *sakubun* diantaranya adalah:

- Watanoc.com: dalam media ini banyak fitur yang ditawarkan, baik berdasarkan genre, kesukaan dan lain-lain dari berbagai level. Melalui media ini kita bisa menulis dalam konteks komunikasi
- Tadoku.com: ada banyak sekali bacaan yang dapat kita gunakan untuk belajar dan mengajar yang tersedia dari level 0-5
- Yomu.jp
- Matcha-jp.com
- Marugotoweb.jp

Sementara itu, ada juga media output digital yang dapat digunakan untuk menulis *sakubun*, yakni:

- Padlet.com: menulis berdasarkan kebutuhan, sehingga akan membuat tulisan kita lebih baik
- Google slides
- Google Jamboard

c. Praktek Pengajaran *Sakubun*

Dalam praktek pengajaran *sakubun*, ada beberapa hal yang dapat membantu pengajar, diantaranya adalah:

- Penggunaan template. Template dapat dibuat sesuai kebutuhan, bagian mana saja yang menjadi perhatian pengajar saat menulis *sakubun*, sehingga akan memudahkan siswa dalam menulis sesuai arahan yang diberikan.
- Membuat pertanyaan dan siswa diminta untuk menjawab. Dalam bagian ini siswa akan dibimbing secara perlahan dengan menggunakan kalimat pertanyaan bahasa Jepang yang sederhana.
- Menyatukan jawaban dari pertanyaan tersebut, kemudian mengembangkan dengan kata-kata kunci sesuai dengan konteks kalimat.

- Penggunaan 言語用紙 (*gengo youshi*). Menggunakan *gengo youshi* mendorong siswa untuk terlibat secara fisik dalam menulis *sakubun*. Dengan cara ini diharapkan menjadi kegiatan kelas yang cukup menyenangkan. Siswa juga akan mendapatkan feedback yang lebih santai karena ada konfirmasi dalam kemampuan baca tulis.

d. Permasalahan Dalam Pengajaran *Sakubun*

Dalam praktek pengajaran *sakubun* ternyata banyak kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran di kelas. Banyak siswa yang menggunakan mesin output otomatis yang tersedia di mesin digital, namun hal tersebut tidak mencerminkan kemampuan siswa yang sebenarnya, adakalanya terjadi ketimpangan antara kemampuan lisan dan tulisan. Selain itu, terlalu sering menggunakan mesin digital tentu saja tidak akan mengubah pengalaman menjadi kemampuan.

Dari sisi pengajar, masalah pengajaran *sakubun* ini juga memiliki kendala tersendiri, seperti tidak dapat memberikan feedback secara spesifik karena siswa terlalu banyak, pengajar harus memiliki cukup waktu dan tenaga untuk mengoreksi dan rendahnya kesadaran terhadap mistake dan error.

e. Solusi Permasalahan Dalam Pengajaran *Sakubun*

Kegiatan menulis merupakan ketrampilan yang harus diasah secara berkesinambungan, dimana memperkaya input dalam berbahasa baik membaca atau mendengar menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan. Oleh karena itu kebiasaan membaca akan berdampak pada peningkatan kemampuan menulis, dan banyak mendengar akan berdampak pada peningkatan kemampuan berkomunikasi.

Dalam pengajaran *sakubun*, ada beberapa hal yang dapat dilakukan pengajar untuk meningkatkan kemampuan pembelajar dalam membuat *sakubun*, seperti memberikan fasilitas membaca, mempermudah *feedback*, memberikan *small step* (*scaffolding*) dan meminimalir

kekhawatiran siswa dalam menulis. Sebagai pengajar, menerima kemampuan bahasa Jepang pembelajar apa adanya dan menulis dengan kemampuan yang dimilikinya merupakan hal yang penting. Selain itu, dari sisi pembelajar, bila terbiasa menulis dengan bahasa ibu sebaiknya gunakan dengan kalimat yang sederhana, memperdayakan bahasa Jepang yang sudah ada, banyak membaca dan menulis dalam konteks komunikasi. Selain itu, pemanfaatan media digital untuk membantu menulis *sakubun* juga menjadi poin penting yang harus diperhatikan.

AI sebagai media digital yang disukai pembelajar bahasa Jepang menjadi pilihan yang banyak diminati oleh siswa. Namun, ketergantungan dalam menggunakan aplikasi AI ini bukan pilihan yang tepat sehingga keputusan untuk tidak menggunakan AI harus dimulai dari diri pembelajar sendiri. Sebaiknya pengajar memberikan masukan bahwa AI sebagai *proofreader* bukan sebagai alat produksi. Dalam kegiatan *sakubun*, beberapa media yang dapat digunakan untuk *feedback* diantaranya adalah chat GPT, fungsi editor dalam MS Word dan *google docs*.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan webinar ini berjalan dengan lancar tanpa adanya gangguan koneksi internet. Para peserta sangat antusias dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan webinar, walaupun jumlah peserta tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan waktu pelaksanaan webinar banyak berbenturan dengan acara kegiatan sekolah. Pada sesi *break out room* dimana peserta diminta mengerjakan tugas kelompok menggunakan *platform* media digital dalam penulisan *sakubun*, banyak ide-ide kreatif yang bermunculan, sehingga hal ini memberikan input yang positif bagi kelompok lain. Menurut peserta, kegiatan ini sangat bermanfaat dan ilmu yang didapatkan akan diterapkan di sekolah mereka. Kegiatan webinar ini memberikan wawasan baru kepada para guru dalam menggunakan media digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *sakubun*. Peserta mengapresiasi materi yang disampaikan dan

menyatakan kesiapannya untuk mengimplementasikan strategi baru di kelas. Namun, diperlukan langkah lanjutan untuk mengatasi kendala yang telah diidentifikasi, termasuk pelatihan tambahan dalam penggunaan alat digital dan pengelolaan kelas yang lebih efektif. Kegiatan ini berhasil memperkenalkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran sakubun dan diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Jepang di sekolah-sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis beserta panitia penyelenggara kegiatan webinar ini 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 dalam kegiatan ini. Berkat kerjasama ini maka program Pemberdayaan Kepada Masyarakat dapat terlaksana dengan baik.

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.
- Idham, S. (2014). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, Vol. 17 No.1.
- Intan, P. S., & Hendri, Z. (2021). Faktor Kesulitan Menulis Sakubun Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang. *Omyage*, 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>
- Kamelia, G., Dian, E., & Genita, C. (2017). Pembelajaran Bahasa Jerman Berbasis E-Learning Studi Kasus: Siswa SMAS Mutiara Bunda. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, Vol. 6 No. 3, 237-244.
- 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.