



PROSIDING

SEMINAR INTERNASIONAL

"How to Implement Japanese Culture
in the Teaching of Japanese Language"

日本語教授における日本文化の取入れとは？

Gedung Auditorium G3

Fakultas Ekonomi

UNESA Ketintang

Jum'at - Sabtu

28 - 29 November 2014

Editor:

Roni

Masilva Raynox Mael



JURUSAN BAHASA ASING
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

10. **PENGGUNAAN MODUL DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA JEPANG DI SEKOLAH TINGGI PARIWISATA NUSA DUA BALI**
Indah Kusumarini & Lukia Zuraida 123
11. **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RESITASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK**
Lanna Melia Rasiban 135
12. **PENGGUNAAN KARTU IMAJINASI HIRAGANA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MAN MOJOKERTO**
Yulia Pratitris Yusuf 147
13. **PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG (HANASHIKATA) DENGAN MENGINDAHKAN BUDAYA OJIGI**
Retnani 158
14. **PEMANFAATAN REALIA DALAM PENGAJARAN BUDAYA JEPANG**
Amira Agustin Kocimaheni & Nakamura Iyoko 168
15. **MENINGKATKAN PENGALAMAN ANTARBUDAYA MELALUI PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS TINGKAT DASAR 'SHOKYU SAKUBUN' MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK BERTEMA BUDAYA**
Mintarsih 180
16. **MEMBUDAYAKAN MEMBACA BACAAN YANG "BERBUDAYA"**
Joko Prasetyo 188
17. **NILAI BUDAYA DENGAN SEMANGAT TOLERANSI (KANYOU) DALAM NOVEL UTSUKUSHISA TO KANASHIMI TO KARYA KAWABATA YASUNARI: PERSPEKTIF KAJIAN ANTROPOLOGI LINGUISTIK**
Ina Ika Pratita 199
18. **MENGUAK BUDAYA JEPANG DALAM PADA PEMBELAJARAN KANJI**
Nise Samudra Sasanti 212
19. **UNSUR BUDAYA DALAM IDIOM BAHASA JEPANG**
Agus Suherman Suryadimulya 221
20. **BELAJAR BUDAYA JEPANG MELALUI MEDIA CERITA RAKYAT JEPANG DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK**
Yovinza Bethvine Sopaheluwakan 236
21. **ビジネス日本語教授におけるお辞儀の取入れについて**
Miftachul Amri 243

Penggunaan Modul dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Di Sekolah Tinggi Pariwisata Nusa Dua Bali

Indah Kusumarini

Lukia Zuraida

要旨

バリ観光高等専門学校のビジョンでは卒業生に観光にて完璧な能力を提供させて、その一つは外国語の能力.日本語は一つ、英語、フランス語、ドイツ語がメインの科目として 11 学で教わる。授業の時間はあまり多くなくて日本語の科目は二つの学期で一つの学期はおよそ 31 時間。そのことを従ってモジュールで学ぶのはいい方法だと思う。観光向けの日本語モジュールを作って、ロールプレイで勉強する。そのためにボキャブラリーまたは言葉はロールプレイのテーマに合わせて教える。

キーワード: モジュール、ロールプレイ

1. Latar Belakang

Dalam pembelajaran bahasa asing, terdapat empat kompetensi mendasar yang perlu dikuasai pembelajar, yaitu kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Untuk menguasai keempat kompetensi tersebut diperlukan penguasaan kosakata yang memadai. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai pembelajar akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi.

Dalam proses pembelajaran kosakata, pembelajar bahasa asing seringkali menemui kendala. Menurut Zahn(dalam Marice,2013) kesulitan yang dihadapi pembelajar bahasa asing dalam mempelajari kosakata dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu kesulitan yang bersifat interlingual dan intralingual. Kesulitan interlingual adalah kesulitan dan kesalahan yang muncul karena faktor perbedaan bahasa ibu(B1) dengan bahasa asing(B2). Sedangkan kesulitan secara intralingual adalah kesulitan yang timbul dari dalam bahasa asing itu sendiri. Pada kategori interlingual terbagi lagi, atas tataran paradigmatic seperti perbedaan struktur makna antara bahasa ibu dan bahasa asing. Kemiripan bunyi fonetik antar kata dalam B1 dan B2 tetapi memiliki makna yang sama sekali berbeda dan kemiripan

bunyi fonetis antar kata kata dalam B1 dan B2 yang memiliki makna hamper sama. Kategori berikutnya pada tataran sintatik, seperti penggunaan verba dan preposisi.

2. Pembelajaran Bahasa Jepang di STP Bali

Sekolah Tinggi Pariwisata Nusa Dua Bali adalah salah satu sekolah pariwisata di bawah Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf). Berdiri sejak tahun 1978. Sebagai salah satu sekolah pariwisata, STP Nusa Dua mempunyai peran yang sangat vital untuk menghasilkan insan pariwisata yang berkualitas. Untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas maka diperlukan pendidikan yang berkualitas pula. Selain pendidikan tentang hospitaliti penguasaan bahasa asing merupakan syarat utama bagi lulusan pariwisata. Selain mampu berkomunikasi dengan bahasa Inggris, mahasiswa juga wajib mempelajari bahasa asing lainnya, seperti bahasa Jepang, Jerman dan bahasa Prancis. Ketiga bahasa asing ini dimasukkan dalam mata kuliah Bahasa Asing Pilihan (BAP)

Di Sekolah Tinggi Pariwisata Bali terdapat 3 jurusan yaitu 1) *Hospitality*, 2) Manajemen Kepariwisataaan dan 3) Manajemen Bisnis Perjalanan.

1. Jurusan *Hospitality* terdiri dari 7 program studi, yaitu :

- 1) Program Studi Bisnis *Hospitality* (BHP) → S.1
- 2) Program Studi Administrasi Perhotelan (ADH) → D IV
- 3) Program Studi Manajemen Divisi Kamar(MDK) → D III
- 4) Program Studi Manajemen Akuntansi Perhotelan(MAP) → D III
- 5) Program Studi Manajemen Tata Boga(MTB) → D III
- 6) Program Studi Manajemen Tata Hidangan(MTH) → D IV
- 7) Program Studi Manajemen Spa(SP) → D III

2. Jurusan Manajemen Kepariwisataaan terdiri dari 2 program studi, yaitu:

- 1) Program Studi Destinasi Pariwisata(DPW) → S.1
- 2) Program Studi Kepariwisataaan(MKP) → D IV

3. Jurusan Manajemen Bisnis Perjalanan, terdiri dari 2 program studi, yaitu:

1) Program Studi Manajemen Bisnis Perjalanan(MBP) →D IV

2) Program Studi Konvensi dan Perhelatan(MKH) →D IV

Mata kuliah BAP merupakan mata kuliah yang **wajib** diambil oleh mahasiswa di semua program studi.

Mata kuliah BAP ini diajarkan pada semester yang bervariasi tergantung pada kebijaksanaan masing-masing program studi. Umumnya diberikan selama 2 semester. Namun ada beberapa program studi yang mendapat mata kuliah BAP selama 3 semester, seperti program studi BHP, ADH, MTH, MTB, MKH.

Dalam satu semester rata-rata pertemuan di kelas sebanyak 14 kali pertemuan. Satu kali pertemuan = $45 \times 3 = 135$ menit. Jadi dalam satu semester perkuliahan di kelas $135 \text{ menit} \times 14 = 1890$ menit atau 31,5 jam/semester. Jumlah sks mata pelajaran bahasa Jepang adalah 2 SKS.

Penguasaan materi perkuliahan bahasa Jepang di Sekolah Tinggi Pariwisata Nusa Dua Bali meliputi empat ketrampilan berbahasa, yaitu: mendengarkan(listening), berbicara (speacking), membaca(reading), menulis(writing). Empat hal itu harus didukung oleh penguasaan unsur-unsur lainnya, yaitu : *Goi* (kosakata), *Bumpo* (Tata Bahasa) dan *Hatsuon* (*pronounciation*).

Untuk mencapai tujuan di atas, dengan waktu pembelajaran rata-rata hanya 31 jam/semester maka Silabus maupun Rancangan Program Pengajaran didesain spesifik pada tiap-tiap program studi. Karena tiap program studi mempunyai karakteristik yang berbeda maka diperlukan kreatifitas yang tinggi untuk membuat pembelajaran bahasa Jepang sesuai dengan tujuan masing-masing program studi. Maka pembuatan **modul-modul** menjadi pilihan bagi pengajar bahasa Jepang untuk mencapai tujuan tersebut. Misalnya modul untuk percakapan *taking order* di restoran. Sebelum masuk ke percakapan, dosen menggali wawasan mahasiswa tentang tata cara *taking order*. Dari saat pertama menyambut tamu datang, menyilahkan duduk, memberikan menu, mencatat pesanan, menyajikan makanan hingga mempersilahkan makan. Bagi mahasiswa yang sudah

mendapatkan praktek taking order akan lebih mudah untuk masuk pada situasi percakapan taking order. Namun jika mahasiswa belum pernah praktek taking order, maka mahasiswa dapat memahami situasi taking order melalui video. Setelah mahasiswa semua mempunyai gambaran yang sama tentang kegiatan *taking order*, baru dibawa ke percakapan bahasa Jepang. Tahap demi tahap secara bersama berdiskusi dengan mahasiswa percakapan *taking order* diterjemahkan ke bahasa Jepang. Ditulis di papan tulis tahap demi tahap. Setelah lengkap percakapannya baru dibaca bersama. Dengan berbagi peran, dosen sebagai tamu, mahasiswa sebagai *waiter/waitress* dan sebaliknya. Selanjutnya mahasiswa dibagi dalam dua group. Mereka berganti peran sebagai tamu dan *waiter/waitress*.

Buku Ajar yang digunakan adalah *Kankoo Nihongo 1 dan 2*, serta *Kankoo Nihongo Katwashuu (hoteru, resutoran, toraberu no kaiwa)*. Buku tersebut ditulis pada tahun 2002 oleh tiga Dosen bahasa Jepang STP Nusa Dua Bali dibantu oleh Junior Expert JICA. Buku ini telah mengalami revisi beberapa kali. Pembuatan buku *Kankoo Nihongo 1 dan 2* menggunakan beberapa referensi buku seperti *Minna No Nihongo 1*, *Nihongo 24 jikan*, *Nihongo no kiso* dan beberapa buku pariwisata.

3. Modul Pembelajaran Bahasa Jepang

Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan. Dan cara evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri.

Berikut ini adalah beberapa contoh modul pembelajaran bahasa Jepang untuk program studi Tata Hidangan (situasi *taking order*, menjelaskan menu dll), percakapan jika tamu menghadapi masalah, seperti kehilangan barang, barang tertinggal, tamu sakit dan sebagainya.

a. Okimari desu ka? (*Are you ready to order, Sir*)

Situasi: Tamu mau memesan makanan di restoran

W: weiter/weitres

O : okyakusama(guest)

W: Okimari desu ka? (*Are you ready to order now Sir?*)

O : Hai, ectoo.....hanbaagaa hitotsu, orenji juusu hitotsu kudasai.

W: Kurikaeshimasu. (*May I repeat your order?*)

hanbaagaa hitotsu, orenji juusu hitotsu desu ne

O: Hai

W: Shooshoo omachi kudasai (*Please wait a moment*)

.....

W: Omatase shimashita. Hanbaagaa desu. Orenji juusu desu.

(*Sorry to keep you waiting*)

Doozo goyukkuri. (*Please enjoy your meal Sir*)

Atarashii kotoba:

1. Okimari: memutuskan
2. Kurikaeshimasu: mengulang
3. Doozo goyukkuri: silahkan menikmati

b. Menyuu no setsumei (*Explaining Menu*)

Contoh: Q: Nasi Goreng wa **donna tabemono** desu ka?

A: Indoneshia no chaahan desu.

1. Mi goreng wa Indonesia no **yakisoba** desu.
2. Sate ayam wa Indonesia no **yakitori** desu.

3. Gado-Gado wa Indonesia no sarada desu. Piinattsu soosu de tabemasu.
4. Ayam goreng wa tori no karage desu.
5. Ikan Bakar wa Sakana no karage desu.
6. Lumpia wa Indonesia no harumaki desu.
7. Soto ayam wa Indonesia no chikin suupu desu.
8. Sate lilit wa Bali no dentooteiki no tabemono desu. Sakana to kokonattsu o mazemasu.
9. Babi guling wa buta no maruyaki desu. Bali dewa matsuri no toki, yoku tabemasu.
10. Sambal wa chiri soosu desu. Sakana ya niku nado to tabemasu. Totemo karai desu

c. **Wasuremono** (*lost something*)

Berikut ini contoh percakapan yang berkaitan dengan tamu lupa menaruh barang, tamu kehilangan barang, tamu sakit dll. Guide, petugas front office atau siapapun yang bersentuhan dengan pelayanan terhadap wisatawan Jepang perlu mengetahui kaiwa seperti ini.

Situasi percakapan: tamu kehilangan dompet

Guest : saifu o wasuremashita (*I lost my wallet*)

Guide : soo desu ka, sore wa ikemasen ne. doko de wasuremashita ka?
(*I'm sorry to hear that, can you remember where was the last place?*)

Guest : tabun resutoran de wasuremashita (*maybe I left it in restaurant*)

Guide : soo desu ka.resutoran ni ikimasen ka
(*I see. Do you want to go to restaurant?*)

Guest : ee, onegai shimasu (*ok, please take me to restaurant*)

Atarashii kotoba:

1. Nusumaremashita : kehilangan
2. Toraremashita : dicopet
3. Wasuremashita : ketinggalan

d. Tamu sakit (*the guest got sick*)

Guide : sumimasen, daijoobu desu ka?

(*excuse me, you look so pale, are you ok?*)

Guest : iie, onaka ga itai desu. (*no, I just get stomach ache*)

Guide : kusuri o nomimashita ka? (*have you got any medicine?*)

Guest : hai, nomimashita. (*yes, I have*)

Guide : jya, oisha san ni ikimasen ka? (*Do you want to see the doctor?*)

Guest : ee, onegai shimasu. (*ok, please take me to the doctor*)

Atarashii kotoba:

- | | |
|-------------------|----------------------------------|
| 1. Itai : sakit | 4. Kusuri : obat |
| 2. Onaka : perut | 5. Oisha : dokter |
| 3. Atama : kepala | 6. Odaijini: semoga cepat sembuh |

4. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di STP Bali

Penguasaan kosakata yang memadai sangat membantu pembelajar agar lebih lancar dalam berkomunikasi. Oleh karena itu pengajaran dan pemberian latihan kosakata yang sistematis dan kontinyu pada pembelajar sangatlah penting. Pengajar perlu memikirkan strategi pengajaran kosakata yang efektif dan keberhasilan proses belajar mengajar, seperti metode, latihan yang tepat dengan melihat dan memperhatikan kondisi/situasi di kelas.

Berikut ini beberapa latihan kosakata untuk pengenalan makanan Jepang yang selanjutnya digunakan untuk percakapan *Taking Order*.

Percakapan ini diajarkan pada lesson 3 (bahasa Jepang 1) dengan materi pokok hitungan jumlah benda, seperti *-tsu, -pon, -dai, -haku* dst. Pada lesson 3 ini juga ada percakapan lain yang bersifat general (untuk semua program studi), yaitu: *Kaimono*

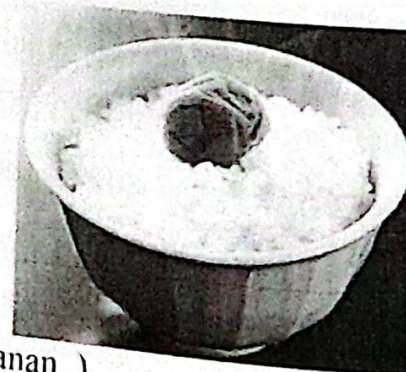
a.E-Kaado

Pengajar mengenalkan kosakata makanan dan minuman dengan menggunakan *e-kaado*.

Metode pengajaran yang digunakan:

- Dosen menunjukkan gambar dan meminta mahasiswa untuk menebak nama makanan/minuman. Dosen membetulkan jika jawaban kurang tepat. Lalu ditunjukkan tulisan yang tepat dari makanan/minuman yang tertera dibalik gambar.

- Tahap selanjutnya → drill



(di balik E kado tertera nama makanan)

b. Pea de Renshuu

Dengan media menu sebagai renshuu sheet, seperti dibawah ini, mahasiswa saling bertanya tentang makanan/minuman yang akan dipesan. Hitungan tentang jumlah benda sudah diajarkan sebelumnya. Begitu juga dengan pola kalimat ~ o kudasai. Rei: hanbaagaa o kudasai.

Renshuu:

Mhs 1: Okimari desu ka










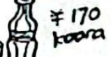



Mhs 2: Hai, hanbaagaa hitotsu, koora hitotsu kudasai.

Mhs1 : Hanbaagaa hitotsu, koora hitotsu desu ne.

Mhs2 : Hai, soo desu

TAKING ORDER

Waiter/ss : Okimari desu ka
 Okyakusama : Hai, hanbaagaa hitotsu, sarada hitotsu, juusu hitotsu desu
 Waiter/ss : Hanbaagaa hitotsu, sarada hitotsu, juusu hitotsu desu ne
 Okyakusama : Hai, soo desu.
 Waiter/ss : Shooshoo omachi kudasai.

Menu		
Tabemono	Nomimono	san
 ¥175	 ¥245	
 ¥300	 ¥410	
 hanbaagaa	 alutii ¥230	
 supageti ¥920	 kooha ¥215	
 keeki ¥210	 koora ¥170	
 sarada ¥280	 koohii ¥200	
 pizza ¥1.500		

Setelah cukup dengan kihon renshuu dan ooyoo renshuu dilanjutkan ke kaiwa *Taking Order* dan terakhir role play dengan alat peraga seperti yang senyatanya dipakai saat taking order di restouran.

5. Penutup

Pembelajaran Bahasa Jepang untuk tiap sekolah berbeda-beda. Tergantung pada karakter suatu sekolah STP Nusa Dua Bali sebagai sekolah pariwisata bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang terampil dibidang pariwisata. Kemampuan berbahasa asing merupakan salah satu persyaratan jika dikatakan berkompeteren di bidang pariwisata Untuk itu agar hasil lulusan STP Nusa Dua Bali terampil dalam berbahasa asing, maka perlu metode pembelajaran yang efektif dan inovatif guna memudahkan siswa memahami dan mampu berbicara dalam bahasa Jepang. Dengan jumlah pembelajaran rata-rata 31 jm/semester, maka penggunaan Modul percakapan pariwisata merupakan salah satu solusi. Untuk itu pembelajaran kosa kata dan tata bahasa disesuaikan dengan materi percakapan yang akan diajarkan.

Daftar Pustaka

- Megumi, K dkk. 2002. *Kankoo Nihongo Kaiwashuu*. STP Nusa Dua Bali
Megumi, K dkk. 2002. *Kankoo Nihongo 1*. STP Nusa Dua Bali
Marice. 2013. *Pendekatan Pengajaran Kosa Kata Bahasa Asing*. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Medan
Sawamura. 1998. *Nihongo 24 jikan*. Japan. Senmon Kyouiku Publishing.
Takayashiki, M. 1993. *Japanese in Modules 1*. Japan. ALC Press. INC

Lampiran 1

Kyoozai/alat peraga yang dipakai saat praktek percakapan Taking Order

1. Menu

