

***THE USE OF THE CHALLENGE WITH ERIN APPLICATION
FOR LEARNING JAPANESE PRONUNCIATION FOR 2020 JAPANESE
LANGUAGE EDUCATION PROGRAM OF RIAU UNIVERSITY***

Cahya Zuwmirrah¹, Mangatur Sinaga², Nana Rahayu³

email: cahyazuwmirrah140599@gmail.com, mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id,
nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id
Phone Number: 081268977386

*Japanese Language Education Study Program
Language and Arts Department
Teachers Training and Education Faculty
Riau University*

Abstrack: *This Study describes the implementation of the Challenge With Erin application for learning pronunciation for 2020 Academic Year students of Japanese Language Education Study Program, Riau University. This research includes descriptive research, in the form of steps for implementing the Challenge With Erin application for learning Japanese pronunciation. The data sources in this study were with 17 students of the Japanese Language Education Study Program 2020 Academic Year, Riau University. The method used in this research is qualitative method. The data was collected by using observation techniques, questionnaires, diaries, and tests. Data analysis was carried out by sorting the Challenge With Erin application steps. The application of the Challenge With Erin application follows the method used by the creators of The Challenge With Erin application. The results of this study are, (1) Doing a zoom class, (2) Opening the class, (3) Introducing the Challenge With Erin application, (4) Conducting a pretest, (5) Delivering material, (6) Giving two quizzes, (7) Doing Posttest, (8) Closing the Class.*

Key Words: *application, challenge with erin, pronunciation*

**PENERAPAN APLIKASI *CHALLENGE WITH ERIN*
UNTUK PEMBELAJARAN PELAFALAN MAHASISWA PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG ANGGKATAN 2020
UNIVERSITAS RIAU**

Cahya Zuwmirrah¹, Mangatur Sinaga², Nana Rahayu³
email: cahyazuwmirrah140599@gmail.com, mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id,
nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id
Phone Number: 081268977386

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini mendeskripsikan penerapan aplikasi *Challenge With Erin* untuk pembelajaran pelafalan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2020 Universitas Riau. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, berupa langkah-langkah penerapan aplikasi *Challenge With Erin* untuk pembelajaran pelafalan bahasa Jepang. Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2020 Universitas Riau dengan 17 responden. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengurutkan langkah-langkah aplikasi *Challenge With Erin* mengikuti cara yang digunakan pembuat aplikasi *Challenge With Erin*. Hasil penelitian ini yaitu, (1) Mengadakan kelas *zoom*, (2) Melakukan pembukaan kelas, (3) Memperkenalkan aplikasi *Challenge With Erin*, (4) Melakukan *pretest*, (5) Menyampaikan materi, (6) Memberikan dua kali kuis, (7) Melakukan *posttest*, (8) Melakukan penutupan kelas.

Kata Kunci: aplikasi, *challenge with erin*, pelafalan

PENDAHULUAN

Aplikasi *Challenge With Erin* merupakan aplikasi yang memungkinkan para siswa belajar ekspresi atau ungkapan maupun kosakata bahasa Jepang level dasar, sekaligus menguji penguasaannya melalui kuis, manga dan permainan kartu. Level pemelajar yang disasar adalah dari pembelajar yang baru mulai belajar bahasa Jepang hingga level dasar akhir (sebagai acuan setara di bawah level A1 hingga level A1 standar pendidikan bahasa Jepang JF dan standar kebahasaan Eropa, *Common Europe Framework of References for Language/CEFR*). Selain versi bahasa Inggris, juga tersedia versi bahasa Indonesia untuk pembelajar di Indonesia, dimana ada begitu banyak pembelajar bahasa Jepang di sekolah menengah pertama dan atas. Aplikasi ini tidak mendukung tulisan dalam huruf *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Tulisan dalam aplikasi ini ditampilkan dalam aksara Latin agar pembelajar tingkat pemula yang belum menguasai *hiragana*, *katakana*, dan *kanji* juga bisa memainkannya. Untuk kemudahan penggunaan, aplikasi ini dapat digunakan dalam mode *online* dan juga *offline*, dan juga aplikasi ini dapat di unduh di *playstore* untuk pengguna *android* dan *ios store* untuk pengguna *iphone*.

Menurut hasil “Survei Terhadap Lembaga Pendidikan Jepang di Seluruh Dunia Tahun 2015”, saat ini sekitar 46% atau sekitar 1.670.0000 orang dari seluruh pemelajar bahasa Jepang yang berada di luar Jepang, adalah para anak muda yang mempelajari bahasa Jepang di SMP dan SMA. dan sekitar 51% atau sekitar 850.000 orang dari jumlah tersebut merupakan siswa SMP dan SMA di Asia Tenggara. Karena itu, *The Japan Foundation* mengembangkan aplikasi *smartphone* yang memiliki berbagai fitur, dengan tujuan para pembelajar muda sekalian mempelajari bahasa Jepang dengan mudah, menyenangkan, sekaligus dapat menguji kemampuannya.

KAJIAN TEORI

A. LAFAL BAHASA JEPANG

Menurut Kridalaksana (2009:139) lafal adalah cara seseorang atau sekelompok orang dalam suatu masyarakat bahasa mengucapkan bunyi bahasa. Menurut Halim (2018:50) lafal adalah pengucapan yang menyangkut kata yang benar dan jelas. Mungkin suara anda lembut namun ketika mengucapkan kata tidak menampilkan bunyi kata yang sebenarnya. Ketika pemelajar melakukan praktek berbicara, ketepatan pelafalan kosakata perlu diperhatikan. Ketepatan pelafalan sangat penting, apabila terjadi kesalahan pelafalan maka akan mengubah makna dari kata atau kalimat yang diucapkan. Lafal dipelajari di dalam fonologi, secara pragmatis, lafal diwujudkan di dalam berbicara. Benar atau tidaknya seseorang melafalkan sesuatu itu dapat diketahui melalui berbicara bisa juga saat membacakan teks.

B. APLIKASI PEMBELAJARAN

Agustav, dkk. (2016:11) aplikasi pembelajaran adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang belum diketahui sebelumnya. Aplikasi pembelajaran biasanya dibuat dalam bentuk permainan. Aplikasi pembelajaran adalah perangkat lunak yang biasa digunakan untuk mencari informasi atau kebutuhan pembelajaran yang biasanya dapat digunakan untuk mencari informasi atau kebutuhan untuk pembelajaran yang biasanya dapat digunakan di ponsel, laptop, dan tablet PC, dan biasanya aplikasi pembelajaran dibuat dalam bentuk permainan.

C. APLIKASI *CHALLENGE WITH ERIN*

Aplikasi ini merupakan program saudara dari situs web pembelajaran bahasa Jepang “Tantangan bersama Erin : Bisa Bahasa Jepang!”. Namun demikian, hanya sebagian kecil saja dari aplikasi ini yang sama dengan isi situs web. Levelnya pun lebih mudah. Cocok sekali bila setelah bermain dengan aplikasi ini, pemelajar melanjutkan pelajarannya ke situs web Erin. Pada sesi belajar “*Let’s Try!*”, terdapat empat buah peta permainan berdasarkan musim di Jepang yaitu musim semi, musim panas, musim gugur, dan musim dingin. Permainan pun dimulai dari musim semi, sesuai dengan awal tahun ajaran baru sekolah di Jepang. Masing-masing musim terdiri dari 10 tingkatan permainan. Tema yang diset pun disesuaikan dengan kehidupan bersekolah, pendidikan tingkat menengah, misalnya mengenai kehidupan bersekolah, keseharian, hobi, makanan, dan Jepang. Para pengguna akan mempelajari kosakata, ekspresi ungkapan, dan sebagainya melalui kuis, *manga*, dan permainan yang bertemakan hal-hal tersebut.

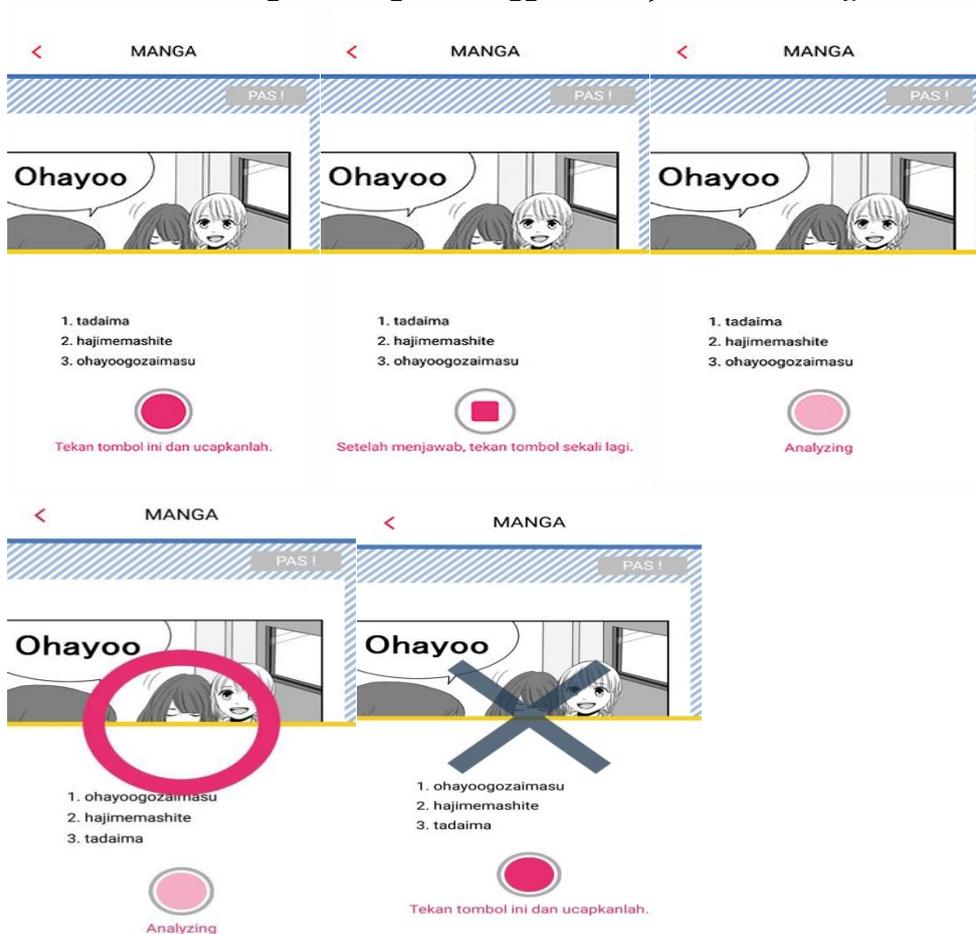
Metode aplikasi khusus untuk pelafalan adalah *manga*, di setiap *stage* terdapat satu *test* pelafalan berupa *manga*, dengan cara pengguna mengikuti alur cerita *manga* itu, lalu akan ada percakapan di *manga* tersebut, dan ada tiga pilihan jawaban, kemudian cara menjawabnya dengan langsung merekam suara pengguna, jika benar akan ada tanda *maru* (bulat), dan jika salah ada tanda *batsu* (silang). Jika salah, si pengguna harus bisa merekam ulang jawaban yang telah dipilih dengan lafal yang benar. Setelah itu, akan ada sesi untuk mendengarkan contoh *native speaker* dari aplikasi tersebut yang menyebutkan kalimat dengan pelafalan yang tepat.

D. LANGKAH-LANGKAH PELAKSANAAN APLIKASI *CHALLENGE WITH ERIN* UNTUK PELAFALAN

Berikut langkah-langkah pelaksanaan aplikasi *Challenge With Erin* untuk pelafalan.

1. Pengguna berperan menjadi tokoh dalam *manga*, maksudnya adalah pengguna yang menggunakan aplikasi ini dan masuk ke dalam fitur *manga* untuk pembelajaran pelafalannya, akan di arahkan menjadi tokoh di dalam *manga* yang telah tersedia.
2. Pengguna memilih kalimat yang tepat, maksudnya adalah telah terdapat beberapa pilihan kata berjenis objektif dan pengguna bisa memilih kata yang ingin di ucapkan.
3. Pengguna mengucapkan kalimat yang telah dipilih dengan bersuara, maksudnya setelah pengguna menentukan ingin memilih jawaban apa, pengguna pertama-tama tekan tombol ●[Tekan tombol ini dan ucapkanlah.], lalu ucapkan dengan jelas ungkapannya di dekat mikrofon ponsel pengguna. Setelah itu, tekan tombol ■[Setelah menjawab, tekan tombol sekali lagi.], dan hasilnya akan ditampilkan setelah beberapa saat. Berdasarkan gambar yang tertera di bawah ini.

Gambar 1
Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi *Challenge With Erin*



METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Moleong (2017) penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang perilaku yang diamati dari fenomena yang terjadi. Moleong (2007:11) mendefinisikan bahwa penelitian deskriptif pada data berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka yang disebabkan oleh penerapan metode kuantitatif.

Penulis ingin mengetahui bagaimana penerapan aplikasi *Challenge With Erin* untuk meningkatkan kemampuan pelafalan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2020 Universitas Riau. Adapun populasi pada penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2020 Universitas Riau, dengan jumlah responden 17 orang.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan memberikan kuisisioner mengenai aplikasi *Challenge With Erin*, beserta melakukan *pretest*, dua kali kuis dan *posttest* yang tersedia pada aplikasi *Challenge With Erin*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah proses pelaksanaan tindakan kelas. Berikut proses pelaksanaan tindakan kelas terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2020 Universitas Riau, dengan menerapkan aplikasi *Challenge With Erin* untuk meningkatkan kemampuan pelafalan bahasa Jepang.

A. Mengadakan Kelas *Zoom*

Dari pertemuan pertama hingga keempat, dilakukan pertemuan kelas melalui *zoom*. Kelas dimulai dari pukul 16.00 hingga 16.40. Durasi kelas biasanya 40 menit. Sebelum kelas dimulai, peneliti menginfokan jadwal kelas sehari sebelumnya. *Link zoom* dibagikan 30 menit sebelum kelas dimulai melalui *chat* pribadi dan juga grup *whatsapp* dengan mahasiswa.

B. Melakukan Pembukaan Kelas

Ketika kelas dimulai, peneliti membuka kelas dengan ucapan salam dan memberitahu materi apa yang akan dibahas saat pertemuan. Peneliti juga memeriksa mahasiswa yang sudah hadir di *zoom*. Kemudian peneliti menginfokan kepada mahasiswa yang belum hadir untuk segera hadir ke kelas *zoom* melalui *whatsapp*. Lalu, peneliti memulai pembelajaran yang diterangkan dengan *powerpoint* yang telah peneliti siapkan. Peneliti menggunakan penjelasan dengan *power point* agar mahasiswa angkatan 2020 lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

C. Memperkenalkan Aplikasi *Challenge With Erin*

Sebelum *pretest* dan materi pada pertemuan pertama, peneliti memperkenalkan aplikasi *Challenge With Erin*. Selain memperkenalkan, peneliti juga memberitahu langkah-langkah menggunakan aplikasi *Challenge With Erin* dengan durasi 10 menit.

D. Melakukan *Pretest*

Pretest dilakukan pada pertemuan pertama. *Pretest* berisikan 10 soal berbentuk *manga* yang telah tersedia pada aplikasi *Challenge With Erin* yaitu di bagian *Haru* (Musim Semi).

Pretest dilakukan oleh mahasiswa melalui *smartphone* masing-masing. Dengan cara merekam layar hasil dari *pretest*, kemudian mengirimkan hasil *pretest* ke peneliti melalui *Whatsapp*.

E. Menyampaikan Materi

Materi disampaikan melalui *power point* yang telah disiapkan peneliti untuk kelas *zoom*. Pada pertemuan pertama hingga keempat, peneliti menerangkan materi dengan tema *manga* yang berbeda di setiap soalnya sesuai dengan yang tersedia di aplikasi *Challenge With Erin*. Pada pertemuan pertama yaitu *Haru* (Musim Semi), berisikan tentang (1) ucapan selamat pagi kepada guru, (2) ucapan ketika baru pulang, (3) ungkapan mengatakan rasa makanan, (4) ucapan salam pagi kepada teman sebaya, (5) ucapan selamat malam, (6) ungkapan ketika melihat sesuatu yang indah, (7) ucapan salam di siang hari, (8) ucapan perkenalan diri, (9) ungkapan melihat hal lucu atau imut, (10) ucapan ketika akan berpisah dengan teman sebaya.

Pada pertemuan kedua yaitu *Natsu* (Musim Panas), berisi tentang (1) ucapan ketika memasuki ruangan guru, (2) ucapan ketika ingin meminta izin ke atasan, (3) ucapan ketika memanggil pelayan restoran, (4) ungkapan ketika menyukai sesuatu, (5) ucapan ketika menyetujui ajakan teman, (6) ucapan ketika bertamu ke rumah orang lain, (7) ungkapan ketika bertanya tentang kondisi seseorang, (8) ucapan ketika memesan makanan, (9) ungkapan terima kasih, (10) ungkapan ketika berhasil memperoleh sesuatu.

Pada pertemuan ketiga yaitu *Aki* (Musim Gugur), berisi tentang (1) ucapan ketika menawarkan bantuan untuk membawakan barang, (2) ungkapan ketika akan makan, (3) ungkapan setelah selesai makan, (4) ungkapan kepunyaan, (5) ungkapan perasaan senang, (6) ucapan ketika bertanya ingin kemana kepada orang lain, (7) ucapan berhitung ketika olahraga lari, (8) ucapan hompimpah di Jepang, (9) ucapan ketika menjelaskan jadwal untuk besok, (10) ucapan memberitahu ada bahaya.

Pada pertemuan keempat yaitu *Fuyu* (Musim Dingin), berisi tentang (1) ucapan ketika akan menjawab pertanyaan guru, (2) ungkapan ketika merasa lelah, (3) ucapan salam perpisahan

dengan guru, (4) ungkapan mengekspresikan rasa makanan, (5) ungkapan selamat tidur, (6) ungkapan meminta maaf, (7) ungkapan ketika memuji, (8) ungkapan balasan dari terima kasih, (9) ucapan selamat ulang tahun, (10) ucapan ketika memberitahu hal yang disukai.

Penyampaian materi dilakukan dengan cara menunjukkan gambar dari *manga* yang tersedia di *Challenge With Erin*, kemudian penjelasan situasi di *manga*. Pada *manga* tersebut, terdapat dialog dan ada tiga pilihan objektif yang harus dipilih sebagai jawaban dari dialog *manga* tersebut. Lalu, peneliti bertanya kepada mahasiswa apa jawaban yang tepat dari dialog tersebut. Mahasiswa memilih dan menjawab pertanyaan dengan cara memilih salah satu dari pilihan objektif. Setelah mahasiswa menjawab, peneliti mendengarkan rekaman *native speaker* yang tersedia di aplikasi *Challenge With Erin*. Mahasiswa mendengarkan dua hingga tiga kali rekaman pelafalan dari *native speaker*. Kemudian peneliti meminta mahasiswa untuk mengulang perkataan dari rekaman *native speaker*.

F. Memberikan Kuis

Kuis diberikan pada pertemuan kedua pada tanggal 1 September 2021 dan pertemuan ketiga pada tanggal 2 September 2021. Kuis pada pertemuan kedua dan ketiga diberikan sebelum kelas berakhir pada pukul 16.35. Mahasiswa diberikan waktu hingga keesokan harinya untuk mengerjakan kuis dan mengirimkan hasilnya kepada peneliti. Kuis terdiri dari 10 soal berbentuk *manga* yang direkam dan dikirim dalam bentuk video rekaman layar kepada peneliti.

G. Melakukan *Posttest*

Posttest diberikan pada pertemuan keempat. *Posttest* sesuai dengan test yang tersedia pada aplikasi *Challenge With Erin*. Tersedia 10 soal berbentuk *manga*. Cara pengerjaannya sama dengan *pretest* dan kuis.

H. Melakukan Penutupan Kelas

Penutupan kelas dilakukan dengan cara meringkas ulang materi. Lalu peneliti memberikan tiga pertanyaan acak kepada mahasiswa mengenai materi. Kemudian menginfokan mengenai kelas selanjutnya, dan diakhiri dengan salam.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *Challenge With Erin* mengikuti cara yang digunakan oleh pembuat aplikasi *Challenge With Erin*. Namun demikian, peneliti menambahkan cara penerapan pembelajaran dengan menggunakan penjelasan materi melalui *power point* saat kelas berlangsung. Menerapkan aplikasi *Challenge With Erin* khususnya dalam pembelajaran pelafalan bahasa Jepang bisa digunakan untuk belajar di kelas atau otodidak.

Rekomendasi

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih lanjut mengenai penerapan aplikasi *Challenge With Erin* khususnya dalam pembelajaran pelafalan bahasa Jepang melakukan lebih dari empat pertemuan kelas, dan melakukan lebih dari dua kali kuis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustav, Michael, dkk. (2016). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Pemula Dengan Metode *User Centered Design* Berbasis *Android*. Skripsi. Surabaya : Institut Informatika Indonesia.
- Halim, Amran. (1984). *Intonasi Dalam Hubungannya Dengan Sintaksis Bahasa Indonesia*. Jakarta : Djambatan.
- Kridalaksana, Harimurti. (2009). *Kamus Linguistik Edisi Keempat*. Jakarta : Gramedia.
- Moleong, Lexy. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- The Japan Foundation Japanese-Language Institute, Urawa.*