

Pengenalan Bahasa Jepang Dasar Melalui Aplikasi Powtoon di SDN 01 Bandar Buat Padang

Nova Yulia¹, Hendri Zalman², Nora Fudhla & Lili Mulyani³

¹²³⁴Universitas Negeri Padang

Nova_nihongo@yahoo.co.id

Submitted: 2023-10-19

Accepted: 2023-10-31

DOI: 10.24036/abdi-humaniora.v5i1.125535

Revised: 2023-10-19

Published: 2023-10-31

ABSTRACT

SDN 01 Bandar Buat is located in Lubuk Kilangan District, Padang, with an average number of students of 28 per class. At SDN 01 Bandar Buat, students can learn foreign languages according to their learning abilities. Studying a foreign language is very necessary to increase students' knowledge. Apart from English which has been studied since elementary school, other foreign languages will also be very beneficial if introduced from an early age, one of which is Japanese. In everyday life, we can find children's shows that use Japanese, such as the anime of Doraemon, Ultraman, and many others. Besides that, many Japanese songs are also sung by children. This indicates that Japanese is very familiar among children. SDN 01 Bandar Buat provides the opportunity to teach Japanese language and culture from an early age so that it can provide benefits and provide refresher knowledge in the midst of the lessons they have learned so far. Learning Japanese vocabulary for children aged 6-12 years is not easy, because it is something they have never done before. Teachers had to be creative and use interesting teaching strategies. Therefore, the team created an animated video using the Powtoon application to teach basic Japanese vocabulary. That video is in Indonesian and introduces Japanese vocabulary such as animals and plants.

Keywords: SDN 01 Bandar Buat, Powtoon Video, Japanese Vocabulary

PENDAHULUAN

Untuk mendidik anak sehingga berperilaku yang baik dalam kehidupan, penting untuk mengembangkan karakter anak sedini mungkin. Anak merupakan generasi yang akan memperjuangkan agama, negara, dan bangsa di masa depan. Pendidikan prasekolah mengajarkan pengembangan karakter, kreativitas, disiplin, pendidikan moral dan pembelajaran melalui bermain. Ini menjadi model pengajaran di sekolah dasar.

Keterampilan belajar adalah pengetahuan dan keterampilan yang termasuk dalam isi kurikulum yang dirancang untuk mempersiapkan anak berbicara, mendengarkan, membaca, menulis dan berhitung (Yulia, 2013). Penting untuk membekali keterampilan komunikasi dan berpikir dasar. Setiap anak harus didik dengan pola belajar yang menyenangkan, bukan dengan memaksakan anak untuk melakukan sesuatu. Keterampilan ini diperkenalkan di sekolah dasar, termasuk SDN 01 Bandar Buat Padang. Anak-anak perlu belajar bahasa asing untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Saat ini mempelajari bahasa asing sudah

merupakan suatu tuntutan, tidak terbatas pada bahasa Inggris saja, tetapi juga sudah merambah ke bahasa asing lainnya, seperti bahasa Jepang. Banyak film kartun buatan Jepang, seperti Doraemon, Crayon Shin Chan, dan Ultraman yang bisa dilihat di YouTube dan TV. Selain itu, lagu-lagu Jepang juga sangat familiar, bahkan siswa sekolah dasar yang menontonnya pun selalu teringat dengan lagu yang dinyanyikan dalam bahasa Jepang.

SDN 01 Bandar Buat memberikan kesempatan untuk siswa-siswinya mempelajari bahasa Jepang. Tidak mudah bagi anak usia 6 hingga 12 tahun untuk mempelajari kata-kata bahasa Jepang karena merupakan hal baru. Guru hendaknya mencari tahu dan menggunakan pendekatan dan teknik pengajaran yang menyenangkan. Menurut Pandjaitan (2013), metode pengajaran dapat mencakup bercerita, diskusi, tanya jawab, presentasi, permainan peran, eksperimen, pendekatan proyek, dan penugasan. Diantara sekian banyak metode yang ada, tim pengabdian memilih metode bercerita agar lebih menyenangkan bagi siswa SDN 01 Bandar Buat. Bercerita merupakan sarana menyampaikan cerita dan menjelaskan kepada siswa secara lisan. Adapun tujuan dari bercerita kepada anak yang memiliki rentang usia 6-12 tahun agar anak mempunyai kemampuan mendengar dan menyimak dengan seksama atas apa yang telah disampaikan orang lain (Rohayati, 2012).

Menggunakan media pengajaran yang menarik dapat membuat cara bercerita menjadi lebih efektif (Nurcholis, 2021). Media pembelajaran yang efektif digunakan untuk anak-anak menurut Nugraha (Merdeka.com) adalah audiovisual visual (video dan gambar) dan fotografi juga merupakan alat peraga yang efektif. Di zaman sekarang, di mana teknologi dan komunikasi sudah semakin berkembang, anak-anak sudah mengandalkan media audio visual dan video (Ponza, 2018). Itulah sebabnya tim pengabdian menggunakan metode deskriptif video untuk mengajarkan kata-kata sederhana dalam bahasa Jepang. Video tersebut berbahasa Indonesia dan berisi kata-kata bahasa Jepang seperti hewan dan tumbuhan.



Contoh video cerita, sumber NHK

Video anak-anak diunggah ke YouTube agar anak-anak dan orang tua dapat menontonnya kapan saja. Menurut Arfiandhana dan Lestari (2020), YouTube merupakan saluran informasi yang menyajikan berbagai informasi.

Tidak hanya video, materi kotakata hewan dan tumbuhan bahasa Jepaang ini juga akan dibuat verci *print out* nya sehingga guru dapat mereview pembelajaran kapan saja. Karena pimpinan dan guru SDN 01 Bandar Buat ingin memberikan pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang kepada peserta didik, dan dikarena anime Jepang sudah menjadi tontonan sehari-hari siswa sekolah dasar di SDN 01 Bandar Buat, maka kegiatan pengabdian ini perlu diadakan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini melakukan pendekatan persuasif edukatif menggunakan metode ceramah kepada siswa di kelas 5 SDN 01 Bandar Buat Padang. Berdasarkan atas masalah yang ada di sekolah, maka pelaksanaan kegiatan tersebut dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap persiapan serta tahap pelaksanaan.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini terbagi menjadi:

a. Obervasi

Tim pengabdian melakukan kunjungan ke SDN 01 Bandar Buat Padang untuk membahas permasalahan pendidikan khususnya terkait pengajaran bahasa. Tim melakukan *Forum Group Discussion* (FGD) untuk menindaklanjuti masalah ini. Setelah melihat dan menemukan permasalahan yang ada di SDN 01, tim akan mempersiapkan materi yang sesuai.

b. Menyiapkan materi kosakata bahasa Jepang hewan dan tumbuhan

Setelah mengunjungi SDN 01 Bandar Buat Padang dan melakukan obesrvasi, tim pengabdian memutuskan akan memberikan pelatihan kosakata bahasa Jepang dasar mengenai hewan dan tumbuhan masing-masing sebanyak 20 kosakata. Serta memberikan materi mengenai budaya Jepang.

c. Menyiapkan materi dan membuat video cerita anak melalui aplikasi powtoon.

1) Membuat video hewan dalam bahasa Jepang

2) Membuat video tumbuhan dalam bahasa Jepang

3) Mempersipkan media untuk pelatihan budaya Jepang

d. Menguji coba video yang telah dibuat menggunakan aplikasi powtoon

Tim melakukan iji coba pemutaran video, apakah telah sesuai dengan tema dan tujuan video. Kemudian merevisi bagian kekurangan yang terdapat di video tersebut. Revisi dilakukan bebrapa kali sampai video siap untuk digunakan.



Video nama hewan



Video nama tumbuhan

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini terdiri dari beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu

a. Kegiatan pertama

Memperkenalkan 20 kosakata hewan dalam bahasa Jepang menggunakan aplikasi powtoon kepada siswa.



Tim sedang memberikan arahan sebelum kegiatan dimulai

b. Kegiatan kedua

Kegiatan ke dua dilanjutkan dengan memperkenalkan kosakata mengenai tumbuhan dalam bahasa Jepang menggunakan aplikasi powtoon.



Peserta sedang menyimak video

c. Kegiatan ketiga

Setelah memberikan pelatihan kosakata hewan dan tumbuhan dalam bahasa Jepang, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan pengetahuan mengenai budaya Jepang kepada siswa-siswi. SDN 01 Bandar Buat



Pelatihan budaya Jepang (Origami)



Pelatihan budaya Jepang (Yukata)

Untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang dasar berupa hewan dan tumbuhan, setelah pelatihan selesai tim melaksanakan test yang terdiri dari masing-masing 15 soal kepada siswa SDN 01 Bandar Buat Padang pada akhir pembelajaran pada hari pertama dan kedua. Tim tidak melakukan *pre-test* dikarenakan sebelum diadakan pelatihan mereka tidak memiliki kemampuan bahasa Jepang sama sekali.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan PKM

No	Materi	Metode	Media	Evaluasi
1.	Kosakata Hewan	Ceramah Video	PPT Video	Tanya Jawab
2.	Kosakata tumbuhan	Ceramah Video	PPT Video	Tanya Jawab
3.	Budaya Jepang	Ceramah Video	PPT Video	Tanya Jawab

HASIL DAN PEMBAHASAN

PKM “Pelatihan Budaya dan Kosakata Bahasa Jepang Melalui Video Animasi Anak Berbasis Powtoon di SDN 01 Bandar Buat Padang” dilaksanakan pada tanggal 8 s.d. 10 Agustus 2023 di SDN 01 Bandar Buat. Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas 5 SDN 01 Bnadar Buat Padang.

Kegiatan PKM ini, diawali dengan kegiatan pembukaan. Pembukaan kegiatan ini dihadiri oleh seluruh tim PKM, Kepala Sekolah, guru kelas dan seluruh siswa kelas 5. Sesuai dengan metode pelatihan, kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga metode, yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab.

Pelaksanaan kegiatan dari awal hingga selesai dapat terlihat dari beberapa indikator, yaitu guru dan siswa SDN 01 Bandar Buat mengenal 20 kosakata hewan dalam bahasa Jepang dan 20 kosakata tumbuhan dalam bahasa Jepang,

pembelajaran kosakata nama hewan dan tumbuhan dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menarik dan gampang diterima oleh anak-anak yaitu berupa video cerita animasi powtoon yang merupakan suatu penyegaran untuk pembelajaran di SDN 01 Bandar Buat. Para siswa SDN 01 Bandar Buat senang dan antusias menyimak video tersebut sehingga mereka cepat menyerap materi kosakata bahasa Jepang melalui nama tokoh pada cerita anak tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan PKM pelatihan budaya dan kosakata bahasa Jepang melalui video Animasi berbasis powtoon di SDN 01 Bandar Buat Padang dapat disimpulkan berikut ini.

1. Guru dan siswa SDN 01 Bandar Buat mengetahui sebanyak 20 kosakata hewan dalam bahasa Jepang dan 20 kosakata tumbuhan dalam bahasa Jepang.
2. Pembelajaran kosakata bahasa Jepang nama hewan dan nama binatang yang dikemas dengan media pembelajaran yang menarik melalui video cerita anak berhasil mencuri perhatian siswa SDN 01 Bandar Buat dan merupakan penyegaran pembelajaran di masa pasca pandemi.
3. siswa SDN 01 Bandar Buat sangat antusias mengikuti rangkaian pelatihan sehingga cepat menguasai materi kosakata bahasa Jepang nama tokoh hewan dan tumbuhan dilihat dari hasil test yang diberikan. Hal ini jadi membuat guru merasa terinspirasi menggunakan pembelajaran dengan media video Powtoon.

REFERENSI

- Arfiandhani, P., & Lestari, I. W. (2020). Pelatihan Penggunaan Bahasa Inggris Dalam Jurnalistik Di SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 1155–1161. <https://doi.org/10.18196/ppm.35.103>
- NHK For School. (n.d.). Japan. Retrieved from <https://www.nhk.or.jp/school/doutoku/ganko/>
- Nugraha, J. (2020). 6 Jenis Media Pembelajaran Beserta Contoh dan manfaatnya. *Merdeka.Com*. Retrieved from <https://www.merdeka.com/jateng/6-jenis-media-pembelajaran-besertacontoh-dan-manfaatnya-klm.html>
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338-345.
- Panjaitan, H. (2013). Peranan 'Aisyiyah dalam pendidikan Islam di Kota Medan. 1–115. Retrieved from http://repository.uinsu.ac.id/1808/1/TESIS_HENDRIPAL_PANJAITAN.pdf
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.

- Rohayati, E. (2018). Metode Pengembangan Keterampilan Bercerita Yang Berkarakter Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v3i1.1032>
- Yulia, N. (2013). Ragam Bahasa Anak-Anak: Ditinjau Dari Segi Sociolinguistik. *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa*, 6(2), 109-119.