

MODEL PENGAJARAN LANGSUNG DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MELALUI MEDIA ORIGAMI UNTUK SISWA SD KELAS AWAL

Novi Andari¹
Zida Wahyuddin²

Jurusan Bahasa Jepang Untag Surabaya

Abstrak

Membuat proses belajar yang menarik perhatian siswa adalah tugas guru. Guru harus memahami jurus mengajar yang sesuai dengan karakteristik belajar siswanya. Terutama ketika memperkenalkan bidang pembelajaran baru di luar bidang pembelajaran utama di kelas. Agar siswa tertarik dan memperoleh manfaat belajar dalam mempelajari hal baru diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Dalam makalah ini membahas tentang simulasi pembelajaran bahasa Jepang dasar untuk siswa kelas awal sekolah dasar terutama kelas 2 dan 3 melalui media origami yang menggunakan model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung mengutamakan pendekatan deklaratif dengan titik berat pada proses belajar konsep dan keterampilan motorik, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terstruktur. Simulasi ini dilakukan dalam kegiatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan model pembelajaran langsung dalam proses memperkenalkan bahasa Jepang dasar bagi siswa sekolah dasar kelas awal melalui media origami. Hasil evaluasi belajar ditunjukkan dalam bentuk prosentase pemahaman siswa terhadap bahasa Jepang dasar dan keterampilan origami.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Langsung, Bahasa Jepang, Media Belajar, Origami

A. PENDAHULUAN

Seorang guru harus dapat memperkaya dirinya dengan berbagai ilmu pengajaran, termasuk didalamnya pemahaman dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar siswanya, sehingga guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian para siswanya. Memilih model pembelajaran yang tepat juga penting ketika memperkenalkan bidang pembelajaran baru di luar bidang pembelajaran utama di kelas. Dalam makalah ini akan dibahas mengenai proses pengenalan bahasa Jepang dasar untuk siswa sekolah dasar kelas awal, khususnya siswa kelas 2 dan 3. Untuk membuat para siswa kelas 2 dan 3 sekolah dasar tertarik dan menaruh perhatian dalam belajar bahasa Jepang

dibutuhkan model pembelajaran yang menarik pula.

Sebelum menentukan model pembelajaran, penting bagi guru untuk mengenal karakteristik pembelajarannya. Memahami karakteristik belajar para pembelajar dapat memudahkan guru untuk mencapai tujuan belajar dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang cocok dalam proses pengenalan bahasa Jepang kepada siswa kelas 2 dan 3 sekolah dasar ini adalah model pembelajaran langsung. Dalam model pembelajaran langsung guru masih sebagai pusat perhatian yang memberikan demonstrasi pembelajaran tahap demi tahap yang diikuti oleh siswa. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Arends (2001) bahwa model pembelajaran yang menggunakan pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa mempelajari

keterampilan dasar dan memperoleh pengetahuan langkah demi langkah adalah model pengajaran langsung.

Guru berperan sebagai penyampai informasi, dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai, misalnya film, tape recorder, gambar, peragaan, dan sebagainya. Dalam pembelajaran bahasa Jepang dasar untuk siswa kelas 2 dan 3 sekolah dasar ini digunakan media origami sebagai media peraga belajar. Siswa kelas 2 dan 3 sekolah dasar tentu telah mengenal kegiatan origami sebelumnya, sehingga akan memudahkan guru menarik perhatian para siswa dan secara alami dapat mengikuti pelajaran dengan sendirinya.

Melalui media origami, guru mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan bahasa Jepang dasar yang akan dilatihkan, selangkah demi selangkah. Model pengajaran langsung memberikan kesempatan siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan apa yang dimodelkan gurunya. Oleh karena itu hal penting yang harus diperhatikan dalam menerapkan model pengajaran langsung adalah menghindari menyampaikan pengetahuan yang terlalu kompleks. Di samping itu, model pengajaran langsung mengutamakan pendekatan deklaratif dengan titik berat pada proses belajar konsep dan keterampilan motorik, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terstruktur.

Perlu diberikan penjelasan mengapa obyek pembelajar bahasa Jepang dasar ini dipilih adalah siswa di kelas 2 dan 3 sekolah dasar bukan siswa di level bawah atau atasnya. Siswa kelas 2 dan 3 sekolah dasar memasuki tahap operasional konkrit yang telah berada dalam level kematangan yang cukup untuk menerima pembelajaran yang integritas, yaitu pengetahuan bahasa melalui keterampilan motorik dalam kegiatan origami. Mengapa siswa kelas 1 tidak diikutsertakan dalam proses belajar ini, karena siswa kelas 1 adalah siswa dalam masa transisi yang masih dalam proses belajar menuju kemandirian dan mencapai

kematangan awal. Sedangkan siswa kelas 4 hingga 6 sekolah dasar sudah mencapai level kematangan yang sangat cukup dan sudah meninggalkan ketertarikannya terhadap kegiatan origami.

Selain itu, siswa kelas 2 dan 3 sekolah dasar merupakan siswa sekolah dasar kelas awal yang memiliki karakter suka mengenal hal baru dan belajar secara integritas yang memadukan bentuk pembelajaran lebih dari satu. Karakter belajar yang lain yang melekat pada siswa sekolah dasar kelas awal adalah masih dalam tahap belajar sambil bermain. Selain itu pembelajaran bahasa Jepang dasar dengan media origami ini juga dapat mengoptimalkan fungsi indera yang melekat pada siswa, yaitu mata, mulut, telinga, dan tangan. Sebelumnya perlu digaris bawahi bahwa pembelajaran bahasa Jepang ini bersifat pengenalan, sehingga materi yang diberikan masih bertaraf awal atau dasar. Pengenalan bahasa Jepang ini diberikan dengan cara yang *fun* atau bermain. Seperti yang disebutkan oleh DePorter (2000) bahwa membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan dapat meningkatkan produktivitas belajar siswa. Media permainannya adalah bahan-bahan origami itu sendiri, sehingga siswa dapat belajar bahasa Jepang dasar dalam suasana bermain.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa dalam melaksanakan model pembelajaran langsung, guru memberikan pengetahuan dan keterampilannya secara bertahap. Dalam proses belajar bahasa Jepang dasar untuk siswa kelas 2 dan 3 sekolah dasar ini diawali dengan pembelajaran kata sederhana dalam bahasa Jepang seputar hal-hal dalam origami. Pertama pengenalan warna dalam bahasa Jepang yang diperagakan dengan kertas origami. Kemudian pengenalan anggota tubuh seputar kepala yang diwakili oleh wujud kepala kucing yang sebelumnya dibuat sendiri oleh para siswa dengan menggunakan kertas yang warnanya telah dipelajarinya. Setelah itu memasuki kalimat instruksi dan pertanyaan sederhana seputar kegiatan origami yang langsung diperagakan ketika belajar bahasa Jepang dasar.

Pengenalan bahasa Jepang dasar kepada siswa kelas 2 dan 3 sekolah dasar melalui media origami ini telah dilakukan sebagai kegiatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan model pembelajaran langsung dalam proses memperkenalkan pembelajaran baru yaitu bahasa Jepang dasar bagi siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas awal, terutama siswa kelas 2 dan 3. Penelitian yang telah dilakukan menggunakan subyek penelitian siswa kelas 2 dan 3 Sekolah Dasar Jagir I Surabaya sebanyak kurang lebih 20 anak. Penelitian ini mendapatkan hasil yang seperti yang dipaparkan dalam Pembahasan dalam makalah ini.

B. KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka dalam hal ini merupakan dasar peletak dari suatu kegiatan ilmiah dan penelitian. Untuk mendukung penelitian yang dilakukan penulis, penulis mengungkap teori tentang Model Pembelajaran Langsung, Bahasa Jepang, Sejarah Origami, Media Pembelajaran, dan Karakteristik Belajar Siswa SD.

1. Model Pembelajaran Langsung

Model Pembelajaran berasal dari kata Model dan Pembelajaran. "Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan" (Nur, 1996 : 78). Hakikat pembelajaran atau hakikat mengajar adalah membentuk siswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan cara-cara bagaimana belajar (Joyce dan Weil dalam Nur, 1996 : 79). Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan dapat berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas proses belajar mengajar.

Model pembelajaran yang menggunakan pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh pengetahuan langkah demi langkah adalah model pengajaran langsung (direct instruction). Menurut Arends (2001): "A teaching model that is aimed at helping student learn basic skills and knowledge that can be taught in a step-by-step fashion. For our purposes here, the model is labeled the direct instruction model". Artinya: "Sebuah model pengajaran yang bertujuan untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan pengetahuan yang dapat diajarkan langkah-demi-langkah. Untuk tujuan tersebut, model yang digunakan dinamakan model pengajaran langsung.

Model pengajaran langsung secara khusus dirancang untuk Mempromosikan belajar siswa dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan secara langkah-demi-langkah. Lebih lanjut Arends (2001) menyatakan: "Direct instruction is a teacher-centered model that has five steps: establishing set, explanation and/or demonstration, guided practice, feedback, and extended practice a direct instruction lesson requires careful orchestration by the teacher and a learning environment that businesslike and task-oriented". Artinya: Pengajaran langsung adalah model berpusat pada guru yang memiliki lima langkah: menetapkan tujuan, penjelasan dan/atau demonstrasi, panduan praktek, umpan balik, dan perluasan praktek. Pelajaran dalam pengajaran langsung memerlukan perencanaan yang hati-hati oleh guru dan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berorientasi tugas.

Model pengajaran langsung memberikan kesempatan siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan apa yang dimodelkan gurunya. Oleh karena itu hal penting yang harus diperhatikan dalam menerapkan model pengajaran langsung adalah menghindari menyampaikan pengetahuan yang terlalu kompleks. Di samping itu, model pengajaran

langsung mengutamakan pendekatan deklaratif dengan titik berat pada proses belajar konsep dan keterampilan motorik, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terstruktur. Model pembelajaran langsung atau direct instruction menuntut siswa untuk mempelajari suatu keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

2. Bahasa Jepang

Bahasa Jepang termasuk dalam rumpun bahasa Ural Alta, namun dalam perkembangannya tidak menunjukkan hubungan yang nampak secara langsung dengan rumpun bahasa Ural Alta seperti Korea dan Mongolia, kemungkinan besar hal ini disebabkan oleh sistem pemerintahan dan masyarakat yang tertutup, sehingga rumpun bahasa tersebut berkembang dengan sendirinya, dalam penulisan aksara Jepang yang disebut kanji meminjam dari aksara bangsa China namun sistem pengucapan atau cara baca disesuaikan dengan bahasa Jepang (www.wattpad.com).

Secara umum bahasa Jepang mempunyai ciri sebagai berikut:

- a. Bahasa Jepang menganut sistem MD (Menerangkan Diterangkan), jadi dalam bahasa Jepang kata yang menerangkan terletak di depan kata yang diterangkan.
- b. Kata benda dalam bahasa Jepang pada umumnya tidak mempunyai bentuk jamak.
- c. Terdapat perubahan bentuk dari kata kerja, kata sifat maupun kata bantu. Kata sifat dalam bahasa Jepang dibagi menjadi dua yaitu kata sifat na dan kata sifat i. Waktu dan kondisi yang berbeda kata kerja, kata bantu, kata sifat akan mengalami perubahan.
- d. Begitu juga dengan jenis kata sifat, perbedaan jenis kata sifat maka perubahan bentuk dari kata sifat tersebut berbeda, misalnya untuk sifat na dan kata sifat i.
- e. Predikat terletak pada akhir kalimat.
- f. Untuk menyambung kata atau kalimat digunakan partikel, terdapat berbagai jenis partikel dalam bahasa Jepang, dan

penggunaan partikel tersebut disesuaikan dengan fungsi dari kata yang akan disambung.

- g. Dalam bahasa Jepang terdapat bentuk biasa dan bentuk sopan, kedua bentuk tersebut berbeda penggunaannya, bentuk sopan dipakai ketika berbicara dengan atasan atau orang yang lebih dihormati, sedangkan bentuk biasa digunakan dalam situasi yang tidak formal.

3. Sejarah Origami

Menurut M. Amanuma (dalam Danandjaja, 1997:297), origami adalah seni melipat kertas menjadi berbagai bentuk. Origami pada umumnya terbuat dari selembar kertas segi empat atau kertas berbentuk bujur sangkar. Berdasarkan jumlah kertas yang dipergunakan, origami dapat dibagi menjadi tiga tipe. Tipe pertama hanya mempergunakan selembar kertas. Tipe kedua mempergunakan lebih dari selembar kertas, kemudian hasilnya yang berupa bentuk-bentuk yang berbeda digabungkan menjadi satu. Tipe ketiga mempergunakan dua atau lebih kertas untuk membuat bentuk-bentuk yang sama, untuk kemudian digabungkan menjadi satu.

Pada masa akhir periode Meiji (1868-1912) dan periode Taisho, origami dipergunakan sebagai alat mengajar di sekolah taman kanak-kanak dan sekolah rakyat. Berhubung pada permulaan periode Showa (1926-1989) kreativitas amat dipentingkan, timbul kritik karena kanak-kanak diharuskan membuat origami secara tradisional. Namun kini origami mulai dihargai lagi sebagai teknik mengajar, terutama dipergunakan untuk mengajarkan konsep-konsep seperti hubungan antara yang mendatar (*plane*) dan yang pada kuat (*solid*).

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup

luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assosiaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

5. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Usia siswa pada kelompok kelas rendah, yaitu 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun. Siswa yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang (Trianto, 2011:7). Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran yang telah dikembangkan oleh guru.

Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:

1. Konkrit. Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal

yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.

2. Integratif. Pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.
3. Hierarkis. Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi.

C. PEMBAHASAN

Simulasi dilakukan sebanyak 3x di Sekolah Dasar Jagir I Surabaya, dengan sample/subyek penelitian sebanyak 22 siswa kelas 2 dan 3. Berikut akan dipaparkan proses simulasi pada setiap pertemuan.

1. Proses simulasi tahap pertama
 - a) Guru memperlihatkan kertas lipat berbagai warna kepada siswa.
 - b) Guru memperkenalkan warna kertas dalam bahasa Jepang (Guru menunjukkan kertas lipat dan langsung menyebutkan warnanya dalam bahasa Jepang).
 - ➔ Merah : Akai ; Putih : Shiroy ; Hitam : Kuroi ; Ungu : Murasaki ; Coklat : Chairou ; Hijau : Midori ; Biru : Aoi ; Orange : Orenji
 - c) Siswa tidak diperkenankan mencatat warna kertas yang mereka dengar
 - d) Siswa menirukan dan mengucapkan warna kertas dalam bahasa Jepang.
 - e) Proses a), b), dan c) dilakukan sebanyak 3 x.
 - f) Evaluasi :
 - Guru menanyakan warna kertas dalam bahasa Jepang yang

- diperlihatkannya, dan murid menebaknya.
- Pertanyaan guru dalam bahasa Jepang : Kore wa iro wa nan desu ka?
2. Proses simulasi tahap kedua
- a) Guru menempel semua warna kertas lipat di papan tulis, dan menuliskan warnanya dalam bahasa Jepang.
 - b) Guru mengajak para siswa membaca tulisan warna dalam bahasa Jepang dan melihat kertas lipatnya sebanyak 3x.
 - c) Siswa tidak diperkenankan mencatat warna kertas yang mereka baca di papan tulis.
 - d) Evaluasi : Guru menghapus tulisan warna kertas lipat dalam bahasa Jepang di papan, dan menguji daya ingat para siswa tentang warna-warna tersebut.
3. Proses simulasi tahap ketiga
- a) Guru menyediakan kertas lipat dalam berbagai warna.
 - b) Guru meminta siswa memilih warna kertas lipat yang disukainya dan menyebutkannya dalam bahasa Jepang (siswa meminta kertas lipat dalam bahasa Jepang kepada guru dengan cara membisikkan, agar siswa lain tidak meniru, dan menguji daya ingatnya)
 - c) Guru membagikan kertas lipat yang diminta siswa dalam bahasa Jepang.
 - d) Guru mengajak siswa membuat kepala kucing dan membuat wajah kucing dengan menggambar menggunakan spidol besar.
 - e) Guru menerangkan bagian kepala dan wajah kucing dalam bahasa Jepang sebanyak 3x.
 - ➔ Kepala : Atama ; Telinga : Mimi ; Wajah : Kao ; Mata : Me ; Hidung : Hana ; Kumis : Hige ; Mulut : Kuchi
 - f) Evaluasi :
 1. Guru menunjuk bagian kepala atau wajah kucing, dan murid

menyebutkannya dalam bahasa Jepang.

2. Guru mencatat siapa, dan berapa banyak siswa yang mampu menjawab, dan mencatat hasil kerapian melipat kertas menjadi bentuk kepala / wajah kucing.

Berikut hasil rekapitulasi penelitian / simulasi yang sudah dilakukan, dan telah menjawab tujuan penelitian ini:

1. Simulasi pertama dengan fokus pembelajaran menggunakan lisan berikut ini dilengkapi dengan prosentase jumlah siswa yang dapat menangkap dan memahami materi belajar.

REKAPITULASI HASIL SIMULASI
 PENGENALAN BAHASA JEPANG DASAR DENGAN MEDIA ORIGAMI
 KEPADA SISWA-SISWI SDN JAGIRI SURABAYA (KELAS 2 DAN 3)
 Sabtu, 26 April 2014 Pk. 12.30-14.00 WIB

No	Nama	Kelas	Evaluasi			
			1	2	3	4
1	Noval	2				√
2	Reza	2		√		
3	Rendi	2			√	
4	Ninda	2				√
5	Agung	2				√
6	Dita	2			√	
7	Wulan	2				√
8	Dinda	2				√
9	Nurmala	2				√
10	Dewi	2		√		
11	Archi	2	√			
12	Ita	3	√			
13	Kesya	3	√			
14	Izui	3	√			
15	Zayna	3	√			
16	Tika	3	√			
17	Sapta	3		√		
18	Selvia	3				√
19	Balgis	3	√			
20	Nihla	3	√			
21	Fara	3	√			

Keterangan :
 1. Siswa yang menganglat tangan dan menjawab benar
 2. Siswa yang menganglat tangan tetapi menjawab salah
 3. Siswa yang mengeluarkan suara/jawaban tanpa menganglat tangan
 4. Siswa yang abstain (tidak menganglat tangan dan tidak menjawab)

Jumlah 1 x 100
 Jumlah Siswa

9 x 100 = 42,86%
 21

2. Simulasi kedua dengan fokus pembelajaran menggunakan lisan dan tulisan berikut ini dilengkapi dengan prosentase jumlah siswa yang dapat menangkap dan memahami materi belajar.

No	Nama	Kelas	Evaluasi			
			1	2	3	4
1	Noval	2		√		
2	Reza	2	√			
3	Rendi	2	√			
4	Ninda	2	√			
5	Agung	2	√			
6	Dita	2	√			
7	Wulan	2				
8	Dinda	2	√			
9	Nurmala	2	√			
10	Dewi	2		√		
11	Ardhi	2	√			
12	Ita	3	√			
13	Keya	3	√			
14	Izul	3	√			
15	Zayna	3	√			
16	Tika	3	√			
17	Septa	3	√			
18	Selvia	3	√			
19	Balqis	3	√			
20	Nihla	3	√			
21	Fara	3	√			

Keterangan :
 1. Siswa yang mengangkat tangan dan menjawab benar
 2. Siswa yang mengangkat tangan tetapi menjawab salah
 3. Siswa yang mengeluarkan suara/jawaban tanpa mengangkat tangan
 4. Siswa yang abstain (tidak mengangkat tangan dan tidak menjawab)

$$\frac{\text{Jumlah 1}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

$$\frac{19}{21} \times 100 = 90,48\%$$

3. Simulasi ketiga dengan fokus pembelajaran menggunakan lisan, tulisan dan kegiatan motorik. Hasil simulasi menunjukkan dua hal yaitu jumlah siswa yang cenderung pada penguasaan origami dan bahasa Jepang.

No	Nama	Kelas	Evaluasi		
			Pre Test	Origami	Bahasa Jepang
1	Keisya	3	B	KR	B
2	Zainah	2	B	KR	B
3	Balqis	2	B	KR	B
4	Tika	2	B	KR	B
5	Izul	2	B	KR	B
6	Nihla	2	B	R	B
7	Vara	2	B	R	B
8	Septa	2	B	R	B
9	Selvia	2	B	KR	B
10	Resza	2	B	KR	B
11	Dinda	2	B	R	B
12	Dewi	2	B	R	B
13	Dita	2	B	KR	KB
14	Ninda	2	B	KR	B
15	Wulan	2	B	KR	KB
16	Titania	2	B	R	KB
17	Sandi	3	KB	R	KB
18	Roni	3	KB	R	KB
19	Rafli	3	KB	KR	KB

Origami :

$$\frac{\text{Jumlah R}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

$$\frac{8}{19} \times 100 = 42,11\%$$

Bahasa Jepang :

$$\frac{\text{Jumlah B}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

$$\frac{13}{19} \times 100 = 68,42\%$$

Keterangan :

- Pre Test : Test yang dilakukan adalah berupa pertanyaan seputar warna kertas lipat yang telah diberikan sebelumnya, pertanyaan tersebut adalah : Apa warna kesukaan kalian? Sebutkan dalam Bahasa Jepangnya!
- Origami : Membuat lipatan menjadi bentuk wajah kucing, diberi mata, hidung, mulut dan kumis dengan menggunakan spidol. Penilaian pada kerapian melipat dan menggambar wajah. Penilaian yang diberikan berupa :
KR = Kurang Rapi
R = Rapi
- Bahasa Jepang dalam sesi ini adalah percakapan dalam kalimat bahasa Jepang sederhana seputar warna, kertas lipat, dan kucing. Penilaian pada porsi pemahaman siswa dalam hal menjawab pertanyaan yang diberikan seputar kalimat bahasa Jepang yang diberikan. Misalnya : Kore wa neko no kao desu (Ini adalah wajah kucing). Neko no mimi ga futatsu arimasu (Telinga kucing ada dua)..... Kore wa nan desu ka? (Ini apa?)... Neko no mimi ga ikutsu arimasu ka? (Telinga kucing ada berapa?).

Penilaian yang diberikan berupa :

B = Bagus

KB = Kurang Bagus

Kegiatan simulasi pembelajaran ini direkam dalam kamera sebagai berikut sebagai bukti pelaksanaan:

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil rekapitulasi simulasi pengenalan bahasa Jepang dasar dengan mengunakan model pembelajaran langsung melalui media origami pada siswa kelas 2 dan 3 Sekolah Dasar Jagir I Surabaya, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Prosentase pemahaman siswa kelas 2 dan 3 SDN Jagir I Surabaya tentang perolehan kata dalam bahasa Jepang dasar seputar warna kertas lipat yang diberikan melalui lisan adalah 42, 86%.
- Prosentase pemahaman siswa kelas 2 dan 3 SDN Jagir I Surabaya tentang perolehan kata dalam bahasa Jepang dasar seputar kertas lipat yang diberikan dengan media kertas lipat dibantu dengan menuliskan warna masing-masing kertas di papan tulis adalah 90, 48%.
- Prosentase pemahaman siswa kelas 2 dan 3 SDN Jagir I Surabaya terhadap bahasa Jepang dasar dan keterampilan origami menunjukkan perbedaan, yaitu sebanyak 68, 42% siswa lebih condong penguasaannya pada bahasa Jepang dasar, sedangkan sebanyak 42,11% siswa lebih

condong pada penguasaan terhadap keterampilan origami.

Masing masing prosentase hasil belajar siswa di atas menunjukkan keberhasilan penggunaan model pembelajaran langsung dalam proses pembelajaran bahasa Jepang dasar melalui media origami. Meskipun ada prosentase yang menunjukkan bahwa beberapa siswa lebih condong pada penguasaan keterampilan origami, namun hal tersebut merupakan temuan baru bahwa setiap siswa memiliki kecenderungan minat, bakat, dan kemampuan yang berbeda yang harus dicermati oleh guru, sehingga siswa dapat mengoptimalkan kemampuan mereka untuk keberhasilan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Arends, R.I. 2001. *Learning To Teach. New York* : McGraw Hill Companies

Briggs, Leslie J. 1977. *Instructional Design. Educational Technology Publications Inc.* New Jersey: Englewood Cliffs.

Danandjaja, James. 1997. *Foklor Jepang. Dilihat dari Kacamata Indonesia.* Jakarta: Anem Kosong Anem.

DePoter, Bobbi & Hernacki, Mike. 2000. *Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan.* Bandung: Penerbit Kaifa.

Nur dan Samani, Muchlas. 1996. *Teori Pembelajaran IPA dan Hakekat Pendekatan Keterampilan Proses.* Jakarta: Dekdikbud

Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

www.wattpad.com