

Resensi Buku :

**Model Pemelajaran ‘Puzzles’ dalam Pengajaran Huruf Hiragana ;
Japanese for Young People oleh Sachiko Adachi dkk., diterbitkan oleh three
AJALT 1998**

Oleh :
Melia Dewi Judiasri

Model Pemelajaran ‘Puzzles’

Model pemelajaran ‘*Puzzles*’ ini adalah salah satu model pemelajaran yang dikemukakan dalam buku *Japanese for Young People* yang ditulis oleh Sachiko Adachi dkk., diterbitkan oleh three AJALT 1998. Dalam model pemelajaran ini dikemukakan hal-hal yang menarik untuk diterapkan dalam pemelajaran berupa berbagai permainan baca tulis yang dapat menggali kemampuan pemelajar, serta memiliki keunggulan berupa ; kemampuan menghafal dengan cepat, dapat memperkuat hapalan, dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik, serta dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah. Model pemelajaran yang dikemukakan dalam buku ini adalah model せんむすび ‘Dot-to-Dot’, めいろ ‘Maze’, ことば さがし ‘Wordsearch’, クロスワード ‘Crossword’, エイリアン ‘Odd Man Out’, にんじゃ ‘Find the Hiragana’, ならびかえ ‘Hiragana Anagrams’, むしくい ‘Family Tree’ dan カードさがし ‘Missing Cards’

Tulisan ini diharapkan dapat memberikan sedikit gambaran tentang manfaat model pemelajaran ‘*Puzzles*’ dalam upaya meningkatkan belajar mengajar khususnya dalam pemelajaran huruf bahasa Jepang.

Pada umumnya kesulitan yang berkaitan dengan pemelajaran huruf bahasa Jepang, di antaranya disebabkan oleh terdapatnya bunyi panjang – pendek dalam kosakata bahasa Jepang yang dapat membedakan makna dari masing-masing kata tersebut, sehingga pemelajar sering kurang memperhatikan dalam penulisannya ke dalam huruf *Hiragana*. Selain itu terdapat pula kosakata yang memiliki konsonan rangkap yang membutuhkan ketelitian pada saat menulis maupun membacanya. Masalah-masalah ini dapat

dipecahkan dengan menggunakan model pembelajaran huruf bahasa Jepang yang efektif sehingga belajar huruf bahasa Jepang terasa lebih mudah, menarik dan menyenangkan.

Model pembelajaran yang dikemukakan pada buku ini dimaksudkan untuk memberikan penguatan tentang bagaimana cara membaca dan penulisan fonetis dalam tulisan huruf Jepang *Hiragana* dan *Katakana*. Pada kenyataannya kesalahan pembelajaran huruf Jepang berkisar pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Kesalahan penulisan huruf dalam bunyi panjang dan pendek.
- b. Kesalahan penulisan huruf dalam bentuk konsonan rangkap.
- c. Kesalahan penulisan dalam bentuk huruf yang mirip.
- d. Kesalahan membaca dan menulis huruf.
- e. Kesalahan pada cara menarik garis untuk membuat sebuah huruf.

Pada model pembelajaran ini diupayakan agar kesalahan-kesalahan seperti contoh tersebut di atas dapat terpecahkan.

Dalam buku *Japanese for Young People* yang ditulis oleh Sachiko Adachi dkk. (1998), tersebut dikemukakan tentang paket pembelajaran huruf bahasa Jepang yang meliputi hal-hal seperti berikut.

a. *Find the Correct Hiragana*

Dalam model ini, pemelajar diberi sebuah media lembaran kertas yang berisi huruf-huruf *Hiragana* yang ditulis secara acak. Tugas pemelajar adalah menunjukkan dan memberi tanda pada huruf-huruf yang diminta. Model pembelajaran ini dimaksudkan agar pemelajar jeli dalam mengamati dan menyebutkan huruf tersebut, sehingga pada akhirnya pemelajar dapat secara otomatis mampu membaca dengan tepat dan cepat.

b. *Reading*

Dalam model ini, pemelajar dilatih membaca dengan tepat sesuai dengan tulisan yang tertera pada media lembaran kertas yang ditulis dengan huruf Jepang. Tulisan tersebut selain ditulis dengan huruf Jepang juga disertai dengan gambar yang menggambarkan makna dari kosakata yang ditulis tersebut, sehingga pada akhirnya selain mampu membaca dengan tepat juga pemelajar memahami makna kosakata yang disebutkannya.

c. *Writing*

Dalam model ini, pemelajar dilatih menulis dengan tarikan dan urutan yang benar dalam media lembaran kertas. Model pembelajaran ini dimaksudkan agar pemelajar dapat menulis huruf Jepang dengan benar, sehingga pada akhirnya pemelajar diharapkan mampu menulis indah ‘*shodo*’ sebagai salah satu budaya Jepang yang terkenal yakni menulis indah dengan menggunakan kuas.

d. *More Writing*

Dalam model ini, pemelajar dilatih lebih banyak lagi menulis pada media lembaran kertas. Dengan kuantitas latihan yang tinggi diharapkan pemelajar secara otomatis mudah menuliskan huruf-huruf bahasa Jepang dengan benar. Selain itu dalam model ini pun disertai dengan gambar-gambar yang menggambarkan makna kosakata yang ditulis tersebut. Pada akhirnya dengan menggunakan model ini diharapkan pemelajar mampu menuliskan kosakata bahasa Jepang dengan tepat dan cepat, juga secara otomatis mampu membaca huruf-huruf tersebut dengan benar.

e. *Puzzles*

Dalam model ini, pemelajar diberikan berbagai macam permainan yang mengasah otak, dimaksudkan agar selain diperoleh ketangkasan dan kecerdikan dalam memainkan permainan ini, juga kemampuan menulis dan membaca dapat lebih ditingkatkan. Melalui model permainan ini diharapkan pembelajaran huruf bahasa Jepang tidak monoton dan membosankan, melainkan menjadi pelajaran yang menyenangkan dan menarik.

Permainan-permainan dalam model pembelajaran ini adalah: model せんむすび ‘Dot-to-Dot’, めいろ ‘Maze’, ことばさがし ‘Wordsearch’, クロスワード ‘Crossword’, エイリアン ‘Odd Man Out’, にんじゃ ‘Find the Hiragana’, ならびかえ ‘Hiragana Anagrams’, むしくい ‘Family Tree’ dan カードさがし ‘Missing Cards’.

1) Model せんむすび ‘Dot-to-Dot’

Dalam model ini, pemelajar diberi media berupa lembaran kertas yang ditulisi berbagai macam huruf *Hiragana* yang ditulis secara acak. Di masing-masing huruf tersebut dibubuhi titik-titik tebal. Tugas pemelajar adalah menyambungkan titik-titik tersebut berdasarkan urutan huruf *Hiragana* yang telah diketahui oleh pemelajar. Hasil dari penyambungan titik-titik yang menyertai huruf *Hiragana* tersebut akan membentuk sebuah gambar yang akan diketahui bila pemelajar menyambungkan titik-titik tersebut dengan benar. Jika pemelajar salah dalam menyambungkan titik-titik tersebut maka tidak akan diperoleh gambar yang dimaksud. Model ini dimaksudkan agar pemelajar hafal bentuk, hafal baca dan hafal urutan huruf *Hiragana* secara otomatis.

2) Model めいろ ‘Maze’

Dalam model ini, pemelajar diberi media berupa lembaran kertas yang di dalamnya tertera gambar semacam peta disertai dengan petunjuk susunan huruf yang harus diikuti. Pemelajar yang mampu membaca dan hafal bentuk huruf akan segera dapat menyelesaikan permainan ini. Permainan ini memerlukan konsentrasi dan ketangkasan yang tinggi.

3) Model ことばさがし ‘Wordsearch’

Dalam model ini, pemelajar diberi media berupa lembaran kertas yang di dalamnya terdapat kumpulan huruf –huruf secara acak yang ditulis dalam kotak-kotak. Pemelajar diharuskan menemukan kumpulan huruf yang berderet dalam kotak-kotak tersebut yang membentuk sebuah kata dalam bahasa Jepang dengan cara memberi tanda atau melingkari kotak-kotak huruf yang sesuai. Pemelajar yang tidak mengetahui kosakata dalam bahasa Jepang, tidak akan dapat mengikuti model pembelajaran ini. Sehingga model pembelajaran ini selain dimaksudkan untuk mengetes kemampuan membaca juga dimaksudkan untuk mengetes kemampuan pengetahuan kosakata pemelajar.

4) Model クロスワード ‘Crossword’

Dalam model ini, pemelajar diberi media berupa lembaran kertas yang di dalamnya terdapat gambar yang menggambarkan sebuah makna kata, dan pemelajar diharuskan menuliskannya pada susunan kotak-kotak yang tersedia seperti bentuk teka teki silang. Jawaban harus ditulis secara mendatar atau menurun sesuai petunjuk. Jika pemelajar tidak mengetahui kosakata dalam bahasa Jepang seperti yang tertera dalam gambar yang dimaksud, maka pemelajar tidak akan dapat menuliskan huruf-huruf pada kotak-kotak yang tersedia. Model pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetes kemampuan pemelajar untuk menulis dan untuk mengetes kemampuan pengetahuan kosakata.

5) Model エイリアン ‘Odd Man Out’

Dalam model ini, pemelajar diberi media berupa lembaran kertas yang bertuliskan huruf-huruf *Hiragana*. Huruf-huruf tersebut tidak ditulis secara berurutan namun merupakan huruf-huruf dari kelompok yang sama dan dalam urutan huruf-huruf tersebut diselipkan huruf yang bukan dari kelompok huruf-huruf tersebut. Tugas pemelajar adalah menemukan huruf yang tidak termasuk pada kelompok huruf-huruf tersebut. Model pembelajaran ini dimaksudkan agar pemelajar mampu membedakan kumpulan huruf yang sekelompok dan yang tidak.

6) Model にんじや ‘Find the Hiragana’

Dalam model ini, pemelajar diberi media berupa lembaran kertas bergambar abstrak yang cukup rumit, namun bila pemelajar jeli mengamati gambar abstrak tersebut maka di dalamnya akan diperoleh bentuk gambar yang menyerupai huruf *Hiragana*. Tugas pemelajar adalah menebalkan gambar yang menyerupai huruf tersebut. Model pembelajaran ini dimaksudkan untuk menggali kreatifitas dan kecermatan pemelajar.

7) Model ならびかえ ‘Hiragana Anagrams’

Dalam model ini, pemelajar diberi media berupa lembaran kertas yang di dalamnya berisi huruf-huruf *Hiragana* yang ditulis tidak berurutan. Tugas pemelajar adalah menyusun huruf-huruf yang tersedia tersebut menjadi kata-kata dalam bahasa Jepang.

Jika pemelajar tidak dapat membaca huruf tersebut atau tidak mengetahui kosakata dalam bahasa Jepang, maka pemelajar tersebut tidak akan dapat mengikuti permainan ini. Dengan demikian model pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetes kemampuan membaca dan kemampuan pengetahuan kosakata bahasa Jepang melalui kemampuan menuliskan huruf bahasa Jepang dengan benar.

8) Model 家族樹 'Family Tree'

Dalam model ini, pemelajar diberi media berupa lembaran kertas yang bergambar pohon dengan gambar daun-daun yang di dalamnya tertera nama-nama atau sebutan nama dalam lingkungan keluarga. Dalam gambar lain yang terpisah dijelaskan susunan keluarga. Tugas pemelajar adalah mencocokkan gambar dalam susunan keluarga pada gambar daun yang telah ditulisi nama atau sebutan keluarga. Jika pemelajar tidak mengetahui kosakata yang berkaitan dengan penyebutan nama anggota keluarga maka pemelajar tersebut akan mengalami kesulitan dalam model pembelajaran ini. Dengan demikian model pembelajaran ini dimaksudkan untuk menguji kemampuan penguasaan kosakata yang berkaitan dengan tema-tema tertentu.

9) Model カードさがし 'Missing Cards'

Dalam model ini, pemelajar diberi media berupa lembaran kertas yang berisi model-model gambar permainan tertentu misalnya tentang permainan Tanabata 'Tanabata Game', permainan kereta api 'Train Game' dan lain-lain. Pemelajar diharuskan mencocokkan kata-kata yang tertera pada kelompok kata A dengan kelompok kata B, sehingga hasilnya akan membentuk sebuah kosakata dalam bahasa Jepang. Model pembelajaran ini dimaksudkan untuk menguji kemampuan pengetahuan pemelajar terhadap berbagai kosakata bahasa Jepang yang ditulis dalam huruf *Hiragana*.