

***On Line Role Play* dalam Pembelajaran *Kaiwa* dengan Pemahaman Antarbudaya**

Sonda Sanjaya

***Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Graduate School of Language and Culture, Osaka University***

sonda.sanjaya@umy.ac.id, u280314e@ecs.osaka-u.ac

Abstrak

Pandemi Covid 19 berdampak besar terhadap perubahan strategi pembelajaran bahasa Jepang, akan tetapi, hal tersebut menjadi katalis dalam optimalisasi penggunaan media digital atau ICT dalam pembelajaran bahasa Jepang, termasuk pembelajaran Kaiwa. On line role play selain sebagai strategi pembelajaran Kaiwa dengan pemanfaat ICT menjadi salah satu strategi atau teknik pembelajaran Kaiwa yang efektif dan menyenangkan juga dapat digunakan untuk mendalami pemahaman antarbudaya (Jepang dan Indonesia) jika dilakukan pembelajar bahasa Jepang dengan penutur asli bahasa Jepang dengan suatu setting.

Kata Kunci : *On line, role play, kaiwa, pemahaman antarbudaya*

1. PENDAHULUAN

Selama kurang lebih satu dasawarsa, Indonesia menempati peringkat kedua di dunia dalam jumlah pembelajar bahasa Jepang (The Japan Foundation, 2013; The Japan Foundation, 2023). Hal ini sudah seharusnya menjadi pemicu dan pelecut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang baik dari segi kualitas pembelajar, kualitas pembelajar, kualitas metode pembelajaran, dan hal-hal lainnya yang berkaitan dengan pendidikan bahasa Jepang di Indonesia. Dengan demikian, kompetensi bahasa Jepang para pembelajar bahasa Jepang semakin meningkat dan siap untuk mengaplikasikannya dalam berbagai aspek kehidupan seperti bekerja di institusi pendidikan di Indonesia yang menyelenggarakan pembelajaran bahasa Jepang, perusahaan Jepang, bekerja di Jepang, studi di Jepang, dll.

Untuk menguasai bahasa Jepang para pembelajar bahasa Jepang harus menguasai empat kompetensi bahasa Jepang yaitu, kompetensi mendengar, kompetensi berbicara, kompetensi membaca, dan kompetensi menulis. Kompetensi tersebut dikuatkan JF Standard yang disusun The Japan Foundation. JF Standard (2017) adalah sebuah standar mengenai pendidikan bahasa Jepang dan penyebarannya agar dapat diterapkan di berbagai institusi pendidikan di seluruh dunia. JF Standard disusun berdasarkan kerangka berpikir CEFR (*Common European Framework of Reference for*

Languages: Learning, teaching, assessment), sebuah kerangka atau standar dalam pembelajaran bahasa Eropa. Di dalam JF Standard terdapat tiga kompetensi bahasa Jepang yang harus dikuasai pemelajar bahasa Jepang yaitu, kompetensi linguistik (言語構造的能力), kompetensi sosiolinguistik (社会言語能力) dan kompetensi pragmatik (語用能力). Dengan hadirnya JF Standard, para pembelajar bahasa Jepang perlu menyusun desain pembelajaran, menyusun strategi pembelajaran, menetapkan media pembelajaran, dll agar pemelajar atau siswa didiknya selain menguasai kompetensi bahasa Jepang juga mampu menggunakan bahasa Jepang sesuai dengan konteks atau situasi disertai pemahaman antarbudaya (Jepang dan Indonesia).

Pemahaman penggunaan bahasa Jepang (pragmatik) yang sesuai konteks atau situasi dapat membuat komunikasi atau percakapan bahasa Jepang dapat berjalan baik. Misalnya, saat pemelajar bahasa Jepang berada dalam situasi formal maka bahasa yang digunakan menggunakan bahasa Jepang formal (*teineigo*), bahasa Jepang kasual dapat digunakan saat percakapan dilakukan dengan mitra tutur yang sebaya dan memiliki hubungan yang akrab.

Pemahaman kultur masyarakat Jepang pun menjadi hal yang sangat penting karena dengan memahami kultur masyarakat Jepang, para pemelajar dapat melakukan percakapan yang natural, yaitu percakapan yang sesuai dengan kultur masyarakat Jepang. Selain itu, pemahaman kultur masyarakat Jepang dapat membantu strategi percakapan (komunikasi) seperti topik percakapan apa yang lazim diangkat dan topik percakapan apa yang sebaiknya dihindari jika percakapan terjadi pada pertemuan pertama. Dengan demikian, kompetensi yang ditetapkan The Japan Foundation terlihat pentingnya.

Pada era serba digital saat ini, ditambah besarnya dampak Pandemi COVID 19 yang dimulai 2020, berbagai pembelajaran baik di Indonesia dan seluruh negara di dunia mengalami perubahan yang signifikan seperti aktivitas yang dilakukan secara tatap muka dipaksa dilakukan secara daring (*on line*). Akibatnya, para pembelajar harus cepat beradaptasi untuk dapat menggunakan berbagai macam media sehingga pembelajaran dapat terus berlangsung. Di satu sisi, para pembelajar mengalami kesulitan dan tantangan yang luar biasa karena belum terbiasa dengan media dan teknik pembelajaran yang menggunakan media digital, di sisi lain merupakan katalis dalam peningkatan kualitas pembelajaran berbasis ICT (*information and communication technology*).

Kehadiran media digital memudahkan semua pihak termasuk para pembelajar dan pemelajar bahasa Jepang untuk mengakses beragam ilmu pengetahuan. Para pembelajar bahasa Jepang dapat memanfaatkan media tersebut untuk memperkaya materi ajar dan menguatkan strategi pembelajaran dan pemelajar bahasa Jepang dapat belajar lebih mandiri. Akan tetapi, tampaknya baik pembelajar

maupun pemelajar bahasa Jepang masih menemui kesulitan dalam pemanfaatan media digital tersebut. Bagi sebagian pembelajar bahasa Jepang mengalami kesulitan bagaimana media tersebut digunakan dan diramu agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif ditambah lagi jika dari pembelajaran tersebut diharapkan para siswa didiknya dapat memahami kultur masyarakat Jepang dalam menggunakan bahasanya. Berangkat dari realitas tersebut, penulis memiliki sebuah gagasan dalam pembelajaran *Kaiwa* berbasis digital dengan melibatkan pemahaman antarbudaya (Indonesia & Jepang). Pembelajaran yang disusun berupa *On Line Role Play* yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran *kaiwa* dan atau memperkaya khazanah strategi atau teknik pembelajaran *kaiwa*.

2. PEMBAHASAN

2.1 *JF Standard*

Seerti yang telah disebutkan di bagian pendahuluan bahwa *JF Standard* adalah sebuah kerangka yang menjadi dasar atau acuan yang dapat diterapkan dalam penyelenggaraan pembelajaran atau pendidikan bahasa Jepang di seluruh negara di dunia. Dengan filosofi *Bahasa Jepang untuk Pemahaman Bersama* (相互理解のための日本語), *JF Standard* memiliki empat keunggulan sebagai berikut.

- a. Komunikasi dipandang sebagai aktivitas kolaboratif. Aktivitas kolaboratif yang dimaksud adalah menyelesaikan sebuah permasalahan tertentu di suatu tempat melalui penggunaan bahasa Jepang di antara komunikator dan komunikan. Kemampuan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah secara kolaboratif disebut kompetensi penyelesaian masalah (課題遂行能力). Kompetensi ini bukan hanya berkaitan dengan pengetahuan yang berkaitan dengan bahasa Jepang namun juga merupakan sebuah konsep yang memiliki pandangan untuk memperluas kompetensi yang berpusat pada perilaku berbahasa (言語行動) seperti melakukan sesuatu atau menyelenggarakan sesuatu dengan menggunakan bahasa Jepang.
- b. Aktivitas kolaboratif memiliki teritori dan tempat. Di antara beragamnya bahasa dan jenisnya, para pengguna bahasa memilih bahasa Jepang untuk menggunakannya di sebuah tempat untuk menyelesaikan sebuah permasalahan melalui komunikasi.
- c. Meningkatkan komunikasi pengguna bahasa Jepang melampaui batas kewarganegaraan dan etnis atau suku bangsa. Komunikasi yang dimaksud adalah bukan hanya komunikasi

yang dilakukan antara penutur asli dan bukan penutur asli saja, melainkan termasuk komunikasi di antara bukan penutur asli (sesama orang asing). Selain itu, komunikasi dilakukan dengan menerima beragam penggunaan bahasa Jepang tanpa menjadikan bahasa Jepang penutur asli sebagai model yang ideal.

- d. Pemelajar berkesempatan untuk bersentuhan dengan bahasa dan budaya yang berbeda melalui pembelajaran dan penggunaan bahasa Jepang dengan tujuan untuk saling memahami. Melalui pembelajaran seperti ini, para pemelajar memperoleh pandangan beragam dan dapat memiliki pandangan baru dengan merelatifkan budaya sendiri. Kompetensi yang diharapkan untuk hal ini disebut kompetensi pemahaman antarbudaya (異文化理解能力).

Di dalam JF Standard terdapat kompetensi bahasa komunikatif (コミュニケーション言語能力) yang terdiri dari tiga kompetensi yaitu kompetensi linguistik, kompetensi sociolinguistik, dan kompetensi pragmatik. Kompetensi linguistik adalah kompetensi yang berkaitan dengan kosakata, tata bahasa, pelafalan, huruf, dan tulisan. Dalam pendidikan bahasa, kompetensi ini merupakan kompetensi yang paling diperhatikan sejak dahulu. Kompetensi ini dipandang juga sebagai kompetensi yang terdiri dari kompetensi kosakata, kompetensi gramatikal, kompetensi semantik, kompetensi fonologi, kompetensi ortografik, dan kompetensi membaca huruf. Kompetensi sociolinguistik adalah kompetensi menggunakan bahasa secara tepat dengan mematuhi beragam aturan yang sesuai dengan hubungan antara penutur dan mitra tutur dan tempat. Kompetensi pragmatik terbagi ke dalam dua kompetensi yaitu kompetensi diskursus (ディスコース能力) dan kompetensi fungsional (機能的な能力). Kompetensi diskursus adalah kompetensi dalam membangun diskursus atau wacana dan mengendalikannya sedangkan kompetensi fungsional adalah kompetensi penggunaan bahasa secara tepat berdasarkan pemahaman peran dan tujuan bahasa di dalam komunikasi seperti dalam melaporkan sebuah fakta, melakukan persuasi, dll.

Selain itu, dalam JF Standard terdapat juga yang disebut aktivitas komunikatif (コミュニケーション言語活動) yaitu aktivitas dalam pembelajaran dan penggunaan bahasa. Kompetensi bahasa dapat dilihat sebagai aktivitas penggunaan bahasa pada sebuah situasi penggunaan bahasa yang aktual baik saat belajar bahasa maupun saat menggunakannya. Aktivitas ini terbagi ke dalam tiga macam yaitu aktivitas reseptif (受容的活動) seperti

membaca dan mendengar, aktivitas produktif (産出活動) seperti berbicara dan menulis, dan aktivitas interaktif (相互行為活動) seperti percakapan dan korespondensi surat menyurat. Selain itu Adapun aktivitas yang sulit dimasukkan ke dalam tiga jenis aktivitas tersebut yaitu aktivitas yang menggabungkan aktivitas reseptif dan aktivitas produktif yang disebut aktivitas bahasa tentang teks seperti mencatat, menyimpulkan atau menyalin teks.

2.2 Pentingnya Pemahaman Antarbudaya dalam *Kaiwa* (Komunikasi)

Perbedaan latar belakang budaya menyebabkan suatu masalah di antara dua penutur jika keduanya menggunakan simbol yang berbeda dikarenakan adanya perbedaan pemaknaan simbol yang dimunculkan (Darmastuti, 2013). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Sihabudin (2013) dan Sukmono & Junaedi (2014) pun menyatakan bahwa pada proses komunikasi yang terjadi di antara orang yang berlatar belakang budaya beda kekeliruan acapkali terjadi. Dengan demikian, dapat disimpulkan semakin berbeda latar belakang budaya para penutur semakin besar pula kemungkinan terjadinya permasalahan dalam komunikasi sehingga pemahaman antarbudaya menjadi hal yang penting bagi para pemelajar bahasa asing termasuk pemelajar bahasa Jepang.

Kemampuan komunikasi bahasa Jepang yang baik merupakan salah satu tujuan pemelajar untuk belajar bahasa Jepang. Agar mencapai tujuan tersebut, baik pembelajar maupun pemelajar harus memahami bahwa pemahaman antarbudaya Indonesia dan Jepang merupakan hal yang mendukung keberhasilan komunikasi. Agar dapat menggali komunikasi dengan mitra tutur yang berlatar belakang beda, diperlukan pemahaman antarbudaya. Hal ini dikarenakan budaya mempengaruhi komunikasi dan komunikasi mempengaruhi pembentukan budaya (Ishii & Kumei, 2013).

Karena Indonesia merupakan negara yang sangat beragam suku bangsa dan budayanya, dalam komunikasi yang terjadi di antara para penutur asli bahasa Indonesia pun kesalahpahaman dapat terjadi. Terlebih lagi jika komunikasi atau percakapan dilakukan oleh pemelajar bahasa Jepang yang merupakan penutur asli bahasa Indonesia dengan penutur asli bahasa Jepang.

Gass & Varonis (2006) menyatakan bahwa permasalahan komunikasi berkaitan dengan pelafalan, tata bahasa, familiaritas topik, keakraban dengan mitra tutur, tingkat pemahaman bahasa penutur bahasa lain, kefasihan bahasa mitra tutur, dan faktor sosial. Dengan demikian,

agar dapat melakukan percakapan (komunikasi) secara fasih dengan penutur asli bahasa Jepang bukan hanya kompetensi bahasa (言語能力) saja akan tetapi diperlukan juga pemahaman sosiokultur penutur asli bahasa Jepang.

Jenis atau karakteristik topik percakapan akan mengalami perbedaan saat percakapan dilakukan oleh dua penutur bahasa yang berbeda. Perbedaan karakteristik topik pun bisa membuat komunikasi di antara dua penutur berjalan baik atau tidak. Hal ini sejalan yang disampaikan Martin & Nakayama (2004) yang menyatakan jika topik yang diangkat tepat maka kemungkinan besar komunikasi akan berjalan lancar. Dengan demikian topik percakapan di antara dua penutur bahasa yang berbeda dapat dijadikan sebuah hal yang perlu dipelajari untuk memahami dua budaya yang dimiliki dua bangsa yang berbeda (Indonesia dan Jepang).

2.3 ICT (*Information and Communication Technology*) dalam Pembelajaran

Kemajuan teknologi menghadirkan beragam media yang membuat masyarakat mudah mengakses beragam informasi. Kemajuan teknologi pun berhasil menciptakan beragam media, gawai atau alat yang semakin memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi secara cepat dan efektif. Selain itu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga membantu menciptakan beragam media untuk mendukung perkembangan dan kemajuan beragam pembelajaran termasuk pembelajaran bahasa Jepang sehingga kehadiran teknologi yang semakin maju mendorong para pembelajar untuk menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman sehingga para pemelajar atau siswa didiknya dapat belajar lebih efektif. Teknologi ini dikenal dengan *information and communication technology* (teknologi informasi dan komunikasi) yang sering disingkat ICT. Dalam hal pembelajaran, ICT merujuk pada sebuah sistem terpadu dalam penggunaan media elektronik seperti komputer, *vcd/dvd player*, proyektor, papan tulis elektrik dan media internet di sebuah institusi pendidikan (Yanagi, 2016). Dengan hadirnya beragam media-media tersebut paradigma pembelajaran dan proses pembelajaran mengalami perubahan.

Jika dahulu proses pembelajaran berpusat pada pembelajar atau pengajar (*teacher centered learning*), sekarang proses pembelajaran berpusat pada pemelajar atau siswa (*student centered learning*). *Student centered learning* mendorong pemelajar atau siswa dapat melakukan proses belajar lebih mandiri (*autonomous learning*) sehingga pemerolehan input tidak bergantung pada pembelajar atau pengajar. Kehadiran beragam media yang canggih

mendukung para pemelajar untuk memperoleh beragam sumber, materi, informasi yang berkaitan dengan proses belajarnya.

Perubahan dari *teacher centered learning* (TCL) menjadi *student centered learning* (SCL) bukan berarti menghilangkan peran pembelajar atau pengajar melainkan mengubah perannya dalam proses pembelajaran. Kemudian, ditambah dengan adanya penguatan *student center learning* diharapkan para pembelajar dapat berperan untuk mendidik siswa didiknya untuk belajar lebih mandiri dengan bimbingannya sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih cepat, efektif, dan dapat mencapai capaian pembelajaran (到達目標).

2.4 On Line Role Play

Role play adalah aktivitas percakapan yang dilakukan berdasarkan sebuah peran dan situasi yang dirancang. Peran dan situasi tersebut dapat juga diberikan melalui *role card* (Takamizawa, 2004; Mori, 2019; Kobayashi, 2021). *Role play* atau bermain peran menjadi salah satu teknik pembelajaran bahasa asing yang dapat menghidupkan aktivitas pembelajaran dan memotivasi pemelajar untuk berbicara bahasa target secara aktual. Hal ini sejalan dengan beragam pendapat yang dinyatakan beberapa ahli dan peneliti. Bahriyeva (2021) menyatakan bahwa penggunaan *role play* sebagai sebuah strategi pembelajaran merupakan bagian penting dalam bahasa apapun. Kemudian, Fadilah (2016) menyatakan bahwa *role play* merupakan teknik yang dapat mengembangkan kefasihan pemelajar dalam bahasa target, menguatkan pemelajar untuk berbicara atau berinteraksi dengan mitra tuturnya di kelas, menambah motivasi dan membuat proses pembelajaran dan pelajaran menjadi menyenangkan. Pendapat-pendapat ini dikuatkan oleh Salies (1995) yang menyatakan bahwa *role play* merupakan sebuah teknik ideal yang disarankan dalam pembelajaran bahasa karena menyiapkan pemelajar untuk menghadapi situasi (*nature*) yang tidak diprediksi dalam komunikasi di kehidupan nyata, mengajarkan penggunaan bahasa yang tepat dan mendorong kepercayaan diri.

Selain di dalam kelas atau dilakukan secara *offline* (luring), *role play* dapat juga dilakukan secara *online* (daring). Bahkan Russell & Sheperd (2019) menyatakan *role play* efektif untuk mempelajari sistem sosial atau manusia yang kompleks. Dalam lingkungan daring (*on line*) yang terus tumbuh berkembang secara jumlah, diversitas dan ketersediaan, pemelajar dapat berinteraksi secara anonim dalam perannya.

2.5 Implementasi On Line Role Play dengan Pemahaman Antarbudaya

Selama ini, *role play* digunakan dalam kegiatan pembelajaran *kaiwa* di kelas. Akan tetapi, dampak Pandemi Covid 19 yang memaksa seluruh aktivitas pembelajaran secara daring membuat para pembelajar bahasa Jepang harus mendesain pembelajaran dengan media digital. Tentu saja merupakan hal yang tidak mudah terlebih lagi dalam penyusunan desain pembelajaran *kaiwa*. *Role play* sebagai strategi pembelajaran *kaiwa* juga dapat berfungsi untuk saling mengenal budaya antara penutur dan mitra tutur jika *role play* didesain dengan sebuah *setting* tertentu. Selain itu, *role play* dapat dilakukan secara daring melalui beragam perangkat seperti Zoom, Google Meeting, Microsoft Teams, dll. Dalam hal *online role play*, penulis menerapkannya untuk mengambil data penelitian. Akan tetapi, jika dipandang dari sudut pembelajaran *kaiwa*, *online role play* ini dapat digunakan sebagai fasilitas bagi pemelajar bahasa Jepang untuk mengaplikasikan pemahaman *kaiwa*. *Online role play* yang penulis laksanakan sebagai berikut.

- *Role play* dilakukan oleh satu pemelajar bahasa Jepang dan satu penutur asli bahasa Jepang yang berstatus sebagai mahasiswa
- Percakapan dilakukan dengan dua seting, seting pertama berupa pertukaran budaya dan seting kedua berupa percakapan yang berlangsung di dalam kereta api di Indonesia
- Percakapan dilakukan selama 15 menit untuk masing-masing seting
- Percakapan dilakukan melalui zoom dan direkam

Bagi penulis yang melaksanakan *role play* tersebut, rekaman digunakan untuk mengambil data yang diperlukan dan tidak digunakan untuk menilai atau mengevaluasi performa percakapan pemelajar bahasa Jepang. Namun, jika kegiatan tersebut dilakukan sebagai proses pembelajaran *kaiwa*, rekaman percakapan dapat digunakan untuk mengukur performa dan mengevaluasi proses percakapan. Misalnya, apakah saat percakapan berlangsung terdapat kesalahan dalam mengekspresikan sebuah ungkapan, apakah terdapat hal-hal yang tidak ditangkap atau dipahami dari tuturan penutur asli bahasa Jepang, apakah strategi komunikasi yang digunakan pemelajar tepat untuk mencapai tujuan percakapan atau tidak. Sebagai rujukan untuk mengukur performa kegiatan ini, kita dapat menggunakan penilaian diri (自己評価) dengan mengacu penilaian diri pada *Can Do* dalam JF Standard.

Selain itu, dalam hal pelaksanaan *on line role play* dengan pendekatan pemahaman antarbudaya (異文化理解), percakapan dapat diseting dengan tujuan untuk memahami budaya yang dimiliki penutur dan mitra tutur seperti pelajar bahasa Jepang dan penutur asli bahasa Jepang, misalnya, percakapan dilakukan untuk mengetahui skema topik. Skema topik adalah kesamaan dalam pemilihan topik di antara penutur asli bahasa yang sama (Zhao, 2014). Apakah topik yang diangkat selama percakapan merupakan topik-topik yang senang dibicarakan, boleh dibicarakan atau di antara topik yang diangkat oleh pelajar bahasa Jepang dan penutur asli bahasa Jepang selama melakukan percakapan, terdapat topik yang menyinggung privasi. Untuk mengetahui hal tersebut, pembelajar dapat menyusun angket sebagai bahan evaluasi dari pelaksanaan *role play* untuk dijadikan pengetahuan baik bagi pembelajar dan pelajar bahasa Jepang sehingga dapat memahami budaya penutur asli bahasa Jepang dalam mengangkat dan mengembangkan topik dalam percakapan yang dilakukan oleh dua orang yang berbeda latar belakang budayanya.

Secara garis besar, pembelajar bahasa Jepang dapat menyusun desain pembelajaran *kaiwa* dengan *on line role play* dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- Menetapkan tema percakapan dan tujuan percakapan
- Menetapkan partisipan dan teknis *kaiwa*
- Menyusun *role card* yang sesuai dengan tema dan tujuan percakapan
- Menyusun *form* penilaian diri untuk mengukur ketercapaian pembelajaran pelajar dan angket untuk mengetahui kesan dan informasi yang berkaitan dengan budaya masing-masing partisipan dalam melakukan percakapan
- Mempersiapkan ruangan dan tautan agar dapat digunakan oleh pembelajar dan partisipan *kaiwa*
- Melaksanakan *kaiwa* dan merekamnya
- Meminta pelajar mengisi penilaian diri
- Meminta pelajar dan penutur asli bahasa Jepang untuk mengisi angket
- Melakukan evaluasi bersama pelajar

Dalam tulisan ini, penulis memberikan sebuah contoh *desain on line role play* dengan tema pameran pendidikan Jepang yang diselenggarakan di Indonesia. Pada percakapan ini pelajar diminta untuk mencari informasi yang diperlukan untuk persiapan studi lanjut di

Jepang. Dengan percakapan ini diharapkan pemelajar dapat memperoleh informasi yang diperlukan dengan kosakata dan ungkapan yang telah dipelajari. Berdasarkan langkah-langkah di atas *on line role play* dapat disusun seperti berikut ini.

Tabel 1. Contoh Desain *On Line Role Play*

Tema percakapan	: - Pameran Pendidikan Jepang di Indonesia
Tujuan percakapan	- Pemelajar dapat memperoleh informasi yang diperlukan untuk melakukan persiapan studi lanjut di Jepang - Pemelajar dapat menggunakan kosakata dan ungkapan yang diperlukan dalam situasi atau adegan pada tema ini
Partisipan	: - Dua orang (satu pemelajar bahasa Jepang & satu penutur asli bahasa Jepang)
Teknis pelaksanaan	: - Percakapan dilakukan melalui Zoom. - Partisipan menerima tautan pertemuan dari pengajar. Bagi pemelajar bahasa Jepang <i>role card</i> diterima sesaat sebelum percakapan dimulai. - Bagi penutur asli bahasa Jepang <i>role card</i> diterima beberapa hari sebelum pelaksanaan percakapan dikarenakan berkaitan dengan persiapan materi percakapan. - Percakapan dilakukan di antara satu pemelajar bahasa Jepang dan satu penutur asli bahasa Jepang. - Topik dan isi percakapan sesuai kartu peran. - Waktu percakapan berlangsung selama 10 menit. - Agar waktu percakapan tidak melebihi waktu

yang ditetapkan, pembelajar (pengajar) akan mengirim pesan untuk mengingatkan bahwa sisa percakapan tinggal tiga menit.

- Setelah percakapan berakhir, partisipan (pemelajar bahasa Jepang) mengisi penilaian diri
- Partisipan (baik pemelajar maupun penutur asli bahasa Jepang) mengisi angket.

Pada pembelajaran ini, penulis menyusun *on line role play* dengan menggunakan *role card* yang sesuai dengan tema dan tujuan pembelajar yang tertulis pada tabel di atas. Berikut *role card* yang dapat digunakan untuk tema dan tujuan pembelajaran yang telah dijelaskan di atas.

Tabel 2. Contoh *Role Card*

Kartu Peran	
Tempat :	Pameran Pendidikan
Situasi :	Anda adalah seorang mahasiswa di sebuah perguruan tinggi. Anda mendatangi sebuah pameran pendidikan Jepang karena berencana untuk melanjutkan studi di Jepang. Kemudian Anda mendatangi salah satu <i>booth</i> dari sebuah perguruan tinggi di Jepang. Pada <i>booth</i> tersebut terdapat salah satu staf yang bertugas menjaga dan memberikan informasi kepada pengunjung terkait institusinya. Pada pameran pendidikan tersebut, Anda mencari informasi yang Anda perlukan.
Tugas :	Lakukanlah percakapan dengan menggali informasi yang Anda perlukan yang berkaitan dengan rencana studi lanjut Anda.
Waktu :	10 menit

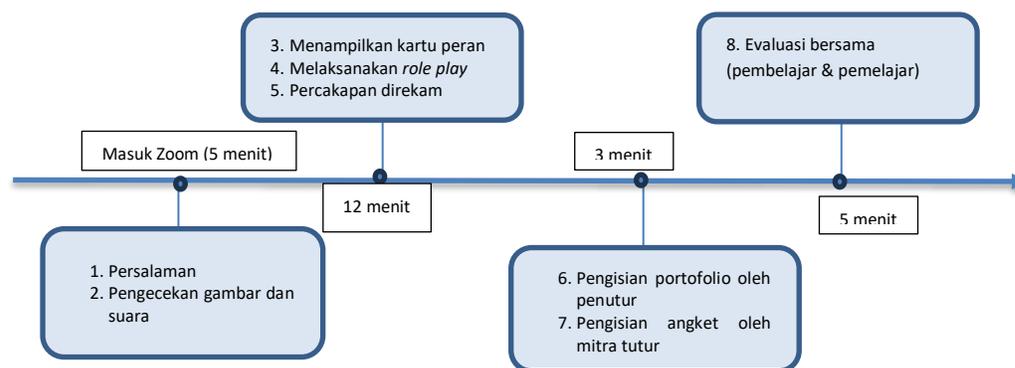
ロールカード	
場所 :	進学説明会
シチュエーション :	あなたはある進学説明会である日本の大学のブースの担当者をしています。1人のインドネシア人学生があなたのブースに担当する大学に進学するための情報について尋ねに来ました。ブースに来た学生に情報を提供します。
タスク :	話し相手であるインドネシア人学生があなたのブースに進学する計画に必要な情報について尋ねに来ます。尋ねられる情報を提供してください。
時間 :	10分

Teknis Pelaksanaan *on line role play* dapat dilakukan sebagai berikut.

- Pembelajar dan partisipan *kaiwa* (pemelajar dan penutur asli bahasa Jepang) memasuki ruangan.
- Pembelajar melakukan persalaman dan mengecek kesiapan para partisipan dan media pendukung *kaiwa* seperti kualitas akses internet, gambar, dan suara
- Pembelajar menunjukkan *role card* kepada para partisipan

- Setelah partisipan memahami *role card*, *kaiwa* dilaksanakan
- Pembelajar merekam seluruh percakapan
- Setelah percakapan selesai, pembelajar mengirim penilaian mandiri kepada partisipan yang merupakan pemelajar untuk diisi sehingga dapat mengetahui performa dan kemampuan *kaiwa* pada *role play* yang dilakukan
- Kemudian, pembelajar mengirim angket kepada para partisipan baik pemelajar maupun penutur asli bahasa Jepang untuk mengetahui kesan dan hal-hal yang berkaitan dengan kultur dari partisipan
- Setelah rangkaian *role play* selesai, pembelajar dan pemelajar melakukan evaluasi bersama dengan merujuk pada penilaian diri dan angket sehingga dapat mengetahui apakah tujuan dari percakapan tercapai atau tidak, percakapan dapat berjalan lancar atau tidak, apakah terdapat benturan budaya atau tidak selama percakapan berlangsung.

Gambar 1. Alur *On Line Role Play*



Setelah *role play* selesai dilaksanakan, proses akhir yang ditempuh adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan dua media yaitu penilaian diri (自己評価) dan angket *follow up*. Penilaian diri (自己評価) disusun pembelajar (pengajar) untuk mengukur ketercapaian pembelajaran. Penilaian ini dilakukan oleh pemelajar sendiri berdasarkan pada item-item yang diukur. Item-item tersebut disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada suatu pembelajaran. Item penilaian diri ini dapat disusun berdasarkan *Can Do* dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran. Berikut form penilaian diri yang dapat digunakan untuk *on line role play* pada pembelajaran ini.

Tabel 3. Form Penilaian Diri

Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian mengenai item penilaian yang tercantum pada tabel di bawah ini.

Item Penilaian	Penilaian			
	Yakin mampu	Mampu	Masih sulit	Ingin berusaha lagi
Mampu mencari informasi yang diperlukan tentang studi lanjut di perguruan tinggi yang mengikut pameran pendidikan dengan ungkapan yang tepat.				
Mampu menangkap informasi dari staf perguruan tinggi yang Anda tanya.				
Mampu mengatasi hambatan komunikasi di saat Anda sulit mengungkapkan atau bertanya sesuatu kepada staf perguruan tinggi yang Anda datangi.				
Mampu mengatasi hambatan komunikasi di saat Anda sulit menangkap informasi yang diberikan staf perguruan tinggi yang Anda datangi.				

Setelah penilaian diri diisi, selanjutnya partisipan dari pemelajar bahasa Jepang maupun penutur asli bahasa Jepang mengisi angket. Selain untuk mengetahui kesan dari para partisipan *on line role play*, angket pada pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui aspek pragmatik dan budaya pada percakapan yang dilakukan partisipan. Jika, target pembelajaran dari *on line role play* ini adalah agar pembelajar dapat mencari dan memperoleh informasi tentang studi lanjut, maka di dalam angket dapat dibuat pertanyaan seperti apakah informasi yang diminta pemelajar sesuai dengan konteks (situasi pameran pendidikan Jepang) atau ada informasi tidak relevan yang ditanyakan. Kemudian, karena adanya kemungkinan pertanyaan yang diajukan kepada penutur asli bahasa Jepang atau topik yang diangkat pemelajar bahasa Jepang dianggap tidak lazim atau kurang menyenangkan penutur asli bahasa Jepang, item mengenai topik percakapan pun bisa dimasukkan ke dalam item pertanyaan pada angket. Sebagai contoh, angket untuk *role play* ini bisa disusun sebagai berikut.

Tabel 4. Angket *Follow Up*

Pertanyaan untuk Pemelajar Bahasa Jepang		Pertanyaan untuk Penutur Asli Bahasa Jepang	
1.	Informasi apa saja yang Anda tanyakan kepada staf perguruan yang Anda datangi.	1.	この場面においてどのような情報を聞かれましたか
2.	- Selain informasi yang berkaitan dengan berkaitan dengan studi lanjut di, apakah Anda mengangkat topik lain yang tidak berkaitan seperti topik situasi di Jepang saat ini, masalah sosial di Jepang, informasi pribadi staf perguruan yang Anda datangi seperti <i>line id</i> atau akun media sosial pribadinya, dll? - Jika ya, tuliskan informasi yang Anda tanyakan atau topik yang Anda angkat.	2.	- この場面において進学に関する情報以外に、日本の現状、日本が直面している社会的な問題、LINE IDやSNSのアカウントというような個人情報について聞かれましたか - 聞かれた場合、どのような情報ですか - それを聞かれて、どう思いますか
3.	Secara umum, bagaimana kesan Anda dalam percakapan <i>role play</i> yang telah Anda lakukan?	3.	会話において話し相手のインドネシア人学生があなたにあまり不愉快な質問をしたり、態度を取ったりしましたか。
		4.	この会話に関して感想を書いてください。

Pelaksanaan *on line role play* memudahkan pembelajar melakukan pembelajaran *Kaiwa* lebih mudah dan efektif karena tidak perlu mendatangkan para penutur asli bahasa Jepang langsung ke institusi atau lembaga tempat pembelajar dan pemelajar. Akan tetapi, bagi institusi atau lembaga yang tidak memiliki kerja sama atau sulit memperoleh kerja sama dengan institusi pendidikan di Jepang tentu menjadi hambatan dan tantangan untuk melaksanakan *on line role play*. Meski demikian, hal yang terpenting dalam pembelajaran *Kaiwa* adalah melakukan pembelajaran secara efektif, menyenangkan, dan memotivasi para pemelajar untuk menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari. Jika, kerja sama yang terjalin dengan institusi pendidikan luar negeri selain Jepang akan tetapi terdapat program studi atau departemen bahasa Jepang dan sejenisnya, maka *on line role play* dapat dilakukan di antara dua penutur bahasa yang berbeda namun tetap menggunakan bahasa Jepang dengan menyesuaikan tema dan tujuan percakapan.

3. PENUTUP

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa kemajuan teknologi dan dampak dahsyat dari Pandemi Covid 19 menyebabkan terjadinya perubahan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Perubahan tersebut dapat dimaknai secara positif yaitu bahwa implementasi pembelajaran berdasarkan *ICT* dijalankan lebih masif disertai dengan kemudahan yang lebih terasa sebelum adanya Pandemi Covid 19. *On line role play* sebagai salah satu strategi atau teknik pembelajaran *Kaiwa* dapat dijadikan semacam rekomendasi. Namun demikian, pembelajar perlu menyusun desain pembelajaran secara lebih cermat dengan menyesuaikan keadaan dan kemampuan institusi apakah dapat atau tidak menghadirkan para penutur asli bahasa Jepang sebagai partisipan dan mitra percakapan para pembelajar bahasa Jepang. Jika tidak, pembelajar perlu menyusun strategi pembelajaran *on line role play* pembelajar bahasa Jepang dari Indonesia dengan penutur bahasa asing lainnya (bukan penutur asli bahasa Jepang). Jika masih belum memungkinkan, pembelajar bisa melakukan *on line role play* dengan sesama penutur bahasa Indonesia yang fasih bahasa Jepang dengan tema dan tujuan pembelajaran yang sesuai.

Tulisan ini merupakan gagasan pembelajaran *Kaiwa* berbasis media digital dengan melibatkan pemahaman antarbudaya yang diharapkan dapat memperkaya strategi atau teknik dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama dalam pembelajaran *Kaiwa*. Penelitian mengenai strategi *on line role play* dalam pembelajaran *Kaiwa* tentunya sangat penulis harapkan agar dapat mengetahui tingkat keefektifan dan kebermanfaatannya strategi ini.

REFERENSI

- Bahriyeva, Nargiza. (2021). Teaching a language through role-play. *Linguistics and Culture Review*, 5(S1), 1582-1587. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5nS1.1745>
- Darmastuti, Rini. (2013). *Mindfulness dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Buku Litera.
- Fadilah, F. (2016). Teaching speaking by role-play activity. *OKARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10(2), 209-216.
- Ishii, Satoshi., Kumei, Terumoto. (2013). *Ibunka Komyunikeeshon Kenkyuu Houhou*. Tokyo: Yuhikaku.
- Kobayashi, Mina. (2019). *Nihongo Kyoiku Yoku Wakaru Kyoujuhou*. Tokyo: Alc Press.

- Martin, J. N., & Nakayama, T. K. (2004). *Intercultural Communication in Context*. New York: McGraw-Hill.
- Mori, Atsushi., Ota, Yukiko., Koguchi, Yukiko., Shima, Chiharu., Nakaishi Yuko., Yanagida Naomi. (2019). *Choukiso Nihongo Kyouiku*. Tokyo: Kuroshio.
- Russell, C., & Shepherd, J. (2010). Online roleplay environments for higher education. *British Journal of Educational Technology*, 41(6), 992-1002.
- Salies, T. G. (1995). *Teaching Language Realistically: Role Play Is the Thing*.
- Sihabudin, A. (2013). *Komunikasi Antarbudaya Satu Perspektif Multidimensi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmono, F. G., Junaedi, F. (2014). *Komunikasi Multikultur Melihat Multikulturalisme dalam Genggaman Media*. Yogyakarta: Buku Litera.
- Takamizawa, Hajime. (2016). *Shin Hajimete no Nihongo Kyouiku 2 (Zouho Kaiteiban) Nihongo Kyoujухou Nyuumon*. Tokyo: Ask.
- The Japan Foundation. (2017). *JF Standard for Japanese-Language Education Guidebook for Use*. Saitama: The Japan Foundation.
- The Japan Foundation (2013). *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2012*. Tokyo: The Japan Foundation.
- The Japan Foundation (2023). *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2021*. Tokyo: The Japan Foundation.
- Yanagi, Yoshikazu. (2016). The Present Situation and The Future Prospects for the Utilization of ICT in Foreign Language Education. *Nagoya Gakuin Daigaku Ronshuu Gengo Bunkahen* 28(1) pp 9-19.
- Zhao, Ling Mei. (2014). Wadai Sentaku Sukiima to Sutoratejii no Nicchuu Taishou Kenyuu: Shotaimen Kaiwa Deeta wo Mochiite. *Kokusai Bunka Kenkyuu* (20) pp 145-157.