

Pembelajaran Bahasa Jepang Saat ini dan Kebutuhan Metode Pembelajaran *Shadowing*

Vinda Puspitasari^{1*}, Sunardi Sunardi², Sri Sumaryati³

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Received: 27-02-2026; Revised: 11-04-2026; Accepted: 08-06-2026; Available Online: 23-06-2026

Published: 31-10-2026

Abstract

The purpose of this study is to investigate how high school pupils are currently learning Japanese. to assess students' speaking skills in the high school Japanese language learning process by using the shadowing method, which is facilitated by the Educaplay platform. In an attempt to enhance students' Japanese speaking skills, this study starts with the crucial role that educators play in putting the Educaplay platform-based shadowing approach into practice. This study employed a descriptive qualitative methodology. Data collection was undertaken through semi-structured interviews with eleven Japanese language teachers recruited using a purposive sampling technique. Thematic analysis was then used to examine the interview data in order to find recurring themes and important concepts in the participants' answers. According to the study's findings, the majority of teachers thought that using the shadowing technique, which is backed by Educaplay, will help students become more proficient speakers of Japanese. Eleven Japanese language instructors completed a questionnaire, and the results indicated that the shadowing approach is essential for improving students' speaking abilities. The findings of this study suggest that using Educaplay in conjunction with the shadowing method could be a useful strategy for enhancing students' speaking abilities when studying Japanese. The findings of this study suggest that using Educaplay in conjunction with the shadowing method could be a useful strategy for enhancing students' speaking abilities when studying Japanese. In order to maximize the use of Educaplay, it is crucial to choose learning strategies and media that are in line with the curriculum, for teachers to play a role in their selection and execution that is in line with the needs of the students, and for schools to have institutional support.

Keywords: *Educaplay; Learning Japanese; Shadowing; Speaking Proficiency; Qualitative Descriptive*

Abstrak

Penelitian ini ditujukan untuk mengeksplorasi proses pembelajaran bahasa Jepang yang selama ini diterapkan pada siswa Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini berangkat dari pentingnya peran pendidik dalam mengimplementasikan metode *shadowing* berbasis platform *Educaplay* sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jepang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur dengan Sebelas guru bahasa Jepang yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil wawancara tersebut kemudian dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik guna menemukan pola dan gagasan utama dari jawaban para partisipan. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa sebagian besar guru memandang penerapan metode *shadowing* yang didukung

¹ Corresponding Author. E-mail: aozoravinda@gmail.com

Telp: +62 821-9106-9006

oleh *Educaplay* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Jepang. Hasil angket sebelas guru bahasa Jepang menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jepang harus menggunakan metode shadowing untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *shadowing* yang dipadukan dengan *Educaplay* berpotensi menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Jepang.

Keywords: Deskriptif Kualitatif; Educaplay; Kemampuan berbicara; Pembelajaran Bahasa Jepang; Shadowing

How to cite (APA): Puspitasari, V., Sunardi, S., & Sumaryati, S. (2026). Pembelajaran Bahasa Jepang Saat ini dan Kebutuhan Metode Pembelajaran Shadowing. *KIRYOKU*, 10(2), 432-446. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v10i2.432-446>

DOI: <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v10i2.432-446>

1. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya adalah upaya agar terlaksananya proses mentransfer ilmu pengetahuan beserta informasi dalam segala hal. Dunia pendidikan juga melaksanakan berbagai cara, agar proses tersebut terjadi secara optimal dan efisien. Namun demikian, dunia pendidikan masih menghadapi beragam kendala dalam pencapaian tujuan yang diharapkan. Terkait dengan tugas pengajar untuk mentransfer ilmu, terdapat pula kewajiban untuk memberikan motivasi dan memberikan pendidikan karakter kepada para pembelajar. Dengan kurikulum yang berbasis *student centered learning*, selain memberi kebebasan kepada pembelajar dalam proses belajar dengan mencari sumber belajar melalui media pembelajaran, pengajar juga memberi arahan untuk menjadi pendengar yang baik, memperlakukan pembelajar dengan baik, sehingga proses belajar mengajar dapat terwujud dengan baik dan saling melengkapi di kelas (Aryani, 2019)

Pemerolehan bahasa merupakan sebuah proses di mana individu memahami dan memproduksi bahasa melalui berbagai tahapan, mulai dari pengolahan awal hingga mencapai tingkat kefasihan. Proses ini berfokus pada mekanisme internal atau aspek kognitif manusia (Krashen & Krashen, 2003). Pembelajaran sendiri dipandang sebagai aktivitas mental, bukan perilaku semata, karena melibatkan proses transformasi pengetahuan dari satu individu kepada individu lainnya.

Salah satu bahasa asing yang membuka berbagai peluang bagi individu untuk meningkatkan potensi diri serta bersaing di kancah global adalah bahasa Jepang (Pramessti et al., 2025). Kemampuan berbahasa Jepang sebagai bahasa asing mempermudah seseorang dalam berinteraksi dan mengikuti perkembangan teknologi yang terus berkembang. Keterampilan berbahasa Jepang juga bermanfaat dalam menjalin komunikasi dengan masyarakat Jepang di berbagai bidang, seperti bisnis, perdagangan, industri, pariwisata, maupun pendidikan, sekaligus menjadi sarana untuk merefleksikan nilai budaya bangsa sendiri. Dengan menguasai bahasa tersebut, siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi ataupun bekerja di perusahaan Jepang baik di dalam negeri maupun di luar negeri.

Keterampilan membaca dan menulis dalam bahasa Jepang juga merupakan keterampilan yang sulit, seperti halnya bahasa asing yang lain (Ilham & Wijiati, 2020). Hal tersebut dikarenakan bahasa Jepang memiliki bermacam-macam jenis huruf, seperti huruf

kanji, hiragana, katakana dan *romaji*. Penguasaan huruf bagi pembelajar bahasa Jepang di SMA, memang bukan menjadi tujuan utama (Aji et al., 2018). Orientasi pembelajaran bahasa Jepang di SMA lebih ditekankan pada keterampilan berbicara. Namun, sudah selayaknya guru harus memaksimalkan segala aspek dalam pembelajaran di kelas (Abdinegara, 2024). Dilakukan melalui metode wawancara, penelitian ini melibatkan sebelas guru Bahasa Jepang Sekolah Menengah Atas. Metode pengumpulan data mencakup kuesioner dan wawancara, dengan analisis yang meliputi empat tahap: pengumpulan data, reduksi, penarikan, dan penyajian hasil.

Temuan menunjukkan perlunya penggunaan metode *shadowing* dalam pendidikan bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Penelitian ini menekankan persepsi guru bahasa Jepang menggunakan metode *shadowing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas. Penggunaan metode *shadowing* muncul sebagai alat penting untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa menggunakan bahasa Jepang.

Shadowing adalah model pembelajaran yang secara teoretis dan empiris telah teruji dengan baik untuk mengembangkan pemahaman kemampuan mendengarkan peserta didik level B2, meningkatkan mekanisme pengulangan subvokal mereka dalam memori kerja fonologis untuk mempelajari kata-kata, rumus, dan konstruksi baru, mensimulasikan beberapa tahapan produksi bicara, dan mengembangkan pemantauan dan kontrol metakognitif oleh memori kerja eksekutif mereka (Nakayama, 2021). Di Jepang dan beberapa negara Asia lainnya, *shadowing* adalah metode pembelajaran bahasa Inggris dan bahasa Jepang sebagai level B2 yang dikenal luas dan populer (Kadota, 2019). Keuntungan menerapkan strategi ini adalah siswa akan terlibat secara aktif dalam latihan berbicara dengan suasana yang menyenangkan (Syafitri & Maisaroh, 2025). *Educaplay* adalah situs web gamifikasi gratis yang memungkinkan pengajar membuat berbagai aktivitas pengajaran dan pembelajaran *online* multi-media (Taylor, 2018). Melalui penggunaan media *Educaplay*, siswa dapat memahami materi yang disampaikan secara lebih mendalam (Batitusta & Hardinata, 2024). Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti menerapkan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan menggunakan platform *Educaplay* sebagai sarana untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar (Fernanda et al., 2024).

Bahasa Jepang tergolong sebagai salah satu bahasa asing yang menantang untuk dipelajari oleh siswa tingkat Sekolah Menengah Atas. Di salah satu sekolah, mata pelajaran bahasa Jepang dimasukkan ke dalam kurikulum sebagai mata pelajaran pilihan bagi peserta didik kelas XI dan XII dengan tujuan mendukung pengembangan diri mereka. Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran tersebut adalah 75. Namun demikian, nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa masih berada pada angka 70, sehingga belum memenuhi standar tersebut. Dari total 36 siswa dalam satu kelas, terdapat 10 siswa yang memiliki kemampuan tinggi, 10 siswa berada pada kategori sedang, dan 16 siswa berada dalam kategori kemampuan rendah.

Penelitian terdahulu yang mengkaji metode *shadowing* telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti, antara lain penelitian yang dilakukan oleh (Sudrajat, 2024). Pada penelitian Sudrajat (2024) mengkaji penggunaan teknik *read aloud* dengan metode *shadowing* mempengaruhi pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Sementara itu, penelitian Martino (2021) menunjukkan bahwa metode *shadowing* efektif terhadap kemampuan pengucapan

bahasa Jepang. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Wiwoho (2024) menunjukkan bahwa penggunaan teknik *shadowing* tidak efektif terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang.

Penelitian terdahulu yang mengkaji tentang cara peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti, antara lain penelitian yang dilakukan oleh (Subandi, 2014) melalui pendekatan *lesson study* yang didukung oleh materi ajar yang apresiatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa 93% peserta didik dapat melakukan presentasi, wawancara, dan percakapan dengan memenuhi aspek-aspek yang ditentukan dalam rubrik penilaian.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan antara kebutuhan untuk kemampuan berbicara dan praktik pembelajaran yang lebih berfokus pada aspek kognitif. Siswa kurang percaya diri dan tidak memiliki pengalaman berbicara yang memadai. Metode *shadowing*, yang menekankan pembelajaran berbasis praktik langsung, dapat menjawab kebutuhan tersebut. Metode ini selaras dengan teori pembelajaran sosial dan pendekatan komunikatif, yang menekankan proses imitasi sebagai bagian dari penguasaan bahasa. Implementasi *shadowing* secara terintegrasi dengan media *educaplay* dapat meningkatkan intensitas latihan berbicara tanpa mengurangi jumlah waktu yang dialokasikan untuk pembelajaran lainnya.

Melihat adanya kesenjangan tersebut, penelitian ini menghadirkan unsur kebaruan melalui penggabungan dua pendekatan yang pada penelitian terdahulu umumnya diposisikan secara terpisah, yaitu teknik *shadowing* dan pemanfaatan platform *educaplay* dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pada penelitian sebelumnya, *shadowing* lebih sering diterapkan sebagai latihan berbasis audio yang bersifat linear dan repetitif, dengan fokus utama pada peningkatan kemampuan menyimak dan pelafalan. Namun demikian, pendekatan tersebut cenderung kurang variatif serta belum didukung oleh media interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara berkelanjutan.

Di sisi lain, penelitian yang mengkaji penggunaan *educaplay* umumnya menitikberatkan pada aspek evaluasi pembelajaran atau penguatan pemahaman kognitif melalui kuis dan permainan edukatif. Penggunaan platform ini masih jarang diarahkan secara khusus untuk melatih keterampilan berbicara, terutama yang memerlukan latihan fonologis intensif seperti pada teknik *shadowing*. Dengan demikian, terdapat kecenderungan bahwa *educaplay* dimanfaatkan secara terbatas pada ranah reseptif dan evaluatif, bukan sebagai sarana latihan performatif.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diidentifikasi adanya celah penelitian yang belum banyak disentuh oleh peneliti sebelumnya, yaitu belum tersedianya model pembelajaran yang secara simultan mengintegrasikan latihan *shadowing* dengan media digital interaktif yang mampu mendukung praktik berulang secara menarik dan adaptif. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengoptimalkan platform *educaplay* untuk menunjang keterampilan berbicara dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang.

Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengkonstruksi model pembelajaran yang memadukan teknik *shadowing* dengan fitur interaktif *educaplay*, sehingga latihan yang sebelumnya bersifat monoton dapat dikembangkan menjadi lebih variatif, menarik dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Integrasi ini juga memungkinkan terciptanya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menargetkan aspek linguistik seperti pelafalan dan intonasi, tetapi juga memperhatikan dimensi motivasional dan keterlibatan belajar.

Secara konseptual, penelitian ini mengisi kekosongan pada literatur dengan menghadirkan model pembelajaran berbasis teknologi yang mengkombinasikan latihan fonologis dan interaktivitas digital dalam satu kerangka yang utuh. Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan media atau metode tertentu, melainkan pada sinergi keduanya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada keterampilan berbicara.

2. Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan sifat deskriptif untuk mendeskripsikan pembelajaran bahasa Jepang saat ini dan perlunya penerapan metode *shadowing* yang dipadukan dengan pemanfaatan platform *educaplay*. Pendekatan tersebut digunakan karena penelitian ini berfokus pada penggalian dan pemaparan secara mendalam mengenai persepsi atau pandangan terhadap suatu fenomena. Secara khusus, penelitian ini bertujuan memaksimalkan penerapan metode *shadowing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui penggunaan platform *educaplay* dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket dan wawancara langsung. Angket diberikan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang Sekolah Menengah Atas untuk mengetahui persepsi guru terhadap penggunaan metode *shadowing*. Wawancara langsung ini dilakukan untuk memperkuat hasil angket yang telah diberikan kepada guru mengenai pemanfaatan metode *shadowing*.

Penelitian ini melibatkan Sebelas guru bahasa Jepang yang berasal dari sejumlah Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sukoharjo. Para partisipan dipilih melalui metode *purposive sampling*, yakni teknik pemilihan sampel yang didasarkan pada kriteria tertentu yang dianggap sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian. Adapun kriteria yang digunakan meliputi: (1) mengajar mata pelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA, baik di sekolah negeri maupun swasta di wilayah Kabupaten Sukoharjo; (2) memiliki kualifikasi pendidikan minimal S1 dalam bidang Pendidikan atau Bahasa Sastra Jepang; (3) memiliki pengalaman mengajar setidaknya lima tahun; (4) pernah memanfaatkan metode *shadowing* atau platform *educaplay* dalam kegiatan pembelajaran; serta (5) bersedia terlibat dalam pelaksanaan penelitian. Penetapan rentang usia dan pengalaman tersebut dimaksudkan untuk menjamin partisipan memiliki kompetensi pedagogis serta pemahaman yang cukup sehingga mampu memberikan pandangan yang relevan mengenai penerapan metode *shadowing* maupun penggunaan platform *educaplay* dalam pembelajaran bahasa Jepang. Setiap partisipan guru diberi kode khusus dalam penyajian temuan penelitian, misalnya menggunakan penanda SN-01 sampai SN-11.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Bagian ini membahas mengenai metode *shadowing* sebagai metode pembelajaran, platform *educaplay* sebagai sumber media dalam pembelajaran bahasa Jepang.

3.1.1 Pembelajaran bahasa Jepang saat ini

Dua studi kualitatif berskala internasional yang memiliki keterkaitan dengan topik ini diadaptasi serta dipadukan sebagai dasar penyusunan panduan wawancara dalam penelitian ini. Penyusunannya diarahkan pada beberapa aspek utama, yaitu:

1. Optimalisasi penggunaan metode *shadowing* (シャドウイングの方法) yang dipadukan dengan platform *educaplay* dalam pembelajaran bahasa Jepang : dengan menyesuaikan butir pertanyaan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Sumiyoshi & Svetanant, 2017). Terdapat pandangan yang kuat bahwa semakin sering dan intens seseorang melakukan metode *shadowing* (シャドウイング), semakin baik pula perkembangan yang akan ia tunjukkan dalam aspek keterampilan berbicara dan daya tangkap pendengaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan platform *educaplay* dapat meningkatkan kemampuan berbicara (話す) siswa secara optimal. Instrumen yang telah disesuaikan untuk keperluan penelitian ditampilkan sebagai berikut:
 - a) Bagaimana pandangan peserta didik terhadap efektivitas metode *shadowing*?
 - b) Faktor apa yang menjadi pendorong bagi peserta didik untuk tetap berpartisipasi dalam *shadowing* (シャドウイング) dimasa yang akan datang?
2. Perancangan prosedur *shadowing* (シャドウイング) yang terintegrasi dengan penggunaan platform *educaplay* dalam proses pembelajaran bahasa Jepang: Instrumen yang digunakan dalam wawancara merujuk dan disesuaikan dari kajian sebelumnya (Hamada, 2022). Di bawah ini disajikan instrumen penelitian yang telah dimodifikasi:
 - a) Pandangan peserta didik terhadap manfaat serta kekurangan dari metode *shadowing* (シャドウイング) seperti apa?
 - b) Apakah tingkat keterampilan peserta didik dalam melakukan *shadowing* (シャドウイング) mempengaruhi sikap atau motivasi mereka untuk melanjutkan kegiatan tersebut?

3.1.2 Hasil Wawancara Terhadap Sebelas Guru bahasa Jepang mengenai kegiatan pembelajaran bahasa Jepang

- a) Pertanyaan ke-1 mengenai media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah menggunakan modul buku paket (教科書), buku digital (オンライン多読), smartphone (スマホ), powerpoint, video (ビデオ), kartu huruf (文字カード), kartu kosakata (語彙カード), internet/youtube (インターネット).
- b) Pertanyaan ke-2 mengenai bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah pengenalan (自己紹介), buku nihongo kirakira (日本語きらきら), buku latihan hiragana katakana (かな練習), modul ajar mandiri,

nihongo rakuraku (日本語らくらく), minna no nihongo (みんなの日本語),
buku bacaan online (オンライン多読)

- c) Pertanyaan ke-3 adalah mengenai metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah pembelajaran bermakna dan mendalam, *project based learning*, *problem based learning*, *discovery learning*, *student centered learning*.
- d) Pertanyaan ke-4 adalah pengertian dari berbicara adalah pola pikir yang dituangkan dalam bentuk ucapan, menyampaikan pesan atau ungkapan berupa kata atau kalimat melalui mulut, kegiatan berkomunikasi terhadap satu orang atau lebih, menyampaikan pemikiran melalui ucapan atau perkataan lisan, menyampaikan pesan atau informasi yang ada dalam pikiran kita kepada lawan bicara atau pendengar.
- e) Pertanyaan ke-5 adalah pentingnya kemampuan berbicara dalam proses pembelajaran bahasa Jepang yaitu 4 guru menjawab penting karena siswa dapat menulis belum tentu berani berbicara, 4 guru menjawab penting karena dengan kemampuan berbicara yang baik maka pesan akan tersampaikan, 3 guru menjawab sangat penting.
- f) Pertanyaan ke-6 adalah dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan berbicara yaitu sebelas guru menjawab iya pasti ada seperti role play (ロールプレイ), perkenalan (自己紹介)
- g) Pertanyaan ke-7 adalah bagaimana kontribusi siswa dalam kegiatan berbicara pada saat pembelajaran bahasa Jepang yaitu melatih siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Jepang, siswa aktif melakukan kegiatan sesuai rencana pembelajaran yang disusun oleh guru, siswa aktif dan antusias, ada juga siswa yang memerlukan motivasi lebih dalam kegiatan berbicara bahasa Jepang, siswa menjadi pemeran utama dalam kegiatan berbicara.
- h) Pertanyaan ke-8 adalah hal apa yang menghambat peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang yaitu perbedaan bahasa, kurangnya referensi kosakata, kurang percaya diri atau malu, suara kurang jelas, kesulitan dalam melafalkan kosakata, kesulitan ketika berbicara dengan intonasi yang tepat, rasa takut salah pengucapan, malu dan bingung dalam merangkai kalimat yang benar.

3.1.3 Kebutuhan Metode *Shadowing* (シャドウイング)

3.1.3.1 Hasil pengisian kuesioner kebutuhan metode *shadowing* (シャドウイング) berbantuan *educaplay* terhadap pembelajaran dan pengajar bahasa Jepang (n=11)

Data hasil penelitian disusun dalam bentuk tabel distribusi frekuensi seperti yang ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 1. Distribusi frekuensi karakteristik partisipan berdasarkan lama mengajar bahasa Jepang (年間ぐらいにほんごを教えます) (n=11)

Lama mengajar Bahasa Jepang (年間ぐらいにほんごを教えます)	f (%)
5 tahun	1 (9,1%)
6 tahun	1 (9,1%)
7 tahun	1 (9,1%)
10 tahun 7 bulan	1 (9,1%)
11 tahun	1 (9,1%)
16 tahun	4 (36,4%)
17 tahun	1 (9,1%)
25 tahun	1 (9,1%)
Total	11 (100%)

Tabel 2. Distribusi frekuensi jawaban partisipan pada kuesioner kebutuhan metode *shadowing* berbantuan *educaplay* terhadap pembelajaran dan pengajar bahasa Jepang (n=11)

Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Setuju (3)	Sangat Setuju (4)	Total n (%)
	f (%)	f (%)	f (%)	f (%)	
	Media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa (教育のメディアは生徒のため)	0 (0%)	0 (0%)	7 (63,6%)	
Respon siswa saat guru menggunakan media pembelajaran (生徒の応答について教師はメディアの使う時)	0 (0%)	0 (0%)	5 (45,5%)	6 (54,5%)	11 (100%)
Guru mengalami kendala dalam memilih media pembelajaran	1 (9,1%)	5 (45,5%)	4 (36,4%)	1 (9,1%)	11 (100%)
Apakah pihak sekolah mengizinkan penggunaan <i>smartphone</i> saat kegiatan pembelajaran?	0 (0%)	0 (0%)	6 (54,5%)	5 (45,5%)	11 (100%)
Apakah diperlukan penggunaan metode <i>shadowing</i> dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa?	0 (0%)	1 (9,1%)	6 (54,4%)	4 (36,4%)	11 (100%)
Apakah setuju jika peneliti melakukan pengembangan metode <i>shadowing</i> berbantuan <i>educaplay</i> untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Jepang siswa SMAN?	0 (0%)	1 (9,1%)	2 (18,2%)	8 (72,7%)	11 (100%)

3.2 Pembahasan

Kemampuan berbicara merupakan salah satu bentuk kemampuan berkomunikasi yang dilakukan seseorang melalui penggunaan bahasa. Aktivitas berbicara melibatkan produksi bunyi oleh organ artikulasi, yang sering kali disertai dengan gerakan tubuh dan ekspresi wajah. Berbagai ahli telah memberikan definisi mengenai hakikat berbicara, namun secara umum, berbicara berfungsi sebagai sarana utama manusia dalam menyampaikan pesan dan berinteraksi dengan orang lain (Mu & Wasuntarasophit, 2025).

Kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa yang wajib dimiliki setiap individu. Bagi pembelajar bahasa Jepang, penguasaan pengetahuan dan kemampuan berbicara menjadi bagian yang harus dipersiapkan. Kemampuan berbicara juga menjadi indikator utama dalam menilai kemahiran berbahasa Jepang seseorang. Oleh sebab itu, pembelajaran berbicara tidak cukup hanya membahas teori, tetapi harus lebih diarahkan pada pengembangan keterampilan praktis. Meskipun demikian, penguasaan teori berbicara tetap diperlukan sebagai landasan sebelum mempelajari aspek keterampilan tersebut (Sumiyoshi & Svetanant, 2017).

Ketika manusia berbicara, yang dilakukan bukan sekadar menghasilkan rangkaian bunyi bahasa. Karena bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi, kemampuan berbicara menjadi salah satu indikator penting untuk menilai efektivitas seseorang dalam berinteraksi. Pola pikir seseorang dapat terlihat dari cara ia menyusun tuturan secara runtut, baik saat menyampaikan gagasan maupun merespon ucapan lawan bicara. Dalam kajian komunikasi, aktivitas berbicara tidak hanya dimaknai sebagai reaksi terhadap tuturan yang diterima, tetapi juga mengandung berbagai tujuan yang lebih luas. Melalui berbicara, seseorang dapat memberikan informasi, memengaruhi, membujuk, mengemukakan pendapat, serta menyampaikan berbagai maksud lainnya. Dengan demikian, apabila diperhatikan secara mendalam, aktivitas berbicara yang dilakukan individu mencerminkan beragam tujuan yang kompleks (Zia & Karnawati, 2022).

Kemampuan berbicara tidak otomatis diwariskan meskipun setiap manusia pada dasarnya mampu menggunakan bahasa secara alami. Untuk mencapai keterampilan berbicara yang baik dalam konteks formal, diperlukan latihan terarah dan pembelajaran yang konsisten. Berbicara termasuk keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, berlangsung secara langsung, dan menuntut ekspresi spontan, sehingga pelaksanaannya dalam proses pembelajaran sering kali lebih menantang dibandingkan dengan keterampilan bahasa lainnya. Menurut Sintadewi et al., (2017) terdapat empat aspek yang dinilai dalam keterampilan berbicara, yaitu:

(1) kelancaran (りゅうちょう 流暢), (2) ketepatan (せいかく 正確), (3) aksentuasi (はつおん 発音), dan (4) intonasi (イントネーション).

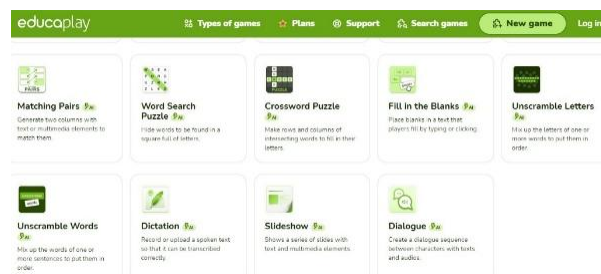
3.2.1 Cara menggunakan aplikasi *educaplay* (エデュカプレの使い方)

1. Masuk pada link aplikasi *educaplay.com*
2. Klik “New Game”
3. Kemudian Klik “Dialogue”
4. Login dengan cara mengisi alamat email serta password untuk mendaftar
5. Akan muncul tampilan pada aplikasi *educaplay*
6. Mencari karakter tokoh dengan bantuan aplikasi “*irasutoya*”

7. Untuk mengisi suara pada aplikasi *educaplay*, dengan memanfaatkan aplikasi *ondoku 3*
8. Akan muncul tampilan *ketikan teks dalam bahasa jepang*,
9. Kemudian pilih “*bahasa*”
10. Pilih *bahasa asing* yang ingin digunakan
11. Dan pilih “*tokoh karakter suara*” yang akan digunakan
12. Mengatur “*ritme suara*” dan “*tinggi rendah*”,
13. Kemudian klik “*Bacalah dengan keras*” untuk mengetahui kecepatan suara.
14. Apabila karakter suara sudah sesuai, silakan klik “*unduh*”
15. Langkah berikutnya adalah dengan *memasukkan teks kalimat, karakter tokoh gambar* serta *rekaman suara ondoku3* pada aplikasi *educaplay*.
16. Apabila “*Quality indeks*” sudah mencapai 100%.
17. Kemudian klik “*Publish*”
18. Link barcode sudah siap untuk di share kepada siswa



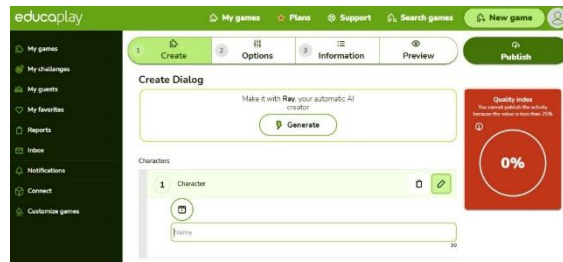
Gambar 1. Masuk pada link aplikasi **educaplay.com**



Gambar 2. Klik “**New Game**” kemudian, klik “**Dialogue**”



Gambar 3. Login dengan cara mengisi alamat email serta password untuk mendaftar



Gambar 4. Akan muncul tampilan seperti ini



Gambar 5. Mencari karakter tokoh, dengan bantuan aplikasi “irasutoya”



Gambar 6. Untuk mengisi suara pada aplikasi *educaplay*, dengan memanfaatkan aplikasi “**ondoku3**”



Gambar 7. Akan muncul tampilan seperti ini, ketikkan teks dalam bahasa jepang, kemudian pilih “**bahasa**” bahasa asing yang ingin digunakan dan pilih karakter “**suara**” yang akan digunakan



Gambar 8. Mengatur “ritme suara” dan “tinggi rendah”, kemudian klik “Bacalah dengan keras” untuk mengetahui kecepatan suara. Apabila sudah sesuai, silakan klik “unduh”



Gambar 9. Memasukkan teks, karakter gambar serta rekaman suara *ondoku* pada aplikasi *educaplay*



Gambar 10. Apabila “Quality indeks” sudah mencapai 100%. Kemudian klik “Publish”



Gambar 11. Link barcode sudah siap untuk di share kepada siswa

4. Kesimpulan

Sementara pendekatan berbasis tata bahasa dan latihan tertulis masih dominan dalam pembelajaran bahasa Jepang saat ini, kemampuan berbicara siswa belum berkembang dengan baik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa metode *shadowing* (シャドウイング) harus digunakan sebagai pendekatan kreatif untuk meningkatkan pelafalan (発音), kelancaran (流暢), dan kepercayaan diri (自信) siswa dalam berbicara bahasa Jepang. Dari hasil angket yang diberikan kepada guru bahasa Jepang, diketahui bahwa metode *shadowing* berbantuan *educaplay* diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa Sekolah Menengah Atas. Manfaat bagi pengajar yaitu meningkatkan kualitas instruksi pelafalan, memfasilitasi pembelajaran diferensiasi, menghemat waktu dan tenaga saat menyampaikan materi, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, mendukung evaluasi pembelajaran mendalam, menggalakkan kreativitas dan inovasi pengajar.

Sedangkan manfaat bagi pembelajar yaitu khususnya dalam penguasaan keterampilan berbahasa. Melalui kegiatan menirukan ujaran secara langsung, pembelajar dapat meningkatkan ketepatan pengucapan, intonasi, dan kelancaran berbicara secara bertahap. Integrasi *educaplay* sebagai media digital interaktif memungkinkan pembelajar melakukan latihan berulang dengan tampilan yang menarik, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, pembelajaran berbasis aktivitas ini mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri dalam mengembangkan kemampuan menyimak dan berbicara. Umpan balik yang diperoleh dari aktivitas di *educaplay* juga membantu pembelajar mengenali kemajuan serta kelemahan yang masih perlu diperbaiki, sehingga pembelajaran berlangsung lebih terarah dan efektif.

Referensi

- Abdinegara, H. M. (2024). *Efektivitas metode shadowing terhadap kemampuan hatsuon Mahasiswa prodi PBJ UMY Angkatan 2023*.
- Aji, M. R., Judiasri, M. D., & Dahidi, A. (2018). Penggunaan Genre Based Approach dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Mahasiswa Tingkat II Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun 2017/2018). *EDUJAPAN*, 2(2), 90–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/japanedu.v1i3.5940>
- Aryani, M. R. D. (2019). Pemerolehan Kosakata Dalam Bahasa Jepang Melalui Pengajaran Bunpoo Dan Kaiwa. *JLA (Jurnal Lingua Applicata)*, 2(1). <https://doi.org/10.22146/jla.36326>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya.

- Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63.
<https://doi.org/https://doi.org/10.62759/jsr.v3i2.131>
- Hamada, Y. (2022). Developing a new shadowing procedure for Japanese EFL learners. *RELC Journal*, 53(3), 490–504. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0033688220937628>
- Ilham, M., & Wijati, I. A. (2020). *Keterampilan berbicara: Pengantar keterampilan berbahasa*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Kadota, S. (2019). Shadowing as a practice in second language acquisition: Connecting inputs and outputs. In *Shadowing as a Practice in Second Language Acquisition: Connecting Inputs and Outputs*. <https://doi.org/10.4324/9781351049108>
- Krashen, S. D., & Krashen. (2003). *Explorations in language acquisition and use*. Heinemann Portsmouth, NH. <https://doi.org/https://doi.org/10.64152/10125/66662>
- Martino, R. (2021). *Efektivitas Metode Pembelajaran Shadowing Terhadap Kemampuan Pengucapan Bahasa Jepang*. KODEPT043131# SekolahTinggiBahasaAsingJIA.
- Mu, Y., & Wasuntarasophit, S. (2025). Effects of the Shadowing Technique on English Listening Comprehension for Chinese EFL Senior High School Students. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 18(2), 130–157. <https://doi.org/https://doi.org/10.70730/sfkip2045>
- Nakayama, T. (2021). Effectiveness of the Visual–Auditory Shadowing Method on Learning the Pronunciation of Kanji. *Japanese Psychological Research*, 63(1). <https://doi.org/10.1111/jpr.12278>
- Pramesti, P. D. M. Y., Hermawan, G. S., & Handayani, I. R. (2025). Persepsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA terhadap Program Internship ke Jepang. *KIRYOKU*, 9(1), 282–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i1.282-294>
- Sintadewi, N. G. A., Sriasih, S. A. P., & Suidiana, I. N. (2017). Teknik penilaian keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Denpasar. *E-Journal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 1–12.
- Subandi, S. (2014). Peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa Bahasa Jepang melalui pendekatan lesson study dengan menggunakan materi ajar apresiatif. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/parama.v1i1.1473>
- Sudrajat, N. A. (2024). *The Effectiveness of Using Shadowing Technique to Improve Student's Pronunciation (A Quasi-Experimental Research at SMAN 5 Tangerang Selatan)*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sumiyoshi, H., & Svetanant, C. (2017). Motivation and attitude towards shadowing: learners perspectives in Japanese as a foreign language. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 2(1). <https://doi.org/10.1186/s40862-017-0039-6>
- Syafitri, R., & Maisaroh, E. (2025). Improving Students' Speaking Ability Through Picture Series: A Classroom Action Research at MTs Darul Ulum Budi Agung Medan. *Nusantara:*

Jurnal Pendidikan Indonesia, 5(4), 994–1006.

Taylor, L. (2018). Educaplay. *The School Librarian*, 66(4), 214.

Wiwoho, P. (2024). Effectiveness of shadowing technique on Japanese speaking ability of LPK Momiji Boyolali students. *HIKARI*, 8(2).

Zia, N. C., & Karnawati, R. A. (2022). Learning model course choukai through shadowing technique. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 6(1), 90–104.