

## **ANIMASI BERBASIS KONTEKS SITUASI SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN *JIDOUSHI+IRU* DAN *TADOUSHI+ARU* (IMPLEMENTASI PENGGUNAAN HEMISFER KANAN)**

Irma Winingsih, Tri Mulyani Wahyuningsih  
Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia  
irma.winingsih@dsn.dinus.ad.id, tri.mulyani.wahyuningsih@dsn.dinus.ac.id

### **Abstract**

*There are three suggestions regarding teaching techniques related to the hemispheres, namely: creating a learning environment, varied, and real educational experience, trying to help students overcome their fear of learning. challenging environments and condition students to combine information into their memories by processing it. Animation as learning media are that animated films can create a deep impression for teachers or students, the sounds and movements displayed are visualizations of reality, according to the material presented in the lesson. With interpretation techniques, animation become a medium that can then activate the right hemisphere function, especially for 6th semester students of the Japanese language study program at Dian Nuswantoro University regarding the use of verbal sentence patterns *jidoushi+iru* and *tadoushi+aru* which always appear every year as a discussion of Minnanno's book. Nihongo II. The result is this animated video the author makes can meet the standard of visual animation as a learning medium*

*Keywords: animation, learning, hemisphere, *jidoushi+iru*, *tadoushi+aru**

### **Intisari**

Ada tiga saran mengenai teknik pengajaran yang terkait dengan hemisfer (belahan otak), yaitu: menciptakan lingkungan belajar yang membawa siswa pada pengalaman pendidikan yang interaktif, variatif, dan nyata, berusaha membantu siswa mengatasi rasa takut dalam belajar. Menghadapi lingkungan yang menantang dan mengkondisikan siswa menggabungkan dan memasukkan informasi ke dalam ingatan mereka. Salah satu media yang dapat memfasilitasi hal tersebut adalah animasi. Kelebihan animasi sebagai media pembelajaran adalah dapat menimbulkan kesan mendalam bagi guru atau siswa, suara dan gerakan yang ditampilkan merupakan visualisasi dari kenyataan, sesuai dengan materi yang disajikan pembelajaran. Dengan teknik interpretasi, penulis menganalisis bagaimana animasi dapat menjadi media yang selanjutnya dapat mengaktifkan fungsi hemisfer kanan khususnya bagi mahasiswa semester 6 program studi bahasa Jepang Universitas Dian Nuswantoro mengenai penggunaan pola kalimat *jidoushi+iru* dan *tadoushi+aru*. Hasilnya penelitian ini adalah video animasi yang penulis buat dapat memenuhi standar visual animasi sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** animasi, pembelajaran, hemisfer, *jidoushi+iru*, *tadoushi+aru*

## Pendahuluan

Dewasa ini minat animo anak muda untuk belajar bahasa Jepang semakin meningkat. Hal ini dikarenakan semakin besarnya peluang untuk bekerja di Jepang seiring dengan menurunnya angka kelahiran di Jepang yang cukup drastis dalam kurun waktu 15 tahun ini. Bahkan pada tahun 2014, angka kelahiran di Jepang hanya 1.001.000 atau lebih rendah 9000 bayi dibanding tahun sebelumnya. Untuk dapat bekerja di Jepang atau di perusahaan Jepang yang ada di Indonesia tentu saja syarat mutlaknya harus terpenuhi terlebih dahulu, yaitu menguasai bahasa Jepang. Inilah yang menjadikan banyak program studi/jurusan Sastra atau Bahasa Jepang di banyak universitas diminati para pendaftar. Seperti program studi Sastra Jepang di Universitas Dian Nuswantoro yang meskipun di masa sulit karena pandemi ini, namun mengalami kenaikan cukup signifikan (114.93%). Sesuai Kurikulum di program studi Sastra Jepang Universitas Dian Nuswantoro, buku ajar Tata Bahasa Jepang yang wajib dikuasai di level dasar adalah *Minna no Nihongo* I dan II. Kemudian dilanjutkan dengan buku tata bahasa *Sou Matome* sebagai dasar pembelajaran *Nouryokushiken* atau JLPT (*Japanese Language Proficiency Test: Tes Kemampuan Bahasa Jepang*). Pekerja yang memiliki sertifikat JLPT level 1 ini biasanya digaji kisaran 8-25 juta jika bekerja di perusahaan Jepang yang ada di Indonesia. Namun tentu saja usaha berbanding lurus dengan penghargaan yang diperoleh. Pembelajar bahasa Jepang khususnya mahasiswa program studi Sastra Jepang di Universitas Dian Nuswantoro ini harus benar-benar menguasai buku ajar *Minna no Nihongo* I dan II jika ingin menguasai pola kalimat *hyougen* (ungkapan perasaan) yang banyak terdapat pada soal JLPT. Namun masalahnya adalah ada beberapa bagian dari pola kalimat yang terdapat pada buku ajar *Minna no Nihongo* yang kurang dapat dipahami secara mudah oleh mahasiswa. Berdasarkan pengalaman mengajar penulis, setiap kali mengajar mahasiswa tahun ke III dan memulai menggunakan buku *Minna no Nihongo* II untuk mata kuliah Bahasa Jepang Pra Menengah, penulis selalu menanyakan bagian yang kurang dipahami mahasiswa dari bab-bab sebelumnya, yang dipelajari pada Semester sebelumnya pada mata kuliah Bahasa Jepang Dasar II. Selama 4 tahun berturut-turut mengampu mata kuliah Bahasa Jepang Pra Menengah, ternyata penulis menemukan bahwa materi Bab 29 dan 30 mengenai pola kalimat yang menggunakan verba transitif (*tadoushi*) + verba *aru* dan verba intransitif (*jidoushi*) + verba *iru* adalah yang selalu diminta oleh mahasiswa untuk dijelaskan ulang. Bahkan penulis selalu mendapat permintaan untuk menerangkan kembali pola kalimat ini pada saat mengampu mata kuliah Penerjemahan Lisan untuk mahasiswa di tahun ke-IV.

Melihat fenomena ini, penulis merasa perlu untuk mencoba menyajikan metode pengajaran dengan menggunakan media yang penulis harapkan lebih inovatif, sehingga membuat mahasiswa lebih mudah memahami penggunaan pola kalimat dengan verba transitif dan verba intransitif ini. Sementara itu, secara teknis, metode pembelajaran bahasa Jepang yang sudah digunakan para pengajar antara lain adalah:

- a. Teksual: menggunakan tulisan dan angka
- b. Konteks (*Total Story Technique*): metode pembelajaran yang menggunakan konteks
- c. Audiovisual
- d. *Flash Card*
- e. *Game* (seperti teka teki silang, *puzzles*, *mystery bag* dan sebagainya)
- f. *Total Number Technique* : membuat cerita yang merujuk pada angka
- g. *Total Word Technique* : membuat singkatan-singkatan sebagai jembatan keledai dll

Karena hanya mengandalkan fungsi hemisfer (otak belahan) kiri saja, maka materi yang dipelajari hanya diingat dalam durasi pendek (tidak bertahan lama dalam memori). Dengan media animasi ini, penulis mengajak mahasiswa untuk merasakan suatu pengalaman pendidikan yang nyata, variatif dan interaktif serta dengan perpaduan warna yang menarik, yang penulis harapkan dapat merangsang penggunaan hemisfer kanan dalam wujud animasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan otak kanan pada media pembelajaran yang berupa animasi ini.

Penelitian mengenai media pembelajaran bahasa Jepang sudah pernah dilakukan oleh G. N. A. Keniten , I.G.N.A., Adriyani, K. E. K., Hermawan, G. S (2017). dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa Kelas XI di SMKN 4 Negara. Media yang digunakan adalah *Adobe Flash* dan penelitian ini bersifat kuantitatif. Penelitian lainnya dilakukan oleh Erlina Hutagalung dan Binsar Panjaitan yang dimuat di Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan. Penelitian ini untuk membandingkan metode pengajaran ceramah dengan berpasangan secara interaktif di luar kelas. memahami penggunaan verba transitif *+aru* dan verba intransitif *+iru*. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah untuk mengetahui implementasi penggunaan otak kanan berdasarkan teori Sperry yang dikutip Rolina dalam Winingsih (2018), pada animasi pembelajaran *jidoushi+iru* dan *tadoushi+aru*. Budiarti (2008) dalam Winingsih (2018) menyatakan bahwa dikarenakan ada perbedaan fungsi hemisfer kanan dan kiri maka muncul teori pembelajaran yang berdasarkan hemisfer. Untuk mengatasi ini, ada tiga saran terkait teknik pengajaran, yakni: menciptakan lingkungan belajar yang

membawa murid sepenuhnya ke pengalaman pendidikan yang interaktif, variatif, serta nyata; mencoba membantu pemelajar menghalau ketakutan dalam menghadapi lingkungan yang penuh dengan tantangan; serta mengondisikan pemelajar menggabungkan dan memasukkan informasi ke memori dengan memprosesnya secara aktif. Dalam proses pembelajaran, ada dua unsur yang penting, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Penentuan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi untuk meningkatkan mutu serta kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi proses pembelajaran (Rusman, dkk., 2013). Secara umum untuk mengembangkan multimedia pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata:

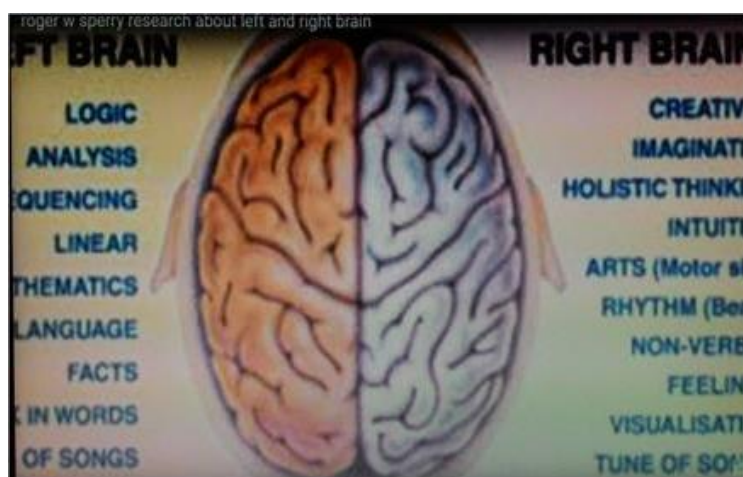
<i>Visible</i>	: Mudah dilihat
<i>Interesting</i>	: Menarik
<i>Simple</i>	: Sederhana
<i>Useful</i>	: Isinya berguna / bermanfaat
<i>Accurate</i>	: Benar (dapat dipertanggungjawabkan)
<i>Legitimate</i>	: Masuk akal/sah

Bahasan selanjutnya adalah mengenai animasi. Menurut Efendi dalam W.T.A. Putri and S.Hariani (2013) animasi adalah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk menghasilkan sebuah ilusi. Efendi juga berpendapat kelebihan media film animasi sebagai media pembelajaran adalah film animasi dapat menciptakan kesan yang mendalam dalam diri pengampu ataupun siswa; suara dan gerakan yang ditampilkan adalah visualisasi kenyataan, sesuai dengan materi yang disajikan. Menurut Waluyanto dalam W.T.A Putri dan S.Hariani (2013) juga, keunggulan dari media film animasi yaitu: a) penggambaran karakter yang unik sehingga mudah diingat; b) efektif langsung pada tujuan; c) efisien karena memungkinkan frekuensi yang tinggi; d) lebih fleksibel dalam mewujudkan hal-hal khayal; e) dapat diproduksi setiap waktu; e) dapat dikombinasikan dengan *live action*; f) kaya akan ekspresi warna. Selanjutnya mari kita bahas mengenai media pembelajaran. Asal kata media adalah dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi yang tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, serta dapat dibaca (Sadiman dkk,2012:7).

Berdasarkan pendapat di atas dapatlah disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Penulisan ini merupakan hasil penelitian kualitatif yang dideskripsikan. Analisis merupakan hasil interpretasi antara aspek-aspek yang terdapat pada animasi pembelajaran ini dengan teori Roger W. Sperry dalam Winingsih (2018) mengenai fungsi hemisfer kanan yang diilustrasikan di bawah ini;

Gambar 1.  
**Fungsi Hemisfer Kiri dan Kanan**



Sumber:[https://www.youtube.com/watch?v=\\_idX5-E27LA](https://www.youtube.com/watch?v=_idX5-E27LA)

Pada gambar di atas terlihat bahwa hemisfer kanan fungsinya adalah untuk mengelola hal-hal; intuitif, holistik (lebih memilih untuk melihat sesuatu secara keseluruhan daripada per komponennya), kreativitas, persamaan, khayalan, bentuk/ruang, emosi, musik, warna, berpikir lateral (menyelesaikan masalah dengan menggunakan pendekatan yang di luar kebiasaan (*extraordinary way*)). (Harianja dikutip oleh Winingsih, 2017). Bahasan terakhir sebagai teori adalah mengenai pola kalimat *Jidoushi+Iru* dan *Tadoushi+Aru*. Pada buku *Minna no Nihongo II* Bab 29-30 diterangkan bahwa kedua pola kalimat ini menyatakan suatu keadaan, bukan pekerjaan/aktifitas. *Jidoushi* atau dalam bahasa Indonesia disebut verba intransitif jika digabungkan dengan *iru* maka menunjukkan suatu keadaan tanpa melihat siapa yang melakukan atau alasannya apa. Contohnya akan diterangkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.  
**Contoh Kalimat Berpola *Jidoushi+Iru* dan *Tadoushi+Aru***

No	<i>Jidoushi+Iru</i>	<i>Tadoushi+Aru</i>
1	<i>Kyou mise ga aite imasen.</i> ‘Hari ini toko tidak buka’.	<i>Ashita nichiyoubi desuga sono resutoran ga akete aru no ha paatii ga aru kara da sou desu.</i> ‘Besok hari Minggu tetapi restoran itu buka karena ada pesta.’
2	<i>Sono heya ha eakon ga tsuite imasyo.</i> ‘Kamar itu ada pendinginnya lho.’	<i>Ima terebi ga tsukete arimasu. Ato de sakkaa no shiai wo miru kara.</i> ‘Sekarang televisinya hidup. Nanti ada pertandingan sepak bola.’
3	<i>Doa ga kakatte imasen.</i> ‘Pintu tidak tertutup.’	<i>Mado ga kakete nai no ha atsusugita kara desu.</i> ‘Jendela tidak ditutup karena (tadi) sangat panas (cuaca).’
4	<i>Ki ga narande imasu.</i> ‘Pohon (tumbuh) berbaris.’	<i>Osara ga narabete arimasu.</i> ‘Piring tersusun.’

Berbeda dengan *Jidoushi+Iru*, pola kalimat *Tadoushi+Aru* justru lebih menekankan bahwa keadaan tersebut sengaja dilakukan/dikondisikan seseorang dengan suatu alasan tertentu.

**Metode Penelitian**

Penelitian ini bersifat analisis deskriptif dengan menginterpretasikan komponen yang terdapat pada animasi dengan unsur-unsur yang terdapat pada Teori Hemisfer Sperry. Teknik interpretasi inilah yang akan menentukan hasil apakah animasi ini dapat dikategorikan sebagai implementasi penggunaan hemisfer kanan atau tidak.

**Hasil dan Pembahasan**

Jika dalam pembelajaran fungsi teks atau gambar hanya sebatas penggunaan hemisfer kiri saja, maka penulis menggunakan animasi dalam pembelajaran pola kalimat *Jidoushi+Iru* dan *Tadoushi+Aru*. Dengan menggunakan animasi berbasis konteks situasi ini, penulis mengajak untuk masuk ke pengalaman yang diilustrasikan oleh animasi tersebut. Dalam animasi ada dua konteks situasi yaitu situasi berjalan menuju rumah dan situasi memperlihatkan isi kamar. Selanjutnya penulis akan menguraikan satu demi satu aspek animasi diinterpretasikan sesuai teori fungsi hemisfer Sperry dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 1.  
**Analisis Implementasi Penggunaan Hemisfer Kanan**

<b>Fungsi Hemisfer Kanan</b>	<b>Aspek Dalam Video Animasi Pembelajaran <i>Jidoushi+Iru</i> dan <i>Tadoushi+Aru</i></b>
------------------------------	---

<b>Menurut Sperry</b>	
<b>Intuitif</b>	Dalam animasi ini, mengajarkan pemelajar bahasa Jepang untuk lebih peka pada situasi sekitar yang jika diubah ke bahasa Jepang maka akan menggunakan pola <i>Jidoushi+Iru</i> atau <i>Tadoushi+Aru</i> . Misalnya pada situasi berjalan menuju rumah, di situ ada mobil yang parkir di bawah tanda larangan parkir. Intuisi kita harus digunakan untuk melihat bahwa kondisinya ada mobil terparkir, tanpa melihat siapa atau tujuannya apa diparkir di situ. Jadi kalimat bahasa Jepang adalah; <i>Asoko de kuruma ga tomatte imasu.</i> 'Di sana (ada) mobil parkir.' Yang mana mobil tersebut parkir di tempat yang salah. Jika yang kita gunakan adalah pola kalimat <i>Tadoushi+Aru</i> ( <i>Asoko de kuruma ga tomete arimasu.</i> ), akan menjadi kurang lazim terjadi di Jepang orang yang sengaja melanggar aturan. Maka akan lebih berterima jika yang kita bahas adalah kondisi mobil yang terparkir di tempat larangan saja, tidak pada pelakunya.
<b>Kreativitas</b>	Pembuatan animasi sebagai media pembelajaran ini sendiri merupakan suatu bentuk kreativitas Selama ini yang digunakan hanya teks dan gambar saja maka penulis ingin membuat media yang berbeda dari biasanya. Selain itu konsep untuk membuat situasi yang ditampilkan dapat dinikmati oleh mahasiswa yang dapat dikategorikan sebagai remaja juga menjadi implementasi dari kreativitas . Ide untuk memasukkan <i>boyband</i> Korea BTS yang sedang naik daun juga menambah nilai kreativitas dari animasi ini.
<b>Persamaan</b>	Dengan menggunakan perbandingan pola kalimat <i>Jidoushi+Iru</i> dengan <i>Tadoushi+Aru</i> pada situasi yang sama, penulis menyajikan persamaan dari pola ini yakni, keduanya menyatakan suatu keadaan, bukan aktifitas/pekerjaan. Jika dirumuskan dengan angka menjadi 2 sama dengan 1 tambah 1 atau 2 sama dengan 2 tambah 0. Artinya hasilnya tetap sama, yaitu 2. Pada animasi ini, hasilnya sama yaitu menyatakan keadaan. Yang membedakan adalah titik penekanannya pada keadaan atau pada pelaku dan alasannya.
<b>Fungsi Hemisfer Kanan Menurut Sperry</b>	<b>Aspek Dalam Video Animasi Pembelajaran <i>Jidoushi+Iru</i> dan <i>Tadoushi+Aru</i></b>
<b>Khayalan</b>	Khayalan di sini dekat maknanya dengan ide, obsesi dan imajinasi. Ide animasi ini merupakan bukti penggunaan hemisfer kanan. Pengajar atau pemelajar bisa jadi akan termotivasi untuk membuat animasi lainnya atau metode pembelajaran yang lebih menantang dan lebih mengembangkan pola kalimat bahasa Jepang. Jika fungsi hemisfer kiri dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang disinkronkan dengan optimalisasi fungsi hemisfer kanan dalam <i>upgrading</i> metode pembelajaran bahasa Jepang berdasarkan ide atau imajinasi kreatif, maka proses pembelajaran bahasa Jepang diharapkan akan berhasil. Penulis meyakini bahwa saat melihat animasi ini mahasiswa akan menciptakan imajinasi dalam pikirannya seolah-olah mengalami apa yang si tokoh dalam animasi alami. Hal

	ini dikarenakan untuk dapat memahami pola kalimat yang terdapat pada animasi dan situasinya, mahasiswa harus membayangkan mengalami sendiri
<b>Bentuk/Ruang</b>	Bentuk dan ruang dalam animasi ini diwakili oleh figur tokoh utama yaitu seorang wanita, pemandangan dalam animasi seperti jalan, tanah, toko, tanda larangan, situasi dalam kamar dan sebagainya. Bentuk-bentuk yang diilustrasikan dalam animasi unik, tidak monoton, variatif, membuat pemelajar tidak cepat merasa bosan. Konteks yang dibantu dengan bentuk dan ruang (tidak tekstual) dalam animasi ini membantu melatih fungsi hemisfer kanan dalam pembelajaran kosa kata. Hal ini dikarenakan hemisfer kanan menyukai bentuk dan ruang.
<b>Emosi</b>	Pada penggunaan animasi ini sebagai media pembelajaran, emosi yang terbangun adalah keingintahuan pola kalimat apakah yang digunakan untuk menjelaskan masing-masing keadaan. Saat tokoh wanita dalam animasi mulai melangkah, emosi mahasiswa mulai bangkit karena setiap keadaan terkadang berbeda pola kalimatnya. Rasa penasaran dan kemudian diikuti dengan rasa keingintahuan untuk melogikakan pola kalimat yang digunakan, setidaknya meningkatkan emosional mahasiswa. Di sinilah peran pengajar untuk masuk dan menjelaskan lebih detail tentang pola kalimat ini menggunakan media animasi ini.
<b>Musik</b>	Musik yang digunakan pada animasi ini hanya minimalis karena penulis ingin audionya yang lebih diperhatikan. Musik sebagai penghias digunakan untuk <i>opening</i> animasi ini. Pilihan musiknya adalah untuk mengalihkan perhatian mahasiswa untuk fokus mengamati animasi ini dari awal hingga akhir secara detail. Musik yang dipilih juga bukan musik yang menarik perhatian agar mahasiswa tidak terganggu konsentrasinya.
<b>Fungsi Hemisfer Kanan Menurut Sperry</b>	<b>Aspek Dalam Video Animasi Pembelajaran <i>Jidoushi+Iru</i> dan <i>Tadoushi+Aru</i></b>
<b>Warna</b>	Animasi ini menggunakan banyak warna sehingga lebih menarik dibanding yang hitam putih saja. Warna-warna pada animasi ini pun adalah warna-warna yang menyolok, bukan warna-warna redup atau pastel. Ini tujuannya agar mahasiswa dapat tertarik untuk mengamati lebih detail kondisi setiap benda yang disebutkan. Misalnya situasi di dalam kamar. Perbedaan warna dari setiap benda yang ada, membantu mahasiswa untuk membedakan lebih detail mengenai nama benda, posisi benda yang diterangkan oleh konteks kalimatnya. Dukungan konteks, ruang/bentuk, warna, membuat fungsi hemisfer kanan dari pemelajar untuk memahami dan menggunakan pola kalimat <i>Jidoushi+Iru</i> dan <i>Tadoushi+Aru</i> diingat lebih lama dibanding dengan hanya menggunakan teks.
<b>Berpikir Lateral</b>	Karena munculnya pola kalimat ini sebagai pola kalimat yang sulit dan butuh penjelasan ulang pada tiap tahun, memotivasi penulis untuk mencari solusi



	yang berbeda. Selama ini yang penulis perhatikan, mahasiswa diajari pola kalimat ini dengan menggunakan buku <i>Minna no Nihongo II</i> saja atau dengan dibantu audio atau video. Namun belum ada yang berupa animasi berbasis konteks situasi. Penulis mencari solusi untuk mempelajari pola kalimat ini di program studi Sastra Jepang Udinus dengan sesuatu yang jarang digunakan yaitu animasi.
<b>Cenderung tidak memikirkan hal-hal yang terlalu mendetail</b>	Pada animasi ini penjelasan yang diberikan tidak terlalu detail mengingat durasi video dan juga dikarenakan penulis ingin mahasiswa mampu menginterpretasikan dengan kemampuan berpikirnya untuk menafsirkan dahulu bagaimana isi dari animasi ini. Dengan tidak memberikan penjelasan secara detail mengenai pola kalimat ini, mahasiswa akan lebih aktif menduga-duga, berpikir, menganalisis dan melogikakan penggunaan masing-masing pola kalimat yang terdapat pada animasi.
<b>Cenderung berpikir secara acak (tidak terstruktur)</b>	Karena kurang detail dan lebih suka melihat secara acak, fungsi hemisfer ini jika diimplementasikan dalam animasi ini terlihat pada ketidakteraturan susunan verba pada <i>matome</i> (rangkuman). Di sini terlihat antara pola kalimat <i>Jidoushi+Iru</i> bercampur dengan <i>Tadoushi+Aru</i> . Keinginan awal penulis adalah mengurutkan sesuai dengan konteks situasi animasi. Namun setelah animasi <i>ready to use</i> , baru terlihat ketidakteraturan <i>matome</i> .
<b>Mampu menyimpan sesuatu hal dalam ingatan lebih lama dibanding dengan hemisfer kiri</b>	Penggunaan konteks, gambar, bentuk, warna dan audio yang komunikatif, jelas membantu fungsi hemisfer kanan untuk menyimpan kosa kata dan pola kalimat yang digunakan pada animasi lebih lama. Pemelajar Jepang akan teringat penggunaan pola kalimat <i>Jidoushi+Iru</i> dan <i>Tadoushi +Aru</i> jika diajarkan dalam sebuah konteks, bukan pola kalimatnya terlebih dahulu. Ibaratnya kita mengajarkan wadahnya dahulu, baru kemudian isinya (pola kalimat).

Sumber data: Video animasi yang diunggah di *Youtube* (<https://youtu.be/EqnRyPCxQ3w>)

## Simpulan

Komponen yang membangun animasi ini menjadi sebuah media pembelajaran jelas merupakan implementasi dari teori hemisfer Sperry. Animasi yang berbasis konteks ini dari sisi tampilan, isi, bentuk/ruang, dan unsur-unsur lain yang terdapat pada Teori Hemisfer Sperry memenuhi syarat untuk media pembelajaran dalam rangka mengoptimalkan fungsi otak kanan. Diharapkan dengan penggunaan media animasi dan media yang berbasis teknologi lainnya dalam pembelajaran bahasa Jepang, dapat menjadikan pemelajar bahasa Jepang lebih mudah mempelajari, lebih lama mengingat, serta lebih aktif menggunakan pola kalimat ini dalam percakapan.

## Daftar Pustaka

Harianja, Nurilam. *Hubungan Bahasa dan Otak*. Diunduh dari <http://digilib.unimed.ac.id/513/1/Hubungan%20Bahasa%20dengan%20Otak.pdf> pada

tanggal 22 Maret 2018 pukul 21.00WIB

- Hutagalung, Erlina dan Binsar Panjaitan.2015. “Pengembangan Bahan Pembelajaran Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang”. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol.2 No. 1.
- Keniten, I.G.N.A, I.G.N.A. Adriyani, K.E.K.2017.Hermawan “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Adobe Flash Profesional CS6 untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosa Kata Siswa Kelas XI di SMKN 4 Negara”, *Jurnal UNDIKSHA* (<https://ejournal.undiksha.ac.id>.) Singaraja: Undiksha Press.
- Minna no Nihongo* II. Edisi ke 2. Buku pengetahuan bahasa Jepang ISBN:978-602-70060-8-9 Surabaya: IMC Center – Pustaka Lintas Budaya
- Putri, W.T.A.dan S. Hariani.2013.”Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Ketrampilan Menyimak Cerita di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*1 (2).
- Rolina, Nelva.2010. *Model Pembelajaran Atraktif (attractive learning) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Taman Kanak-Kanak (TK)*, Yogyakarta:Universitas Gajah Mada.
- Rusman, dkk.2010. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- S. Sadiman, Arief, dkk.2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Sperry, Roger W. *Research About Left and Right Brain*, [https://www.youtube.com/watch?v=\\_idX5-E27LA](https://www.youtube.com/watch?v=_idX5-E27LA) diunduh pada 15 Mei 2022 pukul 11:00 WIB
- Winingsih, Irma. “Aplikasi Game Kyuzi Goes to Japan: Implementasi Pemelajaran Kosa Kata Bahasa Jepang dengan Memaksimalkan Fungsi Otak Kanan”. *Prosiding Dian STIBA*. Diunduh dari <https://www.academia.edu> pada 15 Mei 2022
- Winingsih, Irma. *Video Animasi Pembelajaran Pola Kalimat Jidoushi+Iru dan Tadoushi+Aru*. Diunggah ke Youtube.com pada tanggal 7 Juni 2022 dan sedang proses HKI. URL: <https://youtu.be/EquRyPCxQ3w>
- Kelahiran di Jepang Mencapai Titik Terendah* dari [https://www.bbc.com/indonesia/majalah/2015/01/150102\\_majalah\\_jepang\\_kelahiran](https://www.bbc.com/indonesia/majalah/2015/01/150102_majalah_jepang_kelahiran), 2015, diunduh pada tanggal 15 Mei 2022