

# THE IMPLEMENTATION OF COGNITIVE AND CONSTRUCTIVISM THEORY IN MEDIA ACTIVITIES FOR SAKUBUN IN SEVENTH SEMESTER AT BINA NUSANTARA UNIVERSITY

**Nalti Novianti**

Japanese Literature Department, Faculty of Humanities, BINUS University  
Jln. Kemanggisian Ilir III No. 45, Kemanggisian - Palmerah, Jakarta Barat 11480  
naltin@binus.edu

## ABSTRACT

*Sakubun is a combination of courses between the language and writing skills. Normally, Japanese language teachers regard this course as hard and difficult. Besides examining the grammar, the teacher has to think really hard to guess the real meaning of the sentences or expressions that the students want to say. Therefore, in order to simplify the process of checking and grading, the writer has conducted a small research toward a Sakubun class. This research was directed to the 7<sup>th</sup> semester Sakubun class using the Cognitive and the Constructivism theory. Those theories were implemented in four different media as part of the class course material. By differentiating teaching media, learners will not easily become bored during learning process. Teachers could also easily divide the type of materials into two namely: visual and the non-visual, which made learners could easily develop their creativity based on their own personal preferences. The result of the research has shown that there was an improvement of skill in the small group in applying the grammar. This research was conducted during the short semester starting in June until August 2011.*

**Keywords:** *cognitive theory, constructivism theory, type of learner, learning creativity*

## ABSTRAK

*Mata kuliah Sakubun adalah sebuah pembelajaran yang berada di antara dua kemampuan, yaitu kemampuan berbahasa dan kemampuan menulis. Biasanya para pengajar bahasa asing akan kesulitan untuk menangani mata kuliah tersebut. Hal tersebut dikarenakan para pengajar bukan hanya harus menguji tatabahasa, namun juga harus mempertimbangkan hal yang tersembunyi dalam setiap ungkapan yang ingin dinyatakan oleh para pembelajar. Karena hal tersebut pula maka penulis memutuskan untuk mengadakan penelitian pada kelas kecil mata kuliah Sakubun. Kelas yang dipilih adalah kelas semester 7, dan teori pendekatan yang digunakan adalah teori kognitif dan konstruktif. Adapun media yang penulis pilih terdiri dari 4 buah jenis, dan digunakan sebagai materi pembelajaran. Dengan menghadirkan 4 media yang berbeda maka pembelajar tidak akan bosan dalam menjalankan proses perkuliahan. Pengajar memilihkan dua materi yang apabila dihipunkan akan menjadi dua yaitu visual dan non visual. Hal ini dapat membuat para pembelajar lebih mudah menggunakan kreatifitasnya dalam mengungkapkan apa yang diinginkannya. Hasil memperlihatkan satu kemajuan kemampuan berbahasa dalam menggunakan tatabahasa. Penelitian ini sendiri dilaksanakan pada Juni hingga Agustus 2011.*

**Kata kunci:** *teori kognitif, teori konstruktif, tipe pembelajar, pembelajaran*

## PENDAHULUAN

Dalam dunia pengajaran ketrampilan berbahasa asing yang menekankan pada empat kemampuan berbahasa, mata kuliah *sakubun* atau *writing* menjadi sangat penting. Menulis sebagai satu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai mediana (Suparno *et al*: 2008, 1.3). Menulis dianggap sangat kompleks karena berhubungan dengan tata bahasa, huruf serta kemampuan untuk menuangkan ide dan menjalin kata menjadi sesuatu yang menarik perhatian pembaca. Dan di kelas dalam proses pengajaran, pengajar dapat melihat langsung hasil proses pembelajaran yang telah dilakukan melalui hasil karangan karya pembelajar. Akan tetapi, mata kuliah *sakubun* yang begitu terkompilasi dengan banyaknya unsur yang harus diperhatikan membuat para pengajar merasa berat untuk mengampu mata kuliah ini. Selain masalah ide yang terkadang tidak masuk akal, hingga masalah *sense of writing* yang sama sekali tidak bisa dirasakan, juga ada tata bahasa yang perlu dinilai keabsahannya. Sehingga akhirnya mata kuliah ini hanya menjadi syarat pendukung saja dan tidak bisa dimanfaatkan dengan baik. Yang diperlukan adalah sebuah ide segar yang membuat pembelajar merasa senang dan tertantang untuk menulis, bukan hanya judul yang diberikan oleh pengajar untuk ditulis dirumah. Tentunya sebagai pengajar kita harus mempertimbangkan bahwa tidak semua pembelajar adalah seorang penulis handal, Oleh karena itu dalam evaluasi hal-hal semacam ini perlu pertimbangan mendalam.

Penerapan teori kognitif perlu dilakukan dengan media yang tepat agar menjadi tepat sasarannya. Karena, dengan media belajar yang dapat merangsang kreatifitas, ide dari pembelajar dapat tersalurkan. Pengajaran melalui teori kognitif dengan pendekatan kognitif dilakukan dengan beberapa strategi berupa tindakan di kelas. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan sedikit sumbangan sebagai bentuk urun saran bagi para pengampu mata kuliah tersebut di atas. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menilai keefektifan teori kognitif dalam proses belajar melalui media di kelas *sakubun*.

## METODE PENELITIAN

Teori kognitif yang dikembangkan oleh Piaget (1896-1980) digolongkan atau termasuk dalam teori konstruksi. Teori ini menitikberatkan pada pengembangan kemampuan kognisi karena konstruksi yang dilakukan oleh diri sendiri, dan bukan faktor bawaan. Dalam pengajaran bahasa asing teori tersebut diejawantahkan dengan pendekatan kognitif yang merupakan bagian dari tiga pendekatan dalam dunia pendidikan, yaitu behavioristik, humanistik dan kognitif itu sendiri. Pendekatan kognitif menitikberatkan pada 'belajar sebagai sesuatu kegiatan yang aktif'. Pembelajar berinisiatif mencari pengalaman untuk belajar dan mencari informasi dan menyelesaikan masalah, serta mengatur kembali dan mengorganisasikan apa yang telah mereka ketahui untuk mencapai sesuatu yang baru (Piaget dalam Djiwandono, 2002: 149). Adapun menurut Oxford (1994: 21) teori kognitif ini menjadi landasan dalam strategi kognitif yang merupakan bagian dari strategi langsung untuk pengajaran di kelas.

Teori konstruksi yang penulis gunakan berasal dari Ernst von Glasersfeld (1917-2010), universitas Georgia. Dia melihat pengetahuan sebagai sesuatu hal aktif dan bisa menerima apapun melalui pikiran sehat atau melalui komunikasi. Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah bentukan (konstruksi) kita sendiri bukan tiruan dari realitas, bukan juga gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang dengan membuat struktur, kategori, konsep, dan skema yang diperlukan untuk membentuk pengetahuan tersebut. Menurut ilmuwan tersebut konsep dan ide yang ada pada pengajar, harus diinterpretasi dan direkonstruksi oleh pembelajar itu sendiri dengan pengalaman mereka (Von Glasersfeld: 1989).

Strategi yang dijalankan sesuai dengan strategi langsung (*chokusetsu strategy*) dari Oxford dalam De Leeuw(1997: 41). Strategi yang penulis pilih adalah strategi kognitif yang meliputi (a) berlatih (b) menerima dan mengirim informasi (c) menganalisis dan menalar (d) menciptakan struktur bagi masukan dan keluaran ( Oxford, 1994:21 dan Brown, 2008: 153 ). Pada responden yang diteliti selain strategi untuk mengefektifkan teori kognitif diperlukan media yang tepat agar proses pembelajar dapat tepat sasaran. Adapun media yang penulis pilih adalah (1) komik tanpa dialog (2) membuat cerita lanjutan (3) gambar iklan dan (4) lagu berbahasa Indonesia. Komik penulis gunakan sebagai salah satu media karena menurut Tarigan (1997: 210) mengemukakan bahwa mengarang melalui media gambar seri berarti melatih dan mempertajam daya imajinasi siswa. Sedangkan dengan menentukan cerita sendiri pembelajar dirangsang untuk menentukan akhir cerita sesuai kemauan mereka.dengan menentukan topik sendiri. Hal ini menjadi sebuah kombinasi yang sesuai dengan strategi kognitif yaitu menganalisis dan menalar (Brown, 2008: 153). Gambar iklan diberikan sebagai sebuah tema yang bisa dikembangkan dan hal ini sesuai dengan strategi kognitif dalam menganalisis dan menalar. Adapun lagu Indonesia populer dijadikan bahan untuk pembelajar membuat satu karangan mengenai perasaan yang mereka rasakan terhadap lagu tersebut (*kansoobun*) ( Brown: 2008, 153).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengadakan penelitian yang sesuai dengan strategi yang telah ditetapkan terlebih dahulu menetapkan media yang akan digunakan sebagai bahan kuliah *sakubun*. Dari 13 kali pertemuan dalam satu semester, penulis membagi satu pembahasan media selama tiga kali pertemuan, dan pertemuan terakhir digunakan untuk evaluasi.

Dalam analisis penulis akan membagi menjadi beberapa sub-bab sesuai dengan media yang penulis pilih sebagai bahan penelitian. Adapun langkah yang dilakukan untuk setiap kelompok eksperimen dan non-eksperimen adalah sama, dengan melakukan hal berikut. Pengajar menerangkan kata-kata baru dan tata bahasa yang tertulis di bahan. Pembelajar menerima sebagai satu pengetahuan baru atau penguatan kembali pada pelajaran tata bahasa. Hal ini sesuai dengan strategi kognitif yaitu berlatih dan menerima pesan (Brown, 2008: 153). Pembelajar saling berdiskusi dengan dengan anggota kelompok lain selama 20 menit, setelah itu mulai menuliskan kalimat dengan bahasa Jepang. Pembelajar hanya diminta menuliskan 10 kalimat yang berhubungan dan runtut sesuai dengan isi cerita dalam waktu 40 menit. Kegiatan ini sesuai dengan strategi kognitif yaitu mengirim informasi serta menganalisis dan menalar (Brown 2008: 153). Setelah selesai, wakil dari setiap kelompok membacakan hasil tulisan di depan kelas. Kelompok lain wajib memberikan pertanyaan dan pernyataan sehubungan dengan tulisan yang dibacakan. Hal ini sesuai dengan strategi kognitif yang menciptakan struktur bagi masukan dan keluaran (Brown 2008: 153). Kegiatan berlangsung selama kurang lebih 60 hingga 80 menit. Waktu yang digunakan cukup lama karena terkadang penulis tidak menangkap apa yang hendak diungkapkan oleh pembelajar melalui karangannya.

Pada pertemuan berikutnya pembelajar diminta untuk mempresentasikan ulang karangan mereka yang telah dibetulkan, dan kembali ditanggapi oleh para anggota kelompok lain. Untuk mengaktifkan tanya-jawab, perlu disiapkan kertas penilaian yang sudah diberikan sebelum pelajaran dimulai.

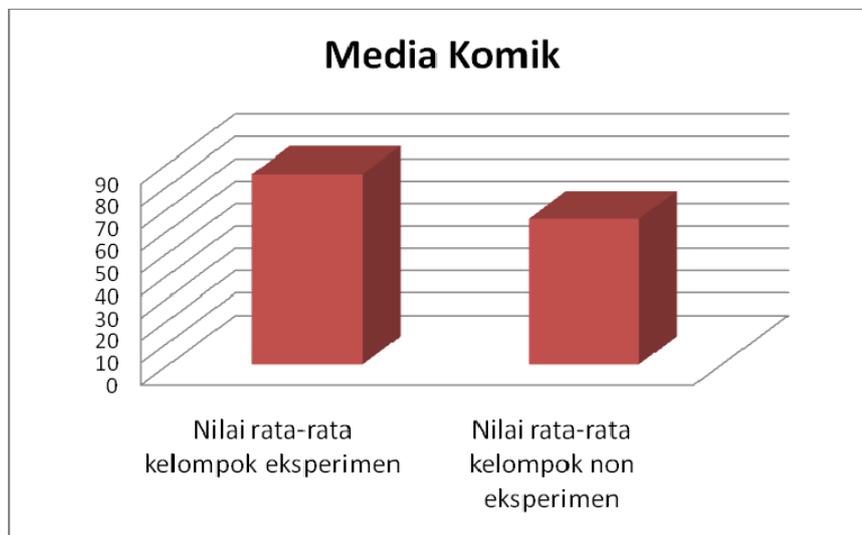
### Hasil Belajar Melalui Media Komik

Penulis akan membandingkan hasil latihan tulis kelompok pembelajar yang menggunakan media dan yang tidak melalui strategi kognitif. Adapun tindakan yang dilakukan adalah seperti di bawah ini.

Tabel 1 Tindakan Yang Dilakukan dalam Mata Kuliah *Sakubun to Happyoo* (200 menit)

Tindakan pada pembelajar eksperimen	Tindakan pada pembelajar non eksperimen
Membagi menjadi tiga kelompok masing-masing tiga orang	Membagi menjadi tiga kelompok masing-masing tiga orang
Membagikan gambar komik ( <i>yonkoma manga</i> )	Membagikan keterangan garis besar cerita (yang sama dengan komik kelompok eksperimen)
Membagikan daftar kata-kata dan tata bahasa	Membagikan daftar kata-kata dan tata bahasa
Presentasi dan Tanya jawab	Presentasi dan Tanya jawab

Hasilnya tampak dari kelompok responden eksperimen dan non-eksperimen adalah seperti pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1 Rata-rata Perolehan Nilai

(Sumber: Penelitian kelas medio Juni-Agustus 2011)

Dari hasil latihan di kelas tampak adanya perbedaan hasil dari kelompok yang mengerjakan karangan menggunakan komik. Nilai rata-rata kelompok eksperimen mencapai 85, sementara kelompok non-eksperimen mencapai nilai 70. Kelemahan dari media komik ini adalah menurut para responden adalah, pertama, runtutan cerita sudah ditentukan hal ini menghambat kreativitas. Dan kedua, pembelajar menjadi tergantung pada visual yang terbatas pada ruang empat kotak. Sementara kelebihan media gambar adalah, pertama, memberikan inspirasi yang cepat karena keruntutan ceritanya. Kedua, memudahkan pembelajar untuk memberikan ekspresi tambahan sehingga karangan akan lebih menarik.

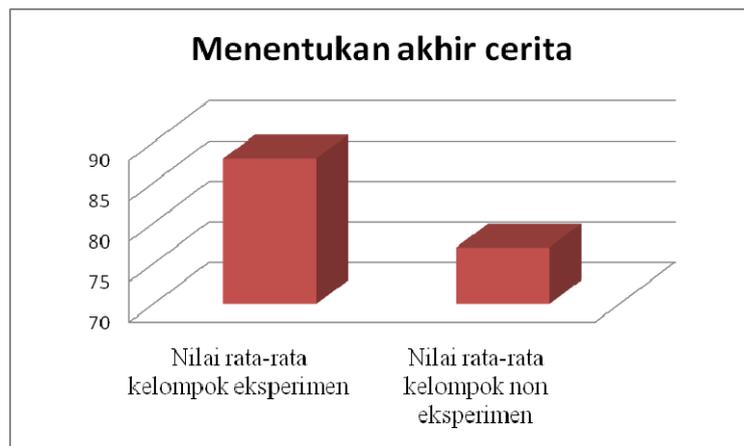
## Hasil Belajar Melalui Karangan dengan Akhir Cerita yang Belum Ditentukan

Adapun tindakan yang dilakukan adalah seperti pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Tindakan yang dilakukan dalam mata kuliah *sakubun to happyoo* (200 menit)

Tindakan pada pembelajar eksperimen	Tindakan pada pembelajar non eksperimen
Membagi menjadi tiga kelompok masing-masing tiga orang	Membagi menjadi tiga kelompok masing-masing tiga orang
Memberikan karangan yang belum selesai, dengan akhir cerita ditentukan oleh responden. Kelompok eksperimen diminta melengkapi cerita hingga setengah kertas A 4.	Memberikan judul dan meminta mahasiswa bersama kelompoknya membuat satu karangan setengah halaman kertas A4.
Membagikan daftar kata-kata dan tata bahasa	Membagikan daftar kata-kata dan tata bahasa
Presentasi dan Tanya jawab	Presentasi dan Tanya jawab

Hasil yang tampak adalah seperti pada gambar 2 berikut.



Gambar 2 Rata-rata Perolehan Nilai

(Sumber: Penelitian kelas medio Juni-Agustus 2011)

Tampak pada hasil latihan, kelas kelompok eksperimen mempunyai rata-rata yang jauh lebih tinggi dari kelas non eksperimen yaitu sekitar angka 88. Menurut wawancara kelebihan dan kekurangan dari media ini adalah. Kelebihannya; pertama, karena awal cerita sudah ditentukan, kerangka karangan mudah untuk dibuat. Kedua, dapat memilih akhir cerita dengan leluasa dibanding komik, sehingga hasil karangan bisa lebih menarik. Sedangkan kekurangannya adalah; pertama, lebih banyak waktu diperlukan daripada menggunakan gambar komik. Kedua, lebih sulit karena kata-kata yang bisa digunakan tidak terbatas.

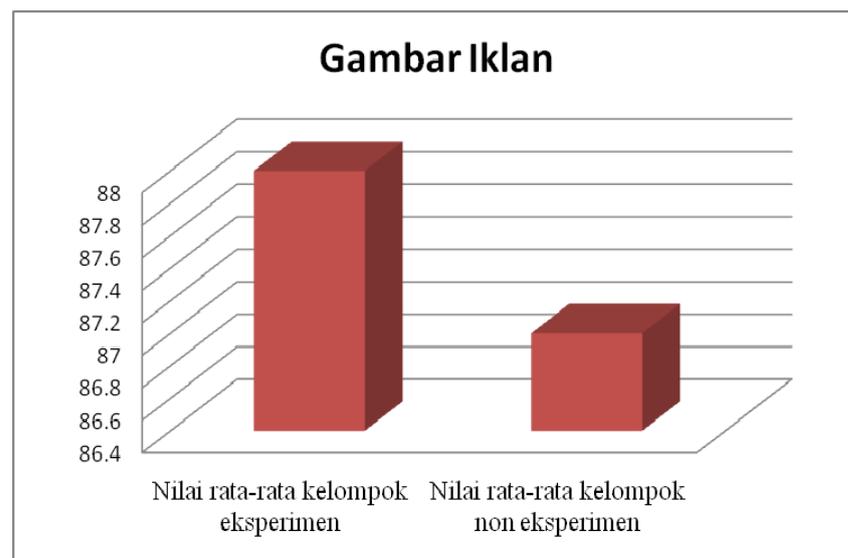
## Hasil Belajar Melalui Gambar untuk Iklan

Adapun tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Tindakan yang Dilakukan dalam Mata Kuliah *sakubun to happyoo* (200 menit)

Tindakan pada pembelajar eksperimen	Tindakan pada pembelajar non eksperimen
Membagi menjadi tiga kelompok masing-masing tiga orang	Membagi menjadi tiga kelompok masing-masing tiga orang
Memberikan gambar iklan, dan meminta untuk membuat promosi bagi benda tersebut, sebanyak setengah kertas A4.	Memberikan judul iklan untuk dipromosikan, dan diminta menuliskan kalimat-kalimat yang bersifat promotif sebanyak setengah lembar kertas A4
Membagikan daftar kata-kata dan tata bahasa	Membagikan daftar kata-kata dan tata bahasa
Presentasi dan Tanya jawab	Presentasi dan Tanya jawab

Hasil yang tampak adalah tampak seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Rata-rata perolehan nilai  
(Sumber : Penelitian kelas medio Juni-Agustrus 2011)

Hasil rata-rata penggunaan media ini lebih tinggi dibanding dengan media lainnya yaitu 88, sedangkan hasil nilai rata-rata kelompok non eksperimenpun tinggi yaitu 87, hanya berbd a satu angka saja. Hal ini menurut wawancara dikelas ternyata berhubungan dengan adanya mata kuliah *entrepreneurship* yang mengharuskan siswa untuk membuat rencana bisnis secara mandiri. Selain itu didukung pula oleh adanya mata kuliah *public relation* yang membuat mereka sudah terbiasa untuk mempromosikan sesuatu di depan khalayak ramai.

Menurut wawancara di kelas kelebihan dan kekurangan media ini adalah seperti di bawah ini. Kelebihan; pertama, karena sudah belajar mengenai *business plan* di mata kuliah entrepreneur, media ini sangat menarik. Kedua, gambar membuat ide bisa lebih berkembang. Sedangkan kekurangannya adalah sulit menemukan kata-kata yang biasa digunakan orang Jepang untuk promosi yang baik.

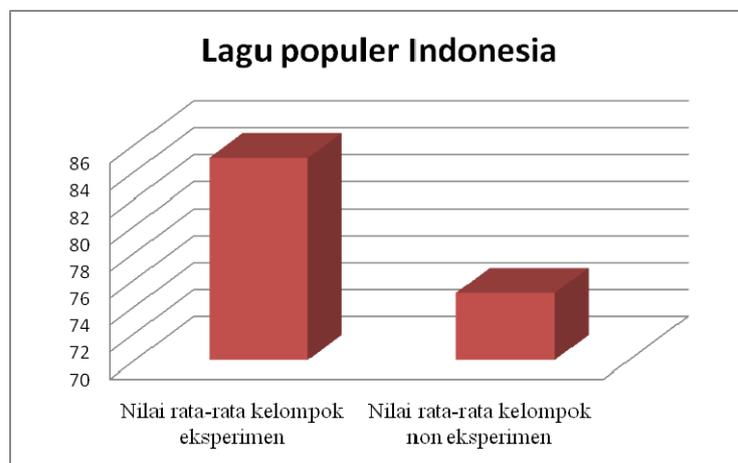
### Hasil Belajar Melalui Lagu Indonesia Populer Untuk Membuat *Kansoobun*

Adapun tindakan yang dilakukan adalah seperti tertera pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4 Tindakan yang dilakukan dalam mata kuliah *sakubun to happyoo* (200 menit)

Tindakan pada pembelajar eksperimen	Tindakan pada pembelajar non eksperimen
Membagi menjadi tiga kelompok masing-masing tiga orang	Membagi menjadi tiga kelompok masing-masing tiga orang
Memberikan lagu Indonesia utuh untuk dibuat <i>kansoobun</i> dalam bahasa Jepang	Meminta pembelajar untuk membuat <i>kansoobun</i> dari satu hal yan mereka minati.
Membagikan daftar kata-kata dan tata bahasa	Membagikan daftar kata-kata dan tata bahasa
Presentasi dan Tanya jawab	Presentasi dan Tanya jawab

Hasil yang tampak adalah tampak seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 4 Rata-rata perolehan nilai

(Sumber: Penelitian Kelas Medio Juni-Agustrus 2011)

Menurut hasil wawancara di kelas, secara keseluruhan pelajar mengatakan mempunyai minat terhadap media ini. Ditambah lagi media yang tertulis dalam bahasa Indonesia, mereka lebih bisa memahami dan menjiwai kalimat-kalimat tersebut. Oleh karena itu, lebih mudah untuk membuat komentar yang tepat dan terarah. Pernyataan tersebut rupanya yang melatarbelakangi tingginya nilai rata-rata yang bisa dicapai melalui media ini.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian sederhana di kelas bahasa dan sastra Jepang, Universitas Bina Nusantara semester enam, tampak bahwa teori kognitif yang diejawantahkan melalui strategi pengajaran melalui media ternyata lebih efektif dibandingkan dengan pengajaran konvensional tanpa media. Hal ini karena media memberikan satu *clue* kepada pembelajar untuk mengembangkan sebuah ide sederhana menjadi lebih luas. Selain itu, media memberikan satu stimulus bagi para pembelajar untuk mengembangkan daya pikirnya. Penggunaan media juga membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Adapun pengajar yang dalam hal ini berperan sebagai seorang mediator, perlu mempersiapkan bahan media yang sesuai dengan minat pembelajar. Ini dikarenakan pembelajar akan sangat menikmati menulis karangan tentang sesuatu yang mereka kuasai dan mereka punya latar belakang untuk itu. Hal ini terbukti di Bina Nusantara media iklan diminati oleh para pembelajar karena mereka mempunyai latar belakang tentang media yang diketengahkan. Dan karenanya, dalam latihan mereka bisa mencapai nilai rata-rata yang lebih baik dari media lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Brown, H. D. (2008). *Strategi Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedutaan Besar AS untuk Indonesia.

Djiwandono, S. E. W. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.

Oxford, R. L. (1994). *Gengo Gakushuu Sutorateji*. Japan:Kuroshio Shuppan.

Piaget, J. (1995). *Sociological Studies*. London: Routledge.

Tarigan, D. (1996). *Membina Keterampilan Menulis Paragraf dan Pengembangannya*. Bandung : Angkasa.

<http://www.scribd.com/doc/25038659/Salinan-Dari-Meningkatkan-Kemampuan-Siswa-Dalam-Menulis-Karangan-Melalui-Penggunaan-Media-Gambar-Seri>, retrieved Agustus 2011.

<http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/buku/detail/teknik-pengajaran-keterampilan-berbahasa>

<http://johanaink.blogspot.com/2008/06/konstruktivisme-konstruktivisme.html>, retrieved Agustus 2011.

[http://repository.upi.edu/operator/upload/s\\_pgsd\\_0603985\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pgsd_0603985_chapter2.pdf), retrieved Agustus 2011.

<http://www.univie.ac.at/constructivism/EvG/index.html>, retrieved Agustus 2011.