

Belajar Sastra Jepang dengan Project Based Learning

Apresiasi Sastra dengan Video Drama

Ayu Putri Seruni, Fera Arzenty

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

seruni@uhamka.ac.id, feraarzenty2@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran sastra dengan apresiasi drama diterapkan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa, memahami dan memanfaatkan karya sastra dalam pengembangan kepribadian dan meningkatkan kemampuan berbahasa. Mahasiswa mempelajari perkembangan sastra Jepang setiap zamannya, menelaah karya sastra dan mengapresiasi dalam bentuk drama. Selama masa pandemi covid 19, apresiasi drama yang ditampilkan secara langsung, dibuat secara online menggunakan video animasi. Tujuan dari pembelajaran sastra di program studi pendidikan bahasa Jepang adalah mengapresiasi sastra dalam bentuk video animasi dengan tema dongeng. Hasil pembahasan pada pembelajaran sastra Jepang menggunakan project based learning apresiasi drama dengan video animasi, mahasiswa memahami teks karya sastra mengenai momotaro dan Urashima taro, membuat teks drama dan video animasi drama, kemudian ditampilkan melalui zoom online. Video animasi dibuat dengan desain sendiri sesuai kreativitas mahasiswa dan menggantikan peran pemain dalam apresiasi drama. Mahasiswa tetap melakukan dubbing sebagai pengisi suara dalam video animasi tersebut. Pelaksanaan dilakukan dengan pembimbingan, pembuatan desain proyek, memonitoring penjadwalan, penilaian hasil dan evaluasi. Pelaksanaan apresiasi sastra menggunakan video animasi memiliki respon yang sangat baik dan lebih menarik oleh pembelajaran bahasa lainnya.

Kata Kunci : *Pembelajaran sastra, project based learning, apresiasi drama, video*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra Jepang menjadi edukasi dan hiburan bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Uhamka. Apresiasi drama dilakukan secara berkala dari tahun ke tahun, menceritakan Kembali karya sastra Jepang yang terkenal. Adanya pandemic covid-19 tidak menurunkan minat pembelajaran sastra pada pelaksanaan apresiasi drama, pembelajaran dilakukan secara online dengan semenarik mungkin agar apresiasi drama dapat diminati oleh seluruh masyarakat yang menyukai karya sastra Jepang. Tantangan apresiasi drama secara *online* dibuat dengan metode Project Based Learning, peserta didik menjadi pusat pembelajaran dan hasil dari proses pembelajaran berupa produk. Pembelajaran sastra dengan apresiasi drama diterapkan untuk mengembangkan kemampuan siswa, memahami dan

memanfaatkan karya sastra dalam pengembangan kepribadian dan meningkatkan kemampuan berbahasa. Siswa mempelajari perkembangan sastra Jepang setiap zaman, mengkaji karya sastra dan mengapresiasinya dalam bentuk drama. Apresiasi drama ditayangkan secara *live*, dibuat secara online menggunakan video animasi. Tujuan pembelajaran sastra di prodi pendidikan bahasa Jepang adalah untuk mengapresiasi karya sastra dalam bentuk video animasi bertema dongeng.

B. KAJIAN TEORI

Pembelajaran sastra menggunakan *Project Based Learning* pada apresiasi drama video animasi, dikaji dari beberapa teori dan dikembangkan dalam bentuk video animasi.

1. Drama

Pembelajaran sastra diperlukan secara langsung seperti membaca, mengkaji lebih mendalam sebuah karya sastra atau mengimplementasikannya menjadi drama. Drama menjadi salah satu karya sastra yang digemari banyak orang karena dapat memvisualkan secara langsung. Drama adalah karya sastra yang bertujuan untuk menggambarkan kehidupan dengan menunjukkan konflik / konflik dan emosi melalui adegan dan dialog (Rusmiyanto, 2004). Drama merupakan bentuk tulisan yang didasarkan pada dua cabang seni, yaitu seni sastra dan seni pertunjukan, sehingga drama dibagi menjadi dua, yaitu drama berupa naskah tertulis dan drama yang dipentaskan (Handayani, 2004). Dalam mementaskan sebuah karya, perlu adanya gabungan dari berbagai elemen seperti penghayatan karakter, mendalam isi cerita, ekspresi, panggung dan lain sebagainya. *Combine the verbal with a number of non-verbal or opticalvisual means, including stage, scenery, shifting of scenes, facial expressions, gestures, make-up, props, and lighting* (Klarer, 2005). Drama dalam pembelajaran sastra memiliki banyak manfaat. 10 manfaat Drama (Donoghue: 2014):

a. Self Confidence

Aspek seni pertunjukan, terutama improvisasi, membantu kaum muda untuk memahami bagaimana menilai situasi, berpikir di luar kebiasaan, dan lebih percaya diri menghadapi situasi yang asing.

b. Imagination

Menjadi kreatif dan belajar membuat pilihan kreatif membantu siswa menjadi lebih baik dalam memikirkan ide-ide baru, memungkinkan mereka untuk melihat dunia di sekitar mereka dengan cara baru

c. *Empathy*

Memahami karakter, peran dan subteks drama dan musikal memungkinkan siswa untuk berhubungan lebih baik dengan situasi, latar belakang, dan budaya yang berbeda.

d. *Cooperation*

Ini membutuhkan semua orang yang ambil bagian untuk terlibat dalam diskusi, umpan balik, latihan, dan pertunjukan.

e. *Concentration*

Bermain, berlatih, dan tampil akan mengembangkan kemampuan dan keterampilan untuk dapat memfokuskan pikiran, tubuh, dan suara.

f. *Communication Skills*

Tampaknya jelas untuk mengatakan bahwa drama, teater, dan seni pertunjukan meningkatkan komunikasi verbal dan nonverbal, tetapi perlu dikatakan bahwa ini bermanfaat bagi kaum muda sepanjang hidup mereka.

g. *Fun*

Drama menghadirkan unsur permainan, humor, dan tawa bagi mereka yang ambil bagian – meningkatkan motivasi dan mengurangi stres

h. *Emotional Outlet*

Permainan akting dan drama memungkinkan siswa untuk mengekspresikan berbagai emosi dan mendorong mereka untuk memahami dan menangani perasaan serupa yang mungkin mereka alami.

i. *Physical Fitness*

Pertunjukan, bahkan pertunjukan yang paling pasif, membutuhkan gerakan intensif dalam waktu lama.

j. *Memory*

Berlatih dan melakukan baris dan gerakan akan meningkatkan memori. Ingatan Anda membutuhkan latihan, seperti halnya otot.

Ada banyak penelitian yang sudah mapan tentang pengaruh positif dari drama, teater dan seni pertunjukan, terutama pada kaum muda. Manfaatnya adalah fisik, emosional, sosial, dan membantu mengembangkan apresiasi yang sehat terhadap budaya dan seni. Pada pelaksanaan apresiasi drama, musik menjadi faktor pendukung yang sangat penting menghidupkan emosional dari penonton. *Music has become an indispensable part of people's lives.* (Wen, 2016). Selain itu diperlukan

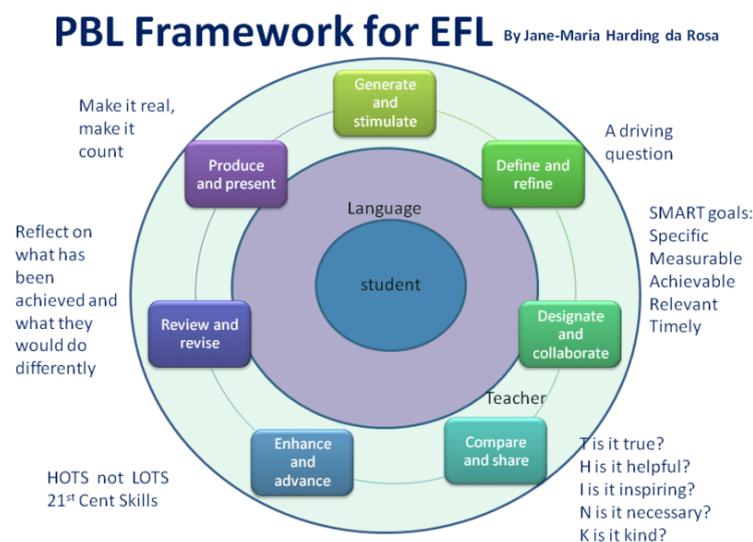
strategi drama yang agar mendapatkan hasil yang baik. Strategi drama dibagi menjadi 3, yaitu:

- 1) Tahap Ekplorasi, tahap membaca karya sastra dan menonton drama yang berkaitan;
- 2) Tahap Penafsiran, tahap melakukan diskusi, menyusun teks, persiapan pendukung pelaksanaan drama;
- 3) Tahap Rekreasi, tahap melakukan mermain peran dan melakukan pertunjukkan.

Pelaksanaan apresiasi drama dilakukan melalui tahapan sehingga dapat menghayati peran yang ada dalam sebuah karya sastra tersebut. Pelaksanaan apresiasi drama dilakukan dengan metode project based learning.

2. Project Based Learning

Project Based Learning menjadi pengajaran yang diutamakan pada era industry 4.0. karena siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan bekerja untuk waktu yang lama dengan proses menyelidiki dan menanggapi pertanyaan, masalah atau tantangan. Project Based Learning untuk EFL (English as a foreign language).



Gambar 1. PBL Framework for EFL, Oxford University Press EFL

- a. *Generate and Stimulate*, membangkitkan motivasi mahasiswa dengan diskusi terkait isu-isu yang berkembang dan membangun rasa ingin tahu dalam sebuah proyek;
- b. *Define and Refine*, mendorong pertanyaan-pertanyaan yang membuat peserta didik dapat menganalisis sesuai dengan keadaan;

- c. *Designate and Collaborate*, proyek dirancang dengan prinsip SMART (Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Timely) dengan tujuan menampilkan apa yang akan dilaksanakan;
- d. *Compare and Share*, adanya umpan balik dengan menerima dan menggunakan umpan balik secara produktif, menerima kritik dan memperbaiki;
- e. *Enhance and Advance*, peserta didik mulai menggunakan pengetahuan keterampilan yang mereka miliki untuk dikembangkan dalam sebuah proyek, sesuai keterampilan abad 21;
- f. *Review and Revise*, melihat keseluruhan proyek dan meninjau apa yang mereka lakukan serta berpikir kritis terhadap pekerjaan mereka;
- g. *Produce and Present*, hasil produk yang dihasilkan dipublikasikan dengan kemajuan teknologi.

C. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Metode yang dipilih adalah metode deskriptif studi kasus, menemukan bagaimana dan mengapa pembelajaran sastra dengan project based learning menggunakan video animasi pada apresiasi drama dapat memberikan pembelajaran yang baik. Penelitian ini dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning*. Waktu penelitian selama satu semester. Pendekatan penelitian ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah informan, arsip dan dokumen serta tempat dan peristiwa. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus pada setiap tahapan penelitian, sehingga data yang diperoleh sampai tuntas dan datanya sampai jenuh.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan pembelajaran sastra menggunakan project based learning pada apresiasi drama video animasi melakukan beberapa tahapan :
 - a. *Generate and Stimulate*, memberikan pengenalan tentang sastra Jepang serta karya sastranya, terutama karya sastra dongeng yang berjudul Urashima Tarou dan Kintaro;

- b. *Define and Refine*, mendorong pertanyaan-pertanyaan yang memberikan stimulus dalam mengimplementasikan sebuah karya sastra;
 - c. *Designate and Collaborate*, merancang proyek apresiasi drama dengan project based learning untuk pembuatan video animasi;
 - d. *Compare and Share*, membagi peran, sutradara, pembuat video animasi, dubbing dan perangkat pendukung lainnya;
 - e. *Enhance and Advance*, mengembangkan karya sastra melalui teks Bahasa Jepang, pembuatan video animasi serta dubbing;
 - f. *Review and Revise*, melihat keseluruhan proyek dan meninjau apa yang mereka lakukan serta berpikir kritis terhadap video animasi yang mereka kerjakan;
 - g. *Produce and Present*, video animasi yang dihasilkan sebanyak 2 dengan judul Urashima Tarou dan Kintaro, dipublikasikan melalui *zoom online* dan ditonton semua orang yang memiliki akses zoom.
2. Pembelajaran apresiasi drama yang biasanya ditampilkan secara langsung, dengan keadaan pandemik yang menuntut semua orang tetap di rumah, peserta didik dapat mengeluarkan kreativitasnya melakukan apresiasi drama secara *online*. Pembuatan video animasi dilakukan sendiri menyesuaikan dengan karakter dongeng Urashima Tarou dan Kintaro, dapat dilaksanakan dengan baik. Penggunaan video animasi pada pembelajaran sastra dinilai menumbuhkan kecintaan terhadap karya sastra Jepang.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil pembelajaran sastra Jepang menggunakan *Project Based Learning* apresiasi drama dengan video animasi, mahasiswa memahami teks sastra tentang Urashima Tarou dan Kintaro, mereka dapat membuat teks drama dan video animasi drama dengan baik, kemudian ditampilkan melalui ruang virtual zoom. Mahasiswa juga melakukan pengisi suara dalam video animasi yang dibuat. Pelaksanaan dilakukan dengan pendampingan, pembuatan desain proyek, monitoring penjadwalan, evaluasi hasil. Pelaksanaan apresiasi sastra menggunakan video animasi mendapat respon yang sangat baik dan lebih menarik dengan pembelajaran yang bisa dijangkau kepada seluruh siswa yang melihat drama ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Haseman, J Winston.(2010). *'Why be interested?'Aesthetics, applied theatre and drama education*. Taylor & Francis
- H Furo. (2008). *Using anime as a teaching tool in US undergraduate course, 3rd International Conference of WorldCALL, Fukuoka*. Citeseer
- JK Gilbert, R Justi. (2016) *The contribution of visualisation to modelling-based teaching, Modelling-based teaching in science education*. Springer
- Klarer, Mario. (2005). *An Intruductions Literature Studies Second Edition*. Routledge. Taylor and Prancis.
- Ou Yang, Wen Si. 2016. *Visualization of Music: An Aesthetic Study of the Combination of Music and Animation*. 2nd Annual International Conference on Social and Contemporary Humanity Development. Atlantis.press.co.
- Oxford University Press. (2018). *Promoting Project-Based Learning | Q&A - Oxford University Press (oupeltglobalblog.com)*
- Schonmann. (2007). *Appreciation: The weakest link in drama/theater education, International handbook of research in arts education*. Springer