

**KESALAHAN PENGGUNAAN KANDOUSHI DALAM VIDEO  
KAIWA MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
ANGKATAN 2013 UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**NURIN NADAWATI**

**125110601111022**

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**2017**

**KESALAHAN PENGGUNAAN KANDOUSHI DALAM VIDEO KAIWA  
MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA JEPANG ANGKATAN 2013  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH**

**NURIN NADAWATI  
125110601111022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2017**

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya,

Nama : Nurin Nadawati

NIM : 125110601111022

Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang

Menyatakan bahwa:

1. skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan

Malang, 27 Januari 2017



Nurin Nadawati

NIM 125110601111022

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Nurin Nadawati telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 27 Januari 2017  
Pembimbing



Ulfah Sutiyarti, M.Pd.  
NIP. 201508 740319 2 001



**LEMBAR PENGESAHAN**

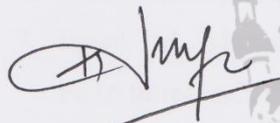
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Nurin Nadawati telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Penguji



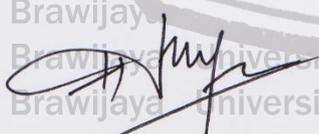
Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.  
NIP. 2013 097704 30 2 001

Pembimbing



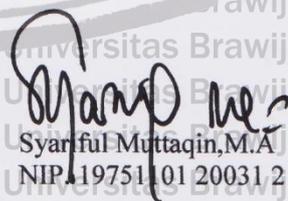
Ulfah Sutiyarti, M.Pd.  
NIP. 201508 740319 2 001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
S1 Pendidikan Bahasa Jepang



Ulfah Sutiyarti, M.Pd.  
NIP. 201508 740319 2 001

Menyetujui,  
Pembantu Dekan I  
Bidang Akademik



Syariful Muttaqin, M.A.  
NIP. 197511 01 20031 2 100



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi berjudul **“Kesalahan Penggunaan *Kandoushi* dalam Video *Kaiwa* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang**

**Angkatan 2013 Universitas Brawijaya”** dapat diselesaikan dengan lancar.

Penulisan skripsi ini merupakan syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Ir. Ratya Anindita selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya
2. Bapak Syariful Muttaqin, M.A selaku Pembantu Dekan 1 FIB
3. Ibu Ulfah Sutyarti M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dan Dosen Pembimbing Akademik
4. Ibu Febi Ariani Saragih, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi
5. Ibu Dewi Puspitasari, M.Hum. selaku Dosen Penguji Skripsi
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
7. Bapak M. Muttaqin, Ibu Siti Maulu'ah, Ibu Siti Chobibah, Ibu Siti Fauzaturrohmah, dan seluruh saudara yang saya sayangi
8. Teman-teman dan sahabat saya selama menempuh pendidikan di bangku Universitas
9. Siapapun yang telah memberikan dukungan dan doa untuk kelancaran skripsi ini

Malang, 27 Januari 2017

Penulis

## ABSTRAK

Nadawati, Nurin. 2016. **Kesalahan Penggunaan *Kandoushi* dalam Video *Kaiwa* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2013 Universitas Brawijaya.**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Febi Ariani Saragih

Kata Kunci : Kesalahan, *Kandoushi*, Video *Kaiwa*

*Kandoushi* (kata seru) digunakan untuk mengungkapkan perasaan. Ditemukan kesalahan penggunaan *kandoushi* dalam sebuah video *kaiwa* karya mahasiswa dalam sebuah situs internet. Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 Universitas Brawijaya telah membuat video sebagai tugas dalam pembelajaran *kaiwa*. Dalam video tersebut terdapat banyak sekali penggunaan *kandoushi*. Pada penelitian ini, penulis akan membahas tentang (1) kesalahan penggunaan *kandoushi* yang terdapat dalam video *kaiwa* dan (2) faktor penyebab terjadinya kesalahan *kandoushi*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan kuisioner. Sumber data berupa kuisioner dan 9 buah video *kaiwa*. Responden kuisioner berjumlah 16 orang mahasiswa yang melakukan kesalahan penggunaan *kandoushi* dalam video.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat kesalahan penggunaan *kandoushi* dari jenis *kandou*, kesalahan *outou*, dan kesalahan *yobikake*. Penyebab kesalahan adalah (1) pengaruh interjeksi bahasa Indonesia terhadap penggunaan *kandoushi* (2) pembelajaran bahasa yang kurang sempurna, serta (3) kurangnya pengetahuan mengenai fungsi dan makna *kandoushi*.

## 要旨

ナダワティ・ヌリン (2016) 「ブラウイジャヤ大学日本語教育学科の2013年入学の学生による会話ビデオにおける感動詞の誤用」ブラウイジャヤ大学日本語教育学科

指導教授 : フェビ・アリアニ・サラギ

キーワード : 誤用、感動詞、会話ビデオ

感動詞は感動を表す動詞である。インターネットサイトにある学生が作った会話ビデオでは感動詞の誤用が発見された。ブラウイジャヤ大学日本語教育学科の2013年入学の学生は会話ビデオを作成したことがあり、そのビデオの中に感動詞の使用が多く見られた。本研究では、(1) 会話ビデオにある感動詞の誤用、及び(2) 感動詞の誤用の原因について検討することになる。

本研究では、観測とアンケートを通じて記述定性という研究方法で検証しようと思う。本研究の資料としては、観測される9本の会話ビデオとアンケート用紙である。アンケートの対象者はその9本の会話ビデオにおいて誤った感動詞を使用した16名の学生である。

研究結果としては、会話ビデオにおいて感動詞の誤用、応答の誤用、そして最後に呼びかけの誤用が見つかったという。誤用の原因は(1) 母語(インドネシア語の感動詞)の混同、(2) 不適切な感動詞の教授法、(3) 感動詞における知識不足であることが判明された。

## DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				を (ヲ) wo
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) dzu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
きゃ (キヤ) kya	きゅ (キユ) kyu	きょ (キョ) kyo		
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (ショ) sho		
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チョ) cho		
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニョ) nyo		
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo		
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みょ (ミョ) myo		
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo		
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo		
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo		
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂユ) ju	ぢょ (ヂョ) jo		
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビョ) byo		
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo		

ん (ン) :ditulis n, diucapkan N, apabila huruf berikutnya setelah huruf N adalah huruf (n, s,t,dan d). Contoh: せんせい (*sensei*)

Diucapkan M, apabila huruf berikutnya setelah huruf N adalah (p, b, dan m). Contoh: しんぶん (*shinbun*)

Diucapkan Ng, apabila huruf berikutnya setelah huruf N adalah (k, g) dan konsonan N terletak di akhir kata. Contoh: りんご (*ringo*)

っ (ツ) :menunjukkan konsonan rangkap. Contoh: につけい (*nikkei*)

Bunyi panjang ditulis dengan tanda vokal rangkap, seperti:

あ → aa; Contoh: おかあさん (*okaasan*)

い → ii; Contoh: ちいさい (*chiisai*)

う → uu; Contoh: ゆうめい (*yuumei*)

え → ee; Contoh: おねえさん (*oneesan*)

お → oo/ou; Contoh: おおきい (*ookii*) じゅうよう (*juuyou*)

Partikel は → (ha) dibaca (wa)

Partikel を → (wo) dibaca (o)

Partikel へ → (he) dibaca (e)

Contoh: ヌリンさんは日本へ日本語を勉強します。

*Nurin san wa nihon e nihon go o benkyou shi ni ikimasu.*



## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DALAM</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b>	iv
<b>ABSTRAK</b>	v
<b>要旨</b>	vi
<b>DAFTAR TRANSLITERASI</b>	vii
<b>DAFTAR ISI</b>	viii
<b>DAFTAR TABEL</b>	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Definisi Istilah Kunci	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kesalahan Berbahasa	9
2.1.1 Analisis Kesalahan Berbahasa	10
2.1.2 Penyebab Kesalahan Berbahasa	11
2.2 <i>Kandoushi</i>	14
2.2.1 <i>Kandou</i> (Impresi)	15
2.2.2 <i>Yobikake</i> (Panggilan)	16
2.2.3 <i>Outou</i> (Jawaban)	17
2.2.4 <i>Aisatsugo</i> (Ungkapan Persalaman)	19
2.4 Semantik	20
2.5 <i>Video Kaiwa</i>	21
2.6 Konteks Ujaran	23
2.7 Intonasi	25
2.8 Penelitian Terdahulu	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Sumber Data	30
3.3 Pengumpulan Data	35

3.4 Analisis Data .....	36
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Temuan.....	37
4.1.1 Kesalahan Penggunaan <i>Kandoushi</i> dalam Video <i>Kaiwa</i> .....	37
4.1.2 Faktor Penyebab Kesalahan Penggunaan <i>Kandoushi</i> .....	38
4.2 Pembahasan.....	40
4.2.1 Kesalahan Penggunaan <i>Kandoushi</i> dalam Video <i>Kaiwa</i> ....	41
4.2.2 Faktor Penyebab Kesalahan Penggunaan <i>Kandoushi</i> .....	65
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	76
<b>LAMPIRAN</b> .....	78

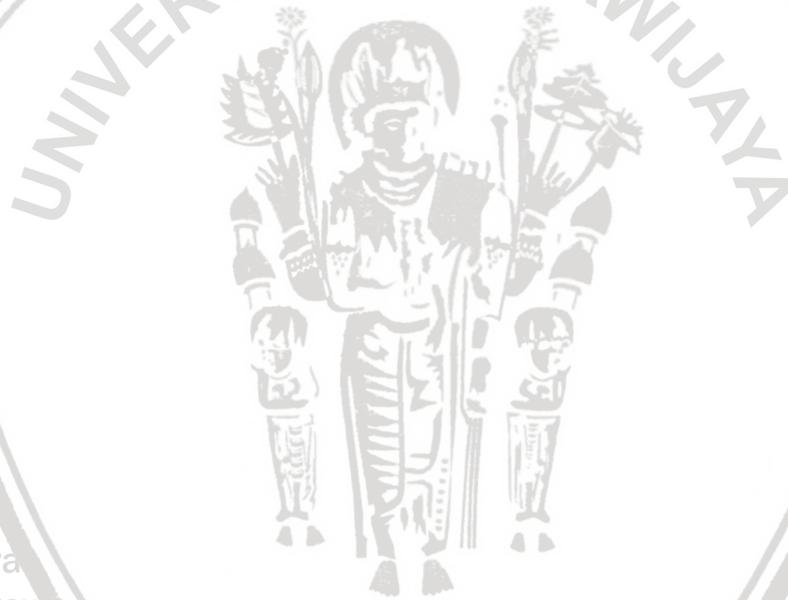


## DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

2.1	Daftar Kosakata <i>Kandoushi Kandou</i> .....	15
2.2	Daftar Kosakata <i>Kandoushi Yobikake</i> .....	17
2.3	Daftar Kosakata <i>Kandoushi Outou</i> .....	18
2.4	Daftar Kosakata <i>Kandoushi Aisatsugo</i> .....	19
3.1	Sumber Data Video <i>Kaiwa</i> .....	31
3.2	Kisi-kisi Lembar Catatan Observasi .....	32
3.3	Kisi-kisi Kuisisioner .....	33
4.1	Data Temuan Kesalahan Penggunaan <i>Kandoushi</i> .....	37
4.2	Jawaban Kuisisioner .....	38



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Adegan Kesalahan <i>Kandoushi</i> Temuan Video <i>Kaiwa</i> dalam Situs Internet	4
4.1 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 1	41
4.2 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 2	42
4.3 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 3	43
4.4 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 4	44
4.5 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 5	46
4.6 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 6	47
4.7 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 7	48
4.8 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 8	50
4.9 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 9	51
4.10 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 10	52
4.11 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 11	53
4.12 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 12	54
4.13 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 13	56
4.14 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 14	57
4.15 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 15	58
4.16 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 16	59
4.17 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 17	61
4.18 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 18	62
4.19 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 19	63
4.20 Adegan <i>Kaiwa</i> dari Kesalahan <i>Kandoushi</i> Data 20	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1.	<i>Curriculum Vitae</i> .....	78
2.	Instrumen Observasi dan Hasil.....	79
3.	Surat Validasi <i>Native Speaker</i> .....	90
4.	Validasi Instrumen oleh <i>Native Speaker</i> .....	91
5.	Instrumen Kuisisioner.....	102
6.	Instrumen Kuisisioner dengan Jawaban Responden.....	105
7.	Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	109



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Muhammad (2014, hal. 43) menyatakan bahwa “bahasa terdiri atas komponen yang secara teratur tersusun menurut pola tertentu yang membentuk suatu kesatuan yang sistematis”. Komponen bahasa terbagi menjadi beberapa unsur pembentuk bahasa. Jika dilihat dari segi linguistik wacana menduduki tingkatan tertinggi dalam unsur bahasa. Sedangkan tingkatan terendah dalam unsur bahasa adalah kata.

Kata merupakan satuan terkecil dalam pembentukan bahasa. Menurut Ningsih, *et all* (2007, hal. 61) “kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan serta merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran”. Setiap kata memiliki makna. Kata juga merupakan pondasi dasar terbentuknya unsur bahasa lainnya (frase, klausa, kalimat, serta wacana).

Menurut pandangan Ahli Tata Bahasa Tradisional Indonesia (Mulyono, 2013, hal.18) kata dibagi menjadi 10 kelas kata. Kelas kata tersebut antara lain kata nomina, verba, adjektiva, numeralia, pronomina, adverbial, konjungsi, preposisi, artikula dan interjeksi. Terdapat kelas kata yang dapat berdiri sendiri dan yang tidak. Salah satu jenis kata yang dapat berdiri sendiri adalah interjeksi.

Kridalaksana (dalam Sudjianto, 2010, hal. 109) menyatakan bahwa “interjeksi (kata seru) merupakan sebuah bentuk kata yang tidak dapat diberi afiks (imbuhan). Interjeksi tidak memiliki dukungan sintaksis dalam bentuk

lain, dan menggambarkan perasaan hati penuturnya”. Sebagai contoh interjeksi dalam bahasa Indonesia yaitu kata “ah”. “Ah” mengandung makna perasaan kecewa, terkejut, sakit, persetujuan, dan perasaan lain. Dalam kalimat: “Ah, kukira aku yang terpilih di kontes itu”, kata “ah” mewakili perasaan kecewa yang ditunjukkan oleh pengujar karena tidak terpilih dalam sebuah kontes.

Selain bahasa Indonesia, seluruh bahasa di dunia juga memiliki interjeksi. Salah satunya adalah bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang interjeksi disebut dengan *kandoushi*. Motojiro (dalam Sudjianto, 2010, hal. 109) menyatakan bahwa “*kandoushi* adalah kata yang mengungkapkan suatu impresi atau emosi secara subyektif dan intuitif seperti perasaan gembira, sedih, marah, heran, terkejut, khawatir dan rasa takut”.

Takanao (dalam Sudjianto, 2010, hal. 110) menyatakan bahwa “*kandoushi* terdiri dari 4 jenis yaitu *kandou* (ungkapan perasaan), *yobikake* (panggilan), *outou* (jawaban), dan *aisatsugo* (ungkapan salam)”. Salah satu contoh *kandoushi* adalah kata “*hora*”. “*Hora*” merupakan salah satu *kandoushi* dari jenis *outou* yang berfungsi untuk mengungkapkan perasaan terkejut karena suatu hal yang terjadi tiba-tiba. Sebagai contoh pada kalimat: “*Hora, goran! Yappari ame ga futta deshou!*” yang berarti “Hey, lihat! Benar-benar turun hujan kan!”. Kata *Hora* menunjukkan perasaan terkejut pengujar karena melihat hujan yang tiba-tiba turun seperti dugaannya.

Pada umumnya, pembelajaran bahasa mencakup 4 aspek pokok yaitu, menulis, membaca, mendengar dan berbicara. Di program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya, 4 aspek tersebut dibagi menjadi 5 mata

kuliah bahasa Jepang. 5 mata kuliah tersebut adalah *moji/kanji* (huruf Jepang), *bunpou* (tata bahasa), *dokkai/sakubun* (membaca dan menulis), *chokai* (mendengar), dan *kaiwa* (percakapan). Pembelajaran bahasa Jepang diajarkan berkala di setiap semester mulai dari tingkat dasar (*shokyuu*) hingga tingkat menengah (*chuukyuu*).

*Kandoushi* merupakan sebuah kata yang diucapkan secara spontan untuk menunjukkan perasaan kepada lawan bicara. *Kandoushi* hanya bisa ditemui dalam pembicaraan verbal (lisan). Oleh karena itu *kandoushi* dapat ditemukan dalam kegiatan percakapan bahasa Jepang. Jika dihubungkan dengan pembelajaran bahasa Jepang, *kandoushi* dapat ditemukan dalam aspek pembelajaran *kaiwa*.

Matsuura (1994, hal. 407) mengartikan *kaiwa* dalam bahasa Indonesia sebagai *percakapan*. Pembelajaran *kaiwa* adalah pembelajaran yang berfokus pada bagaimana cara bercakap-cakap menggunakan bahasa Jepang. Percakapan yang dipelajari disesuaikan dengan tema, topik atau kondisi percakapan yang telah ditentukan. Pembelajaran tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan verbal pembelajar bahasa Jepang.

Umumnya pembelajar bahasa Jepang (khususnya mahasiswa) mudah menguasai materi serta teori yang disampaikan dalam perkuliahan. Namun pada proses penerapannya seringkali terjadi kesulitan. Begitu juga dengan pembelajaran *kaiwa*. Sebagian besar mahasiswa memahami teknik percakapan menggunakan bahasa Jepang dengan baik. Tetapi sering terjadi ketidaksesuaian

penggunaan *goi* (kosakata) atau *bunpou* (tata bahasa) ketika mempraktekkan secara langsung.

Penulis menemukan sebuah video *kaiwa* milik pembelajar bahasa Jepang dalam sebuah situs internet. Dalam video tersebut *kaiwa* dilakukan dengan lancar. Namun dalam video tersebut ditemukan ketidaksesuaian penggunaan *kandoushi*. Video yang ditemukan berjudul  *tugas kuliah kaiwa: INDONESIA NO BUNKA*. Berikut adalah salah satu contoh ketidaksesuaian yang ditemukan:

**Gambar**



**Temuan dalam Internet**

**1.1 Adegan Kesalahan Kandoushi Video Kaiwa Situs**

A : 皆さん、ドリアンを持って来た。一緒に食べよう！  
: *Minna san, dorian o motte kita, isshoni tabeyou!*  
: Kawan-kawan, aku bawa durian, ayo dimakan bareng-bareng!

B : ええ、こっちこっち！  
: *Ee, kocchi kocchi!*  
: Eh?/Iya, sini sini!

(Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=re1ep73x\\_HM](https://www.youtube.com/watch?v=re1ep73x_HM))

Latar dalam adegan tersebut adalah sebuah kamar. A merupakan teman akrab dari B. A menawarkan buah durian pada B dan salah satu pemeran lain dalam video. A menawarkan dengan bersemangat dan B menunjukkan ekspresi terkejut. Dalam kalimat B ditemukan *kandoushi Ee* di mana *kandoushi Ee*

memiliki 2 pengertian. Untuk pengertian yang pertama adalah *kandoushi Ee* dalam jenis *kandou* (menyatakan perasaan terkejut). Dan pengertian yang kedua adalah *kandoushi Ee* dalam jenis *outou* (menyatakan persetujuan).

Jika menggunakan pengertian *Ee* yang pertama (*Ee* sebagai ungkapan terkejut), maka *Ee* dapat diartikan sebagai “eh”. Namun jika pengertian ini digunakan, timbul ketidaksinambungan jawaban dengan pernyataan A sebelumnya. Sedangkan jika menggunakan pengertian yang kedua (*Ee* sebagai ungkapan persetujuan), *Ee* dapat diartikan sebagai “ya”. Namun pengertian ini kurang sesuai dengan ekspresi yang ditunjukkan B yaitu ekspresi terkejut.

Ketidaksesuaian *kandoushi* seperti ini dapat membuat pendengar *kaiwa* menjadi salah dalam memahami maksud *kaiwa* yang disampaikan. Sehingga pesan yang ingin ditunjukkan melalui *kaiwa* tidak dapat tersampaikan dengan baik.

Pada sebuah pembelajaran *kaiwa* di program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya, mahasiswa memperoleh tugas akhir membuat video *kaiwa* berdurasi pendek. Dalam video *kaiwa* milik mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 percakapan dilakukan cukup lama dan terdapat banyak penggunaan *kandoushi*. Penulis ingin mengkaji lebih lanjut tentang ketidaksesuaian penggunaan *kandoushi* dalam video tersebut.

Penulis juga tertarik mengkaji faktor penyebab terjadinya ketidaksesuaian. Oleh karena itu diangkatlah “Kesalahan Penggunaan *Kandoushi* dalam Video *Kaiwa* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2013 Universitas Brawijaya” sebagai judul penelitian.

**1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, permasalahan yang ingin dipecahkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Kesalahan *kandoushi* apa saja yang terdapat dalam *video kaiwa* pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013?
2. Apa faktor penyebab terjadinya kesalahan penggunaan *kandoushi* yang terdapat dalam *video kaiwa* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013?

## 1.2 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan serta batasan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian ini antara lain adalah untuk menganalisis dan mengetahui:

1. Kesalahan mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 terhadap penggunaan *kandoushi* yang terdapat dalam *video kaiwa*.
2. Faktor penyebab terjadinya kesalahan terhadap penggunaan *kandoushi* yang terdapat dalam *video kaiwa* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013.

## 1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini ada 2 aspek yaitu manfaat secara teoritis dan secara praktis.

### a. Manfaat Teoritis

1. Memberikan penjelasan tentang penerapan *kandoushi* dalam *video kaiwa* mahasiswa serta bagaimana kesesuaiannya dengan teori yang ada.
2. Memperkaya pemahaman terkait penggunaan *kandoushi* yang sesuai.

## b. Manfaat Praktis

1. Pembelajar bahasa Jepang: dapat menjadi salah satu pembelajaran *kandoushi* serta untuk mengetahui penerapan yang benar agar tidak terjadi kesalahan penggunaan *kandoushi* ketika menerapkan *kaiwa* dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pengajar bahasa Jepang: dapat dijadikan referensi tentang kesalahan penggunaan *kandoushi* dalam *kaiwa* yang dilakukan oleh pembelajar serta faktor penyebabnya agar dapat menjadi salah satu dasar penyusunan metode pengajaran *kaiwa/kandoushi* selanjutnya.
3. Peneliti lain: dapat menjadi data tambahan serta referensi yang digunakan untuk membantu penelitian terkait *kandoushi* selanjutnya.

## 1.4 Definisi Istilah Kunci

1. Interjeksi: interjeksi/kata seru merupakan kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan batin. Perasaan batin adalah hal yang dirasakan oleh hati (Chaer, hal. 193).
2. *Kandoushi*: kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subyektif dan intuitif seperti rasa gembira, senang, sedih, heran, terkejut, khawatir, takut, dan sebagainya (Sudjianto, hal. 109).
3. *Kaiwa*: salah satu bagian dari aspek pembelajaran bahasa Jepang untuk mengasah kemampuan bercakap-cakap menggunakan bahasa Jepang. Dalam bahasa Indonesia memiliki arti *percakapan* (Matsuura, hal. 407).

4. Video *Kaiwa*: video berdurasi pendek yang dibuat oleh mahasiswa untuk memenuhi tugas mata kuliah *kaiwa*. Dalam video tersebut mahasiswa melakukan *kaiwa* menggunakan bahasa Jepang.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kesalahan Berbahasa**

Kesalahan dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia memiliki pengertian “kesalahan, kekeliruan, atau sesuatu yang salah dan tidak sesuai hukum yang ada”

(Poerwadarminta, 1976, hal. 855). Kesalahan berbahasa dapat diartikan sebagai penggunaan bahasa yang tidak sesuai. Bentuk dari kesalahan berbahasa ada bermacam-macam. Contohnya adalah ujaran yang dituturkan tidak benar, tidak sesuai norma berbahasa, atau tidak sesuai dengan aturan kebahasaan yang telah ditentukan.

Ada beberapa faktor penentu bahasa. Menurut Setyawati (2010, hal. 14), faktor tersebut adalah siapa pengguna, apa tujuan, apa media, bagaimana penyampaian, dalam konteks seperti apa, dan bagaimana situasi ketika menggunakan sebuah bahasa. Penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan faktor-faktor tersebut dapat dikatakan sebagai kesalahan berbahasa.

Kesalahan berbahasa merupakan bagian dari proses dari pembelajaran bahasa.

Adanya kesalahan bahasa menandakan bahwa tujuan proses pembelajaran belum tercapai dengan baik. Semakin banyak kesalahan, maka semakin banyak tujuan pembelajaran yang belum tercapai. Tujuan pengajar bahasa adalah menghilangkan/mengurangi kemungkinan terjadi kesalahan bahasa. Salah satu upaya mengurangi kemungkinan terjadi kesalahan bahasa adalah dengan melakukan analisis kesalahan bahasa.

### 2.1.1 Analisis Kesalahan Berbahasa

Tarigan dan Djago (2011, hal. 59) berpendapat bahwa “melalui kegiatan pengkajian kesalahan berbahasa dapat diungkapkan berbagai kesalahan bahasa yang dilakukan oleh siswa”. Dengan analisis kesalahan berbahasa dapat diketahui latar belakang, sebab-akibat, dan berbagai bentuk kesalahan. Hasil analisis dapat digunakan untuk penyempurnaan/perbaikan pengajaran bahasa. Hasil tersebut juga dapat digunakan untuk melaksanakan remedial bahasa. Hal ini bertujuan mengefektifkan dan mengefisienkan pengajaran bahasa.

Analisis kesalahan adalah sebuah prosedur kerja. Analisis kesalahan memiliki langkah-langkah tertentu dalam proses kegiatannya. Tarigan dan Djago (2011, hal. 63) merumuskan sebuah metodologi penelitian analisis kesalahan berdasarkan gabungan antara metodologi Ellis dan Sridhar. Berikut adalah langkah analisis kesalahan berbahasa menurut metodologi Tarigan dan Djago:

#### 1. Mengumpulkan data

Mengumpulkan data berupa kesalahan berbahasa yang dilakukan oleh siswa, misalnya hasil ulangan, karangan, atau percakapan.

#### 2. Mengidentifikasi dan mengklasifikasi kesalahan

Mengenali dan memilah-milah kesalahan berdasarkan kategori kebahasaan, misalnya kesalahan-kesalahan pelafalan, pembentukan kata, penggabungan kata, dan penyusunan kalimat.

#### 3. Memperingkat kesalahan

Mengurutkan letak kesalahan, penyebab kesalahan, dan memberikan contoh yang benar.

#### 4. Menjelaskan kesalahan

Menggambarkan letak kesalahan, penyebab kesalahan, dan memberikan contoh yang benar.

#### 5. Memprakirakan hal kebahasaan yang rawan

Meramalkan tataran bahasa yang dipelajari yang potensial mendatangkan kesalahan.

#### 6. Mengoreksi kesalahan

Memperbaiki dan bila dapat menghilangkan kesalahan melalui penyusunan bahasa yang tepat, buku pegangan yang baik, dan teknik pengajaran yang serasi.

### 2.1.2 Penyebab Kesalahan Berbahasa

Setyawati (2010, hal. 15) berpendapat bahwa ada beberapa kemungkinan penyebab terjadinya kesalahan berbahasa. Kesalahan berbahasa dapat disebabkan oleh kompleksitas struktur bahasa. Namun, seringkali terjadi kesalahan karena faktor dari luar bahasa itu sendiri. Berikut adalah 3 kemungkinan penyebab kesalahan berbahasa menurut Setyawati:

#### 1. Pengaruh bahasa yang lebih dulu dikuasainya (bahasa ibu) terhadap penggunaan bahasa kedua.

Bahasa ibu dapat mempengaruhi penggunaan bahasa kedua. Seringkali terjadi kesalahan akibat tercampurnya bahasa ibu dengan bahasa kedua. Letak kesalahan ini adalah ketika unsur linguistik (sintaksis, semantik, pragmatik, dan sebagainya) bahasa pertama yang digunakan pada bahasa kedua. Padahal kedua bahasa tersebut memiliki unsur linguistik yang berbeda.

Misal ketika seorang pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mengucapkan *Yaa* untuk mengungkapkan persetujuan dalam sebuah *kaiwa*. Dalam bahasa Indonesia juga terdapat kata “ya” yang berarti iya atau setuju. Namun dalam bahasa Jepang *kandoushi* tersebut menyatakan sebuah perasaan kesulitan. Jadi *Yaa* tidak sesuai jika digunakan untuk menyetujui sesuatu dalam sebuah *kaiwa*.

## 2. Kurang pemahannya pengujar bahasa terhadap bahasa yang digunakan.

Kurangnya pemahaman terhadap bahasa yang dipelajari dapat menjadi penyebab kesalahan berbahasa. Ketika tidak memahami bahasa yang digunakan dengan baik, pengujar menjadi salah/keliru dalam menerapkan kaidah kebahasaan. Kesalahan ini disebut juga dengan kesalahan intrabahasa (*intra-lingual errors*). Beberapa bentuk kesalahan intrabahasa berdasarkan penyebabnya antara lain:

### a. Penyamarataan berlebihan terhadap bahasa (*over generalization*).

Pengujar menciptakan struktur bahasa sendiri karena dianggap tidak akan merubah makna/konsep bahasa sasaran (bahasa target). Contohnya ketika dalam sebuah *kaiwa* pengujar memanggil temannya menggunakan kata “*weei*”. Meskipun ekspresi dan intonasi yang ditunjukkan adalah memanggil seseorang, namun kata yang digunakan tidak termasuk dalam kata seru bahasa Indonesia maupun *kandoushi* sehingga dianggap sebagai kesalahan berbahasa.

### b. Ketidaktahuan batasan kaidah. Pengujar menambahkan hal yang tidak

perlu/menghilangkan hal yang dibutuhkan ketika menggunakan bahasa.

Contohnya ketika pengujar ingin mengungkapkan rasa terimakasih ketika dipuji. Pengujar mengucapkan 2 *kandoushi* sekaligus yaitu *Hai*

dan *Arigatou gozaimasu*. Padahal untuk mengucapkan terimakasih cukup dengan mengucapkan *Arigatou gozaimasu* saja.

- c. Penerapan kaidah yang tidak sempurna. Pengujar sudah memahami penggunaan bahasa dengan baik. Namun terjadi kesalahan ketika menerapkannya secara langsung. Contohnya ketika Pengujar menggunakan *kandoushi Ee* untuk menyetujui pernyataan lawan bicara namun salah mengucapkan menjadi *E* yang berfungsi mengungkapkan rasa terkejut.

- d. Salah menghipotesis konsep bahasa. Pengujar salah dalam memahami perbedaan-perbedaan atau konsep penggunaan bahasa kedua. Contohnya ketika pengujar tidak memahami perbedaan konteks terkejut antara *kandoushi Aa, Are, Ee*, dan *kandoushi* ungkapan keterkejutan lain. Sehingga terjadi kesalahan ketika menerapkannya.

### 3. Pengajaran bahasa yang kurang tepat dan kurang sempurna.

Faktor penyebab kesalahan berbahasa juga dapat berasal dari komponen proses pembelajaran bahasa. Komponen tersebut antara lain adalah pembelajar, pengajar, sumber dan media pembelajaran, sarana dan prasarana belajar, metode pembelajaran dan sebagainya. Tidak tepatnya penyesuaian antara kegiatan pembelajaran dengan komponen yang ada mengakibatkan pembelajaran berlangsung kurang sempurna.

Dalam penelitian ini dianalisis kesalahan penggunaan *kandoushi*. Selain itu dianalisis juga faktor penyebab kesalahan penggunaan *kandoushi* tersebut. Teori ini digunakan sebagai prosedur kerja penelitian. Teori ini juga digunakan untuk

menjawab permasalahan dalam penelitian, yaitu faktor penyebab terjadinya kesalahan penggunaan *kandoushi*.

## 2.2 *Kandoushi*

Chaer (2011, hal. 193) mengemukakan bahwa “interjeksi/kata seru merupakan kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan batin”. Perasaan batin adalah hal yang dirasakan oleh hati. Perasaan hati tersebut dapat berupa rasa terkejut, gembira, sedih, marah, dan sebagainya. Dalam bahasa Jepang, interjeksi disebut dengan *kandoushi*.

Motojiro (dalam Sudjianto, 2010, hal. 109) menyatakan “*kandoushi* adalah kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subyektif dan intuitif”. Emosi yang dimaksudkan antara lain seperti rasa gembira, senang, sedih, heran, terkejut, khawatir, takut, dan sebagainya. Emosi merupakan sesuatu yang spontan muncul ketika pengujar sedang melakukan pembicaraan secara langsung. Oleh karena itu, emosi yang tertuang dalam *kandoushi* hanya bisa ditemukan dalam ragam bahasa verbal (lisan). Dengan adanya ungkapan perasaan, suasana pembicaraan akan terasa lebih hidup.

*Kandoushi* termasuk dalam kelas kata *jiritsugo* (kata yang dapat berdiri sendiri).

Tanpa bantuan kelas kata lain pun *kandoushi* dapat berdiri sendiri bahkan menjadi klausa/kalimat tunggal. *Kandoushi* merupakan *jiritsugo* yang tidak mengalami afiksasi sehingga *kandoushi* tidak dapat diberi afiks (imbuhan). Takanao (dalam Sudjianto, 2010, hal. 110) mengklasifikasikan *kandoushi* menjadi 4 jenis yaitu *kandou*, *outou*, *yobikake*, dan *aisatsugo*. Berikut adalah klasifikasi jenis *kandoushi* dari Takanao:

### 2.2.1 *Kandou* (Impresi)

*Kandou* merupakan *kandoushi* yang mengungkapkan impresi (emosi dari pembicara). Perasaan impresi yang dimaksud antara lain seperti rasa senang, marah, sedih, terkejut, takut, dan sebagainya. Berikut adalah daftar kosakata yang termasuk dalam *kandoushi* jenis *kandou* beserta arti dan contoh penggunaan.

**Tabel 2.1 Daftar Kosakata *Kandoushi Kandou***

<i>Kandoushi</i>	Arti	Fungsi	Contoh Kalimat
<i>Maa</i>	Oh, aduh, astaga, wah	Mengungkapkan rasa heran, rasa terkejut, dan rasa kagum	まあ、おどろいた！ <i>Maa, odoroit!</i> Astaga, aku kaget!
<i>Ou</i>	Oh, ah, aduh	Mengungkapkan perasaan yang mendalam mengenai suatu perkara, keadaan, atau kejadian	おう、寒い <i>Ou, samui</i> Aduh, dingin
<i>E</i>	Eh?, apa?, ya?	Mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian	え、財布がないって <i>E, saifu ga nai'tte</i> Eh? Dompetku gaada
<i>Ee</i>	Hah?, apa?, eh?	Mengungkapkan rasa heran/terkejut	ええ、あの人が死んだ？ <i>Ee, ano hito ga shinda?</i> Apa? Orang itu

*Lanjutan Tabel*

			meninggal?
<i>Sora</i>	Wah!, itu!	Mengungkapkan rasa terkejut karena suatu hal	そら、火事だ <i>Sora, kaji da.</i> Wah! Kebakaran!
<i>Hora</i>	Nah!, ayo!, wah!	Mengungkapkan rasa terkejut karena suatu hal yang tiba-tiba	ほら、ご覧。やっぱ り雨が降ったでしょ う <i>Hora, goran. Yappari ame ga futta deshou.</i> Nah! Akhirnya hujan turun juga.
<i>Hahaa</i>	Ya, oh	Mengungkapkan sebuah persetujuan atau pengertian	ははあ、なるほどね <i>Hahaa, naru hodo ne</i> Oh, begitu yaa

<i>Yareyare</i>	Ah, oh, wah	Mengungkapkan rasa lega/lapang hati setelah mengalami suatu kejadian yang sulit atau melelahkan	やれやれ、よかったね <i>Yareyare, yokatta ne.</i> Ah, syukurlah
<i>Nani</i>	Hah?, apa?	Mengungkapkan rasa terkejut dan seolah-olah tidak percaya terhadap suatu hal/pembicaraan	何？学校は火事だって？ <i>Nani? gakkou wa kaji date?</i> Apa? Sekolah kebakaran?
<i>Are</i>	Lho, aduh, dan wah	Menyatakan rasa aneh(keheranan)	あれ、難しいね <i>Are, muzukashii ne.</i> Wah, kok susah ya.
<i>Aa</i>	Wah, oh, ah, aduh, dan ya	Mengungkapkan rasa kagum atau terkejut	ああ、嬉しい <i>Aa, ureshii</i> Wah, senang banget.

### 2.3.1 *Yobikake* (Panggilan)

*Yobikake* disebut juga sebagai *kata panggilan*. *Yobikake* merupakan *kandoushi* yang menyatakan panggilan, ajakan, dan digunakan juga untuk memberi peringatan kepada orang lain. Berikut adalah daftar kosakata yang termasuk dalam *kandoushi* jenis *yobikake* beserta arti dan contoh penggunaan.

**Tabel 2.2 Daftar Kosakata *Kandoushi Yobikake***

<i>Kandoushi</i>	Arti	Fungsi	Contoh Kalimat
<i>Ou</i>	Hei, hai	Memanggil seseorang untuk diajak bicara	<i>Ou, hairu no ka?</i> Hei, mau masuk?
<i>Oi</i>	Hei, hai, halo, wei	Memanggil seseorang yang kedudukannya sederajat/lebih rendah	おい、早く来い！ <i>Oi, hayaku koi!</i> Wei, cepat kesini!
<i>Moshi-Moshi</i>	Halo, hai, Hei	Memanggil lawan bicara (dipakai dalam percakapan di telepon)	もしもし、石田先生のお宅ですか？ <i>Moshi-moshi, ishida sensei no otaku desu ka?</i> Halo, benar ini rumah bu guru ishida?
<i>Yai</i>	Hei, halo	Memanggil seseorang yang kedudukannya setara/lebih rendah	やい、なにをしているんだ？ <i>Yai, nani o shiterunda?</i>

			Hei, apa yang sedang kau lakukan?
<i>Yaa</i>	Hai, ah, eh, oh, halo	Mengungkapkan keterkejutan sambil memanggil orang lain	やあ、綿貫じゃないか? <i>Yaa, watanuki janai ka?</i> Ah, bukannya watanuki?
<i>Sore</i>	Wah, hei, aduh	Memberi tahu sesuatu/menaruh perhatian pada orang lain	それ！火事だ！ <i>Sore! Kaji da!</i> Wah! Kebakaran!

### 2.3.2 Outou (Jawaban)

*Outou* merupakan *kandoushi* untuk menyatakan jawaban. Jawaban tersebut berfungsi menyetujui atau menolak tuturan lawan bicara. *Outou* juga digunakan untuk melakukan tanggapan/reaksi terhadap pendapat atau tuturan lawan bicara atau orang lain. Berikut adalah daftar kosakata yang termasuk dalam *kandoushi* jenis *outou* beserta arti dan contoh penggunaan.

Tabel 2.3 Daftar Kosakata *Kandoushi Outou*

<i>Kandoushi</i>	Arti	Fungsi	Contoh Kalimat
<i>Ou</i>	Ya	Mengungkapkan suatu persetujuan (biasanya diucapkan laki-laki)	Q: お前行くか? <i>Omae iku ka?</i> (Kamu ikut?) A: おう、当たり前だ <i>Ou, atarimae da.</i> (Ya, pastinya.)
<i>Ee</i>	Ya, benar, betul	Mengungkapkan persetujuan. Kata ini jarang di pakai anak-anak	Q: お元気ですか? <i>O genki desuka?</i> (Sehat sehat saja?) A: ええ、元気です <i>Ee, genki desu.</i> (Ya, sehat.)

<i>Iya</i>	Bukan, tidak, salah	Mengungkapkan ketidaksetujuan atau penolakan	Q: これ、君の？ <i>kore, kimi no?</i> (Ini punyamu?) A: いや、僕のじゃない <i>Iya, boku no janai.</i> (Bukan, bukan punyaku.)
<i>Iie</i>	Tidak, bukan, salah	Mengungkapkan suatu persetujuan. Kata ini lebih terkesan formal dan sopan	Q: 昨日、デパートへ 行きましたか？ <i>Kinou depaato e ikimashita ka?</i> (Apakah kemarin anda pergi ke department store?) A: いいえ、行きませんでした <i>Iie, ikimasen deshita.</i> (Tidak, tidak pergi.)
<i>Hai</i>	Ya, benar, betul	Mengungkapkan suatu persetujuan dengan cara formal dan lebih sopan	Q: あなたは外国人ですか？ <i>Anata wa, gaikokujin desuka?</i> (Apakah anda orang asing?) A: はい、外国人です <i>Hai. Gaikokujin desu.</i> (Betul, saya orang asing)
<i>Un</i>	Ya, baik, oh ya	Mengungkapkan persetujuan, pengakuan, atau pengertian terhadap suatu hal atau tuturan orang lain. Kata ini lebih sering digunakan oleh laki-laki dan berkesan informal	Q: お酒、飲む？ <i>Osake, nomu?</i> (Kamu minum sake?) A: うん、飲む <i>Un, nomu.</i> (Ya, minum.)

Lanjutan Tabel

<b>Kandoushi</b>	<b>Arti</b>	<b>Fungsi</b>	<b>Contoh Kalimat</b>
<i>Sou</i>	Ya, benar, betul, begitulah	Mengungkapkan suatu persetujuan atau pembenaran	Q: 今日は熱いですね <i>Kyou wa atsui desu ne.</i> (Hari ini panas ya.) A: そうですね <i>Sou desu ne.</i> (Ya benar)

### 2.3.3 Aisatsugo (Ungkapan Persalaman)

*Aisatsugo* disebut juga sebagai ungkapan salam. *Aisatsugo* merupakan *kandoushi* yang berfungsi untuk mengungkapkan salam pertemuan, perpisahan, terimakasih, dan sebagainya. Kosakata yang termasuk dalam *kandoushi aisatsugo* disebut *aisatsu* (kosakata dan kalimat salam). Berikut adalah daftar kosakata yang termasuk dalam *aisatsugo* beserta arti dan contoh penggunaan.

**Tabel 2.4 Daftar Kosakata *Kandoushi Aisatsugo***

<i>Kandoushi</i>	Arti	Fungsi
こんにちは <i>Konnichi wa</i>	Selamat siang	Digunakan sebagai persalaman di siang hari(mulai pukul 12:00 sampai pukul 18:00)
おはようございます <i>Ohayou Gozaimasu</i>	Selamat pagi	Sebagai persalaman di pagi hari(mulai pukul 03:00 sampai pukul 12:00)
さようなら <i>Sayounara</i>	Selamat tinggal atau sampai jumpa	Sebagai persalaman ketika akan berpisah dengan lawan bicara(orang lain)
おやすみなさい <i>Oyasuminasai</i>	Selamat tidur atau selamat istirahat	Sebagai persalaman ketika akan berpisah dengan lawan bicara di malam hari, atau biasa diungkapkan menjelang istirahat/tidur malam.
ありがとう <i>Arigatou</i>	Terima kasih	Mengungkapkan rasa terima kasih atas bantuan, pemberian atau perhatian dari orang lain

Setiap *kandoushi* memiliki makna dan fungsi yang berbeda. Pengajar harus memahami makna dan fungsi *kandoushi* yang digunakan. Terdapat banyak penggunaan *kandoushi* dalam video *kaiwa*. Karena pengguna *kandoushi* dalam video *kaiwa* adalah pembelajar bahasa, dimungkinkan terdapat kesalahan dalam penggunaannya. Teori ini digunakan untuk menganalisis sesuai/tidaknya penggunaan *kandoushi* dalam video dengan makna dan fungsinya.

### 2.3 Semantik

Menurut Aminuddin (2011, hal. 15), “semantik merupakan salah satu

cabang ilmu linguistik (ilmu yang mempelajari bahasa) yang mempelajari makna”.

Secara garis besar, bahasa terdiri dari 2 elemen yaitu elemen bentuk dan elemen makna. Elemen bentuk adalah bentuk nyata dari sebuah tuturan yang dapat berupa tulis (kata, frase, dsb.) maupun lisan (bunyi). Sedangkan elemen makna adalah pengertian/maksud yang tercipta dari tuturan yang digunakan.

Dalam bahasa Jepang, semantik disebut dengan *imiron*. “*Imiron* merupakan salah satu cabang dari linguistik (*gengogaku*) yang mengkaji tentang makna” (Sutedi, 2008, hal. 111). Pada dasarnya fungsi bahasa adalah untuk berkomunikasi dan menyampaikan pemikiran. Penyampaian makna dengan benar adalah tujuan utama adanya bahasa. Dengan menggunakan bahasa, struktur kalimat, kosakata yang tepat maka lawan bicara dapat memahami makna dari tuturan yang disampaikan dengan tepat.

Makna kata merupakan salah satu objek kajian semantik. Sebuah komunikasi akan berjalan apabila terdapat kesamaan pengertian/maksud dari setiap kata yang digunakan antara pengujar dan lawan bicara. Makna dasar kata disebut dengan *kihon-gi* (makna asli yang dimiliki oleh suatu kata/makna denotatif). Makna asli yang dimaksud adalah makna bahasa yang digunakan pada masa sekarang. Contoh dalam *kandoushi* adalah makna asli dari *kandoushi* tersebut. Misal kata *hai*. Makna asli dari kata tersebut adalah *persetujuan*.

Penelitian ini menggunakan teori semantik untuk menganalisis kesesuaian makna sesungguhnya dari *kandoushi* dengan makna yang ada pada objek penelitian.

Karena objek penelitian adalah pembelajar bahasa, ada kemungkinan makna *kandoushi* yang digunakan dalam video *kaiwa* tidak sesuai dengan makna aslinya.

Oleh karena itu teori semantik digunakan untuk membatasi bahwa makna yang dijadikan acuan dalam penelitian hanya makna asli dari *kandoushi* saja. Sedangkan makna *kandoushi* yang muncul dalam video *kaiwa* merupakan hal yang akan dikaji dalam penelitian ini. Jika makna yang muncul dalam video *kaiwa* berbeda dengan makna asli, maka dianggap sebagai bentuk kesalahan penggunaan *kandoushi*.

Kegiatan penelitian ini adalah membandingkan makna antara makna asli dengan makna yang terbentuk dalam video *kaiwa*.

#### 2.4 Video *Kaiwa*

*Kaiwa* dalam bahasa Indonesia memiliki arti *percakapan* (Matsuura, 1994, hal. 407). *Kaiwa* merupakan salah satu bagian dari aspek pembelajaran bahasa Jepang.

Pembelajaran *kaiwa* berfokus pada bagaimana cara bercakap-cakap menggunakan bahasa Jepang. Percakapan yang dipelajari disesuaikan dengan tema, topik atau kondisi percakapan yang telah ditentukan.

Aditama dan Astuti (2012, hal. 21) menyatakan bahwa “*kaiwa* adalah sebuah poin terpenting dalam mempelajari bahasa karena fungsi terbesar bahasa adalah sebagai sarana berkomunikasi”. Fungsi komunikasi dapat terwujud secara nyata dengan dilakukannya percakapan. Percakapan tidak hanya berupa pembicaraan secara langsung (*face to face*). Ada juga percakapan jarak jauh seperti pembicaraan di telepon, *video call*, percakapan tertulis (*sms, chat*), dan lain-lain.

“*Kaiwa* adalah sebuah sistem untuk saling bertukar pendapat, gagasan, perasaan, dan keinginan menggunakan bantuan lambang-lambang berupa kata” (Sutedi, 2008, hal. 9). Dalam *kaiwa* dipelajari berbagai macam cara berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang. Pengajar harus memiliki imajinasi dan kompetensi

yang memadai. Kompetensi tersebut mencakup kemampuan mengungkapkan pemikiran sendiri ataupun memahami pemikiran lawan tutur dalam sebuah *kaiwa*.

Aditama dan Astuti (2012, hal. 21) menyebutkan bahwa “ada beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan percakapan”. Faktor tersebut antara lain: mimik wajah, bahasa tubuh, gerak tangan, dan intonasi suara. Faktor tersebut berfungsi memperjelas tuturan yang disampaikan. Adanya ketidaksesuaian faktor tersebut dapat mengaburkan makna dari *kaiwa* yang dilakukan. Pendengar berpotensi salah dalam memahami maksud *kaiwa* yang ingin disampaikan.

Dalam pembelajaran *kaiwa* jurusan Pendidikan Bahasa Jepang 2013 Universitas Brawijaya, pembelajar mendapatkan tugas membuat video *kaiwa*. Video *kaiwa* adalah sebuah film berdurasi pendek. Dalam film tersebut pembelajar (mahasiswa) melakukan *roleplay* (bermain peran) dengan menggunakan *kaiwa*. Pembelajar bebas menentukan sendiri tema, naskah, latar dan pembagian peran dalam film tersebut.

Dalam video *kaiwa* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang 2013 Universitas Brawijaya ditemukan banyak penggunaan *kandoushi*. Video tersebut digunakan sebagai objek penelitian ini. Akan dianalisis penggunaan *kandoushi* dalam video dilihat dari faktor yang mempengaruhi kegiatan percakapan serta didukung dengan konteks percakapan yang ada.

### 2.5 Konteks Ujaran

Konteks adalah hal yang menyertai munculnya sebuah teks/tuturan. Alwi, *et all* (2003, hal. 421) mengatakan bahwa “konteks wacana terdiri atas beberapa unsur seperti situasi, pembicara, pendengar, waktu, adegan, topik, peristiwa, bentuk

amanat, kode dan sarana”. Bentuk amanat merupakan macam-macam bentuk dari sebuah wacana seperti surat, esai, naskah percakapan dan sebagainya. Kode merupakan ragam bahasa yang digunakan seperti ragam baku dan tidak baku.

Sarana adalah perantara komunikasi yaitu pembicaraan langsung, melalui telepon, dan sebagainya. Menurut penulis, *kaiwa* merupakan salah satu bentuk dari wacana berupa naskah percakapan yang direalisasikan dalam tindakan serta tuturan. Oleh karena itu, konteks dalam wacana juga digunakan untuk memahami konteks dalam *kaiwa*.

Menurut Alek dan Achmad (2012, hal. 80), “bunyi ujaran atau lambang yang tertulis dalam sebuah kalimat dapat kita pahami karena setiap kata memiliki makna yang tersimpan dalam otak kita (konsep)”. Memproduksi ujaran memerlukan keterampilan dan kompetensi agar pengujar memahami cara menyampaikan idenya dan bagaimana memahami ucapan lawan tuturnya. Seorang pengujar yang baik harus menguasai cara mengubah/mengolah konsep mental menjadi ujaran lisan.

Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam hal memproduksi ujaran menurut Alek dan Achmad (2012, hal. 110-113).

1. Mengubah konsep kata ke ekspresi. Dalam komunikasi lisan dan isyarat, konsep ide yang tersimpan dalam otak manusia, dengan melalui dorongan hati dikirim melalui syaraf-syaraf penggerak otot pembentuk suara dan mimik wajah. Contohnya ketika menggunakan kata *iie* pengujar juga harus menunjukkan ekspresi penolakan.
2. Konsep penguasaan kata. Penguasaan kata bukan berarti hanya menguasai jumlah kata yang banyak dalam suatu bahasa. Namun juga memahami

bagaimana cara membentuk kata sesuai dengan kebutuhan. Artinya adalah pengujar harus memahami kata yang digunakan dalam ujaran. Misalnya ketika seorang pengujar ingin mengungkapkan sebuah penolakan, dia harus memahami *kandoushi* mana saja yang berfungsi untuk menolak dan memilih yang tepat untuk digunakan.

3. Pembentukan suku kata. Pengujar harus mengucapkan kata sesuai dengan cara pengucapan yang benar. Contohnya jika seorang pengujar ingin mengungkapkan sebuah penolakan menggunakan *kandoushi Iie*, kata yang harus dibunyikan juga harus “iie”.
4. Kesenyapan (titik henti kalimat) dan kilir lidah. Seorang pengujar juga harus hati-hati dalam mengungkapkan sebuah kata/kalimat. Untuk menghindari kesalahan berupa kilir lidah/salah dalam menentukan kesenyapan, dalam menggunakan kata, pengujar juga harus memperhatikan intonasi yang sesuai dengan tujuan penggunaan kata tersebut. Contohnya ketika pengujar menggunakan *kandoushi “Un”*, maka intonasi dan jeda yang diucapkan harus sesuai.

Penelitian ini menggunakan teori konteks dan ujaran untuk menganalisis temuan penelitian dan menjawab permasalahan penelitian. Teori konteks digunakan untuk menganalisis situasi penggunaan *kandoushi* dalam objek penelitian. Sedangkan teori hal yang diperhatikan dalam ujaran digunakan untuk menganalisis bagaimana pemahaman pengujar terhadap *kandoushi* ketika menggunakannya dalam *kaiwa*.

## 2.6 Intonasi

Takunari (2012, hal. 32) menjelaskan tentang intonasi bahwa:

語にはそれぞれ決まったアクセント（音の高低の配置）があるが、具体的は発話の中では、その上にさらに、語より上のレベルにおける音の高低の変化（および、それに伴う音の強さや長さの変化）が起こる。それは「イントネーション」と言う。

*Go ni wa soezore kimatta akusento (oto no takahiku no haichi) ga aru ga, gutaiteki wa hatsuwa no nakade wa, sono-jō ni sarani,-go yori ue no reberu ni okeru oto no takahiku no henka (oyobi, sore ni tomonau oto no tsuyo-sa ya naga-sa no henka) ga okoru. Sore wa [intonēshon] to iu.*

“Dalam bahasa memang ada bermacam-macam aksen (susunan tinggi-rendah bunyi), tetapi dalam sebuah ujaran nyata (langsung), juga terdapat perubahan tinggi-rendah tingkatan (perubahan kuat dan panjangnya bunyi yang dibentuk) dalam bunyi tersebut. Itulah yang disebut dengan intonasi”.

Iwabuchi (dalam Sudjianto., Dahidi, 2004, hal. 52) menjelaskan bahwa “bunyi ucapan yang ada pada masing-masing kata disebut aksen. Sedangkan intonasi dapat dianggap sebagai aksen yang muncul diakhir kata atau kalimat”. Setiap ujaran sudah memiliki aksen yang beragam sesuai dengan kata yang digunakan.

Sedangkan intonasi memiliki kuat dan panjang bunyi yang berbeda sesuai dengan tujuan penggunaannya. Intonasi bertujuan untuk menunjukkan arti dari sebuah struktur kalimat yang telah diciptakan.

Berikut adalah fungsi utama intonasi menurut Takunari (2012, hal. 32):

- 1. Menunjukkan ekspresi dan perasaan pembicara

Dengan intonasi, dapat terlihat perasaan dan ekspresi pembicara. Perasaan yang ditunjukkan berupa keraguan, permintaan, tuntutan, terkejut, tidak percaya, terpukau, dll. Perasaan tersebut ditunjukkan dengan perubahan tinggi rendahnya

bunyi di akhir kata/frase/kalimat. Dalam bahasa Jepang, bunyi di akhir kata/frase/kalimat dibagi menjadi 3 yaitu bunyi naik (↗), bunyi datar (→), dan bunyi rendah (↘). Perubahan bunyi tersebut mencerminkan perasaan pembicara yang

berbeda-beda. Contohnya adalah perbedaan intonasi dalam pengucapan *kandoushi*

*Souka*:

- a. *Souka* (↗) menunjukkan perasaan pembicara ketika bertanya, terkejut, dan sebagainya.
- b. *Souka* (→) menunjukkan perasaan pembicara ketika baru memahami sesuatu, berpikir, dan sebagainya.
- c. *Souka* (↘) menunjukkan perasaan pembicara ketika sedih, menyesal, dan sebagainya.

2. Menciptakan kesatuan bagian dalam sebuah teks

Intonasi digunakan untuk memisahkan pengucapan bagian-bagian dalam sebuah kata/frase/kalimat. Penggunaan intonasi bertujuan untuk menciptakan kesatuan makna dalam sebuah kata/frase/kalimat dengan pemisahan yang ada berupa jeda saat berbicara. Berbeda dengan pemisahan suku kata, jeda dalam intonasi dapat ditempatkan baik lebih atau kurang dari 1 suku kata. Penempatan jeda intonasi ini berpengaruh terhadap makna yang muncul pada kalimat itu sendiri. Berikut adalah contoh bentuk pemisahan menggunakan intonasi (jeda) dalam penggunaan *kandoushi*.

Contoh: *Un, Mochiron!* (ya, tentu)

Posisi Jeda 1 : *Un/ Mochiron!* (ya, tentu)

Posisi Jeda 2 : *U/n/ Mochiron!* (tidak, tentu)

Teori ini akan digunakan untuk menganalisis intonasi yang muncul dalam penggunaan *kandoushi* untuk lebih memahami maksud percakapan yang ingin disampaikan dengan *kandoushi*.

## 2.7 Penelitian Terdahulu

Ada banyak penelitian terkait *kandoushi* dan kesalahan berbahasa. Tidak ditemukan penelitian terkait kesalahan penggunaan *kandoushi*. Oleh karena itu penulis menggunakan penelitian terkait *kandoushi* dan kesalahan berbahasa yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini sebagai referensi. Penelitian yang dijadikan referensi adalah sebagai berikut.

Pertama adalah penelitian dari Melisa Santoso, mahasiswi Sastra Jepang dengan judul “Fungsi *Kandoushi* dalam Drama *Rich Man Poor Woman* Episode 1-7 Karya Tanaka Ryou”. Kemiripan dengan penelitian ini adalah menggunakan objek penelitian berupa penggunaan *kandoushi* dalam video. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik simak. Sumber data berupa video (drama *Rich Man Poor Woman* episode 1-7). Hasil penelitian tersebut adalah terdapat 75 *kandoushi kandou*, 38 *yobikake*, 177 *outou*, 64 *aisatsugo*. Dari temuan tersebut diketahui 40 *kandoushi* menyatakan keterkejutan, 4 tidak menduga, 177 persetujuan dan penolakan, 5 pengertian, 15 sedang berpikir, 38 meminta perhatian, 11 meyakinkan diri, dan 64 persalaman.

Kedua adalah penelitian mengenai analisis kesalahan berbahasa, yaitu penelitian dari Siska Anggraeni dengan judul “Kesalahan Penggunaan Kata Bantu Bilangan (*Josushi*) pada Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Brawijaya Angkatan 2014”.

Kemiripan dengan penelitian ini adalah menganalisis kesalahan berbahasa pada pembelajar bahasa Jepang. Penelitian tersebut menggunakan metode campuran kualitatif-kuantitatif. Sumber data yang digunakan berupa test dan angket. Hasil

penelitian tersebut adalah kata bantu bilangan *Wa* merupakan kesalahan yang paling sering dilakukan. Faktor penyebab kesalahan karena faktor kebiasaan.

Berbeda dengan dua penelitian sebelumnya, penelitian ini membahas kesalahan penggunaan *kandoushi* pada pembelajar bahasa Jepang. Sumber data yang akan digunakan adalah kuisisioner dan video *kaiwa*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Karena objek penelitian adalah video yang dibuat oleh pembelajar bahasa, penelitian ini menggabungkan metode observasi dengan kuisisioner.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Mukhtar (2013, hal. 10) menyatakan bahwa “penelitian kualitatif deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menemukan suatu pengetahuan terhadap suatu subjek penelitian pada suatu saat tertentu”. Subjek penelitian ini adalah kesalahan penggunaan *kandoushi*. Kesalahan yang dianalisis adalah kesalahan penggunaan *kandoushi* yang dilakukan mahasiswa ketika melakukan kegiatan *kaiwa*.

“Penelitian kualitatif ditujukan untuk mencapai pemahaman mendalam mengenai organisasi atau peristiwa khusus dari sumber pemahaman pertama seperti laporan, catatan atau percakapan yang aktual” (Denzin dan Lincoln (1998) dalam Gunawan, 2013, hal. 84-85). Penelitian ini tidak mengubah, menambah, atau mengadakan manipulasi terhadap subjek penelitian. Kegiatan dalam penelitian ini adalah mengamati perilaku kesalahan penggunaan *kandoushi* yang ditemukan dalam video *kaiwa*, serta mengidentifikasi faktor penyebabnya. Kesalahan dan faktor penyebab yang ditemukan saat penelitian dideskripsikan apa adanya.

#### 3.2 Sumber Data

Dalam penelitian ini digunakan 2 sumber data. Sumber data yang pertama adalah video *kaiwa* mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang angkatan

2013. Sumber data kedua adalah kuisisioner.

### 1. Video *kaiwa*

Mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 merupakan mahasiswa yang masih aktif dalam kegiatan perkuliahan serta telah membuat video sebagai tugas pembelajaran *kaiwa*. Dalam Video *kaiwa* mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 percakapan dilakukan cukup lama (sekitar 9-10 menit). Kualitas video jernih serta jumlah video yang dapat diperoleh cukup banyak yaitu 9 buah.

Tema dari setiap video berbeda-beda. Dalam video *kaiwa* angkatan 2013 ditemukan banyak penggunaan *kandoushi* sesuai dengan kajian penelitian, maka video *kaiwa* dijadikan sebagai sumber data. Berikut adalah daftar video *kaiwa* yang digunakan dalam penelitian. Dirumuskan kode video *kaiwa* untuk mempermudah pencatatan data selama penelitian dilakukan.

**Tabel 3.1 Sumber Data Video *Kaiwa***

Judul Video <i>Kaiwa</i>	Kode Video
<i>Ryouri no Jikan</i>	V1
<i>Fushigi na Ishi</i>	V2
<i>Jitensha vs Otabaiku</i>	V3
<i>Hatsukoi?</i>	V4
<i>Fushigi na Tomodachi</i>	V5
<i>Betsu no Sekai</i>	V6
<i>Atarashii Sensei</i>	V7
<i>Reunion</i>	V8
<i>Arafatto Odaiji ni</i>	V9

Untuk mengolah sumber data video *kaiwa* digunakan metode observasi. Menurut Arikunto (2010, hal. 199) “observasi atau disebut juga

dengan pengamatan adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra”. Teknik observasi yang digunakan adalah teknik simak. Dalam kegiatan observasi digunakan instrumen berupa lembar catatan observasi.

Penulis menggunakan teori konteks wacana dari Alwi, *et all* (2003, hal. 421) serta teori Alek dan Ahmad (2012, hal. 113) tentang hal-hal yang harus diperhatikan dalam memproduksi ujaran untuk menganalisis temuan dalam lembar catatan observasi. Kode video yang telah dibuat digunakan dalam pencantuman judul video (contoh: V3/2:54). V3 menunjukkan judul penelitian, 2 menunjukkan menit dan 54 menunjukkan detik. Berikut adalah kisi-kisi lembar observasi yang telah dibuat.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Catatan Observasi**

No	Judul/ Menit	Kandoushi (Jenis)	Tampak dalam video				
			Konteks <i>Kaiwa</i>	Konsep kata ke ekspresi	Pengu asaan Kata	Pembentu kan suku kata	Keseny apan, intonasi
1.							
2.							
3.							
4.							

## 2. Kuisisioner

Sumber data yang kedua adalah kuisisioner. “Kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang hal pribadi maupun hal lain”

(Arikunto, 2010, hal. 194). Kuisisioner dipilih untuk mengetahui bagaimana pemahaman serta pendapat mahasiswa terhadap *kandoushi*. Kuisisioner digunakan untuk mengetahui faktor penyebab kesalahan penggunaan *kandoushi*.

Dalam penelitian ini kuisisioner yang digunakan bersifat terbuka.

Butir pertanyaan kuisisioner menghasilkan jawaban isian terkait pengetahuan serta pendapat responden tentang *kandoushi* dan pembelajaran *kandoushi*.

Mahasiswa yang melakukan kesalahan penggunaan *kandoushi* dalam temuan observasi video *kaiwa* dijadikan sebagai responden kuisisioner.

Untuk memperoleh data melalui instrumen kuisisioner dibuat kisi-kisi pertanyaan. Perumusan butir-butir pertanyaan dalam kuisisioner dibuat berdasarkan teori Takanao (dalam Sudjiyanto, 2010, hal. 110) tentang makna *kandoushi*, serta teori Setyawati (2010, hal. 15) mengenai penyebab terjadinya kesalahan berbahasa. Berikut adalah Kisi-kisi Kuisisioner

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Kuisisioner**

Teori	Indikator	Soal
<i>Kandoushi</i>	Pengetahuan <i>Kandoushi</i>	Apakah anda mengenal <i>kandoushi</i> (kata seru bahasa Jepang)? (1)  <i>Kandoushi</i> apa saja yang anda ketahui? (2)
	Penerapan <i>kandoushi</i> dalam <i>kaiwa</i>	Apakah anda sering menggunakan <i>kandoushi</i> ketika melakukan percakapan bahasa Jepang ( <i>kaiwa</i> )? (3)  Kandoushi apa yang pernah/sering anda gunakan? (4)
Penyebab Kesalahan Berbahasa	Pengaruh Bahasa Ibu	Sejak kapan anda mulai belajar bahasa Jepang ? (5)

Lanjutan Tabel

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Kuisioner**

Teori	Indikator	Soal
		Menurut anda adakah <i>kandoushi</i> yang mirip dengan kata seru dalam bahasa Indonesia ?(6)
	Salah dalam menerapkan kaidah kebahasaan	Menurut anda <i>kandoushi</i> mana yang paling sulit dipelajari ? (7)  Kesulitan apa yang sering anda temui ketika mempelajari/menghafalkan <i>kandoushi</i> ?(8)
	Pengajaran bahasa yang kurang tepat	Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran <i>kaiwa</i> selama ini ? (9)
	Pendapat Pribadi	Menurut anda, alasan apa yang menyebabkan anda kesulitan dalam mempelajari dan memahami penggunaan <i>kandoushi</i> ? (11)
Kesalahan Berbahasa	Kesalahan <i>kandoushi</i>	Mengapa anda menggunakan <i>kandoushi</i> ..... dalam video <i>kaiwa</i> ini? (Jelaskan alasannya) (12)

Butir pertanyaan nomor 1-11 dijawab dengan diisikan langsung pada saat kuisioner diberikan. Namun untuk pengisian butir pertanyaan nomor 12 sedikit berbeda. Jawaban diisikan setelah responden ditunjukkan cuplikan video *kaiwa* ketika melakukan kesalahan penggunaan *kandoushi*.

Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi responden yang lupa dengan *kaiwa* yang pernah dilakukan dalam video. Dengan begitu diharapkan diperoleh alasan melakukan kesalahan penggunaan *kandoushi* yang obyektif.

### 3.3 Pengumpulan Data

Tahapan yang digunakan dalam pengumpulan data untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan instrumen lembar catatan observasi dan kuisioner.
2. Melakukan uji validitas kualitatif dan reliabilitas kualitatif dengan melakukan uji validitas isi (*content validity*). Dalam tahap ini penulis mengkonsultasikan kisi-kisi instrumen lembar catatan observasi dan butir pertanyaan kuisioner kepada dosen pembimbing. Untuk uji reliabilitas digunakan teori dari Gibbs (Creswell, 2014, hal. 258) dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  - a. Mengecek hasil lembar catatan observasi dan kuisioner untuk memastikan tidak adanya kesalahan selama proses pembuatan lembar catatan observasi dan kuisioner
  - b. Memastikan tidak adanya definisi makna yang mengambang baik dalam tabel catatan observasi maupun butir pertanyaan dalam kuisioner
  - c. Mendiskusikan hasil rancangan lembar catatan observasi dan kuisioner dengan teman sesama peneliti (*sharing analisis*)
  - d. Melakukan *cross-check* untuk membandingkan hasil rancangan instrumen dengan instrumen peneliti lainnya
3. Observasi video *kaiwa* menggunakan lembar catatan observasi. Setelah data diperoleh dilakukan validitas data temuan dengan diskusi bersama *native speaker* (penutur asli) bahasa Jepang
4. Penentuan responden kuisioner

5. Menguji kuisisioner pada responden

3.4 Analisis Data

Penulis menggunakan metode penelitian analisis kesalahan dari Tarigan dan Djago (2011, hal. 63). Metode ini adalah gabungan dari metode yang dirumuskan oleh Ellis dan Sridhar. Berikut adalah langkah analisis data yang dilakukan.

7. Menganalisis kesalahan penggunaan *kandoushi* yang ditemukan
8. Memilah kesalahan berdasarkan klasifikasi jenis *kandoushi*
9. Menjelaskan letak kesalahan dengan dihubungkan pada teori makna *kandoushi* serta memberikan koreksi *kandoushi* yang lebih sesuai untuk digunakan
10. Menganalisis penyebab kesalahan dari hasil analisis observasi yang didukung dengan temuan jawaban kuisisioner

**BAB IV**  
**TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Temuan**

Tahap pengumpulan sumber data, observasi, pengumpulan data, serta validasi data hasil observasi dilakukan pada tanggal 16 Mei - 23 Mei. Pengumpulan data kuisisioner dilakukan pada 3 Juni - 20 Juni. Berikut ini adalah data temuan dari kegiatan observasi serta kuisisioner untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

**4.1.1 Kesalahan Penggunaan *Kandoushi* dalam Video *Kaiwa***

Setelah dilakukan observasi video *kaiwa* dengan teknik simak dan dilakukan validasi data dengan *native speaker*, diperoleh data temuan kesalahan penggunaan *kandoushi* sebagai berikut.

**Tabel 4.1 Data Temuan Kesalahan Penggunaan *Kandoushi***

<i>Kandoushi</i>	No	Kode Video/Menit
<b>Kandou</b>		
え	1.	V8/04:45
ええ	2.	V9/06:59
ああ	3.	V8/02:38
おう	4.	V8/05:15
やっと	5.	V5/04:56
	6.	V1/03:19
へ	7.	V3/03:36
	8.	V9/07:25
<b>Outou</b>		
	9.	V1/00:37
はい	10.	V8/03:36
ええ	11.	V3/08:54
	12.	V7/02:30
	13.	V8/02:35
そう	14.	V3/05:00
ううん	15.	V8/03:23
おう	16.	V9/06:55

## Lanjutan Tabel

<i>Kandoushi</i>	No	Kode Video/Menit
<b>Yobikake</b>		
さあ	17.	V5/03:53
ね	18.	V7/04:44
	19.	V7/05:56
	20.	V7/07:21
<b>Aisatsugo</b>		

Dalam penelitian observasi video *kaiwa* ditemukan 20 kesalahan penggunaan *kandoushi*. Terdapat 9 kesalahan dalam jenis *kandoushi kandou*, 8 kesalahan penggunaan *kandoushi outou*, dan 4 kesalahan penggunaan *kandoushi yobikake*. Tidak ditemukan kesalahan dalam penggunaan *kandoushi aisatsugo*.

#### 4.1.2 Faktor Penyebab Kesalahan Penggunaan *Kandoushi*

Responden kuisioner berjumlah 16 orang mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang 2013. Jawaban dari seluruh responden dianalisis dan diperoleh jawaban secara umum dari setiap butir pertanyaan. Berikut adalah temuan jawaban kuisioner yang digunakan untuk menganalisis faktor penyebab kesalahan penggunaan *kandoushi*.

**Tabel 4.2 Jawaban Kuisioner**

No.	Pertanyaan	Kesimpulan Jawaban
1.	Sejak kapan anda mempelajari bahasa Jepang?	Sebagian besar responden (56, 25%) mempelajari bahasa Jepang sejak SMA. Sisanya mempelajari sejak masuk universitas.
2.	Apakah anda mengenal <i>kandoushi</i> (kata seru dalam bahasa Jepang)?	Seluruh responden menjawab "Iya".

## Lanjutan Tabel

No.	Pertanyaan	Kesimpulan Jawaban
3.	<i>Kandoushi</i> apa saja yang anda ketahui? (Sebutkan beserta arti yang anda pahami!)	Responden menjawab 3-4 <i>kandoushi</i> namun tidak disertai dengan arti <i>kandoushi</i> .
4.	Apakah anda menggunakan <i>kandoushi</i> ketika melakukan percakapan dalam bahasa Jepang?	Seluruh responden menjawab menggunakan <i>kandoushi</i> meskipun hanya kadang-kadang.
5.	<i>Kandoushi</i> apa yang pernah/sering anda gunakan?	<i>Kandoushi</i> yang paling sering digunakan adalah <i>kandou</i> dan yang jarang digunakan adalah <i>kandoushi aisatsugo</i>
6.	Adakah <i>kandoushi</i> yang mirip dengan kata seru bahasa Indonesia	75% responden menjawab "Ada". Kemiripan terletak pada arti dan pelafalan antara <i>kandoushi</i> dengan interjeksi bahasa Indonesia.
7.	<i>Kandoushi</i> mana yang sulit untuk anda pelajari?	11 responden menjawab tidak merasa ada <i>kandoushi</i> yang sulit dipelajari. 6 responden lain menjawab <i>kandou</i> , <i>yobikake</i> , dan <i>aisatsugo</i> .
8.	Apa kesulitan dan hambatan anda dalam mempelajari <i>kandoushi</i> ? (Jelaskan alasan anda)	Responden menjawab kesulitan terletak pada penggunaan/penerapan <i>kandoushi</i> , pemahaman arti <i>kandoushi</i> , mempelajari <i>kandoushi</i> secara otodidak dan jarang mempraktekkan percakapan menggunakan bahasa Jepang.
9.	Apakah dalam pembelajaran <i>kaiwa</i> diajarkan <i>kandoushi</i> ?	56, 25% responden menjawab <i>kandoushi</i> tidak diajarkan dalam <i>kaiwa</i> . <i>Kandoushi</i> dipelajari secara otodidak dengan menyelipkan pada percakapan, melihat buku teks pelajaran dan melihat contoh <i>kaiwa</i> dalam video.
10.	Bagaimana konsep pembelajaran <i>kaiwa</i> terkait <i>kandoushi</i> selama ini? Bagaimana pendapat anda?	Responden berpendapat bahwa tidak ada penjelasan secara langsung terkait <i>kandoushi</i> . Konsep pembelajaran <i>kaiwa</i> yang diterapkan adalah kegiatan mempresentasikan percakapan di kelas.
11.	Menurut anda alasan apa yang menyebabkan anda kesulitan dalam mempelajari dan memahami <i>kandoushi</i> ?	5 responden merasa mengalami kesulitan dalam pemahaman <i>kandoushi</i> , 3 responden mengalami kesulitan karena penggunaan bahasa ibu, dan 8 responden mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran <i>kandoushi</i> .
12.	Mengapa anda menggunakan <i>kandoushi</i> .....dalam video <i>kaiwa</i> ini?	(Jawaban dicantumkan dalam sub bab pembahasan)

Dari jawaban kuisioner tersebut ditemukan beberapa faktor penyebab kesalahan penggunaan *kandoushi* dalam video *kaiwa*. Faktor yang ditemukan sesuai dengan teori penyebab kesalahan berbahasa dari Setyawati (2010, hal. 15). Berikut adalah temuan faktor penyebab kesalahan penggunaan *kandoushi*:

- a. Pengaruh interjeksi bahasa ibu (Indonesia) terhadap penggunaan *kandoushi*.
- b. Pembelajaran *kaiwa* (khususnya penjelasan tentang *kandoushi*) yang kurang sempurna.
- c. Kurang pemahannya bahasa yang digunakan (bahasa Jepang) terutama dalam lingkup penggunaan *kandoushi*.

#### 4.2 Pembahasan

Berikut ini adalah pembahasan data observasi dan data kuisioner untuk menjawab permasalahan penelitian. Untuk menjawab permasalahan pertama yaitu “kesalahan *kandoushi* apa saja yang terdapat dalam video *kaiwa* pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013?” digunakan teori Takanao (dalam Sudjianto, 2010, hal. 110), teori Alwi (2003, hal. 421), teori Alek dan Ahmad (2012, hal. 110-113) serta teori Takunari (2012, hal. 32).

Dicantumkan jawaban kuisioner butir pertanyaan 12 tentang alasan penggunaan *kandoushi*. Dicantumkan juga hasil diskusi dengan *native speaker*.

Untuk menjawab permasalahan kedua yaitu “apa faktor penyebab terjadinya kesalahan penggunaan *kandoushi* yang terdapat dalam video *kaiwa* mahasiswa

Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013?” digunakan teori Setyawati (2010, hal. 15).

### 4.2.1 Kesalahan Penggunaan *Kandoushi* dalam Video *Kaiwa*

#### A. Kesalahan *Kandoushi Kandou*

##### *Kandoushi E*

##### Data 1



Gambar 4.1 Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi* Data 1

##### Konteks situasi :

A adalah teman B. A dan B sedang berbincang-bincang di sebuah kafe. A bercerita bahwa ia sedang bekerja di perusahaan. B yang baru mengetahui hal tersebut bertanya pada A.

A : 本当？私もその仕事をやるんだよ。  
: *Hontou? Watashi mo sono shigoto wo yarun da yo.*  
: Benarkah? Aku juga melakukan pekerjaan itu.

B : え、Aちゃん会社で働いてるの？  
: *E, A-chan kaisha de hataraiteruno?*  
: Apa, A sedang kerja di sebuah kantor?

(V8/04:45)

**Alasan** : Karena ingin bertanya kepada lawan bicara.

**Pendapat *native*** : Seharusnya terkejut.

**Pembahasan :**

Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi E* berfungsi untuk menunjukkan rasa terkejut. Intonasi ucapan B tidak menunjukkan keterkejutan. Dalam data ini B salah menggunakan *kandoushi E* untuk mengawali pertanyaan. Seharusnya digunakan *kandoushi* mengawali pertanyaan seperti *Anou*, atau *E-to*.

***Kandoushi Ee***

**Data 2**



**Gambar 4.2 Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi* Data 2**

**Konteks situasi :**

A, B, C, dan D adalah teman. Dalam perjalanan menjenguk seorang teman, mereka terjatuh di rerumputan sehingga pakaian mereka menjadi kotor. A memberikan intruksi pada teman-temannya untuk pulang berganti pakaian. Namun ketika belum selesai memberikan intruksi, B, C, dan D sudah akan pergi. A pun memanggil mereka.

A : ええ、ちょっと待って！十分後でここに会おう！オ

ケー？

: *Ee, chotto matte! Juppun ato de koko ni aou! Okee?*

: Iya, tunggu dulu! 10 menit lagi kumpul disini ya! Okee?

B, C, dan D : うん!  
: Un!  
: Ya!

(V9/06:59)

**Alasan** : *Ee* Adalah *kandoushi* yang sering saya gunakan ketika percakapan baik dalam bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia.

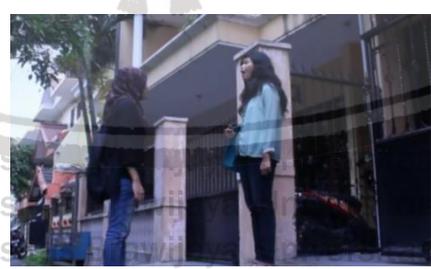
**Pendapat native** : Seharusnya menggunakan *kandouhshi Ne*.

**Pembahasan** :  
Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Ee* berfungsi untuk menunjukkan rasa terkejut.

Dalam bahasa Indonesia terdapat interjeksi “Eh” yang digunakan untuk memanggil/menarik perhatian lawan bicara. Dalam data ini A salah menggunakan *kandoushi Ee* ketika memanggil teman. Seharusnya digunakan *kandoushi* untuk memanggil seperti *Yai, Ou, Oi*, atau *Ne*.

**Kandoushi Aa**

**Data 3**



**Gambar 4.3 Adegan Kaiwa dari Kesalahan Kandoushi Data 3**

**Konteks situasi :**

A adalah teman sekaligus tetangga B. A berpapasan dengan B di depan rumah mereka. A akan pergi ke acara reuni SMA. B juga sama. A mengajak untuk pergi bersama. B menyetujuinya.

A : ええ、一緒に行きませんか？

: *Ee, Isshoni ikimasenka?*

: Ya, maukah pergi bersama?

B : ああ、行きましょう。

: *Aa, ikimashou.*

: Wah, ayo

(V8/02:38)

**Alasan** : Untuk menanggapi lawan bicara.

**Pendapat native** : Seharusnya menggunakan *kandouhsi Ee*.

**Pembahasan** :

Percakapan menggunakan ragam bahasa formal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Aa* berfungsi untuk menunjukkan rasa terkejut.

Dalam data ini B salah menggunakan *kandoushi Aa* untuk menyetujui ajakan A.

Seharusnya digunakan *kandoushi* yang menyatakan persetujuan dalam ragam bahasa formal seperti *Ee* atau *Hai*.

**Kandoushi Ou****Data 4****Gambar 4.4 Adegan Kaiwa dari Kesalahan Kandoushi Data 4****Konteks situasi :**

A dan B adalah teman. Dalam acara reuni SMA di sebuah kafe mereka membicarakan hobi. Ternyata A dan B memiliki hobi yang sama. A menyatakan pendapat tentang hobi tersebut. B menanggapi.

A : 同じだね！ショッピングは面白いね！  
 : *Onaji da ne! Shoppingu wa omoshiroi ne!*  
 : Sama ya! Berbelanja itu menyenangkan ya!

B : おう、そう。  
 : *Oo, sou.*  
 : Ah, iya.

(V8/05:15)

**Alasan** : Karena saya reflek. Terkadang ketika belajar mengenai bahasa ke-2 ada beberapa ekspresi-ekspresi bahasa pertama masuk/campur dengan bahasa kedua. Seperti saya menggunakan kata “Oooh.” dalam percakapan bahasa Jepang.

**Pendapat native** : *Ou* adalah *kandoushi* untuk laki-laki. Seharusnya menggunakan *Aa*.

**Pembahasan :**

Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Ou* berfungsi untuk menunjukkan rasa terkejut. *Ou* digunakan oleh laki-laki. Dalam bahasa Indonesia terdapat interjeksi “Oh” yang digunakan untuk menyatakan pemahaman. B menunjukkan ekspresi dan intonasi pemahaman. Dalam data ini B salah menggunakan *kandoushi Ou* ketika mengungkapkan pemahaman. Dengan melihat konteks yang ada, seharusnya digunakan *kandoushi* pembenaran pernyataan seperti *Un* atau *Sou*.

***Kandoushi Yatto***

**Data 5**



**Gambar 4.5 Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi* Data 5**

**Konteks situasi :**

A dan B adalah sahabat. A yang meninggal dan menjadi hantu mencari B. Setelah sekian lama akhirnya A dapat bertemu dengan B di atap sebuah gedung tua.

A : やっと、君に会える。じゃ、今行こう。  
: *Yatto, kimi ni aeru. Jya, ima ikou.*  
: Akhirnya, bisa ketemu kamu. Nah, ayo pergi sekarang.

B : やめなさい！あなたは世界の物ではない。  
: *Yamenasai! Anata wa sekai no mono dewanai.*  
: Hentikan! Kamu bukanlah makhluk dunia ini.

(V5/04:56)

**Alasan** : Karena *Yatto* berarti *akhirnya*. Maksudnya, “akhirnya aku bisa bertemu denganmu” karena tokoh tersebut sudah mencari teman lamanya dalam waktu yang cukup lama.

**Pendapat *native*** : Menunjukkan rasa capek/lega.

**Pembahasan** :

Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Yatto* berfungsi menunjukkan perasaan gembira.

Dalam data ini A mengungkapkan *kandoushi* ini dengan ekspresi dan intonasi datar yang tidak menunjukkan perasaan gembira. A salah menentukan ekspresi dan intonasi ketika menggunakan *kandoushi Yatto*. Seharusnya ditunjukkan ekspresi dan intonasi gembira/lega.

***Kandoushi Hee***

**Data 6**



**Gambar 4.6 Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi* Data 6**

**Konteks situasi :**

A adalah MC sebuah acara TV. B adalah narasumber dalam acara tersebut.

B bercerita pada A bahwa dia suka dengan karakter *bentou* yang lucu. A menanggapi cerita B.

B : 私へロキッティとリラックマが一番好きです。  
: *Watashi herokitti to rirakkuma ga ichiban daisuki desu.*  
: Saya paling suka *helloworld* dan *rilakkuma*.

A : へ! そうですか、かわいそうですね。  
: *He! Soudesuka, kawai sou desune.*  
: Oh! Begitu ya, sepertinya lucu ya.

(VI/03:19)

**Alasan** : Untuk menyatakan keterkejutan terhadap hal yang diucapkan lawan bicara.

**Pendapat native:** Seharusnya digunakan *aitsuchi* (menanggapi tuturan lawan bicara).

**Pembahasan** :

Percakapan menggunakan ragam bahasa formal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Hee* berfungsi untuk menunjukkan rasa terkejut ketika memahami hal baru. Terdapat interjeksi bahasa Indonesia “He” yang digunakan pengujar untuk menanggapi tuturan lawan bicara. Jika melihat konteks *kaiwa*, seharusnya digunakan *kandoushi* yang berfungsi untuk menanggapi. Dalam data ini A salah menggunakan *He* untuk menanggapi tuturan lawan bicara serta menggunakan nada terkejut. Seharusnya digunakan *kandoushi* untuk menanggapi tuturan seperti *Souka* atau *Soudesuka* dengan ekspresi serta intonasi menanggapi tuturan.

## Data 7



Gambar 4.7 Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi* Data 7

### Konteks situasi :

A dan B adalah teman. Di area parkir kampus A bercerita tentang masalahnya pada B. Tapi B tidak serius menanggapi. A marah dan pergi meninggalkan B. B terkejut dengan A yang tiba-tiba marah dan pergi. B memanggil A.

A : そうねそうねと言わないでよ！バカ！  
 : *Soune soune to iwanaide yo! Baka!*  
 : Jangan bilang begitulah begitulah dong! Dasar!

B : ええ、そうね。へえ！Aさん、ちょっと待ってよ！  
 : *Ee, soune.. He! A san, chotto matte yo!*  
 : Ya, begitulah...Loh! A, tunggu!

(V3/03:36)

**Alasan** : Alasannya karena situasi ini saya mendengarkan tapi tidak terlalu memperhatikan apa yang dibicarakan dan memperhatikan orang lain (tidak fokus).

**Pendapat native** : Seharusnya menggunakan *kandoushi Ee*.

### Pembahasan :

Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan

secara langsung. *Kandoushi He* berfungsi untuk menunjukkan rasa terkejut ketika memahami hal baru. Dalam data ini B heran dengan tingkah A. B salah menggunakan *kandoushi He* untuk menunjukkan rasa heran/terkejut. Seharusnya digunakan *kandoushi* yang menunjukkan rasa terkejut karena heran seperti *Ee* dan *E*.

**Data 8**



**Gambar 4.8 Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi* Data 8**

**Konteks situasi :**

A adalah teman B. A dan teman-temannya pergi menjenguk B yang sedang sakit. Sesampainya di rumah B, A dan teman-temannya terheran melihat bahwa B baik-baik saja.

A :  $\text{へえー} \text{—} \text{B} !$   
 : *Hee,, B!*  
 : *Looh,, B!*

(V9/07:25)

**Alasan :** Itu seperti ungkapan terkejut sebenarnya saya menggunakan kata  $\text{ええ}$  dan  $\text{へええ}$  itu sama. Mungkin beda awalan. Saya suka kedua ungkapan itu.

**Pendapat native :** Seharusnya menggunakan *kandoushi E*.

**Pembahasan :**

Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi He* berfungsi untuk menunjukkan rasa terkejut ketika memahami hal baru. A beranggapan penggunaan *kandoushi Ee* sama dengan *He*. Dalam data ini A heran melihat dengan kondisi B. A salah menggunakan *kandoushi He* untuk mengungkapkan rasa heran. Seharusnya digunakan *kandoushi* terkejut dengan rasa heran seperti *E* atau *Ee*.

**B. Kesalahan *Kandoushi Outou***

***Kandoushi Hai***

**Data 9**



**Gambar 4.9 Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi* Data 9**

**Konteks situasi :**

A adalah MC sebuah acara TV. B adalah narasumber dalam acara tersebut.

Dalam sesi perkenalan sebelum acara dimulai, A memuji kecantikan B. B merasa tersanjung.

- A : B、可愛いですね。
- : B, *kawaii desune*.
- : B imut ya.

B Brawijaya : はい、ありがとうございます。

Brawijaya : *Hai, Arigatou gozaimasu.*

: Iya, terimakasih.

(VI/00:37)

**Alasan** : Kenapa saya menggunakan *kandoushi Hai*, karena saya telah dibilang kalau katanya saya *kawaii*. Hehehe maka dari itu saya bilang *hai, arigatou gozaimasu*.

**Pendapat native** : Seharusnya menggunakan *kandoushi Iie*.

**Pembahasan** :

Percakapan menggunakan ragam bahasa formal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Hai* berfungsi untuk menyatakan persetujuan.

Dalam bahasa Jepang, mengatakan *Hai* ketika dipuji dinilai kurang sopan. B salah menggunakan *kandoushi Hai* ketika dipuji. Seharusnya digunakan *kandoushi Iie* untuk menanggapi pujian. Dapat juga menanggapi pujian dengan menggunakan *kandoushi Arigatou gozaimasu* saja.

**Data 10**



**Gambar 4.10 Adegan Kaiwa dari Kesalahan Kandoushi Data 10**

**Konteks situasi** :

A adalah teman B dan C. A baru datang di acara reuni SMA. A menyapa B dan C yang sudah datang terlebih dahulu.

A : はい!

: *Haai!*

: *Iyaa!*

B dan C : はい~

: *Haai*

: *Iyaa*

(V8/03:36)

**Alasan** : Saya menggunakan *kandoushi Hai* dalam video *kaiwa* tersebut karena kata *Hai* merupakan sapaan universal ketika bertemu dengan orang. Meskipun kata itu bukan asli dari Jepang, namun kata itu sering digunakan oleh anak muda Jepang saat ini.

**Pendapat native** : Saya biasanya menggunakan *Otsukare*.

**Pembahasan** :

Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Hai* berfungsi untuk mengungkapkan persetujuan.

Dalam bahasa Indonesia terdapat interjeksi “Hai” yang digunakan sebagai ungkapan salam pertemuan. Dalam data ini A salah menggunakan *kandoushi Hai* sebagai ungkapan persalaman. Seharusnya digunakan *kandoushi* ungkapan salam seperti *Ohayou gozaimasu*, *Konnichiwa*, atau *Konbanwa*.

**Kandoushi Ee**

**Data 11**



**Gambar 4.11 Adegan Kaiwa dari Kesalahan Kandoushi Data 11**

**Konteks situasi :**

A dan B adalah musuh C dan D di sekolah. Pada siang hari A, B, C dan D melakukan pertandingan balap. A dan B kalah dalam pertandingan tersebut. C menanyakan bagaimana perasaan A dan B.

C : どう、二人とも？  
: *Dou, futari tomo?*  
: Gimana, kalian berdua?

A : ええ、とても疲れたわね。  
: *Ee, totemo tsukaretawane.*  
: Ya, benar-benar melelahkan ya.

**Alasan :** Dalam situasi ini saya menggunakan itu untuk mengungkapkan pendapat seperti “begini ya”.

**Pendapat native :** *Ee* digunakan untuk menanggapi dalam ragam bahasa formal.

**Pembahasan :** Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Ee* berfungsi untuk menanggapi. Dalam bahasa Indonesia terdapat interjeksi “Ee” yang biasa digunakan ketika hendak

mengatakan sesuatu. Dalam data ini C salah menggunakan *kandoushi Ee* dalam percakapan ragam bahasa Informal. Seharusnya digunakan *kandoushi* tanggapan informal seperti *Un*.

#### Data 12



Gambar 4.12 Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi* Data 12

#### Konteks situasi :

A sedang berada di kamar. A sedang menelepon seorang teman dan mengajaknya untuk pergi ke taman. Ternyata teman A tidak bisa pergi dan meminta maaf. A memaklumi temannya yang tidak bisa ikut pergi.

A : そうか。ええ、大丈夫、大丈夫  
 : *Souka. Ee, daijoubu, daijoubu*  
 : Oh gitu. Iya nggak apa, nggak apa.

(V7/02:30)

**Alasan** : Dalam percakapan tersebut saya memahami keadaan teman yang tidak bisa diajak pergi.

**Pendapat native** : Karena teman seharusnya menggunakan *Un*

#### Pembahasan

Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan dengan menggunakan telepon. *Kandoushi Ee* berfungsi untuk mengungkapkan persetujuan atau menanggapi pembicaraan dalam ragam bahasa formal. Dalam

data ini pembicaraan dilakukan antar teman. A menggunakan ragam bahasa informal. A salah menggunakan *kandoushi Ee* dalam sebuah pembicaraan antar teman. Seharusnya digunakan *kandoushi* ungkapan persetujuan ragam bahasa informal seperti *Hai* dan *Un*.

### Data 13



Gambar 4.13 Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi* Data 13

#### Konteks situasi :

A adalah teman sekaligus tetangga B. A berpapasan dengan B di depan rumah mereka. A akan pergi ke acara reuni SMA. B juga sama. A mengajak untuk pergi bersama.

A : 学校の友達へ  
: *Gakkou no tomodachi e*  
: Ke teman-teman sekolah

B : ああ、覚えた。  
: *Aa, oboeta.*  
: Wah, ingat.

A : ええ、一緒に行きませんか。  
: *Ee, isshoni ikimasenka.*  
: Iya, maukah pergi bersama?

(V8/02:35)

**Alasan** : Karena menurut saya di sana saya seolah mengiyakan atau menyetujui apa yang lawan bicara saya katakan.

**Pendapat native** : Seharusnya menggunakan *Jya*

**Pembahasan**

Uni: Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Ee* berfungsi untuk megungkapkan persetujuan atau menanggapi pembicaraan dalam ragam bahasa formal. Dalam data ini A salah menggunakan *Ee* untuk menanggapi ujaran B serta melakukan ajakan. Seharusnya digunakan *kandoushi* tanggapan seperti *Un* atau *kandoushi* ajakan seperti *Jya*.

**Kandoushi Sou**

**Data 14**



**Gambar 4.14 Adegan Kaiwa dari Kesalahan Kandoushi Data 14**

**Konteks situasi :**

A dan B adalah musuh C dan D. C dan D selalu pergi ke kampus menggunakan sepeda. A mengejek C dan D. B ikut menimpali.

A: 自転車がかっこいいじゃないのよ。オートバイクを買わないの？ お金がないの？  
: *Jitensha ga kakkoi jyanai no yo. Ooto baiku o kawanai no? Okane ga nai no?*  
: Sepeda itu nggak keren tau! Kamu nggak beli motor? Nggak punya uang?

B: そうそう、お金がない！  
: *Sousou, okane ga nai!*

: Betul, betul, nggak punya uang!

(V3/05:00)

**Alasan** : Setuju dengan pendapat lawan bicara dengan apa yang dikatakan.

**Pendapat native** : Jika diikuti oleh kalimat *Sou* hanya diucapkan sekali.

**Pembahasan** : Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Sou* berfungsi untuk membenarkan pernyataan lawan bicara. Dalam data ini kata “Sou” diucapkan lebih dari sekali sehingga menjadi “Sousou”. Seharusnya *Sou* cukup diucapkan sekali.

*Kandoushi Uun*

Data 15



Gambar 4.15 Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi* Data 15

**Konteks situasi** :

A dan B adalah teman. Mereka sedang mengikuti acara reuni SMA di sebuah kafe. Peserta reuni lainnya belum datang. A menyuruh B untuk sabar menunggu. B menyetujuinya.

A :じゃ、待っていて！

Univ: *Jya, Mattekurete!*

B : Nah, tunggulah!

B : うん  
 : *Uun*  
 : Tidak

(V8/03:23)

**Alasan** : Untuk menyetujui lawan bicara.

**Pendapat native** : Seharusnya menggunakan *Un*.

**Pembahasan** :

Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Uun* berfungsi untuk mengungkapkan penolakan.

Terdapat *kandoushi Un* yang berfungsi mengungkapkan persetujuan. B mengucapkan *Uun* dengan menempatkan jeda antara *U* dengan *un*. Jika melihat konteks yang ada seharusnya digunakan *kandoushi* untuk menyatakan persetujuan. B menunjukkan ekspresi persetujuan. Dalam data ini B salah menggunakan *kandoushi Uun* untuk menyetujui. Seharusnya digunakan *kandoushi Un*.

***Kandoushi Ou***

**Data 16**



**Gambar 4.16** Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi* Data 16

**Konteks situasi :**

A, B, C, dan D adalah teman. Dalam perjalanan menjenguk teman, mereka terjatuh di rerumputan. Baju mereka menjadi kotor. A menyuruh ketiga temannya untuk pulang dan membersihkan diri. B menyetujuinya.

A : 残念だ！じゃ、私たちは別々の家へ帰るよ！  
: *Zannen da! Jya, watashi tachi wa betsu-betsu no ie e kaeruyo!*  
: Sayang banget! Nah, ayo kita pulang ke rumah masing-masing!

B : おーおー  
: *Oo oo*  
: Oke oke

(V9/06:55)

**Alasan :** Buat mengiyakan perkataan lawan bicara sebelumnya, kayak setuju sama pendapat lawan bicara gitu.

**Pendapat native :** Seharusnya menggunakan *kandoushi Un*. Kemudian mengucapkan salam perpisahan seperti *Jya Ne*.

**Pembahasan :**  
Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Ou* berfungsi untuk mengungkapkan suatu persetujuan dan digunakan oleh laki-laki. Sedangkan dalam data ini B adalah perempuan. B salah menggunakan *kandoushi Ou* yang merupakan kosakata ragam bahasa laki-laki. Seharusnya digunakan *kandoushi* persetujuan tanpa batasan gender seperti *Un* atau *Hai*.

### C. Kesalahan Penggunaan *Kandoushi Yobikake*

#### *Kandoushi Saa*

#### Data 17



Gambar 4.17 Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi Data 17*

#### Konteks situasi :

A dan B adalah teman. Mereka bertemu Sensei di kampus. Sensei memberitahu mereka bahwa salah satu teman mereka, C berteman dengan hantu. Karena khawatir, A mengajak B pergi memberitahu C tentang informasi tersebut.

A : さあ、Cに知らせよう！  
 B : *Saa, C ni shiraseyou!*  
 A : Ayo, kita beritahu C!

(V5/03:53)

**Alasan** : Karena mungkin setelah mendengar berita dari Sensei, *Kandoushi Saa* di sini berfungsi untuk mengutarakan rasa keprihatinan.

**Pendapat *native*** : Seharusnya menggunakan *kandoushi Jya*.

#### Pembahasan :

Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Saa* berfungsi menyatakan ajakan secara formal.

*Saa* merupakan *kandoushi* ragam bahasa laki-laki. A adalah perempuan. A salah menggunakan *Saa* untuk mengajak lawan bicara. Seharusnya digunakan *kandoushi* ajakan tanpa batasan gender seperti *Jya*.

**Kandoushi Ne**

**Data 18**



**Gambar 4.18 Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi* Data 18**

**Konteks situasi :**

A, B, C dan D adalah teman. Mereka sedang bersiap menghadapi tes di dalam kelas. Sebelum tes dimulai mereka berbincang-bincang. Tiba-tiba A mengganti topik pembicaraan dengan memuji B.

A : ね、ね。Bさんいつも100点だね。  
: *Ne, ne. A san itsumo hyaku ten da ne.*  
: Oh iya ya. A selalu dapat nilai seratus ya.

B : 毎日勉強するだから、Aさんも出来るよ。頑張っ  
ね!  
: *Mainichi benkyou suru dakara, A san mo dekiru yo.*  
*Ganbatte ne!*

: Itu karena setiap hari belajar, A juga bisa kok. Semangat ya!

(V7/04:44)

**Alasan :** Untuk memanggil/mencuri perhatian/mengganti topik

**Pendapat native :** *Ne* cukup diucapkan sekali. Dapat menggunakan *Anou Ne*.

### Pembahasan :

Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Ne* berfungsi untuk memanggil lawan bicara/membicarakan hal baru. Dalam data ini A salah menggunakan *kandoushi Ne* untuk menambahkan sebuah topik baru dalam pembicaraan. Seharusnya digunakan *kandoushi* yang berfungsi untuk membuka topik baru seperti *Anou* atau *Eeto*.

### Data 19



Gambar 4.19 Adegan *Kaiwa* dari Kesalahan *Kandoushi* Data 19

### Konteks situasi:

A, B, C, dan D adalah teman. Setelah melakukan test *kanji*, mereka berbincang-bincang di dalam kelas. Di tengah pembicaraan A menanyakan pendapat teman-temannya tentang ulangan *kanji* yang baru saja dilakukan.

A : ね~さっきの漢字はどう?  
 : *Nee sakki no kanji wa dou?*  
 : Hei *kanji* yang barusan gimana?

(V7/05:56)

**Alasan** : Menanyakan sesuatu yang masih membingungkan

**Pendapat native** : *E* digunakan untuk memanggil dan membuka percakapan baru.

**Pembahasan :**

Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Ne* berfungsi untuk memanggil lawan bicara/membicarakan hal baru. Dalam data ini A salah menggunakan *kandoushi Ne* untuk menambahkan sebuah topik baru dalam pembicaraan. Seharusnya digunakan *kandoushi* yang berfungsi untuk membuka topik baru seperti *Anou* atau *Eeto*.

**Data 20**



**Gambar 4.20 Adegan Kaiwa dari Kesalahan Kandoushi Data 20**

**Konteks situasi :**

A dan B adalah teman sekelas. Ketika jam istirahat. A tiba-tiba memasuki kelas dengan wajah malu. B pun terkejut dan menanyakan sebabnya.

A : 恥ずかしい~!  
: *Hazukashii~!*  
: Malunyaa~!

B : ね、ね、Aさん、どうしたの?  
: *Ne, ne, A-san, doushitano?*  
: Hei, hei, A, kenapa?

(V7/07:21)

**Alasan** : Untuk memanggil/mencari perhatian teman/mengganti topik.

**Pendapat native** : Seharusnya menggunakan *kandoushi* terkejut.

**Pembahasan** :

Percakapan menggunakan ragam bahasa informal. Pembicaraan dilakukan secara langsung. *Kandoushi Ne* berfungsi untuk memanggil lawan bicara/membicarakan hal baru. B bertujuan memanggil A. Dengan memperhatikan konteks yang ada seharusnya B menunjukkan rasa terkejut. B salah menggunakan *kandoushi Ne* dan salah dalam membentuk intonasi. Seharusnya digunakan *kandoushi* yang menunjukkan rasa terkejut seperti *Are*, *E*, atau *Ee*.

#### 4.2.2 Faktor Penyebab Kesalahan Penggunaan *Kandoushi*

##### 1. Pengaruh interjeksi bahasa ibu (Indonesia) terhadap penggunaan *kandoushi*.

Teori Kesalahan Berbahasa dalam Setyawati (2010, hal. 15) menyebutkan bahwa faktor penggunaan bahasa ibu dapat mempengaruhi penggunaan bahasa 2. Kesalahan penggunaan *kandoushi* yang ditemukan juga menunjukkan tanda-tanda adanya pengaruh bahasa ibu dalam penggunaan *kandoushi*. Hal ini tampak jelas dalam analisis data video.

Dalam pembahasan kesalahan *kandoushi* dalam video *kaiwa* diketahui bahwa interjeksi bahasa Indonesia mempengaruhi penggunaan *kandoushi* sehingga mengakibatkan kesalahan penggunaannya. Sebanyak 3 kesalahan diakibatkan karena adanya pengaruh bahasa ibu.

Hal ini dapat ditinjau dengan melihat pembahasan data 2, data 4, dan data 6. Dalam data tersebut *kandoushi* digunakan seperti penggunaan interjeksi bahasa Indonesia yang pelafalan/bunyinya mirip. Dalam data 2 *kandoushi E* yang berfungsi untuk menunjukkan rasa terkejut digunakan untuk menarik perhatian seperti interjeksi bahasa Indonesia “eh”. Dalam data 4 *kandoushi Ou* yang berfungsi untuk menunjukkan keterkejutan digunakan untuk menyatakan pemahaman seperti interjeksi “oh”, dan seterusnya. Selain itu, kesimpulan penulis yang menyatakan bahwa penggunaan bahasa Ibu merupakan salah satu faktor penyebab kesalahan penggunaan *kandoushi* mahasiswa dalam video *kaiwa* juga didasarkan pada jawaban responden terhadap kuisisioner pertanyaan 6, pertanyaan 8, dan pertanyaan 11. Berikut adalah jawaban responden terhadap kuisisioner.

- a. Dari jawaban kuisisioner pertanyaan 6 diketahui bahwa 75% responden merasa ada kemiripan antara *kandoushi* dengan interjeksi bahasa Indonesia. Menurut responden, kemiripan terletak pada arti dan cara pelafalannya.
- b. Dari jawaban kuisisioner pertanyaan 8 diketahui 2 orang responden merasa kesulitan mempelajari *kandoushi* ketika *kandoushi* tersebut memiliki kemiripan dengan pelafalan/arti interjeksi bahasa Indonesia.
- c. Dari jawaban kuisisioner pertanyaan 11 diketahui 3 orang responden merasa sulit memahami *kandoushi* dalam hal pemahaman arti dan penggunaan karena terpengaruh penggunaan interjeksi bahasa ibu.

Jawaban dari kuisioner menunjukkan bahwa responden menyadari penggunaan *kandoushi* dipengaruhi penggunaan interjeksi bahasa Indonesia. Interjeksi bahasa Indonesia yang berpengaruh adalah yang memiliki bunyi/arti yang mirip dengan *kandoushi*, contohnya seperti *Ee* dengan interjeksi *Eh*, *Ou* dengan interjeksi *Oh*, dan sebagainya. Hal ini membuat responden (mahasiswa) kesulitan memahami fungsi penggunaan *kandoushi* yang memiliki kemiripan tersebut. Sehingga seringkali mahasiswa keliru ketika menggunakan *kandoushi*. Berdasarkan hasil analisis tersebut diketahui bahwa penggunaan interjeksi bahasa Indonesia merupakan faktor penyebab terjadinya kesalahan penggunaan *kandoushi* dalam video *kaiwa*.

## **2. Pembelajaran *kaiwa* (khususnya penjelasan tentang *kandoushi*) yang kurang sempurna.**

Teori Kesalahan Berbahasa dalam Setyawati (2010, hal. 15) menyebutkan bahwa salah satu faktor kesalahan berbahasa adalah pengajaran bahasa yang kurang tepat dan kurang sempurna. Kurang sesuai sebuah pengajaran bahasa ditentukan oleh beberapa faktor antara lain pengajar, pembelajar, media pembelajaran, metode, serta sarana-prasarana. Berbeda dengan faktor pengaruh bahasa ibu, pembahasan kesalahan dalam video tidak dapat menunjukkan sesuai/tidaknya pengajaran bahasa terkait *kandoushi* yang sudah dilakukan.

Pembelajaran *kaiwa* (khususnya penjelasan tentang *kandoushi*) yang kurang sempurna dinyatakan sebagai salah satu faktor penyebab kesalahan

penggunaan *kandoushi* dalam video *kaiwa* didasarkan pada jawaban responden terhadap kuisisioner pertanyaan 8, pertanyaan 9, pertanyaan 10, dan pertanyaan 11. Berikut adalah jawaban responden terhadap kuisisioner.

a. Dari jawaban kuisisioner pertanyaan 8 diketahui 4 responden merasakan adanya hambatan dari segi pembelajaran bahasa. Responden mempelajari *kandoushi* secara otodidak dan jarang mempraktekkan percakapan menggunakan bahasa Jepang menjadi hambatan terbesar.

b. Dari jawaban kuisisioner pertanyaan 9 diketahui bahwa 56, 25% responden menjawab *kandoushi* tidak diajarkan dalam *kaiwa*. *Kandoushi* dipelajari secara otodidak dengan menyelipkan pada percakapan, melihat buku teks pelajaran dan melihat contoh *kaiwa* dalam video/film.

c. Dari jawaban kuisisioner pertanyaan 10 Diketahui bahwa 56, 25% responden berpendapat bahwa pembelajaran *kaiwa* terutama terkait *kandoushi* masih kurang. Pembelajaran yang sering dilakukan adalah pemberian tugas membuat sebuah naskah *kaiwa* dengan tema tertentu kemudian mahasiswa akan mempraktekkannya di depan kelas. Setelah praktek dilakukan tidak ada koreksi lebih lanjut.

d. Dari jawaban kuisisioner pertanyaan 11 diketahui bahwa 8 orang responden merasa kesulitan dalam mempelajari *kandoushi* karena pembelajaran bahasa yang kurang tepat. Responden menyatakan bahwa *kandoushi* tidak dijelaskannya dalam pembelajaran *kaiwa*. Mahasiswa

juga tidak pernah menerapkan percakapan bahasa Jepang selain hanya di dalam perkuliahan saja.

Jawaban dari kuisioner menunjukkan bahwa responden merasa pengajaran *kaiwa* (terutama penjelasan *kandoushi*) masih belum sempurna.

Responden belum memperoleh penjelasan *kandoushi* secara langsung dari pengajar/media ajar. Responden (mahasiswa) yang jarang menggunakan bahasa Jepang dalam percakapan sehari-hari menjadi kesulitan dalam mencari pemahaman *kandoushi*. Tidak adanya koreksi dalam kegiatan praktek *kaiwa* membuat pembelajar (mahasiswa) kesulitan memahami fungsi penggunaan *kandoushi* meskipun sudah sering menggunakannya. Sehingga seringkali pembelajar salah memahami arti maupun penggunaan *kandoushi*. Berdasarkan hasil analisis tersebut diketahui bahwa pengajaran *kandoushi* dan *kaiwa* yang kurang sempurna menyebabkan kurangnya pengetahuan pembelajar terhadap *kandoushi* dan menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya kesalahan penggunaan *kandoushi* dalam video *kaiwa*.

### **3. Kurang pahamiya bahasa yang digunakan (bahasa Jepang) terutama dalam lingkup penggunaan *kandoushi*.**

Teori Kesalahan Berbahasa dalam Setyawati (2010, hal. 15) menyebutkan bahwa salah satu faktor kesalahan berbahasa adalah kurang pahamiya penutur bahasa terhadap bahasa yang digunakan. Kesalahan penggunaan *kandoushi* yang ditemukan juga menunjukan adanya tanda-tanda kurang pahamiya pembelajar terhadap bahasa Jepang (khususnya *kandoushi*) yang digunakan dalam *kaiwa*. Hal ini tampak jelas dalam

pembahasan data video. Sebanyak 17 data kesalahan penggunaan *kandoushi* disebabkan oleh kurang pemahamannya mahasiswa terhadap bahasa Jepang (khususnya *kandoushi*). Hal ini dapat ditinjau dari pembahasan data hasil observasi pada data 1, data 3, data 5, data 7, data 8, data 9, data 10, data 11, data 12, data 13, data 14, data 15, data 16, data 17, data 18, data 19, dan data 20.

Dalam data tersebut mahasiswa melakukan kesalahan penggunaan *kandoushi* karena tidak memahami batasan kaidah penggunaan beberapa *kandoushi*, keliru memahami fungsi *kandoushi*, serta salah dalam melafalkan/mengekspresikan *kandoushi*. Dalam data 1 *kandoushi E* yang berfungsi untuk menunjukkan rasa terkejut digunakan untuk mengawali pertanyaan. Dalam data 3 *kandoushi Aa* yang berfungsi untuk menyatakan rasa terkejut digunakan untuk menyetujui ajakan, dan seterusnya. Selain itu, kesimpulan penulis menyatakan bahwa kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap bahasa Jepang (khususnya *kandoushi*) merupakan salah satu faktor penyebab kesalahan penggunaan *kandoushi* dalam video *kaiwa* juga didasarkan pada jawaban responden terhadap kuisisioner pertanyaan 1, pertanyaan 3, pertanyaan 7, pertanyaan 8, serta pertanyaan 11. Berikut adalah jawaban responden terhadap kuisisioner.

a. Dari hasil jawaban kuisisioner pertanyaan 1 diketahui bahwa sebagian besar responden (56, 25%) mempelajari bahasa Jepang sejak SMA.

Sisanya mempelajari sejak masuk universitas.

- b. Dari jawaban pertanyaan kuisioner 3 diketahui bahwa 87,5% responden mampu menyebutkan 3-7 *kandoushi*. Namun kebanyakan responden tidak mencantumkan arti dari *kandoushi* yang diketahui dan beberapa responden salah menyebutkan arti.
- c. Dari jawaban kuisioner pertanyaan 7 diketahui 11 orang responden merasa belum menemukan *kandoushi* yang sulit untuk dipelajari dan masih bingung.
- d. Dari jawaban kuisioner pertanyaan 8 diketahui sebanyak 9 orang responden menyatakan kurang memahami apa maksud, arti dan bagaimana penggunaan *kandoushi* yang sesuai.
- e. Dari jawaban kuisioner pertanyaan 11 diketahui 5 orang responden menyatakan tidak mengetahui maksud dan arti *kandoushi*.

Jawaban dari kuisioner menunjukkan bahwa responden belum terlalu lama mempelajari bahasa Jepang. Responden (mahasiswa) belum mengetahui dengan jelas arti dan fungsi dari *kandoushi* yang diketahui. Mahasiswa belum memahami bagaimana menggunakan *kandoushi* sebagaimana mestinya. Hal ini membuat mahasiswa hanya menebak-nebak bagaimana penggunaan *kandoushi* yang diketahui. Dan pada akhirnya mahasiswa salah menghipotesiskan konsep dari *kandoushi* yang diketahui tersebut. Sehingga mahasiswa seringkali salah menggunakan *kandoushi* dalam praktek *kaiwa*. Berdasarkan hasil analisis tersebut diketahui bahwa kurang pemahannya penutur (mahasiswa) terhadap *kandoushi* yang digunakan

merupakan faktor penyebab kesalahan penggunaan *kandoushi* dalam video *kaiwa*.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari analisis data observasi dan kuisioner diperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut.

1. Terdapat 20 kesalahan penggunaan *kandoushi* dalam video *kaiwa* mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 yang terdiri dari kesalahan *kandoushi kandou*, kesalahan penggunaan *kandoushi outou*, dan kesalahan penggunaan *kandoushi yobikake*. Tidak ditemukan kesalahan dalam penggunaan *kandoushi aisatsugo*.
2. Faktor yang menyebabkan mahasiswa melakukan kesalahan penggunaan *kandoushi* ada 3, yaitu:
  - a. Pengaruh interjeksi bahasa ibu (Indonesia) terhadap penggunaan *kandoushi*. Interjeksi bahasa Indonesia yang berpengaruh adalah yang memiliki bunyi/arti yang mirip dengan *kandoushi*. Hal ini membuat mahasiswa kesulitan memahami fungsi penggunaan *kandoushi* yang memiliki kemiripan tersebut. Sehingga seringkali mahasiswa keliru ketika menggunakan *kandoushi*.
  - b. Pembelajaran *kaiwa* (khususnya penjelasan tentang *kandoushi*) yang kurang sempurna. Pembelajar (mahasiswa) tidak menerima penjelasan *kandoushi* baik dari pengajar maupun dari media ajar yang digunakan. Mahasiswa yang jarang sekali menggunakan bahasa Jepang dalam

percakapan sehari-hari menjadi kesulitan dalam mencari pemahaman *kandoushi* dari sumber belajar lainnya. Tidak adanya koreksi ketika praktek dalam kegiatan pembelajaran juga membuat mahasiswa kesulitan dalam memahami fungsi-fungsi dari *kandoushi* dengan benar. Sehingga seringkali salah dalam memahami arti maupun penggunaan *kandoushi*.

c. Kurang pahamnya bahasa yang digunakan (bahasa Jepang) terutama dalam lingkup penggunaan *kandoushi*. Mahasiswa melakukan kesalahan penggunaan *kandoushi* karena tidak memahami batasan kaidah dalam penggunaan beberapa *kandoushi*, keliru memahami fungsi *kandoushi*, serta salah dalam melafalkan/mengekspresikan *kandoushi*. Hal ini disebabkan karena mahasiswa belum terlalu lama mempelajari bahasa Jepang. Mahasiswa hanya menebak-nebak bagaimana penggunaan *kandoushi* yang diketahui.

## 5.2 Saran

Saran untuk pembelajar, pengajar, serta peneliti kebahasaan (terutama bahasa Jepang) terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Pembelajar Bahasa Jepang

Disarankan untuk memahami kosakata/tata bahasa yang akan digunakan terlebih dahulu sebelum menerapkan bahasa Jepang dalam *kaiwa*. Karena materi *kandoushi* yang diajarkan dalam perkuliahan terbatas, disarankan untuk mencari referensi selain buku/materi yang telah disediakan oleh pengajar. Referensi dapat berupa buku-buku pembelajaran

bahasa Jepang lain, film, blog, maupun media yang berhubungan dengan bahasa Jepang lainnya.

## 2. Pengajar Bahasa Jepang

Disarankan untuk lebih meninjau kemampuan berbahasa pembelajar, serta media yang digunakan dalam pembelajaran sebelum menentukan metode pembelajaran *kaiwa*. Disarankan pula setelah dilakukan pembelajaran /presentasi tugas dari pembelajar *kaiwa* diadakan koreksi bersama agar kesalahan berbahasa yang dilakukan pembelajar dapat diketahui serta mengurangi kemungkinan pembelajar lain melakukan kesalahan yang sama.

## 3. Peneliti Lain

Disarankan untuk memperluas penelitian *kandoushi* dengan dihubungkan pada aspek ranah kebahasaan lainnya seperti analisis kontrastif atau remedial pembelajaran bahasa. Peneliti selanjutnya dapat mencari kelompok kata bahasa Jepang yang lain untuk diteliti bagaimana pengaplikasiannya dalam pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian untuk menemukan metode pembelajaran bahasa Jepang yang lebih sesuai dengan kondisi pembelajar bahasa Jepang saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Alek, Achmad. (2012). *LINGUISTIK UMUM*. Jakarta: Penerbit Erlangga

Aditama, Oryza., Astuti, Arlini Yuli. (2012). *Pintar Percakapan Bahasa Jepang Super Komplit*. Sleman: Aditama Publisher

Alwi, Hasan., *et al.* (2003). *Tata Bahasa Baku BAHASA INDONESIA*. Jakarta: Balai Pustaka

Aminuddin (Ed.). (2011). *SEMANTIK (Pengantar Studi Tentang Makna)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA

Chaer, Abdul. (2011). *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya

Creswell, John W. (2014). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Kridalaksana, Harimurti. (1986). *Kelas Kata Dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Matsuura, Kenji. (1994). *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyoto: Kyoto Sangyo University Press

Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group)

Muhammad (Ed.). (2014). *Metode Penelitian Bahasa*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Mulyono, Iyo. (2013). *Ilmu Bahasa Indonesia MORFOLOGI. Teori dan Sejumpt Problematisannya*. Bandung: Yrama Widya

Ningsih, Sri., *et al.* (2007). *Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa*. Yogyakarta: Andi Offset

Pateda, Mansoer. (2010). *SEMANTIK LEKSIKAL (Edisi Kedua)*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA

Poerwadarminta, W.J.S. (1976). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Setyawati, Nanik. (2010). *Analisis Kesalahan Berbahasa: Teori dan Praktik*. Surakarta: Yuma Pustaka

Sudjianto., Dahidi, Ahmad (Ed.). (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc

Sudjianto (Ed.). (2010). *Gramatika Bahasa Jepang Modern. Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc

Sudjianto., Dahidi, Ahmad (Ed.). (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc

Sutedi, Dedi. (2008). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang (Edisi Ketiga)*. Bandung: Humaniora

Takunari, Okimori. (2012). *Nihongo Gaisetsu*. Tokyo: Asakura Kunijou

Tarigan, Henry Guntur., Djago. (2011). *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung: Percetakan ANGKASA

**Skripsi**

Santoso, Melisa (2014). Fungsi *Kandoushi* dalam Drama *Rich Man Poor Woman* Episode 1-7 Karya Tanaka Ryou. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya

Anggraeni, Siska (2015). Kesalahan Penggunaan Kata Bantu Bilangan (*Josushi*) pada Mahasiswa Sastra Jepang Angkatan 2014. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya

## Lampiran 1: *Curriculum Vitae*

### CURRICULUM VITAE

1. Nama : Nurin Nadawati
2. NIM : 125110601111022
3. Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang
4. Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 23 April 1994
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Alamat : Jl. Mulyoagung Gg. Sido Cerah no. 2 Dau, Malang
7. Nomor Telepon : 085785025713
8. Alamat E-mail : [rinrinada.doremifa@gmail.com](mailto:rintrinada.doremifa@gmail.com)
9. Pendidikan : MIJS Malang (2000 - 2006)  
MTsN Malang I (2006 - 2009)  
SMAN 2 Malang (2009 - 2012)
10. JLPT : Lulus JLPT N5  
Lulus JLPT N4  
Lulus JLPT N3
11. Pengalaman Organisasi : Staff PDD IT 8 (2012)  
Staff PDD IT 9 (2013)  
Staff PDD YOUKOSO (2013)  
Staff PDD E-lite Voice 3<sup>rd</sup> Annual Concert (2015)  
Sankasha Tabunka Kouryuu in Malang (2016)
12. Lomba : - Gunma Cup 2015 (Peserta)  
- Benron Taikai Prodi Pendidikan Bahasa Jepang  
2016 (Juara 2)

No	Kandoushi	Kode Video/ Menit	Tampak dalam Video				
			Konteks dan Temuan	Konsep Kata ke Ekspresi	Penguasaan Kata	Pembentukan Suku Kata	Kesenyapan dan Intonasi
<b>Kandou</b>							
1.	え (Terkejut) Eh? Apa? Ya?	V8/04:45	<p>A bercerita bahwa ia juga sedang bekerja. Responden 4 baru mengetahui hal tersebut. Responden 4 pun membuka topik baru dengan bertanya pada A.</p> <p>A : 本当? 私もその仕事をやるんだよ。 : <i>Hontou? Watashi mo sono shigoto wo yarun da yo.</i> : Benarkah? Aku juga melakukan pekerjaan itu.</p> <p>Responden 4 : え、Aちゃん会社で働いてるの? : <i>E, A-chan kaisha de hataraiteruno?</i> : Apa, A sedang kerja di sebuah kantor?</p>	Mengawali topik	Eh	E	E (→) Datar
2.	ええ (Terkejut) Apa? Eh?	V9/06:59	<p>A, B, C, dan D adalah teman. Dalam perjalanan menjenguk seorang teman, mereka terjatuh di rerumputan sehingga pakaian mereka menjadi kotor. A memberikan intruksi pada teman-temannya untuk pulang berganti pakaian. Namun ketika belum selesai memberikan intruksi, B, C, dan D sudah akan pergi. A pun memanggil mereka.</p> <p>A : ええ、ちょっと待って! 十分後でここに会おう! オケー?</p>	Memanggil	Hei, Eeh	Ee	Ee (↗) Memanggil

			<p>: <i>Ee, chotto matte! Juppun ato de koko ni aou! Okee?</i></p> <p>: Iya, tunggu dulu! 10 menit lagi kumpul disini ya! Okee?</p> <p>B, C, dan D : うん!</p> <p>: <i>Un!</i></p> <p>: Ya!</p>				
3.	<p>ああ (Terkejut) Wah, oh, ah, aduh, ya.</p>	V8/02:38)	<p>A adalah teman sekaligus tetangga B. A berpapasan dengan B di depan rumah mereka. A akan pergi ke acara reuni SMA. B juga sama. A mengajak untuk pergi bersama. B menyetujuinya.</p> <p>A : ええ、一緒に行きませんか? : <i>Ee, Isshoni ikimasenka?</i> : Ya, maukah pergi bersama?</p> <p>B : ああ、行きましょう。 : <i>Aa, ikimashou.</i> : Wah, ayo</p>	Persetujuan	Iya	Aa	Aa (↗) Menyetujui
4.	<p>おう (Perasaan mendalam terhadap sesuatu) Oh, ah, aduh</p>	V8/05:15	<p>A dan B adalah teman. Dalam acara reuni SMA di kafe mereka membicarakan hobi. Ternyata A dan B memiliki hobi yang sama. A menyatakan pendapat tentang hobi tersebut. B menanggapi.</p> <p>A : 同じだね！ショッピングは面白いね！ : <i>Onaji da ne! Shoppingu wa omoshiroi ne!</i> : Sama ya! Berbelanja itu menyenangkan ya!</p> <p>B : おう、そう。</p>	Baru memahami sesuatu	Ooh	Oo	Oo (→) Baru memahami sesuatu

			<p>: <i>Oo, sou.</i> : Ah, iya.</p>				
5.	<p>やっとう (Gembira) Akhirnya</p>	V5/04:56	<p>A dan B adalah sahabat. A yang meninggal dan menjadi hantu mencari B. Setelah sekian lama akhirnya A dapat bertemu dengan B di atap sebuah gedung tua.</p> <p>A : <u>やっとう</u>、君に会える。じゃ、今行こう。 : <i>Yatto, kimi ni aeru. Jya, ima ikou.</i> : Akhirnya, bisa ketemu kamu. Nah, ayo pergi sekarang.</p> <p>B : やめなさい！あなたは世界の物ではない。 : <i>Yamenasai! Anata wa sekai no mono dewanai.</i> : Hentikan! Kamu bukanlah makhluk dunia ini.</p>	Datar	Akhirnya	Yatto	Yatto (→) Datar
6.	<p>へ (Terkejut karena baru mengetahui sesuatu)</p>	V1/03:19	<p>A adalah MC sebuah acara TV. B adalah narasumber dalam acara tersebut. B bercerita pada A bahwa dia suka dengan karakter <i>bentou</i> yang lucu. A menanggapi cerita B.</p> <p>B : 私へロキッティとリラックマが一番好きです。</p>	Terkejut	Eh?	He	He (↗) Terkejut

	Oh, benarkah?,Serius?		<p>: <i>Watashi herokitti to rirakkuma ga ichiban daisuki desu.</i></p> <p>: Saya paling suka <i>hellokitty</i> dan <i>rilakkuma</i>.</p> <p>A : <math>\triangle</math> ! そうですね、かわいそうですね。</p> <p>: <i>He! Soudesuka, kawai sou desune.</i></p> <p>: Oh! Begitu ya, sepertinya lucu ya.</p>				
7.	V3/03:36	<p>A dan B adalah teman. Di parkir kampus A bercerita tentang masalahnya pada B. Tapi B tidak serius menanggapi. A marah dan pergi meninggalkan B. B terkejut dengan A yang tiba-tiba marah dan pergi. B memanggil A.</p> <p>A : そうね、そうねと言わないでよ！バカ！</p> <p>: “<i>Soune</i>”, “<i>soune</i>” <i>to iwanaide yo!</i></p> <p><i>Baka!</i></p> <p>: Jangan bilang “<i>begitulah</i>”, “<i>begitulah</i>” dong! Dasar!</p> <p>B : ええ、そうね。。<math>\triangle</math> ! Aさん、ちょっと待ってよ！</p> <p>B : <i>Ee, soune.. He! A san, chotto matte yo!</i></p> <p>: Ya, <i>begitulah</i>...Loh! A, tunggu!</p>	Terkejut, bingung	Eh!	Hee	Hee (↗) Terkejut bingung	

8.		V9/07:25	A adalah teman B. A dan teman-temannya pergi menjenguk B yang sedang sakit. Sesampainya di rumah B, A dan teman-temannya terheran melihat bahwa B baik-baik saja. A : <u>へえー</u> B ! B : Hee,, B! A : Loooh,, B!	Terkejut	Eeh	Hee	Hee (↗) Terkejut
<b>Outou</b>							
9.	はい (Persetujuan) Ya, benar, betul	V1/00:37	A adalah MC sebuah acara TV. B adalah narasumber dalam acara tersebut. Dalam sesi perkenalan sebelum acara dimulai, A memuji kecantikan B A : B、可愛いですね。 B : B, <i>kawaii desune.</i> A : B imut ya. B : <u>はい、ありがとうございます。</u> A : <i>Hai, Arigatou gozaimasu.</i> B : Iya, terimakasih.	Persetujuan	Iya	Hai	Hai (↗) Persetujuan
10.		V8/03:36	A adalah teman B dan C. A baru datang di acara reuni SMA. A menyapa B dan C yang sudah datang terlebih dahulu. A : <u>はいーい!</u> B : <i>Haai!</i> C : <i>Iyaa!</i> B dan C : <u>はいー</u> A : <i>Haai</i> B dan C : <i>Iyaa</i>	Salam pertemuan	Hai	Haai	Haai (↗) Salam

11.	ええ (Menyetujui, menanggapi) Ya, benar, betul	V3/08:56	A dan B adalah musuh C dan D di sekolah. Pada siang hari A, B, C dan D melakukan pertandingan balap. A dan B kalah dalam pertandingan tersebut. C menanyakan bagaimana perasaan A dan B. C : どう、二人とも? : <i>Dou, futari tomo?</i> : Gimana, kalian berdua? A : ええ、とても疲れたわね。 : <i>Ee, totemo tsukaretawane.</i> : Ya, benar-benar melelahkan ya.	Berpikir	Ee	Ee	E (→) Berpikir
12.		V7/02:30	A sedang berada di kamar. A sedang menelepon seorang teman dan mengajaknya untuk pergi ke taman. Ternyata teman A tidak bisa pergi dan meminta maaf. A memaklumi temannya yang tidak bisa ikut pergi. A : そうか。ええ、大丈夫、大丈夫 : <i>Souka. Ee, daijoubu, daijoubu</i> : Oh gitu. Iya nggak apa, nggak apa.	Persetujuan	Iya	Ee	Ee (→) Memaklumi

13.		V8/02:35	<p>A adalah teman sekaligus tetangga B. A berpapasan dengan B di depan rumah mereka. A akan pergi ke acara reuni SMA. B juga sama. A mengajak untuk pergi bersama.</p> <p>A : 学校の友達へ : <i>Gakkou no tomodachi e</i> : Ke teman-teman sekolah</p> <p>B : ああ、覚えた。 : <i>Aa, oboeta.</i> : Wah, ingat.</p> <p>A : ええ、一緒に行きませんか。 : <i>Ee, isshoni ikimasenka.</i> : Iya, maukah pergi bersama?</p>	Menanggapi disertai ajakan	Iya	Ee	Ee (↗) Menanggapi disertai ajakan
14.	そう (Pembenaran) Ya, benar, betul, begitulah.	V3/05:00	<p>A dan B adalah musuh C dan D. C dan D selalu pergi ke kampus menggunakan sepeda. A menjelek C dan D. B ikut menimpali.</p> <p>A : 自転車がカッコいいじゃないのよ。オートバイを買わないの？お金がないの？ : <i>Jitensha ga kakkoi jyanai no yo. Ooto baiku o kawanai no? Okane ga nai no?</i> : Sepeda itu nggak keren tau! Kamu nggak beli motor? Nggak punya uang?</p> <p>B : そうそう、お金がない！ : <i>Sousou, okane ga nai!</i> : Betul, betul, nggak punya uang!</p>	Pembenaran	Begitulah	Sousou	Sousou (→) Membenarkan

15.	うん (Penolakan) Tidak, bukan.	V8/03:23	A dan B adalah teman. Mereka sedang mengikuti acara reuni SMA di sebuah kafe. Peserta reuni lainnya belum datang. A menyuruh B untuk sabar menunggu. B menyetujuinya.  A :じゃ、待ってくれて！ : <i>Jya, Mattekurete!</i> : Nah, tungguilah!  B :うん : <i>Uun</i> : Tidak	Persetujuan	Iya	U un	U un (↗) Penolakan
16.	おう (Persetujuan, untuk laki- laki) Ya	V9/06:55	A, B, C, dan D adalah teman. Dalam perjalanan menjenguk teman, mereka terjatuh di rerumputan. Baju mereka menjadi kotor. A menyuruh ketiga temannya untuk pulang dan membersihkan diri. B menyetujuinya. A :残念だ！じゃ、私たちは別々の家へ帰るよ！ : <i>Zannen da! Jya, watashi tachi wa betsu-betsu no ie e kaeruyo!</i> : Sayang banget! Nah, ayo kita pulang ke rumah masing-masing!  B :おーおー : <i>Oo oo</i> : Oke oke	Persetujuan	Oke	Ooh Ooh	Ooh Ooh (↗) Menyetujui
<b>Yobikake</b>							
17.	さあ (Mengajak, menyuruh)	V5/03:53	A dan B adalah teman. Mereka bertemu Sensei di kampus. Sensei memberitahu mereka bahwa salah satu teman mereka, C berteman dengan	Bingung	Kalau begitu	Saa	Saa (→) Datar

	Ayo, mari		hantu. Karena khawatir, A mengajak B pergi memberitahu C tentang informasi tersebut. A : さあ、C に知らせよう！ : Saa, C ni shiraseyou! : Ayo, kita beritahu C!				
18.	ね (Memanggil, mengajak) Hei, Ayo	V7/04:44	A, B, C dan D adalah teman. Mereka sedang bersiap menghadapi test di dalam kelas. Sebelum test dimulai mereka berbincang-bincang. Tiba-tiba A mengganti topik pembicaraan dengan memuji B. A : ね、ね。Bさんいつも100点だね。 : Ne, ne. A san itsumo hyaku ten da ne. : Oh iya ya. A selalu dapat nilai seratus ya. B : 毎日勉強するだから、Aさんも出来るよ。頑張ってね！ : Mainichi benkyou suru dakara, A san mo dekiru yo. Ganbatte ne! : Itu karena setiap hari belajar, A juga bisa kok. Semangat ya!	Sedih	Oh iya	Nee nee	Nee nee (→) Sedih
19.		V7/05:56	A, B, C, dan D adalah teman. Setelah melakukan test <i>kanji</i> Mereka sedang berbincang-bincang di dalam kelas. Di tengah pembicaraan A menanyakan pendapat temannya tentang ulangan kanji yang baru saja dilakukan. A : ね～さっきの漢字はどう？ : Nee sakki no kanji wa dou? : Hei kanji yang barusan gimana?	Memikirkan sesuatu	Eh, ngomong-ngomong	Ne	Ne (→) Bingung

20.	V7/07:21	<p>A dan B adalah teman sekelas. Ketika jam istirahat. A tiba-tiba memasuki kelas dengan wajah malu. B pun terkejut dan menanyakan sebabnya.</p> <p>A : 恥ずかしい~! : Hazukashii~! : Malunyaa~!</p> <p>B : ね、ね、Aさん、どうしたの? : Ne, ne, A-san, doushitano? : Hei, hei, A, kenapa?</p>	Terkejut	Loh, loh	Nee ne	Nee ne (→) Datar
21.	V9/02:20	<p>A, B, C dan D adalah teman. D menyuruh A, B, dan C berkumpul. A, B, dan C sebenarnya enggan. A bertanya alasan D menyuruh berkumpul. B dan C ikut menimpali.</p> <p>A : Dさん、何で皆ここに来なければならぬか? : D-san, nande minna koko ni konakereba naranai ka? : D, kenapa semuanya harus datang kesini?</p> <p>B : ね、忙しいだから早く話すよ! : Ne, isogashii dakara hayaku hanasu yo! : Hei, cepat katakan karena aku sibuk!</p> <p>C : ね、韓国のドラマを見てよ : Ne, kankoku no dorama o mite yo : Hei, lihatlah drama korea</p>	Persetujuan	Iya	Ne	Ne (↗) Menyetujui

Aisatsugo							
Bukan Kandoushi							
22.	Hei	V8/01:33	<p>A dan B adalah teman. A bertemu dengan B di jalan. A ingin membicarakan suatu hal dengan B. A memanggil B.</p> <p>A : <u>へい</u>、待っていて！Bちゃんだろ う？ : Hei, matteite! A-chan darou? : A, tunggu! Kamu A kan?</p> <p>B : あ、Aさん、どうして？何があったの？ : A, A-san, doushite? Nani ga atta no? : Ah, A , kenapa? Ada apa?</p>	Memanggil	Hei	Hei	Hei (㇏) Memanggil
23.	Haa	V9/01:43	<p>A, B, C dan D adalah teman. D menyuruh A, B, dan C berkumpul. A, B, dan C sebenarnya enggan. A bertanya alasan D menyuruh berkumpul. B dan C ikut menimpali.</p> <p>A : Dさん、何で皆ここに来なければならぬか？ : D-san, nande minna koko ni konakereba naranai ka? : Yeyen, kenapa semuanya harus datang kesini?</p>	Terkejut	Hah	Haa	Haa (㇏) Terkejut

			<p>B : ね、忙しいだから早く話すよ！          : <i>Ne, isogashii dakara hayaku hanasu yo!</i>          : Hei, cepat katakan karena aku sibuk!</p> <p>C : ね、韓国のドラマを見てよ          : <i>Ne, kankoku no dorama o mite yo</i>          : Hei, lihatlah drama korea</p>				
24.	Uu	V9/06:33	<p>A, B, C, dan D sedang dalam perjalanan menjenguk teman yang sakit. Di tengah perjalanan mereka terjatuh di rerumputan. Baju mereka menjadi kotor. A merasa kesal.</p> <p>A : うう！汚れた！          : <i>Uu! Yogoreta!</i>          : *** Kotor!          : *** Kotor!</p>	Mengalami kesulitan	Duh	Uuh	Uuh (↗) Sebal

Lampiran 3: Surat Validasi Native Speaker

VALIDASI ISI INSTRUMEN PENELITIAN

Kesalahan Penggunaan *Kandoushi* dalam Video *Kaiwa* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2013 Universitas Brawijaya

- 1. Lokasi validitas data : FIB Universitas Brawijaya
- 2. Informan
  - a. Nama 名前 : Tateishi Kenta
  - b. Jenis kelamin 性 : Laki-laki 男性 / Perempuan 女性
  - c. Tanggal lahir 生年月日 : 15 Februari 1990
  - d. Pekerjaan 仕事 : Dosen
  - e. Daerah asal 出身地 : Jepang
  - f. Pendidikan terakhir 学歴 : Universitas Miyazaki S2
  - g. Alamat 住所 : Jalan Veteran No. 6B Malang.
  - h. Bahasa sehari-hari 母語 : Bahasa Jepang
- 3. Hubungan informan dengan peneliti : Dosen dan mahasiswa

Malang, 23 Mei 2016

Validator

立石 健太  
Tateishi Kenta, M. A.

Lampiran 3: Surat Validasi Native Speaker

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama peneliti : Nurin Nadawati  
 Jurusan : Pendidikan Bahasa Jepang  
 Judul penelitian : Kesalahan Penggunaan *Kandoushi* dalam Video  
*Kaiwa* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang  
 Angkatan 2013 Universitas Brawijaya  
 Instrumen yang divalidasi : Lembar hasil observasi video *kaiwa*

Malang, 23 Mei 2016

Validator

立石 健太  
 Tateishi Kenta, M. A.



#### Lampiran 4: Validasi Instrumen oleh *Native Speaker*

Code	ビデオで現れられる会話 会話の内容	表情、空気	マッチ・ 変
V3/08:54	デイニ：どう、二人とも？ インドリ：え、とても疲れたわね。 (うーん) (えー) → です。ます。 <small>Kesalahan penggunaan kata yg mirip antara Bhs Jepang &amp; Bhs Indonesia (kesalahan pemahaman arti kata)</small>	何を言うかを考えている ↓ (←あ)	
V8/04:32	リリス：本当？私もこの仕事をやるんだよ。 ラトナ：え、リリスちゃん会社で働いてるの？	何を言うかを考えている ↓ 【おどうき】	
V8/06:20	シテイ：イエイエンさん、何で皆ここに来なければならぬか？ アニス：え、忙しいだから早く話すよ！ リスカ：え、韓国のドラマを見てよ	同じ意見 (合致する) + (さいまい)	
V9/06:59	シテイ：ええ、ちょっと待って！十分後でここに会おう！オケー？ (やえ) アニスとリスカ：うん！	相手と呼ぶ ↓ (←あ)	
V7/01:53	ダリヤ：ああ、まだ知らない。ああ、つまらない。	面倒の場合に	ok
V8/02:38	リリス：一緒に行きませんか？ デイニ：ああ、行きましょう。 (ええ)	合致する (←あ)	

#### Lampiran 4: Validasi Instrumen oleh *Native Speaker*

V8/05:15	ハリマ：同じだね！ショッピングは面白いね！ ラトナ：おう、そう。 あ	知らない事を を分かり初 めた	
V5/04:56	シティ：やっつと、君に会える。じゃ、今行こう。 ブナ：やめなさい！あなたは世界の物ではない。	やる気がな い っか	
V1/03:19	あゆかさん：私へロキッティとリラックマが一番好きです。 MC： へ！そうですか、かわいそうですね。 へえ	びっくりし た えい	
V3/03:36	インドリ：「そうね、そうね」と言わないでよ！バカ！ マシャ：ええ、そうね。。へ！インドリさん、ちょっと待っ てよ！ え	びっくりし た	
V9/07:25	イエイエン、アニス、シティ：えー？アラファト！ えー	びっくりし た	
V1/00:37	MC: あゆかさん、可愛いですね。 ゆうか： <del>はい</del> 、ありがとうございます。 いえいえ	相手の言っ た事を返事 する	
V1/02:13	マコ先生：だから行くね！ MC：はい、気を付けて先生 マコ先生：はい MC：バイ マコ先生：はい	別れるあい さつ お	

#### Lampiran 4: Validasi Instrumen oleh *Native Speaker*

V2/03:56	Qoriatul: It's Okay, It's Okay! Lailatul: 日本人ですか? 本田と東芝: はい????	びつくりした ok
V8/03:36	ピリーとエラ: はい、はい! おつかれー 他のキャスト: はい〜 おつかれ。	会うあいさつ ?
V7/02:30	ダリヤ: そうか。ええ、大丈夫、大丈夫 うん。	相手の言ったことを返事する ok
V8/02:35	リリス: 学校の友達へ ディニ: ええ、覚えた。 リリス: ええ、一緒に行きませんか。	合致する ok
V3/05:00	インドリ: 自転車がかっこいいじゃないのよ。オートバイクを買わないの? お金がないの? マシャ: そうそう、お金がない!	合致する ok
V7/03:26	ブトリ: ティサさん、この書き方の漢字、何? ティサ: これ、 ブトリ: はい。そうそう! そうですか。	合致する、分かる ok
V1/02:30	MC: 最近、日本には弁当に有名になってね! 毎日弁当を作って、どこへも待って行きます。その事はさやかさんはどう思いますか。 ゆうり: うん、私もあゆかちゃんのために毎日弁当を作っています。あのう、夫のためにも作ってあげます。	相手の言った事を返事する ok

#### Lampiran 4: Validasi Instrumen oleh *Native Speaker*

V8/03:23	<p>リリース：じゃ、待っててくれ！</p> <p>ディニ：<u>まうん</u> ん</p>	合致する	変
V9/06:55	<p>シティ：残念だ！じゃ、私たちは別々の家へ帰るよ！</p> <p>イエイエン：<u>おっーおっー</u> ん、じゃあわー！</p>	合致する (女の子)	変
V5/03:53	<p>リズケとグレスリ：<u>さあ</u>、セカルに知らせよう！</p>	次の行動を 決める	変 え
V3/04:48	<p>インドリ：<u>ね</u>、二人とも！ or <u>ね</u></p> <p>ディニ：何で？</p> <p>インドリ：何か、あなた達は自転車が良いと思ってるの？</p>	相手と呼ぶ	変 お
V7/04:44	<p>ブトリ：<u>ね</u>、<u>ね</u>。ダリヤさんいつも100点だね。 (<u>あつて</u>)</p> <p>ダリヤ：毎日勉強するだから、ブトリさんも出来るよ。頑張 ってね！</p>	イライラし て話を始め る	変 話
V7/05:56	<p>ティサ：<u>ね</u>～さっきの漢字はどう？</p>	何かを考え ている ？	変
V7/07:21	<p>ティサ：恥ずかしい～！</p> <p>ブトリ：<u>ね</u>、<u>ね</u>、ティサさん、どうしたの？ ん！</p>	ちよとだけ びっくりし た	変 お
V9/02:20	<p>シティ：イエイエンさん、何で皆ここに来なければならぬ か？</p> <p>アニス：<u>ね</u>、忙しいだから、早く話すよ！</p> <p>リスカ：<u>ね</u>、韓国ドラマを見てよ～</p>	合致する	変

V8/06:20

**Lampiran 4: Validasi Instrumen oleh Native Speaker**

V7/01:30	エランダ：じゃ、FIBのホールはどう？ ブトリとティサ： <del>オケ</del> 、オケ！	合致する？	
V1/01:36	マロ先生：じゃ、ラトナ（MC）さん、今日は料理しましょうか。何の事ですか？ MC: 弁当です。	何かを相手に聞く	ok
V7/03:58	ダリヤ：ごめん、ごめん。私は今食べたい。食べながら勉強すると思う。 エランダ：そうか、じゃ！ ダリヤ：じゃね、皆！	別れるあいさつ	ok
V2/01:09	東芝：うわーきれいですね！えーと、写真！写真！	嬉しくてアイデアを考えている	ok
V8/01:33	ラトナ： <del>はい</del> 、 <sup>わん</sup> 待っていて！ハリマちゃんだろう？ ハリマ：あ、ラトナさん、どうして？何があったの？	相手を呼ぶ	変 オ
V9/01:43	イエイエン： <u>はあ？！</u> アラファット病気？？彼は今どこですか？ <u>えっ？！</u>	びっくりした、ショック	変 オ
V9/06:33	イエイエン： <u>うう！</u> 汚れた！ <u>うわ！</u>	おどろき（驚き） 面倒の場合に 「悲しい、悔しい」	変 オ

### Lampiran 5: Instrumen Kuisisioner

Yth. Saudara/Saudari,

Dalam rangka penelitian skripsi yang bertema *Kandoushi* (Kata Seru Bahasa Jepang), maka saya yang melakukan penelitian :

Nama : Nurin Nadawati

NIM : 125110601111022

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas, Universitas : Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya Malang

memohon Saudara/Saudari berkenan untuk mengisi kuisisioner berikut ini, karena tanpa partisipasi Saudara/Saudari sekalian, penelitian tidak dapat dilaksanakan.

#### **\*\*Panduan pengisian:**

Kuisisioner ini bertemakan *Kandoushi* (kata seru dalam bahasa Jepang, termasuk juga ungkapan salam), contohnya seperti *Ee*, *Oi*, *Souka*, *Konbanwa*, dan lain sebagainya. Dalam Kuisisioner ini terdapat 12 butir pertanyaan. Berikut adalah langkah dalam menjawab kuisisioner:

1. Jawablah pertanyaan nomor 1-11 terlebih dahulu
2. Tunjukkan pada pemberi kuisisioner untuk memperoleh intruksi selanjutnya
3. Setelah memperoleh intruksi, jawablah pertanyaan nomor 12

**Jawablah pertanyaan di bawah ini dan isilah dengan jujur dan selengkap mungkin!**

1. Sejak kapan anda mempelajari bahasa Jepang?  
.....
2. Apakah anda mengenal *kandoushi* (kata seru dalam bahasa Jepang)?  
.....
3. *Kandoushi* apa saja yang anda ketahui? (Sebutkan beserta arti yang anda pahami).  
.....

**Lampiran 5: Instrumen Kuisisioner**

4. Apakah anda menggunakan *kandoushi* ketika melakukan percakapan dalam bahasa Jepang?

5. *Kandoushi* apa yang pernah/sering anda gunakan?

6. Adakah *kandoushi* yang mirip dengan kata seru bahasa Indonesia? Sebut dan jelaskan letak kemiripannya!

7. *Kandoushi* mana yang sulit untuk anda pelajari?

8. Apa kesulitan dan hambatan anda dalam mempelajari serta memahami *kandoushi*? (Jelaskan alasan anda)

9. Apakah dalam pembelajaran *kaiwa* diajarkan *kandoushi*?

10. Bagaimana konsep pembelajaran *kaiwa* terkait *kandoushi* selama ini? Bagaimana pendapat anda?

Lampiran 5: Instrumen Kuisioner

11. Menurut anda, alasan apa yang menyebabkan anda kesulitan dalam mempelajari dan memahami penggunaan *kandoushi*?

12. Mengapa anda menggunakan *kandoushi*(.....) dalam video *kaiwa* ini? (Jelaskan alasan anda)

どうもありがとうございました!☺



## Lampiran 6: Instrumen Kuisisioner dengan Jawaban Responden

Yth. Saudara/Saudari,

Dalam rangka penelitian skripsi yang bertema *Kandoushi* (Kata Seru Bahasa Jepang), maka saya yang melakukan penelitian :

Nama : Nurin Nadawati

NIM : 125110601111022

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas/Universitas : Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya Malang

memohon Saudara/Saudari berkenan untuk mengisi kuisisioner berikut ini, karena tanpa partisipasi Saudara/Saudari sekalian, penelitian tidak dapat dilaksanakan.

### \*\*Panduan pengisian:

Kuisisioner ini bertema *Kandoushi* (kata seru dalam bahasa Jepang, termasuk juga ungkapan salam), contohnya seperti *Ee, Oi, Souka, Konbanwa*, dan lain sebagainya. Dalam Kuisisioner ini terdapat 12 Butir Pertanyaan. Berikut adalah langkah dalam menjawab kuisisioner:

1. Jawablah pertanyaan nomor 1-11 terlebih dahulu
2. Tunjukkan pada pemberi kuisisioner untuk memperoleh intruksi selanjutnya
3. Setelah memperoleh intruksi, jawablah pertanyaan nomor 12

**Jawablah pertanyaan di bawah ini dan isilah dengan jujur dan selengkap mungkin!**

1. Sejak kapan anda mempelajari bahasa Jepang?

Kehal 1 SMA

2. Apakah anda mengenal *kandoushi* (kata seru dalam bahasa Jepang)?

YA

3. *Kandoushi* apa saja yang anda ketahui? (Sebutkan beserta arti yang anda pahami).

Te, souka, ello, ano, hee, call

4. Apakah anda menggunakan *kandoushi* ketika melakukan percakapan dalam bahasa Jepang?

Ya

5. *Kandoushi* apa yang pernah/sering anda gunakan?

Ando, souka, souka

### Lampiran 6: Instrumen Kuisiener dengan Jawaban Responden

6. Adakah *kandoushi* yang mirip dengan kata seru bahasa Indonesia? Sebut dan jelaskan letak kemiripannya!

Ada. Miripnya "heh..."

Dalam bahasa Indonesia, saya sering menggunakan kata tersebut jika ragu / tidak percaya dg pernyataan dan lawan bicara.

7. *Kandoushi* mana yang sulit untuk anda pelajari?

Seperanya belum ada.

8. Apa kesulitan dan hambatan anda dalam mempelajari serta memahami *kandoushi*? (Jelaskan alasan anda)

Belum ada.

9. Apakah dalam pembelajaran *kaiwa* diajarkan *kandoushi*?

Tidak secara eksplisit, tapi diucapkan dalam percakapan sehari-hari.

10. Bagaimana konsep pembelajaran *kaiwa* terkait *kandoushi* selama ini? Bagaimana pendapat anda?

Konsep pembelajaran *kaiwa* yg dilakukan selama ini dengan membuat percakapan dengan partner & dipraktikkan di depan kelas. Tidak ada instruksi langsung untuk menggunakan *kandoushi*, atau materi khusus tentang penggunaan *kandoushi* dalam percakapan.

11. Menurut anda, alasan apa yang menyebabkan anda kesulitan dalam mempelajari dan memahami penggunaan *kandoushi*?

Tidak ada kesulitan dalam mempelajari/memahami penggunaan *kandoushi*. Tapi karena saya seorang yang pemalam & tidak terlalu ekspresif dalam percakapan, saya jarang menggunakan *kandoushi*. "kanya anggukan" saja.

12. Mengapa anda menggunakan *kandoushi* (heh...) dalam video *kaiwa* ini? (Jelaskan alasan anda)

Saya menggunakan *kandoushi* "hai" dalam video *kaiwa* tersebut, karena kata "hai" merupakan ucapan universal ketika bertemu dengan orang. Meskipun kata tersebut bukan kata asli dari Jepang, namun kata itu sering digunakan oleh anak muda Jepang saat ini.

どうもありがとうございました!! ☺

### Lampiran 6: Instrumen Kuisisioner dengan Jawaban Responden

Yth. Saudara/Saudari,  
Dalam rangka penelitian skripsi yang bertema *Kandoushi* (Kata Seru Bahasa Jepang), maka saya yang  
melakukan penelitian :

Nama : Nurin Nadawati  
NIM : 125110601111022  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Fakultas, Universitas : Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya Malang

memohon Saudara/Saudari berkenan untuk mengisi kuisisioner berikut ini, karena tanpa partisipasi  
Saudara/Saudari sekalian, penelitian tidak dapat dilaksanakan.

**\*\*Panduan pengisian:**

Kuisisioner ini bertema *Kandoushi* (kata seru dalam bahasa Jepang, termasuk juga ungkapan salam), contohnya  
seperti *Ee, Oi, Souka, Konbanwa*, dan lain sebagainya. Dalam kuisisioner ini terdapat 12 Butir Pertanyaan. Berikut  
adalah langkah dalam menjawab kuisisioner:

1. Jawablah pertanyaan nomor 1-11 terlebih dahulu
2. Tunjukkan pada pemberi kuisisioner untuk memperoleh intruksi selanjutnya
3. Setelah memperoleh intruksi, jawablah pertanyaan nomor 12

**Jawablah pertanyaan di bawah ini dan isilah dengan jujur dan selengkap mungkin!**

1. Sejak kapan anda mempelajari bahasa Jepang?  
*Masuk Kuliah / Bangku Universitas*
2. Apakah anda mengenal *kandoushi* (kata seru dalam bahasa Jepang)?  
*Tidak Ya*
3. *Kandoushi* apa saja yang anda ketahui? (Sebutkan beserta arti yang anda pahami).  
*おはよう、こんにちは、こんばんわ*
4. Apakah anda menggunakan *kandoushi* ketika melakukan percakapan dalam bahasa Jepang?  
*Ya*
5. *Kandoushi* apa yang pernah/sering anda gunakan?  
*おはよう、こんにちは*

### Lampiran 6: Instrumen Kuisisioner dengan Jawaban Responden

6. Adakah *kandoushi* yang mirip dengan kata serbu bahasa Indonesia? Sebut dan jelaskan letak kemiripannya!

→ 11 ya ta

7. *Kandoushi* mana yang sulit untuk anda pelajari?

Belum menemui kesulitan.

8. Apa kesulitan dan hambatan anda dalam mempelajari serta memahami *kandoushi*? (Jelaskan alasan anda)

Kesulitannya adalah pemahaman karena jarang ada pemahaman yang sama dengan arti dalam bahasa Indonesia

9. Apakah dalam pembelajaran *kaiwa* diajarkan *kandoushi*?

tidak, tapi terdapat dalam bacaan (tidak langsung)

10. Bagaimana konsep pembelajaran *kaiwa* terkait *kandoushi* selama ini? Bagaimana pendapat anda?

Menurut saya kurang pemahaman antar *kandoushi* dan perbedaan yang *kandoushi* yg digunakan dalam kalimat (kurang penjelasan penggunaan dalam *kaiwa*)

11. Menurut anda, alasan apa yang menyebabkan anda kesulitan dalam mempelajari dan memahami penggunaan *kandoushi*?

tidak ada kesetaraan arti dalam *kandoushi* pada bahasa Indonesia

12. Mengapa anda menggunakan *kandoushi* (...? (...? (...?)) dalam video *kaiwa* ini? (Jelaskan alasan anda)

→ 11 ya ta ~? : alasan karena situasi ini saya mendengar akan tapi tidak terlalu memerhatikan apa yg di bicarakan dan memerhatikan orang lain (tidak fokus)

→ 11 ya ta ~? : setuju dengan pendapat lawan bicara dengan apa yg di katakan.

どうもありがとうございました!◎

### Lampiran 7: Berita Acara Bimbingan Skripsi



## KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS BRAWIJAYA FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia  
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822  
E-mail: fib\_ub@ub.ac.id [http://www.fib\\_ub.ac.id](http://www.fib_ub.ac.id)

### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Nurin Nadawati
2. NIM : 125110601111022
3. Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang
4. Bidang Kajian : Linguistik
5. Judul Skripsi : Kesalahan Penggunaan *Kandoushi* dalam Video *Kaiwa* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2013 Universitas Brawijaya
6. Tanggal Mengajukan : 21 Maret 2016
7. Tanggal Selesai Revisi : 27 Januari 2017
8. Nama Pembimbing : Ulfah Sutiyarti, M.Pd.
9. Keterangan Konsultasi :

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	21 Maret 2016	Mengajukan Judul	Pembimbing I	
2.	1 April 2016	Pengajuan Judul Baru	Pembimbing I	
3.	7 April 2016	Mengumpulkan Bab 1-3	Pembimbing I	
4.	8 April 2016	Konsultasi Revisi Bab 1-3	Pembimbing I	
5.	22 April 2016	Mengumpulkan Revisi Bab 1-3	Pembimbing I	
6.	26 April 2016	Konsultasi Revisi Bab 1-3	Pembimbing I	
7.	27 April 2016	ACC Seminar Proposal	Pembimbing I	
8.	4 Mei 2016	Seminar Proposal	Pembimbing I	
9.	10 Mei 2016	Konsultasi Revisi Seminar Proposal	Pembimbing I	
10.	31 Mei 2016	Konsultasi Bab 4	Pembimbing I	
11.	15 Juli 2016	Revisi dan Konsultasi Bab 4	Pembimbing I	

**Lampiran 7: Berita Acara Bimbingan Skripsi**

12.	20 Juli 2016	Mengumpulkan Revisi Bab 4	Pembimbing I	<i>Mf</i>
13.	5 Agustus 2016	Konsultasi Bab 1-5	Pembimbing I	<i>Mf</i>
13.	22 Agustus 2016	Mengumpulkan Revisi Bab 1-5	Pembimbing I	<i>Mf</i>
14.	26 Agustus 2016	ACC Seminar Hasil	Pembimbing I	<i>Mf</i>
15.	13 September 2016	Seminar Hasil	Pembimbing I	<i>Mf</i>
16.	20 September 2016	Konsultasi Revisi Seminar Hasil	Pembimbing I	<i>Mf</i>
17.	12 Oktober 2016	Mengumpulkan Revisi Bab 1-5	Pembimbing I	<i>Mf</i>
18.	13 Oktober 2016	ACC Ujian Skripsi	Pembimbing I	<i>Mf</i>
19.	24 Januari 2017	Ujian Skripsi	Pembimbing I	<i>Mf</i>

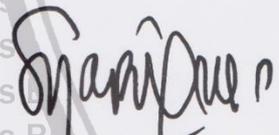
Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai:

**A**

Malang, 27 Januari 2017

Mengetahui,  
Pembantu Dekan 1  
Bidang Akademik

Dosen Pembimbing



Syarifal Muttaqin, M.A  
NIP. 19751101 20031 2 1001



Ulfah Sutiyarti, M.Pd.  
NIP. 201508 740319 2 00