

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbicara adalah salah satu dari empat keterampilan makro yang harus dikembangkan sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam konteks pembelajaran bahasa asing. Pembelajaran berbicara tidak hanya membutuhkan keterampilan gramatikal dan semantik, tetapi juga aktivitas berbahasa penutur asli, serta juga membutuhkan faktor- faktor interaksi dalam berbahasa (Richard, Jack C, & Renandya, 2002; Japan Foundation, 2017). Mizutani menggambarkan bahwa dalam aktivitas berbicara orang Jepang, pembicara dan lawan bicara menunjukkan kesepahaman atau *kyouwa*, dan berusaha memahami pembicara pada saat berinteraksi hingga percakapan selesai dengan baik (Mizutani, 1988). Lebih lanjut, Richard mengatakan bahwa dalam berbicara, pembelajar dituntut tidak hanya mampu berkomunikasi tetapi juga mampu mengekspresikan pendapat mereka, serta memberikan respons. Pemberian respons ditekankan agar komunikasi berjalan dengan lancar (Richard, Jack C, 2010), bahkan Mizutani mengatakan dalam berkomunikasi dengan orang Jepang, lawan bicara yang hanya diam tanpa memberikan respon, akan menimbulkan pembicara merasa gundah dan akibatnya pembicaraan bisa saja terhenti atau tidak terselesaikan dengan baik (Mizutani, et.al., 1988). Senada dengan pendapat di atas, Norrick (2012) juga mengatakan bahwa pendengar tidak diam dalam berinteraksi. Pendengar secara aktif mendemonstrasikan apa yang didengarnya dengan berbagai respons. Mereka menyemangati yang lain agar ikut berpartisipasi dalam pembicaraan. Berbagai respons yang mereka gunakan baik visual respons atau non verbal seperti tawa, tepuk tangan, anggukan, maupun respons Bahasa atau respons verbal.

Tujuan akhir pembelajaran adalah pada penggunaan bahasa secara natural. Tujuan berbicara bukan lagi berdasar pada pandangan tradisional yang hanya menekankan pada gramatikal dan fonologi melainkan pada kompetensi komunikatif misalnya cara menjaga komunikasi melalui salam, ekspresi, dan sebagainya.(Brown, 2000).

Japan Foundation mengatakan bahwa kompetensi komunikatif saat ini didengung-dengungkan dalam pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang yang meliputi reseptif, produktif, interaktif, dan menggunakan bahasa secara tepat menurut norma dalam sosial budaya (Foundation, 2017; Rajabia, Azizifara & Gowhary, 2015; Mizutani, 1988).

Salah satu bagian dari kompetensi komunikatif adalah keterampilan merespons sebagai suatu strategi dalam berkomunikasi (Hajime Takamizawa, 2004). Keterampilan ini dapat sejak dini diperkenalkan dalam pembelajaran untuk menciptakan komunikasi yang natural dan interaktif melalui respons atau *aizuchi* atau *backchannel response*. Oleh karena respons (*aizuchi*) atau *Japanese backchannel respons* adalah suatu kondisi berkomunikasi manusia yang bersifat universal di seluruh dunia, namun yang membuat spesifik adalah respons tersebut merujuk pada bagian bahasa dan budaya yang dimiliki oleh suatu negara. Perbedaan yang paling mencolok adalah perbedaan bahasa yang mengarah pada frekuensi tipe dan fungsi respons atau *aizuchi* atau *backchannel* (Heinz, 2003a; Mowlaei, et.al., 2017).

Respons atau *aizuchi* tidak hanya digunakan dalam aktivitas berbicara orang Jepang sehari-hari (Murata, 2000). Namun *aizuchi* juga terdapat dalam lirik lagu dan novel yang berkaitan erat dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang (Hanzawa, 2012a), dalam TV show (L. Tanaka, 2009). Bahkan *aizuchi* juga banyak digunakan pada komunikasi daring antara orang Jepang dan pembelajar bahasa Jepang di panggilan video yang direkam. Penelitian ini meneliti ragam fungsi dan tipe *aizuchi* (Carpi, 2020), selanjutnya terdapat penelitian *backchannel response* yang mengambil objek percakapan daring melalui SNS atau *social network system* (Ilic, 2021)

Berbagai Penelitian tentang respons atau *aizuchi* telah dilakukan oleh para ahli. Mizutani et al., (1988) mengatakan bahwa respons atau *aizuchi* adalah identitas orang Jepang dalam aktivitas berkomunikasi. Jumlah respons atau *aizuchi* tiga kali lebih banyak dari pada respons orang Inggris. Dalam 60 menit percakapan yang direkamnya. Frekuensi penggunaan *aizuchi* 15-20 kali permenit menjadikan aktivitas berbahasa orang Jepang sangat unik serta menjadikan orang Jepang dapat dibedakan ketika sedang berkomunikasi

dengan bangsa lain seperti China, Korea, dan Amerika. Penelitian lain tentang penggunaan aizuchi oleh 2 orang Jepang dan 2 orang Indonesia adalah aizuchi yang digunakan oleh orang Indonesia di tengah-tengah pembicaraan sebanyak 87 kali, lebih kecil dibanding 2 orang Jepang yakni sebanyak 108 kali. Selain itu, aizuchi yang digunakan setelah pembicaraan “冒頭相槌” oleh orang Indonesia sebanyak 89 kali lebih sedikit dibanding penggunaan 2 orang Jepang yakni sebanyak 153 kali aizuchi (Oki, diti, 2015).

Kegiatan melalui keterampilan merespons, pembicara tidak hanya dapat menyampaikan perasaan dan pendapatnya, namun juga dapat berinteraksi sebagai pendengar yang aktif untuk memuluskan komunikasi agar senantiasa berjalan lancar (Komatsu Nana, Fukutomi Rie, Huang Mingshu, 2009). Pada beberapa aktivitas berbahasa orang Inggris penggunaan respons cenderung dianggap sebagai sinyal ketidaksabaran pendengar, sinyal keinginan pendengar agar pembicara segera menyelesaikan perkataannya. Meskipun sebenarnya bagi orang Jepang, respons tersebut merupakan sinyal dukungan atau empati pendengar ke pembicara dalam budaya berbahasa mereka (Cutrone, 2011; Hanzawa, 2012b). Hal yang kontras seperti ini dalam lintas budaya menjadikan urgensi pembelajaran aizuchi menjadi relatif sangat tinggi.

Mowlei (2017) juga mengatakan bahwa penggunaan dan pengetahuan respons yang minim mungkin memunculkan kesalahpahaman antara pembicara dan pendengar, sehingga klasifikasi respons dapat dimasukkan dalam pembelajaran berbicara kepada mahasiswa di Persia.

Pendapat senada mengatakan bahwa penelitian respons di kelas bahasa asing, tidak dapat dianggap sebagai budaya yang berkontribusi negatif dalam pemahaman lintas budaya, karena penggunaan respons dalam komunikasi menandakan adanya perhatian yang penuh, dan memberikan rasa nyaman kepada orang Inggris yang berada dalam kelas tersebut (Cutrone, et.al, 2011). (ini merupakan dampak psikologi yang umum dari pemakaian aizuchi dalam budaya bangsa manapun.

Penggunaan aizuchi diharapkan mampu memberikan harmoni “和” atau wakepada pembicara. Pendengar akan menggunakan berbagai ekspresi sambil mempertimbangkan perasaan pembicara, sehingga pembicara terhindar dari

perasaan yang tidak nyaman saat berbicara. Dalam ekspresi, pertimbangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti pelepasan, *aizuchi*, ketidakjelasan, dan sebagainya (Sanai, 2013). Lebih lanjut, *aizuchi* sebagai sumber sosial budaya interaksi orang Jepang tidak hanya mendukung, setuju, menyemangati, tetapi juga memiliki fungsi lain seperti, membangun wacana kompetitif, tidak setuju, dan setuju (Saft, 2007; Sanai et.al., 2013). Dengan demikian, fungsi *aizuchi* tidak hanya dimaknai secara linguistik melainkan dapat dimaknai dengan fungsi lain seperti fungsi afektif yang berlaku dalam aktivitas berinteraksi orang Jepang.

Fenomena saat ini, pembelajaran berbicara bahasa Jepang tingkat dasar di Program Studi Sastra Jepang hanya menggunakan satu buku ajar yaitu *Minna no Nihongo I* bagian latihan C dan konversasi atau *kaiwa* (Network, 2018). Dalam buku ajar tersebut, sama sekali tidak dijelaskan tipe, fungsi dan penggunaan *aizuchi*. Selain itu, Menurut Imelda, buku ajar *Minna no Nihongo* hanya menampilkan tipe *boutou aizuchi* (tipe *aizuchi* yang diucapkan di akhir perkataan pembicara), tidak ada variasi tipe *aizuchi*, terlebih fungsi dan penggunaan *aizuchi*. Penggunaan tipe *aizuchi* yang monoton didominasi dengan kakunin *aizuchi* atau respons konfirmasi saja seperti “*そうですか。どうも*” atau “oh, begitu. Terima kasih.” (Imelda, 2010).

Sedangkan kenyataan yang tampak pada percakapan sederhana dengan orang Jepang, atau di film dan anime, orang Jepang justru lebih banyak menggunakan respons yang muncul di tengah atau tiap jeda pembicaraan atau *tochuu aizuchi* “*途中相槌*” dibanding respons yang muncul di akhir pembicaraan atau *boutou aizuchi* “*頭相槌*”. Karena tidak adanya variasi tipe, fungsi dan penggunaan *aizuchi* pada buku *Minna no Nihongo I*, mengakibatkan pembelajar hanya mempelajari secara monoton respons konfirmasi dan banyak sekali kesalahan fungsi dan penggunaan *aizuchi* (Imelda et.al, 2010).

Dalam berbicara Bahasa Jepang pembelajar lebih banyak menggunakan *aizuchi* non verbal dibanding verbal karena kurangnya pemahaman tentang *aizuchi* verbal, di samping adanya intervensi dari bahasa ibu (Rahayu, meta gesti; Supriatnaningsih, Rina; Nurhayati, 2015). Pendapat lain dikemukakan

Oki, dita, (2015) bahwa pembelajaran keterampilan *aizuchi* belum memadai dalam berbicara bahasa Jepang, sehingga pembelajar tidak dapat menggunakan *aizuchi* secara baik dan benar.

Respons atau *aizuchi* muncul pada bab IV Minna no Nihongo I dalam bentuk tipe respons konfirmasi atau *kakunin aizuchi* saja hingga pada bab-bab berikutnya. Namun dari observasi penulis di kelas Berbicara Bahasa Jepang Dasar, dosen pengampuh tidak mengajarkan cara merespons baik tipe, fungsi, dan penggunaan *aizuchi* melainkan hanya mengajarkan penjelasan pola kalimat yang telah dipelajari dan melatih drill pada latihan C buku Minna no Nihongo I. Mahasiswa lebih banyak menghafal latihan C dan konversasi atau *kaiwa*. Pembelajaran berbicara dengan metode seperti ini tidak mengajarkan strategi berkomunikasi secara baik karena sangat terpaku pada hafalan dan pola kalimat. Selain itu, mahasiswa yang sering menghafal skrip atau membaca slide yang penuh teks, tidak dapat meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum, serta menjadikan pengalaman belajar mereka menjadi membosankan (Toland et al., 2016).

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan, buku ajar yang digunakan pada mata kuliah ini lebih didominasi oleh Minna no Nihongo I bagian Latihan C atau 練習C *renshuu C* dan bagian 会話 *kaiwa* atau percakapan saja. Jenis metode yang digunakan dalam buku tersebut didominasi pada metode drill dan substitusi kalimat serta perubahan pola kalimat. Selain itu, saat ini Program Studi Sastra Jepang belum menggunakan kurikulum yang berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), serta pengajar terfokus pada pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan pendekatan gramatika I. Akibatnya, unsur- unsur penting yang mendukung aktivitas berbicara secara komunikatif dan natural belum dapat diajarkan kepada mahasiswa.

Menurut observasi penulis, pendekatan gramatikal lebih dominan dilakukan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang di tingkat dasar. Hal ini perlu dikembangkan dengan memadukan pendekatan lain seperti pendekatan komunikatif agar pembelajar tidak hanya mampu berbicara bahasa Jepang, tetapi dapat mengimplementasikan keterampilan merespons

menggunakan aizuchi secara baik dan benar dalam berbicara bahasa Jepang dasar. Minimnya kesempatan bertemu dan berkomunikasi dengan native speaker juga menimbulkan kurangnya interaksi mahasiswa bahasa Jepang dengan orang Jepang.

Kegiatan di dalam kelas berbicara, pembelajar umumnya hanya berinteraksi dengan satu bahan ajar dan pendekatan gramatikal yang monoton. Namun, di luar kelas pembelajar berinteraksi melalui film, dvd, anime Jepang yang jumlahnya sangat banyak dan tersedia di dunia maya. Adanya bahan ajar yang tidak up-date, membosankan dan tidak memuaskan pembelajar dapat saja mengakibatkan mereka lebih senang belajar melalui film atau anime (Junjie et al., 2017). Jumlah drama Jepang, film animasi Jepang yang tersedia di internet dapat dijadikan bahan pembelajaran berbicara bahasa Jepang oleh pembelajar. Namun perlu diimbangi dengan adanya filter terhadap bahan ajar yang tepat (Yee, Han Chan; Ngan, 2017). Penggunaan bahan ajar menggunakan multimedia yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengajar dan pembelajar dipandang mampu menampilkan aktivitas berbahasa Jepang. Aktivitas berbicara orang Jepang secara natural, komunikatif, autentik, dan atraktif. Selain itu, multimedia dipilih karena dapat menimbulkan keberanian pembelajar untuk bekerja secara berkelompok, mengekspresikan berbagai pengetahuan mereka, menjadi seseorang yang dapat memecahkan masalah atau problem solver (Ivers, Karen S. & Ann E. Barron, 2002).

Berdasarkan beberapa ketimpangan-ketimpangan yang telah dipaparkan tersebut, penulis melakukan Penelitian pengembangan model bahan ajar keterampilan merespons dalam Berbicara Bahasa Jepang Dasar berbasis komunikatif menggunakan multimedia di Program Studi Sastra Jepang Universitas Hasanuddin-Makassar.

B. Fokus Penelitian

Fokus utama Penelitian ini adalah pengembangan model bahan ajar keterampilan merespons dalam berbicara Bahasa Jepang Dasar berbasis komunikatif menggunakan multimedia. Adapun sub fokus Penelitian adalah:

1. Kebutuhan bahan ajar keterampilan merespons dalam berbicara bahasa Jepang dasar berbasis komunikatif menggunakan multimedia.

2. Kondisi bahan ajar keterampilan merespons dalam berbicara bahasa Jepang dasar yang digunakan saat ini.
3. Rancangan silabus dan bahan ajar keterampilan merespons dalam berbicara bahasa Jepang dasar berbasis komunikatif menggunakan multimedia.
4. Kelayakan bahan ajar keterampilan merespons dalam berbicara bahasa Jepang dasar berbasis komunikatif menggunakan multimedia.
5. Efektifitas model pengembangan bahan ajar keterampilan merespons dalam berbicara bahasa Jepang dasar berbasis komunikatif menggunakan multimedia.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus Penelitian di atas, selanjutnya dibuat rumusan masalah yaitu “Bagaimana Model Bahan Ajar Keterampilan Merespons dalam Berbicara Bahasa Jepang Dasar Berbasis Komunikatif menggunakan menggunakan multimedia”. Adapun pertanyaan Penelitian dikembangkan menjadi:

1. Bagaimana kebutuhan bahan ajar Keterampilan Merespons dalam Berbicara Bahasa Jepang Dasar Berbasis Komunikatif Menggunakan Multimedia?
2. Bagaimana kondisi bahan ajar Keterampilan Merespons dalam Berbicara Bahasa Jepang Dasar yang digunakan saat ini?
3. Bagaimana rancangan silabus dan bahan ajar Keterampilan Merespons dalam Berbicara Bahasa Jepang Terpadu Dasar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen?
4. Bagaimana kelayakan bahan ajar Keterampilan Merespons dalam Berbicara Bahasa Jepang Terpadu Dasar Berbasis Komunikatif Menggunakan Multimedia yang dikembangkan?
5. Bagaimana efektifitas model pengembangan bahan ajar Keterampilan Merespons dalam Berbicara Bahasa Jepang Terpadu Dasar Berbasis Komunikatif Menggunakan Multimedia?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat teoretis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Secara teoretis, Penelitian ini berguna bagi pengembangan model bahan ajar keterampilan merespons dalam Bahasa Jepang terpadu dasar, serta dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran tipe, fungsi dan penggunaan *aizuchi* secara tepat.
2. Bahan ajar ini juga dapat menjadi alternatif rujukan dalam pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Berbasis Komunikatif karena dilengkapi dengan bahan ajar, silabus keterampilan merespons tingkat dasar serta dilengkapi dengan multimedia flash.
3. Secara praktis Penelitian ini bermanfaat membantu dosen dalam menyiapkan bahan rujukan untuk pembelajaran merespons dalam bahasa Jepang menggunakan multimedia, meningkatkan minat dan kemampuan berkomunikasi mahasiswa secara natural, komunikatif, dan atraktif.

E. Kebaruan

Penelitian tentang respons saat ini telah merambah ke berbagai bidang ilmu di dunia ini. Namun setiap penulis memberi istilah respons dengan nama yang berbeda sesuai fungsi respons yang ditelitinya. Pada tahun 1900-an, Penelitian tentang respons banyak didominasi dengan istilah dan fungsi respons. Y. S. Cheng, 2002; Yungve (1970) mengistilahkan *aizuchi* sebagai *feed back* atau sinyal dari pendengar. Kemudian Schegloff (1989) menggunakan kata *continuer* dengan fungsi pendengar membiarkan pembicara untuk berbicara. Dalam bahasa Jepang, respons disebut juga dengan *aizuchi*. Maynard (1989) melihat fungsi *aizuchi* dari analisis wacana, di mana pembicaraan dapat direkam suara atau video dan dideskripsikan. Selanjutnya, Sugito (1989) melihat *aizuchi* dengan fungsi sebagai interaksi pendengar yang berusaha menyesuaikan pembicaraannya dengan pembicara. Kubota (1995) lebih detail membagi tipe *aizuchi* verbal juga berupa *iikae* atau parafrasa, *kurikaeshi* atau pengulangan, *kikikaeshi* atau menanyakan ulang dan *bun no kankatsu* atau penutup pembicaraan.

Penelitian tentang aizuchi atau respons terus berkembang dan telah memasuki tipe aizuchi, fungsi aizuchi tidak hanya dilihat dari segi Bahasa saja tetapi dari analisis wacana, pragmatik bahkan ke bidang teknik. Tipe aizuchi juga dapat dilihat dari verbal dan non verbal (Takayoshi, 2007). Miyazaki (2002) memasukkan aizuchi sebagai suara pendek seperti sou, un, uun, ee, hai, hontou?, hee, naruhodo. Penelitian Tanaka (2009) juga menganalisis aizuchi dari sudut pandang gender pada pembicaraan TV show. Dari Penelitian tersebut, lebih banyak mengacu pada analisis berbicara atau conversation analysis pada fungsi dan tipe aizuchi dilihat dari berbicara, interaksi, maupun pada analisis wacana.

Penelitian aizuchi terbaru saat ini lebih luas dan merambah banyak bidang ilmu, seperti menginvestigasi *aizuchi* bunyi pendek dari kaca mata pragmatic, seperti Tanaka mengulas *aizuchi* “he” untuk menginvestigasi potensial token \wedge “he” (istilah yang sama dengan aizuchi atau backchannel) yang signifikan untuk menggambarkan adanya relasi pada informasi yang didengarnya dengan informasi yang diperoleh pendengar dari sumber lain (Tanaka, et.al., 2013). Endo (2017) menginvestigasi partikel bahasa Jepang /a/ dan /aa/ dalam responsive turn taking atau giliran melakukan respons yakni kedua token (istilah lain dari backchannel) tersebut menggambarkan perubahan kedudukan kognitif pembicara. Ono & Suzuki (2018) meneliti tentang token reaktif dari beberapa kata kerja seperti wakaru, aru, iru dengan melihat prosodi, struktur, dan semantik kata kerja tersebut. Selanjutnya, penulis di luar Jepang, seperti penulis di Indonesia lebih banyak membahas tentang Penelitian kontrastif membandingkan penggunaan tipe dan fungsi aizuchi orang Jepang dengan orang Indonesia. Beberapa Penelitian membandingkan penggunaan aizuchi oleh mahasiswa tingkat tiga sebanyak 15 pasangan dengan 3 pasangan orang Jepang. Hasilnya 3 pasangan orang Jepang menggunakan aizuchi yang sangat banyak menggunakan tipe filler respons atau touchuu aizuchi dengan fungsi continuer, sedangkan mahasiswa lebih banyak menggunakan tipe boutou aizuchi atau aizuchi yang muncul di akhir kalimat dengan fungsi yang tidak sesuai dengan tipe aizuchi (Imelda, et.al., 2010).

Penggunaan fungsi yang berbeda oleh mahasiswa setelah *hyouka aizuchi* atau fungsi menilai dalam *aizuchi* pada aktivitas menjelaskan dalam bahasa Jepang juga ditemukan oleh Okie (Apriyanto, et.al., 2018).

Beberapa buku yang ditulis tentang *aizuchi* mengatakan bahwa *aizuchi* dapat diajarkan sedari dini secara berjenjang dari yang mudah hingga yang ke sulit (Takayoshi, 2007). Penelitian tentang pembelajaran *aizuchi* di antaranya adalah Penelitian tentang pembelajaran *aizuchi* di China dengan terlebih dahulu menganalisis buku ajar Bahasa Jepang yang diterbitkan penerbit di China, kemudian memberikan kesadaran pada pembelajar tentang pentingnya *aizuchi* (Komatsu Nana, Fukutomi Rie, Huang Mingshu, 2009), serta Penelitian pembelajar bahasa Jepang di negara lain, seperti Penelitian di Amerika tentang performa pendengar yaitu pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa asing dan pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa kedua dan kesadaran pada perilaku orang Jepang berbahasa Jepang, menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajar Bahasa Jepang sebagai bahasa asing lebih banyak menggunakan *aizuchi* dibanding pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa kedua. Kemungkinan pembelajar terpengaruh pada jaringan individu dalam komunitasnya (Rivero, 2019).

Penelitian ini memberikan angin segar pada pembelajaran bahasa Jepang karena model bahan ajar keterampilan merespons memberikan pembelajaran tentang tipe, fungsi dan letak dan penggunaan *aizuchi* dalam berbicara bahasa Jepang Dasar. Penelitian ini menyajikan *aizuchi* atau respons yang berbeda dari segi tipe, fungsi, letak dan penggunaan yang membedakan dengan respons yang ada di bahasa Indonesia dari segi bahasa dan aktivitas berkomunikasi orang Jepang. Buku ajar ini juga tidak hanya melihat fungsi linguistik *aizuchi* tetapi juga dari segi budaya. Kebaruan dalam Penelitian ini tentang pengembangan bahan ajar yang merujuk pada keterampilan merespons atau *aizuchi gijutsu* berisi pelatihan yang mudah hingga yang sulit, memperkenalkan, menyadarkan dan mengajar mahasiswa untuk menggunakan variasi tipe, fungsi, letak dan penggunaan *aizuchi* secara tepat sedari dini.

Bahan ajar ini juga berani menampilkan tipe *touchuu aizuchi* atau respons yang dilakukan oleh orang Jepang di tengah pembicaraan dan tipe ini

belum pernah disajikan dalam buku ajar Minna no Nihongo. Keseluruhan bahan ajar ini juga terdapat dalam bentuk buku dan multimedia yang bisa digunakan secara daring maupun luring.

Penelitian ini juga berbasis pada pendekatan komunikatif karena bahan ajar yang digunakan menyajikan aktivitas berbicara orang Jepang secara natural menggunakan touchuu aizuchi atau filler dan boutou aizuchi atau respons di akhir perkataan pembicara dan berlatar tempat di Jepang. Kebaruan bahan ajar ini juga memudahkan pembelajar dan pengajar karena dilengkapi dengan multimedia dan buku ajar keterampilan merespons dari tingkat dasar sampai tingkat yang sulit.

F. Road Map Penelitian

Penulis telah melakukan Penelitian ini sejak tahun 2010 hingga kini. Penulis mengangkat judul strategi berkomunikasi dengan menggunakan aizuchi sebagai karya tulis tesis (Imelda et al. 2010). Penelitian ini berjenis Penelitian pemerolehan bahasa atau second language acquisition. Kemudian berlanjut pada tahun 2013- 2014, penulis juga melakukan Penelitian pada budaya respons dalam berkomunikasi untuk memperkaya khasanah karakter budaya Makassar secara khusus (Imelda, et.al., 2013) dan melanjutkan penelitian berjenis sosiolinguistik tentang penggunaan aizuchi ditinjau dari penggunaan mahasiswa perempuan dan laki-laki (Imelda, 2014).

Penelitian-penelitian yang konsisten dijalankan oleh penulis tentang *aizuchi* yang terdapat dalam pembelajaran bahasa Jepang dan bahan ajar yang digunakan di Program Studi Sastra Jepang Universitas Hasanuddin, serta digunakan oleh pembelajar bahasa Jepang. Penelitian ini juga tertera dalam road map Penelitian Program Studi Sastra Jepang Universitas Hasanuddin pada topik riset bahasa Jepang.

Berikut ini penulis menampilkan road map penelitian pengembangan model bahan ajar Keterampilan Merespons dalam Berbicara Bahasa Jepang Dasar menggunakan multimedia.

Road Map Penelitian Model Bahan Ajar Keterampilan Merespons

Dalam Berbicara Bahasa Jepang Dasar Menggunakan Multimedia

Topik Riset	Sub Topik Riset yang Akan Dilaksanakan Setiap Tahun			Luaran (<i>Output</i>)
	2019	2021	2023	
Model Bahan Ajar Keterampilan Merespons dalam Berbicara Bahasa Jepang menggunakan multimedia tingkat 1	Development learning materials for the responding skills in speaking the basic Japanese language- Beginning Step	Online learning, enchanging communication based Japanese competense through zoom and aizuchi skill-based multimedia	Flash Multimedia as learning material for students responding skills in speaking the basic Japanese language during the Covid-19 pandemic situation	Jurnal Nasional Sinta 2 Jurnal Internasional Terindeks Scopus Q4 Bahan ajar keterampilan merespons dalam berbicara Bahasa Jepang Multimedia flash Scopus Q2