

JAPANESE LANGUAGE LEARNERS' EXPERIENCES IN MASTERING DAILY CONVERSATION: A Qualitative Descriptive Study.

Asep Suryaman¹

Departemen Administrasi Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Bogor Raya

e-mail: selalusalah030906@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Accepted: Nov 2025

Revised: Nov 2025

Published: 27 Desember
2025

Keywords:

*Japanese, Mastering Daily,
Conversation*

Open Acces:

<https://eduspace.digital/index.php/SLearnResearch>

ABSTRACT

This study examines how learners who struggle with speaking become more capable of engaging in interactions using the Japanese language. The study aims to explore the experiences of others in mastering Japanese conversation. This research employs a descriptive qualitative method with data collection techniques including virtual-based interviews, observation, and oral documentation. The findings of the study indicate that the immersion method is the most effective and fastest way to master conversation.

I. Introduction

Bahasa Jepang adalah bahasa ketiga tersulit di dunia (CNN Indonesia, 2024). Dalam dekade abad ke-21, bahasa Jepang mulai banyak diminati oleh berbagai negara termasuk Indonesia. Namun, karena bahasa Jepang itu sulit, mulai dari huruf-huruf Jepang seperti hiragana, katakana dan kanji. Sampai kepada percakapannya yang tidak semua orang menguasai. Menurut Sutedi¹ (2009), Pembelajaran bahasa Jepang dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa mulai dari berbicara (*hanasu ginou*), Membaca (*yomu ginou*), Mendengar (*kiku ginou*), dan Menulis (*kaku ginou*). Menguasai percakapan termasuk kedalam empat tuntutan itu, namun kebanyakan yang dialami oleh pembelajar, sulit untuk menguasai percakapan atau bahkan menguasai aksen Jepang.

Bahkan di sekolah bahasa Jepang atau biasa disebut *LPK* (Lembaga Pelatihan Kerja). Ditahun sekarang, *LPK* sudah banyak ada di berbagai daerah namun dari kebanyakan *LPK* hanya fokus pembelajaran untuk mengisi soal ujian, bukan untuk menguasai *kaiwa* atau sebuah percakapan yang menggunakan bahasa Jepang.

Dalam bahasa Jepang ada lima tingkatan bahasanya, mulai dari yang terendah N5 N4 N3 N2 dan sampai yang tertinggi yaitu N1. Menurut Japan Foundation² (2021) dalam survei globalnya menunjukkan bahwa Indonesia konsisten menjadi salah satu negara dengan jumlah pelajar bahasa Jepang terbesar di dunia, dengan ratusan ribu pelajar di berbagai institusi. Namun, muncullah sebuah tantangan, meski jumlah pembelajar terbanyak, untuk mencapai tingkatan N2/N1 relatif sedikit. Survei internal beberapa lembaga kursus di Jakarta dan Bandung (2023) mengindikasikan bahwa sekitar 60-70% peserta tingkat

¹ Dedi Sutedi, 'Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang' (Bandung: Humaniora, 2009).

² Japan Foundation, 'Survey Report On Japanese-Language Education Abroad 2015' (Independent Administrative Agency, The Japan Foundation Tokyo, 2017).

menengah hingga lanjut menyatakan "kurang percaya diri" atau "sering blank" saat harus melakukan percakapan bebas, meski penguasaan tata bahasa dan kosakata mereka dinilai baik. Ternyata keberhasilan dalam ujian standar sering kali tidak berkorelasi linear dengan kemahiran komunikatif dalam setting sosial sehari-hari.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah banyak mengupas metode pembelajaran bahasa Jepang secara umum, efektivitas media tertentu, atau motivasi pembelajar. Kajian seperti Lufi³ (2018) banyak fokus pada penggunaan anime dan manga sebagai alat motivasi, sementara penelitian Sambung⁴ (2017) mengkaji strategi pembelajaran kosakata. Namun, terdapat *research gap* yang signifikan, masih sedikit studi kualitatif mendalam yang secara khusus menyelami *lived experience* pembelajar bahasa Jepang di Indonesia dalam perjalanan mereka menguasai percakapan sehari-hari, serta bagaimana mereka secara personal memaknai dan mengatasi tantangan di dalamnya. Sebagian besar penelitian cenderung kuantitatif, mengukur efektivitas metode dengan tes, atau berfokus pada lingkungan kelas formal. Padahal, proses menginternalisasi bahasa lisan sangat personal, dipengaruhi oleh faktor afektif seperti kecemasan, identitas, dan kemandirian pembelajar yang kompleks. Kesenjangan ini diperparah dengan minimnya penelitian yang mengeksplorasi transisi pembelajar dari lingkungan kelas yang terproteksi ke dalam "dunia liar" interaksi sosial nyata, termasuk peran media digital dan komunitas daring informal dalam menjembatani transisi, seperti pendekatan ekologis dalam penelitian akuisisi bahasa kedua.

Studi ini mengkaji bagaimana pembelajar yang sulit *kaiwa* karena kurang percaya diri, gugup atau bahkan sama sekali tidak bisa, untuk

³ Lufi Wahidati, Mery Kharismawati, And Alvin Octo Mahendra, 'Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang', 7.1 (2018).

⁴ Dimas Sambung and Saidah Ulfa, 'Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X Sman 1 Garum'.

menjadi lebih menguasai tentang *kaiwa*, atau bahkan aksen jepang. *Metode immersion* adalah metode yang efektif untuk menguasai *kaiwa*, sepengalaman saya belajar menggunakan metode ini selama sebulan saat libur semester, setiap hari dengan konsisten, maka pengucapan kita akan cepat beradaptasi dengan bahasa jepang saat menggunakan *metode immersion*. Contoh metode immersion seperti mengubah kehidupan menjadi bahasa jepang tanpa memakai bahasa sehari-hari. Contoh lainnya dengan mendengarkan musik, dan berkomunikasi setiap hari dengan teman-teman online yang sama menggunakan bahasa jepang. Dan untuk mendapatkan aksen jepang, perbanyak berlatih shadowing dan menonton anime.

II. Methods

Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara berbasis virtual, observasi, dan dokumentasi lisan. Dengan menggunakan aplikasi *Yay*, mewawancarai beberapa teman-teman yang sudah bisa berbicara dengan menggunakan bahasa jepang.

Subyek penelitian terdiri dari 3 orang Myanmar, 6 orang Indonesia, 1 orang Kamboja, dengan bertanya dua pertanyaan, yaitu 1) Bagaimana cara cepat untuk menguasai bahasa jepang, 2) Bagaimana cara menguasai aksen jepang. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui cara efektif untuk cepat menguasai bahasa jepang, terutama pada saat *kaiwa*.

III. Result and Discussions

Dari hasil jawaban wawancara yang telah dijawab oleh 10 orang, menunjukkan bahwa *metode immersion* adalah cara belajar bahasa yang efektif. Jawaban pertama yang dijawab oleh orang Myanmar adalah

22

How to cite: **Suryaman, A.** (2025). *Japanese language learners’ experiences in mastering daily conversation: A qualitative descriptive study.*

SJR: Senarai Learn Research Journal, 1(3), 19–25.

<https://eduspace.digital/index.php/SLearnResearch>

menghafal kosakata dan tata bahasa, jika untuk *kaiwa* itu sering mendengarkan lagu jepang dan melihat anime, dan *kaiwa* dengan teman online itu dilakukan konsisten setiap hari. Untuk jawaban yang kedua adalah sering menonton anime, menonton vidio-vidio orang jepang di youtube dan mempraktekkan *shadowing* saat menontonnya.

Hasil jawaban dari 10 orang itu sama semua, dengan begitu terbukti bahwa *metode immersion* bisa membuat lebih cepat membuat seseorang menguasai bahasa jepang, terutama di bagian *kaiwa*. Tetapi metode itu hanya cepat berpengaruh jika dilakukan secara konsisten. Dan juga metode *immersion* adalah metode yang menekankan pada pengalaman empiris pembelajar pada situasi nyata (Georgiou dan Kyza, 2017:423)⁵.

Untuk mengatasi rasa kecemasan saat ingin melakukan *kaiwa*, menurut widyastuti (2022)⁶ Umumnya rasa cemas muncul karena situasi yang menegangkan seperti ketika berbicara di depan umum. Rasa cemas saat *kaiwa* adalah hal yang wajar, kita hanya perlu cara mengatasinya dengan cara mencari teman terlebih dahulu dan perlahan rutin berlatih *kaiwa* sesuai tingkatan level masing-masing.

Berikut adalah hasil ringkasan jawaban dari metode-metode yang masih termasuk *metode immersion* yang telah disebutkan oleh orang-orang yang telah diwawancarai:

Table 1. Metode-metode

Metode	Berpengaruh	Sangat berpengaruh	Tidak Berpengaruh
Menonton anime	6 Orang	3 Orang	1 Orang
Shadowing	-	10 Orang	-

⁵ Yiannis Georgiou And Eleni A Kyza, ‘Investigating Immersion In Relation To Students’ Learning During A Collaborative Location-Based Augmented Reality Activity Introduction’, 2017, 423–30.

⁶ Citra Widyastuti, Miftahul Rizki Rahmawati, And Faiqoh Nadia, ‘Self-Healing Therapy Untuk Mengatasi Kecemasan’, 2 (2022), 295–300.

Kaiwa	-	10 Orang	-
Mendengarkan musik	9 Orang	1 Orang	-

IV. Conclusion

Setelah mewawancarai orang-orang yang termasuk bisa berbahasa jepang, terutama dalam kaiwa. Kesimpulannya yaitu jika untuk cara cepat menguasai berbicara percakapan bahasa jepang atau biasa disebut *kaiwa*, perbanyak menghafal kosakata dan tata bahasa, lalu dipraktekkan dengan kaiwa dengan orang lain, *shadowing* juga sangat membantu untuk memperlancarkan dalam membuat suatu kalimat. Dan jika untuk mendapatkan aksan jepang, perbanyak menonton anime dan mendengarkan musik jepang, hal itu sangat berpengaruh kepada pendengaran dan pelafalan dan membuat bahwa bahasa itu sudah tidak asing bagi pendengaran dan pelafalan.

V. References

Foundation, Japan, ‘Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2015’ (Independent Administrative Agency, The Japan Foundation Tokyo, 2017)

Georgiou, Yiannis, and Eleni A Kyza, ‘Investigating Immersion in Relation to Students ’ Learning During a Collaborative Location-Based Augmented Reality Activity Introduction’, 2017, 423–30

Sambung, Dimas, and Saidah Ulfa, ‘PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS X SMAN 1 GARUM’

Sutedi, Dedi, ‘Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang’ (Bandung: Humaniora, 2009)

“Japanese Language Learners’ Experiences In Mastering Daily Conversation: A Qualitative Descriptive Study.”

Slearn Research Journal Vol. 1 No. 3 , Desember, 2025

<https://eduspace.digital/index.php/SLearnResearch>

Wahidati, Lufi, Mery Kharismawati, and Alvin Octo Mahendra, ‘PENGARUH KONSUMSI ANIME DAN MANGA TERHADAP PEMBELAJARAN BUDAYA DAN BAHASA JEPANG’, 7 (2018)

Widyastuti, Citra, Miftahul Rizki Rahmawati, and Faiqoh Nadia, ‘Self-Healing Therapy Untuk Mengatasi Kecemasan’, 2 (2022), 295–300