

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tata bahasa telah menjadi salah satu subjek yang sangat penting ketika hendak belajar bahasa, baik bahasa tulis maupun bahasa lisan. Pembuatan bahasa tulis maupun bahasa lisan yang baik dan benar akan lebih tepat dengan memahami tata bahasa. Dengan memahami tata bahasa, dapat memudahkan proses pembuatan sebuah kalimat dari penyusunan diksi menjadi kalimat yang tepat dan bermakna, sehingga mampu mengkomunikasikan pikiran, ide, dan perasaan secara jelas dan maksimal.

Pada Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) tata bahasa ini dapat dipelajari dalam mata kuliah *bunpo shokyu*, *bunpo shochukyu*, dan *bunpo jokyū*. *Bunpo Shochukyu* (tata bahasa Jepang dasar-menengah) yang juga merupakan satu mata kuliah wajib untuk dikuasai. Tata Bahasa adalah suatu himpunan kaidah bahasa tentang struktur gramatikal bahasa yang meliputi bunyi (fonologi), tata bentuk (morfologi), dan tata kalimat (sintaksis). Mata kuliah ini mempelajari tentang bagaimana tata bentuk kata, hubungan kata per kata membentuk sebuah kalimat yang sesuai, dan pemaknaan kalimat yang dibentuk. Dengan mempelajari tata bahasa, diharapkan kedepannya empat aspek keterampilan pada pembelajaran bahasa Jepang mampu dikuasai.

Empat keterampilan berbahasa yang dimaksud adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Empat keterampilan berbahasa ini juga merupakan mata kuliah wajib di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA). Mata kuliah yang dimaksud adalah mata

kuliah *choukai* (mendengarkan atau menyimak), mata kuliah *kaiwa* (berbicara), mata kuliah *dokkai* (membaca dan memahami), dan *sakubun* (mengarang atau menulis). Dari mata kuliah tersebut, semua didasari oleh tata bahasa, sehingga tata bahasa adalah subjek penting untuk pengembangan dan penguasaan empat mata kuliah pengembangan dari keterampilan berbahasa.

Proses pembelajaran *Bunpo Shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang saat ini dilakukan dengan pengenalan kosa kata dasar tingkat pemula akhir, pemaparan pola kalimat bahasa Jepang, dan pengembangan serta penerapannya baik secara lisan maupun tulis dengan pelatihan-pelatihan secara intensif dan berkelanjutan. Dengan proses pembelajaran dan karakteristik mata kuliah *Bunpo Shochukyu* tersebut, pembelajaran saat ini masih memiliki beberapa kekurangan.

Dari hasil studi pendahuluan berupa wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah *Bunpo Shochukyu* dan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, diperoleh beberapa permasalahan yang sering dialami oleh mahasiswa khususnya di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha. Pertama, menurut dosen pengampu 1 dan dosen pengampu 2 pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* bahan ajar dan waktu pembelajaran yang padat sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang digunakan adalah Merdeka Belajar- Kampus Merdeka (MBKM) dengan bahan ajar yang banyak yaitu terdapat 25 bab dan waktu pertemuan yang singkat yaitu 16 pertemuan dengan 4 SKS, menyebabkan mahasiswa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran yang padat apabila hanya dilakukan ketika di kampus saja.

Permasalahan kedua yaitu kebanyakan mahasiswa dirasa belum maksimal mempersiapkan diri dalam mengikuti proses pembelajaran yang sangat padat, yaitu dalam 1 pertemuan membahas 1 sampai 2 bab. Hal ini dapat diketahui dalam wawancara yang telah dilakukan pada dosen pengampu mata kuliah *Bunpo Shochukyu*. Disampaikan bahwa mahasiswa belum bisa menangkap pembelajaran secara maksimal, dengan melihat hasil pertanyaan *drill* yang dilakukan. Sehingga dosen atau pengajar sering mengarahkan mahasiswanya untuk mempersiapkan diri dengan mengirimkan bahan ajar sebelum kelas berlangsung.

Permasalahan ketiga yaitu mahasiswa masih dirasa kesulitan untuk menjawab pertanyaan *drill* yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi mahasiswa setelah pembelajaran. Diketahui ketika dosen memberikan pertanyaan-pertanyaan *drill*, terdapat beberapa mahasiswa yang belum bisa menjawab pertanyaan. Penyebab kesulitan tersebut adalah materi yang diajarkan cukup padat dan mahasiswa kurang mempersiapkan diri di rumah.

Permasalahan keempat yaitu motivasi belajar mahasiswa masih rendah dan belum merata. Diketahui dari hasil wawancara, dalam proses pembelajaran ada beberapa mahasiswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya materi yang dikuasai sehingga mahasiswa belum bisa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, telah dilakukan studi pendahuluan terkait apa yang diperlukan oleh mahasiswa dan dosen pengampu. Dari hasil wawancara kepada dosen pengampu, diperoleh hasil bahwa diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu membantu proses pembelajaran *Bunpo Shochukyu* dengan karakteristiknya yang sukar. Kemudian hasil ini dipertegas

kembali dengan hasil penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang menyimpulkan bahwa diperlukannya sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Dengan waktu pembelajaran yang padat dan karakteristik *Bunpou Shochukyu*, mahasiswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan. Selain itu, proses mengingat materi yang telah diajarkan akan menjadi lebih lama karena ada begitu banyak topik yang dipelajari dalam satu pertemuan. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini, mahasiswa mampu terbantu ketika ada topik pembelajaran yang susah dipahami sekaligus diingat. Karena media pembelajaran ini berbentuk video, mahasiswa akan menjadi lebih fleksibel belajar untuk mempersiapkan diri sebelum pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran tersebut, mahasiswa mampu memiliki sedikit informasi yang akan diajarkan dengan menonton media. Karena media pembelajaran akan disebarkan sebelum proses pembelajaran dimulai. Diharapkan ketika pembelajaran berlangsung, dosen pengampu dapat melakukan proses pembelajaran secara lancar dengan meminimalisir kendala dari mahasiswa ketika waktu yang padat dengan pembelajaran yang cepat. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mahasiswa menjadi lebih aktif karena sudah ada persiapan oleh mahasiswa dan dosen pengampu dapat lebih interaktif dalam proses pembelajaran untuk mengetahui motivasi dan kemampuan menjawab pertanyaan *drill* dari mahasiswa.

Semua permasalahan yang telah diidentifikasi, juga telah diperkuat dengan hasil kuesioner studi pendahuluan yang telah dilakukan kepada mahasiswa peserta perkuliahan *Bunpo Shochukyu*. Dari 40 jawaban mahasiswa, diperoleh hasil

bahwa mahasiswa sudah mampu mengakses media pembelajaran yang dibuat dengan alat dan internet yang sesuai. Kemudian diharapkan agar video yang telah dibuat dapat diunggah ke kanal youtube, sehingga mahasiswa akan lebih mudah mengaksesnya kapan saja, dimana saja, dan dengan alat apa saja.

Dari hasil kuesioner juga diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan adalah video pembelajaran berbentuk video animasi berdurasi 6-10 menit yang berisikan animasi yang mampu memberikan bayangan nyata tentang materi yang dijelaskan. Agar mahasiswa dapat lebih fokus maka video akan dibuat dengan singkat dan jelas, durasi yang sesuai dan ideal adalah 6-10 menit. Dengan adanya video animasi diharapkan mampu memberikan sedikit informasi awal terkait materi pembelajaran, dan mampu memberikan gambaran nyata kepada mahasiswa dalam memahami materi karena adanya animasi.

Selain animasi dan durasi 6-10 menit, video juga diharapkan mengandung suara latar dan suara penjelasan yang jelas terkait materi yang dipaparkan. Sumber yang digunakan dalam penyusunan materinya adalah buku Minna No Nihongo II. Untuk konten dari videonya diharapkan menjelaskan tentang pola kalimat dan contoh kalimat yang merupakan representasi dari kehidupan sehari-hari. Sehingga media pembelajaran tersebut mampu memberikan bayangan nyata dan menekankan materi-materi yang hendak disampaikan dengan video animasi, agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami.

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran, waktu pembelajaran yang padat mahasiswa mampu lebih memanfaatkan waktunya untuk belajar di rumah terlebih dahulu. Sehingga dalam pembelajaran di kelas mahasiswa akan lebih

mampu memahami dan mensinkronisasikan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan didampingi dan diarahkan oleh dosen pengampu.

Dari studi pendahuluan dan penyebaran kuesioner yang telah dilakukan, diketahui bahwa dalam pembelajaran *Bunpo Shochukyu* dibutuhkan sebuah inovasi atau gagasan baru dari pendidik dalam proses pembelajaran. Inovasi yang diperlukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran adalah mengadakan variasi penggunaan media pembelajaran berupa video animasi. Dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

“Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan” (Arsyad, 2011:2). Media pembelajaran ini berupa video animasi yang berisi tentang menjelaskan pola kalimat di setiap babnya, contoh percakapan dari pola kalimat yang sudah dipelajari, kuis untuk menguji pemahaman terkait apa yang telah dipelajari, dan penugasan untuk memperdalam lagi pemahaman yang sudah dimiliki.

Video animasi adalah media yang bertujuan untuk menyalurkan sebuah pesan dengan memberikan tampilan berupa gabungan dari suara dan gambar bergerak. Pembelajaran menggunakan video animasi akan lebih menarik dibandingkan dengan menggunakan media jenis audio atau visual saja, karena video animasi adalah gabungan dari audio dan visual, sehingga akan mengena dua sensor indra yaitu mata dan telinga. Oleh sebab itu maka diharapkan motivasi dan minat belajar pesereta didik akan timbul lebih besar (Purwanti, 2015:43).

Demi terciptanya pembelajaran yang baik, diperlukan juga media pembelajaran dengan kualitas yang baik pula. Diharapkan dengan menggunakan video animasi, materi yang ada di mata kuliah *Bunpo Shochukyu* seperti pola

kalimat dan contoh kalimatnya dapat direpresentasikan dengan membuat gambar bergerak dan dibantu oleh suara penjelasan yang jelas untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan representasi seperti itu diharapkan peserta didik mempunyai bayangan tentang materi yang dipelajari secara nyata dan dengan tampilan menjadi lebih menarik peserta didik akan menjadi lebih termotivasi untuk belajar *Bunpo Shochukyu*.

Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video animasi pembelajaran ini adalah aplikasi *toonily*. Diharapkan tujuan dari pembelajaran *Bunpo Shochukyu* yaitu memberikan pengetahuan dan pembekalan keterampilan berbahasa Jepang seperti pengenalan kosa kata dasar tingkat pemula akhir, pola dasar kalimat bahasa Jepang, dan pengembangannya serta penerapannya baik secara lisan maupun tulis dengan pelatihan-pelatihan secara intensif dan berkelanjutan dapat tercapai dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Penggunaan media berupa video pembelajaran berbentuk video animasi dengan *toonily* juga diharapkan dapat membuat peserta didik belajar dengan lebih bersemangat, efektif dan efisien. Karena *toonily* memiliki banyak kelebihan yang sangat membantu pengajar daripada aplikasi yang lain.

*Toonily* adalah aplikasi pembuat video pembelajaran berbentuk animasi yang memiliki tampilan sederhana sehingga mudah digunakan oleh semua orang, sekalipun orang yang belum pernah membuat video animasi. Dengan adanya banyak karakter, *background*, audio, *scenes*, dan gambar yang beragam dan cocok untuk segala bidang kehidupan yang telah disediakan akan sangat membantu dalam proses pembuatan video untuk bisnis, pendidikan, teknologi, dan banyak bidang lainnya. Selain itu dengan beberapa fitur keunggulannya mampu sangat

membantu dalam pembuatan video, yaitu seperti dapat digunakan untuk merekam suara yang langsung dapat disinkronasikan dengan video yang dibuat, suara yang kita rekam juga dapat disinkronkan dengan animasi (karakter), satu akun dapat digunakan lebih dari dua perangkat, dan keunggulan yang sangat dirasakan adalah harga pembelian produknya juga tidak mahal ([www.toonly.com](http://www.toonly.com)).

Penelitian ini bermaksud untuk meneliti bagaimanakah bentuk video pembelajaran berbentuk video animasi yang sesuai untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha? dan bagaimanakah tingkat kelayakannya untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha?

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, telah diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan dihadapi dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Waktu dan materi ajar yang digunakan untuk pembelajaran mata kuliah *Bunpo Shochukyu* yaitu 4 sks dengan 16 pertemuan kurang optimal untuk menyelesaikan 25 bab.
2. Dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu dosen pengampu dan mahasiswa dalam mempersiapkan diri sebelum melakukan proses pembelajaran yang padat.
3. Walaupun sudah ada media yang digunakan dalam pembelajaran, namun itu belum untuk semua bab dan belum bisa menyelesaikan permasalahan yang ditemukan ketika proses pembelajaran. Seperti video yang digunakan pada kanal youtube Asep Permana yang



durasinya terlalu panjang dan monoton sehingga tidak bisa menarik perhatian mahasiswa dan motivasi belajar mahasiswa.

4. Kebanyakan mahasiswa dirasa belum mempersiapkan diri dalam mengikuti proses pembelajaran yang sangat padat yaitu dalam 1 pertemuan membahas 1 sampai 2 bab.
5. Mahasiswa masih kesulitan untuk menjawab pertanyaan secara drill yang dilakukan oleh para dosen ketika hendak mengetahui sejauh mana pemahaman materi yang diajarkan.
6. Motivasi belajar dari mahasiswa menurut dosen pengampu masih rendah dan tidak merata. Dapat dilihat dari keaktifan peserta perkuliahan yang rendah dan hanya itu saja yang berpendapat.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Penelitian ini hanya akan difokuskan pada seperti apa bentuk dan kelayakan media pembelajaran yang layak dan mampu digunakan dalam pembelajaran *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di UNDIKSHA. Dengan melihat apakah waktu dan materi yang padat dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran, apakah kesulitan mahasiswa dalam menjawab *drill* terbantu, dan motivasi mahasiswa meningkat atau tidak.

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran berupa video animasi yang akan disesuaikan dengan permintaan peserta perkuliahan melalui jawaban kuesioner yang diperoleh. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang akan dihasilkan adalah 3 video. Dengan masing-masing video berdurasi 6-10 menit berbentuk video animasi pada bab 47, 48, dan 49 pada mata

kuliah *Bunpo Shochukyu*. Menggunakan aplikasi *Toonly* dan tidak menggunakan aplikasi dari *development* lain.

Pembatasan masalah ini bertujuan agar penelitian lebih terarah dan terfokus pada topik yang akan diteliti. Setelah media pembelajaran berupa video animasi selesai dibuat, maka akan dilakukan pengujian dengan 2 kali tahap. Tahap pengujian yang dilakukan adalah uji coba *alpha* dan *beta* dengan membagikan kuesioner. Uji coba *alpha* dilakukan dengan pengujian dari ahli media dan ahli materi, sedangkan uji coba *beta* dilakukan dengan uji coba video animasi pada kelompok kecil untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dibuat.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Sejalan dengan latar belakang yang penulis uraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk video animasi yang sesuai untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan video animasi untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang diperoleh, tujuan pengembangan yang diharapkan yaitu.

1. Untuk mengembangkan video animasi yang sesuai untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan video animasi pada mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

### 1.6 Spesifikasi produk yang diharapkan

Video pembelajaran ini berupa video animasi yang berisi tentang menjelaskan pola kalimat di setiap babnya, dan contoh percakapan dari pola kalimat yang sudah dipelajari. Dalam pembuatan video animasi ini akan digunakan aplikasi *toonily* dan menggunakan metode penelitian pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Luther-Sutopo yang telah dimodifikasi oleh Binanto. Kemudian akan di uji kelayakannya dengan uji coba *alpha* dan *beta* dengan melibatkan satu ahli media, satu ahli materi, dan 6 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Spesifikasi media pembelajaran berupa video ini, yaitu sebagai berikut.

1. Video pembelajaran berjumlah tiga buah video yaitu dari bab 47, 48, dan 49 pada buku Minna No Nihongo 2, karena tingkat kesulitan materi pada bab 47, 48, dan 49 tinggi dan sulit dipahami.
2. Video pembelajaran akan memperkenalkan kosa kata, menjelaskan pola kalimat, dan contoh percakapan dari pola kalimat yang sudah dipelajari. Video akan berisi narasi, animasi, suara latar yang menarik, dan penjelasan yang mudah dimengerti.
3. Buku referensi yang digunakan adalah buku Minna No Nihongo 2.
4. Video berdurasi 6-10 menit per video agar sesuai dan mampu membantu proses pembelajaran yang padat, dan ideal sehingga mahasiswa dapat fokus dengan video yang singkat dan jelas.

## 1.7 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya penelitian ini untuk dilakukan dilandasi oleh hasil studi pendahuluan bahwa media pembelajaran berupa video animasi yang akan dikembangkan memang dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja. Tidak dapat dipungkiri bahwa penelitian mengenai pengembangan multimedia menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sudah pernah dilakukan sebelumnya. Namun, belum pernah secara khusus mengenai pengembangan media pembelajaran berupa video animasi untuk mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai rujukan dalam kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berupa video animasi dalam pembelajaran ilmu bahasa selanjutnya.

## 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini dikembangkan oleh beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan, asumsi dan keterbatasan dalam media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan menggunakan *toonily* pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha, yaitu sebagai berikut.

### 1.8.1 Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Toonly*.
2. Terdapat 25 bab dengan waktu 4 sks selama 16 kali pertemuan pembelajaran akan menjadi padat.

3. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, mahasiswa masih kesulitan untuk menjawab pertanyaan secara *drill* yang dilakukan oleh para dosen.
4. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, motivasi belajar dari mahasiswa menurut dosen pengampu masih rendah dan tidak merata.

Sehingga dari asumsi tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan aplikasi *toonily* diperlukan untuk memudahkan pembelajaran mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha dan mampu meningkatkan motivasi dan kesiapan belajar peserta didik.

#### **1.8.2 Batasan Penelitian Pengembangan ini adalah sebagai berikut.**

1. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa video pembelajaran berdurasi 6-10 menit.
2. Video pembelajaran terdiri dari 3 buah video pembelajaran untuk bab 47, 48, dan 49 pada buku *Minna No Nihongo*.
3. Video pembelajaran dapat bermanfaat bagi mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Menggunakan metode penelitian pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang telah dimodifikasi oleh Binanto.
5. Uji kelayakan produk akan dilakukan dengan uji *alpha* dan uji *beta* yang melibatkan satu ahli media, satu ahli materi, dan 6 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha semester 2.

## 1.9 Definisi istilah

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan atau alat bantu berupa benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan website yang digunakan untuk menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pesereta didik dalam proses belajar.

### 2. *Toonly*

*Toonly* adalah salah satu aplikasi pembuat video pembelajaran berbentuk animasi yang sudah banyak digunakan oleh pengajar dalam dunia pendidikan. *Toonly* memiliki banyak fitur seperti menambahkan audio, trek musik, animasi, gambar, teks, transisi, dan ratusan karakter. Sehingga memberikan banyak manfaat kepada pengguna ketika hendak menyajikan presentasi atau pemaparan materi dengan lebih baik untuk menarik atensi penonton.

### 3. *Bunpo Shochukyu*

*Bunpo Shochukyu* adalah suatu himpunan kaidah bahasa tentang struktur gramatikal bahasa yang meliputi bunyi (fonologi), tata bentuk (morfologi), dan tata kalimat (sintaksis) tingkat dasar-menengah. Mata kuliah ini mempelajari tentang bagaimana tata bentuk kata, hubungan kata per kata yang membentuk sebuah kalimat yang sesuai, dan pemaknaan kalimat yang dibentuk. *Bunpo Shochukyu* adalah salah satu mata kuliah wajib di Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, dan merupakan dasar dari empat keterampilan berbahasa yang juga merupakan mata kuliah yang ada di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.