

ANALISIS METODE PEMBELAJARAN 4C DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA JEPANG KELAS X BAHASA SMAN 1 BATU

F. B. Satriani¹, U. Sutiyarti¹, R. Wahyuningsih²

¹Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya, Malang

²SMA Negeri 1 Batu

e-mail: failasofi@gmail.com, ulfah_s@ub.ac.id, rini@smn1batu.sch.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi implementasi metode pembelajaran 4C (communication, collaboration, critical thinking dan creative) dalam pembelajaran secara daring di kelas X Bahasa di SMAN 1 BATU. Di dalam penelitian ini akan dibahas mengenai 1) alur pembelajaran 4C yang dilakukan secara daring, 2) kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru pada pembelajaran daring. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, yaitu kualitatif deskriptif. Dari hasil analisis penelitian ini ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran 4C pada SMAN 1 Batu sudah berjalan dengan baik, namun ada beberapa keterampilan yang dapat ditingkatkan lagi. Adapun keterampilan yang perlu ditingkatkan adalah *critical thinking* dan *creative*. Siswa masih kurang mampu dalam mengidentifikasi wacana baru yang diberikan dan masih perlu banyak bimbingan. Selain itu kendala yang ditemui adalah guru dan siswa masih belum dapat beradaptasi dengan berubahnya pembelajaran konvensional ke pembelajaran 4C. Sehingga berkurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar seperti berdiskusi kelompok maupun terbuka.

Kata kunci: metode pembelajaran, 4C, bahasa jepang, daring

Abstract

This study aims to identify the implementation of the 4C learning method (communication, collaboration, critical thinking and creative) in online basis learning in 1st grade of Language class at SMAN 1 BATU. In this study, we will discuss 1) the implementation of 4C in online class, 2) the obstacles faced by students and teachers in online learning. The research method used in this research is qualitative descriptive. From the results of the analysis of this study, it was found that the implementation of 4C learning has been going well, but there are some skills that can be improved. Therefore the skills that can be improved are critical thinking and creative. Students are still unable to identify a given discourse and need a guidance. In addition, the obstacles encountered were that teachers and students still unable to adapt to the change from conventional learning to 4C learning. So that there is less interaction between teachers and students in learning activities such as group or open discussions.

Keyword : Learning Method, The 4Cs, Japanese Language, Online Class

Pendahuluan

Tidak dapat dipungkiri pada zaman ini teknologi informatika dan sebagainya semakin berkembang pesat. Saat ini kita menginjak pada era industri 4.0 di abad ke-21 ini. Era Revolusi Industri keempat ini diwarnai oleh kecerdasan buatan (*artificial intelegent*), super komputer, rekayasa genetika, teknologi nano, mobil otomatis, dan inovasi. Perubahan tersebut terjadi dalam kecepatan eksponensial yang akan berdampak terhadap ekonomi, industri, pemerintahan, dan politik [11]. Dalam beberapa tahun terakhir dapat juga kita rasakan juga seberapa cepat teknologi semakin berkembang.

Dengan bantuan teknologi kini dapat membantu berbagai jenis pekerjaan mulai dari yang kompleks hingga pekerjaan sehari-hari. Dimulai dari robot atau mesin pabrik yang dapat mengurangi tenaga kerja manusia, hingga aplikasi *software* yang dapat mempermudah pekerjaan. Berdampingan dengan berkembangnya teknologi, sumber daya manusia juga harus mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi pada era

revolusi industri 4.0 pada abad 21 ini [1]. Jika perkembangan hanya terjadi pada satu sisi saja akan ada banyak teknologi yang dapat menggantikan aktifitas dari sumber daya manusia pada kemudian hari. Maka dari itu dalam era industri 4.0 ini dibutuhkan beberapa keterampilan yang perlu diberdayakan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Pemberdayaan keterampilan ini dapat dilakukan di bidang pendidikan, misalnya perguruan tinggi dan sekolah-sekolah.

Adapun beberapa keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan abad ke-21, menurut US-Based Partnership for 21st Century Skills (P21) yaitu “The 4Cs”- *communication, collaboration, critical thinking*, dan *creative thinking*. Selain itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mendukung pembelajaran abad ke-21 dan dimuat dalam kurikulum 2013 yang memuat keterampilan 4C, yaitu komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kreativitas. Untuk menghadapi era abad ke-21 selain *hardskill* yang harus dipelajari *softskill* juga harus diperhatikan [1]. Disini pendidik berperan sangat penting dalam praktiknya. Untuk melatih *softskill* tersebut keterampilan berpikir kritis dan kreatif harus diimbangi dengan keterampilan komunikasi dan kolaborasi [5]. Peserta didik diharapkan mampu untuk memecahkan masalah kompleks dengan berpikir kritis dan dapat menarik kesimpulan.

Untuk mengimplementasikan pergantian model pembelajaran dari tradisional ke pengembangan kemampuan 4C dibutuhkan berbagai persiapan baik dari pihak pengajar maupun peserta didik. Dalam pergantian ini pengajar dan peserta didik perlu beradaptasi ulang dengan pembelajaran di kelas. Pengajar dituntut agar dapat berpikir kreatif untuk mempersiapkan dan mengembangkan kegiatan pembelajaran. Di lain sisi, peserta didik harus mempersiapkan diri agar dapat belajar mandiri dan lebih aktif pada pembelajaran.

Selain kebutuhan pengembangan keterampilan 4C, kita dihadapkan juga dengan pandemi Covid-19 diawal tahun 2020. Dengan adanya pandemi ini segala jenis kegiatan pendidikan dipaksa dialihkan menjadi pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang tidak dilakukan secara tatap muka langsung, melainkan menggunakan platform lain yang dapat membantu proses pembelajaran walaupun jaraknya jauh [10]. Dalam pembelajaran daring ini pengajar dan peserta didik dapat melakukan tatap-muka secara virtual. Pembelajaran daring memberi banyak kemudahan dalam menggabungkan beberapa model pembelajaran. Pengajar harus memutar otak lebih mengenai bagaimana mengeluarkan potensi-potensi untuk keefektifan dari pembelajaran daring ini. Karena dengan bergantinya sistem, lagi-lagi baik pengajar dan peserta didik harus beradaptasi dengan situasi dan keadaan. Kedua pihak harus beradaptasi dan bekerjasama agar kegiatan pembelajaran daring ini berjalan.

Dari beberapa faktor yang sudah dijabarkan diatas, dalam penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran yang mencakup keterampilan 4C *communication, collaboration, critical thinking* dan *creative* pada pembelajaran Bahasa Jepang kelas X Bahasa di SMAN 1 Batu. Tentunya pergantian metode pembelajaran ke 4C membutuhkan adaptasi, ditambah lagi di tengah proses pergantian muncul pandemi yang mengharuskan kegiatan pembelajaran dialihkan secara daring. Setelah menganalisis alur pembelajaran 4C secara daring di kelas, selanjutnya memperhatikan bagaimana respon dari peserta didik. Dari kegiatan dan respon dari peserta didik dapat dianalisis kendala atau permasalahan apa saja yang dihadapi dalam model pembelajaran 4C secara daring ini.

Penelitian bertemakan pembelajaran abad 21 dan pembelajaran daring telah dilakukan sebelumnya. Hasil dari beberapa penelitian ini akan dijadikan referensi bahan pembandingan dan pertimbangan dalam penelitian ini.

Penelitian pertama dilakukan oleh Dewi, Adnyani dan Mardani [3] yang bertema tentang analisis implementasi pembelajaran bahasa Jepang berbasis 4C di SMK Negeri 1 Singaraja. Untuk mengembangkan potensi siswa sesuai dengan perubahan model pembelajaran, harus menerapkan 4 karakter belajar abad 21 dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini dibahas mengenai bagaimana implementasi pembelajaran pada kelas dalam keadaan normal (*luring*) dan kendala apa saja yang dihadapi oleh pengajar. Pada pembelajaran 4C sudah berjalan dengan baik sesuai teori namun terdapat kekurangan pada aspek *creative thinking* dan *collaboration*. Siswa masih kurang mampu untuk berpikir kreatif dan pembahasan sering

kali keluar dari topik inti. Salah satu kendala lainnya yang ditemui yaitu dalam pengalokasian waktu.

Penelitian kedua dilakukan oleh Berliandani, Mardani, dan Sadyana [4] yang bertema persepsi guru terhadap proses pembelajaran Bahasa Jepang SMK berbasis daring di Kota Singaraja. Dalam pelaksanaan pembelajaran saintifik secara daring sudah berjalan dengan baik walaupun ada beberapa kendala yang perlu dihadapi. Pada situasi pandemi ini pengajar dapat memanfaatkan media ajar baru dan menggunakan platform online yang tersedia. Data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dari persepsi guru pembelajaran bahasa jepang SMK berbasis daring tergolong baik. Selain itu pada penelitian ini ditemukan kendala yang dihadapi oleh pengajar, salah satunya kendala dengan sinyal dan kuota, keaktifan dan keikutsertaan peserta didik dan penerapan pendekatan saintifik atau keterampilan abad-21.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Haryati & Sukarno [8] mengambil tema tentang inovasi pembelajaran daring di era Covid-19. Peneliti membahas tema ini karena terbatasnya kegiatan yang dapat dilakukan saat pandemi Covid-19, sehingga pembelajaran dialihkan menjadi model daring dengan menggunakan media yang tersedia. Namun dalam pelaksanaannya terdapat banyak kendala, salah satunya adalah ketidaksiapan pengajar dan pembelajar. Penelitian ini telah membahas tentang salah satu upaya inovatif berupa strategi pembelajaran 4C secara daring pada situasi pandemi Covid-19.

Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah tema yang diangkat adalah pembelajaran 4C. Sedangkan pembeda dalam penelitian ini akan membahas mengenai pelaksanaan pembelajaran 4C secara daring. Dikarenakan adanya pandemi Covid-19 pembelajaran harus dialihkan secara tatap muka daring sehingga model pembelajaran harus menyesuaikan dengan media yang tersedia. Pada situasi saat ini dibutuhkan kesiapan pengajar dan siswa agar dapat beradaptasi dan berkonsentrasi dalam pembelajaran yang akan ditempuh. Dengan terbatasnya kegiatan pembelajaran saat ini diharapkan siswa dapat memahami materi yang disampaikan walaupun tidak bertatap muka secara langsung.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang akan diselidiki. Sugiyono (2015) memaparkan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Responden dari penelitian ini adalah peserta didik dan guru dari kelas X Bahasa di SMAN 1 Batu yang berjumlah 20 siswa. Alasan dipilihnya responden ini dikarena kelas ini menerapkan metode pembelajaran 4C dan sedang melaksanakan pembelajaran daring.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi kegiatan belajar di kelas menggunakan *google meet* yang akan didokumentasikan. Angket yang didukung dengan wawancara dengan guru pengajar. Data yang diperoleh dari hasil observasi, angket dan wawancara akan kemudian dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai penerapan metode pembelajaran 4C untuk pembelajaran daring.

Angket disebar menggunakan *google form*, pertanyaan yang digunakan berdasarkan teori Simanjuntak, dkk [6] empat indikator 4C yang digunakan yaitu;

- 1) Berpikir kritis; memberi penjelasan sederhana, keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lebih lanjut, strategi/taktik.
- 2) Berpikir kreatif; kelancaran, keluwesan, keaslian, merinci/penguraian.
- 3) Berkolaborasi; bertanggung jawab atas diri sendiri, membantu kelompok, menghormati orang lain, membuat dan mengikuti perjanjian.
- 4) Komunikasi (saintifik); mengambil informasi, membaca, mendengar dan mengobservasi, menulis, mempresentasikan informasi.

Tabel 1. Transkrip angket

Dimensi	Item	Jumlah Item
Critical Thinking	Pertanyaan/ Pernyataan:	
	1. Saya merasa penggunaan media video di awal pembelajaran meningkatkan rasa penasaran saya.	3
	2. Saya dapat meraba maksud dari audio dan contoh dialog dalam Bahasa Jepang tanpa terjemahan.	
3. Saya dapat mengetahui pola kalimat yang digunakan dari contoh dialog.		
Collaboration	Pertanyaan/ Pernyataan:	
	4. Saya belajar banyak dari teman dan guru saat diskusi tanya jawab di kelas.	3
	5. Saya dapat dengan mudah memahami materi saat berdiskusi dengan teman sejawat.	
6. Saya merasa belajar dengan kelompok lebih efektif daripada belajar mandiri.		
Communication	Pertanyaan/ Pernyataan:	
	7. Saya ikut berpartisipasi aktif dalam diskusi tanya jawab dengan guru dan teman sejawat.	3
	8. Saya membantu teman saya jika ada hal yang kurang dipahami.	
9. Saya dapat menyimpulkan materi apa saja yang telah dipelajari.		
Creative Thinking	Pertanyaan/ Pernyataan:	
	10. Saya dapat membuat kalimat dalam Bahasa Jepang dari informasi yang diberikan.	3
	11. Saya dapat membuat kalimat secara spontan sesuai dengan keadaan diri saya sendiri.	
12. Saya dapat membuat wacana sederhana mengenai materi yang dibahas.		

Hasil dan Pembahasan

Observasi yang dilakukan secara daring melalui *google meet* di kelas X Bahasa pada jam pelajaran 1-2 dengan Materi yang disampaikan yaitu *kazoku*, adalah sebagai berikut:

Pada awal pembelajaran guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengidentifikasi informasi apa saja seperti gambar, kosakata baru atau informasi lain yang terdapat pada video yang disajikan. Siti Zubaidah [9], didalam keterampilan berpikir kritis terdapat keterampilan lain seperti komunikasi dan informasi, serta kemampuan untuk memeriksa, menganalisis, meningkatkan, dan memperoleh pengetahuan. Dari Video singkat berbahasa Jepang tanpa subtitle atau terjemahan siswa dapat menarik informasi serta mendapatkan pengetahuan baru. Lalu guru membuka forum diskusi berupa melempar pertanyaan pada siswa. Selain itu, kegiatan ini dilakukan untuk menarik minat siswa di awal pembelajaran agar kemudian siswa dapat menemukan kesamaan video dengan keadaan siswa yang berhubungan dengan materi yang akan dibahas.

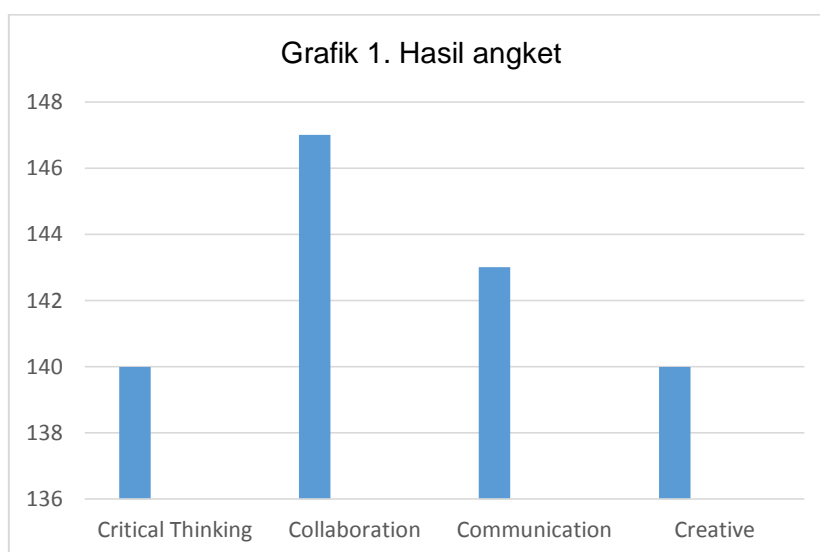
Guru menyajikan gambar dan kosakata berupa audio dan *romaji* yang disembunyikan terlebih dahulu. Siswa diminta untuk mencari kosakata baru tersebut sesuai gambar yang disediakan dan dibahas bersama. Setelah itu siswa menirukan/mengucapkan kosakata tersebut setelah diperdengarkan audio. Menurut Suyanto [13], ada beberapa teknik pembelajaran bahasa asing untuk tingkat pemula, yaitu 1) *listen and repeat*, 2) *listen and do*, 3) *question and answer*, 4) *substitution*, 5) *in pair*, dan 6) *ceramah*. Dengan menirukan kosakata siswa akan lebih mudah dihafal dan guru dapat mengoreksi pelafalan siswa.

Siswa diminta untuk mengidentifikasi pola bahasa dari beberapa contoh percakapan singkat yang disajikan. Guru tidak memberi tahu secara langsung apa tata bahasa yang digunakan, agar siswa dapat terbiasa dan dapat mengidentifikasi sendiri dari contoh kalimat atau wacana yang diberikan. Setelah itu guru mempraktikkan dialog dengan beberapa siswa secara spontan agar siswa dapat terbiasa dengan pengucapan dan pelafalan. Dalam percakapan yang dipraktikkan sebisa mungkin menggunakan tema yang sesuai dengan keadaan siswa.

Kemampuan berkomunikasi merupakan hal penting yang harus dilatih karena akan digunakan di dunia kerja dan kehidupan sehari-hari, yang utama adalah kemampuan untuk menyampaikan opini dengan kalimat yang jelas [9]. Di akhir pembelajaran guru memberi kesempatan untuk siswa menanyakan hal yang belum dipahami, serta berguna untuk mengecek pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Guru meminta untuk siswa menyimpulkan apa pelajaran yang didapat pada pertemuan kali ini.

Hasil angket:

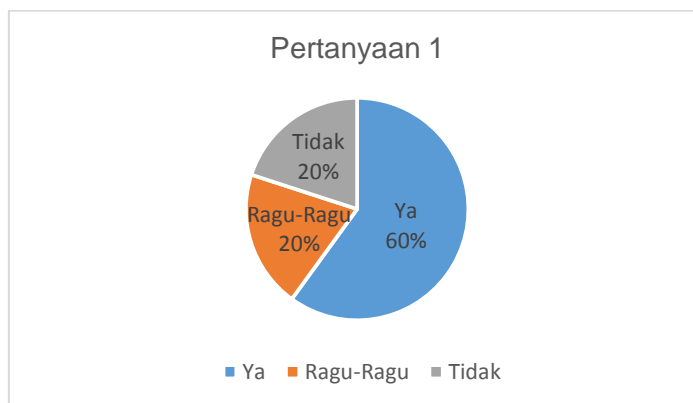
Hasil dari data angket analisis metode pembelajaran 4C dalam pembelajaran daring bahasa Jepang kelas X bahasa SMAN 1 Batu adalah sebagai berikut:



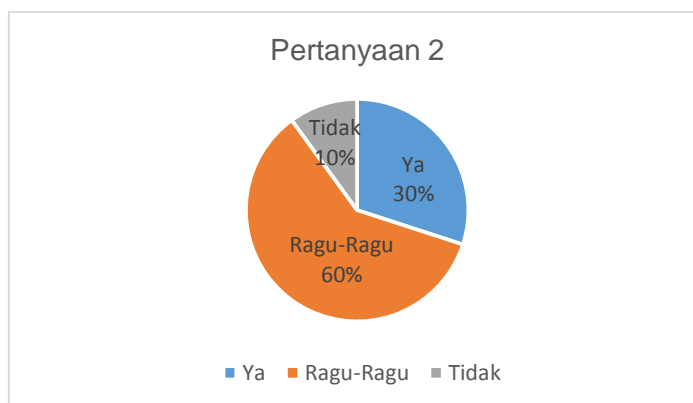
Angket ini menggunakan model skala likert (Sugiyono, 2012:93), dengan skor 'tidak' bernilai 1, 'ragu-ragu' bernilai 2, dan 'ya' bernilai 3. *Item* skala bersifat favorable yang maka semakin tinggi skor maka akan semakin mendekati dimensi. Terdapat 4 dimensi yang masing-masing berjumlah 3 *item*. Total skor dari keseluruhan tiap dimensi didapatkan dari hasil angket yang telah diisi oleh total sejumlah 20 responden. Didapatkan data seperti pada grafik 1.1 di atas. Pada dimensi ke-1 *critical Thinking* dan ke-4 *creative* mendapat total skor sebanyak 140. Dimensi ke-2, *collaboration* mendapat total skor 147. Total skor dimensi ke-3, *communication* sebanyak 143. Sehingga dapat disimpulkan rata-rata dari total skor ke-4 dimensi yang didapat adalah 142. Dimensi ke-2 *collaboration* memiliki total skor diatas rata-rata dan tertinggi dibandingkan dimensi lainnya. Sedangkan dimensi ke- 1 dan ke-4 memiliki total skor dibawah rata-rata.

Dimensi pertama yaitu *critical thinking*. Keterampilan *critical thinking and problem solving* atau berpikir kritis dan pemecahan masalah biasanya menjadi satu kesatuan. Pada

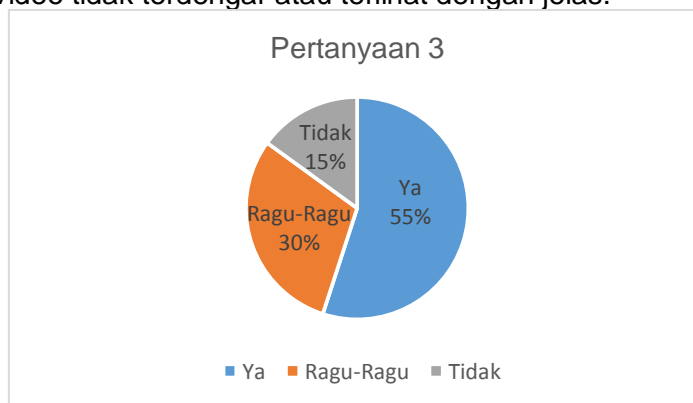
dimensi pertama, *critical Thinking and problem solving* dibagi menjadi 3 *item* pertanyaan, yaitu:



Pertanyaan ke-1 menyatakan siswa merasa penggunaan media video di awal pembelajaran meningkatkan rasa penasaran telah dijawab oleh total sejumlah 20 responden. Dari 20 responden yang menjawab, 60% dari jumlah total responden menjawab “ya”. Sedangkan yang menjawab “ragu-ragu” dan “tidak” sejumlah masing masing 20% dari keseluruhan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pada awal pembelajaran dapat memancing rasa penasaran siswa dalam pondasi berpikir untuk mempelajari materi yang akan dipelajari. Selain itu siswa dapat menarik informasi baru yang tersedia.

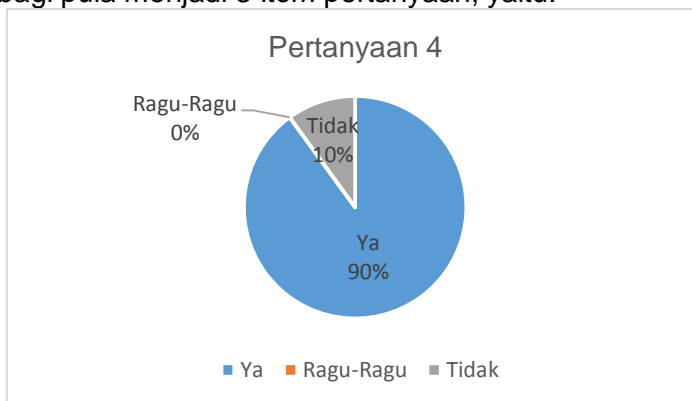


Pertanyaan ke-2 siswa dapat menerka maksud dari audio dan contoh dialog dalam Bahasa Jepang tanpa terjemahan telah dijawab oleh total sejumlah 20 responden. Dari 20 responden, 30% dari jumlah total responden menjawab “ya”. Sedangkan yang menjawab “ragu-ragu” sejumlah 60% dan selebihnya yang menjawab “tidak” sejumlah 10%. Dikarenakan pada video terdapat beberapa kosakata baru sehingga siswa ragu-ragu dalam mengira-ngira maksud dari wacana tanpa terjemahan yang disajikan. Ditemukan juga kendala dari faktor lain yang dapat mempengaruhi hal ini, yaitu faktor koneksi internet yang kurang baik sehingga video tidak terdengar atau terlihat dengan jelas.

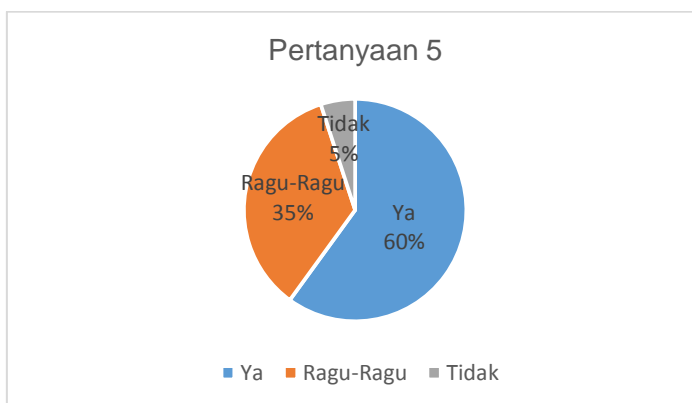


Pertanyaan ke-3 siswa dapat mengetahui pola kalimat yang digunakan dari contoh dialog telah dijawab oleh total 20 responden. Dari total 20 responden, 55% menjawab “ya”. Sedangkan 30% dari keseluruhan responden menjawab “ragu-ragu”, dan 15% menjawab “tidak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang dapat mengidentifikasi pola kalimat dari contoh yang telah diberikan, lumayan banyak karena sudah setengah dari responden dapat mengetahui pola kalimat tersebut. Guru tidak perlu menjelaskan lebih lanjut mengenai tata pola bahasa kecuali ada siswa yang bertanya dan ingin memastikan pemahamannya.

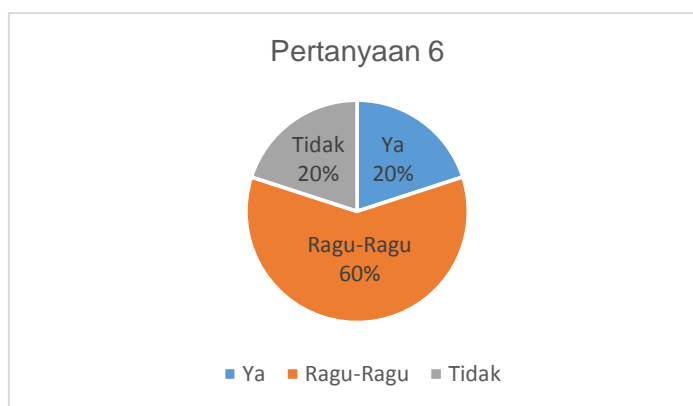
Dimensi kedua yaitu *collaboration*. Keterampilan *collaboration* atau kolaborasi dalam keterampilan bekerjasama, bersinergi beradaptasi sesuai dengan peran dan tanggung jawab, serta dapat menghormati perbedaan yang ada [1]. Keterampilan ini dapat dilatih melalui tugas-tugas kelompok maupun diskusi yang dilakukan pada pembelajaran. Pada dimensi kedua, *collaboration* dibagi pula menjadi 3 *item* pertanyaan, yaitu:



Pertanyaan ke-4 siswa belajar banyak dari teman dan guru saat diskusi tanya jawab di kelas telah dijawab oleh total sejumlah 20 responden. 90% dari total seluruh responden menjawab “ya” dan sisanya 10% menjawab “tidak”. Dapat disimpulkan bahwa siswa lain dapat belajar dari diskusi guru dengan siswa lain. Misalnya Jika ada pertanyaan yang muncul dari salah satu siswa, dapat dijadikan informasi atau pembelajaran baru untuk siswa lainnya.

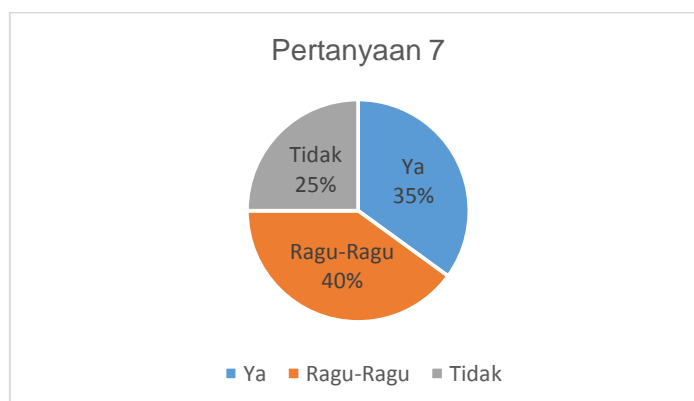


Pertanyaan ke-5 siswa dapat dengan mudah memahami materi saat berdiskusi dengan teman sejawat telah dijawab oleh total sejumlah 20 responden. Sejumlah 60% dari keseluruhan responden menjawab “ya”. Sedangkan 35% menjawab “ragu-ragu” dan sisanya satu responden menjawab “tidak”. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memahami materi saat berdiskusi tanya jawab dengan teman sejawatnya. Hal ini dapat melatih keterampilan siswa dalam kolaborasi dengan teman sejawat sehingga dapat memunculkan nilai moral yang ada dalam pembelajaran [1].

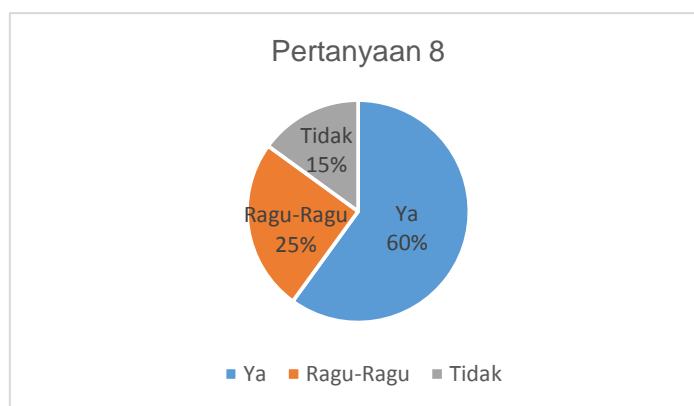


Pertanyaan ke-6 siswa merasa belajar dengan kelompok lebih efektif daripada belajar mandiri telah dijawab oleh 20 responden. Dari total keseluruhan responden 20% menjawab “ya”, sedangkan 60% menjawab “ragu-ragu” dan sisanya 20% menjawab “tidak”. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa merasa ragu-ragu dalam keefektifan belajar dengan kelompok daripada belajar mandiri. Salah satu faktornya adalah karena kendala terbatasnya cara berkomunikasi secara daring.

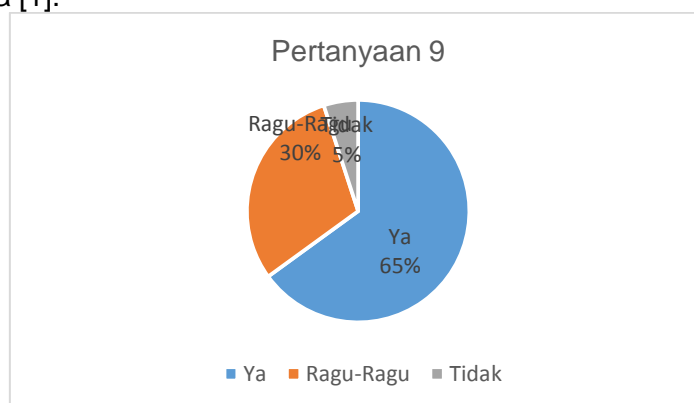
Dimensi ketiga yaitu *communication*. Keterampilan komunikasi merupakan keterampilan dasar yang harus dilatih. Pada keterampilan ini masih ada hubungannya dengan *collaboration*, kemampuan menyampaikan pesan dengan jelas dan mudah dipahami oleh lawan bicara. Keterampilan ini didalamnya termasuk keterampilan mendengarkan, memperoleh informasi, dan menyampaikan gagasan didepan orang banyak [9]. Tujuannya adalah dapat memahami dan menyampaikan masalah dari berbagai pihak sehingga tidak terjadi kesalahpahaman [1]. Keterampilan ini dapat dilatih melalui keaktifan dalam forum diskusi pada pembelajaran. Pada dimensi ketiga, *communication* dibagi menjadi 3 *item* pertanyaan, yaitu:



Pertanyaan ke-7 siswa ikut berpartisipasi aktif dalam diskusi tanya jawab dengan guru dan teman sejawat telah dijawab oleh total sejumlah 20 responden. Dari keseluruhan responden 35% menjawab “ya” lalu sebanyak 40% responden menjawab “ragu-ragu”, sisanya total 25% menjawab “tidak”. Sehingga dari data ini dapat disimpulkan bahwa banyak dari siswa yang lebih pasif dalam diskusi tanya jawab saat pembelajaran.

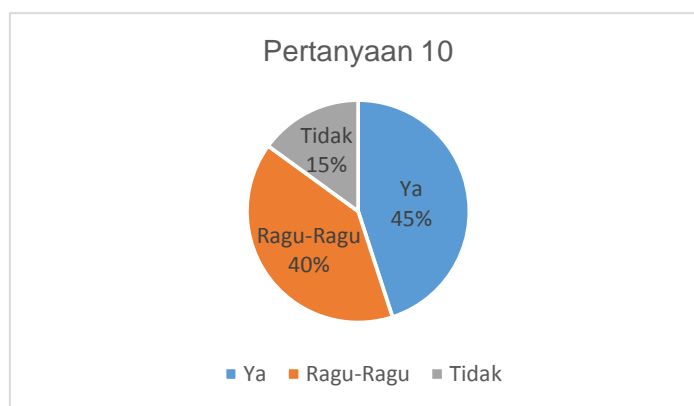


Pertanyaan ke-8 siswa membantu teman sejawat jika ada hal yang kurang dipahami telah dijawab oleh seluruh responden dengan total 20 responden. Dari keseluruhan responden 60% menjawab “ya”, sedangkan 25% menjawab “ragu-ragu” dan sisanya 15% menjawab “tidak”. Dari data ini dapat disimpulkan siswa yang pandai dapat membantu temannya yang kurang dalam memahai materi. Sehingga dapat terjadi interaksi antar siswa dengan siswa lainnya [1].

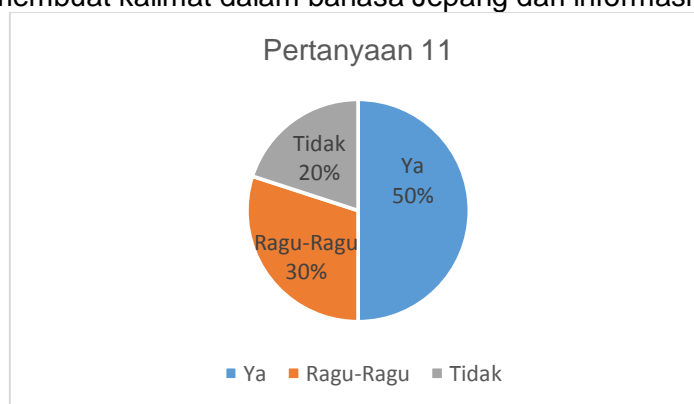


Pertanyaan ke-9 siswa dapat menyimpulkan materi apa saja yang telah dipelajari telah dijawab oleh total sejumlah 20 responden. Dari keseluruhan total responden total sejumlah 65% menjawab “ya”, selanjutnya 30% menjawab “ragu-ragu” dan satu responden menjawab “tidak”. Sehingga dapat disimpulkan siswa sudah dapat menyimpulkan dan menyampaikan materi apa saja yang telah dipelajari pada pembelajaran.

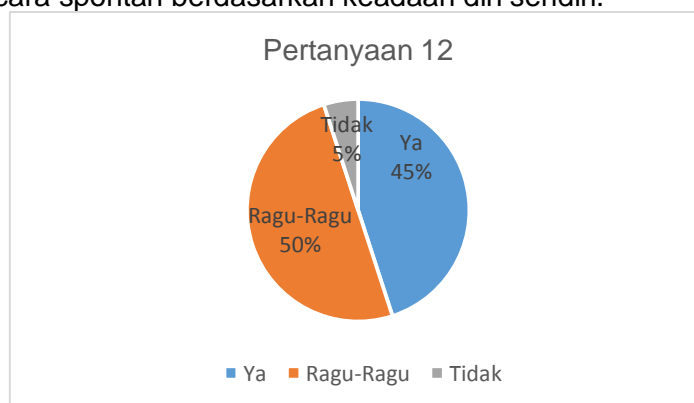
Dimensi keempat adalah *creativity*. Keterampilan *creative* atau berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan ide atau gagasan baru yang berbeda dengan sebelumnya [1]. Keterampilan ini dapat dilatih melalui dengan cara memicu siswa untuk berpikir diluar kebiasaannya, dan mencari cara berpikir yang baru. Dalam forum diskusi siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan menjawab sesuai pemahaman. Menurut Rachmawati dan Kurniati dalam Septikasari [7], proses kreatif hanya akan terjadi jika dilatih melalui pada lima macam perilaku, yaitu 1) *Fluency* (kelancaran), kemampuan mengemukakan ide serupa untuk memecahkan masalah, 2) *Flexibility* (keluwesan), kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide untuk memecahkan masalah, 3) *Originality* (keaslian), yaitu keaslian dalam menyampaikan ide, 4) *Elaboration* (keterperincian), kemampuan menyatakan atau mewujudkan ide, dan 5) *Sensitivity* (kepekaan), peka terhadap suatu masalah dan dapat menghasilkan tanggapan pada suatu situasi. Pada dimensi keempat *creative thinking*, dibagi menjadi 3 *item* pertanyaan, yaitu.



Pertanyaan ke-10 siswa dapat membuat kalimat dalam Bahasa Jepang dari informasi yang diberikan telah dijawab oleh keseluruhan 20 responden. Dari 20 responden, 45% dari keseluruhan menjawab “ya”. Sedangkan 40% dari keseluruhan responden menjawab “ragu-ragu” dan selebihnya sebanyak 15% menjawab “tidak”. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa siswa dapat membuat kalimat dalam bahasa Jepang dari informasi yang diberikan.



Pertanyaan ke-11 siswa dapat membuat kalimat secara spontan sesuai dengan keadaan diri saya sendiri telah dijawab oleh total sejumlah 20 responden. Dari 20 responden, 50 % dari total keseluruhan menjawab “ya”. Selanjutnya total sejumlah 30% menjawab “ragu-ragu” dan sisanya 20% menjawab “tidak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa dapat membuat kalimat secara spontan berdasarkan keadaan diri sendiri.



Pertanyaan ke-12 siswa dapat membuat wacana sederhana mengenai materi yang dibahas telah dijawab oleh total sejumlah 20 responden. Dari 20 responden, sejumlah 45% menjawab “ya”. Berikutnya sejumlah 50% dari total responden menjawab “ragu-ragu” dan satu responden menjawab “tidak”. Dapat disimpulkan setengah dari total responden ragu-ragu dalam membuat wacana sederhana mengenai materi yang telah dibahas.

Adapun beberapa kendala yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran ini adalah guru dan siswa masih belum dapat beradaptasi dengan berubahnya pembelajaran konvensional ke pembelajaran 4C ditambah lagi beralih dari luring ke daring. Sehingga dalam pertemuan terlihat kurangnya interaksi aktif siswa dalam berkomunikasi seperti berdiskusi kelompok

maupun terbuka. Dalam pelaksanaan pembelajaran 4C peran komunikasi dan kolaborasi sangat dibutuhkan untuk memacu siswa berpikir kritis dan kreatif.

Ditambah lagi kondisi saat melakukan kegiatan pembelajaran siswa cenderung mematikan *camera* dan *mic* masing-masing agar dapat menghemat kuota yang digunakan. Sehingga guru mengalami kendala dalam menerima umpan balik dari siswa dan memastikan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran. Di lain hal, guru kesulitan dalam memastikan fokus dan minat siswa saat kegiatan pembelajaran karena kurangnya interaksi tersebut.

Di luar itu adapun kendala yang terjadi selama pertemuan kelas yaitu dengan koneksi internet dan *device* siswa dan guru. Agar pembelajaran daring dapat terlaksana tentunya dibutuhkan koneksi internet yang stabil agar dapat tetap terhubung melalui *platform online* yang digunakan. Namun banyak siswa yang mengeluh dengan kendala koneksi internet sehingga beberapa siswa tidak dapat mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran karena terputus koneksi internetnya. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman materi siswa.

Selain itu karena pembelajaran dilaksanakan secara daring, terdapat perbedaan durasi jam pembelajaran. Waktu pelaksanaan saat pembelajaran daring terasa lebih cepat dari pada pembelajaran luring karena beberapa faktor. Dari hasil observasi yang penulis lakukan sebelum memulai pembelajaran siswa cenderung terlambat dalam memasuki kelas (*google meet*), untuk menunggu semua siswa bergabung dapat memakan waktu sepuluh hingga lima belas menit. Ditambah lagi jika ada koneksi internet yang terputus saat pembelajaran akan memotong banyak waktu.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembahasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan pada pelaksanaan metode pembelajaran 4C pada pembelajaran bahasa Jepang di kelas X Bahasa SMAN 1 Batu. Sehubungan dengan datangnya pandemi Covid-19 pada awal tahun 2020 maka kegiatan pembelajaran dialihkan menjadi sistem daring. Sistem ini tergolong baru sehingga baik para guru dan siswa-siswi masih mencoba beradaptasi memanfaatkan teknologi yang ada. Walaupun demikian penulis melihat bahwa pembelajaran 4C secara daring sudah dilaksanakan dengan baik di kelas X Bahasa SMAN 1 Batu dengan beberapa kendala yang ditemukan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Menurut total skor data hasil angket yang didapat dari masing-masing keempat keterampilan yaitu berpikir kritis, kreatif, komunikasi dan kolaborasi sudah baik namun pada keterampilan *critical thinking* dan *creative* masih dapat dikembangkan lagi.

Pada kegiatan pembelajaran penulis mendapati beberapa kendala yang ditemui. Pertama, baik guru dan siswa masih dalam tahap beradaptasi sehingga pembelajaran masih belum maksimal. Interaksi pada kelas cenderung pasif dan kurangnya kolaborasi antar siswa dalam aktivitas pembelajaran. Adapun kendala teknis yang terjadi seperti koneksi internet terputus dan keterbatasan media yang tersedia.

Adanya situasi ini membuka peluang untuk terus berinovasi dalam meningkatkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kegiatan belajar dengan melakukan refleksi setelah melakukan pembelajaran. Kemudian guru juga dapat menggunakan platform online untuk menunjang kegiatan belajar siswa dan menggabungkan pertemuan secara *asynchronous* dan *synchronous* agar dapat memaksimalkan waktu yang tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. B. P. Arnyana, "Pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi 4c (communication, collaboration, critical thinking dan creative thinking) untuk menyongsong era abad 21." *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi* 1, no. 1, pp. i-xiii, 2019.
- [2] I. Supena, A. Darmuki, and A. Hariyadi, "The Influence of 4C (Constructive, Critical, Creativity, Collaborative) Learning Model on Students' Learning Outcomes." *International Journal of Instruction* 14, no. 3, pp. 873-892, 2021.
- [3] N. K. W. Dewi, K. E. K. Adnyani, and D. M. S. Mardani, "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS 4C DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA." *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha* 5, no. 2, pp. 247-258, 2019.

- [4] N. L. P. Berliandani, D. M. S. Mardani, and I. W. Sadyana, "Persepsi Guru Terhadap Proses Pembelajaran Bahasa Jepang SMK Berbasis Daring di Kota Singaraja." *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia* 1, no. 1, pp. 43-54, 2021.
- [5] M. A. R. Pratama, M. A. Rizqi, E. Cahyono, and Y. U. Aggraito, "Implementation of problem based learning model to measure communication skills and critical thinking skills of Junior High School Students." *Journal of Innovative Science Education* 8, no. 3, pp. 324-331, 2019.
- [6] M. P. Simanjuntak, N. Bukit, Y. D. A., R. K. Putri, and Z. L. Utami, "Desain Pembelajaran berbasis Proyek Terhadap 4c." *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (INPAFI)* 7, no. 3, pp. 38-46, 2019.
- [7] R. Septikasari, and R. N. Frasandy, "Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar." *Tarbiyah al-Awlad* 8, no. 2, pp. 107-117, 2018.
- [8] S. Haryati, and S. Sukarno, "INOVASI PEMBELAJARAN DARING DI ERA PANDEMI COVID-19." *Indonesian Journal of Education and Learning* 4, no. 2, pp. 479-485, 2021.
- [9] S. Zubaidah, "Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran." *Seminar Nasional Pendidikan*. Vol. 2. No. 2. 2016.
- [10] U. H. Salsabila, L. I. Sari, K. H. Lathif, A. P. Lestari, and A. Ayuning, "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 17, no. 2, pp. 188-198, 2020.
- [11] V. E. Satya, "Strategi Indonesia menghadapi industri 4.0." *Info Singkat* 10, no. 9, pp. 19-24, 2018.
- [12] W. Darmalaksana, R. Hambali, A. Masrur, and M. Muhlas, "Analisis pembelajaran online masa wfh pandemic covid-19 sebagai tantangan pemimpin digital abad 21." *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, pp. 1-12, 2020.
- [13] Z. Munqidzah, "Model Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Diponegoro Tumpang." *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1, no. 1, pp. 20-32, 2014.