

MEDIA PEMBELAJARAN HURUF *KATAKANA* BERBASIS DARING DI SMKN 7 PEKANBARU

T.R.D. Sinulingga¹, R.P.P. Faizal², Y.A. Nasution³

¹³Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Kota Pekanbaru

²SMKN 7 Pekanbaru, Pekanbaru

e-mail; theresia.rosari2801@student.unri.ac.id, rifofaizal15@guru.smk.belajar.id, yenny.aristia@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media pembelajaran daring *Katakana* yang digunakan oleh guru bahasa Jepang di SMKN 7 Pekanbaru, kendala yang dialami oleh guru dalam mengajar *Katakana* secara daring di SMKN 7 Pekanbaru. Subjek penelitian ini adalah guru bahasa Jepang di SMKN 7 Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *Katakana* di SMKN 7 Pekanbaru yaitu media *powerpoint* dan *google meet*, Kendala yang dihadapi guru bahasa Jepang di SMKN 7 Pekanbaru yaitu guru sulit untuk memantau siswa saat mengajar dengan menggunakan *google meet* dan jaringan internet yang lemah membuat guru menjadi kesulitan mengajar serta siswa menjadi kesulitan untuk menyerap materi *Katakana* yang diajarkan.

Kata kunci: *Katakana*, media pembelajaran, pembelajaran daring

Abstract

This study aims to describe the Katakana online learning media used by Japanese language teachers at SMKN 7 Pekanbaru, the obstacles experienced by teachers in teaching Katakana online at SMKN 7 Pekanbaru. The subject of this research is a Japanese language teacher at SMKN 7 Pekanbaru. The research method used is descriptive qualitative. Data was collected by using observation, interview, and documentation methods. The results showed that the learning media used in Katakana learning at SMKN 7 Pekanbaru were power point media and google meet. The obstacle faced by Japanese language teachers at SMKN 7 Pekanbaru was that it was difficult for teachers to monitor students while teaching by using google meet and a weak internet network made it difficult for students to learn. Teacher find it difficult to teach and students find it difficult to absorb the Katakana material being taught.

Keywords : *Katakana*, media pembelajaran, pembelajaran daring

1. Pendahuluan

Coronavirus Diseases 2019 atau yang lebih dikenal dengan COVID-19, pertama kali muncul di Wuhan salah satu kota besar di China. Infeksi virus COVID-19 menyebar secara masif di berbagai negara lainnya. Pada tanggal 11 maret 2020 *World Health Organization* mengumumkan bahwa COVID-19 ditanyakan sebagai pandemi dan menetapkan keadaan darurat kesehatan masyarakat yang harus menjadi perhatian bagi dunia Internasional. Penyakit ini bisa dikatakan sebagai penyakit baru yang menyerang manusia dan belum pernah teridentifikasi sebelumnya. Sampai saat ini sudah ada sekitar 215 negara yang terjangkit COVID-19 (WHO, 2020).

Indonesia merupakan salah satu dari banyaknya Negara yang terkena dampak dari munculnya virus ini. Salah satu dampak yang begitu besar adalah pada sektor pendidikan. Untuk menghentikan penyebaran virus COVID-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan yaitu membatasi interaksi masyarakat serta menerapkan *physical distancing*. Salah satu akibat yang ditimbulkan adalah pelaksanaan pembelajaran tatap muka ditiadakan untuk sementara waktu. Proses pembelajaran berubah dari tatap muka menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Salah satu pendekatan dalam PJJ adalah pembelajaran secara daring atau dalam jaringan. Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi yaitu dengan menggunakan teknologi dan jaringan internet guna

menjangkau suatu target kelompok yang besar dan luas. Isman [13] mengatakan pembelajaran daring merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dan peserta didik dengan memanfaatkan jaringan internet. Pelaksanaan pembelajaran ini yang dilakukan secara daring antara guru dan peserta didik secara bersama yang biasanya menggunakan aplikasi seperti *whatsapp*, *zoom meeting*, *google meet*, *google classroom* dan aplikasi pendukung pembelajaran lainnya yang dapat menunjang keberlangsungan dari pembelajaran secara daring.

Dalam setiap proses pembelajaran, hubungan antara guru dan peserta didik tidak bisa dipisahkan begitu saja karena pembelajaran yang wajib diterima oleh peserta didik adalah pembelajaran yang diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung dari guru. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut surat edaran yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Budaya (2020) yaitu mengenai kebijakan sekolah saat pandemi memiliki ketentuan, yakni proses pembelajaran dilaksanakan dari rumah untuk memberikan pembelajaran yang bermakna melalui pembelajaran daring atau jarak jauh. Beberapa sekolah sudah biasa menerapkan metode pembelajaran secara daring, namun di sisi lain, ada juga sekolah yang baru pertama kali melakukan pembelajaran secara daring.

Terdapat kesulitan-kesulitan yang tidak dapat dihindari oleh pengajar saat melaksanakan pembelajaran secara daring. Ketidaksiapan pendidik yang harus mengajar secara daring tanpa adanya pertemuan secara langsung dengan peserta didik. Ditambah dengan banyaknya pendidik yang belum melek dengan teknologi. Ada beberapa kendala yang dirasa kurang efektif, seperti pemberian materi pembelajaran oleh guru, melek teknologi dari guru maupun orang tua yang akan membimbing anak-anak mereka, serta keadaan ekonomi setiap anak. Hal tersebut adalah salah satu tantangan bagi para pendidik di masa pandemi ini.

Pembelajaran daring mengharuskan setiap pendidik untuk mengikuti perkembangan zaman yang begitu pesat. Seperti menggunakan aplikasi penunjang pembelajaran dalam jaringan yaitu *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, dan *Google Meet* yang telah diterapkan di SMKN 7 Pekanbaru sejak diberlakukannya PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) Maret 2020 lalu. Salah satunya diterapkan pada mata pelajaran bahasa Jepang.

Mempelajari bahasa Jepang, hal pertama yang harus dipelajari setiap siswa adalah huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang biasa disebut huruf *Kana*. Agar siswa dapat dengan mudah untuk mempelajari bahasa Jepang lebih dalam lagi, maka sangatlah penting untuk mempelajari huruf *Kana* terlebih dahulu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Diyah Istiqomah, dkk yang membahas mengenai analisis kesulitan belajar bahasa Jepang bagi siswa SMA, sebesar 62,8% responden kesulitan dalam membedakan huruf *hiragana* dan *katakana* yang bentuknya mirip. Untuk mempelajari huruf *Katakana* yang berjumlah 46 huruf pokok haruslah sesuai dengan aturan penulisannya. Membedakan huruf *Katakana* merupakan hal yang sulit karena banyak karakter dari huruf *Katakana* yang serupa, sehingga butuh banyak usaha untuk mengingatnya [10]. Dikarenakan memiliki ketentuan tersendiri dalam menuliskan huruf *Katakana*, maka hal tersebut membuat siswa merasa sedikit kesulitan untuk dapat mempelajari bahasa Jepang lebih dalam lagi. Siswa harus menghafal banyak huruf baru yang asing baginya. Oleh sebab itu, sebagai seorang pengajar, guru memiliki tanggung jawab untuk mencari cara agar pembelajaran dapat menjadi lebih mudah dan efektif bagi siswa, ditambah dengan situasi yang saat ini tidak memungkinkan bagi guru dan siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka. Pemilihan media menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan para pengajar.

2. Metode

Data dalam penelitian ini adalah data primer berupa wawancara. Menurut Hasan data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 7 Pekanbaru yang berlokasi di Jalan Yos Sudarso Kecamatan Rumbai Pesisir, Kota Pekanbaru, Riau pada bulan Oktober 2021.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi [11]. Observasi dilakukan dengan mencatat dan mengamati secara langsung cara guru mengajarkan hiragana secara daring di SMKN 7 Pekanbaru. Wawancara dilakukan langsung dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang SMKN 7 Pekanbaru. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi terstruktur. Dokumentasi yang dilakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dan tugas yang diberikan oleh guru bahasa Jepang di SMKN 7 Pekanbaru.

3. Hasil dan Pembahasan

Katakana

Pada zaman dahulu, *Katakana* hanya digunakan oleh para pria. Menjadikan bentuk hurufnya lurus dan memiliki goresan yang tegas. *Katakana* digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang diserap ke dalam bahasa Jepang. Misalnya nama orang asing dan nama kota (kecuali China dan Korea). *Katakana* juga digunakan untuk menulis *onomatope* (bentuk kata yang meniru bunyi dari manusia, hewan, atau benda). Menurut Kawarazaki dalam Dahidi (2009) dalam bidang fonologi bahasa Jepang, *Katakana* biasanya digunakan untuk menulis lambang serta lambang bunyi pengucapan dan biasanya juga digunakan untuk menulis *ingo* (bahasa rahasia) dan *zokugo* (bahasa gaul).

Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi [12] menyebutkan *Katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*), bentuknya seperti ア、イ、ウ、エ、オ dan sebagainya. Bentuk dari garis-garis tersebut yang menjadi karakteristik tersendiri dari huruf *Katakana*.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004) *Katakana* memiliki beberapa fungsi, antara lain:

1. Digunakan untuk menulis kata asing (*gairaigo*). Misalnya: (aisukurīmu), diambil dari bahasa Inggris "Ice Cream", yang berarti "es krim".
2. Digunakan untuk menuliskan kata atau nama asing, misalnya: nama negara dan nama orang asing. Misalnya: (Indonesia) artinya Indonesia, ジャック = Jack.
3. Digunakan sebagai penekanan dan penegasan sebuah kata.

Digunakan untuk menulis kata atau kalimat "onomatope" yang menirukan suara yang dijelaskan, seperti gonggongan anjing ワンワン ("wan-wan").

Pembelajaran Katakana

Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Jepang di SMK Sederajat adalah mengembangkan pemahaman siswa untuk dapat mengenal huruf *Katakana*. Danasasmita [5] menyebutkan bahwa masalah yang paling utama yang dihadapi oleh setiap siswa ketika pertama kali mempelajari bahasa Jepang, diantaranya yaitu: perbedaan huruf, perbedaan pengucapan, perbedaan struktur bahasa, perbedaan penggunaan bahasa, gender, dan *politeness* bahasa serta perbedaan *social-cultural*.

Menurut Iwabuchi Tadasu [12] "Bahasa Jepang adalah bahasa yang dinyatakan dengan tulisan yang menggunakan huruf-huruf (*Kanji, Hiragana, Katakana, Romaji*)". Huruf *Katakana* merupakan salah satu unsur terpenting yang tidak dapat diabaikan dan wajib dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang karena dengan menguasai huruf *Katakana* akan sangat membantu pembelajar dalam mempelajari bahasa Jepang terutama dalam belajar menulis kata serapan.

Gagne [7] menyebutkan kata pembelajaran berasal dari kata belajar yang berarti: proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya berdasarkan pengalaman. Belajar adalah kegiatan sadar yang dilakukan oleh setiap individu untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Dengan belajar seorang anak yang sebelumnya tidak dapat melakukan sesuatu menjadi mampu melakukan sesuatu, atau seorang anak yang tidak terampil menjadi mahir. Menurut Ruhimat [8] pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik untuk mengajar siswa yang sedang belajar.

Belajar dalam pendidikan formal merupakan tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru adalah tenaga profesional yang dipersiapkan untuk mengajar. Kegiatan belajar

tidak lagi sekedar kegiatan mengajar yang hanya mempersiapkan pengajaran tetapi melaksanakan prosedur mengajar dalam pembelajaran yang lebih kompleks, dan dilakukan dalam model pembelajaran yang beragam. Pengajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang, merupakan suatu hal yang rumit, terutama dalam bidang tata bahasa. Apa yang kita pelajari pada tahap pemula atau awal adalah kunci sukses menguasai bahasa asing.

Siswa dapat belajar secara efektif dan efisien didasarkan pada proses pembelajaran yang terjadi. Guru harus memiliki strategi agar tujuan pembelajaran untuk siswa dapat tercapai. Pada strategi yang dipersiapkan harus terdapat metode pembelajaran yang efektif pula. Metode pembelajaran adalah cara-cara yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik untuk menyajikan materi pelajaran agar terjadi proses pembelajaran pada siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Terkait dengan pengajaran huruf *Katakana*, metode pengajaran dihadapkan pada bagaimana cara menyampaikan materi huruf *Katakana* serta aturan-aturan dari setiap penulisan yang benar sehingga menjadikan siswa mampu untuk menguasai kompetensi menulis huruf Jepang.

SMKN 7 Pekanbaru merupakan salah satu sekolah yang menggunakan bahasa Jepang sebagai pembelajaran bahasa asing di mata pelajarannya. Siswa kelas XII diwajibkan untuk mempelajari bahasa Jepang sebagai penunjang skill berbahasa. Dalam pengajarannya sendiri, di saat luring guru bahasa Jepang SMKN 7 Pekanbaru menggunakan media atau alat bantu ajar papan tulis dan speaker. Pertama guru akan mengajarkan cara menulis huruf *Katakana* di papan tulis selanjutnya guru akan memperdengarkan siswa cara pengucapan dari setiap huruf *Katakana*. Saat pembelajaran secara luring ini guru memiliki waktu yang cukup banyak sehingga dapat menunjukkan cara penulisan huruf *Katakana* secara langsung kepada siswa.

Sementara saat pembelajaran daring, guru menggunakan *slide power point* serta aplikasi pembelajaran seperti *Google Classroom*, *Google Meet* dan *Whatsapp Group* serta memberikan video pembelajaran. Waktu yang singkat dan kondisi yang tidak mempertemukan guru dan siswa secara langsung membuat pembelajaran huruf *Katakana* dirasa kurang efektif dari saat pembelajaran secara luring.

Siswa kelas XII diberikan huruf *Hiragana* sebagai awal pengenalan huruf Jepang. Setelah mengenalkan huruf *Hiragana*, guru melanjutkan dengan pengenalan huruf *Katakana*. Umumnya siswa sulit menguasai huruf *Katakana*. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang mampu untuk dapat membedakan huruf *Hiragana* dengan huruf *Katakana*, siswa belum memahami penggunaan serta aturan dari huruf *Katakana*. Hal ini juga ditemui di SMKN 7 Pekanbaru. Banyak siswa yang sulit dalam mempelajari huruf *Katakana*. Apabila permasalahan tersebut tidak segera diatasi maka siswa tidak akan bisa mempelajari huruf *Katakana* dengan baik.

Pembelajaran Daring

Menurut Umaroh dalam upaya meningkatkan kualitas setiap individu, pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Pendidikan juga merupakan sektor penting dalam upaya pembangunan bangsa dan negara. Ki hajar Dewantara mengemukakan bahwa pendidikan adalah membimbing semua kekuatan kodrat yang ada pada diri anak agar mereka sebagai manusia atau anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan tertinggi. Tetapi dengan kemunculan penyakit COVID-19 telah menciptakan gaya hidup global baru. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah menyatakan COVID-19 sebagai darurat kesehatan masyarakat dunia Internasional.

Mengingat pendidikan merupakan sektor penting dalam upaya pembangunan negara dan perkembangannya, meski dalam kondisi pandemi, proses pendidikan harus tetap berjalan. Pada sektor pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menindaklanjuti hal tersebut melalui Surat Edaran no. 4 Tahun 2020 yang berisi tentang pembelajaran yang tetap harus dilakukan yaitu secara jarak jauh atau online di rumah. Pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) ini dilakukan dengan menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ). Undang-Undang No. 20 tahun 2003, Pasal 1 ayat 15 menetapkan bahwa PJJ adalah jenis pendidikan yang memisahkan peserta didik dari pendidik, dan belajar menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi,

informasi dan media lainnya. Sementara itu, dalam proses pelaksanaannya, PJJ terbagi menjadi dua cara, yaitu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan atau daring dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan atau luring [1].

Menurut Riyana (2019) pembelajaran daring atau *e-learning* menekankan pada akurasi dan kejelian siswa memproses informasi yang disajikan secara online. Dengan adanya Pembelajaran daring memungkinkan untuk berkembangnya fleksibilitas belajar siswa yang optimal, di mana bisa mendapatkan materinya langsung dan berulang-ulang, serta dapat berkomunikasi dengan guru tanpa batasan ruang dan waktu. Selain itu, manfaat yang diperoleh oleh guru, termasuk diantaranya mudah untuk pemutakhiran bahan ajar, dapat mengembangkan penelitian dan meningkatkan wawasan dan dapat mengontrol kebiasaan siswa, dapat memeriksa tanggung jawab siswa untuk menyelesaikan tugas, serta dapat langsung mengoreksi dan mengirimkan umpan balik untuk siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, salah satu pendekatan PJJ adalah pembelajaran daring. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran daring merupakan bagian dari pembelajaran jarak jauh, dan pembelajarannya secara khusus menggabungkan teknologi elektromika dan [1]. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan berbagai teknologi dan jaringan internet untuk menjangkau sejumlah besar kelompok sasaran yang luas.

Pelaksanaan pembelajaran daring yang dilakukan antara guru dan siswa dilakukan secara bersama, dalam waktu yang sama dan dengan menggunakan aplikasi penunjang pembelajaran. Di SMKN 7 Pekanbaru khususnya pada mata pelajaran bahasa Jepang, proses pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom Meeting*, *Whatsapp Group* dan aplikasi lainnya yang dapat menunjang keberlangsungan pembelajaran daring. Pembelajaran *Katakana* yang seharusnya dilakukan secara luring (luar jaringan) terpaksa dilakukan secara daring akibat COVID-19.

Dalam kondisi seperti ini, guru sebagai pendidik dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui media yang digunakan guru dalam mengajar *Katakana* secara daring di SMKN 7 Pekanbaru dan apa saja kendala yang dialami oleh guru dalam mengajar *Katakana* secara daring di SMKN 7 Pekanbaru.

Media dan Strategi Pembelajaran Daring yang Digunakan Guru Bahasa Jepang SMKN 7 Pekanbaru

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan serta perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (*symbol verbal*). Dengan demikian, dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa. Dalam hal ini [7] menekankan betapa pentingnya media pembelajaran yaitu sebagai alat untuk merangsang proses belajar.

Media pembelajaran sendiri terdiri dari berbagai macam media visual, audio, audio-visual, cetak, multimedia interaktif, *e-learning*, dan media realia. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMKN 7 Pekanbaru adalah media visual (*slide powerpoint*), media audio-visual (video pembelajaran) dan media *e-learning* yaitu aplikasi pembelajaran daring (*Google Classroom* dan *Google Meet*).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *e-learning* dalam pembelajaran menulis huruf *Katakana* di SMKN 7 Pekanbaru. Pada awal pembelajaran, siswa terlihat tidak terlalu mengerti terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru. Tetapi setelah diberikan *slide power point* dan video tutorial menulis huruf *Katakana*, terlihat antusias dari siswa. Siswa mulai menunjukkan keingintahuannya dan dari observasi terlihat bahawa media *e-learning* yang digunakan oleh guru bahasa Jepang sangat membantu mereka dalam membedakan dan mengingat bagian huruf mana yang menggunakan goresan tertentu.

Siswa kelas XII SMKN 7 Pekanbaru yang mempelajari bahasa Jepang berpendapat bahwa pemberian tugas di rumah dengan deadline pengumpulan satu minggu setelah diberikan dapat membantu siswa dalam mengingat urutan penulisan dan goresan yang tepat sehingga dapat membantu keterampilan menulis dan daya ingat mereka.

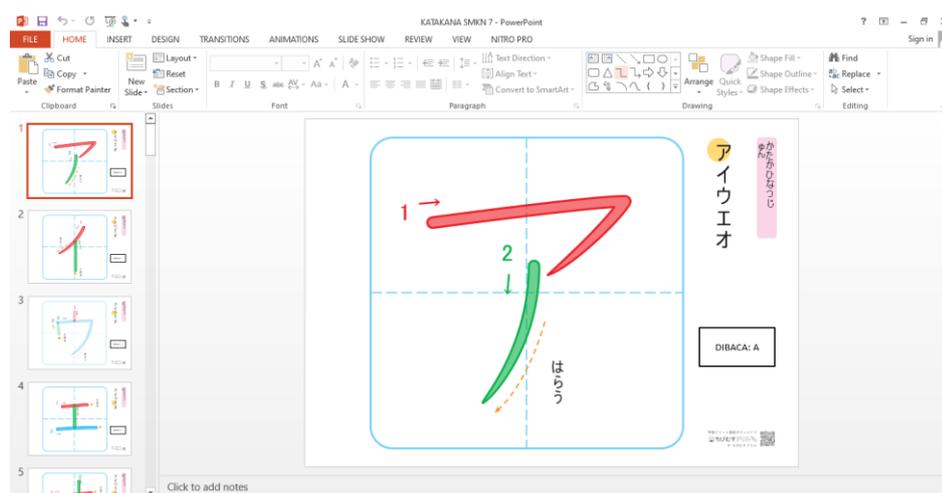
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jepang SMKN 7 Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa guru menggunakan *google classroom*, *power point* dan *google meet* saat mengajarkan huruf kepada siswa. Guru akan menggunakan fitur *share screen* pada *google meet* untuk menampilkan *slide powerpoint* dan membagikan video interaktif untuk menunjukkan cara penulisan huruf bahasa Jepang. Untuk dapat memantau siswa, guru meminta siswa untuk mengaktifkan kamera dan suara di perangkat elektronik yang digunakan siswa.

Sesuai dengan jadwal pembelajaran daring via *Google Meet* yang tidak dilakukan setiap minggu, maka guru akan memberikan *slide power point* serta video pembelajaran atau tugas via *Google Classroom*. Materi pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran dirujuk dari buku Nihongo Kirakira Bahasa Jepang untuk SMA/MA kelas X yang disusun oleh The Japan Foundation, Jakarta.

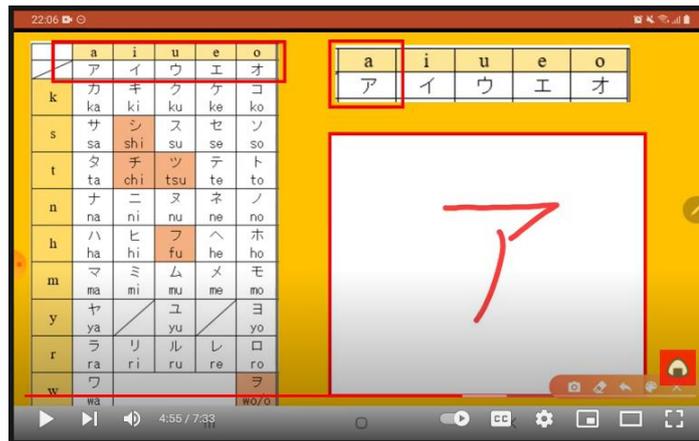
Strategi yang diterapkan guru di SMKN 7 Pekanbaru dalam proses belajar mengajar huruf *Katakana* secara daring tersebut adalah strategi *drill*.

Penggunaan strategi *drill* sudah terlihat diterapkan oleh guru bahasa Jepang dari hasil observasi yang sudah dilakukan. *Drill* lebih sering digunakan guru pada saat melakukan latihan mengenai huruf *Katakana*. Strategi *drill* ini cocok dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas XII karena dapat membuat siswa lebih aktif dan melatih keterampilan berbicara. Menurut pendapat Kawuryan yang menyatakan bahwa perkembangan kecerdasan peserta didik pada kelas rendah terlihat dengan kemampuannya yang senang berbicara, berminat dengan angka dan tulisan, serta meningkatnya perbendaharaan kosa kata dari peserta didik.

Pada penerapan strategi *drill* guru memberikan kesempatan dan waktu lebih kepada siswa untuk menjawab dikarenakan karakter dan cara berpikir siswa di kelas XII masih tergolong abstrak. Latihan *drill* dilakukan yang pertama oleh guru dan seluruh siswa, kedua oleh guru dan kelompok siswa, dan ketiga oleh guru dan siswa per individu. Guru dalam penerapan strategi *drill* lebih sering menggunakan gambar dari huruf *Katakana* melalui *slide power point* serta video pembelajaran yang diberikan kepada siswa.



Gambar 1. Slide powerpoint katakana



Gambar 2. Video youtube pembelajaran *katakana*

Strategi *drill* merupakan strategi latihan yang dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus dengan tujuan agar siswa dapat menguasai huruf *Katakana* yang diberikan. Hal ini senada dengan pendapat J.J. Hasibuan dan Moedjiono (2000: 6) yang berpendapat bahwa *drill* merupakan pemberian latihan secara berulang kepada siswa agar memperoleh suatu keterampilan tertentu.

Penggunaan metode *drill* ini pastilah memiliki tujuan yang ingin dicapai baik berupa perubahan atau peningkatan kualitas pembelajaran. Tujuan dari metode *drill* ini antara lain, siswa dapat:

- Memiliki kemampuan motorik, seperti menghafal kata-kata, menulis, menggunakan alat, membuat suatu bentuk, atau melakukan gerakan dalam olahraga.
- Mengembangkan keterampilan intelektual, seperti perkalian, pembagian, penambahan, dan tanda baca.
- Memiliki kemampuan menghubungkan suatu keadaan, seperti hubungan sebab akibat antara hujan lebat dan banjir, hubungan antara huruf dan suara.
- Menggunakan kemampuan berpikir yang lebih baik karena melalui pengajaran yang baik siswa akan lebih teratur dan merangsang daya ingatnya lebih teliti.
- Menambah pengetahuan dalam segala aspek, dan siswa tersebut akan memperoleh pemahaman yang lebih baik dan mendalam.

Agar tujuan dari penggunaan metode *drill* ini dapat terwujud dengan lebih baik dan efektif maka harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- Sebelum memulai kelas, guru harus memberikan pemahaman dasar terlebih dahulu mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Diusahakan masa latihan dilakukan secara singkat, hal ini dilakukan agar tidak membuat siswa cepat merasa bosan.
- Latihan diatur sedemikian rupa sehingga bersifat menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Armai (2002) penggunaan metode *drill* dalam lebih maksimal jika dilaksanakan dengan langkah-langkah yang harus dilaksanakan sebelum dan pada proses penggunaan dari metode *drill* ini, antara lain:

- Kegiatan guru
 - Guru mempersiapkan pertanyaan dan perintah beserta jawabannya.
 - Guru mengajukan pertanyaan secara lisan, tertulis, atau memberikan perintah untuk melakukan sesuatu.
 - Guru mendengarkan jawaban lisan atau memeriksa jawaban tertulis serta melihat gerakan yang dilakukan.
 - Guru mengajukan kembali secara berulang-ulang pertanyaan atau perintah yang telah diajukan dan didengar jawabannya.

b. Kegiatan siswa

- 1) Siswa mendengarkan secara serius pertanyaan atau perintah yang telah diajukan oleh guru kepadanya.
- 2) Siswa menjawab secara lisan atau tertulis atau melakukan gerakan seperti yang diperintahkan oleh guru.
- 3) Siswa mendengarkan pertanyaan atau perintah berikutnya.

Strategi *drill* yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk melatih huruf *Katakana* yang telah diajarkan sebelumnya, serta untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan. Strategi *drill* yang diberikan masih tergolong *drill* sederhana, dimana hanya berupa menebak, menulis atau membaca huruf *Katakana*. Guru tidak meminta siswa menebak secara tepat namun guru memberikan waktu serta kesempatan untuk siswa menjawab dikarenakan tahap berpikir siswa mengenai pembelajaran bahasa Jepang pada kelas XII masih tergolong abstrak.

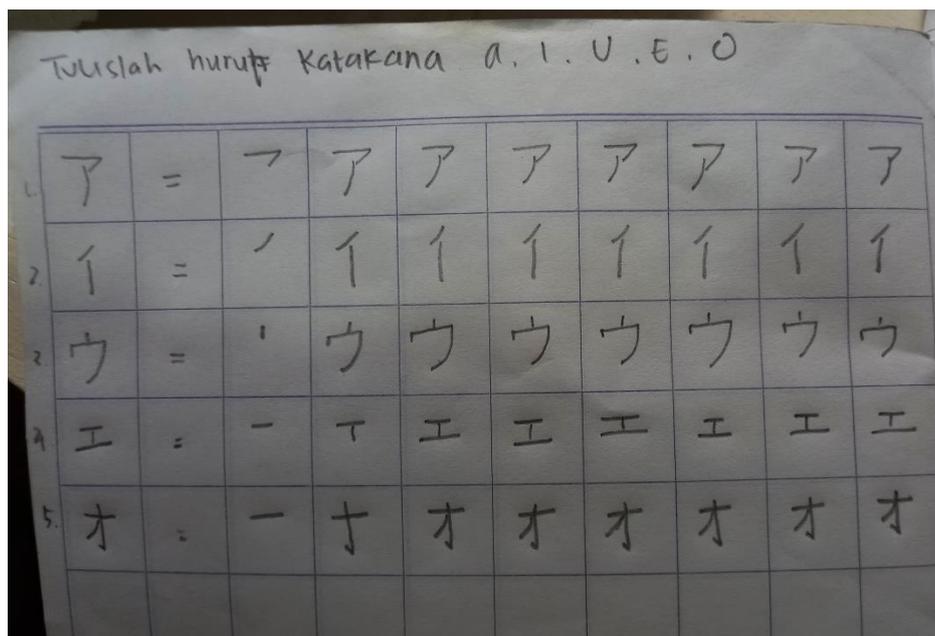
Jenis *drill* yang digunakan oleh guru bahasa Jepang di kelas XII yaitu *repetition drill* (latihan pengulangan), karena jenis *drill* ini merupakan jenis *drill* paling mudah dan tidak mengubah huruf sesuai dengan materi pelajaran di kelas XII yang masih tergolong sederhana. Salah satu contoh *drill* yang dilakukan oleh guru yaitu dengan media gambar dari huruf *Katakana*.

Pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bahasa Jepang di SMKN 7 Pekanbaru, dalam penyajian materi guru menggunakan tahapan proses pembelajaran bahasa Jepang dasar. Menurut Matsumoto [4] strategi pembelajaran huruf *Katakana* dapat dikelompokkan berdasarkan 3 tahapan, yaitu:

- a. 導入 (*Dounyuu* / latihan pengenalan) dengan menggunakan bahasa ibu dalam konteks ini adalah bahasa Indonesia. Ada beberapa langkah yang dilakukan oleh guru yaitu, guru melakukan fukushuu atau mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran lalu barulah guru melanjutkan ke materi baru yang akan diajarkan pada saat itu.
- b. 基本練習 (*Kihon Renshuu* / latihan pengulangan) latihan tanya jawab dan merespon yang terjadi antara guru dan siswa. Guru akan terlebih dahulu memperkenalkan kosakata, setelah siswa memahami kosakata yang telah diberikan kemudian guru akan menjelaskan pola kalimat yang masih tergolong sangat sederhana yang sesuai dengan pemahaman peserta didik. Dalam konteks pembelajaran huruf *Katakana*, guru akan memperkenalkan huruf *Katakana* terlebih dahulu, setelah siswa memahami cara penulisan dan pengucapan (*hatsuon*) huruf hiragana yang telah diberikan tersebut kemudian guru akan memberikan contoh kosakata yang mengandung huruf *Katakana* yang sudah dipelajari.
- c. 応用練習 (*Ouyou Renshuu* / latihan penerapan) bagaimana menggunakan kosakata atau tata bahasa dalam komunikasi. Dalam hal ini guru menggunakan latihan tanya jawab antara guru dan siswa.

Untuk mengasah kemampuan siswa dalam menguasai huruf *Katakana* yang telah dipelajari, guru memberikan tugas kepada siswa. Tugas yang diberikan berupa membuat contoh kosakata dengan menggunakan huruf *Katakana* sesuai dengan yang telah diajarkan. Contoh tugas yang diberikan oleh guru:

1. Guru meminta siswa menulis kembali huruf *Katakana* yang telah dipelajari pada buku kotak-kotak besar sesuai dengan tata cara penulisan yang baik dan benar.
2. Siswa diminta oleh guru untuk mencari kosakata yang mengandung huruf *Katakana* yang telah dipelajari. Lalu menuliskannya pada buku catatan beserta artinya.



Gambar 3. Tugas menulis *Katakana*

Perbedaan Pembelajaran Katakana Secara Luring dan Daring di SMKN 7 Pekanbaru

Dalam pelaksanaan pembelajaran ditengah kondisi pandemik COVID-19 saat ini, tentunya akan berbeda dengan kondisi biasanya. Perbedaan yang terlihat jelas antara proses pembelajaran luring dan daring di SMKN 7 Pekanbaru adalah perubahan waktu belajar dan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran ditengah kondisi pandemi membuat guru tidak dapat bertemu secara langsung dengan siswa.

Waktu pembelajaran daring dan luring bahasa Jepang di SMKN 7 Pekanbaru berbeda, hal ini merupakan salah satu kebijakan yang diambil sekolah untuk menyingkat waktu pembelajaran agar siswa dan guru tidak boros kuota internet. Penyesuaian waktu disusun sesuai dengan ketentuan dari pihak sekolah. Jika dalam pembelajaran luring 2 jam pelajaran terhitung 90 menit tatap muka, maka dalam pembelajaran daring 2 jam pelajaran hanya boleh dilakukan selama 60 menit. Waktu yang singkat dan terbatas ini membuat guru harus mengirimkan materi sehari sebelum jadwal pembelajaran daring agar siswa dapat mempelajari materi tersebut terlebih dahulu. Penyingkatan waktu ini menuntut guru untuk bisa beradaptasi dan menyesuaikan durasi waktu pembelajaran yang dilakukan secara daring.

Perbedaan selanjutnya terlihat pada proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran daring guru mengirimkan materi terlebih dahulu kepada siswa via *Google Classroom* sedangkan pada saat luring guru menyampaikan materi secara langsung kepada siswa di waktu yang sama. Strategi pembelajaran *Katakana* yang digunakan guru saat daring dan luring juga berbeda. Saat pembelajaran daring, guru hanya dapat menggunakan strategi ceramah, *drill* dan pemberian tugas. Sedangkan saat pembelajaran luring, selain strategi yang sudah disebutkan tersebut guru juga dapat menggunakan strategi diskusi, kerja kelompok kecil dan aktivitas kinerja.

Saat pembelajaran luring, media atau alat bantu ajar yang digunakan adalah papan tulis dan speaker. Sementara saat pembelajaran daring, guru menggunakan *slide power point* serta aplikasi pembelajaran seperti *Google Classroom*, *Google Meet* serta memberikan video pembelajaran. Pada dasarnya proses pembelajaran dilakukan seperti biasa, hanya saja yang menjadi pembeda utama saat ini adalah guru harus melaksanakan proses pembelajaran secara daring dengan dibantu handphone yang terhubung dengan koneksi internet.

Kendala-kendala yang Dihadapi Oleh Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Katakana Secara Daring di SMKN 7 Pekanbaru

Dalam pelaksanaan pembelajaran tidaklah selalu berjalan dengan lancar. Ada kalanya muncul suatu kendala yang dapat membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi tidak sesuai dengan rencana. Kendala dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menghalangi pelaksanaan proses pembelajaran baik dari faktor internal maupun eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa yang meliputi faktor fisiologis dan psikologis [8]. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti keluarga, masyarakat, sekolah, serta fasilitas.

Ditinjau dari faktor internal dan eksternal, berikut beberapa kendala yang terjadi dalam pembelajaran daring yang dialami oleh guru dan siswa SMKN 7 Pekanbaru:

1) Kendala kesehatan

Dalam pembelajaran daring guru dan siswa dituntut untuk dapat berfokus pada layar gawai sebagai media pembelajaran dalam waktu yang cukup lama dan sering. Hal ini dapat menimbulkan berbagai kendala seperti penyakit. Mata merupakan salah satu indera yang berperan penting dalam pembelajaran daring. Tidak hanya guru tapi siswa pun mengeluh karena diharuskan melihat ke layar gawai setiap kali pembelajaran dilaksanakan. Melalui wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Jepang SMKN 7 Pekanbaru, terdapat beberapa siswa yang mengeluhkan mata sakit karena terlalu lama melihat layar handphone saat pembelajaran daring dilaksanakan.

2) Kendala dalam memahami pelajaran

Menurut Limbong (2020:51) dalam perbandingan perilaku emosional siswa sebelum pembelajaran dan saat pembelajaran daring menunjukkan bahwa siswa sulit dalam memahami pembelajaran. Melalui observasi yang sudah dilakukan, banyak ditemukan siswa yang masih kurang dalam memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru bahasa Jepang di SMKN 7 Pekanbaru. Hal ini dilihat dari tugas yang dikerjakan oleh siswa, terdapat banyak kesalahan baik dalam penulisan huruf *Katakana* maupun instruksi pembuatan tugas.

3) Kendala gawai sebagai media pembelajaran

Menurut Anugrahana (2020:286) kendala saat pembelajaran daring yaitu terdapat beberapa siswa yang tidak memiliki gawai. Kondisi perekonomian menjadi faktor utama dari ada atau tidaknya gawai pada siswa. Dikarenakan keterbatasan yang ada membuat guru menjadi sulit untuk melaksanakan pembelajaran.

4) Kendala sinyal dan koneksi internet

Menurut Rugianti (2020:299) koneksi internet menjadi hal penting dalam pelaksanaan pembelajaran daring dan masih menjadi hal yang dikeluhkan oleh masyarakat. Banyak siswa SMKN 7 Pekanbaru yang mengeluhkan kendala ini. Saat siswa terlambat bergabung pada pertemuan yang menggunakan *Google Meet* perhatian guru akan terbagi antara mengajar dan mengizinkan siswa masuk ke pertemuan virtual tersebut sehingga kondisi ini mengganggu konsentrasi guru dan siswa lainnya.

5) Kendala lingkungan belajar

Menurut Nabila dan Sulistyaningsih (2020:68) pembelajaran daring membuat siswa kurang berkonsentrasi adalah karena kondisi rumah yang ramai dan masalah-masalah yang lain. Siswa terkadang mengeluhkan tentang kondisi lingkungan belajarnya yang tidak kondusif.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penjelasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pembelajaran huruf *Katakana* secara luring dan daring di SMKN 7 Pekanbaru. Perbedaan ini terdapat pada strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Saat luring, interaksi antara guru dan siswa terjadi secara tatap muka. Guru cenderung menggunakan strategi diskusi dan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil karena dianggap dapat efektif untuk digunakan secara langsung dengan siswa.

Guru menjelaskan materi secara langsung tanpa harus merasa tergesa-gesa dan memikirkan kondisi jaringan. Pada pembelajaran daring, guru tidak menggunakan strategi yang berhubungan dengan aktivitas kinerja dan kelompok kecil. Guru lebih berfokus kepada pemberian materi. Saat pembelajaran secara luring, guru memiliki keleluasaan dalam mengajar sedangkan saat pembelajaran daring, terdapat keterbatasan waktu. Perbedaan sistematis waktu juga ditemukan antara pembelajaran secara luring dan pembelajaran daring. Perbedaannya adalah pada saat pembelajaran luring durasi waktunya lebih panjang dibandingkan saat pembelajaran daring.

Pada saat pembelajaran daring, guru menggunakan *Slide Power Point* yang berisikan materi pembelajaran dan video pembelajaran. Guru juga menggunakan aplikasi lain di antaranya adalah *Google Classroom* sebagai media siswa mengumpulkan tugas dan bertanya seputar tugas dan *Google Meet* sebagai media pertemuan virtual bersama siswa.

Kendala yang terjadi pada pembelajaran daring di SMKN 7 Pekanbaru adalah ketidakstabilan jaringan internet menyebabkan proses belajar mengajar terganggu, guru kesulitan memantau siswa, sulitnya menemukan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa serta ada beberapa siswa yang tidak memiliki gawai untuk pembelajaran secara daring.

Saran yang dapat diberikan adalah hendaknya guru dapat memilih media dan strategi yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik dari pembelajaran yang dilakukan agar tidak timbulnya berbagai kendala yang dapat menghambat proses pembelajaran secara daring.

Dengan adanya keterbatasan waktu serta data dari penelitian yang telah dilakukan terhadap guru bahasa Jepang SMKN 7 Pekanbaru hal yang perlu disampaikan sebagai saran untuk peneliti selanjutnya adalah hendaknya dapat mengembangkan penelitian dengan cara mengkaji pada variable lainnya yang dapat memberikan solusi bagi keterbatasan pembelajaran daring saat ini.

Daftar Pustaka

- [1] A. Sadikin, H. Afreni, "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19", *Biodik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, vol. 6, no. 2, pp. 214-224, 2020.
- [2] D. Istiqomah, L. Diner, and C. K. Wardhana, "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa SMK Bagimu Negeriku Semarang," *Jurnal Chie*, vol. 4, no. 1, pp. 319-563, 2015.
- [3] D. M. S, Mardani, 2012, "Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Hiragana dan Katakana," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 45, no. 3, 2012.
- [4] D. Matsumoto, "Culture, context and behaviour", *Journal Personality*, vol. 75, no. 6, pp. 1285-1320, 2007.
- [5] D. Sawitri, "Penggunaan Google Meet untuk Work From Home di Era Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)", *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol.2, no. 1, 2020.
- [6] N.P.M. Nandini, D. M. S. Mardani and G.S . Hermawan, G.S, "Profil Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Ubud", *JPBJ: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, vol. 5, no. 2, pp. 295-303, 2019.
- [7] R. M. Gagne, "Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran", Jakarta: PAUD Dirjen Dikti Jakarta, 1989.
- [8] R. Supriani, and I. R. Siregar, 2012. "Penelitian Analisis Kesalahan Berbahasa", *Jurnal Edukasi Kultura: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, vol. 3, no. 2, 2012.
- [9] S. Arikunto, "Prosedur Penelitian", Yogyakarta: Rineka Cipta, 2006.
- [10] S.D. Budiwati, J. Haryatno, and E.M. Dharma, "Japanese Character (Kana) Pattern Recognition Application Using Neural Network", *International Conference on Electrical Engineering and Informatics*, 2011.
- [11] Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D", Bandung: CV Alfabeta, 2015.
- [12] T. A. P. Dewi, and A. Sadjiarto, "Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp.1909-1917, 2021.

- [13] W. A. F. Dewi, "Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 55–61, 2020.
- [14] World Health Organization, "WHO Coronavirus Disease (COVID-19) Dashboard", Nov. 23, 2021 [online]. Available: <https://covid19.who.int/table>.