

## PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA JEPANG BAGI SISWA KELAS XII SMKN 7 PEKANBARU

V. Anissa<sup>1</sup>, R.P. Faisal<sup>2</sup>, Y.A. Nasution<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

<sup>2</sup>SMKN 7 Pekanbaru, Riau

e-mail: [viranda.anissa2818@student.unri.ac.id](mailto:viranda.anissa2818@student.unri.ac.id), [rifozaizal15@guru.smk.belajar.id](mailto:rifozaizal15@guru.smk.belajar.id),  
[yenny.aristia@lecturer.unri.ac.id](mailto:yenny.aristia@lecturer.unri.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran daring mata pelajaran bahasa Jepang bagi siswa kelas XII SMKN 7 Pekanbaru dan mengetahui kendala yang dialami selama proses pembelajaran daring mata pelajaran bahasa Jepang bagi siswa kelas XII SMKN 7 Pekanbaru. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 10 orang siswa kelas XII SMKN 7 Pekanbaru, sedangkan objek penelitian ini yaitu data primer berupa wawancara dan data sekunder berupa dokumentasi. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat menjadi solusi terhadap situasi pandemi saat ini dan membuat pembelajaran daring bahasa Jepang lebih variatif melalui beragam aplikasi sehingga menjadikan para siswa tidak bosan dan lebih cepat memahami materi yang disampaikan dan kendala yang dihadapi dalam proses belajar daring karena terkendala signal serta siswa yang tidak memiliki smartphone dalam melaksanakan proses pembelajaran dari jarak jauh..

**Kata kunci:** pembelajaran daring, teknologi, bahasa jepang

### Abstract

*This study aims to describe the use of technology in the online learning process of Japanese subjects for class XII students of SMKN 7 Pekanbaru and to find out the obstacles experienced during the online learning process of Japanese subjects for class XII students of SMKN 7 Pekanbaru. The subjects in this study were 10 students of class XII of SMKN 7 Pekanbaru, while the object of this research was primary data in the form of interviews and secondary data in the form of documentation. This type of research is qualitative. Data collection techniques by means of observation, interviews and documentation. The data analysis technique is descriptive qualitative. The results of the study indicate that the use of technology can be a solution to the current pandemic situation and make online learning Japanese more varied through various applications so that students are not bored and understand the material presented faster and the obstacles faced in the online learning process due to signal and signal constraints. students who do not have smartphones in carrying out the learning process remotely.*

**Keywords :** online learning, technology, japanese

### 1. Pendahuluan

Lonjakan kasus positif Covid-19 berdampak pada dunia pendidikan. Pemberlakuan kebijakan *physical distancing* yang diterapkan pemerintah menjadi dasar pelaksanaan proses belajar dari rumah. Hal ini dirasa membuat kaget guru maupun siswa dengan pembelajaran yang berubah secara tiba-tiba, dikarenakan guru harus mengubah sistem pembelajaran yang awalnya belajar secara tatap muka kini semua pembelajaran dilakukan secara *online* dengan pemanfaatan teknologi informasi. Teknologi Informasi adalah solusi dari pemberlakuan pembelajaran secara daring. Banyak media informasi yang digunakan oleh pendidik untuk melakukan pembelajaran secara daring [7].

Pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dengan menggunakan *gadget* dan perangkat komputer yang saling terhubung antara siswa dan guru. Pembelajaran daring tentunya telah diterapkan oleh hampir seluruh sekolah termasuk di SMKN 7 Pekanbaru. Pada sekolah ini telah diterapkan beberapa aplikasi sebagai media pembelajaran. Adapun aplikasi yang

digunakan seperti *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *Google Meet* dan *Whatsapp Group* yang penggunaannya juga telah dilakukan sebelum pembelajaran daring (ketika pembelajaran tatap muka). Salah satunya diterapkan pada mata pelajaran bahasa Jepang bagi siswa kelas XII.

Upaya peningkatan efektivitas pembelajaran bahasa Jepang di SMKN7 Pekanbaru secara daring, maka dipilih media teknologi yang mudah digunakan oleh siswa maupun guru dalam berinteraksi dengan pemanfaatan aplikasi seperti *Google Classroom*, *Zoom Meeting* dan *Whatsapp Group*. Pemanfaatan teknologi dari masing-masing aplikasi tersebut bisa digunakan sesuai keperluan belajar seperti berdiskusi materi, mengisi absensi bahkan melakukan ujian online menggunakan kamera dan suara. Aplikasi itu dapat diakses oleh siswa melalui *handphone* masing-masing dengan menggunakan jaringan internet. Melalui pemanfaatan teknologi ini diharapkan pembelajaran bahasa Jepang lebih bervariasi, lebih efektif dan efisien sehingga proses belajar tetap berjalan dengan baik.

Banyak siswa terbatas akan fasilitas yang dimiliki untuk mendukung perkuliahan online. Mulai dari keterbatasan sinyal, borosnya penggunaan paket data, banyak mahasiswa yang belum mempunyai laptop, bahkan banyak mahasiswa yang tidak tinggal di kota tetapi tinggal dipedalaman/pegunungan yang jauh dari akses internet. Namun, Peluang-peluang pemanfaatan teknologi informasi yang perlu dikembangkan oleh dosen secara inovatif dan tentunya akan sangat bermanfaat dalam dunia pembelajaran dan era digital.

Kajian semacam ini sudah pernah dilakukan oleh Ketut Sudarsana, Pusparani, Selasih, Juliantari, & Wayan Renawati [4] yang menemukan sejumlah peluang dan tantangan yang dihadapi dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk menunjang kegiatan pendidikan. Selain itu, dilakukan oleh Juliantari, Sudarsana, Sutriyanti, Temon Astawa, Hendrawathy Putri, & Saddhono [6] juga pernah melakukan kajian terhadap pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan evaluasi melalui penggunaan game interaktif. Hasilnya menunjukkan keefektifan teknologi informasi tersebut dalam menunjang pembelajaran dan evaluasi asalkan digunakan secara tepat dan daya dukung memadai.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, timbul ketertarikan untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran daring mata pelajaran bahasa Jepang bagi siswa kelas XII SMKN 7 Pekanbaru dan mengetahui kendala yang dialami selama proses pembelajaran daring mata pelajaran bahasa Jepang bagi siswa kelas XII SMKN 7 Pekanbaru.

## 2. Metode

Subjek dalam penelitian ini sebanyak 10 orang siswa kelas XII SMKN 7 Pekanbaru, sedangkan objek penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Menurut Hasan [2] data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya. Data primer dalam penelitian ini berupa observasi dan wawancara. Sedangkan data sekunder menurut Sugiyono [9] Data sekunder adalah pengumpulan data melalui cara tidak langsung atau harus melakukan pencarian mendalam dahulu seperti melalui dokumentasi, internet dan buku. Data sekunder dalam penelitian ini berupa dokumentasi. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 7 Pekanbaru yang berlokasi di Jalan Yos Sudarso, Lembah Damai, Kecamatan Rumbai Pesisir, Kota Pekanbaru, Riau.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mencatat dan mengamati secara langsung pembelajaran bahasa Jepang secara daring di SMKN 7 Pekanbaru. Wawancara dilakukan langsung dengan beberapa siswa kelas XII yang mempelajari mata pelajaran bahasa Jepang SMKN 7 Pekanbaru. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi terstruktur, yaitu wawancara yang pelaksanaannya lebih bebas dari wawancara terstruktur. Wawancara ini bertujuan untuk menemukan permasalahan dengan lebih terbuka, yaitu dengan mengajukan pertanyaan yang memicu pendapat dan ide-ide dari informal [9].

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### *Pemanfaatan Teknologi*

Bagi dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi mempunyai arti penting terutama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, pemerataan kesempatan pendidikan dan peningkatan efektifitas pendidikan. Pada proses pembelajaran di sekolah saat ini, banyak memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi pembelajaran yang memang seharusnya memerlukan komponen pembantu belajar melalui media yang layak dan relevan sehingga membantu guru dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini teknologi informasi cenderung lebih banyak berperan sebagai alat bantu atau media dalam proses pembelajaran di kelas. Memang tidak sedikit dalam membantu proses pendidikan di sekolah, selain sebagai media teknologi informasi juga banyak digunakan sebagai administrasi sekolah misalnya untuk mengolah data sekolah maupun sebagai sarana pengolahan nilai siswa sebagai komponen yang tidak terpisahkan dalam merencanakan dan mengelola suatu kondisi di dalam kelas.

Upaya memanfaatkan teknologi informasi pada proses pembelajaran merupakan bentuk adaptasi atas perkembangan ilmu pengetahuan yang berkembang saat ini. Kenyataan memang tidak sedikit sekolah yang masih kesulitan dalam melakukan proses pembelajaran yang *up date* berbasis teknologi ini. Melalui proses pembelajaran berbasis teknologi informasi, banyak kendala yang dialami oleh pendidik maupun peserta didik.

Adapun pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pendidikan secara garis besar meliputi menggunakan *E-learning*. Menurut Onno W. Purbo [8], *E-learning* merupakan bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk maya. Melalui *e-learning* belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Belajar mandiri berbasis kreativitas peserta didik yang dilakukan melalui *e-learning* mendorong peserta didik untuk melakukan analisa dan sintesa pengetahuan, menggali, mengolah, dan memanfaatkan informasi, menghasilkan tulisan, informasi dan pengetahuan sendiri.

Penggunaan *E-learning* dapat dilakukan melalui jaringan internet, sehingga sumber belajar bukan hanya guru, tetapi juga siapa saja yang ada diberbagai belahan dunia. Ada beberapa fasilitas yang disediakan oleh *e-learning* yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar antara lain seperti *e-book*, *e-library*, *email*, *mailing list*, *news group*, interaksi dengan pakar, *world wide web (www)* dan beberapa blog lainnya.

Berbagai pihak dapat melaksanakan penggunaan *e-learning*. Perguruan tinggi dan sekolah diharapkan mampu untuk menyelenggarakan *e-learning* sendiri. Secara sederhana *e-learning* dapat dilaksanakan oleh guru dengan membuat situs sendiri yang berkaitan dengan pelajarannya. Guru pelajaran bahasa Jepang di SMKN 7 Pekanbaru menggunakan *e-learning* dengan seperti *e-book* dan *world wide web* sebagai referensi ilmu pengetahuan untuk diajarkan ke siswa dan membuat kelas online melalui *Google Classroom* dan *Whatsapp Group*. Sedangkan bagi siswa pemanfaatan *e-learning* dalam belajar bahasa Jepang yang sering digunakan yaitu aplikasi kamus (*jishoo*).

#### *Pembelajaran Daring*

Pembelajaran daring (dalam jaringan) adalah pembelajaran yang mempertemukan guru dan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet [1]. Proses belajar mengajar antara peserta didik dengan guru maupun antara peserta didik dengan sumber belajarnya (perpustakaan) dalam tetap berjalan dengan proses pembelajaran daring. Meskipun secara fisik terpisah atau berjauhan, namun tetap bisa berinteraksi, berkomunikasi bahkan berkolaborasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam proses pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone* android, laptop atau komputer yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja [1].

Berkaitan dengan siklus pembelajaran daring tentu saja ada tantangan khusus yang dialami antara guru dan peserta didik. Tantangan ini berupa lokasi peserta didik dan guru yang terpisah saat melaksanakan proses pembelajaran menyebabkan guru tidak dapat

mengawasi peserta didik secara langsung, sehingga tidak ada jaminan bahwa peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu sarana prasarana yang dimiliki guru dan siswa harus mampu menunjang pembelajaran daring yang dilakukan. Di samping itu tantangan lain yang dapat menjadi kendala dalam pembelajaran daring adalah pembiayaan atau kuota internet. Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran daring, misalnya kelas-kelas virtual seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *schoolology* serta aplikasi pesan instan seperti *Whatsapp* [1].

#### *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran daring bahasa Jepang yang digunakan di kelas XII SMKN 7 Pekanbaru*

Menurut H. Malik [5] media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Media pembelajaran terdiri dari 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 khususnya pada mata pelajaran bahasa Jepang, proses pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*, *Zoom Meeting* dan *Whatsapp Group*.

#### *Google Classroom*

*Google Classroom* atau yang biasa disebut sebagai ruang kelas *online* merupakan suatu media pembelajaran yang disediakan untuk peserta didik sebagai pengganti pembelajaran tatap muka untuk memudahkan mendapat materi ajar dan dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan serta menggolongkan tugas-tugas tanpa kertas dalam ruang lingkup pendidikan. Proses penyampaian materi dari guru kepada peserta didik dapat dimaksimalkan dengan *google classroom* sehingga materi tetap bisa tersampaikan secara keseluruhan meskipun secara daring.

*Google classroom* mempunyai kemampuan untuk membuat salinan otomatis dari tugas yang sudah dibuat oleh siswa. Pendidik juga dapat mengecek setiap tugas yang dikumpulkan siswa didalam kelas virtual yang sudah dibuat. Manfaat *google classroom* yaitu: a). Pembuatan kelas yang mudah, guru dapat menambahkan peserta didik langsung dengan berbagi kode kelas untuk bergabung, b). Efisien waktu, karena pengerjaan tugas siswa yang sederhana tanpa menggunakan kertas memungkinkan guru membuat, memeriksa dan menilai tugas dengan cepat dalam satu lokasi, c). Meningkatkan pengorganisasian, siswa dapat melihat semua tugasnya dihalaman tugas dan semua materi secara otomatis disimpan ke dalam folder di *google drive* dan terakhir dapat meningkatkan komunikasi, hal ini berupa pengumuman yang dibuat oleh guru ataupun proses diskusi mengenai pembelajaran antara guru dan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas XII bahasa Jepang SMKN 7 Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *google classroom* untuk mempelajari jenis huruf dan materi pelajaran dengan *slide powerpoint* pada tiap kelas. Selain itu, guru juga memberikan absensi, video pembelajaran dan tugas kepada siswa melalui media *google classroom* ini. Kemudian, siswa dapat mengakses materi pelajaran dan mengisi absensi serta mengerjakan tugas yang telah diberikan dan dapat berdiskusi melalui kolom komentar yang disediakan.

Dalam pembelajaran, guru dapat menggunakan fasilitas membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (*real-time*). Peserta didik sendiri dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung. Dari sisi pembelajar, belajar menggunakan *google classroom* dianggap hemat kuota internet. Memang media pembelajaran daring ini tidak membutuhkan kuota yang banyak untuk mengaksesnya karena memiliki pola layanan akses berupa *plaffrom* seperti media sosial pada umumnya.

#### *Zoom Meeting*

*Zoom meeting* adalah salah satu aplikasi *video conference* yang menyediakan fasilitas untuk berinteraksi tatap muka antara pendidik dan peserta didik secara virtual dengan memanfaatkan teknologi melalui perangkat komputer, laptop maupun *gadget*. *Zoom meeting* ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan suara, video, kamera dan perangkat seluler untuk pertemuan secara online. Aplikasi ini mempunyai nilai dan kualitas yang baik, dapat dibuktikan dengan perusahaan yang sudah masuk dalam fortune 500 sudah menggunakan layanan ini [10]. Keberlangsungan *video konferensi* pada saat *meeting* keamanan rekamannya lebih terjaga [3].

*Zoom meeting* merupakan sebuah layanan konferensi video yang memiliki kemampuan praktis dalam menghadirkan suasana meeting secara daring. Seperti yang dilansir id.cloudhost.com, pengguna aktif Zoom kian melonjak pesat sekitar 2,22 juta perbulan sejak pandemi COVID-19 merebak secara global per Maret 2020 lalu. Aplikasi *zoom meeting* ini merupakan aplikasi berbayar yang dapat diakses dengan kapasitas pengguna maksimal 100 orang dan batasan durasi konferensi sekitar 40 menit. Dalam pengajaran daring yang telah dilalui sekitar 2 kali pertemuan untuk semua kelas, guru bahasa Jepang mengalami banyak kemudahan saat menggunakan *zoom meeting* dikarenakan selain memiliki fitur kamera, suara dan video juga dilengkapi dengan fitur *sharing screen* yang mampu memfasilitasi kebutuhan guru dalam memberikan materi pelajaran layaknya pertemuan tatap muka di dalam kelas konvensional kepada para peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan beberapa siswa kelas XII bahasa Jepang SMKN 7 Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Zoom Meeting* saat mengajarkan huruf kepada pembelajar. Guru akan menggunakan fitur *share screen* untuk menampilkan *slide powerpoint* dan fitur *whiteboard* 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. Selain itu, penggunaan *zoom meeting* juga digunakan saat pembelajaran kosakata seperti nama makanan dan nama tempat makan dalam bahasa Jepang, disana siswa dan guru dapat berdiskusi lebih baik dan mendapat respon yang lebih cepat karena menggunakan fitur *camera*.

Namun disisi siswa, pembelajaran dengan aplikasi *zoom meeting* dianggap sangat menguras kuota internet karena harus mengaktifkan kamera dan suara dalam durasi yang cukup lama. Selain karena kuota yang dirasa memberatkan, sebagian dari siswa banyak yang mengeluhkan perihal jaringan internet yang buruk atau tidak stabil sehingga menyebabkan akses yang terputus-putus selama pembelajaran daring melalui *zoom meeting* ini. Faktor ini tentu saja tidak lepas dari jangkauan lokasi setiap *provider* yang siswa gunakan dengan lokasi tempat mereka mengakses *zoom* berbeda-beda yang membuat hal tersebut dapat terjadi. Sehingga, jika pembelajaran lewat *zoom* tetap dipaksakan, maka tidak semua siswa dapat merasakan manfaat dari materi yang disampaikan karena sebagian dari mereka masih terkendala dengan kondisi jaringan yang tidak stabil.

### *Whatsapp Group*

*WhatsApp Messenger* merupakan aplikasi pesan lintas *platform* yang memungkinkan orang dapat bertukar pesan tanpa biaya SMS, karena *WhatsApp Messenger* menggunakan paket data internet yang sama untuk email, browsing web, dan lain-lain. Aplikasi *WhatsApp Messenger* menggunakan koneksi 3G/4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan *WhatsApp*, kita dapat melakukan obrolan *online*, berbagi file, bertukar foto, dan lain-lain [11].

Pada saat pertama kali pembelajaran daring diumumkan pada pertengahan Maret 2020 lalu, peserta didik SMKN 7 Pekanbaru sangat antusias mengikuti pembelajaran daring. Untuk itu, dibuatlah *whatsapp group* khususnya mata pelajaran bahasa Jepang bagi kelas XII. Fungsi *whatsapp group* tersebut sebagai media utama untuk menjembatani

interaksi guru dan peserta didik dsebelum mempersiapkan media daring yang lain. Materi pelajaran dan tugas dikirimkan dalam bentuk teks (word/ excel), gambar, audio dan video. Sedangkan untuk penugasan, biasanya lembar jawaban siswa akan difoto dan diuploadke whatsapp group untuk nantinya dinilai guru. Whatsspp group ini dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik agar dapat berinterakti dan saling berkoordinasi terkait pembelajaran serta saling tukar berbagai informasi mengenai pembelajaran.

Tentu saja sebagai alternatif media pembelajaran, *whatsapp group* memiliki beberapa kelemahan dan kendala dalam platformnya seperti pola komunikasi yang kurang responsif karena hanya berjalan satuarah, waktu yang tidak terbatas (bisa kapan saja untuk saling merespon) atau tidak tergantung dari jam pelajaran dan kurang maksimalnya materi yang diampaikan sehingga tidak adanya umpan balik dari peserta didik. Hal ini tampak pada pembelajaran bahasa Jepang, dimana materi yang disampaikan berupa teori, hafalan, video dan praktik. Teori dan video masih tersampaikan dengan baik, namun jika pada hafalan dan praktik ini mengalami kendala karena keterbatasan informasi dan kurangnya pemahaman tentang materi yang disampaikan. Namun kelebihan dari *whatsapp group* ini adalah sebagai jalannya komunikasi dan koordinasi yang efektif dan efisien dikarenakan masing masing peserta didik dan juga guru memilih aplikasi ini dalam *handphone* sehingga informasi akan mudah didapatkan.

#### *Perbedaan Pembelajaran Daring dan Luring di SMKN 7 Pekanbaru*

Perbedaan yang terlihat jelas antara proses pembelajaran luring dan daring di SMKN 7 Pekanbaru adalah perubahan waktu belajar dan intensitas penggunaan media pembelajaran. Waktu pembelajaran daring dan luring bahasa Jepang di SMKN 7 Pekanbaru berbeda, hal ini merupakan salah satu kebijakan sekolah untuk menyingkat waktu pembelajaran agar siswa dan guru tidak boros kuota internet. 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. Sehingga untuk mencocokkan waktu pembelajaran yang disingkat, 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.

Selain itu, 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. Strategi pembelajaran kosakata yang digunakan guru saat daring dan luring juga berbeda. Saat pembelajaran daring, guru hanya dapat menggunakan strategi ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Sedangkan saat pembelajaran luring, selain 4 strategi tersebut guru juga dapat menggunakan strategi diskusi, kerja kelompok kecil dan aktivitas kinerja.

Saat pembelajaran luring, media atau alat bantu ajar yang digunakan adalah *slide powerpoint*, proyektor dan *speaker*. Saat pembelajaran daring, guru menggunakan aplikasi pembelajaran daring seperti *google classroom*, *zoom meeting* dan *whatsapp group* serta memberikan video pembelajaran.

#### *Kendala yang dialami selama proses pembelajaran daring mata pelajaran bahasa Jepang bagi siswa kelas XII SMKN 7 Pekanbaru*

Pembelajaran daring sulit dilakukan saat jaringan internet lemah. Pembelajaran daring memiliki kelemahan yaitu ketika layanan internet lemah, siswa kesulitan untuk memahami instruksi dari guru (Astuti, P., & Febrian, F. dalam Sadikin, A. & Afreni, H. 2020 ). Hal ini menjadi kendala dalam mengajarkan kosakata, karena jika jaringan internet guru atau siswa bermasalah, siswa akan kesulitan dalam menyerap materi kosakata yang diajarkan. Kendala kedua adalah pembelajaran daring memerlukan kuota internet yang banyak. Hal ini sesuai dengan pendapat Naserly, M.K [1] bahwa pembelajaran daring menggunakan konferensi video membutuhkan biaya yang cukup mahal. Sehingga guru tidak bisa memantau siswa saat pembelajaran jika kamera siswa dinonaktifkan karena alasan kuota internet terbatas.

Kendala selanjutnya adalah saat siswa terlambat bergabung Zoom Meeting perhatian guru akan terbagi antara mengajar dan mengizinkan siswa masuk ke pertemuan virtual tersebut. Sehingga hal ini membuat konsentrasi guru terganggu. Selanjutnya, kendala yang dihadapi dalam pembelajaran daring ini yaitu ada beberapa peserta didik yang tidak memiliki *smartphone* sebagai sarana untuk melakukan proses pembelajaran akibatnya peserta didik keterbatasan untuk mengetahui informasi yang akan di disampaikan guru dan kesulitan untuk menerima materi yang baik maupun untuk mengumpulkan tugas.

Kemudian, kendala lainnya yang dirasakan siswa adalah signal yang sulit terjangkau atau akses jaringan internet yang tidak stabil. Padahal, seharusnya memerlukan jaringan internet yang kuat dan baik dalam proses pembelajaran daring mengingat dilakukan dengan kuota internet. Pembelajaran menjadi tidak efektif karena ada beberapa permasalahan teknis yang terjadi seperti suara yang putus-putus dan video yang berhenti atau menyebabkan peserta didik tidak dapat menyerap informasi yang disampaikan guru secara keseluruhan. Tantangan dan kendala belajar melalui daring selanjutnya adalah harga kuota internet yang terlalu mahal bagi sebagian besar siswa. Apalagi paket internet yang mahal tersebut seringkali dibatasi untuk besaran kuota tertentu saja yang tentunya tidak cukup untuk kebutuhan peserta didik dan gurunya menjalankan video konferensi seperti melalui *zoom meeting*.

Kendala terakhir yaitu, banyaknya gangguan belajar di rumah. Hal ini berbeda dengan proses belajar mengajar di sekolah. Tidak semua pelajar memiliki kondisi rumah yang sama untuk mendukung proses belajar. Banyak dari pelajar tidak memiliki ruang belajar yang sunyi, senyap, mendapat sinar yang mencukupi dan nyaman. Apalagi sering ditemukan aktivitas di lingkungan rumah menyebabkan gangguan yang cukup banyak bagi peserta didik. Gangguan tersebut sangat beragam, mulai dari gangguan suara, gangguan pandangan dan banyak lagi yang menyebabkan peserta didik tidak dapat fokus belajar.

#### *Kendala Yang Dialami Selama Proses Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Jepang Bagi Siswa Kelas XII SMKN 7 Pekanbaru*

Pembelajaran daring sulit dilakukan saat jaringan internet lemah. Pembelajaran daring memiliki kelemahan yaitu ketika layanan internet lemah, siswa kesulitan untuk memahami instruksi dari guru [1]. Hal ini menjadi kendala dalam mengajarkan kosakata, karena jika jaringan internet guru atau siswa bermasalah, siswa akan kesulitan dalam menyerap materi kosakata yang diajarkan. Kendala kedua adalah pembelajaran daring memerlukan kuota internet yang banyak. Hal ini sesuai dengan pendapat Naserly, M.K [1] bahwa pembelajaran daring menggunakan konferensi video membutuhkan biaya yang cukup mahal. Sehingga guru tidak bisa memantau siswa saat pembelajaran jika kamera siswa dinonaktifkan karena alasan kuota internet terbatas.

Kendala selanjutnya adalah saat siswa terlambat bergabung Zoom Meeting perhatian guru akan terbagi antara mengajar dan mengizinkan siswa masuk ke pertemuan virtual tersebut. Sehingga hal ini membuat konsentrasi guru terganggu. Selanjutnya, kendala yang dihadapi dalam pembelajaran daring ini yaitu ada beberapa peserta didik yang tidak memiliki *smartphone* sebagai sarana untuk melakukan proses pembelajaran akibatnya peserta didik keterbatasan untuk mengetahui informasi yang akan di disampaikan guru dan kesulitan untuk menerima materi yang baik maupun untuk mengumpulkan tugas.

Kemudian, kendala lainnya yang dirasakan siswa adalah signal yang sulit terjangkau atau akses jaringan internet yang tidak stabil. Padahal, seharusnya memerlukan jaringan internet yang kuat dan baik dalam proses pembelajaran daring mengingat dilakukan dengan kuota internet. Pembelajaran menjadi tidak efektif karena ada beberapa permasalahan teknis yang terjadi seperti suara yang putus-putus dan video yang berhenti atau menyebabkan peserta didik tidak dapat menyerap informasi yang disampaikan guru secara keseluruhan. Tantangan dan kendala belajar melalui daring selanjutnya adalah harga kuota internet yang terlalu mahal bagi sebagian besar siswa. Apalagi paket internet yang mahal tersebut seringkali dibatasi untuk besaran kuota tertentu saja yang tentunya

tidak cukup untuk kebutuhan peserta didik dan gurunya menjalankan video konferensi seperti melalui *zoom meeting*.

Kendala terakhir yaitu, banyaknya gangguan belajar di rumah. Hal ini berbeda dengan proses belajar mengajar di sekolah. Tidak semua pelajar memiliki kondisi rumah yang sama untuk mendukung proses belajar. Banyak dari pelajar tidak memiliki ruang belajar yang sunyi, senyap, mendapat sinar yang mencukupi dan nyaman. Apalagi sering ditemukan aktivitas di lingkungan rumah menyebabkan gangguan yang cukup banyak bagi peserta didik. Gangguan tersebut sangat beragam, mulai dari gangguan suara, gangguan pandangan dan banyak lagi yang menyebabkan peserta didik tidak dapat fokus belajar.

#### 4. Simpulan dan Saran

Proses pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi COVID-19 ini sangat terbantu dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada sekarang, sehingga semua proses belajar mengajar tetap dapat berjalan dengan baik. Kemajuan teknologi yang sudah sangat maju saat ini, internet bisa menghubungkan siswa dengan guru dalam proses belajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring pada kelas XII di SMKN 7 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 yaitu berupa beberapa aplikasi yang dapat di unduh melalui *smartphone* dan dapat difungsikan sebagai media belajar online.

Berdasarkan hasil penelitian menemukan adanya beragam penggunaan aplikasi yaitu aplikasi google classroom, zoom meeting dan whatsapp group. Beberapa aplikasi tersebut dinilai menjadi alternatif terhadap pelaksanaan proses belajar daring sehingga tetap efektif dan efisien.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, google classroom dan whatsapp group digunakan untuk mempelajari huruf dan memahami materi yang diberikan oleh guru serta sebagai tempat diskusi antara guru dan siswa. Selain itu, sebagai media belajar dalam bentuk video yang dapat didownload dan diakses oleh siswa melalui google drive. Sedangkan, zoom meeting digunakan untuk memfasilitasi kebutuhan pengajar dalam menyajikan bahan ajar layaknya pertemuan tatap muka di dalam kelas konvensional kepada para peserta didik. Penggunaan zoom meeting bisa digunakan dalam mempelajari kosakata maupun pola kalimat sederhana agar materi lebih dapat tersampaikan kepada siswa karena melalui suara dan kamera.

Namun, terdapat beberapa kendala yang dialami oleh siswa selama proses pembelajaran daring seperti signal yang sulit terjangkau atau akses jaringan internet yang lambat, Permasalahan teknis seperti suara yang putus-putus dan video yang berhenti menyebabkan pembelajaran tidak efektif dan murid tidak dapat menyerap informasi yang disampaikan guru secara utuh. Lalu, harga kuota internet yang terlalu mahal bagi sebagian besar siswa dan banyaknya gangguan belajar di rumah karena tidak semua pelajar memiliki kondisi rumah yang sama untuk mendukung proses belajar sehingga munculnya beberapa distraksi seperti distraksi suara, distraksi pandangan dan banyak lainnya yang menyebabkan pelajar tidak dapat fokus belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hendaknya untuk mendapatkan proses pembelajaran yang efektif dan kondusif diperlukan kerjasama antara guru dan peserta didik dengan proses pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga penyampaian materi dan pemberian tugas dapat terlaksana dengan baik sesuai waktu yang sudah ditentukan.

#### Ucapan Terimakasih

**Jika ada**, ucapan terimakasih ditujukan kepada institusi resmi atau perorangan sebagai penyandang dana atau telah memberikan kontribusi lain dalam penelitian. Ucapan terimakasih dilengkapi dengan nomor surat kontrak penelitian.



### Daftar Pustaka

- [1] A. Sadikin, H. Afreni H, "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19", *Biodik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, vol. 6, no. 2, pp. 214-224, 2020.
- [2] H. Ibnu, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Daring (Whatsapp Group, Google Classroom Dan Zoom Meeting)", *Jurnal Cendekia*, vol. 12, no. 2, pp. 170-174, 2020.
- [3] I.A. Brahma, "Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta", *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, vol. 6, no.2, pp. 97, 2020.
- [4] K. Sudarsana, et al., "Expectations And Challenges Of Using Technology In Education", *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1175, no. 1, 2019.
- [5] M.A. Ma'ruufah, G. Rivan and Chumdari. (2021), "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Daring Era Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Nalar Pendidikan*, vol. 9, no. 1, pp. 36-42, 2021.
- [6] N. K. Juliantari, et al., "Educational Games Based in Information Technology as Innovation Evaluation Activity in Learning", *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1114, no. 1, 2018.
- [7] N. K. S. Astini, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasarpada Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Lampuhyang*, vol. 11, no. 2, pp. 14-18, 2020.
- [8] O.W. Purbo, "Teknologi E-Learning", Jakarta: Elex Media Komputindo, 2002.
- [9] Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung : CV Alfabeta, 2015.
- [10] T. Wibawanto, "Pemanfaatan Video Conference Dalam Pembelajaran Tatap Muka Jarak Jauh dalam Rangka Belajar dari Rumah, 2020.
- [11] W. Hartanto, "Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal UNEJ*, 2016.