



JURNAL

Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha

p-ISSN : 2613-9626 (cetak) dan e-ISSN : 2613-9618 (online)

Volume 8 Nomor 2

Juli 2022



Editor

Gede Satya Hermawan

Yeni

Irvina Restu Handayani

Kadek Eva Krishna Adnyani

I Wayan Sadyana

Desak Made Sri Mardani

Ni Nengah Suartini

Putu Dewi Merlyna Y.P

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

2022

Daftar Isi

Analisis Kesalahan Intonasi <i>Darou</i> Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau	91-99
Penerapan Metode <i>Project Based Learning</i> “Teman Jepang” Melalui Penggunaan Aplikasi <i>Hello Talk</i> Untuk Pembelajaran Menulis Bahasa Jepang	100-111
Pengaruh <i>Project-Based Learning</i> Terhadap Kemampuan <i>Sakubun</i> Mahasiswa	112-121
Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Oleh Siswa SMAN 6 Malang	122-131
Penggunaan Website Wkwk Japan Dalam Pembelajaran Mandiri Pada Mata Kuliah <i>Nihongo Shokyyu</i> Pada Masa Pandemi <i>Covid-19</i>	132-140
Media Pembelajaran Huruf <i>Katakana</i> Berbasis Daring Di SMKN 7 Pekanbaru.....	141-152
Onomatope Benturan Pada <i>Shounen Manga</i> Jepang Dalam Komik <i>Kimetsu No Yaiba</i> Vol 1-3	153-162
Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Digital <i>Flipbook</i> Pada Pembelajaran Bahasa Jepang SMA Di Malang	163-176
Efektifitas Penggunaan Google Formulir Dalam Ujian Online BahasaJepang Di Sman 9 Pekanbaru	177-191
Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Daring BahasaJepang Bagi Siswa Kelas Xii SMKN 7 Pekanbaru	192-200

ANALISIS KESALAHAN INTONASI *DAROU* PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNIVERSITAS RIAU

M. Nasirudin¹, A. Aibonotika², A.M. Yohani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

e-mail: muhammad.nasirudin2703@student.unri.ac.id, aibonotikas@yahoo.co.id, adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Intonasi merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi makna. Khususnya *darou*, akan berubah makna ketika dilafalkan dengan intonasi yang salah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kesalahan pelafalan intonasi *darou*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa tes lisan. Data yang diperoleh dari tes lisan ini diolah menggunakan aplikasi *Praat* untuk mengetahui grafik intonasi yang dilafalkan. Responden dalam penelitian ini adalah 34 orang mahasiswa angkatan 2018 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase tingkat kesalahan intonasi *darou* dari keseluruhan hasil tes lisan sebesar 51%, dengan kata lain lebih dari setengah responden masih melafalkan intonasi *darou* dengan salah.

Kata kunci: *Darou*, intonasi, kesalahan

Abstract

Intonation is one of the most important element that affect the meaning of some sentence. Specifically darou intonation, which is the meaning of the word will changed if the intonation is wrong. The goal of this study is to find how a miss pronunciation on intonation of darou. This study is using a descriptive qualitative method The instrument used in this study was a test in the form of an speaking test. The data obtained from this speaking test is processed using the Praat application to find out the intonation graph that is pronounced. The respondent that participate on this study are 34 people's from 2018 class of Japanese Language Education Department of Universitas Riau. The results of this study indicate that the percentage of the darou intonation error rate from the overall oral test results is 51%, in other words more than half of the respondents still pronounce the darou intonation incorrectly.

Keywords : *Darou*, error, intonation

1. Pendahuluan

Intonasi adalah salah satu unsur yang penting dalam sebuah bahasa. Intonasi bekerja dalam tataran kalimat, yang biasanya digunakan dalam bahasa lisan. Pada dasarnya intonasi sangat berpengaruh terhadap makna dalam sebuah kalimat. intonasi dapat menyebabkan perbedaan makna tergantung penempatan penekanan intonasinya walaupun urutan kata dalam kalimat tersebut sama.

Dalam proses pembelajaran intonasi sering kurang mendapat perhatian karena dianggap bukan sesuatu yang pokok dibandingkan struktur dan kosakata. Hal tersebut didukung oleh pendapat Oyama [2] yang menyebutkan bahwa buku yang mencakup keseluruhan untuk mempelajari mengenai pelafalan dalam bahasa Jepang sangatlah minim, meskipun terdapat kamus mengenai aksent dan intonasi dalam bahasa Jepang. Selain itu kuatnya interferensi bahasa ibu juga berpengaruh dalam pembelajaran intonasi. Seperti dalam penelitian Sulistiyo [7] salah satu penyebab kesalahan pelafalan intonasi tersebut adalah faktor bahasa ibu. Juga menurut Shirai dalam Hadiyani [1] menyatakan bahwa dalam pelafalan terdapat interferensi bahasa ibu yang kuat. Karena dampak interferensi bahasa ibu tersebut sehingga menimbulkan kesalahan pada pelafalan bahasa kedua. Meskipun intonasi tidak selalu menyebabkan sulit dipahaminya makna kalimat, tetapi banyak intonasi yang juga mempengaruhi makna kalimat. Beberapa contoh berikut adalah pengungkapan modalitas epistemik yang memerlukan intonasi yang tepat.

田中さんは！(来る/来た) だろう。 Nitta [6] *Tanakasan wa ! (ku-ru/ ki-ta) darou*

Tanaka Top datang / datang- Pst Epi
'Tanaka! *Mungkin* (akan/sudah) datang'.

Darou merupakan bentuk nonformal dari *deshou*. Kalimat tersebut menunjukkan pembicara memiliki dugaan bahwa Tanaka mungkin (akan/sudah) datang. Pada contoh kalimat tersebut diucapkan dengan intonasi nada menurun untuk menunjukkan 'dugaan' dalam suatu kalimat. Dalam pengucapan *darou*, intonasi bisa berperan sebagai pembeda makna, jika salah dalam penggunaan intonasi maka akan mengakibatkan kesalahan makna yang dihasilkan. Pada contoh kalimat diatas, ketika *darou* dilafalkan dengan intonasi naik akan berubah makna menjadi 'konfirmasi'.

Koori [3] menjelaskan bahwa intonasi *darou* dibagi menjadi dua fungsi berdasarkan penggunaan intonasinya. Yang pertama adalah *kakouchou* 「下降調」 atau intonasi menurun yang berfungsi sebagai dugaan atau perkiraan yang dimiliki oleh pembicara, ekspektasi, dan memperhalus kesimpulan atau keputusan. Fungsi intonasi yang kedua adalah untuk memastikan sesuatu atau mengingatkan kembali lawan bicara mengenai sesuatu hal yang telah diketahui bersama.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sulistiyo [7] didapat masih ada sekitar 86,7% masih salah dalam melafalkan *deshou*. Mereka melafalkan dengan intonasi naik padahal maksud dari kalimatnya bukan untuk konfirmasi, sehingga menjadi kalimat konfirmasi. Oleh karena itu dilakukan juga penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana tingkat kesalahan pelafalan intonasi *darou* pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

2. Metode

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2018 yang berjumlah 34 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes berupa tes lisan. Hasil data dari tes lisan adalah rekaman suara yang dikumpulkan melalui *Whatsapp*.

Setelah didapatkan data dari hasil tes lisan, data diolah menggunakan aplikasi *praat* untuk melihat grafik intonasi yang dilafalkan. Yang sebelumnya data tersebut akan diubah formatnya menjadi .WAV karena aplikasi *Praat* hanya bisa menerima input data yang berformat .WAV. Dari grafik tersebut akan dilihat tinggi *pitch* awal dan akhir dari data rekaman untuk ditarik kesimpulan benar atau salahnya pelafalan intonasi tersebut. Intonasi dikatakan benar ketika pada kalimat *darou* bentuk dugaan dilafalkan dengan intonasi menurun, dan pada kalimat *darou* fungsi konfirmasi dilafalkan dengan intonasi naik. Setelah data terkumpul dan dianalisis menggunakan *Praat*, data tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan dijabarkan dalam bentuk deskripsi.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dari tes lisan, didapatkan tabel seperti berikut.

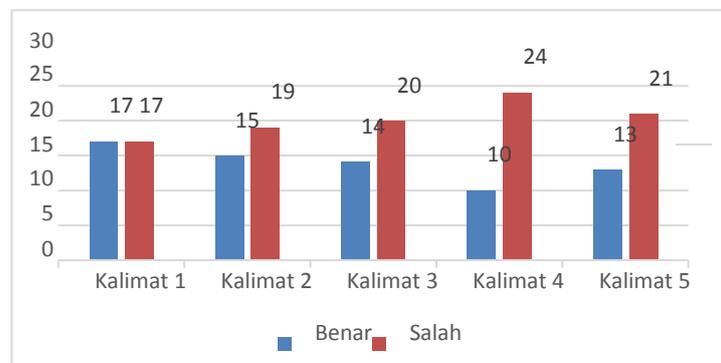
Tabel 1. Hasil jawaban tes lisan

No	Nama	Kalimat dugaan					Kalimat konfirmasi				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	R.1	S	S	S	S	S	B	B	B	S	B
2.	R.2	S	B	B	B	S	S	B	S	S	S
3.	R.3	S	S	S	S	S	B	B	B	B	B
4.	R.4	S	B	S	B	B	S	S	S	S	S
5.	R.5	S	S	S	S	S	S	B	B	S	B
6.	R.6	S	S	S	B	S	B	S	S	S	S
7.	R.7	S	S	S	S	S	B	B	B	B	B
8.	R.8	B	B	B	S	S	B	B	B	S	S

9.	R.10	B	S	B	S	S	B	B	B	B	S
10.	R.11	S	S	S	B	S	B	S	B	B	B
11.	R.12	B	B	S	S	B	S	S	B	S	B
12.	R.13	B	B	B	S	S	B	S	B	S	B
13.	R.14	S	S	S	S	S	B	B	B	B	B
14.	R.15	S	S	S	S	B	B	B	S	B	B
15.	R.16	S	S	B	S	B	B	S	S	B	B
16.	R.17	B	B	S	B	S	S	B	S	S	B
17.	R.18	B	S	B	S	S	S	B	B	S	S
18.	R.19	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B
19.	R.20	B	B	B	S	B	B	S	S	S	S
20.	R.21	S	S	S	S	S	B	B	B	B	B
21.	R.22	B	B	B	B	B	S	S	S	S	S
22.	R.23	S	S	S	S	S	B	B	B	B	B
23.	R.24	S	S	S	S	S	B	B	B	B	B
24.	R.25	B	S	B	S	S	S	B	B	S	B
25.	R.26	S	S	S	B	B	S	S	S	B	B
26.	R.27	B	S	S	S	S	B	S	B	B	B
27.	R.28	B	B	S	S	B	B	B	B	B	B
28.	R.29	S	S	B	B	S	B	S	S	S	S
29.	R.30	S	S	S	S	S	B	B	B	B	B
30.	R.31	B	B	S	S	B	B	B	B	S	B
31.	R.32	B	B	B	B	S	S	S	S	S	S
32.	R.33	B	B	B	B	B	S	S	B	S	S
33.	R.34	B	B	B	S	B	S	S	S	S	S
Jumlah benar		17	15	14	10	13	22	18	21	15	22
Total	Benar	69 (41%)					Benar 98 (58%)				
	Salah	101 (59%)					Salah 72 (42%)				
Total	Benar	167 (49%)									
	Salah	173 (51%)									

Intonasi darou fungsi dugaan

Pada tes lisan mengenai pelafalan intonasi *darou* fungsi dugaan terdapat 5 soal tes. Dari tes lisan tersebut didapatkan sebanyak 170 rekaman. Pada analisis ini rekaman dimasukkan ke dalam aplikasi *Praat* untuk dilihat tinggi *pitch* awal dan akhir pelafalan intonasi *darou* dan dicatat agar dapat menjawab apakah intonasi tersebut naik atau turun. Intonasi *darou* fungsi dugaan yang tepat dilafalkan dengan intonasi menurun.



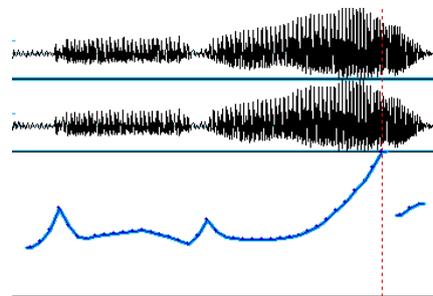
Gambar 1. Grafik jawaban tes pelafalan intonasi *darou* fungsi dugaan

Berdasarkan gambar 1, tingkat kesalahan pelafalan intonasi *darou* fungsi dugaan terlihat lebih tinggi dibanding jumlah responden yang menjawab tes dengan melafalkan intonasi *darou* dengan tepat. Terlihat dari lima kalimat tes lisan tersebut empat diantaranya masih terlihat dengan tingkat kesalahan yang tinggi dan satu kalimat lainnya tingkat jawaban yang salah sama tingginya dengan jawaban yang benar. Tingkat kesalahan tertinggi terdapat pada kalimat empat dengan jumlah yang menjawab salah sebanyak 27 orang. Berikut disajikan penjabaran analisis dari setiap kalimatnya.

1) この計画は上手く行くだろう

Kono keikaku wa umaku iku daroo.

Pada kalimat (1) merupakan kalimat *darou* fungsi dugaan dengan pelafalan yang tepat adalah intonasi menurun. Berdasarkan hasil analisis data tes lisan terlihat sebesar 50% responden masih melafalkan *darou* dengan intonasi yang salah, yakni melafalkan dengan intonasi naik. Terlihat sebanyak 17 responden melafalkan dengan intonasi yang salah, sedangkan 17 responden lainnya sudah melafalkan dengan tepat. Pada kalimat ini tingkat kesalahan pelafalan intonasi *darou* sama tinggi dengan tingkat pelafalan intonasi yang tepat. Berikut rata-rata grafik pelafalan intonasi pada kalimat 1.

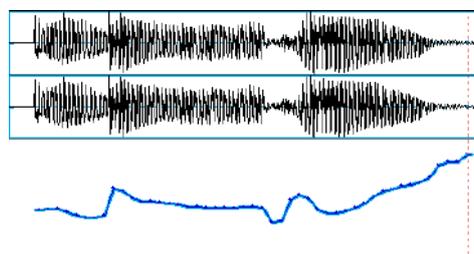


Gambar 2. Grafik pelafalan intonasi pada kalimat 1

2) ジョンは今頃長崎に付いているだろ

John wa imagoro Nagasaki ni tsuiteiru daro. (Takubo dalam Pizziconi, 2009: 161)

Pada kalimat (2) merupakan kalimat *darou* fungsi dugaan dengan pelafalan yang tepat adalah dengan intonasi menurun. Berdasarkan hasil analisis data tes lisan terlihat sebesar 56% responden masih melafalkan intonasi *darou* dengan intonasi yang salah. Terlihat sebanyak 15 orang melafalkan dengan intonasi yang tepat, sedangkan 19 orang lainnya masih salah dalam melafalkannya. Pada kalimat tes ini persentase pelafalan yang salah terlihat lebih tinggi dibanding pelafalan yang tepat. Berikut rata-rata grafik pelafalan intonasi pada kalimat 2.



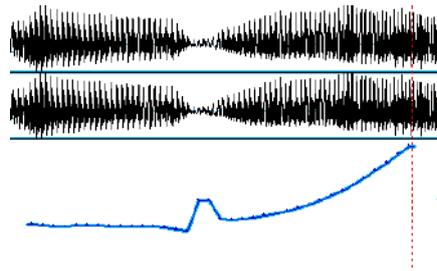
Gambar 3. Grafik pelafalan intonasi pada kalimat 2

3) どの部屋も留守だろう

Dono heya mo rusu daroo.

Pada kalimat (3) merupakan kalimat *darou* fungsi dugaan dengan pelafalan yang tepat adalah dengan intonasi menurun. Berdasarkan hasil analisis data tes lisan terlihat sebesar 59% responden masih melafalkan dengan intonasi yang salah. Terlihat sebanyak 14 orang melafalkan dengan intonasi yang tepat, sedangkan 20 orang lainnya masih salah dalam

melafalkannya. Pada kalimat tes ini persentase pelafalan yang salah terlihat lebih tinggi dibanding pelafalan yang tepat. Berikut rata-rata grafik pelafalan intonasi pada kalimat 3.

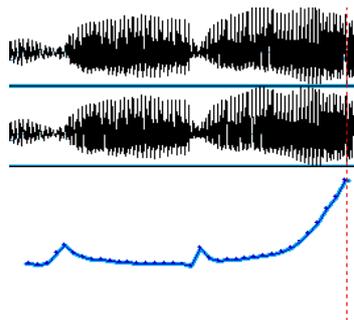


Gambar 4. Grafik pelafalan intonasi pada kalimat 3

4) ケンは多分来ないだろう

Ken wa tabung konai daroo.

Pada kalimat (4) merupakan kalimat *darou* fungsi dugaan dengan pelafalan yang tepat adalah dengan intonasi menurun. Berdasarkan hasil analisis data tes lisan terlihat sebesar 71% responden masih melafalkan dengan intonasi yang salah. Terlihat hanya 10 orang yang bisa melafalkan dengan intonasi yang tepat, sedangkan 24 orang lainnya masih salah dalam melafalkannya. Pada kalimat tes ini persentase pelafalan yang salah terlihat lebih tinggi dibanding pelafalan yang tepat. Berikut rata-rata grafik pelafalan intonasi pada kalimat 4.

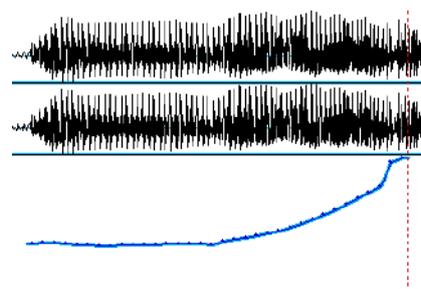


Gambar 5. Grafik pelafalan intonasi pada kalimat 4

5) 明日は雨が降るだろう

Ashita wa ame ga furu daroo.

Pada kalimat (5) merupakan kalimat *darou* fungsi dugaan dengan pelafalan yang tepat adalah dengan intonasi menurun. Berdasarkan hasil analisis data tes lisan terlihat sebesar 62%. responden masih melafalkan dengan intonasi yang salah. Terlihat sebanyak 13 orang melafalkan dengan intonasi yang tepat, sedangkan 21 orang lainnya masih salah dalam melafalkannya. Pada kalimat tes ini persentase pelafalan yang salah terlihat lebih tinggi dibanding pelafalan yang tepat. Berikut rata-rata grafik pelafalan intonasi pada kalimat 5.

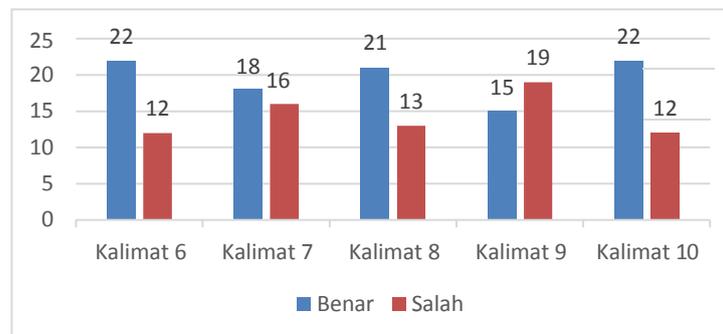


Gambar 6. Grafik pelafalan intonasi pada kalimat 5

Dari hasil tes lisan tersebut, ditemukan sebanyak 101 rekaman masih dilafalkan dengan intonasi yang salah dan hanya 69 rekaman yang dilafalkan dengan tepat, yakni dengan intonasi menurun. Pada tes kalimat dugaan ini, terdapat sembilan responden yang belum bisa melafalkan satu kalimat pun dengan intonasi yang tepat. Berdasarkan pemaparan hasil diatas, terlihat sebesar 59% responden salah dalam melafalkan intonasi *darou* fungsi dugaan dan hanya 41% responden yang mampu melafalkan dengan tepat. Atas dasar tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa lebih dari setengah responden salah dalam melafalkan intonasi *darou* fungsi dugaan.

Intonasi darou fungsi konfirmasi

Pada tes lisan mengenai pelafalan intonasi *darou* fungsi konfirmasi terdapat 5 soal tes. Dari tes lisan tersebut didapatkan sebanyak 170 rekaman. Pada analisis ini rekaman dimasukkan ke dalam aplikasi *Praat* untuk dilihat tinggi *pitch* awal dan akhir pelafalan intonasi *darou* dan dicatat agar dapat menjawab apakah intonasi tersebut naik atau turun. Intonasi *darou* fungsi konfirmasi yang tepat dilafalkan dengan intonasi naik. Berikut disajikan grafik persentase jawaban benar dan salah dari tes lisan mengenai pelafalan intonasi *darou* fungsi konfirmasi.



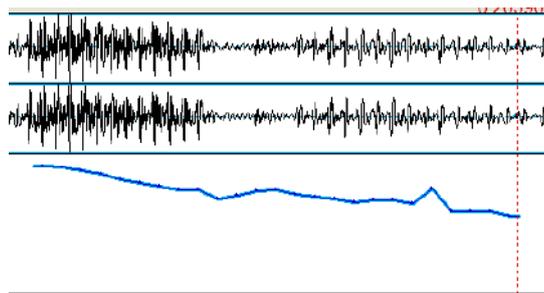
Gambar 7. Grafik jawaban tes pelafalan intonasi *darou* fungsi konfirmasi

Berdasarkan gambar 4.8, tingkat kesalahan intonasi *darou* fungsi konfirmasi terlihat lebih rendah di banding kesalahan intonasi *darou* fungsi dugaan. Dari lima kalimat yang diujikan rata-rata tingkat kesalahan pelafalan intonasi *darou* fungsi dugaan tidak lebih tinggi dari jawaban yang benar. Hanya kalimat ke-9 yang memiliki tingkat kesalahan pelafalan intonasi *darou* lebih tinggi dibanding jawaban yang benar atau yang melafalkan intonasi *darou* fungsi dugaan dengan tepat. Berikut disajikan penjabaran analisis dari setiap kalimatnya.

6) ほら、あそこに信号があるだろう

Hora asoko ni shingoo ga aru daroo.

Pada kalimat (6) merupakan kalimat *darou* fungsi konfirmasi dengan pelafalan yang tepat adalah dengan intonasi naik. Berdasarkan hasil analisis data tes lisan terlihat hanya sebesar 35% responden masih salah dalam melafalkannya. Terlihat sebanyak 22 responden bisa melafalkan dengan intonasi yang tepat, sedangkan 12 responden lainnya masih salah dalam melafalkannya. Pada kalimat tes ini persentase pelafalan yang salah terlihat lebih rendah dibanding pelafalan yang tepat. Berikut rata-rata grafik pelafalan intonasi pada kalimat 6.

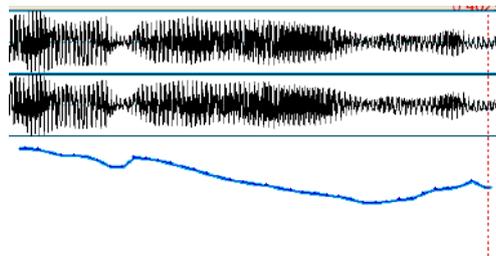


Gambar 8. Grafik pelafalan intonasi pada kalimat 6

7) かれはきっと来るだろう

Kare wa kitto kuru daroo.

Pada kalimat (7) merupakan kalimat *darou* fungsi konfirmasi dengan pelafalan yang tepat adalah dengan intonasi naik. Berdasarkan hasil analisis data tes lisan terlihat sebesar 47% responden masih melafalkan dengan intonasi yang salah. Terlihat sebanyak 18 responden bisa melafalkan dengan intonasi yang tepat, sedangkan 16 responden lainnya salah dalam melafalkan kalimat tersebut. Pada kalimat tes ini persentase pelafalan yang salah terlihat lebih rendah dibanding pelafalan yang tepat. Berikut rata-rata grafik pelafalan intonasi pada kalimat 7.

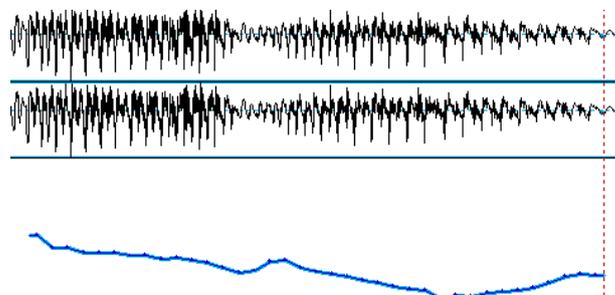


Gambar 9. Grafik pelafalan intonasi pada kalimat 7

8) 外は雨が降っているだろう

Soto wa ame ga futteiru daroo.

Pada kalimat (8) merupakan kalimat *darou* fungsi konfirmasi dengan pelafalan yang tepat adalah dengan intonasi naik. Berdasarkan hasil analisis data tes lisan terlihat hanya sebesar 38% responden masih melafalkan dengan intonasi yang salah. Terlihat sebanyak 21 responden bisa melafalkan kalimat tersebut dengan intonasi dengan tepat, sedangkan 13 responden lainnya salah dalam melafalkannya. Pada kalimat tes ini persentase pelafalan yang salah terlihat lebih rendah dibanding pelafalan yang tepat. Berikut rata-rata grafik pelafalan intonasi pada kalimat 8.

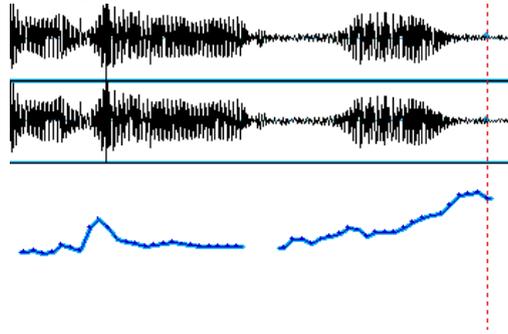


Gambar 10. Grafik pelafalan intonasi pada kalimat 8

9) ほら、あそこに高い建物があるだろう

Hora asoko ni takai tatemono ga aru daroo.

Pada kalimat (9) merupakan kalimat *darou* fungsi konfirmasi dengan pelafalan yang tepat adalah dengan intonasi naik. Berdasarkan hasil analisis data tes lisan terlihat sebesar 56% responden masih melafalkan intonasi *darou* dengan intonasi yang salah. Terlihat hanya sebanyak 15 responden bisa melafalkan kalimat tersebut dengan tepat, sedangkan 19 responden lainnya salah dalam melafalkannya. Pada kalimat tes ini persentase pelafalan yang salah terlihat lebih tinggi dibanding pelafalan yang tepat. Berikut rata-rata grafik pelafalan intonasi pada kalimat 9.

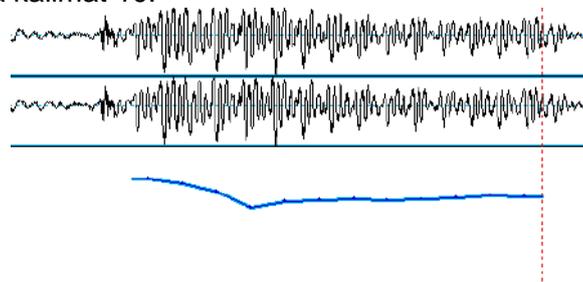


Gambar 11. Grafik pelafalan intonasi pada kalimat 9

10) ほら、言った通り、かれは来ただろう

Hora, itta toori, kare wa kita daroo.

Pada kalimat (10) merupakan kalimat *darou* fungsi konfirmasi dengan pelafalan yang tepat adalah dengan intonasi naik. Berdasarkan hasil analisis data tes lisan terlihat sebesar 35% responden masih melafalkan intonasi *darou* dengan intonasi yang salah. Terlihat sebanyak 22 responden bisa melafalkan kalimat tersebut dengan intonasi yang tepat, sedangkan 12 responden lainnya salah dalam melafalkannya. Pada kalimat tes ini persentase pelafalan yang salah terlihat lebih tinggi dibanding pelafalan yang tepat. Berikut rata-rata grafik pelafalan intonasi pada kalimat 10.



Gambar 12. Grafik pelafalan intonasi pada kalimat 10

Dari tes lisan tersebut, ditemukan sebanyak 72 rekaman yang masih salah dalam pelafalan intonasinya dan 98 rekaman dengan pelafalan intonasi yang tepat. Pada tes tersebut terdapat 13 responden yang mampu melafalkan semua kalimat dengan intonasi yang tepat, dan juga terdapat 4 responden yang belum bisa melafalkan satupun kalimat dengan intonasi yang tepat. Berdasarkan pemaparan hasil di atas, terlihat sebesar 42% responden salah dalam melafalkan intonasi *darou* fungsi dugaan dan hanya 58% responden yang mampu melafalkan dengan tepat. Atas dasar tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hampir setengah responden masih salah dalam melafalkannya.

Secara keseluruhan hasil tes lisan, persentase tingkat kesalahan intonasi *darou* sebesar 51%. Sebanyak 167 rekaman dilafalkan dengan intonasi yang tepat, namun masih ada 173 rekaman dengan pelafalan intonasi yang salah. Terlihat bahwasanya responden masih cenderung melafalkan intonasi *darou* dengan intonasi naik dibuktikan dengan banyaknya kesalahan pada pelafalan intonasi *darou* fungsi dugaan. Berdasarkan

data tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden masih salah dalam melafalkan intonasi *darou*.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil tes lisan, didapatkan data mengenai kesalahan pelafalan intonasi *darou*. Persentase jawaban yang salah mengenai pelafalan intonasi *darou* lebih tinggi dibandingkan dengan jawaban yang benar, yakni sebesar 51% jawaban yang salah. Atau sebanyak 173 data rekaman dengan pelafalan yang salah, dan 167 data rekaman dengan pelafalan yang tepat. Dapat ditarik kesimpulan bahwa lebih dari setengah responden masih melafalkan intonasi dengan salah.

Penelitian ini hanya terfokus pada bagaimana kesalahan pelafalan intonasi *darou*. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penyebab kesalahan pelafalan intonasi *darou*.

Daftar Pustaka

- [1] A. Hadiyani, "Analisis Kesalahan Pelafalan Bunyi Bahasa Jepang pada Penutur Bahasa Sunda", Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2014.
- [2] R. Ooyama, "A Study on Japanese Accent Phrase Comparison of the Control Group and the Experimental Group", *Doshisha Daigaku Nihongo/ Nihonbunkakenkyuu*, vol. 15 pp. 93-105, 2017.
- [3] S. Koori, "Nihongo no Bunmatsu Intoneeshon no Shurui to Meishoo ni Saikentoo", *Gengo Bunka Kenkyuu*, pp. 41 85-107, 2015.
- [4] S. Koori, "Nihongo Intoneeshion ni Tsuite no Ikutsuka no Choushu Jikken", *Gengo Bunka Kenkyuu*, pp. 249-272, 2017.
- [5] S. Koori, "Shuujoushirui no Akusento to Intoneeshion [yo][ka] [no][na][desho(u)] [janai], Tobihane Onchou No [nai]", *Gengo Bunka Kenkyuu*, pp. 13-26, 2018.
- [6] Y. Nitta, "Gendai Nihongo no Bunpou 4 Modarity". Tokyo: Kuroshio Shuppan, 2003.
- [7] Y. Sulistiyo, 2014. "Analisis Kesalahan Pengucapan Intonasi Jodoushi 「でしよ う」 pada Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Angkatan 2010", Thesis, Universitas Brawijaya, Malang, 2014.

PENERAPAN METODE *PROJECT BASED LEARNING* “TEMAN JEPANG” MELALUI PENGGUNAAN APLIKASI *HELLO TALK* UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS BAHASA JEPANG

D.A. Hermawan¹, M. Amri²

¹S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

² Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

e-mail: dhevi.20029@mhs.unesa.ac.id, miftachulamri@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk pembelajaran menulis bahasa Jepang dan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik setelah diterapkannya metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* tersebut. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan proses pengumpulan data primer melalui kajian dokumen dan data lapangan, serta hasil angket respon peserta didik. Subjek penelitian ini adalah 196 peserta didik dari kelas XII MIPA dan XII Bahasa SMA Negeri 10 Malang. Hasil analisis data menunjukkan bahwa minat peserta didik dalam penerapan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk pembelajaran menulis bahasa Jepang berada pada kriteria sangat tinggi. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* berhasil diterapkan dalam pembelajaran menulis bahasa Jepang dan mendapat respon positif dari peserta didik.

Kata kunci: *project based learning* (Pjbl), *HelloTalk*, kemampuan menulis, minat peserta didik

Abstract

This study aims to describe the implementation of the "Japanese friend" project-based learning method through the use of the HelloTalk application for teaching Japanese writing and to find out how students respond after the implementation of the "Japanese friend" project-based learning method through the use of the HelloTalk application. It employs a qualitative descriptive method with the primary data collection process through a study of documents, field data, and the results of student response questionnaires. The subjects of this study were 196 students of class XII MIPA and XII Bahasa at SMAN 10 Malang. The results of data analysis show that students' interest in the implementation of the "Japanese friend" project-based learning method through the use of the HelloTalk application for teaching Japanese writing is considered very high. The conclusion in this study is that the "Japanese friend" project-based learning method through the use of the HelloTalk application was successfully implemented in teaching Japanese writing and received a positive response from students.

Keywords : *project based learning* (Pjbl), *HelloTalk*, writing skills, students' interest

1. Pendahuluan

Bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang menjadi bagian dari kurikulum sekolah menengah atas di Indonesia. Dalam perkembangannya, pelajaran bahasa Jepang di sekolah menengah atas terbagi menjadi dua, yaitu Bahasa dan Sastra Jepang untuk program bahasa dan Lintas Minat Bahasa Jepang untuk program MIPA dan IPS. Materi yang diajarkan merupakan bahasa Jepang untuk level pemula, sehingga pembelajaran bahasa Jepang di sekolah menengah atas di Indonesia sendiri bisa dikategorikan sebagai pembelajaran bahasa Jepang tingkat pemula. Peserta didik akan belajar empat keterampilan bahasa Jepang, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Saat belajar bahasa Jepang di tingkat menengah, lulusan diharapkan mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepang dasar, baik secara lisan maupun tulisan, dalam situasi formal maupun informal.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang menerapkan pemerolehan kosa kata, tata bahasa dan huruf ketika mengungkapkan gagasan dalam kalimat tertulis. Keterampilan menulis sendiri termasuk keterampilan yang cukup sulit. Hal ini dikarenakan

berbeda dengan keterampilan mendengarkan dan berbicara yang dimiliki rata-rata orang sejak lahir, keterampilan menulis hanya dapat diperoleh setelah seseorang terlebih dahulu melalui proses belajar. Dengan kata lain, menulis merupakan keterampilan berbahasa yang tidak mudah. Menulis lebih sulit dikuasai daripada tiga keterampilan bahasa lainnya, bahkan untuk penutur asli. Ini dikarenakan untuk menulis, seseorang perlu mempelajari berbagai elemen linguistik dan elemen non-linguistik dari apa yang akan ditulis. Demikian pula dengan kemampuan menulis dalam bahasa Jepang yang menjadi target pembelajaran bahasa Jepang di sekolah menengah. Pembelajaran bahasa Jepang di SMA/MA bertujuan untuk mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber sehingga dapat memecahkan masalah melalui tahapan berpikir kritis. Namun pada kenyataannya, pembelajaran di banyak sekolah saat ini ditujukan pada hasil belajar yang berupa pengetahuan saja. Pengetahuan inipun masih berada pada level yang rendah yaitu pada tingkat ingatan dan pemahaman. Oleh karena itu, diperlukan metode yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada ranah keterampilan. Metode pembelajaran alternatif yang direkomendasikan oleh silabus 2013 yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam ranah keterampilan adalah pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

Menurut Nurhayati [5], metode pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah metode pembelajaran yang menggunakan proyek (aktivitas) sebagai inti pembelajaran, berpusat pada aktivitas peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang menggunakan proyek berupa aktivitas sebagai alat pembelajaran untuk ketercapaian kompetensi sikap, pengetahuan serta kemampuan dalam keterampilan [3]. Fokus pembelajaran berbasis proyek ini adalah pada aktivitas peserta didik yang dapat menghasilkan produk yang bermakna dan bermanfaat di akhir pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) ini dapat memenuhi kebutuhan pengembangan keterampilan abad 21 yang dalam penerapannya dapat melatih kemampuan peserta didik untuk peka terhadap masalah (berpikir kritis) dan kemudian menemukan solusinya. Selain itu, metode pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik untuk menyelesaikan proyek secara kolaboratif, namun tetap memberikan kesempatan kepada peserta didik secara individu untuk berpartisipasi aktif. Selaras dengan penerapan sebuah metode pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran bahasa Jepang di abad 21. Namun, proses pembelajaran menuntut siswa dan guru untuk dapat menggunakan teknologi informasi yang relevan. peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran harus mampu memanfaatkan teknologi informasi yang relevan.

Salah satu indikator adanya penerapan teknologi dalam pembelajaran bahasa adalah saat muncul banyaknya aplikasi yang dirancang guna memudahkan pembelajar bahasa mempelajari sebuah bahasa asing. Salah satu aplikasi yang memudahkan proses belajar bahasa asing adalah *HelloTalk*. Menurut Rivera [6], *HelloTalk* adalah aplikasi bahasa berbasis percakapan seluler yang mengklaim dapat membuat pendalaman budaya, pembelajaran bahasa, dan praktik berbahasa menjadi mudah, menarik, dan intuitif karena memungkinkan pengguna untuk terhubung dan berbicara dengan penutur asli dari seluruh dunia. *HelloTalk* sendiri merupakan aplikasi yang didesain melalui koaborasi tim internasional yang berpusat di Hong Kong dan Shenzhen, Tiongkok. Tujuan dari diluncurkannya aplikasi *HelloTalk* ini adalah pemanfaatan teknologi untuk menghubungkan dunia melalui bahasa dan budaya dengan lebih dari 7 juta anggota pengguna aplikasi. Terdapat jutaan pembelajar bahasa yang telah memanfaatkan aplikasi *HelloTalk*, yang dinilai ampuh untuk mempraktikkan lebih dari 100 bahasa. *HelloTalk* merupakan pelopor aplikasi percakapan yang memberikan perhatian kepada orang-orang yang ingin menikmati pengalaman *chatting* sembari belajar langsung dengan penutur asli dari sebuah bahasa asing. *HelloTalk* hadir dengan menampilkan fitur unggulannya berupa konversi suara ke teks ataupun sebaliknya, serta juga bisa langsung diterjemahkan ke dalam bahasa yang diinginkan dimana ini berbeda dengan aplikasi *chatting* lainnya.

Wulan dkk [8] dalam penelitiannya menyatakan bahwa sebuah aplikasi dapat membantu dan memudahkan proses belajar bahasa asing secara mandiri dengan gratis serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih, praktis, menarik namun tetap terarah. Selain itu,

dinyatakan pula bahwa konten belajar pada media sosial lebih efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa asing, dan salah satu aplikasi yang dapat digunakan tersebut adalah *HelloTalk*. Selain itu, pada penelitian terdahulu mengenai metode *project based learning* untuk pembelajaran menulis yang telah dilakukan oleh Putri dkk (2017), dinyatakan bahwa perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan produktif menulis dan berbicara bahasa Inggris peserta didik sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan PJBL (*project based learning*). Selain itu, PJBL juga meningkatkan kualitas belajar peserta didik dalam hal semangat, kepercayaan diri, kreativitas, kemandirian dan kemampuan belajar kolaboratif. Selaras dengan hal tersebut, Ratnawati [2] dalam penelitiannya menyatakan bahwa penerapan model *project based learning* untuk proyek strip komik dapat meningkatkan kemampuan menulis peserta didik dalam pelajaran bahasa Inggris di kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta tahun ajaran 2019/2020.

Beberapa bahasa asing diajarkan di SMA Negeri 10 Malang, dan termasuk diantaranya adalah Bahasa Jepang. Beragam metode dan media telah diterapkan secara bervariasi dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 10 Malang dengan harapan agar peserta didik merasa senang dan lebih bersemangat dalam belajar bahasa Jepang. Berdasarkan fakta tersebut dan keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi *HelloTalk* dan metode *project based learning* seperti yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti mencoba menerapkan metode *project based learning* "Teman Jepang" melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk pembelajaran menulis bahasa Jepang di SMA Negeri 10 Malang. Proyek "Teman Jepang" ini sendiri adalah proyek yang diberikan kepada peserta didik untuk memiliki teman orang Jepang di aplikasi *HelloTalk* dan melakukan percakapan secara tertulis dengan tema yang telah ditentukan melalui fitur *chatting* yang ada di dalam aplikasi ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *project based learning* "Teman Jepang" melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk pembelajaran menulis bahasa Jepang dan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik setelah diterapkannya metode *project based learning* "Teman Jepang" melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* tersebut.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan, menerangkan, menggambarkan serta menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diselidiki dan diteliti dengan mempelajari individu, kelompok maupun sebuah suatu kejadian dengan semaksimal mungkin. Hal ini selaras dengan pendapat dari Sugiyono [8] bahwa metode deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti manusia sebagai kondisi objek yang alamiah yang menjadi instrumen penelitian dan hasil penelitiannya berupa pernyataan yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dalam melakukan analisis data menggunakan kuantitatif berbentuk penghitungan sederhana dalam bentuk "analisis mean dan prosentase". Analisis kuantitatif sederhana ini sifatnya adalah sebagai penunjang analisis untuk mengetahui tingkat pencapaian ketertarikan peserta didik terhadap penerapan metode *project based learning* "Teman Jepang" melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk kemampuan menulis bahasa Jepang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 196 peserta didik kelas XII MIPA dan Bahasa di SMA Negeri 10 Malang Tahun pelajaran 2021/2022. Pada penelitian ini digunakan angket sebagai bagian dari teknik pengumpulan data. Angket berupa pernyataan tertutup berisi sepuluh pernyataan mengenai minat dan penilaian terhadap metode *project based learning* "Teman Jepang" melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk pembelajaran menulis bahasa Jepang, serta lima alternatif jawaban berdasarkan skala Likert, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

3. Hasil dan Pembahasan

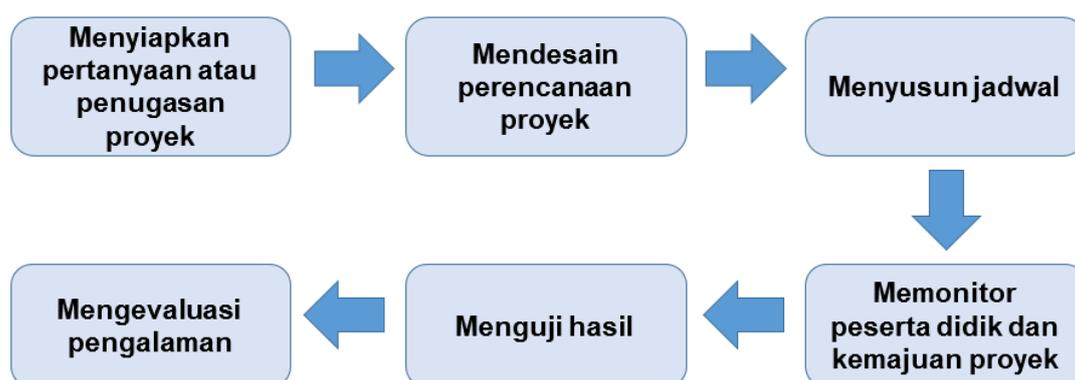
Penerapan metode project based learning "Teman Jepang" melalui penggunaan aplikasi Hello talk untuk kemampuan menulis Bahasa Jepang

Dewasa ini, banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk belajar bahasa asing, salah satunya adalah *HelloTalk*. Ini dikarenakan *HelloTalk* sendiri memungkinkan pengguna

untuk terhubung dan berbicara dengan penutur asli dari seluruh dunia. *HelloTalk* juga mampu memperbaiki kesalahan gramatikal pada kalimat yang diketikkan pada aplikasi. Hal ini tentu dapat mempermudah seseorang untuk melakukan percakapan dengan bahasa apapun kendati belum pernah dipelajari sebelumnya. Tidak hanya secara personal, tetapi percakapan juga bisa dilakukan dalam sebuah grup. Pengguna akan diarahkan untuk mengisi identitas seperti nama, usia, asal negara, serta informasi tambahan seperti bahasa ibu (*mother tongue*), bahasa yang dikuasai, serta bahasa yang ingin dipelajari (bisa lebih dari satu bahasa). Selain itu, pengguna aplikasi ini juga harus mengisi perkiraan tingkat pemahaman dalam bahasa ibu dan bahasa yang ingin dipelajari sesuai dengan sejauh mana pengguna sudah mempelajari bahasa tersebut.

Penggunaan aplikasi *HelloTalk* dalam penelitian ini adalah sebagai media utama dalam proyek “Teman Jepang” yang dilaksanakan oleh peserta didik. Alasan pemilihan aplikasi *HelloTalk* ini adalah karena aplikasi ini mudah di unduh dan diinstal baik diperangkat seluler berbasis android maupun IOS. Fitur *HelloTalk Web* juga tersedia sehingga dapat diakses dengan mudah melalui laptop. Selain bisa berkomunikasi secara langsung, peserta didik juga dapat mempelajari bahasa dan budaya dari penutur asli melalui komunitas pertukaran bahasa terbesar, yang dalam hal ini adalah khususnya dengan orang Jepang. Peserta didik juga dapat membuat panggilan teks dan audio dengan gratis, dan kemudian dapat melatih bahasa Jepang yang telah mereka pelajari dengan penutur asli melalui audio dan *video call*. Di aplikasi *HelloTalk* ini, peserta didik dapat mempelajari tata bahasa Jepang melalui fitur terjemahan, koreksi tata bahasa, suara, dan pengenalan suara dari teks. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan peserta didik untuk berbagi momen dan mengajukan pertanyaan kepada orang Jepang tentang bahasa, budaya, atau semua perjalanan mereka, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mempelajari bahasa dan budaya Jepang dengan mengobrol yang menyenangkan.

Proyek “Teman Jepang” ini sendiri adalah proyek yang diberikan kepada peserta didik untuk memiliki teman orang Jepang di aplikasi *HelloTalk* dan melakukan percakapan secara tertulis dengan tema yang telah ditentukan melalui fitur *chatting* yang ada di dalam aplikasi ini. Setelah peserta didik selesai mempelajari sebuah tema, maka tema tersebutlah yang akan menjadi topik pembicaraan peserta didik dengan Teman Jepangnya. Peserta didik kemudian diminta untuk melakukan tangkapan layar atau *screenshot* percakapan dengan teman Jepangnya kemudian menempelkannya di lembar *worksheet* yang telah dipersiapkan. Dibagian akhir, peserta didik akan diminta membuat laporan tertulis berdasarkan proyek yang telah mereka kerjakan.



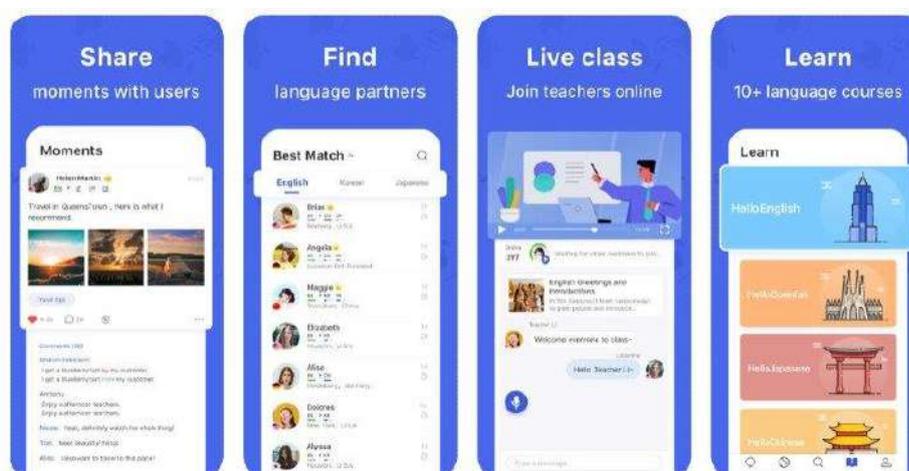
Gambar 1. Langkah-langkah dalam penerapan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk pembelajaran menulis bahasa Jepang

Tahapan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) menurut Widiarso (2016) yaitu penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil dan mengevaluasi pengalaman. Berdasarkan tahapan tersebut, telah diterapkan metode *project based*

learning “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk pembelajaran menulis. Langkah-langkah dalam penerapan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk pembelajaran menulis bahasa Jepang ini adalah sebagai berikut.

1) Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek

Tahap ini sebagai langkah awal agar peserta didik mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada. Pada tahapan ini peserta didik akan mendapat penjelasan mengenai proyek “Teman Jepang” yang akan dilakukan. Proyek “Teman Jepang” ini sendiri adalah proyek yang diberikan kepada peserta didik untuk memiliki teman orang Jepang di aplikasi *HelloTalk* dan melakukan percakapan secara tertulis dengan tema yang telah ditentukan melalui fitur *chatting* yang ada di dalam aplikasi ini. Proyek ini dikerjakan secara berkelompok. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya kemampuan secara individu juga diperhatikan, yaitu sejauh mana peserta didik mampu menjalin komunikasi dengan teman Jepang kemudian melaporkan hasil kerjanya di dalam kelompok. Selain itu juga dilakukan pengenalan terhadap aplikasi *HelloTalk* dan fitur-fitur yang ada di dalamnya kepada peserta didik.



Gambar 2. Aplikasi *HelloTalk* dan fitur-fiturnya yang diperkenalkan kepada peserta didik

2) Mendesain perencanaan proyek

Pada tahap ini, sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada disusunlah suatu perencanaan. Pada tahapan ini peserta didik akan menerima daftar tema yang akan digunakan di dalam proyek. Selain itu, ditentukan pula pembagian kelompok dan *job desk* dari masing-masing anggota kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Tema proyek ini terdiri dari lima tema, yaitu: *himana toki* (waktu senggang), *shumi* (hobi), *sukina dorama* (drama yang di sukai), *kankouchi* (tempat wisata), dan *tabemono to nomimono* (makanan dan minuman). Pada tahapan ini peserta didik juga mendapat penjelasan terkait lembar kerja atau *worksheet* yang akan digunakan peserta didik selama proyek ini berlangsung.

PROJEK "TEMAN JEPANG"

TEMA 1: HIMANA TOKI

NAMA : _____

KELAS/ABSEN : _____

NAMA TEMANJEPANG : _____

SCREENSHOOT PERCAKAPAN : _____

LAPORAN : _____

Gambar 3. Lembar kerja atau *worksheet* yang digunakan peserta didik selama proyek "Teman Jepang" berlangsung

3) Menyusun jadwal

Tabel 1. Jadwal penerapan metode *project based learning* "Teman Jepang" melalui penggunaan aplikasi Hello talk untuk kemampuan menulis Bahasa Jepang di SMAN 10 Malang

No	Rencana Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		September					Oktober				November						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek, mendesain perencanaan proyek dan menyusun jadwal	√															
2	Pengerjaan proyek tema 1: himana toki (waktu senggang)		√	√													
3	Pengerjaan proyek tema 2: shumii (hobi)				√	√											
4	Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek								√								
5	Pengerjaan proyek tema 3: sukina dorama (drama yang di sukai)								√	√							
6	Pengerjaan proyek tema 4: kankouchi (tempat wisata)										√	√					
7	Pengerjaan proyek tema 5: tabemono to nomimono (makanan dan minuman)													√	√		
8	Menguji hasil, evaluasi pengalaman dan pengumpulan laporan																√

Sebagai langkah nyata dari sebuah proyek, pada tahap ini perlu disusun jadwal agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target yang diinginkan. Disini, guru bersama peserta didik menyusun jadwal bersama dan disepakati seluruh anggota kelompok. Waktu penyelesaian proyek untuk satu tema adalah 2 minggu. Setelah tema ke-2 selesai, dilakukan tahap memonitor peserta didik dan kemajuan proyek. Setelah tema ke-5 selesai, dilakukan uji hasil dan evaluasi pengalaman. Tabel di atas adalah jadwal yang telah disepakati guru dan peserta didik.

Pada tahap ini juga disampaikan lebih lanjut mengenai aturan penugasan untuk proyek teman Jepang ini dimana masing-masing peserta didik dalam kelompok wajib memberikan pertanyaan kepada satu orang teman Jepangnya terkait tema yang telah ditetapkan yaitu *himana toki* (waktu senggang), *shumi* (hobi), *sukina dorama* (drama yang di sukai), *kankouchi* (tempat wisata), dan *tabemono to nomimono* (makanan dan minuman). Sehingga diakhir proyek akan terkumpul lima percakapan untuk setiap peserta didik sesuai dengan tema-tema tersebut.

4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek

Pada tahap ini, guru melakukan monitoring terhadap pelaksanaan dan perkembangan proyek. Peserta didik mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan dan menyampaikan sampai dimana hasil kerjanya. Ini dilakukan di dalam kelompok sesuai jadwal yang telah ditentukan. Pada tahap ini, peserta didik akan menemukan sendiri hubungan antara kondisi nyata dengan permasalahan yang dihadapi dan kemudian mendiskusikannya di dalam kelompok. Perwakilan kelompok kemudian mempresentasikan sampai sejauh mana proyek yang telah dikerjakan. Pada tahap ini guru menjadi fasilitator yang membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi peserta didik.

5) Menguji hasil

Pada tahapan ini, fakta dan data percobaan atau penelitian dihubungkan dengan berbagai data lain dari berbagai sumber. Pada tahap, masing-masing kelompok akan mempresentasikan hasil dari proyek yang telah dikerjakan. Anggota kelompok yang lain bisa mengajukan pertanyaan dan memberi kritik membangun guna hasil proyek yang lebih baik.

6) Mengevaluasi pengalaman

Pada tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan sebagai acuan perbaikan untuk tugas proyek pada mata pelajaran tersebut. Pada tahap ini, setelah presentasi dilakukan dan telah mendapatkan masukan dan saran, baik dari guru maupun kelompok lain, maka final dari proyek ini dikumpulkan kepada guru dalam bentuk laporan.

Hasil Angket

Angket dalam penelitian ini adalah bentuk pertanyaan tentang bagaimana pendapat peserta didik dalam penerapan metode *project based learning* "Teman Jepang" melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk kemampuan menulis bahasa Jepang. Angket yang diberikan kepada peserta didik berupa pernyataan untuk mengetahui sejauh mana minat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jepang dengan metode *project based learning* "Teman Jepang" melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*. Angket berupa pernyataan tertutup berisi lima pernyataan mengenai minat dan penilaian terhadap pembelajaran bahasa Jepang dengan metode *project based learning* "Teman Jepang" melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* dan lima pernyataan mengenai tanggapan terhadap pembelajaran menulis bahasa Jepang dengan menggunakan metode *project based learning* "Teman Jepang" melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*. Terdapat lima alternatif jawaban yang dapat dipilih berdasarkan skala Likert, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Peserta didik diminta mengisi angket ini melalui *Google Form*. Angket tersebut diberikan kepada peserta didik setelah proses kegiatan pembelajaran dilakukan. Untuk mempermudah dalam mendeskripsikan data hasil penelitian, digunakan kriteria tertentu yang mengacu pada frekuensi. Penggunaan skor kategori ini digunakan sesuai dengan lima kategori skor yang dikembangkan dalam skala likert dan digunakan dalam penelitian ini. Adapun kriteria yang dimaksud adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Analisis data deskriptif

Jawaban	Keterangan
0% - 19.99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39.99%	Tidak Setuju
40% - 59.99%	Kurang Setuju
60% - 79.99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

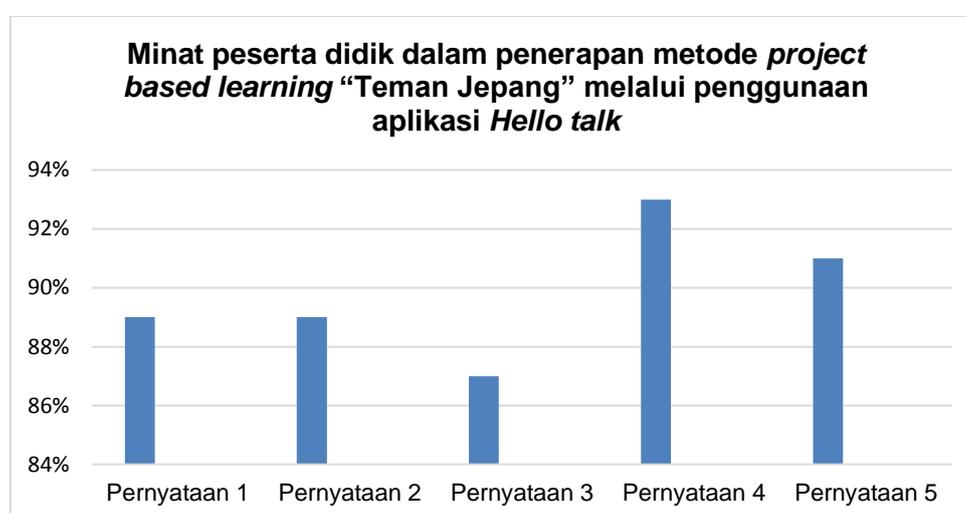
Berikut adalah hasil angket respon peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jepang dengan metode *project based learning* "Teman Jepang" melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*.

Tabel 3. Hasil angket respon peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jepang dengan metode *project based learning* "Teman Jepang" melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*

No	PERNYATAAN	Alternatif Jawaban					Total	Rata-rata
		STS	TS	KS	S	SS		
1	Belajar Bahasa Jepang dengan metode <i>Pjbl</i> melalui penggunaan aplikasi <i>HelloTalk</i> telah melatih saya untuk bisa berpikir kritis	0	2	10	85	99	869	89%
2	Belajar Bahasa Jepang dengan metode <i>Pjbl</i> melalui penggunaan aplikasi <i>HelloTalk</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	0	15	76	105	874	89%
3	Belajar Bahasa Jepang dengan metode <i>Pjbl</i> melalui penggunaan aplikasi <i>HelloTalk</i> mendorong saya untuk menemukan ide-ide baru dan mencari sumber informasi	0	0	8	107	81	857	87%
4	Belajar Bahasa Jepang dengan metode <i>Pjbl</i> melalui penggunaan aplikasi <i>HelloTalk</i> melatih saya untuk bisa bekerja sama dalam kelompok	0	0	5	56	135	914	93%
5	Belajar Bahasa Jepang dengan metode <i>Pjbl</i> melalui penggunaan aplikasi <i>HelloTalk</i> melatih saya untuk bisa mengemukakan pendapat dan mengambil keputusan.	0	0	3	81	112	893	91%
Rata-rata prosentase skor								90%

Pada tabel di atas terlihat analisis hasil angket bahwa sebanyak 89% responden menyatakan belajar Bahasa Jepang dengan metode *Pjbl* melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* telah melatih untuk bisa berpikir kritis, 89% responden merasa lebih aktif dalam belajar bahasa Jepang dengan metode *Pjbl* melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*, 87% responden menyatakan belajar bahasa Jepang dengan metode *Pjbl* melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* mendorong untuk menemukan ide-ide baru dan mencari sumber informasi, 93% responden lebih terlatih untuk bisa bekerja sama dalam kelompok ketika belajar bahasa Jepang dengan penggunaan metode *Pjbl* melalui aplikasi *HelloTalk* serta 91% responden merasa lebih terlatih untuk bisa mengemukakan pendapat dan mengambil keputusan dalam belajar bahasa Jepang dengan metode *Pjbl* melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*. Rata-rata prosentase skor angket menunjukkan hasil 90% dan berada di kriteria sangat tinggi, yang berarti sebagian besar peserta didik sangat berminat terhadap penerapan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*.

Secara lebih jelas, prosentase minat peserta didik dalam penerapan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 4. Diagram minat peserta didik dalam penerapan metode *Project Based Learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*

Selain mengenai pembelajaran bahasa Jepang dengan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*, peserta didik juga diminta untuk mengisi pernyataan tentang bagaimana pembelajaran menulis bahasa Jepang dengan menggunakan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* ini.

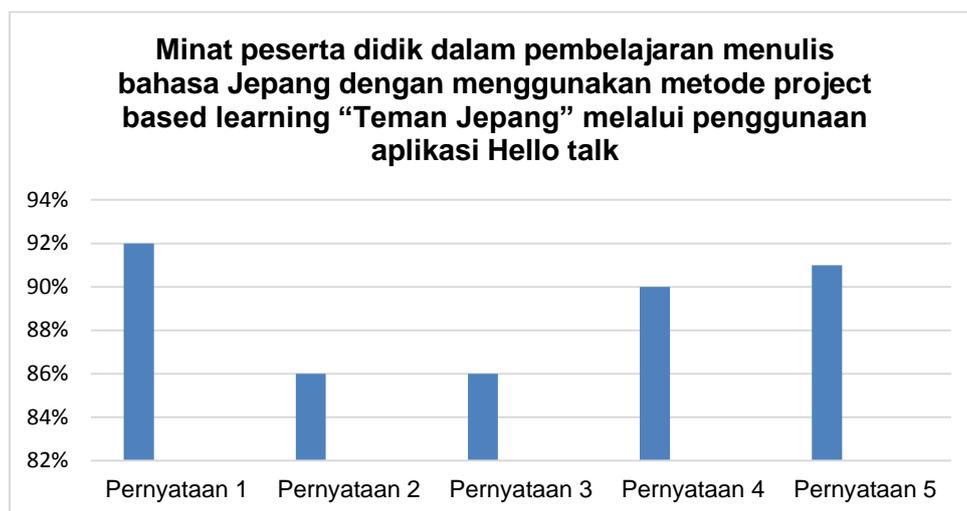
Pada tabel berikut terlihat analisis hasil angket bahwa sebanyak 92% responden menyatakan pembelajaran menulis dengan bahasa Jepang lebih menyenangkan dan menarik melalui penerapan metode *Pjbl* melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*, 86% responden menyatakan penerapan metode *Pjbl* “Teman Jepang” dengan menggunakan aplikasi *HelloTalk* membuat pelajaran menulis dengan bahasa Jepang lebih mudah untuk dipelajari, 86% responden menyatakan metode *Pjbl* “Teman Jepang” dengan menggunakan aplikasi *HelloTalk* dapat membantu dalam menuangkan ide atau gagasan dengan lancar, 90% responden merasa kreatifitas dalam menulis bahasa Jepang meningkat dengan penggunaan metode *Pjbl* melalui aplikasi *HelloTalk* serta 91% responden merasa lebih terampil dalam menyusun kalimat bahasa Jepang secara tertulis dengan dengan penerapan metode *Pjbl* melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*. Rata-rata prosentase skor angket menunjukkan hasil 89% dan berada di kriteria sangat tinggi, yang berarti sebagian besar peserta didik sangat

berminat terhadap penerapan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*.

Tabel 4. Hasil angket respon peserta didik terhadap pembelajaran menulis bahasa Jepang dengan menggunakan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Total	Rata-rata
		STS	TS	KS	S	SS		
1	Penerapan metode Pjbl “Teman Jepang” dengan menggunakan aplikasi <i>HelloTalk</i> membuat pembelajaran menulis dengan bahasa Jepang lebih menyenangkan dan menarik	0	0	5	66	125	904	92%
2	Penerapan metode Pjbl “Teman Jepang” dengan menggunakan aplikasi <i>HelloTalk</i> membuat pelajaran menulis dengan bahasa Jepang lebih mudah untuk dipelajari	0	0	2	132	62	844	86%
3	Penerapan metode Pjbl “Teman Jepang” dengan menggunakan aplikasi <i>HelloTalk</i> membantu saya dalam menuangkan ide atau gagasan dengan lancar.	0	0	7	128	61	838	86%
4	Penerapan metode Pjbl dengan menggunakan aplikasi Hello talk telah meningkatkan kreatifitas saya dalam menulis bahasa Jepang	0	3	2	87	104	880	90%
5	Penerapan metode Pjbl “Teman Jepang” dengan menggunakan aplikasi Hello talk membuat saya lebih terampil dalam menyusun kalimat bahasa Jepang secara tertulis	0	0	10	68	118	892	91%
Rata-rata prosentase skor								89%

Secara lebih jelas, prosentase minat peserta didik dalam pembelajaran menulis bahasa Jepang dengan menggunakan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 5. Diagram minat peserta didik dalam pembelajaran menulis bahasa Jepang dengan menggunakan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk*

Rata-rata prosentase dari keseluruhan pernyataan yang diberikan melalui angket menunjukkan hasil bahwa peserta didik memiliki minat yang sangat tinggi dalam penerapan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk kemampuan menulis bahasa Jepang. Hal ini terkait dengan sebagai *HelloTalk* sebagai sebuah aplikasi yang memiliki kemudahan dalam hal pemasangan baik diperangkat seluler maupun laptop, fitur-fitur yang ditawarkan, serta tampilan yang menarik. Pengalaman berbicara dengan orang Jepang secara langsung juga menjadi sebuah kemenarikan bagi peserta didik, dikarenakan ini ada sebuah pengalaman yang baru dan menyenangkan. Peserta didik dapat bertukar informasi baik bahasa maupun budaya dengan teman Jepangnya melalui *HelloTalk*.

Pemanfaatan aplikasi *HelloTalk* ini sebagai media dalam proyek “Teman Jepang, telah efektif membantu peserta didik dalam mengimplemantasikan materi yang telah sebelumnya dipelajari di kelas, dimana peserta didik bisa memastikan langsung apakah kalimat yang ditulis di aplikasi *HelloTalk* ini dipahami oleh teman Jepangnya yang merupakan seorang penutur asli. Ketika menemukan kendala saat menuliskan kalimat, ada beberapa peserta didik yang menerima bantuan dari teman Jepangnya yaitu dengan membantu mengoreksi pola kalimat yang telah disusun. Peserta didik juga terpacu untuk belajar sendiri saat ada kalimat yang ingin disampaikan tetapi belum pernah dipelajari di kelas. Hal ini tentunya membuat peserta didik aktif dalam belajar dan mampu menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya setelah melalui tahapan berpikir kritis. Melalui kolaborasi bersama teman dalam kelompok, kendala saat proyek dilaksanakan dapat diatasi bersama-sama. Secara keseluruhan, penerapan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk kemampuan menulis bahasa Jepang telah mampu melatih peserta didik dalam merancang, membuat keputusan, serta menyelesaikan suatu pekerjaan secara bersama-sama, namun pada pelaksanaannya metode ini tetap memberi kesempatan kepada setiap individu peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam penyelesaian proyek. Selain itu, dengan penerapan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk kemampuan menulis bahasa Jepang ini, keterampilan abad 21 yang meliputi berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas yang diharapkan muncul dari peserta didik telah berhasil diwujudkan.

4. Simpulan dan Saran

Metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk kemampuan menulis bahasa Jepang telah diterapkan di SMA Negeri 10 Malang melalui beberapa tahapan pelaksanaan, yaitu menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil hingga mengevaluasi pengalaman. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan di kelas XII MIPA dan XII Bahasa SMA Negeri 10 Malang melalui angket respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki minat yang sangat tinggi dalam penerapan metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* untuk kemampuan menulis bahasa Jepang. Metode *project based learning* “Teman Jepang” melalui penggunaan aplikasi *HelloTalk* berhasil diterapkan dalam pembelajaran menulis bahasa Jepang dengan hasil akhir yaitu pengumpulan produk berupa laporan proyek “Teman Jepang”.

Daftar Pustaka

- [1] E. Widiasworo, “Strategi dan Metode Mengajar Siswa di luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif”, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2016.
- [2] K. Ratnawati, “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Pembuatan Strip Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Inggris”, *Indonesian Journal of Educational Development*, vol. 1, no. 3, pp. 481-495, 2020.
- [3] M. Fathurrohman, “Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan”, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- [4] N. L. P. N. S. Putri, L.P. Artini, and P.K. Nitiasih, “Project-based Learning Activities and EFL Students' Productive Skills in English”, *Journal of Language Teaching and Research*, vol. 8, no. 6, pp. 1147-1155, 2017.
- [5] Nurhayati, “Rancangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) yang Memanfaatkan Rumah Belajar”, Jakarta: Pustekom Kemendikbud, 2019.
- [6] R. A. Vollmer, “HelloTalk”, *Calico Journal*, vol. 34, no. 3, pp. 384-392, 2017.
- [7] S. Wulan, et al., “Platform yang Efektif untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Asing di Indonesia”, *Wahana Inovasi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UISU*, vol. 10, no. 1, pp. 54-60, 2021.
- [8] Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”, Bandung: PT Alfabet, 2016.

PENGARUH *PROJECT-BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN SAKUBUN MAHASISWA

B. Adinegoro¹, Y.A. Nasution², M.S. Basri³

¹²³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

e-mail: bayugoro5@gmail.com, yenny.aristia@lecturer.unri.ac.id, merrisilviabasri@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran mengarang konvensional kurang bisa meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan ide yang dimilikinya karena setiap mahasiswa memiliki imajinasi dan minat yang berbeda-beda. Untuk itu dalam pembelajaran *sakubun* salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan ide kreatif dengan aktif adalah model pembelajaran *project-based learning*. Dengan metode eksperimen murni dilakukanlah penelitian untuk menganalisis perbedaan hasil pembelajaran *sakubun* sebelum menggunakan model *project-based learning* dan setelah menggunakan model pembelajaran *project-based learning*. Hasil analisis data *paired t-test* menggunakan SPSS 25 nilai signifikansi *2-tailed* adalah $0.010 < 0.05$, bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen setelah menggunakan model *project-based learning* yaitu 57 menjadi 71. Hasil karangan juga terlihat lebih terstruktur dengan penjelasan yang rinci. Ini membuktikan bahwa model *project-based learning* dapat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan *sakubun* terutama dalam mengembangkan ide.

Kata kunci: eksperimen, *project based-learning*, *sakubun*

Abstract

Conventional writing learned was less able to improve students abilities in developing their ideas because each student had different imaginations and interests. For this reason, in the writing learned, one of the learned models that could be used to improve critical thinking skills and actively develop creative ideas was the project-based learning model. With a pure experimental method, research was conducted to analyze the differences in the results of the writ learned before using the project-based learning model and after using the project-based learning model. The results of data analysis paired t-test used SPSS 25 sig2-tailed valued was 0. 010 < 0. 05, that there was a significant average difference between the pretest and posttest scores in the experimental class after using the project-based learning model, which was the results 57 to 71. The results of the essay also looked more structured with detailed explanations. This verified that the project-based learning model could help students improve their writing skill ability, especially in developing ideas.

Keywords : *experiment, project based-learning, writing skills*

1. Pendahuluan

Dalam pembelajaran terdapat tujuan-tujuan yang hendak dicapai, untuk itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi agar tujuan itu tercapai. Faktor-faktor tersebut akan berhubungan antara satu dengan lainnya. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah tujuan pembelajaran, materi, metode dan evaluasi. Dalam penyelenggaraan pendidikan terdapat inti kegiatan yaitu kegiatan dalam kelas yang berupa aktivitas pengelolaan kelas, penggunaan media, sumber belajar serta metode dan strategi pembelajaran Rusman [12] Untuk mencapai tujuan dipilihlah model pembelajaran yang akan digunakan.

Dalam belajar tentu pemilihan metode pembelajaran harus sesuai dengan situasi dan kondisi yang akan dilaksanakan, semuanya berdasarkan konsep dan memahami perlu konsep belajar, John Dewey dalam Sani [11] memperkenalkan konsep belajar progresif yaitu *learning by doing* belajar menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, dan guru berfungsi sebagai fasilitator, dan pengarah. Prinsip ini didasarkan pada asumsi bahwa peserta didik dapat memperoleh banyak pengalaman jika terlibat aktif, maka konsep ini dirasa cocok untuk dijadikan acuan dasar teori dalam penelitian ini.

Project-based learning adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar. *project-based learning* memberikan metode pembelajaran yang menarik untuk membuat peserta didik menumbuhkan keaktifan dalam pembelajaran. Berakar pada konstruktivisme, konstruksionisme dan kooperatif atau pembelajaran kolaboratif, pembelajaran berbasis proyek memiliki dukungan teoritis yang kuat untuk sukses prestasi.

Dalam penentuan langkah-langkah *project-based learning* yang diterapkan pada penelitian berupa proyek karangan ini menurut Widiaworo [5] dapat diaplikasikan:

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar, penentuan pertanyaan mendasar ini merupakan langkah awal yang paling penting yaitu hal apa yang harus dikerjakan dengan kata lain proyek apa yang harus diselesaikan oleh pembelajar secara berkolaborasi
- 2) Mendesain perencanaan proyek pelajar di dalam proyek ini tentu harus menyepakati desain proyek agar fokus satu visi dan tujuan sehingga mampu memahami konsep dan prinsip yang berkaitan dengan proyek.
- 3) Menyusun jadwal *project-based learning* merupakan pembelajaran dimana pelajar terjun langsung dalam membuat karya atau proyek terkait kompetensi dan materi pelajaran dengan ukuran waktu yang ditetapkan bersama.
- 4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek pengajar menjadi pengawas langsung dalam kegiatan serta melihat perkembangan yang telah dilakukan oleh pelajar secara progresif
- 5) Menguji hasil pada tahapan ini pembelajar memeriksa hasil dengan diskusi kelompok agar hasil yang ada dipahami juga secara bersama atas proyek yang dikerjakan bersama
- 6) Mengevaluasi pengalaman yaitu penilaian terkait pengalaman, serta pemahaman konsep dan materi yang dikerjakan.

Dalam buku *kaku koto wo oshieru, the Japan Foundation* [6] "*Mazu kaku toki wa kotoba ya hyougen nit tsuite jibun de tashikame nagarashi ageru koto ga dekimasu*". "Pertama-tama, saat menulis, anda dapat mengkonfirmasi kata-kata dan ekspresi sendiri", bahwa apabila seseorang akan menulis setidaknya dia paham dengan apa yang mau dia ekspresikan serta kata-katanya sebelum dipindahkan kedalam bentuk tulisan.

Pada Dalman [3] karangan deskripsi adalah suatu karangan yang berisi perincian-perincian yang jelas tentang suatu objek, menimbulkan daya imajinasi seolah-olah pembaca mengalami langsung objek yang dideskripsikan.

Dalam meningkatkan cara berpikir kritis, ide kreatif, dengan aktif model pembelajaran *project-based learning* adalah salah satu model yang cocok digunakan. Model *project-based learning* ini merupakan model pembelajaran cocok digunakan pada pembelajaran bahasa yang produktif, dikarenakan model ini menghasilkan produk-produk melalui proyek yang dihasilkan dalam kegiatan pembelajarannya salah satunya adalah keterampilan menulis.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang menghasilkan. Pendapat Sutedi [2] keterampilan menulis merupakan keterampilan produktif, karena menghasilkan produk bahasa yang berupa kalimat yang digunakan dalam komunikasi tulisan. Pada pembelajaran menulis atau *sakubun* yang diimplementasikan dalam mata kuliah *dokkai-sakubun* di program studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UNRI, mahasiswa belum mampu mengembangkan kreatifitas berpikir dalam membuat karangan jika media atau model yang digunakan tidak cocok. Seperti model karangan *mind mapping* yang digunakan, mahasiswa belum bisa menuangkannya kedalam bentuk karangan jika tidak terdapat gambar berkaitan dengan tema.

Menurut Sutjiati dan Rasiban [9] walaupun mahasiswa telah diberi tema kemudian distimulus dengan memberikan latihan pola kalimat yang akan muncul pada karangan, kerangka karangan/berpikir, tetap saja isi karangan apabila tidak dipaksakan, tidak bisa berkembang. Karena itulah inovasi pembelajaran diperlukan karena jika hanya menggunakan pembelajaran bahasa yang konvensional kurang bisa meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan ide yang dimilikinya dikarenakan setiap

mahasiswa memiliki imajinasi dan minat yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini menggunakan *project* menjadikan mahasiswa berkolaborasi dalam menyelesaikan suatu masalah yang diberikan oleh pengajar dari sana diharapkan memunculkan ide-ide setiap individu serta pemikiran yang kritis dalam membuat suatu karangan untuk menjadi lebih baik.

2. Metode

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen murni. Ciri utama dari penelitian eksperimen murni adalah sampel kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dipilih secara acak.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan *pretest-posttest group control design*. Dengan tujuan untuk mencari kebenaran secara ilmiah dalam hal pengaruh *project-based learning* terhadap kemampuan *sakubun* mahasiswa. Desain ini digunakan karena pada satu kali pengambilan data akan mendapatkan beberapa hasil yang dapat dianalisis. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas pembelajaran *dokkai-sakubun IV* yang terdapat 24 orang. Pada kelas eksperimen ini peneliti menetapkan sampel eksperimen adalah 12 orang, didalam kelas eksperimen sampel akan diberi perlakuan khusus dengan model pembelajaran *project-based learning*. Instrumen dalam penelitian kali ini adalah tes mengarang dalam bahasa Jepang. Dalam hal tes menulis karangan terdapat beberapa macam jenis karangan disesuaikan dengan penelitian ini yang lebih menekankan pada imajinasi yang tidak terbatas pada pembelajar maka dipilihlah jenis karangan deskripsi.

Untuk mengetahui bagaimana wawasan berpikir dan kreativitas mahasiswa dalam menulis suatu karangan bebas.

Tabel 1. Rubrik standar penilaian dengan acuan dari *Japan Foundation*

Tingkat Aspek pencapaian atau poin penilaian	Pencapaian lebih dari yang ditargetkan	Mencapai target A2	Sedikit lagi mencapai target	Perlu berusaha lagi
	40	30	20	10
Isi	Menuliskan hal yang ingin disampaikan dengan penjelasan akurat dan rinci mengenai informasi yang dibutuhkan.	Menuliskan hal yang ingin disampaikan dengan penjelasan poin-poin sederhana mengenai informasi yang dibutuhkan	Hal yang ingin disampaikan umumnya dapat dipahami, ada poin yang tak dapat dipahami bila tidak dikonfirmasi terlebih dahulu	Hal yang ingin disampaikan secara samar-samar dapat dipahami, tetapi penjelasannya kurang, sehingga secara keseluruhan sulit memahami apa yang ingin disampaikan.

Struktur	Memberi gambaran yang mudah dipahami, menuliskan informasi yang rinci, dengan contoh serta alasan untuk memperkuat penekanan isu/masalah	Menuliskan beberapa kalimat yang berkelanjutan. Menggunakan strukturnya yang mudah dipahami karena ditulis dengan menggunakan paragraf serta penggambaran yang sederhana	Ada sebagian hubungan antar kalimat yang kurang nyambung, tetapi garis besar alur dapat ditangkap	Menulis kalimat dan kata secara tak beraturan. Tak ada struktur sebagai suatu kalimat.
Kosa kata dan gramatika	Menunjukkan dan menerangkan pemikirannya dengan jelas dengan menggunakan kata, ungkapan, dan kalimat sederhana yang ada hubungannya dengan topik. Tidak ada kesalahan gramatikal	Kosakata yang ditulis adalah kosakata yang sederhana dikehidupan sehari-hari berhubungan dengan topik secara sederhana dan benar	Ada sebagian kata yang tidak tepat, serta ada kesalahan gramatikal, tetapi tidak sampai mempengaruhi pemahaman kalimat	Ada kalanya kalimat sulit dipahami karena banyak terdapat penggunaan frasa, ungkapan yang tidak tepat dan kesalahan gramatikal.

Berdasarkan di atas tes yang didapatkan merupakan nilai yang diambil dari beberapa aspek penilaian yang dicapai, dan diberi nilai berdasarkan *can do*, dengan acuan *JF Standard* yaitu isi, struktur, dan gramatikal. Kemudian nilai diberi bobot poin sepuluh sampai empat puluh, dan poin tiga puluh adalah nilai mencapai target A2 Basic dalam setiap aspeknya. Selanjutnya untuk penilaian dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{ISI} + \text{STRUKTUR} + \text{GRAMATIKAL}}{\text{JUMLAH POIN MAKSIMAL}} \times 100$$

Hipotesis atas masalah yang ada dalam penelitian seperti yang dibawah ini:

Ha: *Project-based learning* berpengaruh positif terhadap kemampuan *sakubun* mahasiswa.

H0: *Project-based learning* tidak berpengaruh terhadap kemampuan *sakubun* mahasiswa.

Penelitian ini dilakukan secara online langkah-langkah dalam pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan bahan ajar dan meminta validasi instrumen tes oleh dosen
- 2) Melakukan *pretest* pada kelas dan mengumpulkan hasil via *google form*
- 3) Melakukan pembelajaran dengan model *project-based learning* via *zoom*
- 4) Melakukan *posttest* pada kelas dan mengumpulkan hasil via *google form*
- 5) Menganalisis data menggunakan *SPSS 25*

Analisis statistik deskriptif adalah alat ukur statistik yang digunakan untuk melakukan analisis data, dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul. Data statistik yang ada disajikan secara deskriptif yakni data rata-rata (mean), median, modus, dan lain-lain.

Data yang didapatkan pada nilai *pretest* kelompok eksperimen dan nilai *posttest* kelompok eksperimen diuji dengan *paired t-test*. Untuk menguji nilai tersebut menurut Sugiyono [13] hasil *pretest* dan *posttest* diuji dengan *pair t-test* untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan signifikan, diantara dua variabel dari sampel yang berpasangan. Dalam penelitian ini hipotesis diuji dengan taraf signifikansi 5%. Dasar pengambilan keputusan H0 ditolak apabila sig 2 tailed < 0,05 dengan begitu Ha diterima. Kemudian sebagai perbandingan pada nilai *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol diuji dengan *independent t-test*. Menurut Kadir [7] sampel bebas atau independen diartikan bahwa, sampel yang keberadaanya tidak saling mempengaruhi. Analisis ini dilakukan dengan bantuan software SPSS 25.

Penelitian ini menggunakan buku pelajaran *marugoto* A2 sebagai bahan ajar. Buku *marugoto* A2 ini telah digunakan pada pembelajaran bahasa di program studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UNRI. Buku *marugoto* adalah buku pelajaran yang disusun berdasarkan *JF Standard* yang merupakan standar pendidikan bahasa Jepang.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian dengan tabel deskriptif

Sebelum memberikan perlakuan pada kelas eksperimen peneliti melakukan tes awal *pretest*. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan menulis mahasiswa sebelum diberikan perlakuan *project-based learning* dalam membuat karangan dalam bahasa Jepang. Kemudian diberikan perlakuan yang merupakan pembelajaran *sakubun* dengan model *project-based learning*, dan dilakukanlah tes akhir *posttest*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan mahasiswa setelah diberikan perlakuan diatas tadi serta membandingkan antara kemampuan kelas eksperimen (S) dan (T) kelas kontrol.

Berikut adalah hasil dari penelitian setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* pada kelas *dokkai-sakubun* IV.

Tabel 2. Tabel hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Nama	Nilai Pretest (S1)	Nilai Posttest (S2)	Nama	Nilai Pretest (T1)	Nilai Posttest (T2)
R1	63	54	R13	58	58
R2	42	79	R14	67	58
R3	50	67	R15	42	38
R4	38	46	R16	71	75
R5	88	71	R17	71	67
R6	50	96	R18	67	75
R7	67	79	R19	38	38
R8	50	46	R20	58	58
R9	67	71	R21	71	75
R10	58	88	R22	67	63
R11	83	79	R23	46	67
R12	33	71	R24	75	79
Jumlah	689	847	Jumlah	731	751
Mean	57	74	Mean	61	63
Median	54	75	Median	67	65
Modus	67	71	Modus	71	75

Keterangan:
R= Responden

S= Kelas Eksperimen
T= Kelas Kontrol

Kemudian berdasarkan data di atas bahwa hasil karangan mahasiswa pada kelas eksperimen memang lebih baik. Pada hasil karangan saat *posttest* mahasiswa membuat karangan lebih berpola dengan satu ide pokok serta menjelaskan dengan beberapa kalimat serta struktur pengembangan kalimat yang tersusun rapi dan tidak keluar dari topik yang dibicarakan. Karangan yang dibuat juga sesuai dengan karangan deskripsi yang menjelaskan suatu objek dengan ringkas dan jelas namun objektif. Dengan penggambaran yang menimbulkan daya imajinasi pembaca, seolah-olah mereka merasakan sama seperti di situasi dan kondisi dalam karangan.

Dari hasil tersebut tidak semua mahasiswa mengalami peningkatan pada nilai *posttest*, namun nilainya malah menurun serta membuat karangan yang tidak detail dan jauh dari penjelasan objek tentang topik yang dibicarakan.

Setelah seluruh alur penelitian dilaksanakan, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan cara menginput hasil *pretest* dan *posttest* kedalam SPSS 25. Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data. Uji normalitas yang dilakukan adalah uji normalitas data *shapiro-wilk*. Alasannya yaitu karena jumlah sampel dibawah 50 sampel. Pada SPSS kemudian didapatkan hasil sebagai berikut:

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen Pretest	.169	12	.200 [*]	.954	12	.694
Eksperimen Posttest	.170	12	.200 [*]	.967	12	.876

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Tes normalitas data kelas eksperimen S₁-S₂

Dari hasil di atas data kelas eksperimen disaat *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena nilai pada tabel *shapiro-wilk* 0.694 dan 0.876 > 0.05, dan dapat dilanjutkan dengan menggunakan *spss* untuk menguji hipotesis. Untuk menguji hipotesis maka dilakukan *pair t-test* nilai *pretest* S₁ dan *posttest* S₂ pada kelas eksperimen.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Eksperimen Pretest	57.42	12	17.005	4.909
	Eksperimen Posttest	73.67	12	12.146	3.506

		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Pair 1	Eksperimen Pretest - Eksperimen Posttest	-16.250	18.146	6.238	-3.102	11	.010
					Lower	Upper	
					-27.780	-4.720	

Gambar 2. Paired t-test kelas eksperimen S₁-S₂

Pada hasil diatas bahwa *sig2-tailed* 0.010 < 0.05. Jadi hipotesis Ha yang menyatakan, penggunaan model pembelajaran *project-based learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan *sakubun* mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP

Universitas Riau diterima dan H0 *Project-based learning* tidak berpengaruh terhadap kemampuan menulis *sakibun* mahasiswa ditolak.

Tests of Normality

Hasil Posttest		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Posttest	Kelas Eksperimen	.170	12	.200*	.967	12	.876
	Kelas Kontrol	.202	12	.192	.880	12	.087

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Tes normalitas data kelas eksperimen S₂-T₂

Tabel diatas ini merupakan uji normalitas data pada kelas eksperimen dan kontrol pada saat *posttest*. Pada hasilnya data berdistribusi normal karena nilai pada tabel *shapiro-wilk* 0.087 dan 0.876 > 0.05. Kemudian dilanjutkan dengan independen *pair t-test* untuk mengetahui beda rata-rata pada hasil *posttest* pada kelas eksperimen S₂ dan kontrol T₂ pada saat *posttest*. Selanjutnya peneliti melakukan perbandingan antara kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan khusus dengan kelas kontrol tanpa ada perlakuan khusus dengan *independent t-test* pada nilai *posttest* mahasiswa.

Independent Samples Test

Hasil Posttest		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Posttest	Equal variances assumed	.072	.790	2.103	22	.047	11.083	5.270	.165	22.012
	Equal variances not assumed			2.103	21.715	.047	11.083	5.270	.148	22.020

Gambar 4. *Independent t-test* hasil *posttest* S₂-T₂

Nilai pada data independen antara kelas eksperimen dan kontrol disaat *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan. Terlihat dari hasil analisis bahwa nilai signifikansi *2-tailed* adalah 0.047 < 0.05. Ini membuktikan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *project-based learning* mampu memberikan peningkatan pada kemampuan *sakibun* mahasiswa.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa dengan pembelajaran *project-based learning* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat karangan serta membuat kemampuan imajinasi mahasiswa berkembang dalam membuat karangan sesuai topik yang dibicarakan.

Hasil *t-test* dengan SPSS 25 nilai rata-rata kelas eksperimen *pretest* S₁ yaitu **57** dan disaat *posttest* S₂ yaitu **74**, serta diperkuat dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa **0.010 < 0.05**. Hasil tersebut membuktikan bahwa H0 yang menyatakan bahwa *project-based learning* tidak berpengaruh terhadap kemampuan *sakibun* mahasiswa dipatahkan Ha, yang artinya bahwa *project-based learning* berpengaruh positif terhadap kemampuan *sakibun* mahasiswa. Hal ini pun membuktikan bahwa *project-based learning* dapat digunakan dalam pembelajaran *sakibun*.

Tabel 3. Hasil *pretest* kelas eksperimen

Responden S1	Isi	Struktur	Gramtikal dan Kosa Kata	Tambahan	Total	Nilai <i>Pretest</i>
1	20	20	30	5	75	63
2	15	15	15	5	50	42
3	15	20	20	5	60	50
4	15	10	15	5	45	38
5	30	40	30	5	105	88
6	20	20	15	5	60	50
7	30	25	30	-5	80	67
8	10	20	25	5	60	50
9	25	20	30	5	80	67
10	25	20	20	5	70	58
11	35	25	35	5	100	83
12	10	10	15	5	40	33
Total	250	245	280			689
Mean	21	20	23			57

Tabel 4. Hasil *posttest* kelas eksperimen

Responden S2	Isi	Struktur	Gramtikal dan Kosa Kata	Tambahan	Total	Nilai <i>Posttest</i>
1	20	20	30	-5	65	54
2	30	30	30	5	95	79
3	30	30	30	-10	80	67
4	10	15	25	5	55	46
5	30	30	30	-5	85	71
6	35	35	40	5	115	96
7	30	30	30	-5	85	79
8	15	20	25	-5	55	46
9	30	30	30	-5	85	71
10	30	30	40	5	105	88
11	30	30	30	5	95	79
12	30	20	30	5	85	71
Total	320	320	370			847
Mean	27	27	31			71

Dari hasil *posttest* juga terdapat peningkatan kemampuan mengarang mahasiswa. Terlihat bahwa tulisan mahasiswa lebih teratur, karena kerangka karangan yang dibuat sesuai dengan perencanaan *project-based learning*. Kemampuan menjelaskan ide pokok juga terlihat mengalami peningkatan karena terdapat kalimat-kalimat penjelas dalam karangan deskripsi mereka. Dalam pembelajaran juga banyak terdapat diskusi dan evaluasi dalam merencanakan dan membuat karangan. Alasan ini membantu mahasiswa dalam

menemukan ide serta menyusun kerangka karangan yang sistematis, sehingga proses mengarang menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Kelebihan *project-based learning* ini antara lain memudahkan mahasiswa dalam menciptakan dan ide-ide karangan yang baik, mahasiswa dapat memanfaatkan waktu secara efektif dalam berkolaborasi, diskusi dan evaluasi. Sehingga hasil yang didapatkan lebih maksimal. Adapun kendala yang dialami selama proses pengajaran dengan *project-based learning* ini, yaitu dikarenakan dasar dalam pembelajaran ini berkolaborasi maka disaat dilakukan dengan cara daring pembelajaran tidak berjalan efektif dari segi waktu dan kondisi

Untuk melihat hasil karangan mahasiswa ini secara objektif, maka peneliti mengelompokkan level kemampuan mahasiswa ke dalam satu kelompok. Karena sebagian besar hasil karangan mahasiswa, masih memiliki level kemampuan dasar. Sesuai dengan tiga kemampuan di bawah ini. Menurut Sutedi (2019) ada beberapa kemampuan yang dapat dihasilkan dari pembelajaran mengarang bahasa Jepang yaitu:

- 1) Dapat membuat kalimat sederhana dengan benar
- 2) Dapat merangkai beberapa kalimat sederhana menjadi suatu alinea
- 3) Dapat merangkai beberapa alinea menjadi suatu karangan.

Berdasarkan hasil analisis meskipun hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, namun secara objektif penerapan model *project-based learning* ini belum dapat dikatakan memberikan pengaruh yang optimal. Untuk melaksanakan model pembelajaran *project-based learning* ini. Pengajar memiliki kemampuan yang membuat kelas lebih aktif serta memotivasi mahasiswa dalam mengemukakan ide. Sehingga tujuan pembelajaran dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil *posttest* karangan mahasiswa kelas eksperimen terdapat perubahan yaitu kemampuan dalam mengembangkan topik dan penjelasan ide pokok yang lebih banyak dari hasil *pretest*. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *project-based learning* dapat memberikan solusi dalam peningkatan kemampuan mahasiswa terutama dalam mengembangkan ide-ide yang dimiliki untuk dijadikan karangan dalam bahasa Jepang. Dengan kata lain, perencanaan karangan bisa dibuat dengan baik jika menggunakan model pembelajaran *project-based learning*.

Berdasarkan hasil analisis data *paired t-test* dengan menggunakan SPSS 25. Pada nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, hasilnya nilai signifikansi *2-tailed* $0.010 < 0.05$. Ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan model pembelajaran *project-based learning* terdapat peningkatan kemampuan *sakubun* mahasiswa yang signifikan. Hasil karangan juga terlihat lebih terstruktur dengan penjelasan yang rinci. Ini membuktikan bahwa model *project-based learning* dapat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan *sakubun* terutama dalam mengembangkan ide.

Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka ada beberapa hal yang perlu disampaikan sebagai saran, yaitu:

Untuk meningkatkan kemampuan mengembangkan ide-ide mahasiswa tingkat A2 (tingkat dasar lanjut) dalam membuat suatu karangan yang dapat menghasilkan karangan yang terarah dan sesuai dengan aturan-aturan yang ada, sebaiknya pengajar memfasilitasi mahasiswa untuk mendiskusikan tentang tema yang akan dibuat serta aturan dan batasan dalam membuat karangan.

Untuk memperoleh hasil yang maksimal, efektif dan efisien dalam model pembelajaran *project-based learning* ini, hendaknya pembelajaran dilakukan secara luring sehingga mampu memonitor kegiatan dengan baik.

Kreatifitas serta kemampuan pengajar dalam berinovasi dan motivasi sangat diperlukan. Dalam hal ini, penulis menyadari bahwa kreatifitas yang tidak terbatas dari

mahasiswa bisa dijadikan sebuah produk yang baik dalam *project-based learning* jika dibarengi kemampuan dan motivasi pengajar dalam mendukung hal itu untuk terwujud.

Daftar Pustaka

- [1] Bukhari, "Keterampilan Berbahasa Membaca dan Menulis", Aceh. Yayasan Pena, 2010.
- [2] D. Sutedi, "Evaluasi hasil belajar Bahasa Jepang", Bandung: Humaniora, 2019, pp. 141.
- [3] Dalman, "Keterampilan Menulis", Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016, pp. 93.
- [4] Daryanto and M. Rahardjo, "Model Pembelajaran Inovatif", Yogyakarta. Gava Media, 2012.
- [5] E. Widiarso, "Modul Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter", Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2016, pp. 164.
- [6] Japan Foundation, "JF Standard bagi Pendidikan Bahasa Jepang Petunjuk Pemakaian bagi Pengguna Edisi Terbaru", Jakarta: The Japan Foundation, 2017, pp. 5.
- [7] M. Isao, "Kokuzaikoryuukikin Nihongo Kyoujouhou Shiriizu Dai 7 Kaku Koto Wo Oshieru", Tokyo. Japan Foundation, 2010.
- [8] Kadir, "Statistika Terapan", Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- [9] N. Sutjiati and L.M. Rasiban, "Project-Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Menulis Karangan Pendek Bahasa Jepang", *Jurnal Barista Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia*, Bandung, pp. 149, 2017.
- [10] Neolaka, "Metode Penelitian dan Statistik", Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- [11] R.A. Sani, "Inovasi Pembelajaran", Jakarta. Bumi Aksara, 2013, pp. 33.
- [12] Rusman. "Model-model Pembelajaran" Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010, pp. 76.
- [13] Sugiyono. "Statistika untuk Penelitian", Bandung: Alfabeta, 2010, pp. 31.
- [14] Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan", Bandung. Alfabeta, 2019, pp. 31.

STRATEGI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG OLEH SISWA SMAN 6 MALANG

M.R. Afdhol¹, F.A. Saragih², V.R. Paskaliana³

¹Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya, Kota Malang

³SMA Negeri 6 Malang, Kota Malang

e-mail: rizkimuhajir7@gmail.com, emiwk74@ub.ac.id, Ini.irin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis strategi belajar kosakata Bahasa Jepang yang paling sering digunakan oleh siswa SMA. Analisis penggunaan strategi belajar kosakata bahasa Jepang dikaji dengan menggunakan teori strategi belajar bahasa dari Rebecca L. Oxford. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan strategi belajar kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA. Metode kuantitatif digunakan untuk menyajikan data frekuensi jenis strategi belajar kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA. Sumber data dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas 11 BSBU Angkatan 2020 SMA Negeri 6 Malang, sedangkan data diperoleh dari hasil kuesioner yang diisi siswa. Hasil analisis menunjukkan strategi Afektif adalah jenis strategi yang paling sering digunakan oleh siswa untuk belajar kosakata bahasa Jepang dengan persentase 69.1%. Kemudian strategi Kognitif merupakan strategi kedua yang paling sering digunakan oleh siswa dengan persentase 66.7%. Strategi ketiga yang paling sering digunakan oleh siswa adalah strategi Sosial dengan persentase 63.6%. Kemudian strategi Memori sebagai strategi dengan urutan ke-empat, dan strategi Metakognitif di urutan ke-lima. Sedangkan strategi Kompensasi merupakan strategi yang paling jarang digunakan oleh siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang dengan persentase 47%.

Kata kunci: bahasa, strategi, kosakata

Abstract

This research aims to describe the types of Japanese vocabulary learning strategies that are most often used by high school students. The analysis of the use of Japanese vocabulary learning strategies is studied using the theory of language learning strategies from Rebecca L. Oxford. The methods used in this research are qualitative and quantitative methods. Qualitative methods are used to describe Japanese vocabulary learning strategies for high school students. Quantitative method is used to present data on the frequency of types of Japanese vocabulary learning strategies for high school students. The data sources in this study is batch 2020 of 11th grade students BSBU SMA Negeri 6 Malang, while the data is obtained from the results of questionnaires filled out by students. The results of the analysis show that the Affective strategy is the type of strategy most often used by students to learn Japanese vocabulary with a percentage of 69.1%. Then the Cognitive strategy is the second most frequently used strategy by students with a percentage of 66.7%. The third strategy most often used by students is the Social strategy with a percentage of 63.6%. Then the Memory strategy is the fourth strategy, and the Metacognitive strategy is the fifth. While the compensation strategy is the strategy that is rarely used by students in learning Japanese vocabulary with a percentage of 47%.

Keywords : language, strategies, vocabulary

1. Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses perubahan sikap/tingkah laku seseorang yang bersifat positif bagi dirinya. Tentu saja seorang individu pasti mengalami proses belajar dalam jenjang kehidupannya. Proses belajar dapat dilakukan seseorang tanpa mengenal waktu dan tempat. Artinya seorang individu dapat belajar dimanapun dia berada dan kapanpun dia mau. Akan tetapi tidak semua proses perubahan dalam seorang individu bisa disebut belajar. Hanya perubahan positif, yang berarti perubahan ke arah yang lebih baik dan perilaku yang aktif dari individu yang dapat disebut belajar. Seperti yang telah disebutkan dalam Setiawan [10] belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik maupun psikis, belajar

menghasilkan perubahan dalam diri setiap individu, dan perubahan tersebut mempunyai nilai positif bagi dirinya.

Belajar bahasa adalah salah satu hal yang penting bagi seorang individu. Bahasa merupakan aspek fundamental/mendasar bagi seorang individu dalam kehidupan. Setiap individu yang lahir ke bumi pasti memiliki bahasa, karena bahasa merupakan alat komunikasi antara individu dengan individu lain untuk menyampaikan suatu informasi. Seperti yang telah disebutkan dalam Devianty [12] bahasa adalah alat untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan yang digunakan manusia untuk menyatakan atau mengungkapkan pikiran, keinginan, dan perasaannya.

Untuk belajar bahasa perlu diperhatikan aspek-aspek keterampilan dalam berbahasa. Terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap aspek keterampilan berbahasa saling berhubungan erat satu dengan yang lain. Seorang individu dapat memperoleh suatu keterampilan dengan banyak praktik dan berlatih. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir (Tarigan dalam Ulmaiah [9]).

Aspek-aspek Keterampilan berbahasa di atas juga berlaku untuk keterampilan berbahasa asing. Seperti dalam bahasa Jepang juga terdapat 4 aspek keterampilan berbahasa, seperti keterampilan menyimak/mendengar (*kiku*), berbicara (*hanasu*), menulis (*kaku*), dan membaca (*yomu*). Bagi siswa yang belajar bahasa Jepang, selain keempat keterampilan yang telah disebutkan, juga ada empat kriteria yang harus diperhatikan dalam kemampuan bahasa Jepang, yaitu kemampuan penguasaan kosakata, kemampuan pendengaran, kemampuan tata bahasa, dan kemampuan pemahaman teks [17]. Keempat kriteria tersebut kemampuan penguasaan kosakata merupakan kemampuan dasar untuk belajar atau mempelajari bahasa asing begitu juga bahasa Jepang.

Salah satu aspek keterampilan berbahasa Jepang adalah keterampilan/kemampuan dalam penguasaan kosakata. Kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa [1]. Berdasarkan teori tersebut, dapat dikatakan kosakata merupakan aspek yang sangat penting dalam keterampilan berbahasa. Maka kosakata merupakan sesuatu yang wajib dikuasai pembelajar dalam belajar bahasa Jepang.

Danasasmita [16] menyebutkan di Indonesia pendidikan-pendidikan bahasa Jepang dilaksanakan secara formal pada perkembangan fase ketiga, mulai dari sekolah menengah sampai jenjang Perguruan Tinggi. Saat ini kurikulum yang diterapkan dalam pendidikan Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas adalah kurikulum 2013. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 36 Tahun 2018, Bahasa Jepang menjadi salah satu mata pelajaran peminatan akademik kelompok C jenjang sekolah menengah atas. Karena siswa sekolah menengah atas baru mengenal dan belajar bahasa Jepang, dapat dikatakan siswa Sekolah Menengah Atas sebagai pembelajar tingkat pemula bahasa Jepang.

Sebagai pembelajar tingkat pemula yang mempelajari bahasa Jepang, siswa SMA sangat membutuhkan pengetahuan mengenai kosakata bahasa Jepang. Karena dengan adanya pengetahuan kosakata yang baik, maka siswa akan mampu mengerti makna dari bahasa Jepang. Pendidikan bahasa Jepang di SMA ditunjukkan agar siswa dapat memiliki penguasaan terhadap kosakata yang banyak sehingga apabila siswa ingin melanjutkan jenjang pendidikannya yang lebih tinggi mereka tidak mengalami banyak kesulitan. Dengan menguasai kosakata yang memadai siswa diharapkan mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah atas.

Berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 6 Malang, Kota Malang terdapat berbagai jenis siswa dengan penguasaan kosakata yang berbeda-beda. Terdapat siswa yang mampu menguasai kosakata bahasa Jepang dari segi penulisan dan pengucapan. Ada siswa yang cenderung mampu menguasai kosakata dari segi penulisan daripada pengucapan. Ada pula siswa yang cenderung mampu menguasai kosakata dari segi pengucapan daripada penulisan. Kemampuan belajar kosakata bahasa Jepang dapat dipengaruhi oleh strategi belajar siswa. Tentu saja strategi belajar kosakata bahasa Jepang yang digunakan berbeda-beda setiap siswa. Dari Fenomena inilah peneliti melakukan penelitian tentang analisis strategi belajar kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA.

Iskandarwassid dalam Suwartika [17] menjelaskan bahwa strategi adalah kemampuan internal seseorang untuk berpikir, memecahkan suatu masalah, dan mengambil keputusan. Artinya proses pembelajaran akan membuat siswa berpikir untuk menganalisis, memecahkan masalah, dan mengambil sebuah keputusan. Dalam berpikir seseorang akan mengalami kesulitan-kesulitan. Maka strategi sangat diperlukan bagi setiap individu agar dapat melewati kesulitan.

Belajar merupakan hal yang dialami dan dilakukan setiap individu sejak lahir sampai akhir hayat. Belajar merupakan proses pemerolehan sesuatu yang mengarah ke dalam perubahan yang baik dalam diri individu. Lebih lanjut Baharuddin dalam Suwartika [17] menjelaskan belajar adalah proses untuk mencapai suatu kompetensi, keterampilan, dan sikap. Maka kemampuan belajar setiap individu menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan dan menjadi kriteria pembeda manusia dengan makhluk lain.

Strategi belajar merupakan sebuah pola kebiasaan yang digunakan dalam proses belajar agar pemelajar dapat mengembangkan kemampuannya secara lebih mendalam. Artinya pembelajar menggunakan kebiasaan-kebiasaannya dalam proses belajar untuk dapat mendapatkan pengetahuan atas apa yang dipelajari. Seperti yang dikemukakan Wenden dan Joan Robin dalam Fitri [2] strategi belajar diartikan sebagai berbagai kegiatan yang digunakan oleh pembelajar untuk memahami yang mereka pelajari. Karena itu strategi belajar merupakan suatu hal yang penting dalam proses belajar, untuk mendapatkan hasil belajar yang baik maka diperlukan pula strategi belajar yang tepat dan sesuai.

Secara lebih mendalam strategi belajar menurut Oxford dalam Fitri [2] mengemukakan bahwa strategi belajar bahasa adalah tindakan spesifik yang diambil oleh pembelajar untuk membuat belajar lebih mudah, lebih cepat, lebih menyenangkan, lebih mandiri, lebih efektif, dan lebih dapat dialihkan kepada situasi baru. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi belajar bahasa adalah sebuah pola atau kebiasaan khusus yang dilakukan oleh pembelajar untuk meningkatkan pemerolehan, penyimpanan, penggunaan informasi sehingga dapat mempermudah dan mempercepat dalam penguasaan bahasa. Strategi belajar bahasa menurut Oxford dalam Saragih [15] dapat diklasifikasikan menjadi 2 strategi utama, yaitu strategi langsung (*direct strategy*) dan strategi tidak langsung (*indirect strategy*). Oxford [13] menjelaskan bahwa strategi langsung melibatkan penggunaan bahasa target atau bahasa yang dipelajari, dalam hal ini bahasa Jepang secara langsung untuk memfasilitasi proses belajar. Strategi langsung terdiri dari strategi memori (*memory strategy*), strategi kognitif (*cognitive strategy*), dan strategi kompensasi (*compensation strategy*). Sedangkan strategi tidak langsung mengarah pada pemberian dukungan tidak langsung dalam pembelajaran bahasa yang dilakukan dengan memfokuskan perhatian, merencanakan, mengendalikan kecemasan, dan kerja sama. Strategi tidak langsung terdiri dari strategi metakognitif (*metacognitive strategy*), strategi afektif (*affective strategy*), dan strategi sosial (*social strategy*).

Topik tentang strategi belajar bahasa merupakan topik yang masih hangat dibicarakan dalam konteks pembelajaran bahasa asing. Penelitian mengenai strategi belajar bahasa juga sudah banyak dilakukan. Rohayati [6] mengkaji strategi pembelajaran bahasa mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil kajian menunjukkan bahwa mahasiswa tidak begitu menyadari akan penggunaan strategi pembelajaran belajar bahasa dalam mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing karena mereka jarang menggunakannya. Fitri [2] meneliti strategi belajar bahasa anak. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada 12 karakteristik/ fitur dalam strategi belajar bahasa. Suwartika [17] meneliti strategi belajar siswa SMA lulus *Japanese Language Proficiency Test* (JLPT) N3. Hasil penelitiannya adalah tipe strategi belajar yang banyak digunakan siswa SMA yang lulus JLPT N3 adalah tipe audio-visual. Sedangkan strategi belajar yang sering dilakukan siswa SMA yang lulus JLPT N3 adalah strategi kognitif, strategi kompensasi, dan strategi metakognitif. Dan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi Siswa SMA lulus JLPT N3.

Meskipun sudah banyak penelitian tentang strategi pembelajar bahasa, namun penelitian ini masih mungkin dapat dilakukan karena terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian Dedeh peneliti mengkaji strategi pembelajaran bahasa Inggris dan subjek penelitian adalah mahasiswa. Pada penelitian Anggi permasalahan yang ada

dijawab dengan pendekatan kepustakaan, dan dalam penelitian Yulia menganalisis strategi belajar siswa SMA yang lulus JLPT N3 dan faktor yang mempengaruhi siswa SMA tersebut lulus JLPT N3 dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan dalam penelitian ini menganalisis strategi belajar kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA. Untuk itu dengan berlandaskan teori strategi belajar bahasa dari Oxford, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis jenis strategi belajar kosakata Bahasa Jepang yang paling sering digunakan oleh siswa SMA.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode campuran/*mixed method*, yaitu metode kualitatif dan metode kuantitatif dengan desain penelitian studi kasus. Metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan dan menganalisis strategi belajar kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA. Metode kualitatif terdiri dari kegiatan pengumpulan data dan analisis data. Kemudian metode deskriptif kuantitatif berupa deskriptif statistik sederhana untuk menyajikan data frekuensi jenis strategi belajar bahasa yang digunakan oleh siswa SMA.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas 11 BSBU Angkatan 2020 SMA Negeri 6 Malang, Kota Malang yang berjumlah 17 siswa. Alasan peneliti memilih sumber data tersebut karena siswa kelas 11 merupakan siswa yang sudah mempelajari bahasa Jepang pada saat kelas 10 sehingga mempunyai penguasaan kosakata yang lebih banyak dan dianggap sudah mempunyai strategi belajar bahasa. Sedangkan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil kuesioner yang diisi siswa berupa butir-butir pernyataan yang dipilih dari *Strategy Inventory for Language Learning* (SILL) mengenai jenis-jenis strategi belajar bahasa.

Instrumen dalam penelitian ini berbentuk angket/kuesioner. Dalam angket memuat enam jenis strategi belajar bahasa sesuai dengan teori Oxford (1990). Setiap strategi belajar bahasa memuat butir-butir pernyataan yang dipilih Daftar Inventaris Strategi Pembelajaran Bahasa atau *Strategy Inventory for Language Learning* (SILL) dari Oxford [13]. Butir-butir pernyataan yang berjumlah 30 butir diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia agar siswa dapat memahami maksud dari pernyataan dalam angket. Kuesioner dalam penelitian ini disusun menggunakan skala Likert dan teori pembelajaran bahasa dari Oxford [13] untuk mengetahui kecenderungan siswa mengenai strategi yang digunakan. Setiap strategi mempunyai butir pernyataan dengan jumlah butir yang berbeda. Berikut tabel kisi-kisi kuesioner dan rincian butir-butir pernyataan kuesioner yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian.

Tabel 1. Kisi-kisi kuesioner strategi belajar kosakata bahasa jepang pada siswa SMA

Variabel	Indikator	Nomor Angket	
Strategi Belajar Bahasa	Strategi Memori	1,2,3,4,5,6	
	Strategi Langsung	Strategi Kognitif	7,8,9,10,11,12
		Strategi Kompensasi	13,14,15,16,17
	Strategi Tidak Langsung	Strategi Metakognitif	18,19,20,21
		Strategi Afektif	22,23,24,25
		Strategi Sosial	26,27,28,29,30

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan mendistribusikan kuesioner kepada siswa SMA dengan melalui platform Google Formulir. Subjek penelitian diminta untuk merespons semua pernyataan yang ada. Terdapat 30 pernyataan dengan lima kategori jawaban dari *sangat jarang* (SJ), *jarang* (J), *kadang-kadang* (K), *sering* (SR), dan *selalu* (SL). Kategori jawaban ditentukan dari ukuran kebiasaan atau kecenderungan belajar siswa. Ukuran kebiasaan belajar yang digunakan adalah dalam seminggu sebanyak +20 kali. *Sangat jarang* berarti dilakukan 1-2 kali saja dalam seminggu. *Jarang* berarti dilakukan lebih dari 2 kali, tetapi kurang dari 10 kali dalam seminggu. *Kadang-kadang* berarti dilakukan sekitar

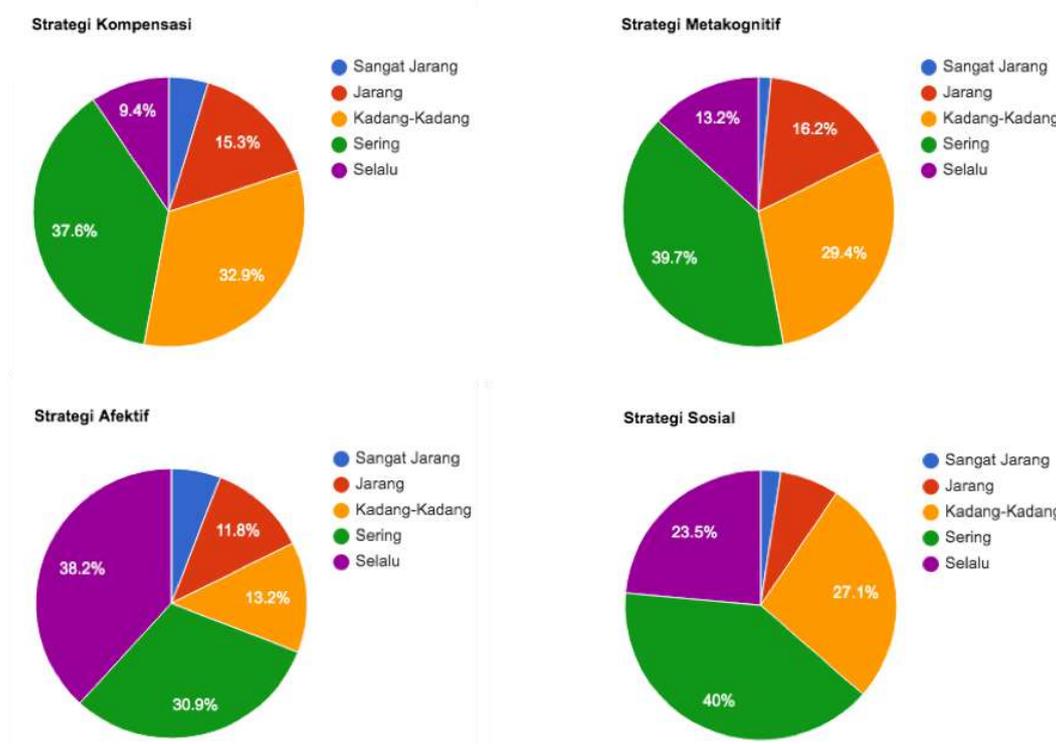
10 kali dalam seminggu. *Sering* berarti dilakukan lebih dari 10 kali dalam seminggu. *Selalu* berarti dilakukan hampir setiap saat dalam seminggu.

Teknik analisis data dilakukan dengan cara: 1. Hasil kuesioner yang sudah diisi siswa dikelompokkan sesuai 6 jenis strategi belajar. 2. Menyajikan data hasil kuesioner sesuai dengan jenis-jenis strategi belajar 3. Menghitung persentase setiap kategori jawaban dengan cara membagi jumlah skor tiap kategori jawaban kebiasaan belajar dengan jumlah skor pada tiap strategi belajar kemudian menjadikannya dalam bentuk persen. Hasil persentase masing-masing strategi belajar dideskripsikan untuk menunjukkan gambaran umum mengenai frekuensi strategi belajar kosakata bahasa Jepang yang digunakan oleh siswa SMA. 4. Mencari rasio frekuensi strategi belajar dengan menjumlahkan persentase dari kategori kecenderungan sering dan selalu. Hasil ini digunakan untuk melihat strategi belajar yang sering digunakan siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Dari kuesioner yang telah didistribusikan ke siswa, maka didapatkan grafik terhadap strategi belajar kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA. Berikut grafik yang menggambarkan masing-masing strategi belajar kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA.





Gambar 1. Grafik hasil kuesioner strategi belajar kosakata bahasa jepang pada siswa SMA
Dari grafik di atas, jika dibuat ke dalam bentuk tabel maka akan didapat hasil seperti di bawah ini:

Tabel 2. Persentase jawaban kuesioner siswa sma terhadap strategi belajar kosakata bahasa jepang

No.	Jenis Strategi	Sangat Jarang	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Selalu
1.	Memori	5 4.9%	12 11.8%	30 29.4%	33 32.3%	22 21.6%
2.	Kognitif	5 4.9%	10 9.8%	19 18.6%	31 30.4%	37 36.3%
3.	Kompensasi	4 4.7%	13 15.3%	28 33%	32 37.6%	8 9.4%
4.	Metakognitif	1 1.5%	11 16.2%	20 29.4%	27 39.7%	9 13.2%
5.	Afektif	4 5.9%	8 11.8%	9 13.2%	21 30.9%	26 38.2%
6.	Sosial	2 2.3%	6 7%	23 27.2%	34 40%	20 23.5%

Tabel 2 di atas menunjukkan gambaran umum mengenai frekuensi strategi pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang digunakan oleh siswa SMA. Dari hasil analisis strategi belajar kosakata bahasa Jepang, diketahui bahwa siswa sering menggunakan strategi Memori dengan persentase 32.3%, strategi Kompensasi dengan persentase 37.6%, strategi Metakognitif dengan persentase 39.7%, dan strategi Sosial dengan persentase 40%. Sedangkan strategi Afektif dengan persentase 38.2% dan strategi Kognitif dengan persentase 36.3% adalah strategi yang selalu digunakan oleh siswa.

Tabel 3. Rasio strategi belajar kosakata bahasa jepang

Strategi	Rasio
Afektif	69.1%
Kognitif	66.7%
Sosial	63.5%
Memori	53.9%
Metakognitif	52.9%

Kemudian diperoleh rasio frekuensi strategi belajar kosakata bahasa Jepang oleh siswa SMA dengan menjumlahkan persentase kecenderungan, *sering* dan *selalu*. Sehingga dapat diuraikan dalam tabel seperti di atas. Hasil analisis kuesioner pada Tabel 4 di atas menggambarkan urutan jenis strategi yang digunakan oleh siswa SMA, mulai dari yang paling sering digunakan sampai dengan yang paling jarang digunakan siswa. Hasil analisis menunjukkan strategi Afektif adalah jenis strategi yang paling sering digunakan oleh siswa untuk belajar kosakata bahasa Jepang dengan persentase 69.1%. Kemudian strategi Kognitif merupakan strategi kedua yang paling sering digunakan oleh siswa dengan persentase 66.7%. Strategi ketiga yang paling sering digunakan oleh siswa adalah strategi Sosial dengan persentase 63.6%. Kemudian strategi Memori sebagai strategi dengan urutan keempat, dan strategi Metakognitif di urutan kelima. Sedangkan strategi Kompensasi merupakan strategi yang paling jarang digunakan oleh siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang dengan persentase 47%.

Pembahasan

Strategi afektif merupakan segala perilaku pembelajar yang erat hubungannya dengan sikap dan perasaan atau emosi pembelajar dalam menghadapi proses belajar. Perilaku siswa dapat berupa perilaku positif maupun negatif. Maka strategi ini dibagi menjadi dua, yaitu afektif positif dan negatif. Afektif positif berarti perilaku pembelajar yang menunjukkan sikap menerima dan menghargai suatu proses belajar. Afektif negatif berarti perilaku pembelajar yang menunjukkan sikap menolak dan tidak menghargai proses belajar.

Sesuai hasil analisis, strategi yang paling sering digunakan oleh siswa SMA dalam belajar kosakata bahasa Jepang adalah strategi Afektif. Dalam kasus ini siswa mengedepankan sikap dan perasaan atau emosi dalam belajar kosakata bahasa Jepang. Dapat disimpulkan bahwa siswa SMA Negeri 6 Malang berhasil mengendalikan sikap, perasaan, maupun emosi mereka dalam proses belajar kosakata bahasa Jepang. Ini sesuai dengan temuan dalam penelitian Ling [18] yang menunjukkan bahwa mahasiswa berhasil mengendalikan emosi dan sikap terhadap pembelajaran bahasa asing. Temuan serupa oleh Rohayati [6] yang menunjukkan bahwa strategi Afektif merupakan strategi yang paling sering digunakan oleh mahasiswa dalam belajar bahasa asing, bahasa Inggris. Menurut Oxford dalam Rohayati [6] strategi Afektif mengacu pada emosi, sikap, motivasi, dan nilai-nilai; sehingga, siswa mungkin dianggap sebagai pembelajar bahasa yang baik. Sehingga siswa harus mendapat support system yang baik, seperti keluarga, sahabat, teman untuk mendorong suasana emosional siswa. Selain itu motivasi dan dorongan dari guru bahasa Jepang juga diperlukan agar emosional siswa muncul untuk menghasilkan proses pembelajaran yang optimal.

Strategi kedua yang paling sering digunakan oleh siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang adalah strategi Kognitif. Strategi Kognitif merupakan segala perilaku pembelajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan penggunaan daya pikir dalam suatu proses pembelajaran. Dalam pengaplikasiannya strategi ini dapat berupa kegiatan yang memicu timbulnya pengetahuan dan penggunaan daya pikir siswa. Dalam Sugeng (2004) strategi ini dapat berwujud enam macam perilaku kognitif yang diharapkan dapat mewakili strategi ini. Keenam perilaku ini adalah: membetulkan kesalahan sendiri, menggunakan gerakan isyarat, melatih mengucapkan kata, menulis dalam buku catatan, membaca dari papan tulis, dan menatap media ajar.

Hasil analisis dari kuesioner menunjukkan bahwa siswa sering mempraktikkan ucapan dan intonasi kosakata bahasa Jepang secara berulang-ulang, membuat ringkasan tentang kosakata yang dipelajari, dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang untuk mengetahui maknanya. Dalam kasus ini siswa lebih menggunakan pengetahuan dan daya pikirnya untuk proses pembelajaran. Hal ini berlainan dengan temuan Rohayati [6] yang menunjukkan bahwa mahasiswa sebagai pembelajar bahasa asing sangat jarang menggunakan strategi kognitif dalam proses belajar. Tetapi Suwartika [17] menemukan bahwa strategi Kognitif merupakan

strategi yang digunakan oleh semua subjek penelitiannya, yaitu siswa SMA yang lulus JLPT N3.

Strategi ketiga yang paling sering digunakan oleh siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang adalah strategi Sosial. Strategi sosial adalah segala perilaku pembelajar yang erat hubungannya dengan kerja sama antara pembelajar dengan sejawatnya dalam proses pembelajaran. Strategi ini dalam pengaplikasiannya adalah cara seorang pembelajar memilih untuk berinteraksi dengan teman sejawatnya atau penutur lain, seperti membentuk kelompok kecil/besar belajar bersama. Selain itu bertanya kepada orang lain atau orang yang lebih ahli merupakan contoh penerapan lain strategi sosial.

Menurut Vindayani [7] langkah dalam penerapan strategi sosial antara lain adalah tanyakan, kerja sama dengan pihak lain, dan empati terhadap orang lain. Tanyakan dapat diwujudkan dalam kegiatan bertanya untuk meminta klarifikasi atau meminta koreksi terhadap orang lain. Kerja sama dengan orang lain dapat dilakukan dengan orang yang lebih ahli dalam bahasa Jepang atau kepada sesama teman. Dan empati terhadap orang lain ditunjukkan dalam pembelajar mengenali dan memahami budaya Jepang.

Dalam kasus ini siswa SMA sering bertanya kepada orang lain jika tidak mengerti kosakata bahasa Jepang yang tidak tahu, meminta bantuan kepada guru atau teman untuk memperbaiki kesalahan atau kesulitan yang dialami, dan meminta bantuan kepada yang lebih fasih dalam bahasa Jepang. Temuan Suwartika [17] juga menunjukkan bahwa 2 dari 4 siswa SMA yang lulus JLPT N3 menggunakan strategi sosial dalam proses pembelajarannya. Berbeda dengan temuan Rohayati [6] yang menunjukkan bahwa strategi sosial sangat jarang digunakan, bahkan persentase digunakan hanya mencapai rasio 3.85%.

Strategi urutan keempat dan kelima adalah strategi Memori dan strategi Metakognitif. Kedua strategi ini memiliki persentase yang hampir sama yaitu pada kisaran 50%. Yang berarti sebagian siswa sering menggunakan strategi Memori dan strategi Metakognitif, dan sebagian siswa jarang menggunakan kedua strategi ini. Ini merupakan salah satu fenomena unik yang terjadi pada siswa SMA.

Strategi Memori digunakan oleh pembelajar untuk mengingat dan mengambil informasi yang baru. Strategi ini hanya menggunakan pengetahuan pengalaman sebelumnya dan daya ingat pembelajar. Menurut Oxford dalam Vindayani [7] menyebutkan bahwa strategi Memori dilakukan dengan cara menghubungkan satu konsep dengan yang lain tapi tidak selalu melibatkan pemahaman yang mendalam. Seperti menghubungkan antara bunyi (irama), gambar, lokasi (halaman buku atau papan tulis), gerak (respon fisik) dll. Contohnya ketika pembelajar menghubungkan bunyi ujaran dengan hal-hal yang pernah diingatnya, maka pembelajar menggunakan strategi memori.

Sesuai hasil analisis, sebagian siswa menggunakan strategi memori dan sebagian tidak atau jarang yang menggunakan strategi jenis ini. Terdapat siswa yang mengingat kosakata bahasa Jepang dengan menghafal kosakata yang jumpai dalam teks tulisan maupun yang di dengar dalam teks lisan, dan mengingat kosakata bahasa Jepang menurut bunyinya. Terdapat pula siswa yang jarang mengingat kosakata bahasa Jepang dengan mengimajinasikan gambar dan maknanya, dan memperagakan secara fisik kosakata yang di baca atau di dengar. Kasus ini hampir mirip dengan temuan Rohayati [6] yang menunjukkan bahwa strategi Memori merupakan strategi yang sangat jarang digunakan pada pembelajar bahasa asing.

Strategi urutan ke-lima yang digunakan oleh siswa adalah strategi Metakognitif. Strategi metakognitif merupakan segala perilaku pembelajar yang erat hubungannya dengan taktik atau cara pembelajar untuk menghadapi dan mengelola proses pembelajaran. Adapun pengertian lain dari strategi metakognitif adalah strategi yang melebihi kognitif, yang memungkinkan seorang peserta didik untuk mengkoordinasi proses belajar mereka (Wijirahayu dalam Vindayani [7]).

Strategi Metakognitif membantu siswa untuk mengatur, merencanakan dan mengevaluasi pembelajaran sehingga memungkinkan mereka dalam menetapkan tujuan pembelajaran dan mengevaluasi diri sendiri. Dalam kasus ini strategi metakognitif digunakan oleh sebagian siswa, dan sebagian yang lain tidak atau jarang menggunakan. Ini menunjukkan bahwa hanya sebagian siswa SMA yang sebelum belajar kosakata bahasa Jepang, berpikir terlebih dahulu untuk merencanakan proses belajar; dan selama proses belajar, mereka akan

memantau pemahaman dan pengetahuan yang mereka dapat, sehingga memungkinkan mereka untuk mengevaluasi diri. Hal ini berlainan dengan temuan Rohayati [6] dan Kusumaningsih [5] yang menunjukkan bahwa strategi metakognitif merupakan strategi yang paling sering digunakan oleh pembelajar asing. Begitu pula Oxford [14] menekankan bahwa strategi jenis Metakognitif sangat penting dalam pembelajaran bahasa untuk diterapkan supaya berhasil.

Strategi terakhir yaitu strategi kompensasi yang jarang digunakan oleh siswa SMA. Persentase dari hasil analisis angket menyatakan kurang dari 50% dari jumlah siswa yang menggunakan strategi ini. Yang berarti banyak siswa yang tidak mengerti tentang strategi pembelajaran dan tidak cukup kesadaran untuk menerapkan strategi ini. Menurut Sugeng [4] strategi kompensasi digunakan oleh pembelajar yang telah memiliki keterampilan yang cukup tinggi. Hal ini dibuktikan dengan temuan Hidayat [3] yang menunjukkan bahwa strategi Kompensasi merupakan strategi belajar bahasa yang paling sering digunakan oleh pelajar berprestasi. Dalam kasus lain Cephe [11] juga menunjukkan temuannya bahwa strategi kompensasi lebih banyak digunakan pada pelajar dengan tingkat profisiensi bahasa yang lebih tinggi. Berdasarkan hal-hal tersebut, maka sangat wajar bila banyak siswa SMA yang tidak atau jarang menggunakan strategi ini. Oleh karena strategi Kompensasi jarang digunakan oleh siswa bukan berarti siswa tidak akan berkembang dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Seperti yang dikatakan Oxford [13] bahwa berbagai strategi yang digunakan dapat memicu pembelajaran bahasa.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tiga strategi pembelajaran bahasa yaitu strategi afektif, kognitif, dan sosial menjadi strategi yang sering digunakan dan menjadi prioritas bagi kebanyakan siswa SMA untuk belajar kosakata bahasa Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih menekankan perasaan, emosi dan daya pikir serta keterlibatan dengan orang lain dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sementara itu, strategi memori dan metakognitif adalah strategi belajar yang digunakan oleh sebagian siswa, yang berarti sebagian siswa yang lain jarang menggunakan strategi ini. Kemudian strategi kompensasi merupakan strategi yang jarang digunakan oleh siswa SMA. Oleh karena itu, strategi ini perlu ditingkatkan secara maksimal oleh siswa SMA dan guru harus mampu memicu proses pembelajaran bahasa Jepang siswanya untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- [1] A. Chaer, "Leksikologi & Leksikografi Indonesia", Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- [2] A. Fitri, "Strategi Belajar Bahasa Anak", *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, pp.22-32, 2018.
- [3] A. Hidayat and D. Ariani, "Penggunaan Strategi Belajar Bahasa Inggris oleh Pelajar Berprestasi", *Jurnal Pendidikan Vokasi Raflesia*, pp. 8-13, 2021.
- [4] B. Sugeng, "Strategi Belajar Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing Kaitannya dengan Faktor-Faktor Demografik Pada Pembelajar Dewasa", *Jurnal Diksi*, vol. 11, no. 1, pp. 72-90, 2004.
- [5] C. Kusumaningsih and F. Anita, "Strategi Belajar Mahasiswa Terhadap Pengembangan Keterampilan Berbicara", *Jurnal Pendidikan Bahasa*, pp. 266-275, 2020.
- [6] D. Rohayati, "Analisis Strategi Pembelajaran Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing (Sebuah Studi Kasus Deskriptif Di Program Studi Agribisnis)", *Mimbar Agribisnis. Jurnal Pemikiran Masyarakat Ilmiah Berwawasan Agribisnis*, vol. 1 no. 3, pp. 269-280, 2016.
- [7] F. Vindayani, "Strategi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Menurut Model Oxford", in *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 2019, pp. 50-55.
- [8] Kadir, P. Mirani, "Kajian Kelulusan Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang yang Mengikuti Ujian Kemampuan Bahasa Jepang Periode 2005-2007", vol. 9, no. 1, 2018.

- [9] L. A. Ulmaiah, W. Danasasmita and Sugihartono, "Kemampuan Menulis Bahasa Jepang Menggunakan Foto Melalui Media Sosial Facebook (Studi Kasus Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 14 Bandung)", *Edujapan*, pp. 29-34, 2017.
- [10] M.A. Setiawan, "Belajar dan Pembelajaran". Jakarta: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- [11] P. T. Cephe and A. A. Yeşilbursa, (2006). Language Learning Strategies Of Turkish University EFL students. *Eğitim ve Bilim*.
- [12] R. Devianty, "Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan", *Jurnal Tarbiyah*, pp. 228-230. 2017.
- [13] R. L. Oxford, "Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know, Massachusetts: Heinle & Henle Publishers, 1990.
- [14] R. L. Oxford, "Language Learning Strategies Around the World Cross-Cultural Perspectives", Honolulu: University of Hawai'i Press, 1996.
- [15] S. L. Saragih, & A. Kumara, "Penggunaan Strategi Belajar Bahasa Inggris Ditinjau dari Motivasi Intrinsik dan Gaya Belajar", *Psikobuana*, pp. 110-127, 2009.
- [16] W. Danasasmita, Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia Sebuah Refleksi, Bandung: Repositori Universitas Pendidikan Indonesia, 2009.
- [17] Y. Suwartika, "Strategi Belajar Siswa SMA Lulus Japanese Language Proficiency Test (JLPT) N3", *Hikari*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [18] Z. Ling, "Research on English Learning Strategies Between English Major and Non-English Major Students", *US- China Foreign Language*, pp. 706-709, 2015.

PENGGUNAAN WEBSITE WKWK JAPAN DALAM PEMBELAJARAN MANDIRI PADA MATA KULIAH *NIHONGO SHOKYUU* PADA MASA PANDEMI COVID-19

S.U.U. Septiani¹, Hadrianai, M.S. Basri³

¹²³Pendidikan bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

e-mail: Sukma.urwafull5210@student.unri.ac.id, ad1208@yahoo.co.id, merrisilviabasri@gmail.com

Abstrak

Belajar mandiri merupakan kesiapan atau kesediaan seseorang untuk belajar mandiri yang terdiri dari komponen sikap yang berinisiatif belajar dengan atau tanpa bantuan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana "Penggunaan website WKWK Japan dalam pembelajaran mandiri selama masa pandemi Covid-19 pada mata kuliah *Nihongo Shokyuu* oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UNRI angkatan 2020" Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara kepada sumber data. Sumber data dalam penelitian ini adalah 7 orang mahasiswa angkatan 2020 pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang mengikuti kelas *Nihongo Shokyuu* serta menggunakan website WKWK Japan dalam pembelajaran mandiri. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa angkatan 2020 menggunakan strategi belajar mandiri menurut Huda (2014). Indikator mengingat, menggabungkan, serta merinci lebih sering digunakan ketika menggunakan website WKWK Japan sebagai media penunjang pembelajaran mandiri berdasarkan teori pembelajaran menggunakan website menurut Huda (2014).

Kata kunci: Pembelajaran mandiri, Huda (2014), WKWK Japan

Abstract

Independent learning is a person's readiness or willingness to learn independently which consists of an attitude component that takes the initiative to learn with or without the help of others. This study aims to find out how "The use of the WKWK Japan website in independent learning during the Covid-19 pandemic in the Nihongo Shokyuu course by Japanese Language Education students FKIP UNRI batch 2020" This study uses a qualitative descriptive method. The research was conducted by conducting interviews with data sources. The data sources in this study were 7 students of the 2020 Japanese Language Education FKIP Riau University who took the Nihongo Shokyuu class and used the WKWK Japan website in independent learning. The results of this study indicate that the class of 2020 students use independent learning strategies according to Huda (2014). The indicators of recall, integration, and elaboration are more often used when using the WKWK Japan website as a supporting medium for independent learning based on learning theory using the website according to Huda (2014).

Keywords : Self-directed learning, WKWK Japan

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi khususnya teknologi komunikasi berbasis komputer sangat pesat. Kemajuan teknologi komunikasi komputer tersebut menawarkan cara alternatif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi ini adalah kecepatan dan tidak terbatasnya pada tempat dan waktu untuk mengakses informasi. Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja dirasakan nyaman oleh peserta didik tersebut. Batasan ruang, jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah rumit untuk dipecahkan. Menurut Soeparno [11] mempelajari bahasa Jepang terdapat dua faktor utama yaitu formalitas dan status sosial, sehingga pola kalimat yang dipelajari memiliki kemiripan dan dibedakan dari faktor formalitas dan status sosial.

Mata kuliah *Nihongo Shokyuu*, merupakan mata kuliah wajib dalam mempelajari bahasa Jepang di prodi pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Mata kuliah *Nihongo Shokyuu* dianggap sulit karena memiliki pola kalimat yang banyak sehingga sulit dipahami, terlebih lagi bahasa Jepang sangat kontekstual (sangat bergantung pada

konteks pembicaraan). Ketika mempelajari tata bahasa dengan melihat konteksnya, seseorang bisa mempelajari, mengerti serta mengetahui siapa yang berbicara, bagaimana bentuknya, apa makna yang terkandung maupun situasi penggunaan kalimat tersebut. Oleh karena itu, tata bahasa dalam mempelajari bahasa asing sangatlah penting, selain itu mahasiswa perlu melaksanakan pembelajaran mandiri untuk menambah kemampuan belajar mahasiswa selama pandemi *Covid-19*, karena mahasiswa tidak bisa hanya mengandalkan materi yang telah disampaikan atau diberikan oleh dosen pengampu.

Belajar mandiri merupakan sebuah proses ketika individu mengambil inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain, dan proses dalam belajar mandiri ini dilakukan dengan menyadari kebutuhan sendiri dalam belajar, mengatur tujuan pribadi, membuat keputusan pada sumber dan strategi belajar dan menilai hasil [7]. Hasil penelitian yang dilakukan [4] di Universitas Pendidikan Ganesha terbukti bahwa pembelajaran mandiri lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Belajar mandiri dapat dipahami sebagai peningkatan pengetahuan, keahlian, prestasi dan pengembangan individu yang diawali dengan inisiatif sendiri menggunakan perencanaan belajar sendiri dan dilakukan sendiri, menyadari kebutuhan belajar sendiri dalam mencapai tujuan belajar dengan cara membuat strategi belajar sendiri serta penilaian hasil belajar sendiri [13].

Penelitian oleh Elya Umi Hanik [12] dengan judul *Self Directed Learning* Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi *Covid-19* di Madrasah Ibtidaiyah dimana ia menyimpulkan bahwa pembelajaran mandiri sangat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan rasa tanggung jawab mahasiswa dalam proses pembelajaran. Begitu juga pada mahasiswa Program Studi Pendidikan bahasa Jepang FKIP UNRI bahwa pembelajaran mandiri menggunakan website juga dibutuhkan selama masa pandemi *Covid-19*. Pembelajaran menggunakan website membantu mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran mandiri dimana dirancang untuk mencapai kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, inovatif, dan meningkatkan pemahaman dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket melalui *google form* dan didapatkan hasil terdapat 7 orang mahasiswa pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang menggunakan website WKWK Japan secara berulang dan terus menerus menunjukkan bahwa penggunaan website sebagai penunjang belajar mandiri di perlukan selama pandemi *Covid-19*. Penerapan pembelajaran pada diskusi online berdampak signifikan terhadap hasil belajar [1].

Pembelajaran dirancang untuk mencapai kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, inovatif, dan meningkatkan pemahaman pembelajar dalam belajar. Mahasiswa tidak hanya memiliki dampak terhadap aspek kognitif yang dilakukan atas dasar kemampuan dalam mengenal sesuatu yang mengacu pada proses seseorang memperoleh pengetahuan yang ada dalam dirinya sendiri saja, tetapi juga rasa tanggung jawab dan sosial. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Sementara sosial dalam pembelajaran dimaksud sebagai kegiatan yang melibatkan pelajar untuk mencari peluang jika dihadapkan pada lingkungan di mana praktik dimungkinkan. Terdapat tiga perangkat pembelajaran sosial yaitu: bertanya, bekerjasama dengan orang lain, dan berempati dengan yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa model belajar menggunakan website mampu mendorong pembelajar dalam meningkatkan baik kemampuan dirinya maupun kapabilitas dirinya. Sehingga dapat memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran.

Dalam meningkatkan hasil pembelajaran diperlukannya strategi pembelajaran, dengan merujuk kepada [10] strategi pembelajaran bahasa adalah perilaku atau tindakan yang digunakan pembelajaran supaya pembelajaran bahasa berhasil, mandiri, dan menyenangkan. Strategi pembelajaran membantu mahasiswa dalam pemerolehan bahasa kedua atau bahasa asing sekaligus meningkatkan pengetahuan yang komprehensif mengenai kedua jenis bahasa tersebut. Penggunaan strategi juga bervariasi dan perlu ditingkatkan untuk meraih kesuksesan dalam penguasaan bahasa kedua atau bahasa asing.

Salah satu website yang digunakan oleh mahasiswa angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UNRI adalah Website Warung Karir&Workshop Kejepangan (WKWK Japan). Berdasarkan data awal yang diperoleh melalui angket yang diberikan kepada angkatan 2020 melalui google form, diperoleh gambaran bahwa website ini digunakan oleh Mahasiswa sebagai media untuk belajar secara mandiri. Website WKWK Japan merupakan sebuah lembaga pendidikan situs pembelajaran bahasa Jepang berbasis web yang berperan aktif dalam bidang pendidikan bahasa Jepang dan karir ala Jepang dimana Tanaka Yushi menjabat sebagai founder nya. Website ini menyediakan materi dari dasar (N5) mulai pembelajaran menengah level N3. Selain itu website ini juga menyediakan kuis, yang berfungsi untuk mengukur kemampuan belajar bahasa Jepang pembelajar. Huda [3] membagi strategi pembelajaran generatif menggunakan website dalam empat elemen dasar antara lain:

1. Mengingat
Aktifitas ini melibatkan siswa untuk menarik kembali informasi dari memori lama. Tujuannya adalah mempelajari informasi berdasarkan fakta-fakta.
2. Menggabungkan
Aktivitas ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya. Tujuannya adalah mentransformasi informasi ke dalam bentuk yang lebih mudah diingat.
3. Mengolah
Kegiatan ini melibatkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep yang baru dengan cara yang sistematis
4. Merinci
Aktifitas ini mengharuskan siswa untuk menghubungkan materi baru dengan informasi atau gagasan yang sudah mereka miliki sebelumnya. Tujuannya adalah untuk menambah gagasan-gagasan ke dalam informasi yang baru uniknya strategi-strategi ini biasa diterapkan sendiri-sendiri maupun secara komunikatif antara sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Metode

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data pada penelitian ini berupa data hasil wawancara terkait pembelajaran mandiri menggunakan website WKWK Japan. Data didapat melalui mahasiswa pendidikan bahasa Jepang angkatan 2020 yang tengah mengambil matakuliah *Nihongo Shokyyu* dan menggunakan website WKWK Japan secara terus menerus yang berjumlah 7 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan dokumentasi. Pertanyaan wawancara disesuaikan dengan indikator penggunaan website sebagai penunjang pembelajaran mandiri Huda [3].

Sebelum data wawancara diambil, dilaksanakan terlebih dahulu penyebaran wawancara tahap 1 (satu) guna melihat jumlah penggunaan website WKWK Japan tersebut. Lalu setelah hasil didapat, dilakukan pendalaman dengan wawancara melalui media telvon terkait strategi belajar mandiri yang digunakan oleh mahasiswa. Setelah data wawancara terkumpul, lalu data tersebut disajikan secara deskriptif. Data tersebut juga didukung dengan dokumentasi berupa nilai ujian tengah semester tahun ajaran 2020/2021.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan informan yaitu mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2020 serta dokumentasi yang diperoleh dari hasil ujian informan. Dilihat dari data dokumentasi yang merupakan hasil ujian tengah semester tahun ajaran 2020/2021, nilai yang diperoleh oleh informan atau mahasiswa pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau selama pandemi *Covid-19* sangat memuaskan dimana hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran mandiri menggunakan media website berfungsi dengan baik. Penelitian ini berfokus pada pada teori penggunaan website WKWK Japan menggunakan media website sebagai penunjang pembelajaran mandiri oleh oleh Huda (2014). Data yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 7 orang informan. Berikut profil dari mahasiswa tersebut.

Tabel 1. Profil mahasiswa

No	Mahasiswa	Jenis Kelamin	Angkatan
1	AL	P	2020
2	DK	L	2020
3	WE	P	2020
4	TR	P	2020
5	FT	P	2020
6	AN	P	2020
7	FH	L	2020

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar wawancara penggunaan teori generatif menggunakan website WKWK Japan sebagai media penunjang pembelajaran mandiri

Variabel Penelitian	Indikator	Deskriptor
Penggunaan website WKWK Japan	Mengingat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan alat penunjang belajar 2. Mengulang pembelajaran dengan informasi baru dan menghubungkan informasi baru tersebut dengan pengetahuan awal menggunakan catatan untuk mengetahui fakta-fakta. 3. Menyusun rencana untuk proses pembelajara & membuat kerangka pembelajaran
	Menggabungkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggabungkan dua informasi, dari buku paket serta media pembelajaran website e-learning. Dengan tujuan mentransformasi informasi ke dalam bentuk yang lebih mudah diingat. 2. Membuat point-point setiap materi.
	Mengolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengadakan evaluasi singkat secara mandiri untuk mengetahui daya serap, kemudian dilanjutkan dengan topik berikutnya. 2. Memberi tanggapan secara mandiri dengan cara membuat note setelah melaksanakan proses belajar.

Variabel Penelitian	Indikator	Deskriptor
Penggunaan website WKWK Japan	Merinci	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengevaluasi cara belajar diri sendiri 2. Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan diri sendiri 3. Membuat rangkuman pembelajaran untuk mempermudah proses belajar. 4. Berdiskusi dengan teman sejawat.

Tabel 3. Lampiran dokumentasi diambil dari hasil nilai Ujian Tengah Semester (UTS)

No.	Nama	Nilai
-----	------	-------

1	AL	85,71
2	DK	54,29
3	WE	60,00
4	TR	74,29
5	FT	71,43
6	AN	87,14
7	FH	91,43

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut telah mengubah paradigma manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi semakin mudah. Seiring dengan perkembangan tersebut metode belajar pun banyak mengalami perkembangan, baik metode belajar secara personal ataupun proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pendidikan di Indonesia kalia ini yaitu model pembelajaran generatif dimana pembelajaran generatif dirancang untuk mencapai kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, inovatif, dan meningkatkan pemahaman pembelajar dalam belajar menggunakan media e-learning.

Website termasuk kedalam kategori pembelajaran *e-learning*, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis website siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk selalu ingin belajar karena terdapat banyak informasi di dalamnya dan sangat mudah mencarinya terutama dalam mencari informasi. Seperti yang sudah dijelaskan pada latar belakang, Website ini dipilih oleh mahasiswa angkatan 2020 pendidikan bahasa Jepang FKIP UNRI karena materi yang disajikan mudah dipahami dan website WKWK Japan juga membahas tata bahasa Jepang level N5 - N3.

Pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Pane (2017) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, di antara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan. Pola pembelajaran yang terjadi saat ini seringkali masih bersifat transmisif, yaitu siswa secara pasif menyerap struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang ada pada buku pelajaran saja.

Pembelajaran menggunakan website dirancang untuk mencapai kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, inovatif, dan meningkatkan pemahaman pembelajar dalam belajar. Dimana salah satu strateginya yaitu mengingat dengan penerapan menggunakan alat sebagai penunjang belajar, akitivitas mengingat ini melibatkan siswa untuk menarik kembali informasi dari memori lama dengan tujuan mempelajari informasi berdasarkan fakta. Aktivitas yang dimaksud yaitu mahasiswa menggunakan media website sebagai penunjang belajar untuk membantunya tetap ingat dan semakin banyak memiliki informasi yang mungkin tidak dibahas sebelumnya ketika jam perkuliahan berlangsung. Pada situasi sekarang ini, website memang menjadi pilihan utama untuk menunjang pembelajaran karena mudah di akses dan tentunya sangat membantu siswa dalam belajar. Salah satu website yang digunakan mahasiswa angkatan 2020 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau yaitu website WKWK Japan.

1) Mengingat

Aktivitas mengingat yang dimaksud yaitu mahasiswa menggunakan media website sebagai penunjang belajar untuk membantunya tetap ingat dan semakin banyak memiliki informasi yang mungkin tidak dibahas sebelumnya ketika jam perkuliahan berlangsung. Pada situasi sekarang ini, website memang menjadi pilihan utama untuk menunjang pembelajaran karena mudah di akses dan tentunya sangat membantu siswa dalam belajar. Mengulang pembelajaran dengan informasi baru dan menghubungkan informasi tersebut dengan informasi yang telah didapatkan sebelumnya diartikan bahwa website WKWK Japan menjadi sumber informasi penunjang pembelajaran ketika penjelasan yang ada pada buku paket tidak jelas atau kurang kemudian mengulasnya serta menyatukan materi yang ada pada buku paket dan website WKWK Japan agar semakin paham dan mendapatkan fakta-fakta baru mengenai materi tersebut.

Dari ke-3 deskriptor dengan tiga pertanyaan, informan memiliki jawaban yang hampir sama yaitu:

- (1) Informan menggunakan media website untuk belajar serta membantu dalam pembuatan kerangka belajar.
- (2) Informan menggunakan website WKWK Japan sebagai penunjang pembelajaran mandiri
- (3) Informan merasa terbantu ketika menggunakan website WKWK Japan dalam menghafal kosakata. Dari jawaban para informan pada indikator ini menunjukkan bahwa adanya sifat inisiatif dalam belajar, mereka menggunakan website untuk mencari materi diluar jam perkuliahan. Oleh karena itu indikator pembelajaran generatif menggunakan media website WKWK Japan berkaitan dalam menyukkseskan pembelajaran mandiri mahasiswa.
- (1) Informan menggunakan website WKWK Japan sebagai petunjuk lain dalam pembelajaran.
- (2) Informan merasa terbantu dengan website WKWK Japan untuk mengingat pola kalimat baru pada pembelajaran *Nihongo Shokyu*.
- (3) Informan menggunakan website WKWK Japan ketika tidak memahami materi yang ada pada buku paket.

2) Menggabungkan

Menggabungkan satu sumber belajar dengan sumber lainnya tentu semakin menambah informasi bagi seseorang. Sumber belajar adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Di zaman yang serba digital ini mahasiswa harus lebih aktif mencari sumber pembelajaran yang baru di luar kampus, belajar apa saja, kepada siapa saja. Menggabungkan satu sumber belajar dengan sumber lainnya tentu semakin menambah informasi bagi seseorang. Misal pada buku paket A tidak diberikan penjelasan mendetail mengenai materi tersebut, maka pelajar bisa mencari informasi terkait pada sumber pembelajaran lainnya seperti website. Dari ketiga pertanyaan diatas, disimpulkan bahwa:

- (1) Pertama informan tidak berfokus pada satu jenis strategi belajar.
- (2) Terdapat 2 informan yaitu (FH) dan (TR) yang tidak menggabungkan kedua jenis materi yang ada pada buku paket serta website WKWK Japan.
- (3) Hampir semua informan membandingkan kedua materi yang ada pada buku paket serta website WKWK Japan.
- (4) Informan mengerjakan soal latihan yang ada pada buku paket untuk melatih kemampuannya dalam memahami materi yang tengah dipelajari.
- (5) Informan tidak selalu mengerjakan latihan yang ada pada website WKWK Japan karena hanya fokus pada penjelasan yang di paparkan pada website saja
- (6) Informan mengerjakan latihan lalu menggaris bawahi mana yang tidak dipahami dan ditanyakan pada dosen pengampu. Dari jawaban yang terlampir diketahui bahwa setiap informan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada diri masing masing dimana informan tidak berpaku pada satu jenis strategi belajar.

3) Mengolah

Mengolah yang dimaksud pada indikator ini yaitu kegiatan yang melibatkan untuk menghubungkan pengetahuan sebelumnya bersama gagasan-gagasan dan konsep yang baru dengan cara yang sistematis. Usaha itu dilakukan secara aktif oleh peserta didik. Keaktifan itu dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, mempratekkan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar dipandang sebagai usaha untuk mengerti sesuatu. Usaha itu dilakukan secara aktif oleh peserta didik. Dari jawaban yang telah diberikan oleh para informan diketahui bahwa:

- (1) Informan melakukan evaluasi secara mandiri dengan mengerjakan latihan soal yang terdapat pada buku paket dan website WKWK Japan, meskipun beberapa dari informan yaitu (AL), (DK), (FH) tidak melaksanakannya secara konsisten namun mereka tetap mengerjakannya.
- (2) Tiga dari informan yaitu (DK), (AL), (TR) membuat analogi atau persamaan materi menggunakan narasi pada Nihongo Shokyuu dengan website WKWK Japan
- (3) Informan tengah melaksanakan penerapan ini dengan meng-outline atau membuat garis-garis besar materi dari hasil belajar pada buku *Nihongo Shokyuu* dan website WKWK Japan.

4) Merinci

Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam menentukan sejauh mana dan bagaimana pembelajaran yang telah berjalan agar dapat membuat penilaian (*judgement*) dan perbaikan yang dibutuhkan untuk memaksimalkan hasilnya. Cara terbaik untuk belajar dari kesalahan adalah dengan mengevaluasi diri setiap hari. Mengevaluasi diri sendiri bukan sekadar menyalahkan diri, Melalui evaluasi diri seseorang dapat mengetahui, memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil pembelajaran yang pada gilirannya dapat menentukan langkah selanjutnya menjadi lebih baik. Untuk melakukan evaluasi diri, tentunya harus berpegang pada prinsip-prinsip tertentu, seperti kejujuran, kecermatan, dan kesungguhan. Mengavaluasi juga bukan semata-mata adanya kekurangan pada diri sendiri, namu perlu juga melihat dari segi kelebihan yang ada pada diri sendiri untuk tetap mempertahankan yang ada.

Evaluasi diri menjadi cara menilai pencapaian usaha seseorang. Dimana individu dapat mempertimbangkan sendiri kemampuan hingga kualitas dirinya. Jadi, mengevaluasi diri bukan hanya dilakukan saat hasil pencapaian tidak sesuai dengan harapan atau gagal. Evaluasi berarti meninjau kembali segala sesuatu yang telah dilakukan, serta mengantisipasi dan introspeksi tentang apa yang mungkin terjadi. Sikap evaluasi berarti menyadari bahwa seseorang mungkin tidak dapat mengendalikan situasi di sekitarnya, tetapi ia dapat memberdayakan dirinya sebaik mungkin.

Dari jawaban para informan pada indikator ini diketahui bahwa:

- (1) Informan tidak selalu membuat catatan diakhir pembelajaran untuk mengevaluasi proses pembelajaran.
- (2) Semua informan mengevaluasi diri sendiri secara mandiri dengan membuat note diakhir pembelajaran untuk mengetahui peningkatan dalam belajar.
- (3) Beberapa informan tidak mengevaluasi kekurangan apa yang terjadi ketika belajar menggunakan website WKWK Japan, namun mahasiswa (AL), (DK), dan (FH) telah mengevaluasi kekurangan apa yang dialaminya.
- (4) Informan tidak selalu mencatat kelebihan apa yang ia rasakan selama pembelajaran menggunakan website WKWK Japan.
- (5) Hampir semua informan membuat rangkuman untuk mempermudah proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian Website WKWK Japan terlihat digunakan oleh mahasiswa Pendidikan bahasa Jepang Universitas Riau angkatan 2020. Dimana indikator mengingat, menggabungkan, serta merinci lebih sering digunakan, sementara indikator mengolah tidak terlalu terlihat digunakan. Pada indikator mengingat mahasiswa memanfaatkan penggunaan website WKWK Japan untuk membantu proses pembelajaran mandiri pada mata kuliah

Nihongo shokyuu. Misalnya, ketika mahasiswa (AN) tidak memahami materi yang ada pada buku paket, ia akan mencari materi tersebut di website WKWK Japan. Selain itu mahasiswa (TR) juga terbantu untuk memahami pola kalimat yang ada pada website WKWK Japan karena tampilan website yang sederhana.

Selain itu pada indikator menggabungkan informan juga terbantu untuk menambah wawasan karena adakalanya pembahasan yang disampaikan pada buku paket tidak lengkap namun pada website WKWK Japan terdapat pembahasannya. Indikator merinci membantu informan untuk membuat garis-garis besar atau rangkuman materi untuk mempermudah pembelajar, indikator ini membantu mahasiswa untuk lebih kreatif agar proses belajar lebih menyenangkan. Selain itu indikator merinci juga membantu mahasiswa untuk mengevaluasi cara belajarnya, misalnya mahasiswa (DK) dan mahasiswa (FT) mereka membuat catatan untuk mengetahui seberapa jauh mereka dalam memahami suatu materi. Sementara itu indikator mengolah tidak terlihat digunakan oleh mahasiswa Pendidikan bahasa Jepang Universitas Riau angkatan 2020 karena mahasiswa masih tidak bisa mengontrol rasa malasnya untuk meningkatkan kemampuannya dalam memahami suatu materi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lis Mariam dkk (2020) bahwa pembelajaran mandiri menunjukkan pola belajar yang menekankan pada kemandirian mahasiswa dan fokus pada pemecahan masalah dengan berfikir kritis. Selain itu penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Juwandi dan Rahma Widyani (2019) dimana penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media internet terbukti memberi pengaruh yang signifikan terhadap kemandirian belajar.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada mahasiswa angkatan 2020 Pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang menggunakan website WKWK Japan sebagai penunjang pembelajaran mandiri, yang memiliki empat penerapan indikator pembelajaran mandiri yaitu terbukti membantu mahasiswa secara signifikan yaitu indikator mengingat, menggabungkan, mengolah serta merinci sering digunakan.

Indikator mengingat, menggabungkan, serta merinci lebih sering digunakan ketika menggunakan website WKWK Japan sebagai media penunjang pembelajaran mandiri berdasarkan teori pembelajaran menggunakan website. Indikator mengingat membantu mahasiswa dalam pembuatan kerangka belajar serta mengulang pembelajaran dengan menghubungkan dua sumber yaitu buku paket dan website WKWK Japan. Indikator mengolah digunakan untuk membuat strategi pembelajaran dan menggaris bawahi point-point penting untuk dipelajari kembali selama proses pembelajaran mandiri. Indikator merinci digunakan untuk membantu mahasiswa untuk berdiskusi, mengevaluasi cara belajar serta mempraktekkan atau mencoba berkomunikasi dengan teman sejawat menggunakan materi yang telah dipelajari.

Pada situasi yang terjadi saat ini yaitu adanya pandemi *Covid-19* yang membatasi adanya tatap muka perlu adanya kegiatan belajar mandiri, dimana belajar mandiri meningkatkan keinginan dalam melaksanakan pembelajaran dimana saja dan kapan saja serta menerapkan *ifelong learning* atau belajar sepanjang hayat untuk terus belajar secara sukarela dan berkelanjutan guna alasan pribadi yang bertujuan untuk mengembangkan pribadi meningkatkan daya saing dan kemampuan belajar yang ada pada pembelajaran mandiri. Oleh sebab itu, penulis menghimbau kepada peneliti selanjutnya, diharapkan melakukan penelitian lebih lanjut terkait strategi belajar dengan mencari pengaruh pembelajar mandiri lainnya. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan strategi belajar mandiri.

Daftar Pustaka

- [1] A. D. Beth, et al., "Responsibility and Generativity in Online Learning Communities", May 10, 2021 [online]. Available: <https://doi.org/10.1080/10494820.2013.788035>.
- [2] D. Pane, 2017. "Belajar dan Pembelajaran", *Fitrah*, vol. 2, no. 3, pp. 333-338, 2017.
- [3] H. Miftahul, "Model-model Pengajaran dan Pembelajaran", Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

- [4] I. G. Astawan. "Model-Model Pembelajaran Inovatif". Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2010.
- [5] Irwandani and S. Rofiah, "Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Pokok Bahasan Bunyi Peserta Didik MTS Al-Hikmah Bandar Lampung", *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2019.
- [6] J. Richards, "A Conceptual Model for Understanding SelfDirected Learning in Online Environments", *Journal of Interactive Online Learning*, vol. 6, no. 1, pp. 27- 42, 2017.
- [7] M.S. Knowles, Malcolm S, "Self-directed Learning, A Guide for Learners and Teachers", Chicago: Associates Press Follett Publishing Company, 2014.
- [8] Mariam, et al., "Konsep self directed learning dalam pembelajaran registrasi untuk micedi politeknik pada masa Covid-19", *Social and Humanities*, vol. 6, no. 2, pp. 276-284, 2020.
- [9] R. C. Plews, "Self-Directed in Online Learning", *International Journal of Self-Directed Learning*, vol.1, no. 14, pp. 37-57, 2017.
- [10] R. L. Oxford, "Language Learning Strategies- What Every Teachers Should Knows", Massachuesetts: Heinle & Henle Publishers., 1990.
- [11] Soeparno, "Dasar-Dasar Linguistik Umum", Yogyakarta. Tiara Wacana, 2002.
- [12] U.H.Elya, "Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah", *Elementary Islamic Teacher Journal*, vol. 8, no. 1, 2020.
- [13] Zamnah, N. Lala and M.R. Angra, "Penerapan Model Pembelajaran Self-Directed Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa", *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, vol. 3, no. 2, 2018.

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.

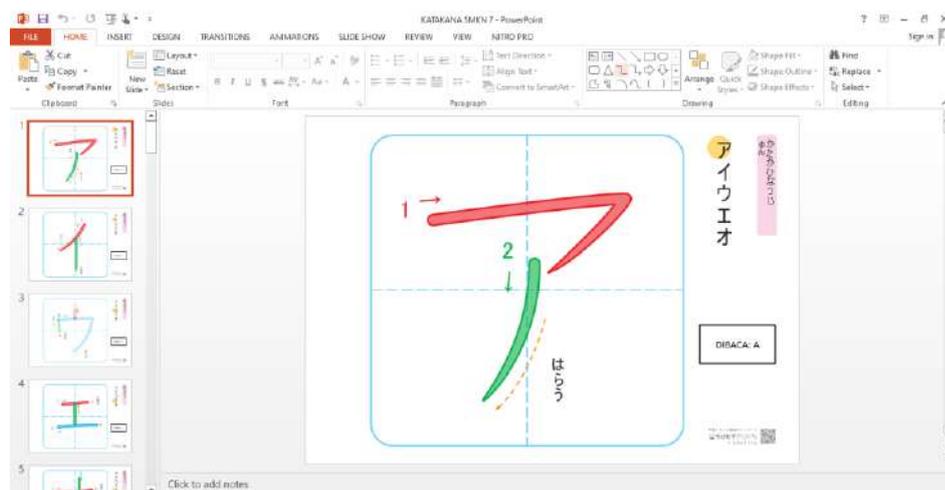
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jepang SMKN 7 Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa guru menggunakan *google classroom*, *power point* dan *google meet* saat mengajarkan huruf kepada siswa. Guru akan menggunakan fitur *share screen* pada *google meet* untuk menampilkan *slide 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.

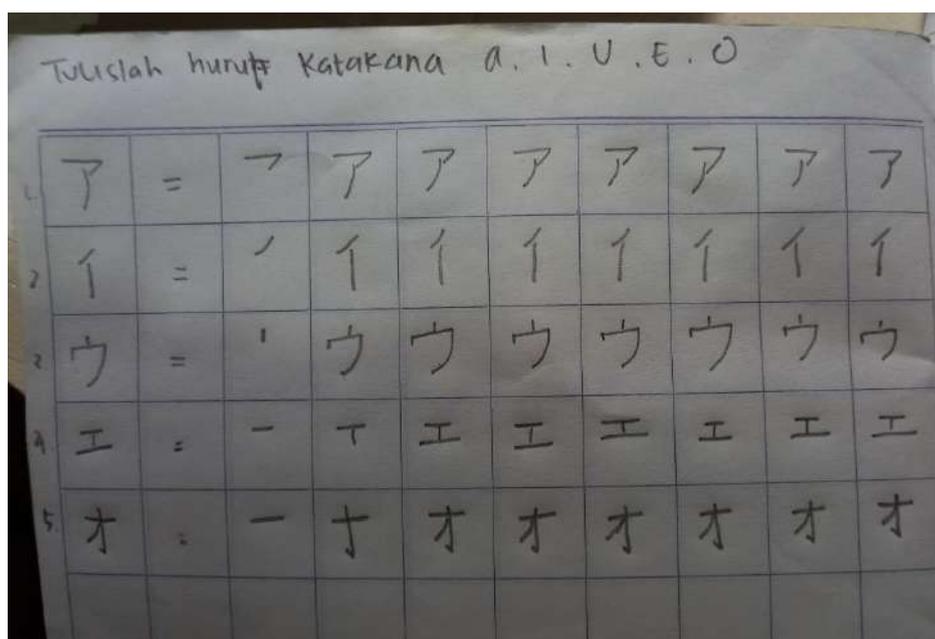
Jenis *drill* yang digunakan oleh guru bahasa Jepang di kelas XII yaitu *repetition drill* (latihan pengulangan), karena jenis *drill* ini merupakan jenis *drill* paling mudah dan tidak mengubah huruf sesuai dengan materi pelajaran di kelas XII yang masih tergolong sederhana. Salah satu contoh *drill*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

ONOMATOPE BENTURAN PADA *SHOUNEN MANGA* JEPANG DALAM KOMIK *KIMETSU NO YAIBA* VOL 1-3

I. Saputra¹, Y. A. Nasution², A. Aibonotika³

¹²³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

e-mail: imawansap11@gmail.com, yenny.aristia@lecturer.ac.id, aibonotikas@yahoo.co.id

Abstrak

Onomatope adalah sebutan untuk tiruan bunyi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa saja bentuk onomatope benturan dan maknanya yang terdapat dalam komik. Penelitian ini difokuskan pada onomatope jenis *giongo* yang menunjukkan bunyi dari benda mati, khususnya bunyi benturan. Kelompok bunyi benturan dapat dikelompokkan menjadi 8, yaitu 1) pukulan, tinjauan dan tendangan 2) ketukan, 3) tamparan, 4) tepukan, 5) gedoran, 6) benturan benda keras dengan benda keras, 7) benturan benda yang jatuh, dan 8) benda yang tiba-tiba berbenturan. Data dalam penelitian ini adalah bunyi benturan yang diambil dari komik *Kimetsu no Yaiba* vol 1-3. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori onomatope menurut Akimoto (2002). Hasil analisis dari 51 data menunjukkan bahwa terdapat 7 jenis benturan dalam komik *Kimetsu no Yaiba* vol 1-3. Onomatope yang ditemukan di dalam komik ini sebagian besar memiliki makna 'bunyi yang keras dan berat' serta 'terjadi secara tiba-tiba',

Kata kunci: benturan, *giongo*, *Kimetsu no Yaiba*, onomatope, *shounen manga*

Abstract

Onomatopoeia is the designation for sound replicas. The study was intended to describe the characteristics of onomatopoeia and their meanings found in comics. The study focused on onomatopoeia types that showed the sound of inanimate objects, particularly collisions. The thumping group may be grouped into 8, which is 1) blows, shots, and kicks 2) strikes, 3) slaps, 4) slaps, 5) slaps, 6) crashes of objects with hard objects, 7) crashes of objects falling, and 8) objects suddenly collide. Data in this study is the thump taken from the comic kimetsu no yaiba vol 1-3. The theory used in this study is onomatope theory according to Akimoto (2002). Analysis of 51 data shows that there are 7 types of collisions in the comic Kimetsu no Yaiba vol 1-3. Onomatope found in the comic book is primarily 'loud and heavy' and 'sudden occurrences'.

Keywords : *giongo*, impact, *Kimetsu no Yaiba*, onomatopoeia, *shounen manga*

1. Pendahuluan

Onomatope merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan oleh sekitar, onomatope sering digunakan pada karya sastra seperti komik, novel dan cerpen, fungsi dari onomatope sendiri adalah agar pembaca dari karya sastra tersebut bisa lebih menikmati alur yang diberikan oleh karya sastra tersebut. Onomatope sendiri ada beberapa jenis yaitu 1) *Giseigo*, 2) *Giongo*, 3) *Gitaigo*, 4) *Giyôgo*, dan 5) *Gijôgo*. *Giseigo* adalah kata-kata yang menunjukkan suara dari makhluk hidup manusia dan binatang. *Giongo* adalah kata-kata yang menunjukkan bunyi dari benda mati. *Gitaigo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan dari benda mati. *Giyôgo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan makhluk hidup, sedangkan *gijôgo* adalah kata-kata yang menunjukkan perasaan manusia. Dari kelima jenis onomatope tersebut penelitian ini menekankan untuk meneliti onomatope jenis *giongo* khususnya onomatope benturan.

Benturan yang dihasilkan oleh benda umumnya beragam tergantung seperti apa benda tersebut berbenturan, bunyi yang ditirukan oleh manusia umumnya akan berbeda-beda yang dipengaruhi oleh sistem bahasa tiap negara, kelompok bunyi benturan sendiri ada beberapa macam, yaitu 1) pukulan, tinjauan dan tendangan, 2) ketukan, 3) tamparan, 4) tepukan, 5) gedoran, 6) benturan benda keras dengan benda keras, 7) benturan benda yang jatuh, 8) benda yang tiba-tiba berbenturan.

Fonologi adalah cabang linguistik yang mempelajari, menganalisis, dan membahas tentang bunyi. Berdasarkan asal katanya, fonologi berasal dari *phone* yang berarti bunyi dan

logos yang berarti ilmu. Dengan demikian, fonologi berarti ilmu tentang bunyi. Fonologi atau *oninron* dalam bahasa Jepang, merupakan bidang ilmu yang meneliti sistem bunyi suatu bahasa, dan perbedaan berbagai bunyi sehingga mampu membedakan makna (Soepardjo, 2012:29).

Fonemik adalah kajian yang membahas tentang bunyi-bunyi bahasa yang merupakan bagian dari struktur kata yang sekaligus berfungsi untuk membedakan makna. Bloomfield menjelaskan '*symbol of linguistic form*' terdapat dua bagian, yaitu '*logographic writing*' yang dasar hurufnya melambangkan ucapan [8]. *Phonogram* diidentifikasi olehnya menjadi dua jenis, yaitu *syllabic writing* (huruf suku kata) seperti huruf *hiragana* dan *katakana* dalam bahasa Jepang dan *Phonemic* atau *alphabetic writing* (huruf bunyi tunggal) seperti huruf Latin, termasuk huruf alfabet bahasa Indonesia.

Semantik atau dalam bahasa Jepang *imiron* merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna [5] Kata semantik dalam bahasa Indonesia (Inggris: *semantics*) berasal dari bahasa Yunani *sema* (kata benda yang berarti "tanda" atau "lambang". Menurut Aminuddin [3] Semantik yang semula berasal dari bahasa Yunani, mengandung makna *to signify* atau memaknai. Sebagai istilah teknis, semantik mengandung pengertian "studi tentang makna". Dengan anggapan bahwa makna menjadi bagian dari bahasa, maka semantik merupakan bagian dari linguistik. Seperti halnya bunyi dan tata bahasa, komponen makna dalam hal ini juga menduduki tingkat pertama, tata bahasa pada tingkat kedua, maka komponen makna menduduki tingkatan paling akhir. Hubungan ketiga komponen itu sesuai dengan kenyataan bahwa (a) bahasa pada awalnya merupakan bunyi-bunyi abstrak yang mengacu pada adanya lambang-lambang tertentu, (b) lambang-lambang merupakan seperangkat sistem yang memiliki tatanan dan hubungan tertentu, dan (c) seperangkat lambang yang memiliki bentuk dan hubungan itu mengasosiasikan adanya makna tertentu [3]. Yaitu salah satu dari tiga tataran analisis bahasa: fonologi, gramatika, dan semantik. Bahkan semantik hanyalah makna atau arti yang berkenaan dengan bahasa sebagai alat komunikasi verbal [8]. Lebih lanjut ia berpendapat bahwa semantik tidak mengkaji makna bahasa bunga, bahasa warna, dan bahasa perangko sebab makna-makna yang terdapat dalam bahasa bunga, bahasa warna dan bahasa perangko itu, hanyalah perlambang belaka yang diturunkan bukan dari tanda linguistik. Dengan kata lain yang disebut bahasa bunga, bahasa warna dan bahasa perangko itu tidaklah termasuk sistem tanda bunyi bahasa. Jadi, bukan sesuatu yang lingual, melainkan persoalan semiotika. Berdasarkan pengertian yang dipaparkan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa semantik adalah telaah makna.

Perkembangan bahasa terutama mengenai asal-usul terbentuknya bahasa telah menjadi perdebatan sejak lama. Banyak teori berkaitan dengan asal-usul terbentuknya bahasa ini. Salah satu teori yang cukup populer adalah teori pembentukan bahasa melalui bunyi ikonik atau onomatope. Para filsuf bahasa yang disebut dengan kaum Stoik menilai bahwa hubungan antara kata dan makna memiliki hubungan alami berdasarkan adat dan kesepakatan.

Giseigo dan *gitaigo* merupakan (*fukushi*) yang menggambarkan bunyi atau keadaan. Kedua istilah ini, yakni *giseigo* dan *gitaigo*, biasanya disebut dengan onomatope. Menurut [2] karena bahasa Jepang memiliki *giseigo* dan *gitaigo*, dan ada kata yang tidak bisa ditentukan masuk dalam klasifikasi yang mana, maka gabungan dari keduanya disebut *onshouchougo* atau onomatope. Hal ini didukung oleh pendapat Sudjianto dan Dahidi [10] menurut mereka bahwa onomatope merupakan gabungan *giongo* (*giseigo*) dan *gitaigo*. Menurut mereka yaitu onomatope atau *onshouchougo* dalam bahasa Jepang merupakan gabungan antara *giseigo* (*giongo*) dan *gitaigo*.

Berdasarkan Kindaichi Haruhiko (dalam Pratiwi [9]) onomatope bahasa Jepang terdiri dari beberapa jenis, yaitu 1) *Giseigo*, 2) *Giongo*, 3) *Gitaigo*, 4) *Giyôgo*, dan 5) *Gijôgo*. *Giseigo* adalah kata-kata yang menunjukkan suara dari makhluk hidup manusia dan binatang. *Giongo* adalah kata-kata yang menunjukkan bunyi dari benda mati. *Gitaigo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan dari benda mati. *Giyôgo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan makhluk hidup. Sedangkan *gijôgo* adalah kata-kata yang menunjukkan perasaan manusia.

Onomatope benturan termasuk kedalam jenis onomatope *giongo*, kelompok bunyi benturan sendiri yang didapat dari kamus dan beberapa situs dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok, yaitu 1) pukulan, tinjauan dan tendangan 2) ketukan, 3) tamparan, 4) tepukan, 5) gedoran, 6) benturan benda keras dengan benda keras, 7) benturan benda yang jatuh, 8) benda yang tiba-tiba berbenturan.

Dalam onomatope terdapat berbagai jenis suara, dengan begitu jenis-jenis suara itu dapat digolongkan menjadi tipe-tipe onomatope. Menurut Akimoto [2] bahwa ketika klasifikasi dalam hal arti terdengar kata simbol yang secara kasar diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Suara binatang yang dihasilkan dari suara binatang.
- 2) Suara fenomena alam yang dihasilkan dari fenomena alam.
- 3) Suara manusia yang dihasilkan dari manusia.
- 4) Suara yang timbul karena perilaku manusia yang dihasilkan dari perilaku manusia.
- 5) Suara yang menyatakan perasaan manusia.
- 6) Suara yang menyatakan karakteristik fisik manusia.
- 7) Suara yang menyuarakan kesehatan manusia.
- 8) Suara dari benda yang bergerak sekaligus adalah jenis bunyi yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah jenis onomatope *giongo* khususnya bunyi benda yang berbenturan.

Menurut [2] Onomatope atau sebutan dalam bahasa Jepang *onshouchougo* memiliki beberapa bentuk khusus yang dapat menunjukkan keadaan berikut:

- 1) Kata Dasar
Kata dasar atau *gokon* dalam bahasa Jepang adalah bentuk onomatope yang terdiri satu atau dua suku kata.
Contoh: *どき [doki]* adalah perasaan berdebar
- 2) Pemadatan Bunyi
Pemadatan suara atau dalam bahasa Jepang *oto wo tsumeru* adalah bentuk onomatope yang terdapat huruf *tsu* kecil 「ッ」 atau disebut juga dengan *sokuon*. Bentuk ini menggambarkan gerakan yang tiba-tiba, cepat dan sesaat.
Contoh: *クルッ [Kuru]* adalah gerakan kepala yang tiba-tiba menoleh kebelakang.
- 3) Penasalan Bunyi
Penasalan bunyi atau dalam bahasa Jepang *oto wo haneru* adalah bentuk onomatope yang memiliki huruf /n/ 「ン」 di akhir kata. Bentuk ini memiliki makna bahwa benda tersebut memiliki suara yang keras dan menggema.
Contoh: *パアン [Paan]* adalah bunyi tamparan
- 4) Pemanjangan bunyi
Bentuk pemanjangan bunyi atau dalam bahasa Jepang *cho'on* (vokal panjang) menggambarkan keadaan yang berlangsung lama. Bentuk ini memiliki pemanjangan atau penambahan huruf di tengah atau akhir kalimat.
Contoh: *パアン [Paan]* adalah bunyi tamparan
- 5) Penambahan morfem "ri"
Penambahan morfem "ri" di akhir onomatope, menunjukkan suatu keadaan bergerak secara perlahan, lunak dan licin.
Contoh: *コロ → コロリ [Koro → Korori]*
- 6) Bentuk pengulangan morfem
Bentuk pengulangan morfem atau dalam bahasa Jepang disebut *hanpukukei* adalah menggambarkan ungkapan bunyi yang berulang-ulang dan berkelanjutan.
Contoh: *ツーツー [tsuu tsuu]* adalah bunyi telepon yang terputus.
- 7) Perubahan sebagian suara
Perubahan sebagian suara atau dalam bahasa Jepang *oto no ichibu koutai* menggambarkan sesuatu yang tidak beraturan.
Contoh: *キーンコーンカーン [kiin koon kaan]* adalah bunyi bel sekolah
- 8) Lawan bunyi *seion* dengan *dakuon*

Bunyi *seion* menggambarkan suara yang ringan, sementara *dakuon* mewakili suara benda berat.

Contoh: 「サラサラ」 → 「ザラザラ」

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk onomatope bahasa Jepang oleh Akimoto (2002) dan metode padan Sudaryanto (1993).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan onomatope benturan yang berada pada *shounen manga* Jepang dalam komik *Kimetsu no Yaiba* volume 1-3 serta menganalisis makna yang terkandung dalam onomatope benturan tersebut. Dengan tujuan penelitian tersebut dilakukan analisis menggunakan bentuk dari bunyi benturan yang didapat dalam komik *Kimetsu no Yaiba* dengan langkah-langkah: 1) Menganalisis bentuk onomatope. 2) Mengelompokkan hasil analisis berdasarkan jenisnya. 3) Menyimpulkan tentang onomatope benturan *shounen manga* Jepang, dalam komik *Kimetsu no Yaiba* vol 1-3.

2. Metode

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pustaka catat. Penelitian ini mengamati onomatope bunyi benturan dalam *shounen manga* berjudul *Kimetsu no Yaiba* karya Koyoharu Gotōge. Metode ini digunakan untuk memilah bentuk dan makna onomatope sebelum dimasukkan dalam data. Data yang dikumpulkan dengan teknik catat. Teknik yang digunakan dalam mencatat yaitu mencatat onomatope yang mengandung bunyi benturan, teknik catat adalah teknik lanjutan dari metode pustaka, yaitu mencatat dan menandai bagian yang berupa tanda dari onomatope bunyi benturan. Teknik ini dimulai dari menandai *chapter* dan halaman berlangsungnya benturan lalu kemudian dilakukan pencatatan terhadap onomatope yang mengandung bunyi benturan yang di luar dari balon percakapan dalam komik.

Teknik analisis data yang akan digunakan adalah metode padan. Metode padan merupakan metode analisis bahasa yang alat penentunya berada di luar bahasa, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan [9] Metode padan akan digunakan untuk menganalisis makna onomatope pada data.

Proses analisis data ini menggunakan dua prosedur yaitu prosedur pengumpulan data dan prosedur analisis data berdasarkan data yang telah terkumpul. Prosedur analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Menganalisis bentuk onomatope. 2) Mengelompokkan hasil analisis berdasarkan jenisnya. 3) Menyimpulkan tentang onomatope benturan *shounen manga* Jepang, dalam komik *Kimetsu no Yaiba* vol 1-

3. Hasil dan Pembahasan

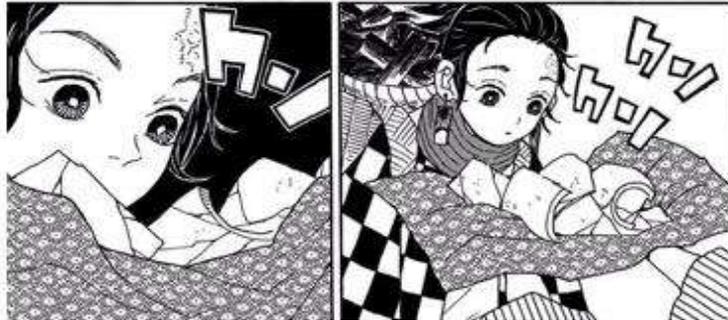
Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan mengenai onomatope benturan pada *shounen manga* Jepang dalam komik *Kimetsu no Yaiba* vol 1-3, didapatkan tujuh jenis onomatope benturan dari depalan jenis kelompok benturan, yaitu:

- 1) Onomatope benturan benda keras dengan benda keras

Pada jenis bunyi benturan ini didapatkan tujuh data bunyi benturan, secara keseluruhan makna dari bunyi benturan benda keras dengan benda keras adalah bunyi yang keras dan bergema.

Data : クン [kun]

Konteks : *Kun* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh pecahan guci. Tanjiro sedang berjalan menuju kota untuk menjual kayu bakar. Lalu tetangganya bertanya kepadanya tentang bau yang terdapat pada pecahan guci tersebut sambil memperlihatkan pecahan guci. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 1, hal 12)



Gambar 1. Onomatope クン [kun]

Onomatope benturan benda keras dengan benda keras bentuk *kun* menggambarkan bunyi benda yang keras. Hal ini diperkuat dengan data dan konteks yang terlampir di atas, dengan adanya penasalan yang menggambarkan bunyi yang bergema ditandai dengan adanya huruf /n/ 「ン」 di akhir kata. Maka, dapat disimpulkan bahwa makna dari onomatope benturan yang berbunyi *kun* merupakan bunyi bergema.

2) Onomatope benturan ketukan

Pada jenis bunyi benturan ini didapatkan dua data bunyi benturan, makna yang terkandung dalam jenis ini adalah bunyi yang berulang.

Data : タタタ [tatata]

Konteks : *Tatata* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh langkah kaki Tanjiro yang berlari di atas atap saat mengejar iblis rawa. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 2, chapter 10, hal 56)



Gambar 2. Onomatope タタタ [tatata]

Onomatope benturan ketukan bentuk *tatata* menggambarkan bunyi ketukan. Hal ini diperkuat dengan data dan konteks yang terlampir di atas, adanya pengulangan kata yang menggambarkan bunyi yang berulang. Maka, dapat disimpulkan bahwa onomatope benturan yang berbunyi *tatata* merupakan bunyi yang berulang.

3) Onomatope benturan benda jatuh

Pada jenis bunyi benturan ini didapatkan sembilan data bunyi benturan, secara keseluruhan makna yang terkandung dalam jenis ini adalah bunyi yang berat dan keras serta bergema.

Data : ドッ [Do']

Konteks : *Do'* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan dari Tanjiro yang terjatuh, Tanjiro terjatuh ketika menahan Nezuko yang telah menjadi iblis dan menyerang Tanjiro. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 1, hal 24)



Gambar 3. Onomatope ドッ [do']

Onomatope benturan benda berat yang jatuh bentuk *do'* menggambarkan bunyi benda yang jatuh. Hal ini diperkuat dengan data dan konteks yang terlampir di atas, adanya *dakuon* di awal kata yang menggambarkan bunyi yang keras dan berat serta adanya *sokuon* di akhir kata yang ditandai dengan adanya huruf *tsu* kecil 「ッ」 ini menggambarkan gerakan yang cepat dan tiba-tiba. Maka, dapat disimpulkan bahwa makna dari onomatope benturan yang berbunyi *do'* merupakan bunyi yang keras dan berat yang terjadi secara tiba-tiba.

4) Onomatope benturan tepukan

Pada jenis bunyi benturan ini didapat lima data bunyi benturan, secara keseluruhan makna yang terkandung dalam jenis ini adalah bunyi yang keras dan terjadi secara tiba-tiba.

Data : ガッ [Ga']

Konteks : *Ga'* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh tangan Tanjiro, Tanjiro baru terbangun dari pingsannya dan tiba-tiba menangkap baju Nezuko untuk memastikan bahwa Nezuko masih berada disampingnya. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 1, hal 54)



Gambar 4. Onomatope ガッ [ga']

Onomatope benturan yang dihasilkan oleh tepukan bentuk *ga'* menggambarkan bunyi tepukan. Hal ini diperkuat dengan data dan konteks yang terlampir di atas, dengan adanya *dakuon* di awal kata yang menggambarkan benda yang berat dan adanya *sokuon* di akhir kata yang ditandai dengan adanya huruf *tsu* kecil 「ッ」 yang menggambarkan gerakan cepat dan tiba-tiba. Maka, dapat disimpulkan bahwa makna dari onomatope benturan yang berbunyi *ga'* merupakan bunyi yang keras dan berat secara tiba-tiba.

5) Onomatope benturan pukulan, tinjauan dan tendangan

Pada jenis bunyi benturan ini didapatkan 18 data bunyi benturan, secara keseluruhan makna yang terkandung dalam jenis ini adalah bunyi yang keras, berat, bergema dan terjadi secara tiba-tiba.

Data : ドガ [*Doga*]

Konteks 1 : *Doga* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh Giiyu yang memukul Tanjiro dengan gagang pedangnya. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 1, hal 45)



Gambar 5. Onomatope ドガ [*doga*]

Konteks 2 : *Doga* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh Nezuko yang menendang Giiyu. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 1, hal 49)



Gambar 6. Onomatope ドガ [*doga*]

Konteks 3 : *Doga* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh badan seorang peserta ujian pemburu iblis ditinju oleh iblis tangan. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 7, hal 181)



Gambar 7. Onomatope ドガ [doga]

Dari ketiga data dan konteks yang terlampir di atas, dapat dilihat bahwa onomatope benturan oleh pukulan, tinjauan dan tentangan bentuk *doga* menggambarkan bunyi tendangan, dengan adanya *doukon* yang menggambarkan bunyi yang keras dan berat yang berada pada awal dan akhir kata, Maka, dapat disimpulkan bahwa makna dari onomatope benturan yang berbunyi *doga* merupakan bunyi yang keras dan berat

6) Onomatope benturan yang terjadi tiba-tiba

Pada jenis bunyi benturan ini didapatkan delapan data bunyi benturan, secara keseluruhan makna yang terkandung dalam jenis ini adalah bunyi yang keras dan terjadi secara tiba-tiba.

Data : ガッガッガッ [Ga'-ga'-ga']

Konteks : Ga'-ga'-ga' merupakan onomatope benturan yang dihasilkan dari jebakan batu yang mengenai Tanjiro. Konteks keadaan tersebut terdapat pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 3, hal 103)



Gambar 8. Onomatope ガッガッガッ [ga'-ga'-ga']

Onomatope benturan terjadi secara tiba-tiba bentuk *ga'-ga'-ga'* menggambarkan bunyi yang terjadi secara tiba-tiba. Hal ini diperkuat dengan data dan konteks yang terlampir di atas, dengan adanya *dakuon* yang menggambarkan benda yang keras dan berat di awal kata serta adanya kata berulang yang menggambarkan bunyi yang berulang, dan adanya *sokuon* di akhir kata yang ditandai dengan adanya huruf *tsu* kecil 「ッ」 ini menggambarkan gerakan yang cepat dan tiba-tiba. Maka, dapat disimpulkan bahwa makna dari onomatope benturan yang berbunyi *ga'-ga'-ga'* merupakan bunyi yang keras, berulang dan terjadi secara tiba-tiba.

7) Onomatope benturan tamparan

Pada jenis bunyi benturan ini didapat satu data bunyi benturan, makna yang terkandung dalam jenis ini adalah bunyi yang keras, panjang dan bergema.

Data : パァン [Paan]

Konteks : Paan merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh Urokodaki yang menampar Tanjiro. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 3, hal 95)



Gambar 9. Onomatope パァン [paan]

Onomatope benturan tamparan bentuk *paan* menggambarkan bunyi tamparan. Hal ini diperkuat dengan data dan konteks yang terlampir di atas, dengan adanya pemanjangan kata di tengah serta adanya penasalan di akhir kata yang ditandai dengan huruf /n/ 「ン」 di akhir kata yang menggambarkan suara yang bergema. Maka, dapat disimpulkan bahwa makna dari onomatope benturan yang berbunyi *paan* merupakan bunyi yang panjang dan bergema, dari 51 data didapat dan sudah dianalisis, terdapat sebagian onomatope benturan yang sudah dianalisis adalah bunyi yang keras dan berat, terjadi secara tiba-tiba dan bergema.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan analisis onomatope benturan pada pembahasan sebelumnya, ditemukan adanya onomatope benturan yang dihasilkan oleh benda keras dengan benda keras, onomatope benturan yang dihasilkan oleh ketukan, onomatope benturan yang dihasilkan oleh benda keras yang jatuh, onomatope benturan yang dihasilkan oleh tepukan, onomatope benturan yang dihasilkan oleh pukulan dengan tinjauan dan onomatope yang dihasilkan dari tamparan. Berdasarkan temuan-temuan di atas dapat disimpulkan bahwa onomatope benturan yang paling banyak ditemukan berupa benturan yang dihasilkan oleh pukulan, tinjauan dan tendangan yaitu sebanyak 18 buah data. Hal ini terjadi akibat banyaknya adegan perkelahian yang melibatkan fisik pada komik tersebut.

Berdasarkan tujuh jenis onomatope yang ditemukan di dalam komik *Kimetsu no Yaiba* vol 1-3 sebagian besar memiliki makna bunyi yang keras dan berat serta terjadi secara tiba-tiba.

Onomatope dalam bahasa Jepang memiliki keanekaragaman bentuk dan makna yang begitu luas dan masih menyisakan banyak sekali permasalahan yang belum diteliti. Oleh sebab itu, penulis menghimbau kepada berbagai pihak yang meneliti onomatope untuk menindaklanjuti temuan yang ada dengan melakukan penelitian mengenai bentuk dan makna yang berhubungan dengan bentuk-bentuk onomatope yang lain, atau onomatope-

onomatope yang terdapat pada suatu komik atau novel tertentu atau bisa pula dipadankan dengan bahasa daerah.

Daftar Pustaka

- [1] A. N. Yuniarti, "Analisis Bentuk Fonologis dan Makna Onomatope Bunyi Glottal Stop", Thesis, Universitas Diponegoro, Semarang, 2018.
- [2] A. Miharu, "Yoku Wakaru Goi" Tokyo: ALC, 2002.
- [3] Aminuddin, "Semantik: Pengantar Studi Tentang Makna", Bandung: Sinar Baru Algensido, 2015.
- [4] D. C. Sahertian, "Onomatope Suara Berbenturan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Mandarin Daya Literasi dan Industri Kreatif: Digitalitas", *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pembelajarannya*, pp. 130-139, 2015.
- [5] D. Soepardjo. (2012). *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.
- [6] L. J. Moleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif", Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999.
- [7] P.L. Pratiwi, "Analisis Penggunaan Onomatope Yorokobu dalam Komik Chibi Maruko Chan", Thesis, Binus University, Jakarta, 2012.
- [8] S. Dardjowidjojo. "Psikolinguistik: Pemahaman Bahasa Manusia" , Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003.
- [9] Sudaryanto, "Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa, Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1993.
- [10] Sudjianto and A. Dahidi, "Pengantar Linguistik Bahasa Jepang", Bekasi: Kesaint Blanc, 2004.

KELAYAKAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* PADA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG SMA DI MALANG

Wiranto Aji Dewandono¹, Ulfah Sutiyarti²

¹²Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya, Malang
wirantoaji@ub.ac.id, ulfah_s@ub.ac.id

Abstrak

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang unik. Karena sebagian besar kosakatanya menggunakan huruf vokal yakni a, i, u, e, o. Karena keunikan inilah, Bahasa Jepang dianggap menarik untuk dipelajari. Banyak sekali buku-buku atau bahan ajar Bahasa Jepang yang beredar hanya berupa buku fisik saja, tetapi jarang ditemui dalam bentuk digital terlebih *flipbook*. Dari analisis kebutuhan dapat ditarik kesimpulan bahwa guru Bahasa Jepang SMA di Malang membutuhkan bahan ajar digital yang mudah diakses oleh seluruh siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Hasil dari pengembangan ini adalah dihasilkannya sebuah produk bahan ajar digital berbasis *flipbook* yang sesuai dengan proses dan berkualitas yang ditunjukkan dengan validasi oleh ahli media dan materi dengan kriteria respon sangat kuat sehingga layak digunakan.

Kata kunci: Bahan ajar, bahasa Jepang, flipbooks

Abstract

Japanese is a unique language. Because most of the vocabulary uses vowels, namely a, i, u, e, and o, Japanese is considered interesting to learn because of this uniqueness. There are so many Japanese books or teaching materials circulating only in the form of physical books, but they are rarely found in digital format, especially flipbooks. From the needs analysis, it can be concluded that Japanese high school teachers in Malang need digital teaching materials that are easily accessible to all students. The method used in this research is Research and Development with a 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate) developed by Thiagarajan. This development produces a digital teaching material product based on flipbooks that are by the process and quality as indicated by validation by media and material experts with firm response criteria so that it is feasible to use.

Keywords : Teaching materials, Japanese, flipbooks

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah sarana untuk memajukan bangsa. Pendidikan adalah sebuah investasi jangka panjang sebuah bangsa, karena maju tidaknya suatu bangsa dapat diukur dari kualitas pendidikan itu sendiri. Pendidikan juga membuat manusia dapat menghadapi perubahan yang terjadi akibat dari perkembangan jaman. hal inilah yang membuat pendidikan harus selalu dinamis dan menerima setiap perkembangan pengetahuan dan teknologi.

Pandemi global yang diakibatkan oleh Virus Covid-19, mengakibatkan beralihnya kehidupan dan tatanan manusia. Tak terkecuali dunia pendidikan. Pendidikan salah satu yang berdampak akibat pandemi ini. Yang awalnya belajar formal ataupun non-formal diadakan dengan tatap muka langsung, namun sekarang harus diadakan secara tatap maya. Dan disinilah peran teknologi itu ada. Yang awalnya sukar untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, namun sekarang mau tidak mau harus menggunakan.

Dampak ini meluas pula kepada pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA). Para guru dituntut untuk berinovasi dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring. Tidak hanya tatap maya menggunakan *platform meeting* tertentu saja, melainkan juga bahan ajar pun harus berbasis digital pula. Akan tetapi permasalahannya adalah masih banyak bahan ajar yang belum digital, masih menggunakan bahan ajar yang bersifat fisik. Akan tetapi karena masih dalam situasi pandemi, untuk mendistribusikan bahan ajar secara fisik tentunya akan sangat merepotkan, dan menambah biaya pengeluaran.

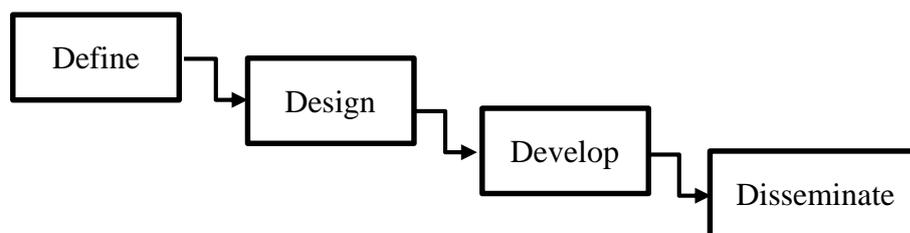
Bahan ajar sendiri merupakan sesuatu yang harus ada di dalam pembelajaran. Karena Bahan ajar pada dasarnya adalah sesuatu yang berisi data dan informasi yang dapat dikembangkan oleh penggunanya. Bahan ajar dapat berupa benda atau orang yang dapat digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar [5]. Bahan ajar sebenarnya juga berkaitan erat dengan media pembelajaran karena sama-sama merupakan sarana yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

Pemilihan *flipbook* didasari atas kemudahan dalam akses maupun kemenarikan dalam tampilan yang disajikan. *Flipbook* atau *Digital book* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual [6]. *Flipbook* terdapat beberapa manfaat, khususnya dalam memperkenalkan bahan ajar berupa kata, kalimat dan gambar, serta dilengkapi dengan warna yang lebih menarik perhatian siswa, mudah dibuat dan sederhana, mudah disampaikan secara menyeluruh dan dapat menambah latihan belajar siswa [8].

Salah satu Mata Pelajaran yang cocok dibuat ke dalam bahan ajar *flipbook* adalah Pelajaran Bahasa Jepang. Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang unik. Karena sebagian besar kosakatanya menggunakan huruf vokal yakni *a, i, u, e, o*. Karena keunikan inilah, Bahasa Jepang dianggap menarik untuk dipelajari. Banyak sekali buku-buku atau bahan ajar Bahasa Jepang yang beredar hanya berupa buku fisik saja, tetapi jarang ditemui dalam bentuk digital terlebih *flipbook*. Oleh karena itu sebelum dilakukannya penelitian, dilakukan terlebih dahulu analisis kebutuhan dengan cara mewawancarai beberapa Guru Bahasa Jepang SMA di Malang. Dengan pertanyaan; 1) Apakah ada kendala dengan pembelajaran Bahasa Jepang selama Pandemi? Jika ya, apakah kendala yang dimaksud?, 2) Bagaimanakah cara Bapak/Ibu menyampaikan materi Bahasa Jepang selama Pandemi?, 3) Bahan ajar apa sajakah yang digunakan selama Pandemi?, 4) Bagaimana cara Bapak/Ibu mendistribusikan bahan ajar tersebut?, 5) Apakah bahan ajar yang selama ini digunakan sudah mengakomodir kebutuhan pembelajaran Bahasa Jepang yang Bapak/Ibu sampaikan?, 6) Apakah bahan ajar yang Bapak/Ibu gunakan selama pandemi menarik siswa untuk belajar baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*?, 7) Jika terdapat bahan ajar digital, bahan digital apakah yang Bapak/Ibu harapkan? Kemudian ditanggapi oleh Guru dengan jawaban; 1) Iya, kendalanya yang pertama yakni masalah jaringan. Kedua mengenai sarpras yang belum memadai di kalangan siswa. Ketiga banyaknya siswa yang tidak masuk ketika diadakan pembelajaran *synchronous*, keempat banyak siswa yang tidak bisa memahami isi dari buku/ bahan ajar, 2) Mengajar menggunakan *Zoom* dan aplikasi *meeting online* lainnya, menggunakan kuis interaktif, menggunakan kelas digital, 3) Bahan ajar dari *Youtube*, dari *blog*, dari buku ajar fisik yang diubah ke dalam format *pdf*, 4) Dengan *share link* dari *Youtube*, *blog*, dan mendistribusikan *pdf* ke group kelas/ di kelas digital, 5) Belum, karena bahan ajar yang ada, adalah bahan ajar yang digunakan sebelum pandemi. Dan melibatkan aktifitas siswa secara fisik, 6) Belum seluruhnya, karena bahan ajar yang ada hanya bahan ajar yang secara fisik kemudian diubah kedalam bentuk *pdf*, 7) Yang bisa mengakomodir kebutuhan siswa dalam satu waktu, misal video, audio, dan kegiatan-kegiatan pembelajaran lainnya dalam satu akses. Dan jika bisa tampilan dari bahan ajar/ buku ajar tersebut tidak monoton hanya berupa teks dan gambar saja, serta adanya interaksi antara guru dengan bahan ajar, murid dengan guru, dan murid dengan bahan ajar. Selain itu pendistribusian yang mudah. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat tema mengenai pengembangan bahan ajar digital dalam pembelajaran Jepang serta peneliti memutuskan untuk membuat penelitian yang bertemakan tentang kelayakan pengembangan bahan ajar digital berupa *flipbook* SMA di Malang.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan turunan dari metode penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk., yaitu model 4D. Dimana model ini memiliki 4 fase sekaligus, yaitu Define (pendefinisian), Design (rencana), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Adapun tahapan model 4D yaitu:



Gambar 1. Bagan model pengembangan 4D

- a. Define (pendefinisian)
Pada tahap ini akan ada analisis kebutuhan, penentuan ide, tujuan pembelajaran (Bustang, 2010) dan evaluasi pembelajaran sebelumnya [2].
- b. Design (perancangan)
Tahap design ini bertujuan untuk membuat rancangan yang sesuai dengan analisis kebutuhan [4]. Langkah-langkahnya yang pertama adalah menentukan engine yang tepat untuk membuat *flipbook* ini; kedua, membuat aset-aset yang dibutuhkan seperti gambar, suara, dan lain sebagainya; ketiga mencari dan membuat materi yang relevan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Keempat membuat rencana seluruh perangkat pembelajaran [7].
- c. Develop (pengembangan)
Pada tahap ini diadakannya validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan media *flipbook* [4]. Validator akan memberikan penilaian, saran dan kritik terhadap pembuatan media ini yang selanjutnya akan diperbaiki oleh pengembang media *flipbook* ini [1].
- d. Disseminate (penyebaran)
Tahap penyebaran ini merupakan tahap untuk menguji kelayakan dari pemanfaatan media [4]. Dimulai dari melakukan tes, observasi lapangan, angket kelayakan pada pengguna media.

Pada penelitian ini hanya sampai dengan tahap c, yakni develop saja. Karena penelitian ini hanya mengambil judul tentang kelayakan. Maka dari itu, untuk tahap disseminate (penyebaran) belum dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada sub bab ini akan diuraikan hasil penelitian mengenai proses pengembangan bahan ajar. Dalam proses pengembangan bahan ajar *flipbook* terdapat langkah-langkah atau proses yang harus dilaksanakan untuk menunjang keberhasilan pelaksanaan pengembangan bahan ajar ini. Langkah-langkah tersebut adalah analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, pembuatan produk, serta uji coba dan revisi. Berikut adalah uraian mengenai tiap langkah yang diperlukan dalam proses pengembangan bahan ajar *flipbook*.

Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Langkah ini merupakan tahap pertama dalam proses pengembangan media. Langkah ini dilaksanakan sebelum kegiatan pengembangan dilakukan. Pada tahap ini dapat diketahui kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Jepang khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jepang kelas XI SMA. Kebutuhan siswa dicari dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar wawancara kepada guru-guru Bahasa Jepang di wilayah kota Malang. Dalam penelitian ini wawancara diwakilkan oleh 2 orang guru yakni Guru Bahasa Jepang dari SMA 6 Malang dan Guru Bahasa Jepang dari SMA 10 Malang, sebagai responden, untuk mencari tahu kebutuhan siswa di SMA 6 dan 10 Malang akan adanya sebuah bahan ajar penunjang yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang pada mata pelajaran Bahasa Jepang, khususnya kelas XI SMA.

Setelah diadakan wawancara kepada guru bahasa Jepang tersebut, maka hasilnya dianalisis sehingga diperoleh data yang menunjukkan tingkat kebutuhan siswa akan sebuah

bahan ajar penunjang. Data yang diperoleh dari tahap ini, kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan pada langkah berikutnya. Berikut adalah pertanyaan dan hasil analisis data dari wawancara pra penelitian.

Tabel 1. Wawancara pra penelitian

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ada kendala dengan pembelajaran Bahasa Jepang selama Pandemi? Jika ya, apakah kendala yang dimaksud?	Iya, kendalanya yang pertama yakni masalah jaringan. Kedua mengenai sarpras yang belum memadai di kalangan siswa. Ketiga banyaknya siswa yang tidak masuk ketika diadakan pembelajaran <i>synchronous</i> , keempat banyak siswa yang tidak bisa memahami isi dari buku/ bahan ajar
2	Bagaimanakah cara Bapak/Ibu menyampaikan materi Bahasa Jepang selama Pandemi?	Mengajar menggunakan zoom dan aplikasi meeting online lainnya, menggunakan kuis interaktif, menggunakan kelas digital
3	Bahan ajar apa sajakah yang digunakan selama Pandemi?	Bahan ajar dari youtube, dari blog, dari buku ajar fisik yang diubah ke dalam format pdf
4	Bagaimana cara Bapak/Ibu mendistribusikan bahan ajar tersebut?	Dengan share link dari youtube, blog, dan mendistribusikan pdf ke group kelas/ di kelas digital
5	Apakah bahan ajar yang selama ini digunakan sudah mengakomodir kebutuhan pembelajaran Bahasa Jepang yang Bapak/Ibu sampaikan?	Belum, karena bahan ajar yang ada, adalah bahan ajar yang digunakan sebelum pandemi. Dan melibatkan aktifitas siswa secara fisik
6	Apakah bahan ajar yang Bapak/Ibu gunakan selama pandemi menarik siswa untuk belajar baik secara <i>synchronous</i> maupun <i>asynchronous</i> ?	Belum seluruhnya, karena bahan ajar yang ada hanya bahan ajar yang secara fisik kemudian diubah kedalam bentuk pdf
7	Jika terdapat bahan ajar digital, bahan digital apakah yang Bapak/Ibu harapkan?	Yang bisa mengakomodir kebutuhan siswa dalam satu waktu, misal video, audio, dan kegiatan-kegiatan pembelajaran lainnya dalam satu akses

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa mengharapkan adanya bahan ajar digital yang dapat mengakomodir kebutuhan siswa dalam satu waktu dan satu akses. Apabila ditilik lebih jauh, maka berdasarkan hasil wawancara pra penelitian tersebut, bahan ajar penunjang yang dibutuhkan guru dan siswa adalah bahan ajar yang tidak membosankan saat digunakan pada pembelajaran.

Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, maka perlu dibuat sebuah bahan ajar untuk mengurangi kesulitan siswa dan guru dalam pembelajaran Bahasa Jepang kelas XI SMA. Bahan ajar penunjang ini berupa bahan ajar yang interaktif sehingga tidak membosankan saat digunakan.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flipbook* yang terdapat mada modul Bahasa Jepang Kelas XI SMA. *Flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album yang berbasis digital yang juga merupakan media interaktif, karena di dalamnya tidak hanya berupa modul atau buku saja tetapi juga memuat audio, video ataupun *link* yang bisa dimasukkan untuk bisa bermain game dalam pembelajaran.

Perumusan Tujuan

Sebuah bahan ajar yang digunakan untuk suatu kegiatan pembelajaran harus memiliki tujuan yang diharapkan akan tercapai pada akhir kegiatan pembelajaran. Bahan ajar ini bersifat digital yang dikembangkan untuk membantu siswa dalam belajar secara online maupun offline, baik dengan dibimbing guru maupun tidak. Bahan ajar yang dikembangkan ini diperuntukkan untuk siswa SMA Kelas XI, mulai dari tema rumah (うち) Sampai dengan tema cita-cita di masa depan (将来の夢) Sehingga pada akhir kegiatan pembelajaran, siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran diperoleh setelah penentuan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan IPK. Tujuan pembelajaran ini merupakan target yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah penggunaan bahan ajar *flipbook*.

Perumusan Butir-butir Materi

Setelah tujuan selesai dirumuskan, langkah selanjutnya adalah menentukan materi yang diberikan pada siswa. Perumusan butir-butir materi ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi-materi pokok yang nantinya diberikan kepada siswa. Butir-butir materi ini disusun secara sistematis dalam bentuk tabel. Hasil perumusan butir-butir materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

a. Contoh Kosakata Bab 1

Tabel 2. Kosakata Bab 1

No	Kata	Penggolongan	Arti
1	くらい	Kata sifat い	Gelap
2	あかるい	Kata sifat い	Terang
3	ふるい	Kata sifat い	Lama/ Kuno
4	あたらしい	Kata sifat い	Baru
5	ひろい	Kata sifat い	Luas

b. Contoh Pola Kalimat Bab 1

Tabel 3. Pola Kalimat Bab 1

No	Pola Kalimat	Contoh	Arti
1	S は kata sifat です	アンナさんのいえはあたらしいです	Rumahnya Anna baru
2	S は KB (tempat) で KK (kegiatan) です	あにはにわでみずをやりま	Kakak (laki-laki) saya menyirami bunga di halaman

c. Contoh Kosakata Bab 2

Tabel 4. Kosakata Bab 2

No	Kata	Penggolongan	Arti
1	ピンポン	Kata benda (olahraga)	Tenis meja
2	バドミントン	Kata benda (olahraga)	Bulutangkis
3	バスケットボール	Kata benda (olahraga)	Basket
4	からて	Kata benda (olahraga)	Karate
5	テニス	Kata benda (olahraga)	Tenis lapangan

d. Contoh Pola kalimat Bab 2

Tabel 5. Pola Kalimat Bab 2

No	Pola Kalimat	Contoh	Arti
1	KB1 (Orang) は KB2 (benda) が好きです	わたしはスポーツが好きです。	Biasa digunakan untuk mengungkapkan suatu hal yang disukai,

2	KB1 (orang) はどんな人な KB2(Benda) が好きですか	アントンさんはどんなスポーツが好きですか	seperti makanan, olahraga, hewan dan sebagainya. Untuk menanyakan suatu hal yang disukai lawan bicara atau orang lain.
---	---	----------------------	---

e. Contoh Kosakata Bab 3

Tabel 6. Kosakata Bab 3

No	Kata	Penggolongan	Arti
1	はれ	Kata benda (cuaca)	Cerah
2	くもり	Kata benda (cuaca)	Mendung
3	あめ	Kata benda (cuaca)	Hujan
4	ゆき	Kata benda (cuaca)	Salju
5	ぎり	Kata benda (cuaca)	Kabut

f. Contoh Pola Kalimat Bab 3

Tabel 7. Pola Kalimat Bab 3

No	Pola Kalimat	Contoh	Arti
1	KB (tempat) は KS(i) くて/ KS(na) で、KS です.	ブロモさんは たかくて、きれいです。	Pola kalimat ini digunakan untuk menyatakan keadaan suatu tempat dengan dua kata sifat.
2	KB (tempat) で KK (bentuk kamus) ことができます. (Kemungkinan dilakukan).	ジャカルタで モナス を みる ことができます。	Pola kalimat ini digunakan untuk menyatakan "di tempat tersebut memiliki kondisi yang memungkinkan untuk melakukan kegiatan yang disebutkan".

g. Contoh Kosakata Bab 4

Tabel 8. Kosakata Bab 4

No	Kata	Penggolongan	Arti
1	びわこ	Kata benda (tempat wisata)	Danau Biwa
2	いのかしらパーク	Kata benda (tempat wisata)	Taman Inokashira
3	ふじさん	Kata benda (tempat wisata)	Gunung Fuji
4	ディズニーランド	Kata benda (tempat wisata)	Disney Land
5	パンダワビーチ	Kata benda (tempat wisata)	Pantai Pandawa

h. Contoh Pola kalimat di Bab 4

Tabel 9. Pola Kalimat Bab 4

No	Pola Kalimat	Contoh	Arti
1	K.Benda (Tempat Wisata) + へ + い きたいです。	ジョグジャカルタ へ い きたい です	Pola kalimat ini digunakan untuk menyatakan keinginan

2	Kata Kerja (bentuk ます) + ませんか。	ボロボドゥールへいきませんか。	untuk mengungkapkan perasaan. Pola kalimat ini digunakan saat pembicara mengajak lawan bicara untuk melakukan sesuatu sambil menanyakan maksud lawan bicara secara sopan.
---	--------------------------------	-----------------	--

i. Contoh Kosakata Bab 5

Tabel 10. Kosakata Bab 5

No	Kata	Penggolongan	Arti
1	やま	Kata benda (tempat wisata)	Gunung
2	ゆうえんち	Kata benda (tempat wisata)	Taman hiburan
3	こうえん	Kata benda (tempat wisata)	Taman
4	どうぶつえん	Kata benda (tempat wisata)	Kebun binatang
5	みずうみ	Kata benda (tempat wisata)	Danau

j. Contoh Pola kalimat Bab 5

Tabel 11. Pola Kalimat Bab 5

No	Pola Kalimat	Contoh	Arti
1	KK (Bentuk た) k ことがあります す	がいこくへ いったこと があります	Digunakan untuk menyatakan pengalaman atau perbuatan yang pernah dilakukan di masa lampau. Pola kalimat ini bukan untuk menyatakan “sudah melakukan suatu hal”. Kata kerja harus diubah dalam bentuk た sebelum ことがあります.

Tabel di atas merupakan pengelompokan materi pada Bab 1 hingga Bab 5. Butir-butir materi ini disampaikan kepada siswa melalui bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan. Pengelompokan dan pemilihan butir materi ini merupakan cara agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya dapat dicapai oleh siswa.

Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Dalam suatu kegiatan pembelajaran bahasa, evaluasi merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran yang tidak terpisahkan dari setiap penyelenggaraan pembelajaran secara umum. Sebagai salah satu bentuk dari kegiatan pembelajaran, pembelajaran bahasa juga dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan. Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan semestinya, kegiatan pembelajaran dirancang dan dilaksanakan secara matang, seksama, dan sungguh-sungguh. Kemudian untuk memastikan tujuan pembelajaran tersebut telah tercapai, dilaksanakan rangkaian evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang telah disampaikan dalam kurun waktu tertentu.

Evaluasi yang merupakan suatu kegiatan untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran tidak akan dapat dilaksanakan apabila tidak ada alat yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan tersebut. Tentu saja, dalam menyusun suatu alat pengukur keberhasilan harus disesuaikan dengan penguasaan kemampuan yang menjadi tujuan penyelenggaraan suatu kegiatan pembelajaran. Apabila hal tersebut dikaitkan dengan bahan ajar *flipbook* yang tengah dikembangkan dan merupakan sebuah bahan ajar Bahasa

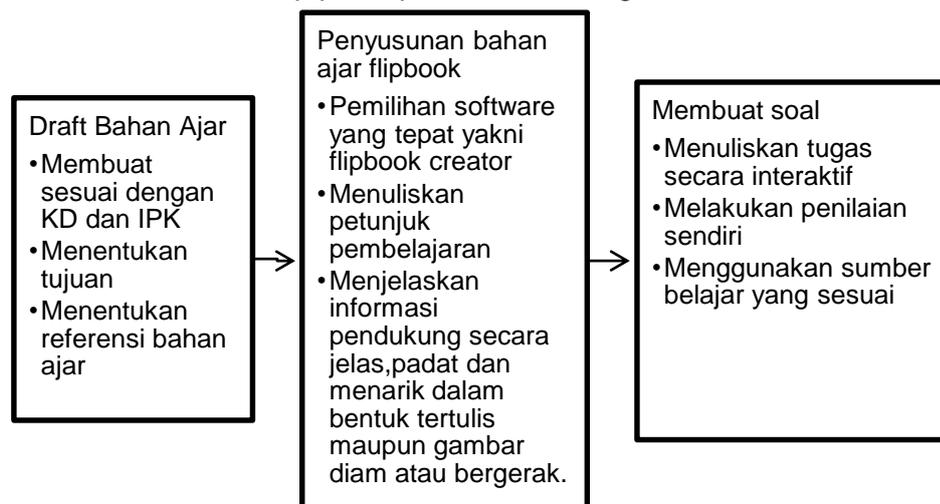
Jepang, maka untuk melihat tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran tersebut perlu disusun sebuah alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan perkembangan kemampuan siswa.

Pembuatan Produk

Pada bagian ini, kegiatan pengembangan bahan ajar *flipbook* dibagi menjadi dua tahap, yaitu:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menyusun konsep bahan ajar yang akan diwujudkan dalam bentuk draft pada tahap perancangan bahan ajar *flipbook*. Kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun konsep buku petunjuk dan kelengkapan bahan ajar *flipbook*. Alur kegiatan yang dilakukan selama tahap persiapan adalah sebagai berikut:



Gambar 2: Bagan penyusunan konsep bahan ajar *flipbook*

b. Tahap Perancangan

Tahap ini bertujuan untuk membuat draft media yang menghibur dan tidak membosankan. Pada tahap ini pembuatan desain draft dilakukan tidak dilakukan seorang diri. Pembuatan draft media dibantu oleh seorang designer alumni Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya dan memiliki keahlian di bidang design. Tahap ini meliputi beberapa langkah

Tahap awal. Pada tahap ini dikumpulkan beberapa tema. Yakni tema tentang aktifitas sehari-hari, hobi, rekreasi. Tema ini dibagi menjadi 5 Bab, Karena produk ini masih berupa *prototype* yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut lagi.

Tahap kedua. Pada tahap ini setelah tema telah terpenuhi, yakni memasukkan tema-tema tersebut kedalam engine menggunakan *kvisoft flipbook maker*. Dari sini kemudian dibuatlah file yang sudah diconvert ke dalam pdf dan ditekan tombol import pdf. Setelah itu mengklik tombol OK pada kotak dialog Source File.

Tahap ketiga adalah memilih tema yang diinginkan. Tema yang digunakan adalah tema Pendidikan. Selanjutnya memilih *advanced setting* untuk menambahkan Judul dari *Flipbook* yang nantinya akan muncul pada bagian Title Aplikasi ketika *Flipbook* ini dijalankan. Kemudian, Pada kotak URL, kita bisa memasukkan alamat Link dari Website yang kita miliki, bisa juga alamat blog, dengan menambahkan link alamat website maka nantinya ketika Title nya di klik maka pembaca akan diarahkan langsung ke website atau blog kita.

Tahap keempat adalah menambahkan Video pada *Flipbook* yang telah kita buat, ikuti langkah-langkahnya. Pada bagian ini kita dapat menambahkan isi dalam bentuk : Hyperlink (Link alamat website), Teks, Image (gambar), Hotspot (membuat sebuah area/kotak yang nantinya jika di klik akan tertuju ke alamat website yang disertakan, SWF (menambahkan file Animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash), Video (menambahkan file Video berformat M4), Youtube (menambahkan link video yang sudah diupload ke youtube channel),

Sound (menambahkan file suara pada *Flipbook*, misalnya kita ingin menampilkan musik kepada para pembaca, sehingga seolah-olah pembaca merasakan kenyamanan saat membaca *Flipbook* kita ini.

Tahap keempat adalah memasukkan Video *Flipbook* yang telah dibuat, ikuti caranya. Pada bagian ini kita dapat menambahkan konten: Hyperlink, Teks, Gambar, Hotspot, SWF, Video, Youtube, Suara.

Tahap kelima adalah mem-Publish *Flipbook*. Fungsinya adalah untuk menghasilkan file berbentuk html, exe, zip, yang disesuaikan dengan output nantinya yang akan bisa dilihat oleh siswa dan guru dalam pembelajaran.

Revisi

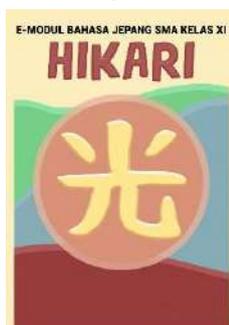
Setelah draft awal media selesai dibuat, dilaksanakan langkah berikutnya yaitu revisi media berdasarkan masukan dari validator. Revisi ini bertujuan untuk menghasilkan draft media yang siap untuk digunakan pada kegiatan uji coba terbatas. Persetujuan media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut adalah nama-nama dari validator:

Tabel 12. Daftar nama validator

No	Nama Validator	Status
1.	Amak Yunus EP, S.Kom, M.Kom	Ahli Media
2.	Dhevi Amaliyah, S,Pd.	Ahli Materi

Beberapa saran yang diperoleh dari validator berkaitan dengan perbaikan media adalah sebagai berikut:

- 1) Pada bagian awal, sebaiknya *cover* diganti agar lebih menarik. Kemudian diberi pewarnaan yang lebih cerah dan font yang menarik pula.

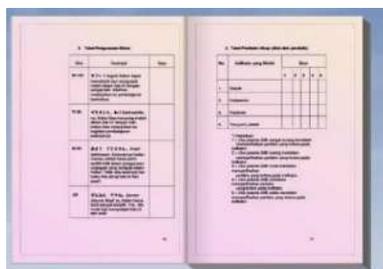


Gambar 3. Cover sebelum direvisi



Gambar 4. Cover sesudah direvisi

- 2) Pada bagian isi sebaiknya dibuat gambar lebih jelas dan menarik.



Gambar 5. Kosakata pada bagian isi sebelum direvisi



Gambar 6. Kosakata pada bagian isi sebelum direvisi

- 3) Pada bagian akhir tidak ada cover penutup, selanjutnya dibuatkan cover penutup



Gambar 7. Cover akhir (sebelum direvisi)



Gambar 8. Cover akhir (setelah direvisi)

4. Sebaiknya suara pada *flipbook* yang dobel harap dibenarkan.

5. Sebaiknya *bug* yang terdapat dalam *flipbook* segera diatasi.

Berikut adalah kekurangan dan saran perbaikan media dari hasil penilaian validator:

Tabel 13. Kekurangan dan perbaikan pada media oleh validator ahli media

No	Kekurangan	Perbaikan
1.	Musik latarnya masih terdengar terlalu keras	Volume musik latar diperkecil
2	Ukuran <i>fonts</i> <i>diminimize</i> karena terlalu melebar, sehingga sulit dibaca	Ukuran <i>fonts</i> telah <i>diminimize</i> dan disesuaikan dengan <i>frame</i>
3	<i>Loading</i> pada awal jangan terlalu lama	<i>Loading</i> telah diperbaiki agar masuk <i>flipbook</i> tidak terlalu lama dengan cara mengecilkan ukuran pada resolusi <i>flipbook</i>

Berikut adalah kekurangan dan saran perbaikan media dari hasil penilaian validator ahli materi:

Tabel 14. Kekurangan dan perbaikan pada media oleh validator ahli materi

No	Kekurangan	Perbaikan
1.	Kesalahan pemakaian huruf segera diperbaiki	Huruf yang salah ketik telah diperbaiki
2.	Kesalahan link ketika diclick	Link telah diperbaiki.
3.	Kesalahan pada gambar harus segera diperbaiki	Kesalahan pada gambar telah diperbaiki

Berdasarkan masukan tersebut, revisi dilakukan terhadap draft 1 dan kemudian dikonsultasikan kembali kepada validator sehingga menghasilkan draft akhir.

Kualitas Hasil Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook

1) Validasi Oleh Ahli Media

Untuk melihat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan, maka dilakukan kegiatan validasi yang dilakukan oleh ahli media. Ahli media ini menilai bahan ajar berdasarkan pengaruh bahan ajar dalam pembelajaran dan tampilan fisik bahan ajar. Penilaian dilakukan dengan cara memilih empat alternatif pilihan penilaian yang telah disediakan pada tiap pernyataan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan bahan ajar.

Berikut ini adalah analisis hasil validasi ahli media pada tiap indikator:

- a. Bahan ajar digital *flipbook* dapat memusatkan perhatian siswa.

Dari tabel 16 diperoleh hasil bahwa pengembangan bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kemampuan media untuk memusatkan perhatian siswa dengan persentase sebesar 100%. Persentase sebesar 100% termasuk dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat menarik perhatian siswa pada saat media digunakan.

- b. Bahan ajar digital *flipbook* mudah digunakan oleh siswa.
Bahan ajar digital *flipbook* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kemudahan media untuk digunakan oleh siswa dengan persentase sebesar 100%. Persentase sebesar 100% termasuk dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi unsur kepraktisan dan kesederhanaan bentuk bahan ajar.
- c. Bahan ajar digital *flipbook* mudah dipahami oleh mahasiswa.
Berdasarkan kemudahan bahan ajar digital *flipbook* yang dikembangkan untuk dipahami oleh siswa, maka bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi kriteria kelayakan sebesar 75%. Besar persentase tersebut termasuk dalam kriteria kuat. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi unsur kejelasan dan kemudahan cara belajar.
- d. Bahan ajar digital *flipbook* dapat menimbulkan interaksi antar mahasiswa.
Berdasarkan kemampuan bahan ajar digital *flipbook* yang dikembangkan untuk menimbulkan interaksi antar siswa, maka bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100%. Besar persentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan bahan ajar digital *flipbook*, kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan rekannya dapat ditingkatkan.
- e. Bahan ajar digital *flipbook* dapat mengembangkan kosakata dan pola kalimat siswa.
Bahan ajar digital *flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kriteria kemampuan media untuk mengembangkan kosakata dan pola kalimat siswa dengan persentase sebesar 100% dan 100%. Dengan persentase sama-sama sebesar 100%, maka bahan ajar digital *flipbook* termasuk dalam kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan bahan ajar digital *flipbook*, kemampuan siswa untuk mendapatkan kata-kata baru dan menjadikan dalam pola dapat ditingkatkan.
- f. Pembuatan gambar animasi sesuai dengan tema pada bahan ajar digital *flipbook*
Berdasarkan pemilihan gambar animasi yang disesuaikan dengan tema dalam bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100%. Besar persentase tersebut masuk dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa gambar animasi yang dibuat sesuai dengan tema dalam bahan ajar digital *flipbook* ini merupakan gambar animasi yang bagus.
- g. Pemilihan visualisasi untuk dapat menarik siswa bermain yang disesuaikan dengan tema.
Berdasarkan pemilihan visualisasi agar dapat menarik siswa bermain yang disesuaikan dengan tema pada bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100%. Besar persentase tersebut tergolong dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan visualisasi pada bahan ajar digital *flipbook* dapat menarik siswa bermain yang disesuaikan dengan tema.
- h. Bahan ajar digital *flipbook* dapat digunakan secara praktis. Bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100% berdasarkan kepraktisan. Besar persentase tersebut menunjukkan kriteria sangat kuat. Hal itu membuktikan bahwa bahan ajar digital *flipbook* memiliki unsur keindahan dan praktis digunakan.
- i. Komposisi suara pada bahan ajar digital *flipbook* mempermudah siswa dalam mengenali kata dan kalimat
Pada komposisi suara untuk mengenali kata dan kalimat memenuhi kriteria sebesar 75%. Besar persentase tersebut menunjukkan kriteria kuat. Hal ini membuktikan bahwa komposisi suara dapat mempermudah siswa dalam mengenali kata dan kalimat ketika belajar dengan menggunakan bahan ajar digital *flipbook*
- j. Ketepatan penggunaan tombol untuk mempermudah pengoperasian bahan ajar digital *flipbook*

Ketepatan penggunaan untuk mempermudah pengoprasian memiliki kriteria sebesar 100 %. Besar presentase tersebut menunjukkan kriteria sangat kuat. Hal ini membuktikan bahwa pengoprasian bahan ajar digital *flipbook* pada penggunaannya telah tepat dan mempermudah pengoprasian

k. Ketepatan pemerolehan skor dan kesesuaian waktu

Pada komposisi suara untuk mengenali kata dan kalimat Ketepatan pemerolehan skor dan kesesuaian waktu memenuhi kriteria sebesar 75%. Besar presentase tersebut menunjukkan kriteria kuat. Hal ini membuktikan bahwa pemerolehan skor dan kesesuaian waktu pada bahan ajar digital *flipbook* ini telah tepat.

Secara keseluruhan, ahli media menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar digital *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA telah berkualitas baik dan layak untuk digunakan dengan kriteria respon sangat kuat dengan besar persentase 93,75% dengan sedikit revisi.

2) Validasi Oleh Ahli Materi

Selain mendapatkan validasi oleh ahli media, bahan ajar digital *flipbook* juga mendapat validasi dari ahli materi. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dilihat pada isi dan tampilan fisik bahan ajar. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari empat alternatif penilaian yang telah disediakan di samping tiap pernyataan.

Di bawah ini adalah analisis tiap indikator hasil validasi ahli materi:

a. Kandungan SK dan IPK dapat diterapkan dalam bahan ajar digital *flipbook*

Berdasarkan besar persentase kriteria kelayakan yaitu 100%, bahan ajar digital *flipbook* bila dilihat dari faktor penerapan kandungan SK dan IPK pada bahan ajar termasuk dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* yang dikembangkan dapat mengimplementasikan kandungan SK dan IPK yang telah ditentukan.

b. Materi yang terdapat dalam bahan ajar digital *flipbook* sesuai dengan SK dan IPK

bahan ajar digital *flipbook* berdasarkan kesesuaian materinya dengan SK dan IPK memenuhi kriteria kelayakan dengan besar persentase 100%. Besar persentase tersebut masuk ke dalam kriteria sangat kuat, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak melenceng dari SK dan KD yang ditentukan.

c. Materi yang terdapat pada bahan ajar digital *flipbook* sesuai dengan tingkat kemampuan siswa

Bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan dengan persentase sebesar 100% berdasarkan kesesuaian pemilihan materinya dengan tingkat kemampuan mahasiswa. Besar persentase 100% termasuk ke dalam kriteria sangat kuat.

d. Materi pada bahan ajar digital *flipbook* dapat diserap oleh siswa.

bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kemampuan penyerapan materinya oleh siswa dengan persentase sebesar 75%. Besar persentase tersebut tergolong pada kriteria kuat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat menyerap materi yang diberikan melalui bahan ajar digital *flipbook*

e. Bahan ajar digital *flipbook* sesuai dengan pola kalimat yang terdapat dalam buku *Nihongo 1, Sakura dan Minna no Nihongo*

f. Bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kesesuaian dengan pola kalimat yang terdapat dalam buku *Nihongo 2, Sakura dan Minna no Nihongo* dengan besar persentase 75%. Besar persentase tersebut tergolong pada kriteria kuat. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan Bahan ajar digital *flipbook* secara langsung juga belajar pola kalimat sesuai dengan buku dari *Nihongo 2, Sakura dan Minna no Nihongo*

g. Bahan ajar digital *flipbook* memperjelas penyampaian materi

Berdasarkan kejelasan dalam penyampaian materi, bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi kriteria kelayakan dengan besar persentase 75%. Besar persentase tersebut termasuk dalam jenis kriteria kuat. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan bahan ajar digital *flipbook*, materi yang diberikan bisa disampaikan dengan lebih jelas.

h. Pemilihan tema sesuai dengan materi pada pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA

Berdasarkan kesesuaian pemilihan tema dengan materi pada pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA, bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan masing-masing sebesar 100%. Besar persentase tersebut masuk dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan tema dengan materi telah sesuai.

- i. Penggunaan gambar sesuai dengan tema
Berdasarkan kesesuaian penggunaan gambar dengan tema pada bahan ajar digital *flipbook*, memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100%. Besar persentase tersebut tergolong dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa gambar sesuai dengan tema pada bahan ajar digital *flipbook*.
- j. Kalimat yang terdapat pada bahan ajar telah sesuai dengan pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA.
Bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100% pada kesesuaian kalimat dengan pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA. Besar persentase tersebut menunjukkan kriteria sangat kuat. Hal itu membuktikan bahwa kalimat pada Bahan ajar digital *flipbook* telah sesuai dengan pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA.
- k. Jenis soal pada bahan ajar telah bervariasi sesuai dengan kesulitan pada tiap bab-nya
Tingkat variasi jenis soal pada bahan ajar memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100%. Besar persentase tersebut menunjukkan kriteria yang sangat kuat. Hal itu membuktikan bahwa variasi jenis soal telah sesuai dengan kesulitan tiap babnya pada bahan ajar digital *flipbook*
- l. Ketepatan pemilihan suara dengan instruksi
Berdasarkan pemilihan suara memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100%. Besar persentase tersebut menunjukkan kriteria yang sangat kuat. Hal itu membuktikan pemilihan suara dengan instruksi telah tepat.
- m. Ketepatan pemilihan pensekoran pada bagian evaluasi
Berdasarkan ketepatan pemilihan pensekoran pada bagian evaluasi memenuhi kriteria kelayakan sebesar 75%. Besar persentase tersebut menunjukkan kriteria kuat. Hal itu membuktikan bahwa pemilihan pensekoran pada bahan ajar ini telah tepat

Secara keseluruhan, ahli materi menyatakan bahwa pengembangan materi bahan ajar digital *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA telah berkualitas baik dan layak untuk digunakan dengan kriteria respon sangat kuat dengan besar persentase 91,67 dengan sedikit revisi.

Sesuai dengan hasil angket dari ahli media dan ahli materi, secara keseluruhan bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi kriteria dengan persentase sebesar 92,71%. Besar persentase tersebut masuk ke dalam kriteria sangat kuat, sehingga media bahan ajar digital *flipbook* dapat dinyatakan berkualitas baik dan layak sebagai media penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan menjadi beberapa hal berikut ini.

- 1) Proses pengembangan pada bahan ajar digital *flipbook* ini telah sesuai dengan prosedur yakni (1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, yang berkesimpulan perlu dibuat sebuah media penunjang untuk mengurangi kesulitan siswa dalam pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA. (2) Merumuskan tujuan pembelajaran, yang berkesimpulan diperolehnya bahan ajar digital *flipbook* setelah penentuan SK, KD dan indikator pada pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA. (3) Merumuskan butir materi yang berkesimpulan agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya dapat dicapai oleh siswa dengan menggunakan pola kalimat yang sesuai dengan silabus Bahasa Jepang Kelas XI SMA. (4) Pembuatan produk yang berkesimpulan terealisasikannya bahan ajar digital *flipbook* yang disesuaikan dengan langkah-langkah sebelumnya. (5) Perevisian bahan ajar digital *flipbook* yang menghasilkan draft akhir.
- 2) Kualitas pengembangan bahan ajar digital *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI yakni (1) Berdasar validasi ahli media yang disesuaikan dengan aspek kelayakan

isi dan tampilan fisik bahan ajar digital *flipbook* ini berkualitas dan layak digunakan dengan kriteria respon sangat kuat dengan prosentase sebesar 93,57%. (2) Berdasar validasi ahli materi yang disesuaikan dengan aspek kelayakan isi dan tampilan fisik bahan ajar digital *flipbook* ini berkualitas dan layak digunakan dengan kriteria respon sangat kuat dengan prosentase sebesar 91,67%.

- 3) Untuk keefektifan dari bahan ajar digital *flipbook* ini belum dilakukan karena terkendala oleh waktu dan juga besaran dana. Kedepannya akan dilanjutkan kembali sehingga untuk keefektifan penggunaan bahan ajar digital *flipbook* ini dapat diukur dan dipertanggungjawabkan.

Saran dari penelitian ini adalah, sebaiknya dilakukan dissemination agar penelitian ini dapat menjadi penelitian yang lengkap. Serta tempat untuk melakukan uji coba dilakukan di berbagai sekolah, tidak hanya 1 sekolah saja. Sehingga kebermanfaatan bahan ajar ini bisa dirasakan oleh banyak peserta didik dan pengajar.

Daftar Pustaka

- [1] Bustang, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbahasa Inggris Berbasis Realistik pada SMP Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional", Thesis, Universitas Negeri Makassar, Makasar, 2010.
- [2] Ekawarna, "Mengembangkan Bahan Ajar Mata Kuliah Permodalan Koperasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa", *Makara, Sosial Humaniora*, vol. 11, no. 1, pp. 42-47, Juni, 2007.
- [3] Hamdani. 2010. "Strategi Belajar Mengajar". Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- [4] Hobri. "Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)", Jember: Pena Salsabila, 2010.
- [5] P. B. Agus and P. D. A. Padmo. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar*, Banten: Universitas Terbuka, 2019, pp. 1-4.
- [6] Mulyaningsih, N. Nenden and others, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book", *JPF Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. V.No.1 (2013), h. 26.
- [7] R. Susilana and C. Riyani, "Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian", Bandung: Wacana Prima, 2008, pp. 88-89.
- [8] Rochmad, "Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika", Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2011.

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN GOOGLE FORMULIR DALAM UJIAN ONLINE BAHASA JEPANG DI SMAN 9 PEKANBARU

Y. Tasya¹, Y. A. Nasution², M.S. Basri³

¹²³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

e-mail: yohannatasya8@gmail.com, yenny.aristia@lecturer.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Google Formulir merupakan salah satu sistem berupa *template* formulir yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan mendapatkan informasi pengguna. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat efektif penggunaan *Google Formulir* dalam ujian *online* bahasa Jepang pada masa pandemi COVID-19. Peneliti akan mengukur tingkat efektivitas ujian bahasa Jepang secara *online* dengan metode penelitian kuantitatif yang hasilnya dalam bentuk persentase. Data dan sumber data yang digunakan adalah hasil angket dari siswa dan guru SMAN 9 Pekanbaru serta hasil wawancara dari guru bahasa Jepang SMAN 9 Pekanbaru. Teori yang digunakan untuk mengukur efektivitas dari *Google Formulir* adalah DeLone dan McLean yang meninjau sistem informasi dari kualitas sistem, kualitas informasi dan kepuasan pengguna. Hasil dari penelitian keefektifan *Google Formulir* dalam ujian *Online* bahasa Jepang di SMAN 9 Pekanbaru ditinjau dari kualitas sistem 80 % dengan kategori efektif, kualitas informasi 81% dengan kategori efektif, dan kepuasan pengguna 79% dengan kategori efektif. Nilai rata-rata dari semua aspek 80% dengan kategori efektif. *Google Formulir* efektif untuk ujian *Online* bahasa Jepang di SMAN 9 Pekanbaru dimasa pandemi Covid-19.

Kata kunci: *Google Form, Ujian Online, Covid-19*

Abstract

Google Forms is a system in the form of form templates that can be used for the purpose of obtaining user information. The purpose of this study was to describe the effective level of using *Google Forms* in Japanese online exams during the COVID-19 pandemic. The researcher will measure the effectiveness of the online Japanese language exam using quantitative research methods with the results in the form of percentages. The data and data sources used are the results of questionnaires from students and teachers of SMAN 9 Pekanbaru and the results of interviews from Japanese language teachers at SMAN 9 Pekanbaru. The theory used to measure the effectiveness of *Google Forms* is DeLone and McLean who review information systems from system quality, information quality and user satisfaction. The results of the research on the effectiveness of *Google Forms* in the Japanese online exam at SMAN 9 Pekanbaru in terms of system quality 80% in the effective category, 81% information quality in the effective category, and 79% user satisfaction in the effective category. The average value of all aspects is 80% with the effective category. *Google Forms* are effective for Japanese online exams at SMAN 9 Pekanbaru during the Covid-19 pandemic.

Keywords: *Google form, online exam, covid 19*

1. Pendahuluan

Teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat, baik dari segi infrastruktur, jaringan, dan juga perangkat lunak. Hal tersebut mendorong digitalisasi dalam segala aspek kehidupan sehingga mempermudah kebutuhan manusia. Sejak awal munculnya virus corona di Indonesia, teknologi sangat berperan penting dalam membantu kegiatan masyarakat yang dilakukan secara *online*. Teknologi memuat banyak media dan platform yang digunakan untuk mendukung pembelajaran dan evaluasi, karena adanya pandemi Covid-19 ujian konvensional beralih ke komputerisasi atau ujian secara *online*.

Hidayatun [3] menyatakan bahwa "Ujian *online* adalah suatu tes atau evaluasi yang dapat dilakukan siswa dengan jarak jauh melalui media elektronik yang terhubung dengan jaringan internet". Dengan adanya ujian *online*, diharapkan mampu mendukung penilaian akhir siswa pada masa pandemi. *Google Formulir* merupakan salah satu platform yang digunakan untuk merancang evaluasi. *Google Formulir* biasanya digunakan untuk mengisi data dan juga dijadikan media untuk melakukan evaluasi atau ujian secara *online*. Aplikasi ini bekerja di dalam penyimpanan *Google Drive* bersama aplikasi lainnya seperti *Google Sheet*,

Google Docs, dan pengayaan lainnya. Fitur dari *Google Formulir* sangat mudah diakses oleh pengguna, karena untuk menggunakan *Google Form* hanya perlu memiliki akun *Google* saja. Selain itu, fiturnya pundapat dieksplorasi tidak hanya sebatas membuat kuesioner melainkan juga dapat merancang soal atau tes. Pada masa pandemi *Google Formulir* sangat dibutuhkan untuk pembelajaran jarak jauh dan melakukan evaluasi pembelajaran *online*, terlebih pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Jepang.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang digemari oleh pembelajar Indonesia. Dalam silabus mata pelajaran bahasa Jepang kurikulum 2013 dijelaskan bahwa pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA diharapkan agar para lulusannya dapat berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dalam situasi formal ataupun informal dengan bahasa yang sederhana. SMAN 9 Pekanbaru merupakan salah satu sekolah yang memiliki mata pelajaran bahasa Jepang.

Berdasarkan observasi lapangan, kurikulum yang dipakai di SMA tersebut adalah kurikulum 2013. SMAN 9 Pekanbaru memiliki 3 pengajar bahasa Jepang. Pada masa pandemi, pengajar bahasa Jepang melakukan pengajaran secara daring atau *online* dengan menggunakan media seperti *WhatsApp*, *Google Formulir*, *Google Classroom*, dan *Kahoot*. SMAN 9 Pekanbaru menetapkan ujian akhir semester (UAS) dilaksanakan secara *online* melalui *Google Formulir* karena aplikasinya gratis, mudah diakses, dan mudah dioperasikan, hal inilah yang menyebabkan sekolah tersebut melaksanakan pelatihan khusus untuk seluruh guru SMAN 9 Pekanbaru guna mempersiapkan ujian akhir sekolah (UAS). Mata pelajaran bahasa Jepang yang diajarkan di sekolah tersebut hanya diajarkan pada 1 kelas di setiap tingkatnya. Maka dari itu, sekolah tersebut menetapkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran bahasa Jepang adalah 78. Siswa yang belum mencapai KKM pembelajaran bahasa Jepang dianggap belum tuntas dan guru bahasa Jepang di SMAN 9 Pekanbaru melakukan remedial dengan memberikan tugas untuk siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana tingkat efektivitas penggunaan *Google Formulir* dalam evaluasi yang dilakukan secara non tatap muka atau *online*.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode analisis deskriptif. Pendekatan kuantitatif digunakan berupa angka-angka yang didapatkan dengan pengklasifikasian, penjumlahan, dan mencari rata-rata, kemudian diperoleh persentase yang akan disesuaikan dengan kriteria yang telah ditetapkan, sedangkan metode analisis deskriptif digunakan dengan wawancara untuk menggali informasi dari para responden.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 9 Pekanbaru, Riau dan waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Penulis sudah mendapatkan perizinan dari pihak sekolah untuk melakukan penelitian di SMAN 9 Pekanbaru. Pada penelitian ini jenis data yang digunakan adalah hasil angket agar partisipan dapat mengitrepresiasi situasi dan fenomena yang terjadi. Penyusunan pertanyaan angket menggunakan teori DeLone dan McLean yang meninjau sistem informasi dari kualitas sistem, kualitas informasi dan kepuasan pengguna untuk mengukur efektivitas dari *Google Formulir*.

Sumber data penelitian atau yang menjadi responden adalah 31 siswa kelas 12 SMAN 9 Pekanbaru yang mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dan 3 orang guru SMAN 9 Pekanbaru yang mengajar bahasa Jepang. Sumber data ini guna untuk menggali informasi tentang penggunaan *Google Formulir* dalam membuat soal ujian Bahasa Jepang. Jenis angket atau kuisisioner yang digunakan pada penelitian ini adalah kuisisioner tertutup atau kuisisioner terstruktur (*Closed Quistionaire*). Menurut Djaali [1] "Kuisisioner tertutup adalah kuisisioner yang alternatif jawabannya telah disediakan dan responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik, angket yang disebar secara daring menggunakan skala likert, skala likert digunakan untuk mengukur". Skala Likert ini menurut Priyono [4] berisi pernyataan yang sistematis untuk menunjukkan sikap seorang responden terhadap pernyataan itu. Keunggulan dari skala ini adalah kategorinya berurutan dan jelas seperti berikut:

Tabel 1. Skala Likert Priyono [4]

Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Salah satu bentuk kepuasan secara menyeluruh atas semua sistem yang sudah disajikan dan dilakukan interaksi mengenai tingkat kepuasan layanan informasi dan sistem. Serta manfaat dalam proses input proses *output* yang diterima.

Untuk penyebaran angket siswa dilakukan secara langsung dan penyebaran angket guru menggunakan *Google Formulir*. Angket pada penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*). Validitas ini guna untuk melihat keabsahan instrumen yang telah disusun dan dihubungkan dengan domain yang akan diukur. Sebelum angket dibagikan, peneliti melakukan validasi isi kepada Yenny Aristia Nst, S.S., M.Si.

Teknik analisis pada penelitian ini digunakan untuk mengolah data menjadi informasi yang mudah dipahami dan bermanfaat untuk memecahkan suatu permasalahan. Analisis data pada angket mengelompokkan rata-rata skor jawaban peserta didik berdasarkan skala likert (Tabel 1.1), lalu mencari persentase hasil tanggapan pendidik dan peserta didik, setelah itu menginterpretasi jawaban peserta didik dengan menggunakan persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Menghitung nilai rata-rata (*mean*) untuk mengetahui nilai rata-rata yang di peroleh dari jawaban siswa setiap indikator dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Mean (Rata-rata)

$\sum X$ = Jumlah persentase skor

$\sum N$ = Jumlah responden pene

Selanjutnya skor yang diperoleh dalam % dengan analisis deskriptif frekuensi sesuai kriteria Riduwan (2012:56)

Tabel 2. Kategori Penilaian Riduwan (2012:56)

No	Persentase %	Kriteria
1	85-100	Sangat Efektif

2	70-84	Efektif
3	55-69	Cukup Efektif
4	40-45	Tidak Efektif
5	0-39	Sangat Tidak Efektif

3. Hasil dan Pembahasan

Untuk mengetahui keefektifan *Google Form* dapat diukur tingkat keberhasilan suatu sistem, ada beberapa model pengukuran yang dapat digunakan salah satunya yang dikembangkan oleh DeLone dan McLean [6] yaitu Kualitas Sistem, Kualitas Informasi, dan Kepuasan Pengguna.

Data Keefektifan Google Form Ditinjau dari Kualitas Sistem

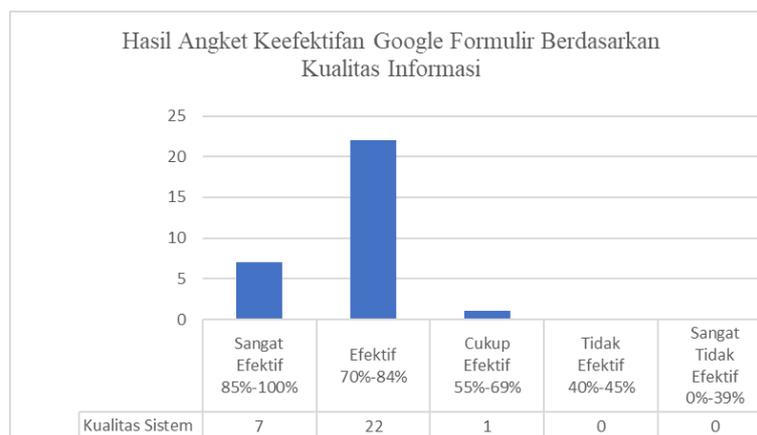
Keefektifan *Google Form* ditinjau dari kualitas sistem, pada angket siswa pernyataan nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 16, 18 dan pada angket guru terdapat pada pernyataan nomor 1, 2, dan 3 yang membahas tentang kegunaan sistem, kecepatan akses dan kendala sistem.

Tabel 3. Jawaban Siswa Ditinjau dari Kualitas Sistem

RESPONDEN	INDIKATOR								Σ	%	KETERANGAN
	KUALITAS SISTEM										
	1	2	3	4	7	8	14	16			
R1	3	4	2	3	3	3	3	3	24	75%	E
R2	4	3	4	3	3	3	4	3	27	84%	SE
R3	4	3	4	3	3	4	2	4	27	84%	SE
R4	3	2	4	4	3	3	4	3	26	81%	E
R5	3	4	3	4	3	4	4	4	29	91%	SE
R6	3	2	3	3	3	3	3	3	23	72%	E
R7	2	4	3	4	4	3	4	2	26	81%	E
R8	3	2	4	3	4	2	2	4	24	75%	E
R9	4	4	3	4	3	3	3	3	27	84%	E
R10	4	4	4	2	4	4	4	4	30	94%	SE
R11	3	2	3	3	3	3	4	3	24	75%	E
R12	3	3	4	2	4	2	4	3	25	78%	E
R13	4	3	4	3	3	2	1	3	23	72%	E
R14	3	4	3	4	2	3	2	3	24	75%	E
R15	3	3	3	3	3	2	2	3	22	69%	C
R16	3	3	3	2	4	3	2	3	23	72%	E
R17	4	2	4	4	3	3	2	4	26	81%	E
R18	3	4	4	3	4	3	2	2	25	78%	E
R19	2	3	3	3	4	3	3	3	24	75%	E
R20	4	4	3	2	3	2	2	3	23	72%	E
R21	4	3	3	4	3	4	4	3	28	88%	SE
R22	4	2	4	3	4	4	2	4	27	84%	E
R23	3	3	3	3	4	3	4	3	26	81%	E
R24	4	2	3	3	4	4	3	4	27	84%	E
R25	3	3	4	3	3	3	3	3	25	78%	E
R26	3	3	4	4	4	3	3	4	28	88%	SE
R27	3	2	3	4	4	3	2	3	24	75%	E

R28	4	2	1	4	3	4	4	3	25	78%	E
R29	3	2	4	3	4	4	4	2	26	81%	E
R30	4	4	4	3	4	3	4	4	30	94%	SE
JUMLAH	100	89	101	96	103	93	90	96	768	2400%	E
PERSENTASE (%)	83%	74%	84%	80%	86%	78%	75%	80%	80%		
KRITERIA	E	E	E	E	E	E	E	E			

Hasil yang diperoleh angket siswa, pernyataan nomor 1 berjumlah 100 dengan persentase 83%, pernyataan nomor 2 berjumlah 89 dengan persentase 74%, pernyataan nomor 3 berjumlah 101 dengan persentase 84%, pernyataan nomor 4 berjumlah 96 dengan persentase 80%, pernyataan nomor 7 berjumlah 103 dengan persentase 86%, pernyataan nomor 8 berjumlah 93 dengan persentase 78%, pernyataan nomor 14 berjumlah 90 dengan persentase 75%, pernyataan nomor 16 berjumlah 96 dengan persentase 80%, dan pernyataan nomor 18 berjumlah 91 dengan persentase 76%. Pada tingkat keefektifan *Google Form* diukur berdasarkan kualitas sistem di SMAN 9 Pekanbaru, skor terendah yang diperoleh adalah 69% dengan kategori cukup efektif yang diperoleh dari 1 orang siswa, adapun skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan kategori sangat efektif yang diperoleh oleh 7 siswa, selain itu dalam kategori efektif diperoleh 22 siswa.



Gambar 1. Ditinjau dari kulaitas sistem

Adapun nilai rata-rata keefektifan *Google Form* berdasarkan kualitas sistem secara klasikal adalah sebesar 80% pada kategori efektif. Dengan demikian keefektifan *Google Form* berdasarkan kualitas sistem efektif untuk ujian *online* bahasa Jepang pada masa pandemi Covid-19.

Tabel 4. Kategori Penelitian

No	Persentase %	Kriteria
1	85% - 100%	Sangat Efektif
2	70% - 84%	Efektif
3	55% - 69%	Cukup Efektif
4	40% - 45%	Tidak Efektif
5	0 % - 39%	Sangat Tidak Efektif

Tabel 5. Jawaban Guru Ditinjau Dari Kualitas Sistem

RESPONDEN	INDIKATOR			Σ	%	KETERANGAN
	KUALITAS SISTEM					
	1	2	3			
R1	4	4	3	11	92%	SE
R2	4	3	3	10	83%	E
R3	3	3	3	9	75%	E
JUMLAH	11	10	9	30	83%	E
PERSENTASE	92	83	75			

Jawaban guru pada pernyataan nomor 1 memperoleh jumlah skor 11 dengan persentase 92%, pada pernyataan nomor 2 memperoleh skor 10 dengan persentase 83%, pada pernyataan nomor 3 memperoleh skor 9 dengan persentase 75%. Secara keseluruhan nilai rata-rata keefektifan *Google Form* pada angket guru berdasarkan kualitas sistem sebesar 83% pada kategori efektif. Dengan demikian keefektifan *Google Form* berdasarkan kualitas sistem efektif untuk ujian *online* bahasa Jepang pada masa pandemi Covid-19.

Tabel 6. Kategori Penelitian

No	Persentase %	Kriteria
1	85% - 100%	Sangat Efektif
2	70% - 84%	Efektif
3	55% - 69%	Cukup Efektif
4	40% - 45%	Tidak Efektif
5	0% - 39%	Sangat Tidak Efektif

Data Keefektifan *Google Form* Ditinjau dari Kualitas Informasi

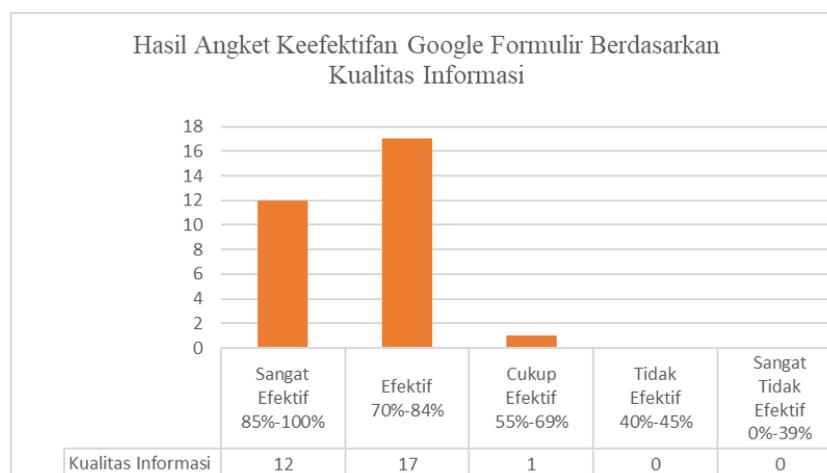
Keefektifan *Google Form* ditinjau dari kualitas informasi, pada angket siswa pernyataan nomor 9, 11, 13, 14, 17 dan pada angket guru terdapat pada pernyataan nomor 4, 5, dan 6 yang membahas tentang informasi akurat, kesesuaian dan keamanan.

Tabel 7: awaban Siswa Ditinjau dari Kualitas Informasi

RESPONDEN	INDIKATOR					PROLEH AN SKOR	PERSENTA SE	KETERANG AN
	KUALITAS INFORMASI							
	5	9	10	13	17			
R1	4	4	3	2	3	16	80%	E
R2	4	4	4	3	4	19	95%	SE
R3	4	3	2	3	4	16	80%	E
R4	4	4	3	4	3	18	90%	SE
R5	2	4	3	4	2	15	75%	E
R6	4	3	3	3	4	17	85%	SE
R7	3	4	2	3	2	14	70%	E
R8	2	3	4	4	3	16	80%	E
R9	3	4	3	3	4	17	85%	SE
R10	4	3	4	3	4	18	90%	SE

R11	3	3	4	3	3	16	80%	E
R12	4	3	3	3	4	17	85%	E
R13	4	1	2	4	3	14	70%	E
R14	3	3	4	3	4	17	85%	SE
R15	3	3	4	4	2	16	80%	E
R16	4	4	3	3	2	16	80%	E
R17	3	4	4	3	4	18	90%	SE
R18	3	3	4	3	3	16	80%	E
R19	3	2	3	3	3	14	70%	E
R20	3	3	2	1	4	13	65%	C
R21	3	3	4	3	4	17	85%	SE
R22	2	4	3	4	3	16	80%	E
R23	3	3	3	3	3	15	75%	E
R24	2	2	3	4	3	14	70%	E
R25	4	3	3	4	3	17	85%	SE
R26	4	3	3	4	4	18	90%	SE
R27	3	3	4	2	3	15	75%	E
R28	3	4	4	4	3	18	90%	SE
R29	3	4	2	4	3	16	80%	E
R30	3	3	4	4	3	17	85%	SE
JUMLAH	97	97	97	98	97	486	2430%	E
PERSENT ASE (%)	81	81	81	82	81	81		
KRITERIA	E	E	E	E	E			

Hasil yang diperoleh angket siswa pada pernyataan nomor 5 berjumlah 97 dengan persentase 81%, pernyataan nomor 9 berjumlah 97 dengan persentase 81%, pernyataan nomor 10 berjumlah 97 dengan persentase 81%, pernyataan nomor 13 berjumlah 98 dengan persentase 82%, pernyataan nomor 17 berjumlah 97 dengan persentase 81%. Pada tingkat keefektifan *Google Form* diukur berdasarkan kualitas informasi di SMAN 9 Pekanbaru, skor terendah yang diperoleh adalah 65% dengan kategori cukup efektif yang diperoleh oleh 1 orang siswa, adapun skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan kategori sangat efektif yang diperoleh oleh 12 siswa, selain itu dalam kategori efektif diperoleh 17 siswa.



Gambar 2.. Ditinjau dari kualitas informasi

Adapun nilai rata-rata keefektifan *Google Form* berdasarkan kualitas informasi adalah sebesar 81% pada kategori efektif. Dengan demikian keefektifan *Google Form* berdasarkan kualitas sistem efektif untuk ujian *online* bahasa Jepang pada masa pandemi Covid-19.

Tabel 8 Kategori Penelitian

No	Persentase %	Kriteria
1	85% - 100%	Sangat Efektif
2	70% - 84%	Efektif
3	55% - 69%	Cukup Efektif
4	40% - 45%	Tidak Efektif
5	0 % - 39%	Sangat Tidak Efektif

Tabel 9. Jawaban Guru Ditinjau dari Kualitas Informasi

RESPONDE N	INDIKATOR			Σ	%	KETERANG AN
	KUALITAS INFORMASI					
	4	5	6			
R1	3	4	2	9	75%	S E
R2	3	3	2	8	67%	E
R3	3	3	3	9	75%	E
JUMLAH	9	10	7	26	72%	E
PERSENTA SE	75	83	58			

Tabel 10. Kategori Penelitian

No	Persentase %	Kriteria
1	85% - 100%	Sangat Efektif
2	70% - 84%	Efektif
3	55% - 69%	Cukup Efektif
4	40% - 45%	Tidak Efektif
5	0 % - 39%	Sangat Tidak Efektif

Data Keefektifan *Google Form* Ditinjau dari Kepuasan Pengguna

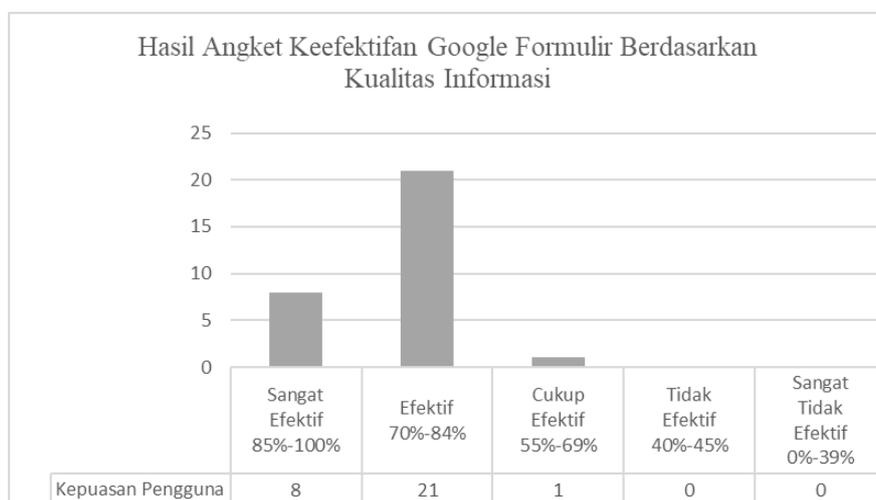
Keefektifan *Google Form* ditinjau dari kepuasan pengguna dapat diteliti dari kepuasan informasi dan kepuasan menyeluruh, pada angket siswa pernyataan nomor 6, 11, 12, 15, 19, 20 dan pada angket guru terdapat pada pernyataan nomor 7, 8, 9, dan 10.

Tabel 11. Jawaban Siswa Ditinjau dari Kepuasan Pengguna

RESPONDEN	INDIKATOR KEPUASAN PENGGUNA							PROLEHANSKOR	PERSENTASE	KETERANGAN
	6	11	12	15	18	19	20			
	R1	3	4	2	4	2	4			
R2	4	2	3	4	4	3	2	22	79	E
R3	4	3	3	3	4	4	4	25	89	SE
R4	4	3	3	4	4	4	4	26	93	SE
R5	2	3	4	2	3	3	3	20	71	E
R6	2	3	2	2	3	3	3	18	64	C
R7	2	4	4	3	2	4	2	21	75	E
R8	2	3	3	4	3	4	4	23	82	E
R9	2	3	3	2	3	3	4	20	71	E
R10	4	3	3	2	3	4	3	22	79	E
R11	3	4	3	3	3	2	3	21	75	E
R12	3	2	3	3	4	2	3	20	71	E
R13	4	4	4	4	4	2	3	25	89	SE
R14	4	4	3	3	3	3	3	23	82	E
R15	3	3	3	1	3	4	4	21	75	E
R16	3	4	3	3	4	4	3	24	86	SE
R17	2	2	4	3	4	3	4	22	79	E
R18	2	4	3	3	2	4	3	21	75	E
R19	2	4	3	3	4	4	4	24	86	SE
R20	4	3	4	4	4	3	3	25	89	SE
R21	2	4	4	4	4	3	4	25	89	SE
R22	4	3	3	2	3	4	2	21	75	E
R23	3	4	4	3	4	2	2	22	79	E
R24	4	3	3	3	3	4	3	23	82	E
R25	4	4	3	3	3	2	3	22	79	E
R26	4	3	3	2	2	3	3	20	71	E
R27	3	4	4	4	3	3	3	24	86	SE
R28	3	4	4	4	2	3	3	23	82	E
R29	2	2	3	3	4	3	3	20	71	E
R30	4	4	2	4	1	4	4	23	82	E
JUMLAH	92	100	96	92	95	98	94	667	2,382	E

PERS ENT ASE (%)	77	83	80	77	79	82	78	79
KRITE RIA	E	E	E	E	E	E	E	

Hasil yang diperoleh angket siswa pada pernyataan nomor 6 berjumlah 92 dengan persentase 77%, pernyataan nomor 6 berjumlah 100 dengan persentase 83%, pernyataan nomor 12 berjumlah 96 dengan persentase 80%, pernyataan nomor 15 berjumlah 92 dengan persentase 77%, pernyataan nomor 18 berjumlah 95 dengan persentase 79%, pernyataan nomor 19 berjumlah 98 dengan persentase 82%, pernyataan nomor 20 berjumlah 94 dengan persentase 78%. Pada tingkat keefektifan *Google Form* diukur berdasarkan kepuasan pengguna di SMAN 9 Pekanbaru, skor terendah yang diperoleh adalah 63% dengan kategori cukup efektif yang diperoleh oleh 1 orang siswa, adapun skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan kategori sangat efektif yang diperoleh oleh 8 siswa, selain itu dalam kategori efektif diperoleh 21 siswa.



Gambar 3. Ditinjau dari kepuasan pengguna

Adapun nilai rata-rata keefektifan *Google Form* berdasarkan kepuasan pengguna adalah sebesar 79% pada kategori efektif. Dengan demikian keefektifan *Google Form* berdasarkan kualitas informasi efektif untuk ujian *online* bahasa Jepang pada masa pandemi Covid-19.

Tabel 12. Kategori Penelitian

No	Persentase %	Kriteria
1	85% - 100%	Sangat Efektif
2	70% - 84%	Efektif
3	55% - 69%	Cukup Efektif
4	40% - 45%	Tidak Efektif
5	0% - 39%	Sangat Tidak Efektif

Tabel 12. Jawaban Guru Ditinjau dari Kepuasan Pengguna

RESPONDEN	INDIKATOR				Σ	%	KETERANGAN
	KEPUASAN PENGGUNA						
	7	8	9	10			
R1	3	4	4	4	15	94%	SE
R2	4	4	4	4	16	100%	SE
R3	3	4	3	4	14	88%	E
JUMLAH	10	12	12	12	45	94%	SE
PERSENTASE	83	100	100	100			

Jawaban guru pada pernyataan 4 memperoleh jumlah skor 9 dengan persentase 75%, pada pernyataan 5 memperoleh skor 10 dengan persentase 83%, pada pernyataan 6 memperoleh skor 7 dengan persentase 58%. Secara keseluruhan nilai rata-rata keefektifan *Google Form* pada angket guru berdasarkan kualitas sistem sebesar 92% pada kategori sangat efektif. Dengan demikian keefektifan *Google Form* berdasarkan kepuasan pengguna sangat efektif untuk ujian *online* bahasa Jepang padamasa pandemi Covid-19.

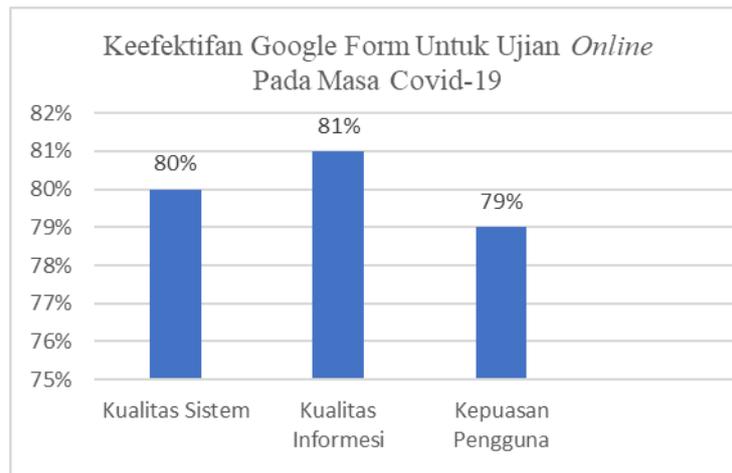
Tabel 13. Kategori Penelitian

No	Persentase %	Kriteria
1	85% - 100%	Sangat Efektif
2	70 % - 84%	Efektif
3	55 %- 69%	Cukup Efektif
4	40 % - 45%	Tidak Efektif
5	0% - 39%	Sangat Tidak Efektif

Data Keefektifan Google Form Berbagai Aspek

Tabel 14. Rekapitulasi Jawaban Siswa di Semua Aspek

RESPONDEN	INDIKATOR			Jumlah Skor	Persentase	Keterangan
	Kualitas Sistem	Kualitas Informasi	Kepuasan Pengguna			
R1	75%	80%	75%	230%	77%	E
R2	84%	95%	79%	258%	86%	SE
R3	84%	80%	89%	254%	85%	SE
R4	81%	90%	93%	264%	88%	SE
R5	91%	75%	71%	237%	79%	E
R6	72%	85%	64%	221%	74%	E
R7	81%	70%	75%	226%	75%	E
R8	75%	80%	82%	237%	79%	E
R9	84%	85%	71%	241%	80%	E
R10	94%	90%	79%	262%	87%	SE
R11	75%	80%	75%	230%	77%	E
R12	78%	85%	71%	235%	78%	E
R13	72%	70%	89%	231%	77	E
R14	75%	85%	82%	242%	81	E
R15	69%	80%	75%	224%	75	E
R16	72%	80%	86%	238%	79	E
R17	81%	90%	79%	250%	83	E
R18	78%	80%	75%	233%	78	E
R19	75%	70%	86%	231%	77	E
R20	72%	65%	89%	226%	75	E
R21	88%	85%	89%	262%	87	E
R22	84%	80%	75%	239%	80	E
R23	81%	75%	79%	235%	78	E
R24	84%	70%	82%	237%	79	E
R25	78%	85%	79%	242%	81	E
R26	88%	90%	71%	249%	83	E
R27	75%	75%	86%	236%	79	E
R28	78%	90%	82%	250%	83	E
R29	81%	80%	71%	233%	78	E
R30	94%	85%	82%	261%	87	SE
JUMLAH	2400 %	2430 %	2,382 %	7,212 %	2,404	E
PERSENTASE (%)	80%	81%	79%	240	80	



Gambar 4. Rekapitulasi Keefektifan Google Fromulir

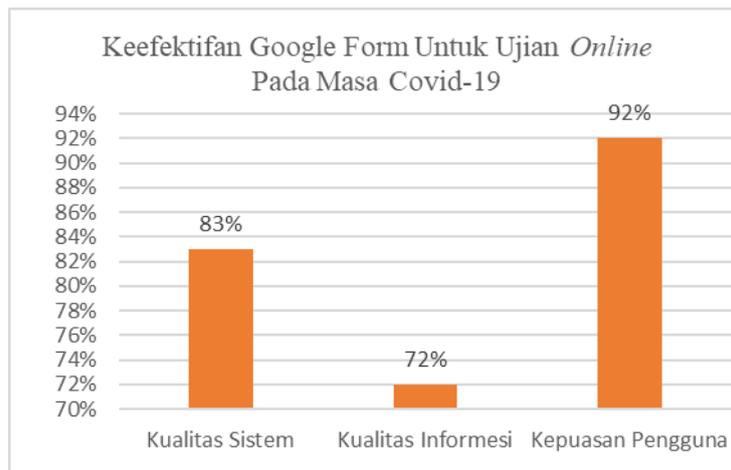
Berdasarkan hasil data angket siswa diberbagai aspek yaitu kualitas sistem prolehan skor 2400 dengan peresentase 80%, kualitas informasi perolehan skor 2430 dengan persentase 81%, dan kepuasan pengguna perolehan skor 2382 dengan persentase 79%. Tingkat keefektifan Google Formulir secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 78% yang di kategorikan efektif.

Tabel 15. Kategori Penelitian

No	Persentase %	Kriteria
1	85% - 100%	Sangat Efektif
2	70% - 84%	Efektif
3	55% - 69%	Cukup Efektif
4	40% - 45%	Tidak Efektif
5	0% - 39%	Sangat Tidak Efektif

Tabel 16. Rekapitulasi Jawaban Guru di Semua Aspek

RESPONDEN	INDIKATOR			Jumlah Skor	Persentase	Keterangan
	Kualitas Sistem	Kualitas Informasi	Kepuasan Pengguna			
R1	92%	75%	94%	260%	87%	SE
R2	83%	67%	100%	250%	83%	E
R3	75%	75%	88%	238%	79%	E
JUMLAH	250	217	282	748%	249	E
PERSENTAS E	83%	72%	94%		83%	



Gambar 5. Keefektifan Google di Semua Aspek Pada Jawaban Guru

Berdasarkan hasil data angket guru diberbagai aspek yaitu kualitas sistem prolehan skor 250 dengan persentase 83%, kualitas informasi perolehan skor 217 dengan persentase 72%, dan kepuasan pengguna perolehan skor 282 dengan persentase 92%. Tingkat keefektifan Google Formulir secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 83% yang di kategorikan efektif.

Tabel 17. Kategori Penelitian

No	Persentase %	Kriteria
1	85% - 100%	Sangat Efektif
2	70% - 84%	Efektif
3	55% - 69%	Cukup Efektif
4	40% - 45%	Tidak Efektif
5	0% - 39%	Sangat Tidak Efektif

4. Simpulan dan Saran

Hasil dari penelitian keefektifan *Google Formulir* dalam ujian *Online* bahasa Jepang di SMAN 9 Pekanbaru ditinjau dari: kualitas sistem 80% dengan kategori efektif, kualitas informasi 81% dengan kategori efektif, dan kepuasan pengguna 79% dengan kategori efektif. Nilai rata-rata dari semua aspek 80% dengan kategori efektif. *Google Formulir* efektif untuk ujian *Online* bahasa Jepang di SMAN 9 Pekanbaru dimasa pandemi Covid-19.

Daftar Pustaka

- [1] H. Djaali, "Metodologi Penelitian Kuantitatif", Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2020.
- [2] Mardiana, et al., "Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi", *The 6th University Research Colloquium 2017*, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2017.
- [3] N. Hidayatun, "*Kajian Teknologi Sistem Ujian Online Dengan Menggunakan Model Utaut*", 2013.
- [4] Priyono, "Metode Penelitian Kuantitatif", Sidoarjo: Zifatama. 2016.
- [5] Rahmiyati. (2019). *Pemanfaatan Aplikasi Google Form dalam Meningkatkan Pelaksanaan Supervisi Pendidikan Pengawasan Madrasah*. Jurnal Pendidikan Madrasah. vol 4, no. 2, 2019.
- [6] Rakhmadian, Miftah; Hidayatullah, Syarif; Respati, Harianto. (2017) *Analisis Kualitas Sistem Dan Kualitas Informasi Terhadap Kepuasan Pemakai Sistem Informasi Akademik Dosen*. Jurnal Sistem Komputer. September 2017.
- [7] Riduwan, "Metode dan Teknk Menyusun Proposal Penelitian", Bandung:

- Alfabeta, 2012.
- [8] Santoso, "Efektivitas penggunaan media penilaian Google Formulir terhadap hasil belajar pelajaran TIK", In Prosiding Seminar Nasional PEP: Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri, vol. 4 no. 1, pp. 287), 2019.
- [9] Sugiyono, "Metodologi Penelitian Bisnis", Bandung : CV .Alfabeta, 2004.
- [10] Sujarwo, "Pengembangan Sistem Informasi Ujian Sekolah Berbasis Intranet di SMK Basyariyah Madiun", *Jurnal Ilmiah Edutic*, vol. 2, no. 1), pp. 1–8, 2016.

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

V. Anissa¹, R.P. Faisal², Y.A. Nasution³

¹Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

²SMKN 7 Pekanbaru, Riau

e-mail: viranda.anissa2818@student.unri.ac.id, rifofaizal15@guru.smk.belajar.id,
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 dikota 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.