

Penggunaan Dua Media Daring dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar pada Masa Pandemi Covid-19

The Use of Two Online Media in the Process of Learning Basic Japanese during Covid-19 Pandemic

Nita Rustanti

Politeknik Pajajaran Bandung
rustanti.nita@gmail.com

Direview: 31 Mei 2022 | Direvisi: 23 Agustus 2022 | Diterima: 7 September 2022

ABSTRACT

The purpose of this research was to increase student's speaking skills of Basic Japanese for nurse using two online media during the pandemic Covid-19 period. The learning process was carried out online using e-learning and Google Meet. This research was conducted on 40 students from nursing major at Bhakti Kencana University, Bandung from October 2021 until January 2022. This research used action researched method with two cycles. Data were obtained through observation and questionnaires. The results showed that there has been increased student's speaking skill, students could understand the material more quickly, and students were more independent because the material can be accessed anywhere. The obstacles in the learning process of basic Japanese are the signals were often unstable during the teaching and learning process, the environment was too noisy, and there were errors in the e-learning system.

Keywords : learning media, online learning, Japanese for nurse, e-learning, Google Meet

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kawi bahasa Jepang dasar di Jurusan Keperawatan dengan menggunakan dua media daring pada masa pandemi COVID 19. Proses pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan media *e-learning* dan *Google Meet*. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian mahasiswa Universitas Bhakti Kencana Bandung Jurusan Keperawatan dengan jumlah 40 orang dari bulan Oktober 2021 sampai bulan Januari 2022. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Jepang Dasar II di Jurusan Keperawatan dengan dua media daring dapat meningkatkan kemampuan kawi mahasiswa, dapat membuat mahasiswa lebih cepat memahami materi, dan juga dapat membuat mahasiswa menjadi lebih mandiri karena dapat diakses dimana saja. Kendala dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang Dasar II dengan dua media *online* di antaranya adalah sinyal yang tidak stabil ketika proses belajar mengajar, lingkungan sekitar yang terlalu bising, dan *error*-nya sistem *e-learning*.

Kata Kunci: media pembelajaran, pembelajaran daring, bahasa Jepang keperawatan, *e-learning*, *Google Meet*

Saran sitasi:

Rustanti, N (2022). Penggunaan Dua Media Daring dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar pada Masa Pandemi Covid-19 . *JLA (Jurnal Lingua Applicata)*, 5 (2), 118-130. <https://doi.org/10.22146/jla.74116>

PENDAHULUAN

Peningkatan kasus Covid-19 di Indonesia pada tahun 2020 menyebabkan Kemendikbud menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang berisi tentang pelarangan proses belajar-mengajar secara tatap muka dan digantikan dengan pembelajaran dalam jaringan (daring)/jarak jauh (Kemendikbud, 2020). Pergantian proses pembelajaran ini memunculkan banyaknya variasi media pembelajaran yang dipakai agar proses pembelajaran tetap berlangsung secara efektif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012). Selain itu, menurut Rusman (2012) media pembelajaran dapat berupa tulisan maupun hasil rekaman suara. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Isman (dalam Assidiqi & Sumarni, 2020) menyebutkan bahwa pembelajaran daring memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Terdapat banyak definisi mengenai proses pembelajaran menggunakan internet ini, ada yang menyebutnya sebagai pembelajaran berbasis web, pembelajaran jarak jauh, pembelajaran *online*, atau *e-learning* (Luik, 2006). *E-learning* adalah aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pembelajaran. Teknologi web yang dapat digunakan sebagai media *e-learning* salah satunya adalah LMS (*Learning Management System*) (Rusman, 2012).

LMS adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan *resource* multimedia secara *online* berbasis web dan mendukung berbagai aktifitas, seperti: administrasi, penyampaian materi pembelajaran, penilaian (tugas, kuis), pelacakan & monitoring, serta komunikasi/interaksi (Surjono, 2013). Terdapat banyak LMS pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik, di antaranya adalah rumah belajar, ruang guru, *Edmodo*, *Google Classroom*, dan lain-lain. Selain aplikasi berbasis web tersebut, terdapat juga *WhatsApp Group*, fasilitas *Google* (*Google Forms*, *Google Meet*, *Google Suite*) dan *Zoom Meeting* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring (Assidiqi & Sumarni, 2020).

Proses pembelajaran daring di Universitas Bhakti Kencana Bandung dilakukan secara *asynchronous* menggunakan media LMS mandiri yang dimiliki oleh universitas, yaitu *e-study*. Menurut Arfan (dalam Misnawati, 2021) pembelajaran asinkron atau *asynchronous learning* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan tidak serempak artinya pendidik memberikan materi yang bisa dijadikan referensi oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri tergantung pada kesempatan dan waktu mereka namun tetap dalam pantauan guru atau dosen.

Sama seperti situs pembelajaran lainnya, *e-study* dapat melakukan berbagai macam aktifitas seperti mengunduh materi, mengunggah video, membuat forum diskusi, dan lain-lain. Kebanyakan mata kuliah lain cukup menggunakan media *e-learning* ini saja karena dirasa sudah cukup untuk mencakup semua proses pembelajaran. Namun, berbeda halnya dengan pembelajaran bahasa Jepang yang memiliki *kaiwa* (percakapan). Selama ini, pembelajaran *kaiwa* dilakukan secara *asynchronous* dengan mengunggah video ke dalam *e-study* ataupun mengirimkan link video yang berisi percakapan Bahasa Jepang. Akan tetapi, sebagai pengajar langsung mata kuliah tersebut, peneliti merasa bahwa pembelajaran asinkron kurang mampu untuk memantau secara langsung sejauh mana perkembangan pelafalan dan percakapan bahasa Jepang peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan adanya media tambahan lain yang dapat memantau perkembangan *kaiwa* peserta didik secara langsung. Salah satu media *online* yang dapat memfasilitasi hal tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi *video conference* seperti *Google Meet*, *Zoom Meeting*, *Skype*, *Line*, dan lain-lain.

Berbeda halnya dengan LMS, *video conference* dilakukan secara *synchronous*, yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan sistem komunikasi *real time* dimana dosen bisa menyampaikan materi di dalam kelas secara langsung kepada para mahasiswa (Misnawati,

2021). Terdapat banyak penelitian mengenai media pembelajaran secara *synchronous* maupun *asynchronous*. Salah satunya adalah penelitian dengan judul “Efektifitas Penggunaan *WhatsApp Group (WAG)* dan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Jarak Jauh” (Lindawati & Nurmaulida, 2021). Penelitian deskriptif ini menggunakan dua media yang dua-duanya dilakukan secara *asynchronous*. Pada penelitian tersebut dikatakan bahwa peserta didik lebih menyukai *WAG* sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan *Google Classroom* dikarenakan *WAG* lebih menyenangkan dan lebih sederhana dan praktis.

Selain penelitian *asynchronous* di atas, terdapat juga penelitian *synchronous* mengenai efektifitas pembelajaran dengan menggunakan media *video conference* (Ekawardhana, 2020). Media yang dipakai adalah *zoom* dengan alasan karena banyaknya fitur yang dapat digunakan pada aplikasi ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses penggunaan media *video conference* pada mata kuliah Bahasa Tionghoa Dasar 2 di Universitas Widya Kartika dan juga mengetahui apakah pembelajaran efektif atau tidak. Hasilnya menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa sebesar 90% dan keaktifannya 70%. Artinya pembelajaran menggunakan media *video conference* dapat dikatakan efektif. Proses pembelajaran berjalan dengan cukup baik, hanya ada satu masalah yang dirasakan cukup mengganggu, yaitu koneksi internet yang tidak stabil dan sering terputus-putus.

Terdapat penelitian mengenai bahasa Jepang dengan judul “Pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan III Berbasis Daring di Masa Pandemi Covid 19” (Wijayanti & Putranto, 2021). Penelitian ini dilakukan secara *synchronous* dan *asynchronous* dengan menggunakan dua media pembelajaran, yaitu *LMS (Google Classroom)* dan *video call (Google Meet)*. *Google Classroom* digunakan untuk pemberian tugas dan materi yang akan disampaikan, sedangkan *Google Meet* digunakan untuk proses interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam bentuk presentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kendala dan hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, di antaranya adalah kesulitan memahami materi, kurangnya konsentrasi, serta kurangnya fasilitas yang mendukung perkuliahan jarak jauh ini.

Berdasarkan hal inilah, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana proses pembelajaran daring pada mata kuliah yang peneliti ajar. Berbeda dengan ketiga penelitian sebelumnya, penelitian ini mengambil subjek mahasiswa di Jurusan Keperawatan dengan mata kuliah Bahasa Jepang Dasar II. Penelitian ini juga menggunakan dua media daring, yaitu 1) *e-learning* untuk aktivitas absensi, pemberian tugas & materi, serta 2) aplikasi *video conference (Google Meet)* untuk latihan percakapan dan pengucapan.

Google Meet adalah produk yang diluncurkan *Google* pada bulan Februari 2017 untuk menggantikan *Google Hangout* dan *Google Chat*. Menurut Pandu (dalam Wahyuni, 2021) kelebihan *Google Meet* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) dapat digunakan oleh 250 pengguna aktif dengan 100.000 domain di dalamnya, 2) *mobile friendly* sehingga memudahkan pengguna yang baru pertama kali memakainya, 3) memudahkan siswa dengan siswa, siswa dengan guru, guru dengan orang tua dalam berkomunikasi pada saat pandemi Covid-19, 4) memudahkan guru menyampaikan materi secara langsung kepada siswa karena dalam *Google Meet* dilengkapi fitur *share screen* yang dapat digunakan untuk membagikan materi kepada murid, 5) menyediakan fitur *white board* yang dapat digunakan untuk memperjelas dan memudahkan pada saat guru menjelaskan materi, 6) salah satu bentuk media interaktif, 7) dapat digunakan secara efisien dan fleksibel, 8) siswa dapat secara langsung menyampaikan pikiran, gagasan, dan pertanyaan terkait materi yang disampaikan, 9) dapat diakses secara gratis, dan 10) pembelajaran tidak monoton. Dengan alasan inilah, penulis memilih *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* untuk mata kuliah bahasa Jepang Dasar II.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan dua media *online* dapat meningkatkan kemampuan *kaiwa* mahasiswa di jurusan Keperawatan?

2. Bagaimanakah respon mahasiswa terhadap pembelajaran daring menggunakan dua media *online*?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus. Dalam setiap siklus terdapat perencanaan, tindakan, pengamatan, dan evaluasi/refleksi (Arikunto et al., 2015). Metode analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Karakteristik data penelitian deskriptif kualitatif adalah berbasis uraian, penafsiran dan display tabel-tabel atau gambar-gambar dokumentasi yang kemudian dideskripsikan dan diinterpretasikan sesuai dengan sebaran datanya (Mukhtar, 2013).

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 5 Universitas Bhakti Kencana Bandung Jurusan Keperawatan tahun 2021/2022 yang berjumlah 40 orang. Penelitian dilakukan selama 4 bulan dari bulan Oktober 2021 sampai bulan Januari 2022. Siklus pertama dan kedua masing-masing berlangsung selama dua bulan.

Untuk menganalisis rumusan masalah pertama, peneliti menggunakan data observasi *kaiwa*. Menurut Harris (dalam Natalia, 2022) terdapat lima aspek yang diukur dalam proses berbicara. Kelima aspek tersebut kemudian masing-masing dijabarkan menjadi 5 skala penilaian yang akan penulis gunakan sebagai kisi-kisi lembar observasi pada penelitian ini. Kelima aspek tersebut dapat dilihat dalam tabel 1.

Setelah data observasi didapatkan, penulis akan membaginya ke dalam tabel distribusi frekuensi sehingga kelima aspek penilaian dapat dianalisis. Setelah itu, penulis akan membuat nilai rata-rata dari siklus pertama dan siklus ke-dua agar dapat dikomparasi apakah ada peningkatan atau tidak.

Kemudian, untuk menganalisis rumusan masalah kedua, peneliti menggunakan data angket yang dibagikan melalui *Google Forms* kepada 40 responden yang telah menyelesaikan perkuliahan Bahasa Jepang dasar II di semester tersebut. Angket yang diberikan berupa angket tertutup yang berisi 8 pertanyaan, 1 pertanyaan berupa angket campuran mengenai kendala yang dihadapi dan 1 pertanyaan berupa angket terbuka mengenai kelebihan yang didapatkan selama perkuliahan berlangsung.

Menurut Sugiyono (dalam Hayati, 2022) skala Likert adalah skala yang dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi terhadap individu atau kelompok terkait dengan fenomena sosial yang sedang menjadi subjek penelitian. Penggunaan skala Likert ada 3 alternatif model, salah satunya adalah lima pilihan (skala lima), yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) (Widoyoko, 2012). Selanjutnya, Hayati (2022) mengemukakan bahwa keuntungan dari skala Likert adalah adanya opsi netral yang dapat memberikan berbagai derajat opini bahkan ketika tidak memiliki opini sekalipun, sehingga dapat mengurangi tekanan sosial terhadap responden serta mengurangi bias keinginan sosial dari peneliti. Berpijak pada teori-teori tersebut, maka peneliti menggunakan skala Likert dengan memasukan pilihan netral agar responden tidak merasa dipaksa ketika memilih.

Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis hasil angket menggunakan statistik deskriptif yang menurut Arikunto (2011) memiliki tugas untuk mendeskripsikan atau memaparkan gejala hasil penelitian. Sugiyono (2014) menjelaskan bahwa salah satu rumus statistik deskriptif adalah dengan menghitung jumlah presentase dari suatu jawaban angket penelitian. Selanjutnya, Hayati (2022) juga menjelaskan bahwa skala Likert dapat dianalisis menggunakan *display* (menampilkan) distribusi hasil angket dalam bentuk diagram. Oleh sebab itu, setelah data angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif maka data akan disajikan dalam bentuk diagram yang kemudian akan diinterpretasikan ke dalam suatu kesimpulan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kaiwa

Aspek yang dinilai	Kriteria	Nilai
Pelafalan (<i>prononcation</i>)	Pelafalan sangat bermasalah sehingga membuat percakapan benar-benar tidak jelas	1
	Sangat sulit dipahami, sering dimina untuk mengulang	2
	Perlu konsentrasi untuk mengulang dan kadang-kadang menimbulkan salah paham	3
	Dapat dimengerti dengan jelas meskipun merasa ada kesalahan dengan aksen tertentu	4
	Memiliki jejak-jejak pelafalan orang asing	5
Tata Bahasa (<i>Grammar</i>)	Kesalahan tata Bahasa yang cukup kuat sehingga membuat percakapan menjadi tidak jelas	1
	Sering mengucapkan kalimat secara berulang-ulang dan terbatas pada kalimat dasar	2
	Sering terjadi kesalahan pada tata bahasa sehingga susunan kata dan maknanya kurang jelas	3
	Kadang-kadang terjadi kesalahan tata bahasa, tetapi maknanya masih kurang jelas	4
	Kesalahan tata bahasa hanya sedikit	5
Kosakata dan Ungkapan (<i>Vocabulary & Expression</i>)	Keterbatasan kosakata yang mencolok sehingga membuat percakapan benar-benar tidak jelas	1
	Kesalahan penggunaan kata-kata dan keterbatasan kosakata sehingga sulit untuk dipahami	2
	Sering menggunakan kata-kata yang salah, keterbatasan percakapan dikarenakan keterbatasan kosakata	3
	Kadang-kadang menggunakan istilah atau ungkapan yang tidak tepat dan mengungkapkan pendapat dengan cara yang lain karena keterbatasan leksikal	4
	Menggunakan kosakata dan ungkapan yang benar-benar digunakan penutur asli	5
Kefasihan (<i>Fluency</i>)	Pembicaraan terputus-putus dan tidak lengkap sehingga percakapan benar-benar tidak memungkinkan	1
	Ragu-ragu untuk berbicara, sering terdiam karena keterbatasan bahasa	2
	Kecepatan dan kefasihan dipengaruhi oleh permasalahan bahasa yang cukup kuat	3
	Kecepatan dan kefasihan dipengaruhi oleh permasalahan bahasa yang ringan	4
	Berbicara dengan fasih dan tanpa kesulitan seperti cara berbicara penutur asli	5
Pemahaman (<i>Comprehension</i>)	Tidak bisa memahami percakapan yang sederhana	1
	Memiliki kesulitan untuk mengikuti apa yang diucapkan rekan bicara, hanya dapat memahami pembicaraan yang lambat dengan beberapa kali pengulangan	2
	Memahami hampir sebagian besar apa yang diucapkan oleh rekan bicara dengan kecepatan yang lambat dan biasa dengan pengulangan	3
	Memahami hampir semua yang diucapkan oleh rekan bicara dengan kecepatan biasa, meskipun kadang-kadang memerlukan pengulangan	4
	Kelihatannya memahami semua tanpa kesulitan	5

(Sumber: Harris (dalam Natalia, 2022))

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemampuan *Kaiwa* Mahasiswa di Jurusan Keperawatan

Untuk menjawab rumusan pertama ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Data diperoleh dari lembar observasi kemampuan *kaiwa* mahasiswa yang kisi-kisinya sudah dijelaskan di bab sebelumnya.

1.1 Siklus 1

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober 2021 sampai 19 November 2021. Pada tahap perencanaan, penulis mempersiapkan lembar observasi *kaiwa* dan materi yang akan diajarkan pada pembelajaran *online* baik di *e-study* maupun di *Google Meet*.

Tahapan tindakan dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran *online* menggunakan dua media daring. Pembelajaran dimulai dengan mahasiswa melakukan presensi di *e-study* terlebih dahulu dengan cara mengunduh materi di pertemuan tersebut. Ketika mahasiswa sudah berhasil mengunduh materi 100%, maka secara otomatis, sistem akan menganggap mahasiswa tersebut hadir dalam pertemuan tersebut. Setelah mengunduh materi, mahasiswa diberikan waktu selama 15 menit untuk membaca materi terlebih dahulu sebelum pembelajaran dilanjutkan dengan *Google Meet*. Setelah mahasiswa melakukan presensi di *e-study*, kemudian pembelajaran dilanjutkan dengan menggunakan *Google Meet*. Dosen akan menerangkan materi di pertemuan tersebut dengan cara demonstrasi memakai *power point* atau papan tulis virtual kemudian dilanjutkan dengan latihan *kaiwa* (percakapan). Mahasiswa dipersilahkan untuk membuat *kaiwa* sederhana sesuai dengan tema pertemuan tersebut kemudian membacakan hasilnya. Dosen tidak diperkenankan untuk menunjuk siapa saja mahasiswa yang akan membaca. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa tidak merasa tertekan ketika sedang melakukan *kaiwa*. Di akhir pembelajaran, dosen memberikan komentar dan masukan terhadap *kaiwa* yang telah dibuat dan dibaca oleh mahasiswa.

Hasil pengamatan pada siklus kesatu dapat terlihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Siklus 1

Aspek	Nilai				
	1	2	3	4	5
Pelafalan	2,5%	10%	62,5%	25%	0%
Tata Bahasa	0%	5%	7,5%	62,5%	25%
Kosakata dan ungkapan	0%	12,5%	57,5%	30%	0%
Kefasihan	10%	65%	25%	0%	0%
Pemahaman	2,5%	10%	47,5%	32,5%	7,5%

(Sumber: Lembar observasi peneliti, 2022)

Pada tabel 2 di atas, dalam aspek pelafalan, mahasiswa yang memiliki nilai terbanyak adalah 3 dengan jumlah 25 orang atau 62,5% dari total mahasiswa. Artinya, pelafalan mahasiswa masih kurang dapat dimengerti dan perlu konsentrasi untuk memahaminya. Pada aspek tata bahasa, nilai yang paling tinggi adalah 4 sebesar 62,5% atau sebanyak 25 orang. Artinya, sebagian besar mahasiswa kadang-kadang masih membuat kesalahan gramatika. Untuk kosakata dan ungkapan, nilai yang paling tinggi adalah 3 sebesar 57,5% atau sebanyak 23 orang yang artinya sebagian besar mahasiswa sering menggunakan kata-kata yang salah karena adanya keterbatasan kosakata. Dalam hal kefasihan, sebagian besar mahasiswa masih ragu-ragu dalam berucap dikarenakan Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang baru pertama kali mereka pelajari, sedangkan untuk aspek pemahaman sebesar 47,5% mahasiswa memahami hampir sebagian besar apa yang diucapkan rekan bicara walaupun dengan kecepatan yang lambat. Pada tabel 2 pula, terlihat bahwa aspek yang paling dikuasai oleh mahasiswa adalah tata bahasa, sedangkan aspek yang paling sulit dikuasai adalah kefasihan.

Berdasarkan hasil pengamatan, penulis menyimpulkan bahwa terdapat beberapa kendala yang perlu untuk ditingkatkan di siklus kedua, di antaranya adalah:

1. Kurangnya pengawasan secara langsung di *Google Meet*. Pembelajaran dengan *Google Meet* biasanya *off-camera* karena terkendala jaringan. Sekali-kali dosen akan bertanya secara acak kepada mahasiswa untuk mengetes apakah mahasiswa tersebut masih aktif mendengarkan atau tidak. Tak jarang, pengajar menemukan ada mahasiswa yang hadir di *Google Meet*, tetapi tidak membalas pertanyaan dosen. Jika kejadian seperti ini berlangsung, maka tak jarang pula mahasiswa tersebut menghubungi dosen terkait dan menjelaskan kenapa tidak membalas, ada yang beralasan karena jaringan tidak stabil, laptop rusak ataupun lingkungannya terlalu bising, yang tentu saja kebenarannya tidak bisa kita ketahui. Untuk mengatasi hal tersebut, mahasiswa dan dosen diwajibkan untuk

- menyalakan kamera agar pembelajaran dapat diawasi secara langsung. Jika terkendala masalah jaringan, mahasiswa dapat menonaktifkan kamera untuk sementara.
2. Tak jarang banyak mahasiswa yang tidak bisa mengunduh materi di *e-study* karena masalah jaringan yang menyebabkan mahasiswa tersebut dianggap tidak hadir dipertemuan tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut, dosen akan mengabsensi kembali mahasiswa yang hadir di *Google Meet*.
 3. Mahasiswa perlu dibiasakan untuk melatih *kaiwa*-nya sehingga mereka tidak ragu-ragu dalam berbicara. Masih banyak mahasiswa yang tidak berani untuk tampil karena takut salah ataupun malu. Untuk mengatasi hal tersebut, dosen akan menambahkan sistem poin di siklus kedua. Pemakaian sistem poin ini bertujuan agar mahasiswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran, dimana setiap mahasiswa yang berani melakukan percakapan akan diberikan poin berupa tambahan nilai.

1.2 Siklus 2

Siklus kedua dilaksanakan dari tanggal 3 Desember 2021 sampai dengan tanggal 14 Januari 2022. Dalam tahap perencanaan, sama halnya dengan siklus 1, dosen menyiapkan lembar observasi dan materi yang akan dipelajari di *e-study* maupun *Google Meet*. Selain itu, dosen menyampaikan kewajiban untuk mengaktifkan kamera dan menjelaskan sistem poin kepada mahasiswa.

Tahap tindakan dilakukan sama seperti siklus pertama, hanya saja ketika masuk kebagian pembuatan *kaiwa* oleh mahasiswa, dosen menjelaskan kembali mengenai sistem poin agar memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif dan mandiri. Di akhir pembelajaran, dosen seperti biasa memberikan masukan serta membacakan siapa saja mahasiswa yang mendapat poin paling banyak. Tidak lupa dosen mengabsen kembali mahasiswa yang hadir di *Google Meet* untuk diselaraskan dengan presensi di *e-study*. Jika terdapat mahasiswa yang tidak bisa mengunduh materi, tetapi hadir di *Google Meet*, maka dosen tinggal mengubah *setting* di *e-study* secara manual sehingga mahasiswa tersebut dianggap hadir.

Hasil pengamatan siklus kedua dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Siklus 2

Aspek	Nilai				
	1	2	3	4	5
Pelafalan	0%	2,5%	45,5%	52,5%	0%
Tata Bahasa	0%	0%	5%	52,5%	42,5%
Kosakata dan ungkapan	0%	0%	40%	42,5%	17,5%
Kefasihan	0%	15%	75%	10%	0%
Pemahaman	0%	2,5%	42,5%	30%	25%

(Sumber: Lembar observasi peneliti, 2022)

Pada tabel 3 di atas, terlihat bahwa sebesar 52,5% atau 21 mahasiswa sudah bisa melafalkan *kaiwa* dengan jelas meskipun ada beberapa bagian yang kurang jelas. Pada aspek tata bahasa, sudah tidak ada mahasiswa yang membuat kesalahan besar sehingga *kaiwa* sulit di baca. Hal ini terlihat pada jumlah presentase 0% untuk nilai 1 dan 2. Pada aspek kosakata dan ungkapan, sebanyak 42,5% atau 17 mahasiswa kadang-kadang masih menggunakan istilah yang kurang tepat karena keterbatasan leksikal dan untuk aspek kefasihan, sebanyak 30 mahasiswa sudah berani untuk berbicara walaupun kefasihannya belum sempurna, sedangkan sisanya, sebanyak 10 orang masih ragu-ragu dalam berbicara. Pada aspek pemahaman, hal yang paling menonjol adalah adanya peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap apa yang rekan bicaranya ucapkan. Hal ini ditandai dengan meningkatnya frekuensi untuk skala 4 dan 5.

Penulis juga membuat komparasi nilai persentase rata-rata siklus 1 dan 2 yang hasilnya dapat dilihat dalam tabel 4.

Tabel 4. Nilai Rata-Rata Siklus 1 dan 2

Aspek	Nilai rata-rata	
	Siklus 1	Siklus 2
Pelafalan	12	14
Tata Bahasa	16	18
Kosakata dan ungkapan	13	15
Kefasihan	9	12
Pemahaman	13	15
Total	63	74

(Sumber: Lembar observasi peneliti, 2022)

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan persentase nilai rata-rata pada siklus pertama dan kedua, yaitu sebesar 11%. Dari kelima aspek yang dinilai, aspek kefasihan yang memiliki peningkatan paling tinggi, yaitu sebanyak 3%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan dua media daring mampu meningkatkan kemampuan *kaiwa* mahasiswa terutama dalam aspek kefasihan. Mahasiswa yang tadinya merasa ragu-ragu untuk berbicara di siklus pertama menjadi lebih berani di siklus kedua karena perubahan tindakan yang digunakan, yaitu dengan sistem poin dan penerapan *on-camera*. Presensi ulang di akhir pun efektif digunakan sehingga tidak ada mahasiswa yang tidak terabsen di *e-study*.

2. Respon mahasiswa terhadap pembelajaran daring Bahasa Jepang Dasar II

Respon mahasiswa diambil dari hasil kuesioner yang dilakukan kepada 40 mahasiswa semester 5 Universitas Bhakti Kencana Bandung yang telah menyelesaikan perkuliahan Bahasa Jepang Dasar II. Kuesioner terdiri dari 8 soal angket tertutup berbentuk skala Likert, 1 soal angket campuran, dan 1 soal angket terbuka.

Seerti yang sudah dijelaskan pada bagian metode penelitian, penulis akan menganalisis hasil angket dengan statistik deskriptif yang hanya menghitung presentase dari setiap jawaban dalam angket penelitian, kemudian hasilnya akan disajikan dalam bentuk diagram yang akan diinterpretasikan oleh penulis untuk ditarik suatu kesimpulan. Hasil kuesioner dapat dilihat pada gambar 1-10.



Gambar 1. Kuesioner 1
(Sumber: data penelitian penulis)



Gambar 2. Kuesioner 2
(Sumber: data penelitian penulis)

Hasil kuesioner 1 pada gambar 1 menunjukkan bahwa mahasiswa yang memilih “netral” dalam hal dapat memahami materi hanya dengan mengunduh dan menonton videonya saja di *e-study* lebih banyak dibandingkan opsi lain, yaitu sebesar 31%. Hal ini menunjukkan keambiguan dalam proses pembelajaran. Apakah mahasiswa mengerti atau tidak jika hanya

belajar lewat *e-study* saja. Untuk memahami hal tersebut, dapat dilihat dalam respon selanjutnya di kuesioner 2 pada gambar 2.

Pada kuesioner 2, jawaban "sangat setuju" di pilih paling banyak, yaitu 59% dan 34% memilih "setuju." Tidak ada sama sekali mahasiswa yang memilih "tidak setuju" ataupun "sangat tidak setuju." Artinya, lebih dari setengah kelas menganggap bahwa materi akan dapat dimengerti dengan baik ketika sudah dijelaskan oleh dosen di pembelajaran *Google Meet*. Menurut peneliti, keambiguan jawaban pada kuesioner 1 sudah terjawab dalam kuesioner nomor 2 ini. Mahasiswa kurang dapat memahami materi jika hanya mengandalkan sistem *e-study* saja.



Gambar 3. Kuesioner 3
(Sumber: data penelitian penulis)



Gambar 4. Kuesioner 4
(Sumber: data penelitian penulis)

Gambar 3 dan 4 di atas merupakan hasil kuesioner 3 dan 4 yang pada intinya menyatakan bahwa apakah perlu ditambahkan media pembelajaran daring seperti *video conference* ataukah cukup dengan pembelajaran di *e-study* saja. Hasilnya menunjukkan bahwa untuk kuesioner 3, sekitar 38 % mahasiswa memilih "tidak setuju" dan 24% memilih "sangat tidak setuju" jika pembelajaran hanya menggunakan *e-study* saja. Lebih lanjut, sebanyak 72% mahasiswa berpendapat "sangat setuju" dan 21% memilih "setuju" jika pembelajaran bahasa Jepang menggunakan *Google Meet* atau *video conference* lainnya sebagai media pembelajaran tambahan, bahkan tidak ada mahasiswa yang berpendapat "tidak setuju" ataupun "sangat tidak setuju" pada kuesioner 4 ini. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jepang tidaklah cukup jika hanya menggunakan *e-study* saja, tetapi perlu juga ditambahkan dengan media pembelajaran lain, seperti *Google Meet*, *Zoom*, dan lain-lain.



Gambar 5. Kuesioner 5
(Sumber: data penelitian penulis)



Gambar 6. Kuesioner 6
(Sumber: data penelitian penulis)

Gambar 5 dan 6 di atas menunjukkan hasil kuesioner yang berisikan manfaat belajar bahasa Jepang dengan menggunakan media daring *Google Meet*. Pada kuesioner 5, sebesar

52% mahasiswa “setuju” dan 38% menjawab “sangat setuju” bahwa pembelajaran dengan *Google Meet* dapat membantu mereka dalam latihan *kaiwa* (percakapan). Selain itu, di kuesioer 6, 48% mahasiwa “sangat setuju” dan 42% “setuju” bahwa mereka dapat bertanya secara langsung kepada dosen jika ada materi yang tidak dimengerti. Dalam kedua kuesioner ini tidak ada mahasiswa yang memilih “tidak setuju” ataupun “sangat tidak setuju” yang menandakan bahwa hampir semua mahasiswa merasakan manfaat penggunaan media ini. Oleh sebab itu, menurut peneliti, pembelajaran bahasa Jepang dasar dengan media *Google Meet* telah menciptakan terjadinya interaksi dua arah, baik antara mahasiswa dengan mahasiswa ataupun mahasiswa dengan dosen secara *online*. Hal ini juga dibuktikan dengan meningkatnya antusiasme mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang. Banyak mahasiswa yang aktif menjawab pertanyaan atau bertanya kepada dosen jika ada materi yang kurang jelas.

Kuesioner 7 (gambar 7) menjelaskan mengenai apakah pengerjaan tugas dan ujian dapat dilakukan dengan baik di *e-study* ataukah tidak. Menurut hasil angket, sebanyak 65% mahasiswa “setuju” dan 21% “sangat setuju” bahwa mereka dapat mengerjakan dengan lancar tugas dan ujian bahasa Jepang di *e-study*. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran dengan media *e-study* sudah berjalan dengan baik dan tidak ada masalah yang berarti karena tidak ada mahasiswa yang memilih “tidak setuju” ataupun “sangat tidak setuju.” Sebanyak 14% mahasiswa menjawab “netral” yang kemungkinannya pernah mengalami kendala ketika mengerjakan tugas atau ujian, namun kendala tersebut dapat segera diatasi dengan baik.



Gambar 7. Kuesioner 7
(Sumber: data penelitian penulis)



Gambar 8. Kuesioner 8
(Sumber: data penelitian penulis)

Kuesioner 8 (gambar 8) berisi pernyataan mengenai apakah mahasiswa merasa senang dengan proses pembelajaran bahasa Jepang menggunakan dua media daring, yaitu *e-study* dan *Google Meet*. Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 52% mahasiswa menjawab “sangat setuju” dan 27% menjawab “setuju” bahwa pembelajaran bahasa Jepang menyenangkan. Hal ini diikuti dengan nilai akhir mahasiswa yang telah mencapai KKM sebesar 92% dari jumlah mahasiswa dengan nilai di atas rata-rata berjumlah 33 orang atau 82% dari total kelas.

Kuesioner 9 (gambar 9) berisi mengenai kendala-kendala yang dihadapi oleh mahasiswa selama perkuliahan berlangsung. Kuesioner ini berbentuk angket campuran, dimana terdapat 5 jawaban yang sudah ditetapkan oleh peneliti dan 1 jawaban terbuka. Kelima jawaban tersebut adalah 1) sistem error, 2) kuota internet, 3) jaringan internet yang tidak stabil, 4) keadaan sekitar yang tidak kondusif (bising, dll), 5) bosan dan mengantuk. Pilihan jawaban ke-6 yang berbentuk “lainnya” dapat diisi oleh responden jika kelima pilihan sebelumnya dirasa kurang sesuai. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Kuesioner 9
(Sumber: data penelitian penulis)

Hasil kuesioner pada gambar 9 di atas menunjukkan bahwa kendala terbesar yang dihadapi dalam proses pembelajaran bahasa Jepang dasar dengan dua media *online* adalah jaringan internet yang tidak stabil. Ketidakstabilan internet ini berpengaruh pada hasil unduhan materi di *e-study* ataupun suara/video yang terputus-putus di *Google Meet*, bahkan terkadang keluar dari *Google Meet* secara tiba-tiba. Kendala terbesar ke-dua dengan jumlah 24% adalah keadaan sekitar yang tidak kondusif, seperti suara bising yang disebabkan motor, anak kecil, pedagang jualan dan lain-lain. Selain itu, suara dari mikrofon HP/komputer juga bisa menjadi kendala dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, kuota internet menjadi kendala terbesar ke-tiga dalam proses pembelajaran ini. Pemerintah memiliki program dengan membagikan bonus kuota gratis kepada mahasiswa maupun pengajar demi kelancaran aktifitas belajar mengajar. Namun, pada kenyataannya tidak semua mahasiswa mendapatkan bonus kuota internet secara rutin setiap bulan. Salah satu alasan kenapa memilih *Google Meet* dan bukannya aplikasi *video converence* yang lain adalah karena aplikasi ini lebih ramah kuota dibandingkan dengan aplikasi lain.

Urutan ke-empat adalah sistem *error* dengan jumlah presentase 15%. Sistem *error* ini lebih banyak terjadi di *e-study* ketika mengunggah soal atau tugas, bahkan ketika mengerjakan ujian. Pernah suatu ketika, mahasiswa tidak bisa mengerjakan UAS dikarenakan soal ujian tidak muncul di *e-study* mereka. Hal ini disebabkan karena *e-study* belum *ter-update* yang menimbulkan *error* di setiap bagiannya. Selain masalah soal ujian, masih banyak masalah lain yang timbul di *e-study*, namun kemunculannya tidak signifikan dan dapat diatasi dengan cepat dan efektif.

Urutan ke-lima dengan jumlah presentase 5% adalah rasa bosan dan mengantuk. Untuk mengatasi hal tersebut, pengajar bisa menyelipkan humor sejenak agar mahasiswa dapat bersemangat kembali atau pengajar dapat melakukan permainan yang dapat membuat konsentrasi mahasiswa tetap terjaga.

Kendala terakhir yang dihadapi dengan jumlah presentase 1% adalah “lainnya.” Jawaban “lainnya” ini berbentuk angket terbuka yang diisi oleh responden. Pada bagian ini rata-rata jawaban responden sama dengan 5 pilihan jawaban tertutup, ada pula yang tidak mengisi jawaban sama sekali.

Kuesioner terakhir berbentuk angket terbuka mengenai manfaat lain yang dirasakan mahasiswa ketika belajar bahasa Jepang dasar menggunakan dua media *online*. Berdasarkan jawaban-jawaban responden pada kuesioner 10, secara garis besar terdapat tiga jawaban yang paling banyak dipilih. Di antaranya adalah:

1. Materi dapat lebih mudah dimengerti

2. Dapat berlatih *kaiwa* (percakapan) dengan mudah sehingga pengucapan mahasiswa terasah dengan baik
3. Waktu belajar fleksibel

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar 10 di bawah ini.



Gambar 10. Kuesioner 10
(Sumber: Hasil Penelitian penulis)

Sebanyak 7% mahasiswa merasa pembelajaran bahasa Jepang menyenangkan. Penggunaan sistem poin membuat mereka lebih termotivasi dan tertantang untuk belajar bahasa Jepang lebih baik lagi. Kemudian sebanyak 5%, mahasiswa menjawab bahwa dengan penggunaan dua media pembelajaran, membuat mereka lebih bisa mandiri dalam hal 1) mencari bahan di luar materi yang ada di *e-study*, 2) pengucapan dan latihan percakapan bahasa Jepang.

Jawaban “lainnya” dalam gambar 10 adalah jawaban-jawaban lain yang hanya dipilih satu kali oleh mahasiswa.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Jepang Dasar II di Jurusan Keperawatan dengan dua media daring dapat meningkatkan kemampuan *kaiwa* mahasiswa, membuat mahasiswa lebih cepat memahami materi, membuat mahasiswa lebih aktif di kelas dalam hal latihan pengucapan kata dan juga dapat membuat mahasiswa lebih mandiri karena perkuliahan dapat diakses dimana saja. Lebih lanjut, mahasiswa tidak perlu khawatir jika tidak masuk presensi di sistem *e-learning* karena sudah ada rekam jejaknya di *Google Meet*. Pembelajaran dengan dua media ini, memiliki kelebihan yang dapat menutupi kekurangan masing-masing. Hal yang menjadi kekurangan atau kendala di media *e-learning* dapat di atasi dengan pembelajaran daring melalui *Google Meet*, begitupun sebaliknya.

Selain kelebihan, tentunya proses pembelajaran ini juga tidak terlepas dari adanya kendala yang dihadapi, di antaranya adalah jaringan internet yang tidak stabil, kondisi sekitar yang tidak kondusif, sistem *error* dan rasa bosan serta kantuk. Kendala-kendala tersebut tentunya menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran yang lebih baik kedepannya.

Dosen berperan penting dalam hal menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar mahasiswa tetap fokus dan bersemangat untuk belajar ketika berada di *Google Meet*. Dalam penelitian ini, penulis memakai metode “poin” dimana mahasiswa yang berani menjawab akan diberikan poin sehingga perkuliahan menjadi menyenangkan. Banyak cara atau metode pengajaran lain yang dapat digunakan pengajar untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran daring yang dapat dijadikan bahan penelitian menarik selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik* (4th ed.). Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani, Ed.; 2nd ed.). Bumi Aksara.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)*, 298–303. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/601/519>
- Ekawardhana, N. E. (2020). Efektivitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Video Conference. *Seminar Nasional Dan Ilmu Terapan (SNITER)*, 4(1), A9. <https://ojs.widyakartika.ac.id/index.php/sniter/article/view/218>
- Hayati, R. (2022, March 14). *Pengertian Skala Likert, Ciri, dan Contohnya*. Penelitianilmiah.Com. <https://penelitianilmiah.com/skala-likert/>
- Kemendikbud. (2020, April 24). *Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>
- Lindawati, Y. I., & Nurmaulida, N. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN WHATSAPP GROUP DAN GOOGLE CLASSROOM. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 12(2), 88–93. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.46934>
- Luiik, P. (2006). Web-based learning or face-to-face teaching – preferences of Estonian Students. *AARE Conference*. <https://www.aare.edu.au/publications/aare-conference-papers/show/5144/web-based-learning-or-face-to-face-teaching-preferences-of-estonian-students>
- Misnawati. (2021). Model pembelajaran di masa pandemi Covid-19: Synchronous and asynchronous (Blended e-learning). In M. C. B. Umanailo (Ed.), *Elaborasi Ilmu Sosial Untuk Covid-19: Pengajaran, Pembelajaran serta Eksistensi Lembaga Pendidikan Selama Pandemi Covid-19* (pp. 44–55). Cendekiawan Indonesia Timur (CIT).
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Referensi (GP Press Group).
- Natalia, S. (2022). *Peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang melalui teknik role play (Penelitian Tindakan Pada Mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Sastra dan Bahasa Jepang, Universitas Nasional, JAKARTA)*. [unpublished reserch report]
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). Pedagogia.
- Surjono, H. D. (2013). *Membangun Course E - Learning Berbasis Moodle* (2nd ed.). UNY Press.
- Wahyuni, V. N. (2021). *Efektifitas penggunaan Google Meet dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Al Islam Plus Krian Sidoarjo* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel]. <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/46396>
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian* (1st ed.). Pustaka Pelajar.
- Wijayanti, A. A. R., & Putranto, I. W. D. (2021). Pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan III Berbasis Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 9(1), 54–61. <https://doi.org/10.15294/chie.v9i1.44358>