

Proses Pembelajaran dan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring pada Siswa Kelas XII BDP 4 dan XII OTP 2 di SMKN 1 Magetan

Bani Nurina Ramadhanty

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya
bani.nurina@gmail.com

Urip Zaenal Fanani

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya
zaenalfanani@unesa.ac.id

Abstract

The outbreak of the COVID-19 virus which later turning to a pandemic has forced many schools to conduct online teaching and learning activities, including SMKN 1 Magetan. The change from face-to-face learning to online has several impacts, whether positive or negative. In learning Japanese, this also affects how students learn more in terms of both listening and hatsuon. Data collection in this study uses 3 ways: questionnaires, documentation and interviews. Obtained data will be analyzed using the theory of Miles and Huberman which goes through the stages of data reduction, data presentation and conclusions. Online learning media used in SMKN 1 Magetan is using social media like WhatsApp Group. The biggest supporting factor in online learning for teacher is a swift internet network and the students who keepup with technological development. The biggest obstacle factor for teacher in implementing online learning is the students is not punctual during learning hours and the learning hours reduction. The biggest supporting factor in online learning for students is the adequate facilities and infrastrucatur and also interesting learning. The biggest obstacle factor in online learning is the unstable signal and also the use internet data packages that tend to be wasteful. The results of this research data are that although there are some significant changes from both the teacher and student perspective, they can adapt well and the online learning process runs effectively and efficiently.

Keywords: Online Learning, Japanese Language, Learning Media, Learning Process.

要旨

現在 COVID-19 ウイルスのパンデミックが広がっている際、多くの学校がオンライン授業にされており、SMKN 1 Magetan もそのようなオンラインクラスをしている。対面学習からオンラインへの変更は、プラスかマイナスかにかかわらず、いくつかの影響を及ぼすることである。日本語を学ぶ上で、これは生徒がリスニングと発音の両方の観点からより多くを学ぶ方法にもメリットがある。この調査のデータ収集では、アンケート、文書化、インタビューの 3 つの方法を使うことである。得られたデータは、データ削減、データ提示、結論の段階を経るマイルズとハーマンの理論を使用して解析された。SMKN 1 Magetan で使用されているオンライン学習メディアは、WhatsAppGroup などのソーシャルメディアを使用している。教師のオンライン学習の最大のサポート要因は、迅速なインターネットネットワークと技術開発に迫っていく学生である。オンライン学習を実装する上での教師にとっての最大の障害要因は、生徒が学習時間中に時間厳守ではなく、学習時間の短縮であるということである。学生のためのオンライン学習の最大のサポート要因は、適切な設備とインフラストラクチャ、そして興味深い学習である。オンライン学習の最大の障害要因は、不安定な信号と、無駄になりがちなインターネットデータパッケージの使用である。この調査データの結果は、教師と生徒の両方の観点からいくつかの重要な変更があるが、それらはうまく適応でき、オンライン学習プロセスは効果的かつ効率的に実行されるということである。

キーワード: オンライン授業、日本語、学習メディア、学習過程。

PENDAHULUAN

Dikutip dari CNN Indonesia (2021), sekitar bulan Desember 2019 kali pertama teridentifikasi adanya wabah baru. Wabah baru yang tersebut dikenal dengan *Coronavirus* atau Covid-19. Covid-19 (*Coronavirus*

Diseases 2019) merupakan kategori penyakit atau virus jenis baru yang menyerang manusia dan belum pernah teridentifikasi sebelumnya. Tepat pada tanggal 11 Maret 2020 WHO mengeluarkan pernyataan bahwa Covid-19 dikategorikan sebagai wabah atau pandemi secara global.

Di Indonesia kali pertama mengumumkan adanya virus Covid-19 pada hari Senin (2/3/2020) siang (Pranita, 2020). Sejak pengumuman kali pertama ini, pemerintah segera mengambil kebijakan dalam pencegahan penularan Covid-19. Dikutip dari Tempo yang ditulis oleh Riana (2021), peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan juga pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum, serta rajin mencuci tangan, tidak bersentuhan dan menjaga jarak. Situasi tersebut juga merujuk pada Surat Edaran (SE) Nomor 4 Tahun 2020 yang mengatur tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19). SE tersebut menyebutkan siswa mendapatkan sebuah pengalaman berharga yang diberikan oleh guru saat berlangsungnya proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di rumah atau pada saat pembelajaran daring. Maka, dengan keadaan tersebut seorang guru mengubah metode pembelajaran. Semula, ketika belum terjadinya wabah Covid-19 proses pembelajaran dilakukan secara luring atau secara tatap muka. Saat ini, pembelajaran dilakukan secara daring yang mana harus memanfaatkan teknologi dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring.

Penelitian yang dilakukan oleh Rinakit K.A (2018), sesuai dengan keadaan saat ini di mana dengan perkembangan jaman di era modern pendidikan juga merupakan salah satu yang wajib melakukan pembaharuan. Salah satunya dengan menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar yang digunakan sebagai alat bantu pada saat penyampaian materi. Di dalam penelitian tersebut, dikatakan bahwa salah satu alternatif metode pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya tatap muka adalah dengan melaksanakan pembelajaran daring. Maka dengan perkembangan teknologi saat ini di tengah kondisi wabah Covid-19, menjadikan salah satu yang dibutuhkan.

Menurut Aziza dan Muhammad (2021), pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya tatap muka atau dilakukan secara *online* antara dosen dan mahasiswa/i, guru dengan siswa. Hal ini juga disampaikan oleh Moore, dkk (2011:2), pembelajaran daring yaitu kegiatan pembelajaran yang memunculkan beragam bentuk interaksi dengan mengandalkan jaringan internet melalui konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, dan kemampuan berkomunikasi. Selain itu, disampaikan pula oleh Stockley (2003), Nugraha (2009), Clark & Mayer (2011), dan Ong, dkk (2004), bisa disimpulkan mengenai *E-Learning* atau pembelajaran daring adalah penyampaian materi yang memanfaatkan teknologi, seperti komputer ataupun perangkat *mobile* tanpa bertatap muka antara pendidik dan peserta didik untuk menghasilkan beragam bentuk interaksi pembelajaran.

Keadaan tersebut tentu menjadi tantangan baru yang harus dihadapi oleh seorang guru dalam melaksanakan proses KBM. KBM yang semula diadakan secara tatap muka atau luring beralih menjadi pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Jika penguasaan terhadap perkembangan teknologi masih rendah, bisa menjadi penyebab utama bagi seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran daring. Di sisi lain, tidak semua siswa mampu mengikuti pembelajaran daring dikarenakan faktor yang melatar belakangnya.

Pada saat pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilakukan pada tahun pelajaran 2019/2020, peneliti juga melaksanakan pra-penelitian. Peneliti mendapatkan data bahwa beberapa fasilitas di salah satu SMK Negeri yang berada di Magetan yaitu di SMK Negeri 1 Magetan kurang memadai. Hal tersebut menjadi faktor penghambat saat pembelajaran yang dilakukan secara luring. Pada tahun ajaran 2020/2021 sesuai SE dari pemerintah akibat Covid-19, SMKN 1 Magetan melaksanakan pembelajaran secara daring. Dengan adanya kondisi tersebut, tentu menjadi tantangan baru bagi guru.

Di SMKN 1 Magetan mempunyai 6 jurusan, yaitu Multimedia (MM), Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP), Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTP), Perhotelan (PHT), dan Usaha Perjalanan Wisata (UPW). Pada tahun ajaran 2020/2021 di SMKN 1 Magetan, pelajaran bahasa Jepang tidak terdapat di semua jenjang kelas dan jurusan. Di kelas X, hanya jurusan PHT dan UPW yang terdapat pelajaran bahasa Jepang. Di kelas XI tidak terdapat pelajaran bahasa Jepang di semua jurusan. Sedangkan kelas XII di semua jurusan terdapat pelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut menjadi tantangan guru bahasa Jepang di SMKN 1 Magetan, khususnya pada kelas XII BDP 4 dan XII OTP 2 dikarenakan baru kali pertama mendapatkan pembelajaran bahasa Jepang.

Pada saat proses pelaksanaan pembelajaran daring tentu akan menemukan beberapa penghambat. Berbagai macam hambatan yang terjadi sebisa mungkin untuk menemukan solusinya agar pembelajaran daring dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih maksimal. Selain faktor hambatan yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran daring, ada pula faktor pendukung dalam memperlancar proses pembelajaran daring.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka pada penelitian ini peneliti menetapkan judul: "***Proses Pembelajaran dan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring pada Siswa Kelas XII BDP 4 dan XII OTP 2 di SMKN 1 Magetan***".

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran secara daring pada siswa kelas XII BDP 4 dan XII OTP 2 di SMKN 1 Magetan?
2. Apa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran daring pada siswa kelas XII BDP 4 dan XII OTP 2 di SMKN 1 Magetan?
3. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat yang dialami oleh guru selama proses pembelajaran secara daring pada siswa kelas XII BDP 4 dan XII OTP 2 di SMKN 1 Magetan?
4. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat yang dialami oleh siswa kelas XII BDP 4 dan XII OTP 2 selama proses pembelajaran secara daring di SMKN 1 Magetan?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran secara daring pada siswa kelas XII BDP 4 dan XII OTP 2 di SMKN 1 Magetan.

2. Mendeskripsikan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran daring pada siswa kelas XII BDP 4 dan XII OTP 2 di SMKN 1 Magetan.
3. Mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat yang dialami oleh guru selama proses pembelajaran secara daring pada siswa kelas XII BDP 4 dan XII OTP 2 di SMKN 1 Magetan.
4. Mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat yang dialami oleh siswa kelas XII BDP 4 dan XII OTP 2 selama proses pembelajaran secara daring di SMKN 1 Magetan.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan digunakan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Yunefi Setyo Putri (2021) dengan judul “Analisis Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Mata Pelajaran Bahasa Jepang MA Banu Hasyim Waru”

Hasil dari penelitian tersebut adalah guru menyampaikan pembelajaran secara runtut, akan tetapi pada bagian akhir guru tidak memberikan sebuah rangkuman singkat kepada siswa. Adanya gangguan sinyal yang mengakibatkan suara jadi terputus-putus saat guru menjelaskan materi ataupun saat siswa bertanya kepada guru, suara yang menghilang, *slide* PPT yang menjadi lambat, suara yang menggema. Dikarenakan gangguan sinyal tersebut, seorang guru harus mengulang materi yang siswa tidak pahami. Kemudian, tidak siswa yang tidak tepat waktu (*on time*). Saat guru sudah membagi link *Google Meet* kepada siswa, siswa tidak segera bergabung untuk melakukan pembelajaran daring yang mengakibatkan pembelajaran jadi sedikit bertambah lama. Lalu, tidak semua siswa hadir saat pelaksanaan pembelajaran daring. Situasi tersebut dikarenakan jadwal pembelajaran daring yang tidak teratur dan atau tidak konsisten sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sebelumnya oleh sekolah.

Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian dari Yunefi adalah tempat penelitian yang digunakan. Pada penelitian Yunefi menggunakan Madrasah Aliyah (MA) atau setara dengan SMA, sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

2. Irene Aulianinda Suwandi (2021) dengan judul “Proses Pembelajaran Daring Bahasa Jepang”

Hasil dari penelitian tersebut adalah penggunaan 2 fitur *google* membantu kelancaran pembelajaran. 2 fitur tersebut adalah *Google Meet* yang digunakan pada saat sinkronus dan *Google Classroom* yang digunakan pada saat asinkronus untuk mengunggah materi dan tugas. Pembelajaran berlangsung secara konsisten dalam segi waktu, jadwal serta urutan proses pembelajaran. Serta kemudahan mengakses informasi secara luas dengan adanya kecanggihan teknologi.

Selain faktor pendukung, tentu ada faktor penghambat yang ditemukan oleh peneliti sebelumnya. Faktor penghambat tersebut adalah jaringan internet yang kurang memadai, interaksi siswa dan guru yang tidak maksimal mengakibatkan materi susah dipahami, rasa malas siswa.

Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian dari Irene yaitu metode yang digunakan antara peneliti

dengan Irene. Pada metode penelitian, Irene menjadi observer non-partisipan dan mengambil rekaman video saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan penelitian ini, peneliti hanya menggunakan kuesioner dan hasil wawancara untuk mengetahui KBM yang dilakukan secara daring.

3. Nurhandayani Hasanah, dkk (2021) dengan judul “Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi dalam Perspektif *Strength, Weakness, Opportunities, Threats (SWOT)*: Studi di SD Negeri 42 Ampenan”.

Dari hasil dari penelitian tersebut ada 4 poin dari perspektif *SWOT*, yaitu:

- 1) Dari perspektif *Strength*: guru menjadi lebih kreatif dalam penyampaian materi pembelajaran, dapat menentukan metode pembelajaran yang menarik untuk siswa serta memilih model pembelajaran yang sesuai untuk siswa. Lalu, meningkatnya pemahaman dalam menggunakan teknologi bagi guru, siswa serta orang tua. Serta, pembelajaran yang bisa diakses dimana, kapan saja dan memberikan referensi tambahan dalam pembelajaran.
- 2) Dari perspektif *Weakness*: kemampuan sebagaimana siswa kurang maksimal dalam kegiatan pembelajaran daring, orang tua kurang mengawasi siswa pada saat melaksanakan pembelajaran daring serta sarana dan prasarana yang kurang menunjang dalam KBM secara daring
- 3) Dari perspektif *Opportunities*: membuat siswa aktif bertanya dan kritis pada saat pembelajaran berlangsung, integrasi antara perkembangan teknologi dengan SDM (guru, siswa dan orang tua) dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan.
- 4) Dari perspektif *Threats*: siswa yang kecanduan dikarenakan bermain gadget, cara pandang dalam belajar yang berubah, tidak optimalnya sistem pembelajaran baru.

Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian dari Nurhandayani yaitu metode penelitian. Penelitian yang dilakukan Nurhandayani menggunakan analisis *SWOT*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan kualitatif deskripsi. Lalu perbedaan tempat penelitian yang digunakan. Pada penelitian Nurhandayani menggunakan SD Negeri 42 Ampenan.

LANDASAN TEORI

1. Pembelajaran Daring

1.1. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran menurut Sistem Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 adalah dimana terjadinya suatu proses interaksi pada suatu lingkungan belajar antara peserta didik (siswa) dan pendidik (guru) serta sumber belajar. Husamah, dkk (2016) menjelaskan, pembelajaran yaitu upaya atau proses yang dilakukan guru secara sadar dengan harapan siswa mendapatkan kemampuan serta pengetahuan baru untuk merubah tingkah laku atau tindakan siswa.

Gagne dan Briggs dalam Sutikno (2021) juga menjelaskan mengenai pembelajaran, yaitu kegiatan untuk mempengaruhi siswa yang dirancang secara sengaja pada suatu rangkaian *events* atau kejadian, peristiwa dan kondisi. Sagala (2010) menjelaskan mengenai adalah penentu utama dalam keberhasilan pembelajaran pada pendidikan adalah dengan membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan ataupun teori belajar.

Berdasarkan pengertian yang telah dijabarkan oleh beberapa ahli, maka dapat ditarik kesimpulan mengenai arti dari pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru, dimana interaksi tersebut sengaja dirancang untuk mempengaruhi siswa. Agar mengetahui keberhasilan dalam pendidikan, diperlukannya sumber belajar yang didapatkan dengan cara melakukan kegiatan pembelajaran dalam lingkungan belajar yang menggunakan asas pendidikan ataupun teori belajar. Kegiatan guru dengan siswa dalam melaksanakan program pembelajaran adalah tahapan-tahapan inti dari program pembelajaran. Rencana kegiatan pembelajaran dijabarkan pada kemampuan dasar serta teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar dan langkah kegiatan pembelajaran merupakan sebuah program pembelajaran.

Menurut Hanafy (2014), dalam proses pembelajaran dapat ditandai dengan adanya interaksi yang edukatif secara sadar akan tujuan, dari pihak guru berakar secara metodologis, kegiatan belajar yang dilakukan siswa secara pedagogis serta proses yang berjalan secara sistematis merupakan tahapan rancangan, pelaksanaan dan evaluasi aktivitas. Lain halnya diungkapkan oleh Eggan dalam Ariezka (2021), terdapat 5 ciri dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara efektif, yaitu: pertama, siswa memiliki peranan sebagai pengkaji aktif dalam lingkungan pembelajaran yang dilakukan melalui observasi. Kemudian membandingkan antara perbedaan dan persamaan dan membentuk sebuah rancangan secara umum berlandaskan kesamaan yang telah ditemukan. Kedua, guru menyiapkan materi sebagai bentuk fokus dalam berpikir serta berinteraksi pada saat pelaksanaan pembelajaran. Ketiga, pengkajian yang dilakukan berdasarkan pada aktivitas siswa. Keempat, dalam menganalisis suatu informasi ataupun materi harus guru berperan secara efektif. Kelima, penguasaan materi pelajaran dan mengembangkan keterampilan dalam berpikir untuk menentukan orientasi pembelajaran.

1.2. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran Daring (Dalam jaringan) atau *E-learning (Electronic Learning)* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi dengan melakukan pengajaran tanpa bertatap muka. Hal ini sependapat dengan Astini (2020:15), pembelajaran daring adalah sistem

pembelajaran yang memanfaatkan teknologi melalui jaringan internet yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa pada kondisi kapanpun dan dimanapun sehingga pembelajaran daring terasa fleksibel serta mengharapkan siswa mengembakan potensinya. Eko (2017) menjelaskan pengertian adalah suatu proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget* yang terkoneksi pada internet sehingga dapat terjadinya suatu komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan atau guru dengan guru. Serta dapat diakses dimana saja, kapan saja dan pada situasi apapun. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan mengenai pengertian pembelajaran daring yaitu sistem pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menyambungkannya ke internet atau media jaringan komputer sehingga dapat terjadinya suatu interaksi antara siswa dengan guru serta dapat diakses dimana saja, kapan saja dan dalam situasi apapun.

1.3. Kebijakan Pembelajaran Daring

Dasar hukum dan ketentuan dalam pelaksanaan pembelajaran daring menjadi sebuah pedoman bagi pelaksana di Lembaga Pendidikan saat melaksanakan pembelajaran daring. Kebijakan dan ketentuan tersebut dijabarkan oleh Pohan (2020), yaitu:

1. Dasar Hukum Pembelajaran Daring

- 1) SE Mendikbud No. 3 Tahun 2020, tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan.
- 2) Surat Mendikbud No. 46962/MPK.A/HK/2020, tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19 pada Perguruan Tinggi.
- 3) SE Mendikbud No. 4 Tahun 2020, tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Corona.

2. Ketentuan Pembelajaran Daring

Berdasarkan SE No. 4 Tahun 2020 mengatur Ketentuan Pembelajaran Daring yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Ketentuan tersebut mengatur tentang batasan-batasan dalam melaksanakan pembelajaran daring. Batasan-batasan tersebut adalah:

- 1) Tidak memberatkan siswa dalam menuntaskan seluruh pencapaian yang terdapat pada kurikulum untuk kenaikan kelas.
- 2) Pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa adalah sebuah tujuan dalam melaksanakan pembelajaran.
- 3) Difokuskan pada pendidikan kapabilitas hidup antara lain mengenai Covid-19.
- 4) Tugas dan aktivitas yang dilakukan siswa harus mempertimbangkan kesenjangan akses dan sarana prasarana dalam

pembelajaran daring yang dilakukan oleh siswa dan dapat disesuaikan dengan kondisi dan minat siswa.

- 5) Guru memberikan umpan balik atau respon kepada siswa sebagai bukti atas produk aktivitas yang telah siswa lakukan dan tidak mengharuskan untuk memberikan skor ataupun penilaian secara kuantitatif

Pada kebijakan pembelajaran daring yang dikeluarkan oleh pemerintah, tidak memiliki batasan dalam penggunaan media pembelajaran yang dioperasikan oleh guru. Akan tetapi media tersebut mengacu pada prinsip pembelajaran daring, dimana hal ini guru harus memahami media apa saja yang bisa dioperasikan oleh siswa supaya interaksi dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

1.4. Proses Pembelajaran Daring

Menurut Rustaman (2001:461), proses pembelajaran merupakan situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar yang mana terjadinya suatu proses komunikasi timbal-balik dan atau interaksi guru dengan siswa. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Rooijackers dalam Prastya (2012), Dedi Mulyasana dalam Rohmawatiningsih (2013), yang mengatakan bahwa proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar antara tenaga pendidik serta peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk menumbuhkan semangat siswa baik dalam hal bakat, minat maupun interaksi. Berdasarkan beberapa penjabaran tersebut, dapat disimpulkan mengenai pengertian proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses KBM yang terjadi pada lingkup pendidikan, dimana komunikasi antara guru dengan siswa sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Serta, perlu adanya sumber belajar sebagai salah satu sarana penunjang belajar. Selain itu, seorang guru juga harus membangun suasana belajar yang interaktif, inspiratif, serta dapat memotivasi siswa agar berperan aktif sesuai bakat, minat, perkembangan fisik dan psikologis.

1.5. Jenis-jenis Pembelajaran Daring

Menurut Graf dalam Ma'soem (2021), dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi, memahami keunggulan serta keterbatasan berbagai teknik serta metode pembelajaran merupakan adaptasi dalam pembelajaran daring yang sukses diadakan oleh penyelenggara pendidikan. Selain itu juga mencakup penyesuaian dengan semua fasilitas pendidikan yang dibutuhkan atau siswa. Adaptasi tersebut berupa metode dalam pembelajaran daring. Metode pembelajaran daring ada 2, yaitu Sinkronus (*synchronous*) dan Asinkronus (*asynchronous*). Lain halnya disebutkan oleh Fordham University dalam Ariezka (2021). Fordham menyebutkan dalam pembelajaran daring, interaksi waktu dengan siswa terbagi menjadi 3 jenis pembelajaran yang dilaksanakan secara daring, yaitu Sinkronus (*synchronous*),

Asinkronus (*asynchronous*), *Hybrid Courses* atau *blended learning* (campuran lingkungan belajar).

Pengertian serta penjabaran dari Sinkronus (*synchronous*), Asinkronus (*asynchronous*), *Hybrid Courses* atau *blended learning* (campuran lingkungan belajar), yaitu:

1. Sinkronus (*synchronous*)

Synchronous Online Courses atau komunikasi online secara langsung adalah kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan secara *real-time* atau siswa mengikuti kelas secara langsung agar dapat berinteraksi di waktu yang bersamaan. Pembelajaran ini harus didukung dengan media *video conference* seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Skype*, dan lain-lain. Pada metode pembelajaran daring ini, guru dan siswa dapat melangsungkan sesi tanya jawab dan berdiskusi secara langsung di waktu yang bersamaan atau *real-time*. Haythornthwaite dan Kazmer dalam Ma'soem (2021) menyebutkan, pembelajaran secara sinkronus dapat membuat seorang siswa secara individu merasakan keberadaannya sebagai anggota dalam kelompok pembelajaran jika dibandingkan dengan seseorang yang hanya terhubung melalui jaringan internet atau secara *online*. Sisi kelemahan dalam sinkronus adalah ketersediaan kuota internet yang siswa miliki, kestabilan jaringan di setiap daerah yang berbeda, dan kondisi perangkat seperti baterai, memori dan lainnya.

2. Asinkronus (*asynchronous*)

Asynchronous Online Courses atau komunikasi online tak langsung adalah metode pembelajaran dimana keadaan siswa yang tidak mengharuskan siswa hadir secara langsung atau secara *real-time*. Materi atau tugas yang diberikan oleh guru dapat diterima atau direspon dalam jangka waktu tertentu dan dapat disesuaikan kapan saja sesuai dengan waktu siswa. Interaksi pembelajaran ini dilakukan dengan berbagai fasilitas seperti *e-mail*, *program e-learning*, aplikasi *chatting* (*WhatsApp*, *Line*, *Telegram* dan lain-lain). Metode pembelajaran ini memiliki fleksibilitas dan hal ini yang menjadi daya tarik seseorang untuk mengambil kursus/pembelajaran agar dapat disesuaikan dengan aktivitas lainnya. Kelemahan yang dimiliki metode asinkronus adalah hilangnya interaksi sosial berupa berdiskusi dan atau berdebat dengan siswa maupun guru. Serta dapat menimbulkan sikap apatis seorang siswa dikarenakan tidak adanya *feedback* dari seorang guru secara langsung.

3. *Hybrid Courses* atau *blended learning* (campuran lingkungan belajar)

Hybrid Courses atau *blended learning* (campuran lingkungan belajar) merupakan metode pembelajaran kombinasi dari sinkronus dan asinkronus.

1.6. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Daring

Menurut Pangondian dkk dalam Ariezka (2021), terdapat 3 faktor yang mempengaruhi pembelajaran daring, yaitu:

1. Teknologi

Secara khusus teknologi membawa faktor yang paling berpengaruh. Pengaturan jaringan sangat diperlukan saat melakukan pembelajaran secara sinkronus maupun asinkronus. Pembelajaran daring mengharuskan siswa untuk mempunyai akses internet yang kuat.

2. Karakteristik guru

Seorang guru merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pembawaan yang positif dari guru pada saat menyampaikan materi dapat memberikan efek positif kepada siswa saat menerima penjelasan guru. Selain itu, penguasaan seorang guru terhadap perkembangan teknologi juga membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

3. Karakteristik siswa

Pada saat pembelajaran daring, seorang siswa harus mengatur sendiri bagaimana dirinya harus belajar secara mandiri. Menurut Wang dalam Suwandi (2021), motivasi siswa dan strategi belajar siswa berdampak pada hasil pembelajaran siswa. Menurut Leidner dalam Suwandi (2021), siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung memiliki level kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang lainnya. Dengan kata lain, jika siswa mengikuti pembelajaran daring secara aktif maka siswa tersebut mampu untuk mendapatkan informasi atau materi tambahan dari berbagai macam sumber dan tidak terbatas pada materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan faktor-faktor sudah dijabarkan, bahwa faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain dan mendukung peranan dalam proses pembelajaran daring.

1.7. Dampak Pembelajaran Daring

Dengan adanya perkembangan teknologi di tengah kondisi Covid-19, memiliki dampak yang sangat besar dalam membantu aktivitas masyarakat. Dimana beberapa aktivitas menjadi terhambat, dikarenakan tidak diperbolehkannya berkerumun, bersalaman, dan harus saling menjaga jarak. Dampak perkembangan teknologi ini juga berpengaruh dalam bidang pendidikan. Dengan adanya kondisi ini, maka pembelajaran daring adalah pilihan terbaik untuk mengurangi penyebaran covid-19.

Maka dengan adanya perubahan kondisi, tentu terdapat dampak positif dan negatif dari pembelajaran daring.

1. Dampak positif pembelajaran daring

Menurut Heryan dalam Ariezka (2021), dampak positif dari pembelajaran daring adalah:

- 1) Mengetahui penggunaan teknologi lebih dalam

- 2) Membuat suasana pembelajaran lebih rileks dan mengurangi kejenuhan

- 3) Aman dari bahaya covid-19

Meidawati dalam buku Pohan (2020) juga berpendapat mengenai dampak positif dari pembelajaran daring, yaitu:

- 1) Dapat berdiskusi dan berkomunikasi antara guru dengan siswa secara efisien.
- 2) Tanpa adanya seorang guru, siswa dapat berinteraksi dan atau berdiskusi secara aktif dengan teman-temannya
- 3) Interaksi antara siswa, guru serta orang tua menjadi lebih mudah
- 4) Mempunyai sarana bagi guru untuk melaksanakan ujian atau pun kuis
- 5) Siswa dapat mengunduh sumber belajar yang diberikan guru serta siswa menerima materi tidak terbatas pada teks melainkan dapat menerima materi berupa gambar ataupun video
- 6) Memudahkan guru dalam membuat soal tanpa batas waktu.

2. Dampak negatif pembelajaran daring

Menurut Lamtiar dalam Rizqon (2020:397), dampak negatif dari pembelajaran daring adalah:

- 1) Penguasaan siswa dan guru dalam mempelajari teknologi dan informasi yang terbatas
- 2) Kurang memadainya sarana prasarana
- 3) Kurangnya akses internet di beberapa daerah
- 4) Minimalnya sebuah anggaran di dalam pembelajaran daring

1.8. Pembelajaran bahasa Jepang

Menurut Danasasmita dalam Triono (2015), terdapat alur dalam penyampaian materi bahasa Jepang, yaitu:

1. Pengantar (*dounyuu*)

Pada tahapan pertama pembelajaran bahasa Jepang, guru memberikan salam untuk memulai pembelajaran dan mengulas kembali materi yang telah disampaikan pada pembelajaran sebelumnya, untuk meningkatkan daya ingat siswa mengenai materi yang telah dipelajari. Kemudian guru memulai materi pada hari tersebut.

2. Latihan dasar (*kihon renshuu*)

Pada tahapan ini, siswa diberikan latihan dasar berupa kosakata ataupun kalimat baru dengan cara membaca dan atau menghafal. Guru memberikan materi dari tingkatan termudah hingga pada tingkatan tersulit dengan menggunakan berbagai macam metode ataupun media pendukung agar KBM dapat berjalan dengan baik

3. Latihan penerapan (*ouyou renshuu*)

Pada tahapan ini, kosakata atau kalimat baru yang sudah dihafal dipraktekan ke dalam latihan berupa membuat sebuah kalimat dengan berbagai situasi maupun kondisi. Hal ini

bertujuan agar siswa menguasai susunan pola kalimat yang benar dalam bahasa Jepang.

4. Simpulan pembelajaran (*matome*)

Pada tahapan terakhir, siswa mengulas materi yang telah disampaikan, kemudian siswa memberikan kesimpulan. Selain itu, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang kurang dipahami. Guru juga dapat memberikan kuis, penugasan ataupun ulangan harian sebagai tolak ukur dalam pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan.

2. Media Pembelajaran

2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sanjana dalam Imania (2019), Arsyad (2014) Mahnun dalam Bethan (2018), media berasal dari bahasa Latin “medius” yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Sedangkan media pembelajaran itu sendiri diartikan sebagai sarana penyampaian informasi pada proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran, penjelasan mengenai media akan dipersempit dan difokuskan pada fungsi media sebagai perantara penunjang KBM dalam membantu siswa menerima materi yang diberikan oleh guru.

Hal ini juga diungkapkan oleh Surayya (2012) dan Aghni (2018), yaitu media pembelajaran adalah perangkat yang tidak hanya sebatas alat, akan tetapi juga pada pemanfaatan lingkungan yang dirancang dengan sengaja untuk membantu dalam sebuah proses pembelajaran dan dapat berfungsi untuk memperjelas suatu materi yang disampaikan oleh guru.

2.2. Tujuan Menggunakan Media Pembelajaran

Menurut Ariani dan Ashadi dalam Bethan (2018), tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk menunjang guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa supaya materi yang ingin diberikan kepada siswa dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dipahami oleh siswa, serta pembelajaran jadi terasa lebih menyenangkan dan dapat menarik minat siswa dalam belajar.

2.3. Fungsi Media Pembelajaran

Sanjaya (2014) menjelaskan beberapa fungsi media pembelajaran dalam beberapa jenis, yaitu:

1. Fungsi komunikatif

Pada fungsi ini, dapat memudahkan interaksi dalam menyampaikan materi antara guru dengan siswa.

2. Fungsi motivasi

Fungsi ini digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan media bukan hanya mengandung unsur artistik.

3. Fungsi kebermaknaan

Pada fungsi ini, kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan aspek kognitif tingkat rendah, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa dalam menganalisis serta menciptakan aspek kognitif tingkat tinggi ke

dalam bentuk data dan fakta, serta meningkatkan sikap dan keterampilan.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Pada fungsi ini, guru berharap siswa memiliki persepsi yang sama atas materi yang disampaikan oleh guru.

5. Fungsi individualitas

Melalui fungsi ini diharapkan siswa dapat memenuhi minat serta gaya belajar yang berbeda.

2.4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Latri dalam Bethan (2018) menjelaskan jenis-jenis media yang dapat digunakan pada saat pembelajaran, yaitu: media grafis berupa gambar, foto, bagan, poster, dan lainnya; media 3D seperti model kerja, *mock up*, diorama; media proyeksi seperti *slide*, film, OHP, dan lainnya; dan menggunakan lingkungan. Lain halnya dengan Munadhi dalam Aghni (2018) dalam mengelompokkan media, yaitu:

1. Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi

Muneo dan kawan-kawan menjelaskan media pembelajaran dalam buku *Nihongo Kyoojuhoo*(1992:128-141), bahwa dalam pembelajaran bahasa Jepang terdiri dari visual sederhana, media proyeksi diam, media audio, media film dan komputer. Selain itu, Seels & Glasgow juga membagi media berdasarkan 2 klasifikasi, yaitu:

1) Media Tradisional

Media tradisional terbagi menjadi 8, diantaranya Visual dalam yang diproyeksikan, seperti: proyeksi dan *slides*; Visual dalam yang tak diproyeksikan, seperti: gambar, poster, dan grafik; Audio, seperti: rekaman piringan dan pita kaset; Penyajian multimedia, seperti: *slide* dan suara (tape); Visual dinamis, seperti: film dan televisi; Cetak, seperti: buku teks, modul dan majalah ilmiah; Permainan, seperti: teka-teki dan simulasi; Realia, seperti: model, *specimen* atau contoh, manipulatif (peta dan boneka)

2) Media Teknologi Mutakhir

Media teknologi mutakhir terbagi menjadi 2, yaitu: Media berbasis telekomunikasi, seperti: telekonferensi, kuliah jarak jauh dan Media berbasis mikroprosesor, seperti: komputer, interaktif, *compact disk*

2. Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan

Briggs dalam Sardiman (2014) mengemukakan pada pengelompokan ini lebih mengarah pada karakteristik siswa, tugas instruksional, bahan dan transmisi. Lalu ada 13 media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu objek, suara langsung, media cetak, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film rangkai, film gerak, televisi,

gambar, model, rekaman audio, pelajaran terprogram.

3. Klasifikasi Media Berdasarkan Indera yang Terlibat

Bertz mengemukakan bahwa terdapat 3 ciri utama dalam pembagian media, yaitu:

- 1) Ciri berdasarkan suara
- 2) Ciri berdasarkan visual, yaitu gambar, garis dan simbol
- 3) Ciri berdasarkan gerak

Selain itu, Bertz juga membedakan antara media siar (telekomunikasi) dengan media rekam (*recording*), sehingga terdapat 8 klasifikasi, yaitu media audio visual gerak, media gerak, media audio visual diam, media audio, media visual gerak, media cetak, media visual diam.

METODE PENELITIAN

Creswell dalam Sugiyono (2019:2) menyatakan, *research methods involve the form of data collection, analysis, an interpretation that research proposes for the studies*. Dimana kegiatan pada penelitian adalah untuk menyatukan data-data yang dibutuhkan dengan menggunakan metode rasional atau masuk akal, kemudian dianalisis menggunakan teori yang sesuai dan hasilnya dipresentasikan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2016:336), penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan suatu fenomena, peristiwa atau gejala.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Bugin (2001) menjelaskan, data primer adalah sebuah kegiatan pengambilan data dengan cara pengamatan dan pencatatan yang didapatkan secara langsung dari sumbernya dan menjadi bahan atau data utama bagi peneliti dalam melakukan suatu kegiatan penelitian. Sedangkan data sekunder menurut Arikunto (2006) adalah sumber data yang tidak langsung memberikan tambahan pelengkap terhadap data penelitian seperti foto, film, video, dokumen grafis berupa tabel, catatan, notulen rapat, jurnal, SMS dan lain sebagainya yang dapat menunjang data primer. Maka, peneliti menetapkan data primer adalah 1) hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang di SMKN 1 Magetan, 2) kuesioner yang telah disebarikan kepada siswa kelas XII BDP 4 dan XII OTP 2. Sedangkan data sekunder berupa dokumentasi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuesioner, dokumentasi serta wawancara. Kuesioner menurut Sugiyono (2016:199) adalah suatu teknik dalam pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pernyataan maupun pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Menurut Sugiyono, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Pada penelitian ini, kuesioner akan dibagikan secara *online* melalui *Google Form* kepada 60 siswa kelas XII OTP 2 dan XII BDP 4 sebagai responden.

Sugiyono (2015:329) juga menjelaskan mengenai dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan atau informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini adalah RPP pada tahun ajaran 2020/2021. Teknik wawancara pada penelitian ini adalah teknik wawancara bebas terpimpin. Wawancara bebas terpimpin menurut Arikunto (2013:199) adalah wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas, akan tetapi masih pada pedoman wawancara yang telah dibuat. Pertanyaan yang akan diajukan bisa berkembang pada saat pelaksanaan wawancara. Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Jepang.

Moleong (2011:248) menjelaskan analisis data yaitu suatu kegiatan menganalisis menggunakan cara menyusun data, memilahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan mendapatkan pola, mendapatkan data yang penting dan data yang dipelajari serta memutuskan apa yang dapat diceritakan pada orang lain. Miles & Huberman (2014:17) mengatakan dalam teknik analisis data pada kualitatif terdapat 4 kegiatan, yaitu:

1. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, peneliti mengolah dan mempersiapkan data untuk dianalisis. Langkah ini memerlukan transkrip wawancara, *scanning* materi, mengetik atau memilah data lapangan serta menyusun data kedalam jenis-jenis yang berbeda.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Pada tahapan ini, bentuk analisis digolongkan, diarahkan, serta membuang data yang tidak diperlukan dan mengorganisasikan data-data yang telah direduksi kemudian memberikan gambaran lebih tajam mengenai hasil pengamatan pada penelitian.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Pada tahapan ini, peneliti akan menganalisis dalam bentuk matrik, network, cart atau grafis. Pada penelitian kualitatif, penyajian data berupa uraian singkat, tabel, bagan dan hubungan antar kategori. Melalui penyajian data, maka akan terorganisir dan tersusun sehingga akan semakin mudah dipahami.

4. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Pada tahapan ini, peneliti akan menarik kesimpulan dan verifikasi. Pada kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti lain yang mendukung tahapan pengumpulan berikutnya. Kesimpulan pada penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang telah dijabarkan di awal pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 3 cara, yaitu kuesioner, dokumentasi serta wawancara. Pada kuesioner, peneliti membagikan kepada siswa secara *online* melalui *Google Form* pada tanggal 10 Desember 2021. Terdapat 60 responden yang terdapat pada kelas XII OTP 2 dan XII BPD 4 di SMKN 1 Magetan. Lalu,

pengumpulan data melalui dokumentasi adalah berupa RPP selama 1 semester pada tahun ajaran 2021/2022. Serta dilakukannya wawancara dengan guru bahasa Jepang yang sudah mengajar 3 tahun di SMK 1 Magetan oleh peneliti pada tanggal 10 November 2021.

Data yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan teori Miles dan Huberman yang melalui tahap reduksi data, penyajian data dan simpulan. Hasil data dari wawancara dengan guru yang didukung dengan dokumentasi dianalisis untuk menjawab rumusan masalah nomor 1, 2 dan 3. Sedangkan untuk rumusan masalah nomor 4 menggunakan kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa.

Berikut adalah hasil analisis yang telah dianalisis menggunakan teori Miles dan Huberman.

1. Proses pembelajaran secara daring siswa kelas XII di SMKN 1 Magetan

Selama masa pandemi, seluruh sekolah di Indonesia melaksanakan pembelajaran daring, tak terkecuali di SMKN 1 Magetan. Dalam proses pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di SMKN 1 Magetan sangat bergantung dengan perkembangan teknologi. Hal tersebut dijelaskan oleh guru melalui hasil wawancara yang dilakukan peneliti. Serta dari hasil kuesioner dengan 60 siswa yang menjadi responden menyatakan bahwa mereka melakukan pembelajaran secara daring selama masa pandemi berlangsung. Dikarenakan seluruh kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring, maka guru mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran daring secara maksimal.

Selama proses pembelajaran daring, guru menggunakan berbagai macam media pembelajaran daring dan metode pembelajaran guna menemukan media serta metode yang sesuai dengan pembelajaran daring. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang menjelaskan, bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring di SMKN 1 Magetan sebagian besar menggunakan media *video conference* seperti *Zoom Meeting* dan *Google Meet*.

Hal tersebut diperkuat dengan adanya hasil kuesioner yang dibagikan kepada siswa, dengan pertanyaan “Bagaimana Anda berinteraksi dengan guru dalam kegiatan belajar selama pelaksanaan pembelajaran daring?” dapat dilihat pada diagram berikut:

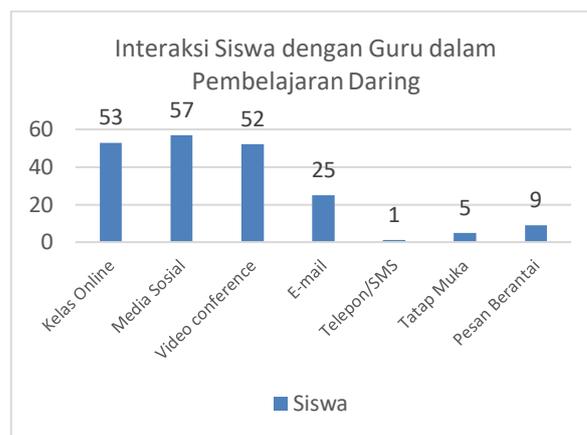


Diagram 1. Interaksi Siswa dengan Guru dalam Pembelajaran Daring

Berdasarkan diagram di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa ‘Media Sosial’ berada pada urutan pertama dalam interaksi antara siswa dengan guru dalam pembelajaran daring dengan sebanyak 53 siswa. Sedangkan terendah sebanyak 1 siswa memilih ‘Telepon/SMS’. Maka, dari hasil kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam interaksi antara guru bahasa Jepang dan siswa selama proses pembelajaran daring, guru lebih banyak menggunakan media sosial dalam berinteraksi dengan siswa. Salah satu media sosial yang digunakan guru untuk berinteraksi dengan siswa adalah *WhatsApp Group*.

Guru bahasa Jepang juga menjelaskan, selain berfungsi sebagai sarana komunikasi dengan siswa, *WhatsApp Group* juga digunakan sebagai pengumpulan tugas atau hasil belajar siswa. Apabila tugas siswa memiliki kapasitas data yang besar maka siswa mengunggah tugas tersebut melalui *Google Classroom*. Guru menggunakan *Google Form* untuk presensi, ulangan harian, UTS serta UAS. Lalu, untuk mengetahui pemahaman siswa atau hafalan siswa akan sebuah kosakata, guru menggunakan *Educandy*. Kemudian, untuk pemberian ataupun penyampaian materi, guru menggunakan infografis yang dibuat menggunakan *Canva*. Selanjutnya guru mengunduh dan membagikannya kepada siswa melalui *WhatsApp Group* berupa gambar dengan format JPEG dan atau PDF. Tujuan guru memberikan materi tersebut adalah agar siswa memiliki catatan berbentuk digital. Guru menyampaikan kepada peneliti, meski siswa sudah memiliki materi secara digital, guru tetap memberikan penjelasan kepada siswa melalui *WhatsApp Group*. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk tetap aktif selama proses pembelajaran daring dengan cara meminta siswa untuk mencari kosakata baru yang berkaitan dengan materi disetiap mempelajari atau memasuki bab baru. Siswa mencari kosakata menggunakan google dan menerjemahkan secara mandiri, kemudian siswa melakukan diskusi ke sesama siswa. Kemudian guru memberikan respon atas hasil kerja siswa.

Pembelajaran daring di SMKN 1 Magetan dilaksanakan dengan berbagai macam metode

pembelajaran. Dalam kuesioner pada pertanyaan “Bagaimana Anda melaksanakan pembelajaran daring?” yang ditujukan kepada siswa dapat dilihat pada diagram berikut:

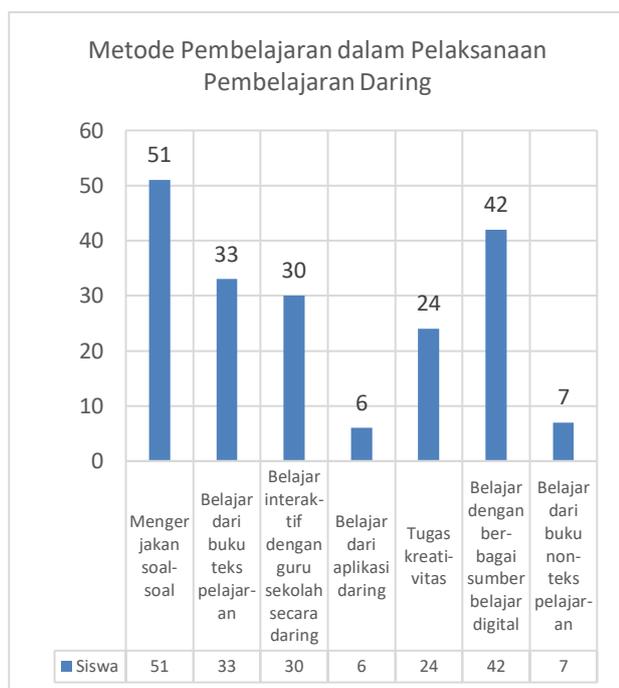


Diagram 2. Metode Pembelajaran dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran daring, ‘Mengerjakan soal-soal’ berada pada urutan pertama dengan sebanyak 51 siswa. Sedangkan terendah sebanyak 6 siswa menggunakan metode ‘Belajar dari aplikasi daring’. Beberapa aplikasi belajar daring yang biasa digunakan siswa adalah Zenius dan Ruangguru.

Lalu dari hasil dokumentasi berupa RPP selama 1 semester pada tahun ajaran 2021/2020 peneliti akan menjabarkan langkah-langkah dalam proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru di SMKN 1 Magetan, yaitu:

- 1) Untuk mengawali pembelajaran, guru mempersilahkan siswa untuk berdo’a
- 2) Menyiapkan sarana dan prasarana berupa HP/laptop dan koneksi internet
- 3) Siswa diminta untuk mengisi presensi *online* yang telah disiapkan oleh guru dengan menggunakan *Google Form*
- 4) Guru memberikan dan atau menjelaskan materi dengan membagikan *link Youtube* sebagai bentuk gambaran materi yang akan disampaikan oleh guru
- 5) Guru membagikan audio yang terdapat pada buku teks kepada siswa melalui *WhatsApp Group*
- 6) Siswa menyimak dengan seksama dan menuliskan kalimat atau ucapan yang didengar dari audio yang telah dibagikan oleh guru
- 7) Siswa saling memeriksa hasil kerja temannya

- 8) Siswa diminta guru untuk mempraktekan materi dan membagikan hasil kerjanya di *WhatsApp Group*. Jika diperlukan, guru akan membentuk kelompok kecil (2-4 siswa) pada saat siswa mempraktekan materi
- 9) Guru memberikan respon dari hasil kerja siswa
- 10) Siswa diminta guru untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan
- 11) Guru memberikan gambaran singkat mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya
- 12) Guru meminta siswa untuk berdo’a sebagai penutup pembelajaran

Selama proses pembelajaran daring bahasa Jepang, guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa pada saat menyampaikan materi. Sesekali guru menjelaskan materi menggunakan bahasa Jepang informal untuk melatih *listening* siswa agar terbiasa mendengar percakapan bahasa Jepang. Guru juga melaksanakan ulangan harian setiap kali menyelesaikan 2 bab dari buku teks secara *online* dengan menggunakan *Google Form*.

Pada pelaksanaan pembelajaran daring, guru memberikan tugas kepada siswa berupa pembuatan mini drama yang dilakukan secara berkelompok dengan anggota 3-5 siswa dan tugas tersebut dikumpulkan melalui *Google Classroom*. Tugas mini drama bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang diantaranya adalah mengetahui susunan pola kalimat yang baik dan benar serta mengetahui bagaimana pelafalan siswa dalam mengucapkan kalimat bahasa Jepang. Akan tetapi dalam penilaiannya, guru hanya menekankan pada naskah yang dibuat siswa dan hanya memberikan perbaikan-perbaikan pada penyusunan pola kalimat seperti partikel-partikel dalam sebuah kalimat ataupun narasi yang terdapat pada naskah. Selain itu, guru juga memberikan penilaian kreativitas siswa seperti penentuan latar atau *setting* (tempat, waktu, suasana dan situasi) yang disesuaikan dengan naskah dan alur mini drama.

Terdapat perbedaan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran antara luring dengan daring, yaitu waktu yang lebih singkat pada saat pelaksanaan pembelajaran luring dari pada pembelajaran daring. Pada saat pembelajaran luring, siswa melaksanakan pembelajaran selama 5 hingga 6 hari per minggunya. Sedangkan selama pembelajaran daring, rata-rata siswa melaksanakan pembelajaran daring selama 2 hingga 4 hari per minggu. Hal tersebut juga berlaku pada jam pelajaran per tatap muka. Saat pembelajaran luring, siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran kurang lebih selama 8 jam. Akan tetapi pada saat pembelajaran daring, kegiatan pembelajaran hanya berlangsung selama 1 hingga 6 jam per harinya.

2. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran daring siswa kelas XII di SMKN 1 Magetan

Media pembelajaran daring yang digunakan oleh guru dan siswa di SMKN 1 Magetan saat melaksanakan pembelajaran daring sangat bergantung dengan perkembangan teknologi. Hal tersebut

disampaikan oleh guru melalui hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti. Selain melalui wawancara, data juga diperoleh melalui dokumentasi berupa RPP selama 1 semester pada tahun ajaran 2021/2020 dan kuesioner yang telah disebarluaskan secara online kepada siswa sebagai responden.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa pada saat pembelajaran daring di SMKN 1 Magetan menggunakan beberapa media pembelajaran kepada siswa, yaitu buku teks, aplikasi *video conference* seperti *Zoom Meeting* dan *Google Meet*, sumber belajar digital seperti *e-book* dan *Youtube*, *Google Form*, audio dari buku teks, *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, *Edu Candy*, *Canva*, dan lain sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran daring tersebut disesuaikan dengan kondisi siswa di setiap kelas dan mata pelajaran. Seperti pada saat guru akan menyampaikan materi kepada siswa, guru-guru menggunakan media *video conference* seperti *Zoom Meeting* dan *Google Meet*. Keadaan tersebut dilakukan agar siswa dan guru dapat terhubung secara *real-time*. Sebagai alat komunikasi dengan siswa, guru memanfaatkan media sosial seperti *WhatsApp* dan *Telegram*. Sebagai informasi atau materi tambahan, guru membagikan *link Youtube* dan atau *e-book* yang dapat diakses secara *online* kepada siswa dan siswa dapat menyimak bersama-sama sesuai dengan materi yang akan dibahas. Untuk pengumpulan tugas dengan data yang besar, guru menggunakan *Google Classroom*. Selain itu, guru juga menggunakan media tambahan seperti *Canva* untuk mendesain materi menjadi lebih menarik. Serta guru menggunakan media permainan yang dapat dimainkan secara *online*, yaitu *Educandy*. Permainan tersebut hanya digunakan oleh guru untuk memberikan *drill* atau latihan kepada siswa dalam menghafal kosakata baru.

Berdasarkan hasil kuesioner dengan pertanyaan “Dengan digunakannya media pembelajaran daring tersebut oleh guru, menurut pendapatmu bagaimana?”, siswa memberikan alasan menggunakan media tersebut. Dapat dilihat melalui diagram.



Diagram 3. Alasan Siswa Menggunakan Media Tersebut

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa urutan pertama alasan siswa menggunakan media tersebut adalah ‘Mudah digunakan’ dengan sebanyak 47 siswa. Sedangkan terendah sebanyak 2 siswa memilih menggunakan media tersebut dikarenakan ‘Anjuran orang tua’. Maka dapat disimpulkan, kemudahan penggunaan aplikasi sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran daring. Selain itu, peranan guru dan sekolah dalam menentukan penggunaan media menjadi salah satu yang berpengaruh. Hal ini dikarenakan siswa harus mengikuti arahan dari guru agar pelaksanaan pembelajaran daring dapat berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan. Akan tetapi, guru ataupun sekolah juga harus memperhatikan media yang akan digunakan siswa apakah dapat dioperasikan sesuai dengan keadaan siswa.

3. Faktor pendukung dan faktor penghambat yang dialami oleh guru selama proses pembelajaran secara daring pada siswa kelas XII di SMKN 1 Magetan

Berdasarkan penelitian ini ditemukan beberapa faktor pendukung serta faktor penghambat yang dialami guru bahasa Jepang dalam pembelajaran daring di kelas XII OTP 2 dan XII BDP 4 di SMKN 1 Magetan. Melalui hasil wawancara dengan guru akan dijelaskan oleh peneliti sebagai berikut:

1) Faktor penghambat

Guru menjelaskan bahwa faktor penghambat terbesar bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran daring adalah siswa yang tidak tepat waktu pada saat jam pembelajaran. Meski jam pelajaran telah ditetapkan oleh pihak sekolah namun dengan tidak adanya tatap muka, siswa dapat melakukan aktivitas lain seperti membantu pekerjaan rumah dan atau mengantar orang tua atau saudara. Untuk menyiasati hal tersebut, saat sudah memasuki jam pelajaran bahasa Jepang guru bertanya secara acak kepada siswa agar mengetahui seberapa banyak siswa yang telah siap untuk mengikuti pembelajaran daring. Salah satu contoh pertanyaan tersebut adalah guru bertanya mengenai arti dari kosakata pada bab yang telah dipelajari.

Kemudian, guru juga menjelaskan faktor penghambat besar lainnya adalah pengurangan pada jam pelajaran selama pembelajaran daring dilaksanakan. Pada saat pembelajaran luring, satu jam pelajaran adalah 45 menit dalam sekali tatap muka. Akan tetapi, pada saat pembelajaran daring satu jam pelajaran menjadi 25 menit dalam sekali tatap muka. Hal ini berdampak pada penyampaian materi yang terkesan lebih terburu-buru agar semua materi yang ingin disampaikan pada hari itu dapat tersampaikan seluruhnya kepada siswa. Selain hal tersebut, hambatan dalam proses pembelajaran daring mengalami kendala dalam pelaksanaannya dan dianggap tidak efisien. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan ketersediaan paket data internet pada siswa, sehingga banyak siswa yang

tidak dapat mengikuti pembelajaran daring yang diadakan melalui *Zoom Meeting* ataupun *Google Meet*. Guna menyasiasi kondisi tersebut, maka guru bahasa Jepang lebih memaksimalkan komunikasi dengan siswa menggunakan media sosial seperti *WhatsApp Group*. Dengan alasan siswa lebih memilih untuk menyediakan paket data internet yang hanya digunakan untuk *chatting* dari pada paket data untuk *video conference*.

2) Faktor Pendukung

Faktor pendukung utama bagi guru dalam proses pembelajaran daring adalah jaringan koneksi internet dalam proses pembelajaran. Jika jaringan koneksi internet guru dan siswa berjalan lancar dan tidak terputus-putus, penyampaian materi yang dilakukan guru dapat tersampaikan dengan baik dan tidak adanya miskomunikasi antara guru dengan siswa. Kemudian, pemahaman siswa akan perkembangan teknologi juga menjadi faktor penting bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan, siswa tidak membutuhkan waktu lama untuk mempelajari media pembelajaran baru. Seperti pada saat guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat mini drama, siswa dapat mempelajari bagaimana cara untuk menggabungkan beberapa video yang sudah diambil dengan mudah dan cepat atau bagaimana cara mengedit sebuah video.

Siswa juga mempermudah guru bahasa Jepang dalam proses kegiatan belajar mengajar karena siswa kelas XII BDP 4 dan XII OTP 2 di SMKN 1 Magetan aktif bertanya dan berdiskusi dengan sesama teman baik dalam hal media pembelajaran maupun materi yang kurang dimengerti, serta siswa juga melakukan tanya jawab yang aktif dengan guru.

4. Faktor pendukung dan faktor penghambat yang dialami oleh siswa selama proses pembelajaran secara daring pada siswa kelas XII di SMKN 1 Magetan

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa kelas XII BDP 4 dan kelas XII OTP 2 di SMKN 1 Magetan dengan total 60 siswa, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam proses pembelajaran secara daring, yaitu:

1) Faktor Pendukung

a. Sarana dan prasarana yang memadai

Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh siswa untuk menunjang kelancaran pelaksanaan pembelajaran daring adalah tersedianya buku teks, *handphone* yang dapat dioperasikan secara lancar dan memiliki kapasitas penyimpanan yang besar, laptop, fasilitas paket data yang disediakan oleh orang tua maupun sekolah, dapat menyesuaikan provider kartu internet sesuai dengan keadaan daerah masing-masing, serta jaringan internet yang lancar di setiap daerah tempat siswa tinggal. Selain itu, lingkungan yang nyaman juga menjadi faktor penting dalam pelaksanaan pembelajaran daring seperti pengertian orang tua saat

mengetahui anaknya melaksanakan pembelajaran daring.

b. Pembelajaran yang menarik

Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tidak bersifat monoton atau membosankan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar dapat menarik minat belajar siswa pada saat pembelajaran daring.

c. Fleksibel dan efisien

Pelaksanaan pembelajaran daring dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Sehingga sangat memudahkan siswa dalam mengakses pembelajaran saat daring dan tidak mengharuskan siswa untuk datang ke sekolah.

d. Aplikasi yang menunjang pembelajaran daring

Dengan perkembangan teknologi, sudah banyak aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan minat dan bakat siswa sehingga dalam pembelajaran daring sangat mempermudah siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring. Serta mudahnya penggunaan aplikasi-aplikasi pembelajaran daring yang membuat siswa tidak menemukan kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

e. Rasa aman

Rasa aman yang tercipta dikarenakan tidak mengharuskan siswa keluar rumah pada saat pandemi demi memutus rantai virus corona.

f. Materi dan penugasan yang diberikan guru

Materi yang diberikan guru lebih mudah dipahami karena dapat dilihat dan didengar berulang kali melalui rekaman pada saat pembelajaran daring sedang berlangsung. Selain itu, memudahkan siswa untuk mengakses internet dalam mencari bahan ajar seperti *e-book*. Serta tugas-tugas ataupun latihan soal yang diberikan guru sangat membantu siswa dalam memahami materi. Kemudian batasan waktu dalam pengumpulan tugas yang diberikan guru sangat fleksibel.

g. Mudah nya berkomunikasi dengan guru dan teman-teman

Siswa dan guru dapat menggunakan media sosial yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun, sehingga sangat mempermudah komunikasi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa.

2) Faktor penghambat

a. Sinyal atau jaringan yang sulit

Kendala atau hambatan utama siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring adalah sinyal atau jaringan yang tidak stabil bahkan susah untuk mendapatkan sinyal di tempat tinggal siswa. Tidak semua wilayah yang berada di Magetan memiliki sinyal yang kuat.

b. Paket data internet

Dikarenakan kondisi pandemi sekarang ini seluruh sektor mengalami dampak yang sangat merugikan, tak terkecuali dalam bidang ekonomi. Hal ini berpengaruh kepada ketersediaan paket data internet siswa yang

tidak bisa tersedia setiap saat. Serta penggunaan paket data internet yang terlalu boros dikarenakan aplikasi penunjang pembelajaran daring hampir seluruhnya menggunakan data internet.

c. Waktu

Dikarenakan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring atau dilaksanakan di rumah, banyak siswa yang membantu pekerjaan rumah dan bahkan ada yang membantu orang tua bekerja seperti pergi ke sawah dan atau berjualan. Sehingga sangat sulit bagi siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan waktu yang sudah ditetapkan oleh sekolah.

d. Penyampaian materi

Penyampaian materi yang dilakukan guru terkesan terburu-buru yang diakibatkan oleh berkurangnya jam mata pelajaran. Selain itu, jaringan internet juga berpengaruh. Hal tersebut mengakibatkan terputusnya penyampaian guru dan dapat menyebabkan miskomunikasi dengan siswa. Hambatan lainnya adalah guru enggan untuk memberikan penjelasan kepada siswa dan hanya memberikan materinya saja.

e. Ruang penyimpanan *handphone*

Ruang penyimpanan pada *handphone* yang digunakan siswa untuk mengikuti pembelajaran daring sudah penuh dikarenakan banyaknya aplikasi yang harus diunduh untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran daring.

f. Perubahan signifikan

Dikarenakan perubahan yang terjadi secara dadakan dan signifikan, siswa memerlukan waktu untuk menyesuaikan kegiatan belajar mengajar dan hal ini mengakibatkan pada nilai siswa yang semakin buruk.

g. Bosan

Jika seorang guru tidak dapat menggunakan media yang bervariasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring, maka suasana dalam kegiatan belajar mengajar akan sangat membosankan bagi siswa dan siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar.

h. Merasa kesepian

Dikarenakan pembelajaran daring dilakukan di rumah, siswa sering merasa kesepian dikarenakan tidak adanya teman untuk saling bertanya secara langsung.

i. Kondisi rumah

Siswa tidak dapat berkonsentrasi pada saat kondisi di rumah tidak kondusif atau dalam keadaan bising.

pembelajaran dengan memberikan siswa soal-soal sebagai bentuk latihan siswa dalam menguasai materi yang telah diberikan oleh guru. Media yang digunakan guru bahasa Jepang dalam pembelajaran daring sangat bervariasi. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner, guru dan siswa menggunakan buku teks, aplikasi *video conference*, *e-book*, *Youtube*, *Google Form*, audio dari buku teks, *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, *Educandy*, dan *Canva*.

Pada penelitian yang telah dilakukan faktor penghambat bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran daring, yaitu siswa yang tidak tepat waktu pada saat jam pembelajaran, jam pelajaran yang dikurangi sehingga membuat guru kesulitan dalam menyampaikan seluruh materi dengan waktu yang terbatas dan terkesan terburu-buru. Selain itu terdapat beberapa faktor pendukung bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu jaringan koneksi internet berjalan lancar, serta siswa yang mengikuti perkembangan teknologi sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mempelajari media pembelajaran baru yang digunakan oleh guru. Serta siswa yang aktif bertanya dan berdiskusi pada saat pembelajaran daring berlangsung.

Selain faktor penghambat dan faktor pendukung yang dialami oleh guru, siswa juga memiliki faktor penghambat serta faktor pendukung. Faktor pendukung terbesar bagi siswa adalah sarana dan prasarana yang dimiliki siswa. Selain itu, pembelajaran dilaksanakan secara efisien dan fleksibel sehingga memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Faktor pendukung tersebut, terdapat beberapa faktor penghambat terbesar bagi siswa adalah sinyal atau jaringan internet yang dapat berubah sewaktu-waktu, serta paket data internet yang dimiliki siswa. Selain itu, penyampaian materi yang dilakukan guru yang terkesan terburu-buru karena berkurangnya jam pelajaran, ruang penyimpanan *handphone* yang kurang, perubahan signifikan antara belajar tatap muka dan daring.

SARAN

Saran bagi peneliti selanjutnya adalah peneliti dapat memperluas lingkup penelitian agar mendapatkan hasil yang lebih sesuai dengan keadaan, selain itu peneliti dapat menambah responden lebih luas lagi dan melihat dari segi perbedaan pembelajaran tatap muka dan daring. Saran bagi guru bahasa Jepang agar lebih menggunakan media pembelajaran daring yang lebih beragam, melakukan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mengutamakan keaktifan siswa selama pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. Dalam: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173/10899>. (diakses pada 22 November 2021).
- Ariezka, V, dkk. 2021. Persepsi Guru dan Siswa Terhadap Dampak Pembelajaran Secara Daring di Masa Pandemi Covid-19 Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Adhyaksa I Kota Jambi. Dalam: <https://repository.unja.ac.id/15740/> (diakses tanggal 09 November 2021).

PENUTUP SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan, yaitu pada proses pembelajaran di SMKN 1 Magetan berjalan dengan sangat baik. Pada proses pembelajaran daring, guru menggunakan metode

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Hlm 130.
- _____. 2013. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astini, NKS. 2020. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Lampuhyang*, 11(2):13-25.
- Aziza, Farida Nur dan Muhammad, Y. 2021. Peran Orang Tua dalam Membimbing Anak pada Masa Study From Home Selama Pandemi Covid19. Dalam: <https://urbangreen.co.id/proceeding/index.php/library/article/view/20> (diakses pada 10 November 2021)
- Bethan, Zumiati A.R. 2018. Identifikasi Media Bersumber Lingkungan dan Kualitasnya Sebagai Bahan Ajar pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII A Semester 1 di SMP Negeri 03 Batu. Dalam: <http://eprints.umm.ac.id/44271/>. (diakses pada 23 November 2021).
- Bugin, Burhan. 2001. *Metode Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Surabaya: Airlangga. Hlm 128.
- Clark, R., & Mayer, R. 2011. *E-Learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Son.
- CNN Indonesia. 2021. Jejak Pandemi Covid-19, dari Pasar hingga Mengepung Dunia. Dalam: <https://www.cnnindonesia.com/internasional/20210804100935-113-676183/jejak-pandemi-covid-19-dari-pasar-hingga-mengepung-dunia/2>. (diakses pada 07 Januari 2022).
- Detik News. 2020. Kapan Sebenarnya Corona Pertama Kali Masuk RI?. Dalam: <https://news.detik.com/berita/d-4991485/kapan-sebenarnya-corona-pertama-kali-masuk-ri> (diakses pada 8 Agustus 2021).
- Eko, Kuntarto. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi, *Jurnal Indonesian Language Education and Literature*. Vol. 3, No. 1. Hlm. 99-110.
- Hanafy, Muh. Sain. 2014. Konsep Belajar dan Pembelajaran. Dalam: http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pondidikan/article/view/516. (diakses pada 19 November 2021).
- Hasanah, Nurhandayani, M. Sobry, dan Erna Anggraini. 2021. Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Dalam Perspektif Strength, Weakness, Opportunities, Threats (SWOT): Studi di SD Negeri 42 Ampenan. Dalam: <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/3368> (diakses pada 11 November 2021).
- Husamah, dkk. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang. Hlm. 285.
- Imania, K.A.N dan Siti Khusnul. 2019. Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. Dalam: <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/etik/article/view/445/pdf>. (diakses pada 20 November 2021).
- Maulana, Hutomo Atman. 2020. Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Praktik di Pendidikan Vokasi. *Jurnal Pendidikan*, Volume 7, Nomor 2.
- Ma'soem, Ceppy Nasahi. 2021. Sinkronus dan Asinkronus dalam Pembelajaran Daring. Dalam: <https://masoemuniversity.ac.id/berita/sinkronus-dan-asinkronus-dalam-pembelajaran-daring.php>. (diakses pada 22 November 2021).
- Miles, M. B & Huberman, A. M. 2014. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press).
- Moleong, L. J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moore, dkk. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*. Dalam: <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>. (diakses pada 28 November 2021).
- Muneo, Kimura dkk. 1992. *Nihongo Kyoojuhoo*. Tokyo: Oofusha.
- Nugraha, Wanto Adi. 2009. E-learning VS I-learning. Dalam: <http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2007/11/wanto-e-learningdoc>. (diakses pada 22 Oktober 2021).
- Ong, C.-S., Lai, J., & Wang, Y. 2004. Factors affecting engineers' acceptance of asynchronous e-Learning systems in high-tech companies. *Information & management*. Hlm. 795-804.
- Pohan, Albert Efendi. 2020. Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah. Dalam: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=s9bsDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=pengertian+pembelajaran+daring+menurut+para+ahli&ots=CsWTVaLnKh&sig=TL3MA_hxKYeHzuTbGWBM5IBHGck&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false. (diakses pada 12 November 2021).
- Pranita, Ellyvon. 2020. Diumumkan Awal Maret, Ahli: Virus Corona Masuk Indonesia dari Januari. *Kompas*. Dalam: <https://id.wikihow.com/Mengutip-Artikel-Berita-Daring-dalam-Gaya-Kutipan-APA> (diakses pada tanggal 22 Oktober 2021)
- Prastya, Abi. K. 2012. Proses Pembelajaran Musik Bagi Kelompok Band Just 4_U di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta. Dalam: <https://eprints.uny.ac.id/8120/>. (diakses pada 24 November 2021).
- Putri, Yunefi Setyo. 2021. Analisis Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Mata Pelajaran Bahasa Jepang MA Banu Hasyim Waru. Dalam: <https://digilib.unesa.ac.id/detail/eyJpdiI6Im1KS3RCRmdpeGdEdVozSzBkd014VkE9PSIsInZhbnV1IjoiaHhPbVNHWUtcL3JWJVNkRG5PaGJpM25DOUJyUVZCTjliQINcL09XTzdYNIzrcFFpb2hU>

- Q3BGRWIXSk1RWWluQWtCIiwibWFjIjoiM2JlMjMwZmM5NTNjMmQ0ZTJhMzZmZmQ0MTg1M2Y0NzY0MTBINWQxZDQ1M2M2ZTMwNjNkNzk1ZDJmM2UxYTczOSJ9. (diakses pada 8 Oktober 2021).
- Republik Indonesia. 2003. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, cet. 1; Jakarta: BP Panca Usaha. Hlm. 4.
- Riana, Friski. 2021. Setahun Pandemi Covid-19, Ini Aneka Kebijakan Pemerintah dan Kritiknya. Tempo. Dalam: <https://nasional.tempo.co/read/1437725/setahun-pandemi-covid-19-ini-aneka-kebijakan-pemerintah-dan-kritiknya>. (diakses pada 10 November 2021).
- Rinakit, Kartika. 2018. Model Pembelajaran Daring Mata kuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Dalam: <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce/article/view/3/pdf> (diakses pada 12 Januari 2022).
- Rizqon, Aji Syah Halal. 2020. Dampak Covid-19 pada Pendidikan Indonesia: Sekolah, Keterampilan dan Proses Pembelajaran. Jurnal Budaya Sosial dan Syar'i. Jakarta: FSH UIN Syarif Hidayatullah Vol. 07, no. 5, hlm. 397-398.
- Rohmawatiningsih. 2013. Pelaksanaan Proses Pembelajaran Matematika Kelas VIII Homeschooling kak Seto Semarang. Dalam: <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/1664/>. (diakses pada 21 November 2021).
- Rustaman, N. 2001. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.
- Sagala, Syaiful. 2009. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2014. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, Arief. 2014. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Situs Resmi Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). Dalam: <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-19/>. (diakses tanggal 07 Oktober 2021).
- Sugiyono. 2016. Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- _____. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2019. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Surayya, L, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. Dalam: <http://pasca.undiksha.ac.id>. (diakses pada 20 November 2021).
- Sutikno, M. Sobry. 2021. Strategi Pembelajaran. Indramayu: Penerbit Adab.
- Suwandi, Irene Aulianinda. 2021. Proses Pembelajaran Daring Bahasa Jepang. Vol. 05 No. 2, hlm 398-410. Dalam: <https://digilib.unesa.ac.id/detail/eyJpdiI6IisrT1ZtSUtHY1wvZGIXQIVveXE0eThRPT0iLCJ2YWx1ZSI6IlwvUFdVZlBVRWcwaDg1ZlNvcVZLMIA4QzIgdUIwd3lUWGlRUEtMdlNGbjlGK1V0ZzNqaVlleXpRcUdwdGcyUUgwIiwibWFjIjoiMTM0OGE4ODM2Nm0YjNiYTczZDNiYzY5M2Q4ZWl1Yjc4YmRIYTIxNmNkZDUwZDgxMzY5MmFhOTA5OWI0M2JmNiJ9>. (diakses pada 24 Oktober 2021).
- Stockley, D. 2003. E-Learning Definition and Explanation. Dalam: <http://derekstockley.com.au/e-Learning-definition.html>. (diakses pada 10 Oktober 2021).
- Triono, Edi. 2015. Analisis Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Bukateja. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- UNESA. 2000. Pedoman Penulisan Artikel Jurnal. Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.

