

Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Online Bahasa Jepang Saat Pandemi

Dimas Prayogo Waluyo

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Surabaya
dimaswaluyo16020104075@mhs.unesa.c.id

Abstract

For almost 2 years, Indonesia has experienced a pandemic that has made the joints of life seem to be on the verge of collapse. However, the world of education must not compromise with this extraordinary event. The Ministry of Education, Culture, Research, and Technology of the Republic of Indonesia is currently conducting distanced learning or what is known as online education. Being in this new ecosystem, the demographic and geographical problems in Indonesia are still clichéd rhetoric. The nation has homework to accelerate the development of internet networks to remote areas. Literacy intelligence is a mission that still has to be generic today. speaking of the discipline of Japanese Language Education in Indonesia, learning is often held online or hybrid due illiteracy is still a horrific scourge besides the corona virus outbreak. Leveraging science and technology is aimed at designing the form of virtual classrooms and supported by video-conferencing applications. This combination can support the continuity of education in Indonesia. Recently, the number of COVID-19 cases has been decreasing. Henceforth, this nation's education will recover in time and we are ready to jump out of the circle.

Keywords: Coronavirus, Japanese Study Session, Science and Technology, Virtual Classroom

要旨

インドネシアはほぼ2年間、パンデミックを経験しており、生命の関節が崩壊の危機に瀕しているように見える。しかし、教育の世界はこの特別な出来事で妥協してはならない。インドネシア共和国の教育文化研究技術省は現在、遠隔学習またはいわゆるオンライン教育を実施する。この新しい生態系の中にいることで、インドネシアの人口統計学のおよび地理的問題は依然として決まり文句の修辞法である。国は遠隔地へのインターネットネットワークの開発を加速するための宿題を持っている。識字知性は、今日でも一般的でなければならぬ使命する。インドネシアの日本語教育の分野について言えば、学習はオンラインで行われることが多く、ハイブリッドであるため、非識字はコロナウイルスの発生以外に依然として恐ろしい惨劇する。科学技術の活用は、仮想教室の形式を設計することを目的としており、ビデオ会議アプリケーションによって助成である。この組み合わせは、インドネシアの教育の継続を激されるようにできた。最近、COVID-19の症例数は減少されている。今後、この国の教育はやがて回復し、輪から抜け出す準備ができています。

キーワード: コロナウイルス、科学、仮想教、日本語勉強会

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan persiapan yang telah digagas oleh guru, bersifat menarik serta menyampaikan informasi tentang persiapan siswa menghadapi tujuan (Dimiyati, 2006). (Hamalik, 2005) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah kombinasi yang meliputi unsur-unsur humanis, material, fasilitas, prosedur yang menjadi reaksi berantai untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Disebutkan dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pembelajaran adalah proses ilmiah antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu ekosistem pembelajaran. Pembelajaran secara daring sudah diterapkan sejak 16 Maret 2020 di Indonesia. Para pengajar serta murid dihimbau untuk

menggunakan aplikasi seperti; *Google Classroom*, *ZOOM*, dan *Google Meet*. Ketiga aplikasi tersebut akan menjadi fokus pada penelitian kali ini. Penelitian ini adalah wujud dari rasa penasaran terhadap terjadinya fenomena 'Belajar Dari Rumah' yang berimbas dari kenaikan kasus Covid-19 di Indonesia. Tujuan diadakan penelitian ini adalah mengetahui sejauh mana sistem Pembelajaran Jarak Jauh akan efektif untuk digunakan. Manfaat penelitian ini adalah penerapan ketiga aplikasi tersebut kedalam tiap jenjang pendidikan. Setiap jenjang sekolah kini dapat melaksanakan *e-learning* atau istilah yang digunakan saat ini adalah pembelajaran *daring* atau pembelajaran dalam jaringan. Dengan zaman yang makin maju, teknologi terbaru kini makin terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat. Dengan adanya pandemi ini, masyarakat

mau memanfaatkan teknologi secara maksimal. (Sukmadinata, 2007), mengungkapkan bahwa makna huruf *e* dalam *e-learning* tidak hanya sebuah singkatan *electronic* saja namun berkembang menjadi *experience* (pengalaman), *extended* (perpanjangan), serta *expanded* (perluasan). Kata *electronic* berarti memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran yang berarti melibatkan kinerja perangkat keras, perangkat lunak, proses elektronik yang lain.

Experience adalah pengalaman yang didapat saat belajar. pada suasana yang bisa dibilang genting, kita mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar. Memanfaatkan aplikasi ZOOM & Google Meet untuk mengadakan kelas daring setiap kegiatan belajar. Saat mengkoordinasi tugas pekerjaan rumah sering juga menggunakan grup *Whatsapp* kelas. Untuk jenjang pendidikan SMK atau SMA umumnya menggunakan kelas virtual berbasis *Google Classroom*.

Extended di sini berarti perpanjangan kesempatan belajar bagi siswa. Tidak selalu terpaku dalam kurikulum yang sedang berlaku saat ini. Perpanjangan kesempatan di sini juga bermakna bahwa batas akhir yang diberikan guru terhadap siswa-siswanya tidak lagi begitu dipaksakan dikarenakan fleksibilitas kelas daring yang memudahkan siswa melakukan kegiatan di luar setelahnya.

Expanded artinya adalah **perluasan**, menurut peneliti di sini bermakna pembelajaran daring secara terbuka berlaku bagi setiap siswa untuk memudahkan mencari referensi untuk tugas-tugas yang sedang mereka kerjakan. serta memudahkan pengajar untuk mencari sumber materi ajar secara luwes sesuai kurikulum yang sedang diterapkan saat ini. Diharapkan juga siswa dapat mengekspresikan diri mereka sendiri sehingga dapat membawa dampak positif bagi diri sendiri juga bagi wali murid para guru yang menjadi tongkat suksepsi pendidikan daring di seluruh penjuru negeri hingga kini. Kurikulum Bahasa Jepang yang diajarkan di Indonesia merupakan hasil kolaborasi antara Kementerian Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia bersama The Japan Foundation. Kurikulum yang digunakan SMA masuk pada tingkatan pemula. karena itu, pendekatan yang bisa digunakan adalah pendekatan formal, behavioristik, serta integral. Konsep pembelajaran Bahasa Jepang tingkat dasar yang dapat dilakukan saat pandemi adalah melalui kelas daring. Dalam kelas daring jika diadakan oleh Sekolah Menengah Atas yang menyelenggarakan Bahasa Jepang meliputi metode terjemahan, partisipatoris, serta integratif. (Suhanto, 2018), juga menyatakan

bahwa teknik pembelajaran bahasa asing tingkat pemula menggunakan teknik; a) *listen and repeat*, b) *listen and do*, c) *question and answer*, d) *substitution*, e) kegiatan berpasangan (*in-pair*), f) ceramah (*discourse*). (Iskandarwassid Dan Sunendar, 2013), menyatakan suatu teknik penyajian materi pelajaran adalah suatu bentuk pemahaman tentang berbagai aturan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selain itu, teknik penyajian pelajaran adalah sarana penyampaian yang mampu dikuasai oleh siswa di dalam kelas sehingga siswa dapat meresapi, menerima, mengerti serta menerapkan dengan baik. (Danasasmita, 2009), mengungkapkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang secara umum dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

1. Pengantar (導入/*dounyuu*)

Pengantar merupakan tahap awal daripada kegiatan belajar mengajar tersebut. Biasanya, pada saat itu pengajar memberikan salam (あいさつ *aisatsu*) menyampaikan beberapa ringkasan materi sebelumnya bilamana ada pokok-pokok materi sebelumnya yang perlu diulas sejenak. pada tahap awal kegiatan belajar mengajar kerap kali pengajar mengenalkan diri di hadapan murid-murid begitu juga murid-murid memperkenalkan diri balik kepada pengajar. Kegiatan pembuka ini dalam Bahasa Jepang dinamakan *jikoshōkai* (自己紹介/*じこしょうかい*).

2. Latihan dasar (基本練習/*kihon renshuu*)

Latihan dasar dilakukan setelah siswa mengetahui garis besar hal-hal penting yang menjadi pokok utama pada materi yang akan diajarkan, serta mengetahui sasarannya. Guru biasanya akan memberi *pre-test* yang berkaitan dengan pengucapan, arti kata atau kalimat atau ungkapan penggunaannya. Materi yang diberikan mulai materi yang secara bertahap menuju materi yang lebih sulit. Guru juga harus mempertimbangkan apakah perlu menggunakan alat bantu dalam media pembelajaran.

3. Penerapan (応用練習/*ouyou renshuu*)

Latihan penerapan bahasa Jepang dilakukan dengan tujuan siswa dapat menggunakan kosa kata, pola kalimat, ungkapan, atau percakapan yang sudah diajarkan pada 2 tahap sebelumnya sehingga siswa diharapkan dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang pada momen yang mendekati keadaan sesungguhnya.

4. Simpulan (まとめ/*matome*)

di tahapan inilah guru mengulas kembali secara singkat materi yang telah diajarkan. Bila dirasa perlu maka guru kembali menerangkan pokok materi kepada siswa yang kurang mengerti. Setelah itu dilakukanlah evaluasi. Hasil penilaian ini berguna sebagai *benchmark* untuk perbaikan materi selanjutnya. Jenis evaluasi bisa berupa *post-test*, kuis, pekerjaan kelompok sebagainya. Lalu murid dihimbau untuk membuat laporan singkat berisi simpulan dari evaluasi yang sudah dikerjakan sebelumnya.

METODE

Metode yang digunakan adalah Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif. (Arikunto, 2013), mengemukakan bahwa metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data-data penelitian. (Sugiyono, 2013), menyatakan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah, peneliti sebagai kunci. Namun menurut (Moleong, 2014), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berfokus dalam memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, orientasi, sifat, dsb. secara holistik dalam bentuk deskripsi dengan melibatkan konsep kata atau bahasa dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Adanya upaya pemaparan semua data yang telah diperoleh sehingga dapat ditarik sebuah benang merah yang kemudian menggambarkan suatu peristiwa saat suatu objek penelitian dapat dijelaskan dalam bentuk tulisan yang dapat dipertanggungjawabkan secara moral.

Kemudian, penelitian secara deskriptif merupakan metode penggambaran suatu karakteristik suatu objek atau fenomena yang akan diteliti. Metode penelitian Deskriptif-Kualitatif terdapat untuk menguraikan menafsirkan data yang bersangkutan dengan fenomena yang sedang terjadi di masyarakat. Sumber data bisa didapat dari variabel yang saling berhubungan serta fakta yang bertentangan dengan suatu kondisi, sebagainya. Selain penjelasan di atas, ada pula langkah-langkah yang wajib dilaksanakan guna mendapatkan hasil penelitian terkini, antara lain;

- (1). Mencari tema,
- (2). Mencari materi pendukung pengujian objek,
- (3). Menguji objek penelitian,
- (4). Menjelaskan detail dari pengujian objek penelitian,
- (5). Menulis simpulan

PEMBAHASAN

Nama Aplikasi	Sin- gle- Sig- n- On	Merek am Layar/ Bagik an Layar	Go- gle drive	Ch- at	Vid- eo- Call	Paket gganan	Berlan-
ZOOM	✓	✓	✗	✓	✓	✓	
Google Meet	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Google Classroom	✓	✗	✓	✓	✗	✗	

Tabel 1. Perbandingan fungsi fitur yang terdapat dalam aplikasi yang diuji.

Hingga detik ini, dunia masih dilanda pandemi Covid-19, walaupun sudah beralih status menjadi wabah endemi, kondisi ini sangat berpengaruh pada seluruh aspek kehidupan. Dunia pendidikan adalah salah satu sektor yang paling mengalami dampak pandemi ini. Hanya sekolah di kawasan "Zona Hijau" yang dapat melakukan pembelajaran tatap muka terbatas pada tahun pertama pandemi bergejolak. Satu-satunya opsi agar pendidikan di Indonesia tetap berlanjut adalah dengan melaksanakan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Dengan jaman yang semakin maju, dan teknologi canggih sekarang semakin terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat. Diharapkan dengan adanya pandemi ini, masyarakat mau memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin. Berlandaskan latar belakang yang tertuang dalam artikel ini, maka pembahasan akan berfokus pada objek penelitian yang berupa aplikasi Google Meet, Google Classroom, dan ZOOM. Ketiga aplikasi ini dapat diunduh melalui Playstore (Android) dan App Store (Apple).

Sedangkan bagi pengguna sistem operasi Windows bisa diunduh melalui browser ataupun Microsoft Store. Sebelum beranjak lebih lanjut dalam isi pembahasan, ada baiknya mengetahui kata-kata yang mungkin terdengar asing. Kata daring merupakan akronim "dalam jaringan" yang berarti secara online, sedangkan luring adalah akronim dari "luar jaringan" atau pembelajaran tatap muka atau offline. Lalu ada kata "sub-menu" yaitu kumpulan menu-menu yang ada di dalam menu utama sebuah aplikasi. Di dalam sub-menu juga menyediakan opsi perintah sama layaknya opsi perintah yang ada di menu utama sebuah aplikasi pada gawai.

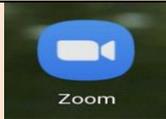
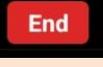
1. Pembelajaran Daring Bahasa Jepang Dasar Melalui ZOOM

Zoom merupakan aplikasi *video-conference* yang berbasis panggilan video dengan bergantung pada

layanan internet berkecepatan tinggi. Umumnya, seluruh jenjang pendidikan di Indonesia menggunakan aplikasi ini dalam kegiatan belajar dari rumah. Aplikasi ini sejatinya sudah sejak lama dipercaya perusahaan maupun instansi pemerintah untuk menjalankan rapat secara daring, sehingga guru dan murid tidak perlu ragu dengan fitur-fitur yang sudah disediakan oleh pihak ZOOM. Dalam aplikasi ini, host diberi kewenangan untuk mematikan mikrofon, membagikan tampilan layar (Share-Screen) dan menjadikan peserta lain sebagai co-host. Peserta juga dapat mengganti latar belakang dengan wallpaper yang sudah tersedia maupun menggunakan foto yang ada di galeri, serta mengubah rona kulit wajah agar terlihat lebih cerah saat kelas online. Dalam praktiknya, penggunaan ZOOM pada saat melakukan rapat bersama para dosen serta pada saat menjalankan mata perkuliahan Bahasa Jepang yang diadakan oleh jurusan. Materi tingkat dasar yang akan digunakan adalah Aisatsu (あいさつ/salam) dalam bahasa Jepang. Mizutani (dalam Pratita et al., 2018) mengemukakan bahwasannya sebuah aisatsu merupakan ungkapan yang dipergunakan untuk menjalin benang merah antar manusia, atau demi menjaga hubungan baik sesama manusia, atau sebagai ungkapan dalam mengemukakan bahasa, serta bukan sekedar menyampaikan emosi atau informasi melalui bahasa. Pada saat memulai sesi perkuliahan, pengajar akan menyampaikan Pengantar (導入/dounyuu). Yaitu dosen memperkenalkan dirinya, lalu diikuti para mahasiswa yang memperkenalkan diri. Setelah itu dosen akan mengenalkan materi yang akan di ajarkan. Biasanya pada pertemuan kedua, pemateri akan memberi latihan dasar (基本練習/kihon renshuu), jadi mahasiswa akan mengerjakan serangkaian tugas dengan deadline yang sudah disepakati sebelumnya. Pada latihan dasar, akan di visualisasikan PowerPoint yang berisi materi perkuliahan dengan menggunakan fitur “share-screen” yang ada di dalam menu utama ZOOM. Mahasiswa cukup berpartisipasi dengan menyimak, bertanya, dan mencatat materi yang ada di layar. Untuk latihan penerapan (応用練習/ouyou renshuu), pemateri membiasakan para peserta didiknya untuk praktik apabila ada materi yang berupa dialog. Terakhir, pengajar akan menerangkan pokok pertanyaan bila dirasa ada materi yang kurang dipahami peserta didik. Lalu akan menjelaskan sedikit materi berikutnya serta memberi evaluasi. Tahap ini merupakan Simpulan Pembelajaran (まとめ/matome). Mengambil contoh materi Salam (Aisatsu), pengajar akan menyampaikan materi ini sebagai Pengantar (導入/dounyuu) yang biasanya diterangkan saat pertemuan pertama. Kali ini, pembelajaran Salam dalam Bahasa Jepang akan disajikan dalam pengantar yang akan selalu di ulang

setiap ada perkuliahan. Namun sebelum sampai pada simulasi materi perkuliahan melalui ZOOM, ada langkah-langkah yang harus di tempuh. Pertama-tama, ketika membuka ZOOM pada layar utama, pastikan kamera dan microphone dalam keadaan aktif. Lalu, tekan tombol Share berwarna hijau di tengah, submenu dengan berbagai *command* yang bisa dipilih sesuai kebutuhan. Namun, kali ini pilih “Screen” atau layar untuk mentransmisikan ke layar utama perangkat (kali ini menggunakan tablet sebagai perangkat pengujian aplikasi). Sebelumnya, sudah disiapkan buku teks Nihongo Raku-Raku bab 1 : あいさつ (Salam) yang sudah tersimpan di dalam “penyimpanan awan” Google Drive yang ada di dalam Google Classroom. Sesudah layar utama ZOOM bisa menampilkannya, maka dimulailah sesi kelas. Dengan materi yang dipresentasikan melalui ZOOM, para peserta kuliah dapat menyimak, mendengarkan, bertanya, menjawab dan berdiskusi dengan pengajar tanpa ragu. Lebih lanjut, akan disajikan gambar & tabel berisi data yang berhubungan dengan aplikasi ZOOM. Visual materi ungkapan salam yang sering diucapkan dalam kehidupan bermasyarakat, maka digunakan ‘Selamat Pagi’, ‘Selamat Siang’, dan ‘Selamat Malam’ yang ada di dalam bahasa Jepang. Pengajar membuka interaksi mengucapkan salam *Ohayou Gozaimasu* (Selamat Pagi) yang kemudian peserta membalas salam juga dengan mengucapkan *Ohayou Gozaimasu*. Langkah berikutnya, pengajar melontar kan pertanyaan, misalnya, “*Ohayou Gozaimasu* berarti Selamat.....?”, dosen pengajar memberikan jeda sejenak membiarkan para peserta perkuliahan berpikir untuk memberikan jawaban yang diminta pengajar (selamat pagi). Sebelumnya, dosen pengajar yang juga berperan sebagai *host* mengatur *microphone* seluruh peserta menjadi nonaktif secara *default* agar tidak ada suara lain yang tidak diinginkan masuk, mengganggu sesi perkuliahan. Peserta kuliah diperkenankan untuk menekan ikon *microphone* aktif bila ingin menyampaikan jawaban. Bila dirasa tidak ada seorang peserta yang memberi interaksi dengan menyampaikan jawaban, maka pengajar akan melanjutkan dengan menjawabnya sendiri. Maka pengajar akan berujar “*Ohayou Gozaimasu* berarti **Selamat Pagi**”, aksi yang dilakukan pengajar dimaksudkan untuk mendapatkan interaksi kembali dengan para peserta kuliah Bahasa Jepang melalui ZOOM. Interaksi yang di inginkan berupa partisipasi peserta perkuliahan, dikarenakan di dalam kelas Bahasa Jepang yang sesungguhnya di ruang kelas memang diperlukan interaksi yang lumayan intens, baik antar mahasiswa maupun dengan dosen pengajar. Kembali pada materi *aisatsu*, pada penyampaian salam berikutnya juga berlaku pola pertanyaan yang sama, seperti mengucapkan “*konnichiwa*/selamat siang” serta “*konbanwa*/selamat

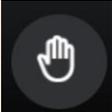
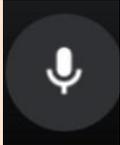
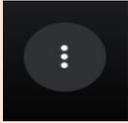
malam”. Demikian juga tata cara menyampaikan jawaban. Biasanya, *host* akan mengatur *webcam* pada ZOOM agar aktif secara *default*, sehingga bisa mengetahui jumlah peserta yang hadir dalam forum kelas. Pengajar juga dapat melihat mimik wajah serta reaksi para peserta ketika dilemparkan pertanyaan, apakah siap atau tidak. Namun peserta dapat menonaktifkan kamera depan bila privasinya tidak ingin dilihat oleh peserta yang lain maupun oleh *host*.

Nama Aplikasi		
		
ZOOM		
Ikon	Nama ikon	Fungsi
	Share (membagikan)	Berisi perintah untuk membagikan layar, presentasi dengan mentransmisikan layar, dokumen, maupun gambar dsb.
	Participan (Peserta)	Melihat jumlah hadirin yang mengikuti rapat. Juga untuk menjadikan hadirin untuk menjadi <i>host</i> atau <i>co-host</i> .
	Mulai/ Stop Video	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengaktifkan kamera. 2. Menonaktifkan kamera. (ikon kamera dicoret garis miring berwarna merah saat menonaktifkan kamera.)
	Mute/ Unmute	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengaktifkan mic. 2. Menonaktifkan mic. (ikon kamera dicoret garis miring berwarna merah saat menonaktifkan mic.)
	More	Menampilkan daftar perintah lebih lanjut misalnya; <ol style="list-style-type: none"> 1) obrolan , 2) whiteboard, 3)mengangkat tangan, dll.
	Beralih kamera	Merubah sudut pandang kamera dengan cara beralih dari kamera belakang ke kamera depan, begitu sebaliknya.
	Akhiri Rapat	Mengakhiri/ menyudahi rapat.

Tabel 2 Tabel deskriptif ikon pada aplikasi ZOOM.

2. Pembelajaran Daring Bahasa Jepang Dasar Melalui Google Meet

Aplikasi besutan *Google* yang pada awalnya ditujukan guna mengakomodasi kegiatan *teleconference* di kalangan profesional yang bekerja di perkantoran ini merupakan dan merupakan rival sesungguhnya dari aplikasi ZOOM itu sendiri. Seluruh fitur yang ditawarkan persis dengan apa yang dimiliki oleh ZOOM. Hanya saja fitur yang disediakan bersifat lebih “esensial”. Untuk *log-in* bisa menggunakan akun email *Google* yang sudah terintegrasi dengan ponsel atau komputer. Ragam fitur yang didapat dalam aplikasi ini selain kemudahan, ada kesederhanaan *user interface* khas *Google*, serta proteksi ketat dari *Google*. Sehingga peserta rapat tidak perlu khawatir adanya penyusup yang ingin mengacaukan sesi pembelajaran jarak jauh. Hal ini sangat memudahkan siswa dan guru juga sekolah-sekolah yang menggunakan *Gmail* sebagai domain email. Termasuk perguruan tinggi seperti Universitas Negeri Surabaya yang mempercayai *Google* sebagai penyedia jasa domain email, sehingga dapat merasakan manfaat ekosistem *Google* dalam kemudahan kegiatan perkuliahan. Materi pelajaran yang di peragakan adalah *Jikoshokai* atau Memperkenalkan Diri dalam bahasa Jepang tingkat dasar. Sudah menjadi kebiasaan pengajar akan mengabsen mahasiswa yang hadir melalui daftar peserta sebelum memulai sesi belajar. Sedikit berkisah, pada sesi *kihon renshuu/latihan dasar* (基本練習), peserta didik diminta untuk menuliskan naskah dialog berkelompok beranggotakan tiga orang. Setelah itu, untuk menerapkan materi yang sudah dibahas, dosen pengajar akan memberikan tugas rumah berupa video berdurasi di bawah 10 menit termasuk perkenalan diri pada pembukaan video dengan menggunakan naskah yang sudah ditulis sebelumnya dan berkelompok dengan kelompok yang sudah ditentukan (応用練/ouyou renshuu). Tugas akan dikumpulkan melalui *Google Drive*, juga saling bertautan dalam ekosistem *Google*. Pada layar utama yang menampilkan materi *Jikoshokai* melalui video tutorial yang telah di unggah di grup kelas virtual *Google Classroom* yang nanti akan di bahas juga. Selanjutnya terdapat tabel keterangan untuk menjelaskan berbagai fitur yang dibawa *Google Meet* guna menunjang simulasi perkuliahan Bahasa Jepang secara daring;

 Google Meet		
Ikon	Nama ikon	Fungsi
	Tutup Panggilan	Mengakhiri atau Menutup rapat.
	Mengangkat Tangan	Bila ada peserta rapat yang ingin melontarkan pertanyaan kepada <i>host</i> maka tombol ini berfungsi untuk menginterupsi rapat.
	Hidup-kan/ Matikan Kamera	Mengaktifkan kamera. Tekan sekali lagi untuk menonaktifkan kamera. (ikon kamera akan dicoret garis miring bila kamera dalam posisi nonaktif.)
	Mute/ Unmute	Mengaktifkan mikrofon. Tekan sekali lagi untuk menonaktifkan mikrofon. (ikon mikrofon akan dicoret garis miring bila mikrofon dalam posisi nonaktif.)
	Kontrol Lainnya	Sub-menu yang berisi perintah untuk memulai bagikan layar, pesan dalam forum, teks pada layar dsb. Fitur-fitur itu juga dimiliki <i>ZOOM</i> , namun pada versi <i>Google Meet</i> dibikin lebih sederhana dan mudah diakses.
	Efek Latar Belakang	Pengaturan efek latar belakang memiliki tombol yang terpisah dari barisan 5 ikon utama. Menyediakan pilihan untuk mengubah efek latar belakang dari <i>blur</i> (kabur), hitam putih, gambar taman, ruang tamu, hingga efek animasi ruang kokpit pesawat luar angkasa.

Tabel 3 Tabel deskriptif ikon pada *Google Meet*.

Untuk menjalankan perkuliahan jarak jauh agar optimal, tetap dibutuhkan jaringan internet berkecepatan tinggi. Batas bawah *bandwith* data yang dibutuhkan adalah 5 megabit/detik, karena bukan tidak mungkin dengan banyaknya jumlah mahasiswa yang mengikuti sesi kuliah, maka akan terjadi efek *bottleneck* yang menyebabkan jaringan tersendat dan panggilan video akan terputus-putus. Hal ini akan

mengganggu kegiatan kuliah jarak jauh. Namun bukan *Google* namanya jika tidak bisa memacu fungsi kecerdasan buatan mereka untuk mengatur seberapa data yang dibutuhkan dalam menjalankan berbagai aplikasi yang mereka kembangkan. Menjadi kelebihan tersendiri yang dimiliki *Google Meet* ketimbang kompetitornya, *ZOOM*. Optimalisasi *artificial intelligent* buatan *Google*, ditambah sistem antarmuka yang ringan dan mudah dijalankan, simpel, dan ringan. Beberapa orang lebih menyukai menggunakan *Google Meet* untuk menjadi sarana kuliah jarak jauh saat ini. Menjadi salah satu pilihan untuk penunjang perkuliahan bahasa Jepang secara *remote* bukan berarti tidak ada konsekuensi yang harus dipertimbangkan, mengingat aplikasi *ZOOM* merupakan aplikasi *online-meeting* yang dianggap paling lengkap saat ini.

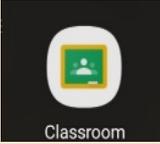
Beranjak ke penggunaan *Google Meet* dalam perkuliahan bahasa Jepang secara *daring* (dalam jaringan), kebiasaan yang ada pada kuliah di ruang kelas yang sesungguhnya tetap ada, yaitu pengajar mengabsen peserta yang hadir. Sedikit berbeda, saat kuliah secara *offline*, pengajar akan menyebutkan nama peserta di hadapan para peserta. Dan siswa menyahut “*hai, imasu!*” atau dalam bahasa Indonesia berarti “*Hadir!*”. Sedangkan di dalam perkuliahan *online*, pengajar seakan melakukan “*double-check*” untuk memastikan bahwa siswa sungguh-sungguh hadir dalam sesi perkuliahan Bahasa Jepang. Setelah siswa yang sudah memperoleh *link* undangan kuliah melalui *Google Meet*, pengajar yang bertugas sebagai *host* akan mengabsen secara manual, namun dengan mewajibkan siswa untuk mengaktifkan kamera depan (*webcam*), agar mengetahui jumlah peserta yang hadir dan aktif berpartisipasi. Beralih pada sesi pengajaran, setelah melalui sesi pembukaan, dosen melontarkan salam (*あいさつ/aisatsu*). Jam kuliah dengan menggunakan *ZOOM* maupun *Google Meet* sangat fleksibel. Bisa diadakan kapan saja dan di mana saja. Jadi salam yang diucapkan bisa saja “*Ohayou gozaimasu!*”, “*Konnichiwa!*”, atau bahkan “*Konbanwa!*” apabila dosen mengadakan kelas *online* bahasa Jepang di malam hari. Lalu di dalam *jikoshokai* dosen akan memberi instruksi seperti misal; “*Minna-san, konnichiwa! Watashi wa Fabio desu. Douzou yoroshiku onegaishimasu!*” instruksi tersebut juga di proyeksikan ke hadapan para peserta kuliah melalui *share-screen*, sehingga dapat diamati dan kemudian di praktikan oleh para peserta.

3. Pembelajaran Daring Bahasa Jepang Dasar Melalui Google Classroom

Google Classroom sendiri adalah bagian dari Google Workspace yang meliputi aplikasi GoogleDrive, Gmail, dan lain-lain. Keuntungan dari Google Classroom sendiri adalah mudah digunakan dan dapat terintegrasi dengan aplikasi Google lainnya melalui satu akun Google saja. Sama seperti Google Meet, aplikasi ini sangat mempermudah guru dan siswa dalam berbagai aktivitas belajar mengajar. Perlu digarisbawahi lagi, bahwasanya Google Classroom merupakan sebuah **ruang kelas virtual**. Sangat berbeda bila disandingkan Google Meet dan ZOOM yang berbasis aplikasi *video-conference*. Namun berbicara tentang fitur yang ditawarkan untuk menunjang kegiatan belajar, aplikasi ini layak untuk dibahas secara mendalam. Bisa dibilang aplikasi kelas virtual ini cukup mudah digunakan karena mendukung sistem operasi Windows, Android serta ChromeOS dan Apple. Untuk versi *mobile* tersedia untuk perangkat *Android* dan *Apple iOS* juga *iPad OS*. Karena aplikasi ini *multi-platform* atau bisa dijalankan dengan berbagai sistem operasi, maka tak jarang banyak tenaga pendidik menggunakan Google Classroom untuk membuat kelas, daftar absensi, memuat mata pelajaran. Untuk mengikuti suatu kelas, siswa yang sudah memiliki akun email Google akan diberi 'kode kelas' agar dapat bergabung ke dalamnya. Selanjutnya akan ada tabel deskriptif yang membahas fitur-fitur dari Google Classroom yang kerap digunakan. Format materi ajar yang telah diunggah ke dalam kelas berupa *power-point* yang disertakan latihan dasar dan latihan penerapan. Latihan penerapan biasanya disertai dengan pengambilan kesimpulan pembelajaran atau refleksi. Beralih pada sesi memulai kelas dengan salam dan perkenalan diri dalam bahasa Jepang 「おはようございます！お元気ですか？」 atau dibaca *Ohayou gozaimasu! O genki desu ka?* Yang berarti **selamat pagi! Apa kabar?** Lalu pengajar memberi instruksi agar para peserta didik membalas salam tersebut dengan mengucapkan '*ohayou gozaimasu! Hai, genki desu!*' Yang berarti '**selamat pagi. Ya, kabar baik, kok!**'. Pada sesi perkenalan diri, juga dituliskan; 「なまえは(nama)です。よろしくおねがいします！」
Contoh ditulis menggunakan *romaji* seperti ini;

“**Namae ha Dimasu desu. Yoroshiku Onegaishimasu!**” Dengan mengunggah buku modul ajar siswa selama ke dalam aplikasi Google Classroom juga dapat mempermudah siswa maupun guru jika sewaktu-waktu membutuhkan akses buku teks. Kembali pada sesi pengajaran di kelas, pengajar juga

diminta aktif terlibat dalam penyusunan materi ajar dalam format *PowerPoint*.

			
Google Classroom			
Ikon	Nama ikon	Menu/Sub-menu	Fungsi
	Tambahkan kelas	Menu Utama	Menambahkan kelas baru. Jika ingin membuat kelas baru maka harus mengisi 1) Nama Kelas, 2) Bagian Kelas, 3) Ruang Kelas, dan 4) Mata Pelajaran. Bila ingin mengikuti kelas yang sudah ada bisa dengan menuliskan kode kelas yang dituju.
	Tambahkan	(Sub-menu) 	Menambahkan atau membuat tugas kelas, pertanyaan/kuis, serta membuat materi untuk dipelajari para siswa.
	Filter Menurut Topik	(Sub-menu) 	Melakukan sortir tugas, pertanyaan, serta materi sesuai kebutuhan pengajar maupun siswa. Misalnya ingin mengakses materi <i>ibento</i> (acara sekolah), lalu akan ditampilkan apa saja yang berhubungan di dalam sub-menu ini.
	Setelan Kelas	(Sub-menu) 	Berisi pengaturan yang memungkinkan untuk mengubah deskripsi kelas, kode kelas juga dapat dilihat melalui pengaturan ini.
	Pemilih siswa (daftar absensi)	(Sub-menu) 	Merupakan daftar hadir siswa. Fungsinya sama dengan daftar hadir konvensional dan cara menggunakannya juga sama. Dengan memanggil nama siswa yang bersangkutan.

Tabel 4. Tabel deskriptif ikon di Google Classroom.

Contohnya adalah materi ajar bab 5 yang berjudul “イベント *ibento*” atau *Event*, berisi tentang rangkuman kosakata berdasarkan *event* atau acara apa saja yang berada di dalam lingkup sekolah. Selain itu

juga diminta mengajarkan bentuk pola kalimat baru kepada siswa agar dapat mendeskripsikan situasi dan kondisi kejadian di dalam sekolah. Misalnya siswa diberi tugas mendeskripsikan pagelaran lomba kesenian antar kelas. Materi yang rangkum ke dalam format PowerPoint ini merupakan bagian dari buku teks Bahasa Jepang *Nihongo Raku-Raku*. Setelah menerangkan pola kalimat, siswa diharuskan untuk memperagakan pola kalimat dengan menggabungkan kosakata yang sudah dipelajari sebelumnya. Karena sekolah tempat praktik mengajar menerapkan sistem pengajaran *hybrid*, maka pengajar mengunggah berkas tugas ke dalam *Google Classroom*. Para peserta didik yang sudah tergabung di dalam “ruang kelas virtual” dipersilahkan untuk mengerjakan tugas lalu diunggah ke dalam kelas dengan batas waktu yang sudah disepakati bersama. Pada pertemuan berikutnya, pengajar mengajak siswa untuk merangkum materi yang sudah dipelajari di materi sebelumnya. Media yang digunakan masih file PowerPoint yang ada di dalam kelas virtual *Google Classroom*. Berkas yang di unggah ke dalamnya bersifat permanen dan tersimpan di dalam penyimpanan awan *GoogleDrive*. Bila suatu saat dibutuhkan, arsip tugas, absensi, presentasi dan buku teks siswa *Nihongo Raku-Raku* dapat diakses kembali dengan mudah bila diperlukan.

PENUTUP

Simpulan

Beberapa sekolah dengan beragam jenjang di Indonesia masih menerapkan pembelajaran jarak jauh. Namun banyak juga sekolah yang sudah menerapkan pembelajaran tatap muka, walaupun daftar hadir kelas maksimal 50% dari keseluruhan siswa di kelas. Berkat andil sistem kurikulum baru, maka dalam pengisian kelas dilakukan secara bergantian. Dengan berjalannya Kurikulum Merdeka di tiap sekolah di Indonesia, maka tiap sekolah juga diberi kesempatan memodifikasi Kurikulum Merdeka sesuai kebutuhan. Mengajar dengan ringkasan buku modul *Nihongo Raku-Raku* dalam format *powerpoint* serta dibantu oleh aplikasi pihak ketiga yang digunakan adalah *Google Classroom*. Aplikasi ini merupakan aplikasi kelas virtual *all-in-one* yang membantu dalam absensi, pemberian materi belajar, serta pengumpulan tugas rumah. Semua yang berkenaan dengan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas hampir bisa dilakukan dengan aplikasi unggulan *Google* yang satu ini.

Saran

Demi menunjang kegiatan perkuliahan Bahasa Jepang pada Universitas Negeri Surabaya dalam setahun ini, memang dianjurkan untuk menggunakan *ZOOM* dan *Google Meet*. Walau terkadang ada kekurangan di beberapa sektor tiap aplikasi, namun tidak ada kendala yang berarti pada saat digunakan. Baik untuk menyampaikan materi presentasi di depan para hadirin, maupun kegiatan bertatap muka dan berdiskusi layaknya berada di dalam lingkungan kampus. Semua kembali lagi kepada pemerataan jaringan internet.

Pada jenjang perguruan tinggi, pembelajaran Bahasa Jepang juga diadakan dengan sistem *hybrid*, karena dirasa keadaan di gedung kampus sudah aman belakangan ini. Akan tetapi karena tingkat okupansi kelas kurang dari 50% maka kegiatan perkuliahan cenderung diadakan secara *online* menggunakan *Google Meet* maupun *ZOOM*. Berbeda dengan penerapan sistem pembelajaran *hybrid* pada sekolah menengah atas maupun kejuruan, pada jenjang perguruan tinggi dosen pengajar akan memulai sesi perkuliahan Bahasa Jepang bersamaan dengan kehadiran dengan mahasiswa yang ada di dalam kelas maupun yang berada di rumah mereka masing-masing.

Bagi mahasiswa yang berada di rumah mengikuti perkuliahan dengan menggunakan aplikasi yang sudah disebutkan tadi. Akan tetapi, penerapan perkuliahan dengan sistem *hybrid* bukan tanpa kekurangan. Akan timbul distraksi yang dialami pengajar seperti suara yang tidak dapat terdengar secara jelas oleh para mahasiswa yang mengikuti secara *online* karena suara pembicara terdengar jauh. Hal ini disebabkan oleh pembicara yang jauh dari mikrofon.

Sedangkan untuk mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dari jarak jauh biasanya mengalami kesulitan menerima materi dikarenakan faktor jaringan yang kurang bisa ditangkap oleh gawai yang digunakan. Sehingga mengakibatkan suara dan video saat sesi perkuliahan terhambat. Juga saat pengajar menyampaikan materi akan cenderung fokus memberi atensi terhadap mahasiswa yang hadir di kelas secara *offline*, sehingga mahasiswa yang hadir secara *online* menggunakan gawai mereka masing-masing akan cenderung kurang aktif ketika pengajar melontarkan pertanyaan yang harus mereka jawab. Oleh karena itu, penelitian tentang cara-cara belajar secara online maupun *bybrid learning* dalam pelajaran bahasa terutama bahasa Jepang perlu lebih diperbanyak sehingga solusi-solusi cara pembelajaran bahasa Jepang dapat berjalan dengan baik dan siswa semakin semangat dalam belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danasasmita, W. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizki Press.
- Dimiyati, M. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2005). *Proses Belajar Mengajar Bandung*. Jakarta: Bumi Aksara.
- How To Geek. (2020). *Google Meet vs. Zoom: Which One Is Right for You?*. (Blog) Tersedia : <https://www.howtogeek.com/674928/google-meet-vs.-zoom-which-one-is-right-for-you/>. (July 21, 2021 at 04.50 am).
- Iskandarwassid., Sunendar, D. (2013). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Penerbit NUANSA.
- Moleong, L. J. (2014). *Metode penelitian kualitatif edisi revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pratita, I. I., Mael, M. R., & Nurhadi, D. (2018). *Aisatsu as Phatic Communion (Tatema) in the Daily Life of Japanese People. 2nd Social Sciences, Humanities and Education Conference: Establishing Identities through Language, Culture, and Education (SOSHEC 2018)*, 257–260.
- Serupa.id. (2020). *Metode Penelitian Deskriptif : Pengertian, Langkah, & Macam*. (Blog) Tersedia : <https://serupa.id/metode-penelitian-deskriptif/>. (June 13, 2021 at 7.30 pm)
- Silabus.web.id. (2020) *Teori E-Learning Menurut Beberapa Cendekiawan*. (Blog) Tersedia : <https://www.silabus.web.id/e-learning/>. (June 13, 2021 at 11.00 pm)
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suhanto, T. R. (2018). *Efektivitas Teknik Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Konjugasi Verba Bahasa Jerman*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukmadinata, N. (2007). *Definisi E-Learning*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.