

# PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI MASA PANDEMI

**Alicia Maharani Widyantari**

S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[alicia.18038@mhs.unesa.ac.id](mailto:alicia.18038@mhs.unesa.ac.id)

**Dra. Nise Samudra Sasanti, M.Hum.**

Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[nisesamudra@unesa.ac.id](mailto:nisesamudra@unesa.ac.id)

## Abstract

The presence of the COVID-19 virus pandemic or coronavirus disease in 2020 seems to have had an extraordinary impact, by shutting down almost all sectors, one of which is the education sector. With the COVID-19 or Coronavirus-disease-19 virus, the teaching and learning process has completely changed. What was originally a face-to-face meeting turned into a teleconference. This study will discuss which digital media are often used by teachers (teachers and lecturers) during online learning (distance learning) during the Covid-19 pandemic. However, on the other hand, distance learning tends to be more cost-effective and labor-intensive, with many platforms offering free support such as Google Classroom, Whatsapp, Zoom, Google Meet, and so on. Therefore the purpose of this research is to find out what digital media were used during the pandemic, find out what difficulties/obstacles were experienced when using digital learning media, and find out the solutions that can be faced when using digital learning media. The method used in this research is the descriptive qualitative method. Collecting data in this research process using how to read the literature. The source of this research is 18 journals. The results of this study stated that online Japanese learning based on the media most often used is the Google Classroom program. Because the Google Classroom program is in the top ranking, namely 5 journals as much as 45%. While the Whatsapp and Edmodo programs are the same, namely each gets 4 journals as much as 20%. The Google Meeting program itself gets 3 journals as much as 10%, and Zoom Meeting gets 2 journals as much as 5%.

**Keywords:** utilization, digital media, learning Japanese, during the pandemic.

UNESA  
Universitas Negeri Surabaya

## 要旨

2020年のCOVID-19ウイルスのパンデミックまたはコロナウイルス病の存在は、非常に大きな影響をもたらし、ほぼすべての産業分野がストップすることになりました。そのそのひとつが教育分野です。COVID-19またはコロナウイルス病-19ウイルスにより、教育と学習のプロセスは完全に変化しました。もともと対面であった会議が、テレビ会議に変わりました。この調査では、Covid-19パンデミックの際のオンライン学習（遠隔学習）で教師（教師と講師）がよく使用するデジタルメディアについて説明します。また他の側面として、遠隔学習は、Google

Classroom、Whatsapp、Zoom、Google Meet など多くのプラットフォームは、無料サポートを提供しており、費用も労力も節約できる傾向があります。したがって、この研究の目的は、パンデミック時にどのようなデジタルメディアが使用されたかを調べ、デジタル学習メディアを使用する際にどのような困難/障害が発生したかを調べ、デジタル学習メディアを使用する際に直面する可能性のある解決策を見つけることです。この研究で使用される方法は、記述的定性的方法です。文献を読んで、研究データを収集します。本調査の情報源は 18 の文献です。この調査の結果、最もよく利用されているメディアによるオンライン日本語学習は Google Classroom プログラムであることがわかりました。Google Classroom は、5 つの文献においてランキング一位であり、全体の 45% となったからです。Whatsapp と Edmodo プログラムのランキングは同等でした。それぞれが 4 つの文献にあり、つまり 20% を占めたこととなります。Google Meeting プログラムは 3 文献、つまり 10% であり、Zoom Meeting では 2 文献、つまり 5% を占めています。

**キーワード：** 活用、デジタルメディア、日本語学習、パンデミック中。

## PENDAHULUAN

Hadirnya pandemi virus COVID-19 atau penyakit virus corona di tahun 2020 mendatang tampaknya memberikan dampak yang sangat luar biasa, dengan mematikan hampir semua sektor, salah satunya adalah sektor pendidikan. Dengan adanya virus COVID-19 atau Coronavirus-disease-19 ini mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi berubah total. Yang semula pertemuan tatap muka berubah menjadi teleconference (Pertemuan Jarak Jauh). Namun di masa pandemi COVID-19 saat ini, guru maupun dosen masih tetap harus melaksanakan seluruh kewajibannya sebagai pengajar, dimana guru maupun dosen harus memastikan bahwa siswa maupun mahasiswa dapat memperoleh informasi atau ilmu pengetahuan untuk diberikan kepada pembelajar (siswa maupun mahasiswa) tersebut. Serta komunikasi yang digunakan oleh guru maupun dosen sebagai pengajar harus menjurus ke arah komunikasi yang edukatif. Dengan kegiatan belajar yang dilakukan, siswa maupun mahasiswa dapat diarahkan untuk mencapai suatu tujuan

tertentu yang telah disusun dan direncanakan sebelum pengajaran dimulai. E-learning pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh atau virtual melalui aplikasi tatap muka yang disampaikan melalui platform yang biasa digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Penerapan e-learning atau pembelajaran jarak jauh belum dapat dilaksanakan secara maksimal dimana sarana prasarana dan sarana pengajaran belum memadai, penyajian materi pembelajaran belum optimal, adanya beban pembelian kuota internet yang dimana sekali melakukan aktivitas pembelajaran dapat menghabiskan kuota yang banyak, jaringan internet seperti Indihome maupun My Republic dan MNC Play yang terkadang lamban bahkan sering ada gangguan dari pusat, gaya belajar cenderung ke visual dan menyebabkan siswa merasa bosan, selain itu guru mata pelajaran juga kurang leluasa dalam mengontrol kegiatan siswa belajar mengajar. Ketika melakukan pembelajaran secara daring atau pembelajaran jarak jauh, penggunaan alat media digital atau alat media teknologi sebagai alat bantu mengajar benar-benar tidak dapat dipisahkan.

Kajian ini akan membahas media digital apa saja yang sering digunakan oleh pengajar (Guru dan Dosen) saat pembelajaran secara daring (distance learning) di masa pandemi Covid-19 ini. Namun, di sisi lain, pembelajaran jarak jauh cenderung lebih hemat biaya dan tenaga, dengan banyak platform yang menawarkan dukungan gratis seperti Google Classroom, Whatsapp, Zoom, Google Meet dan lain sebagainya. Dengan platform yang telah disebutkan ini guru maupun dosen atau yang bisa disebut dengan pengajar dapat mengirimkan pesan teks, video dan gambar maupun file lainnya. Namun dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan bahwa penggunaan platform di atas kurang efektif karena infrastruktur yang dimiliki masih terbatas, belum optimal namun belum cukup untuk memenuhi kebutuhan sebagian siswa sekaligus mahasiswa. Karena tidak semua siswa maupun mahasiswa berasal dari keluarga kaya dan keluarga yang berada. Dalam konteks pandemi, sulit bagi keluarga pembelajar ini untuk mendapatkan tambahan uang sekolah/kuliah atau mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Pembelajaran Bahasa Jepang ini memerlukan kerja sama yang baik antara guru maupun dosen dengan siswa maupun mahasiswa sehingga dapat tercapai suatu tujuan pembelajaran. Untuk mencapai suatu tujuan seperti yang diinginkan, tentu saja bukanlah suatu hal yang mudah dilakukan. Karena bahasa Jepang merupakan suatu bahasa yang baru saja dipelajari dan membutuhkan ketekunan, baik dari dalam diri siswa maupun mahasiswa itu sendiri, ataupun dari guru maupun dosen. Selain itu, guru maupun dosen juga harus bisa mengajar secara runtut dan jelas sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa maupun mahasiswa.

Perencanaan pembelajaran yang mendidik sangat perlu dilakukan oleh guru. Karena dalam pengajaran bahasa Jepang, alur pengajaran ini dapat didasarkan dengan tiga tahapan, yaitu pengulangan pembelajaran yang berhubungan dengan materi baru, pengenalan materi ajar secara keseluruhan, dan penjelasan kembali pokok bahasan yang telah diajarkan. Dari alur pengajaran yang telah disampaikan, guru maupun dosen dituntut untuk

selalu menyampaikan secara bertahap dan berurutan. Sehingga siswa maupun mahasiswa dapat memahami materi dengan baik dan bisa menggunakan sekaligus menerapkan pola kalimat dengan benar.

Penelitian sebelumnya yang juga meneliti mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Jepang yaitu, penelitian dari Angela Ni Nyoman Desy Tri Cahyani yang berjudul “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Bahasa Jepang dalam Situasi Daring”. Hasil penelitian yang ditemukan adalah media digital yang digunakan ketika pembelajaran secara daring serta kendala yang dialami ketika melakukan pembelajaran secara daring.

Penelitian ini layak diteliti karena pada penelitian sebelumnya masih belum fokus terhadap penelitian yang menyeluruh, program media yang digunakan hanya sebagian dan hanya berfokus dengan sekolah yang telah disebutkan oleh peneliti tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah meneliti manfaat media digital pembelajaran bahasa Jepang yang digunakan ketika kondisi pandemi covid-19 atau daring. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar yang digunakan untuk meneliti pemanfaatan media digital di periode yang akan datang.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, bahwasannya penulis merumuskan permasalahan. Permasalahannya yaitu (1) Apa saja media digital yang digunakan ketika kegiatan pembelajaran di masa pandemi berlangsung, (2) Kesulitan/kendala apa saja yang dihadapi ketika menggunakan media digital pembelajaran di masa pandemi, serta (3) Solusi apa saja yang dapat ditangani dari kesulitan/kendala ketika menggunakan media digital pembelajaran di masa pandemi

Adapun tujuan penulis dari melakukan penelitian yang ingin di analisis ini adalah (1) Untuk mengetahui media digital pembelajaran yang digunakan ketika masa pandemi berlangsung, (2) Untuk mengetahui kesulitan/kendala yang dialami ketika menggunakan media digital pembelajaran tersebut, dan (3) Untuk mengetahui solusi yang dapat dihadapi ketika menggunakan media digital pembelajaran tersebut.

Akan terasa sia-sia jika penulis membuat sebuah penelitian tetapi tidak ada manfaatnya. Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian yang di analisis ini adalah sebagai berikut ; (1) Bagi Peneliti : Hasil penelitian tersebut kemudian dapat dijadikan acuan untuk mengetahui lingkungan belajar digital seperti apa yang digunakan pada masa pandemi Covid-19, kendala yang dihadapi siswa dalam memanfaatkan lingkungan belajar yang strategis, media pembelajaran digital pada masa Pandemi Covid-19 dan solusi yang akan diambil ketika mengetahui kendala yang dihadapi. Sehingga nantinya dapat dikembangkan secara optimal sekaligus maksimal dan dapat dijadikan sebagai suatu bahan referensi untuk menggunakan metode mengajar di penelitian selanjutnya, (2) Bagi Guru Maupun Dosen : Hasil penelitian yang dilakukan selanjutnya dapat dijadikan bahan penilaian dan masukan bagi guru dan dosen (pengajar) untuk mendukung proses belajar mengajar, sehingga meningkatkan kesan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil proses pembelajaran, (3) Bagi Pendidikan : Hasil penelitian yang dilakukan selanjutnya dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui seberapa efektif kegiatan belajar dan pembelajaran online dalam kaitannya dengan tuntutan Pendidikan Abad-21, dan (4) Bagi Peneliti lain : Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dijadikan sebagai acuan kondisi pendidikan saat ini di masa pandemi Covid-19 untuk melanjutkan ke proses penelitian selanjutnya.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer, Pemanfaatan berasal dari sebuah kata dasar yaitu manfaat yang mempunyai arti berguna atau dapat juga diartikan sebagai faedah atau berfaedah. Kemudian manfaat ini mendapatkan imbuhan kata pe-an yang berarti suatu proses, cara, perbuatan, pemanfaatan. Pemanfaatan sendiri berarti proses, cara atau tindakan yang berguna (2002 : 928).

Sedangkan menurut Poerwadarminto, pemanfaatan adalah suatu proses, kegiatan, cara atau perbuatan yang bertujuan untuk mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat. Istilah pemakaian

sendiri berasal dari kata dasar kegunaan, yaitu kegunaan, dengan akhiran pe-an, yang berarti kegunaan dan kegiatan atau tindakan yang berguna (2002 : 125). Oleh karena itu, pengertian dari pemanfaatan dalam penelitian yang telah dilakukan ini adalah pemanfaatan berasal dari turunan kata “manfaat”, yaitu suatu proses atau suatu cara memperoleh atau menggunakan sesuatu yang bermanfaat yang dapat dipergunakan secara langsung atau tidak langsung agar dapat memperoleh suatu rmanfaat.

Media baru atau new media adalah suatu media berbasis internet yang dapat diakses menggunakan jaringan komputer dan telepon genggam (handphone). Kekuatan utama dalam sebuah perubahan awalnya adalah komunikasi yang berasal dari satelit dan pemanfaatan sebuah komputer. Kunci kekuatan besar komputer sebagai mesin komunikasi terletak pada proses digital yang memungkinkan kombinasi semua media secara efisien dan efektif, McQuail dalam (Sadewa 2020:28).

Media digital baru disebut juga new media digital. Media digital adalah media dimana konten yang berasal dari berbagai jenis gambar disimpan dalam kombinasi format data, teks, audio, dan digital, kemudian ditransmisikan melalui kabel serat optik pita lebar, satelit dan jaringan berbasis, Flew dalam (Sadewa 2020:29).

Berdasarkan uraian media digital yang telah ditulis diatas dapat disimpulkan bahwa media digital adalah alat atau instrumen komunikasi berbasis jaringan atau internet dengan menggunakan mesin komunikasi seperti telepon genggam (ponsel/smartphone) atau komputer. Dapat digunakan untuk guru, baik guru, dosen, siswa dan siswa dapat membangkitkan pemikiran, perhatian dan minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengertian dari belajar adalah sebuah proses atau usaha individu untuk mencapai suatu proses perubahan tingkah laku berupa nilai-nilai positif, baik dalam arti belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap maupun pengalaman dari banyak materi yang dipelajari sebelumnya. Pengertian belajar ini juga dapat dipahami

sebagai segala aktivitas psikologis yang dilakukan oleh semua individu sehingga perilakunya berbeda sebelum dan sesudah belajar. Perubahan perilaku atau respon karena pengalaman baru, kecerdasan/pengetahuan baru setelah belajar dan berlatih. Makna belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang, dimana perubahan tersebut mengakibatkan peningkatan kualitas perilaku seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, berpikir, pemahaman, sikap dan banyak lagi keterampilan operasional lainnya, (Djameluddin, 2019:6).

Masih menurut Djameluddin (2019:13) yakni belajar dapat diidentikkan dengan kata “mengajar” yang berasal dari akar kata “ajar” yang berarti memberi petunjuk kepada orang banyak. Menambahkan. Awalan 'pe' dan akhiran 'an' menjadi ‘pembelajaran’, yang berarti proses, tindakan, cara mengajar agar siswa mau belajar.

Pembelajaran adalah interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran ini merupakan dukungan yang diberikan oleh pendidik agar dapat menjadi proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman, kecakapan, keterampilan dan karakter, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada seluruh peserta didik. Dengan kata lain, mengajar adalah proses membantu siswa belajar dengan baik.

Menurut (Mayantara, n.d.) dalam Nise (2022:3) Pembelajaran bahasa asing di Indonesia, terutama pembelajaran bahasa Jepang, mulai berkembang pesat sejak tahun 1981, khususnya di kota Surabaya. Seiring berjalannya waktu, bahasa Jepang sebagai pembelajaran mulai masuk di Indonesia sebagai suatu bidang studi atau mata pelajaran pilihan di sekolah-sekolah. Perkembangan pembelajaran bahasa Jepang di sekolah-sekolah ini tentunya membawa dampak positif. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang ingin melanjutkan program studi di Jurusan Bahasa Jepang semakin tahun semakin bertambah, baik siswa yang mengambil jurusan pendidikan bahasa Jepang maupun siswa yang mengambil jurusan ilmu murni bahasa Jepang. Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh The Japan Foundation sekitar

tahun 2012, Indonesia telah menduduki peringkat kedua dari seluruh bagian negara dengan jumlah orang terbanyak yang mempelajari bahasa Jepang di dunia. Jika dilihat untuk jangka waktu yang lebih panjang, terjadi peningkatan sebanyak 16 kali lipat hingga lebih dibandingkan survei yang telah tersedia pada tahun-tahun sebelumnya. Hal inilah yang dapat mendorong munculnya tempat-tempat kursus untuk memenuhi kebutuhan akan pembelajaran bahasa Jepang disamping lembaga pendidikan formal.

Seperti halnya bahasa Inggris yang mempunyai program Test of English as a Foreign Language (TOEFL) untuk mengukur kemampuan seseorang atau pembelajar dalam penguasaan bahasa Inggris, di Jepang juga mempunyai program tes yang juga berguna untuk mengukur kemampuan seseorang atau pembelajar dalam penguasaan bahasa Jepang yang bisa disebut dengan JLPT. JLPT ini adalah singkatan dari Japanese Language Proficiency Test. Tes JLPT sangat dikenal dengan istilah Nihongo Noryoku Shiken atau populer disingkat NS atau Noken sejak tahun 1984 (Bali Mayantara, Desember 23, 2018).

Standar sertifikasi kompetensi bahasa Jepang, atau JLPT, dikembangkan dan menjadi standar kualifikasi untuk program kecakapan berbahasa Jepang di seluruh dunia sejak tahun 1984. Sertifikasi JLPT umumnya diperlukan untuk melanjutkan studi maupun bekerja, baik di negara Jepang maupun lembaga yang berkompeten dengan bahasa Jepang dan perusahaan Jepang pada umumnya di luar negara Jepang. Selain itu, JLPT ini juga ini juga bisa dijadikan sebagai salah satu prasyarat untuk melamar beasiswa, melamar pekerjaan, memajukan kualifikasi karir kita dan menilai kemampuan bahasa kita.

Tes JLPT ini terdiri dari lima level, yaitu: N1, N2, N3, N4, dan N5. N1 menjadi level tertinggi dan N5 sebagai level terendah. Sedangkan jika ingin bekerja di salah satu kantor yang berkompeten dengan bahasa Jepang atau ingin bekerja langsung di Jepang, maka level yang harus diperoleh minimal N3 hingga mencapai N1. Dengan adanya sertifikat JLPT tersebut maka banyak masyarakat yang belajar bahasa Jepang untuk memenuhi

kebutuhannya terkait dengan yang telah dijabarkan sebelumnya. Maka di Indonesia, khususnya Surabaya, banyak bermunculan tempat-tempat kursus yang menyediakan fasilitas belajar bahasa Jepang untuk mendapatkan bekal dalam mengikuti JLPT yang akan digunakan untuk kepentingan individunya. Hal ini dilakukan karena lembaga resmi kemungkinan belum mampu untuk menampung jumlah mahasiswa yang ingin mendapatkan keterampilan berbahasa Jepang. Selain itu, para individu lah yang tidak mempunyai cukup waktu untuk belajar pada lembaga resmi karena banyak hal.

Penyebaran virus Covid-19 memberikan dampak yang sangat besar bagi kalangan pendidikan di Indonesia, terutama dalam mengubah cara belajar mereka. Awalnya pembelajaran tatap muka dan pertemuan di sekolah, kemudian berkembang menjadi pembelajaran daring atau jarak jauh (e-learning). Dilihat dari sejumlah jurnal dan sumber yang telah diulas sebelumnya, pembelajaran daring ini dinilai efektif. Hasil penelitian Puspitasari dkk dalam Widya, A dkk (2020:189) menunjukkan bahwa lingkungan belajar daring memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa. Menurut Nise (2022:4), terdapat beberapa strategi antara lain blended learning, distance learning, mobile learning, dan virtual learning yang dapat digunakan instruktur dan trainer dengan model pembelajaran secara real time selama masa Covid-19. pandemi. lingkungan. Pembelajaran adalah interaksi antara seorang pendidik dengan peserta didiknya untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

## **METODE**

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Metode analisis yang digunakan penulis untuk penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif ini dapat juga disebut metode artistik. Karena proses penelitiannya lebih bersifat artistik (kurang stereotip) dan dapat juga disebut metode interpretatif karena data penelitiannya sampai pada interpretasi data di lapangan. Sedangkan menurut Moleong dalam Nise (2022:4), bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian

yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau perilaku yang diamati yang keluar dari mulut beberapa orang. Sedangkan menurut Nazir dalam Nise (2022:4), metode deskriptif ini sendiri merupakan metode untuk menyelidiki atau menganalisis keadaan sekelompok orang, suatu objek, suatu himpunan kondisi, suatu sistem pemikiran atau suatu kelas fakta.

Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan, menggambarkan, menjelaskan, memaparkan, dan menjawab secara lebih rinci suatu masalah yang sedang diselidiki dengan menelaah sebuah materi dari suatu individu, kelompok, atau suatu peristiwa secara utuh. Dalam penelitian deskriptif kualitatif ini, orang merupakan alat penelitian dan hasilnya dituliskan dalam bentuk frase atau frase yang sesuai dengan keadaan saat ini. Teknik pengumpulan data dari penelitian yang telah dilakukan ini menggunakan teknik membaca literatur. Objek penelitiannya adalah pemanfaatan media digital. Data penelitiannya adalah pemanfaatan media digital pembelajaran SMA sekaligus pembelajaran mata kuliah di masa pandemi Covid-19. Sumber data yang digunakan untuk penelitian ini adalah media digital dari jurnal-jurnal penelitian yang telah tersedia dari peneliti sebelumnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengumpulan seluruh data pada proses penelitian yang dilakukan peneliti ini menggunakan cara membaca literatur. Yang dimana penelitian ini akan menganalisis jurnal-jurnal yang telah diterbitkan pasca masa pandemi ini berlangsung. Hasil penelitian ini menunjukkan analisis pemanfaatan media digital pembelajaran bahasa Jepang secara daring di masa pandemi covid-19. Hasil analisisnya adalah sebagai berikut :

**Tabel 1**

### **Media Digital Pembelajaran Bahasa Jepang Yang Digunakan Di Masa Pandemi**

Alternatif Jawaban	F	%
Whatsapp	4	20%
Google Classroom	5	45%
Edmodo	4	20%
Google Meeting	3	10%
Zoom Meeting	2	5%
<b>Jawaban</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan dari tabel yang telah tersedia dan telah dipaparkan di atas, pembelajaran secara daring sering dilakukan dengan menggunakan aplikasi atau program yang telah disebutkan. Programnya yaitu meliputi Whatsapp, Google Classroom, Edmodo, Google Meeting, dan Zoom Meeting. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase 100% dari 18 jurnal yang telah ditemukan, bahwasannya pembelajaran secara daring yang paling sering digunakan adalah program Google Classroom. Karena program Google Classroom ini menduduki peringkat teratas yakni 5 jurnal sebanyak 45%. Google Classroom ini banyak di minati dan banyak digunakan oleh pengajar. Dari program Google Classroom ini sendiri mempunyai ciri khas kelas yang dapat diciptakan secara nyata dan dapat menampung seluruh siswa yang tersedia di kelas tatap muka. Sedangkan program Whatsapp dan Edmodo sama yakni masing-masing memperoleh 4 jurnal sebanyak 20%. Whatsapp dan Edmodo ini sendiri jarang digunakan karena untuk Whatsapp sendiri tidak bisa digunakan untuk videocall dengan banyak orang, dan penggunaannya juga terbatas. Dari Edmodo ini sendiri tidak banyak pengajar yang tau dan paham akan cara penggunaannya, jadi masih awam dengan penggunaan dan cara mengoperasikan Edmodo. Untuk program Google Meeting ini sendiri memperoleh 3 jurnal sebanyak 10%. Google Meeting ini sering digunakan untuk basis videocall karena selain dapat menampung banyak peserta, Google Meeting ini juga dapat diakses tanpa batas dan sesuai dengan durasi yang dibutuhkan ketika mengajar tanpa harus membeli ataupun mengupdate ke Google Meeting pro. dan Zoom Meeting memperoleh 2 jurnal

sebanyak 5%. Zoom Meeting ini sangat kurang di minati oleh pengajar dikarenakan fasilitasnya yang tidak bisa dijangkau dengan durasi yang panjang. Hanya cukup 45 menit sekali link dapat digunakan dan tidak dapat dijangkau dengan durasi jangka panjang. Ketika menggunakan durasi yang hanya 45 menit saja, untuk melanjutkan proses serangkaian pembelajaran harus ganti user dan ganti link demi dapat menyambungkan materi. Jika ingin yang instan dan menggunakan jangka panjang, harus terlebih dahulu membeli Zoom Meeting Pro dan baru dapat terhubung dengan leluasa karena durasi yang unlimited.

**Tabel 2**  
**Kendala/Kesulitan Yang Dialami Ketika**  
**Menggunakan Media Digital Pembelajaran Bahasa**  
**Jepang Di Masa Pandemi**

Pernyataan	%
Durasi pembelajaran berbasis konferensi video yang tidak bertahan lama	99,99%
Menonaktifkan kamera serta audio selama proses pembelajaran berbasis konferensi video agar aktivitas yang dilakukan tidak terlihat dan tidak terdengar oleh pengajar	72,52%
Makan/minum/nyemil selama kegiatan pembelajaran secara daring berbasis konferensi video	82,28%
Melamun atau pandangan kosong ketika mengikuti pembelajaran daring berbasis konferensi video	72,51%
Memainkan sosial media selama kegiatan pembelajaran daring berbasis konferensi video	82,77%
Mengerjakan tugas mata kuliah lain selama pembelajaran berbasis konferensi video	85,84%
Lebih memperhatikan tampilan layar teman sebaya dibandingkan dengan	79,77%

tampilan materi yang dijelaskan oleh pengajar	
Lebih sering melakukan sebuah aktivitas lain yang tidak berkenaan dengan pembelajaran secara dsring dibandingkan memperhatikan penjelasan materi	84,36%
Kekuatan sinyal dari kartu layanan internet atau jaringan WI-FI yang serba terbatas ketika berada di sebuah tempat yang tidak dapat dijangkau keberadaannya	90,68%
Ketika menggunakan fitur whatsapp, pembelajar kurang responsif dalam menanggapi materi yang telah diberikan	66,85%
Interaksi yang terbatas dari google classroom yang membuat pembelajar tidak mengerti cara penggunaannya	70,25%
Budget yang dikeluarkan tidak memadai untuk membeli kuota internet atau membayar jaringan WI-FI, serta untuk membeli durasi Google Meeting Pro dan Zoom Meeting Pro ketika setiap pembelajaran berlangsung	89,99%
Harus mempunyai akun yang digunakan ketika mendaftar di platform edmodo, sedangkan kebanyakan orang tua yang gaptek atau tidak paham dengan era pembelajaran yang sudah canggih ini	90,25%

Berdasarkan hasil dari tabel yang telah dipaparkan atau diuraikan di atas, tabel tersebut menunjukkan bahwa kendala/kesulitan yang dialami ketika pembelajaran daring dengan menggunakan media digital. Rata-rata kendala yang dialami ketika melakukan pembelajaran secara daring sering terjadi adalah durasi pembelajaran berbasis konferensi video yang tidak bertahan lama, presentase yang didapatkan adalah 99,99%. Kemudian adanya kekuatan sinyal dari kartu layanan internet atau jaringan WI-FI yang serba terbatas ketika berada di tempat yang tidak dapat dijangkau keberadaannya. Karena kebanyakan pembelajar yang tidak tinggal di

kota-kota besar dan harus bersusah payah terlebih dahulu untuk mencari sinyal atau mencari jaringan agar dapat mengikuti proses kegiatan pembelajaran secara maksimal. Persentase dari kendala tersebut sebanyak 90,68%. Serta kendala orang tua yang harus belajar kembali mengikuti perkembangan jadwal pembelajaran yang semakin canggih menggunakan platform-platform digital e-learning tersebut. Karena ketika menggunakan edmodo, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mempunyai akun edmodo terlebih dahulu agar orang tua bisa membantu guru untuk memantau kegiatan pembelajaran sehari-hari, presentase dari kendala tersebut adalah 90,25%. Budget yang dikeluarkan tidak memadai untuk membeli kuota internet atau membayar jaringan WI-FI, serta untuk membeli durasi Google Meeting Pro dan Zoom Meeting Pro ketika setiap pembelajaran berlangsung, karena dengan mengupgrade ke program yang berbayar ini tidak semua orangtua ataupun siswa sekaligus mahasiswa tidak mempunyai biaya yang cukup mengingat sekarang adanya pandemi yang membuat orangtua siswa maupun mahasiswa mengalami penurunan biaya secara drastis, presentase yang didapatkan yaitu 89,99%. Mengerjakan tugas mata kuliah lain selama pembelajaran berbasis konferensi video ini mengakibatkan terhambatnya proses pembelajaran secara daring. Karena fokusnya dapat terpecah dan bisa jadi tidak peduli dengan materi yang telah ditayangkan atau ditampilkan di layar laptop atau telepon genggam (handphone), presentasinya yaitu 85,84%. Kemudian adanya pembelajar yang tidak fokus ketika pembelajaran konferensi video berlangsung, menggunakan zoom meeting dan google meeting yang bisa mengaktifkan dan menonaktifkan kamera secara leluasa. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh pembelajar untuk menonaktifkan kamera dan melakukan aktivitas yang dapat memicu terjadinya kegiatan diluar jam pembelajaran. Misalnya makan/minum/nyemil selama pembelajaran berlangsung, memainkan sosial media selama kegiatan pembelajaran, mengerjakan dan lebih fokus dengan tugas mata kuliah lain selama kegiatan pembelajaran, lebih sering memperhatikan tampilan layar teman sebaya dibandingkan

dengan tampilan materi yang dijelaskan, dan lebih sering melakukan sebuah aktivitas lain yang tidak berkenaan dengan kegiatan pembelajaran dibandingkan memperhatikan penjelasan materi.

**Tabel 3**  
**Solusi Yang Harus Dihadapi Ketika Menggunakan Media Digital Pembelajaran Bahasa Jepang Di Masa Pandemi**

Pernyataan	%
Menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia di google classroom dan dijalankan secara bersamaan agar tercipta ruang kelas online yang terkoordinir	77,25%
Link Google Meeting dan Zoom Meeting dibuat secara bergantian dari masing-masing siswa agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan dan tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membayar program yang berbasis Pro	89,25%
Memaksimalkan fitur whatsapp seperti <i>voice note</i> agar pembelajaran terlihat lebih menarik dan dapat menarik pembelajar untuk lebih aktif dalam mengikuti serangkaian pembelajaran	87,95%
Orang tua yang dapat mengakses platform edmodo harus ikut serta memantau proses kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan maksimal	79,99%

Berdasarkan tabel yang telah tertera serta dipaparkan di atas, solusi yang harus dihadapi ketika menggunakan media digital pembelajaran secara daring adalah menerapkan solusi-solusi yang telah dijabarkan pada tabel. Kemudian solusi yang telah dijabarkan tersebut

harus dipraktikkan kedalam pembelajaran berlangsung. Yakni link Google Meeting dan Zoom Meeting dibuat secara bergantian dari masing-masing siswa agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan dan tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membayar program yang berbasis Pro, persentase yang diperoleh sebesar 89,25%. Memaksimalkan fitur whatsapp seperti *voice note* maupun akses pemahaman melalui kiriman video agar pembelajaran terlihat lebih menarik dan dapat menarik pembelajar untuk lebih aktif dalam mengikuti serangkaian pembelajaran, persentase yang diperoleh sebesar 87,95%. Orang tua yang dapat mengakses platform edmodo harus ikut serta memantau proses kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan maksimal, persentase yang diperoleh sebesar 79,99%. Dan Menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia di google classroom dan dijalankan secara bersamaan agar tercipta ruang kelas online yang terkoordinir, persentase yang diperoleh sebesar 77,25%. Agar nantinya pembelajar dapat bersemangat dan lebih giat ketika menjalani serangkaian pembelajaran sehari-hari.

**Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Di Masa Pandemi**

Berdasarkan hasil analisis dengan mengacu pada tabel, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital pembelajaran bahasa Jepang yang digunakan ketika di masa pandemi mendapatkan persentase 100%, karena pembelajaran dilakukan secara daring (Pembelajaran Jarak Jauh). Media digital yang paling sering digunakan ketika pembelajaran daring berlangsung adalah media Google Classroom. Media ini dapat menampung banyak peserta tanpa adanya batasan dari program yang bersangkutan. Media ini juga dapat menciptakan keadaan kelas secara virtual atau daring dan bisa diakses kapan saja dan dimana saja dan hanya perlu menggunakan akses jaringan internet atau kuota internet serta menggunakan teknologi komputer atau teknologi telepon genggam canggih yang dapat dibawa kemana saja. Dari hasil presentase 100% yang berasal dari 18 jurnal yang telah

ditemukan, bahwasannya pembelajaran secara daring yang paling sering digunakan adalah program Google Classroom. Karena program Google Classroom ini menduduki peringkat teratas yakni 5 jurnal sebanyak 45%. Google Classroom ini banyak di minati dan banyak digunakan oleh pengajar. Dari program Google Classroom ini sendiri mempunyai ciri khas kelas yang dapat diciptakan secara nyata dan dapat menampung seluruh siswa yang tersedia di kelas tatap muka. Sedangkan program Whatsapp dan Edmodo sama yakni masing-masing memperoleh 4 jurnal sebanyak 20%. Whatsapp dan Edmodo ini sendiri jarang digunakan karena untuk Whatsapp sendiri tidak bisa digunakan untuk videocall dengan banyak orang, dan penggunaannya juga terbatas. Dari Edmodo ini sendiri tidak banyak pengajar yang tau dan paham akan cara penggunaannya, jadi masih awam dengan penggunaan dan cara mengoperasikan Edmodo. Untuk program Google Meeting ini sendiri memperoleh 3 jurnal sebanyak 10%. Google Meeting ini sering digunakan untuk basis videocall karena selain dapat menampung banyak peserta, Google Meeting ini juga dapat diakses tanpa batas dan sesuai dengan durasi yang dibutuhkan ketika mengajar tanpa harus membeli ataupun mengupdate ke Google Meeting pro. dan Zoom Meeting memperoleh 2 jurnal sebanyak 5%. Zoom Meeting ini sangat kurang di minati oleh pengajar dikarenakan fasilitasnya yang tidak bisa dijangkau dengan durasi yang panjang. Hanya cukup 45 menit sekali link dapat digunakan dan tidak dapat dijangkau dengan durasi jangka panjang. Ketika menggunakan durasi yang hanya 45 menit saja, untuk melanjutkan proses serangkaian pembelajaran harus ganti user dan ganti link demi dapat menyambungkan materi. Jika ingin yang instan dan menggunakan jangka panjang, harus terlebih dahulu membeli Zoom Meeting Pro dan baru dapat terhubung dengan leluasa karena durasi yang unlimited.

#### **Kendala/Kesulitan Yang Dialami Ketika Sedang Menggunakan Media Digital Pembelajaran Di Masa Pandemi**

Berdasarkan yang telah dijabarkan dan telah dipaparkan di atas, bahwasannya kendala/kesulitan yang dialami ketika sedang menggunakan media digital pembelajaran bahasa Jepang di masa pandemi COVID-19 yaitu banyak pembelajar yang mempunyai keterbatasan biaya untuk membeli kuota internet atau membayar jaringan internet (WI-FI) karena jam pembelajaran yang tidak menentu, serta kondisi rumah yang mungkin jauh dari kota-kota besar tidak menutup kemungkinan bisa mendapatkan sinyal dan tentunya tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara maksimal. Persentase dari kendala tersebut sebanyak 90,68%. Serta kendala orang tua yang harus belajar kembali mengikuti perkembangan jadwal pembelajaran yang semakin canggih menggunakan platform-platform digital e-learning tersebut. Karena ketika menggunakan edmodo, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mempunyai akun edmodo terlebih dahulu agar orang tua bisa membantu guru untuk memantau kegiatan pembelajaran sehari-hari. Persentase dari kendala tersebut adalah 90,25%. Kemudian adanya pembelajar yang tidak fokus ketika pembelajaran konferensi video berlangsung, menggunakan zoom meeting dan google meeting yang bisa mengaktifkan dan menonaktifkan kamera secara leluasa. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh pembelajar untuk menonaktifkan kamera dan melakukan aktivitas yang dapat memicu terjadinya kegiatan diluar jam pembelajaran. Misalnya makan/minum/ngemil selama pembelajaran berlangsung, bermain sosial media selama pembelajaran, mengerjakan tugas mata kuliah lain selama pembelajaran, lebih tertarik memperhatikan tampilan layar teman sebaya dibanding tampilan materi yang dijelaskan, dan lebih banyak melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran dibandingkan memperhatikan penjelasan materi.

#### **Solusi Yang Harus Dihadapi Ketika Menggunakan Media Digital Pembelajaran Di Masa Pandemi**

Berdasarkan yang telah dijabarkan dan telah dipaparkan di atas, bahwasannya solusi yang harus

dihadapi ketika menggunakan media digital pembelajaran bahasa Jepang di masa pandemi ini yaitu dengan menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia di google classroom dan dijalankan secara bersamaan agar tercipta ruang kelas online yang terkoordinir (persentase yang diperoleh sebesar 77,25%), link Google Meeting dan Zoom Meeting dibuat secara bergantian dari masing-masing siswa agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan dan tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membayar program yang berbasis Pro (persentase yang diperoleh sebesar 89,25%), memaksimalkan fitur whatsapp seperti *voice note* agar pembelajaran terlihat lebih menarik dan dapat menarik pembelajar untuk lebih aktif dalam mengikuti serangkaian pembelajaran (persentase yang diperoleh sebesar 87,95%), dan orang tua yang dapat mengakses platform edmodo harus ikut serta memantau proses kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan maksimal (persentase yang diperoleh sebesar 79,99%).

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang berjudul “PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI MASA PANDEMI” dan telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat media digital pembelajaran bahasa Jepang yang digunakan ketika di masa pandemi. Media digital yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung adalah media Whatsapp, Google Classroom, Edmodo, Google Meeting, dan Zoom Meeting. Media tersebut berasal dari 18 jurnal. Media pembelajaran secara daring yang paling sering digunakan adalah program Google Classroom. Karena program Google Classroom ini menduduki peringkat teratas yakni 5 jurnal sebanyak 45%. Google Classroom ini banyak di minati dan banyak digunakan oleh pengajar. Dari program Google Classroom ini sendiri mempunyai ciri khas kelas yang dapat diciptakan secara nyata dan dapat menampung seluruh siswa yang

tersedia di kelas tatap muka. Sedangkan program Whatsapp dan Edmodo sama yakni masing-masing memperoleh 4 jurnal sebanyak 20%. Whatsapp dan Edmodo ini sendiri jarang digunakan karena untuk Whatsapp sendiri tidak bisa digunakan untuk videocall dengan banyak orang, dan penggunaannya juga terbatas. Dari Edmodo ini sendiri tidak banyak pengajar yang tau dan paham akan cara penggunaannya, jadi masih awam dengan penggunaan dan cara mengoperasikan Edmodo. Untuk program Google Meeting ini sendiri memperoleh 3 jurnal sebanyak 10%. Google Meeting ini sering digunakan untuk basis videocall karena selain dapat menampung banyak peserta, Google Meeting ini juga dapat diakses tanpa batas dan sesuai dengan durasi yang dibutuhkan ketika mengajar tanpa harus membeli ataupun mengupdate ke Google Meeting pro. dan Zoom Meeting memperoleh 2 jurnal sebanyak 5%. Zoom Meeting ini sangat kurang di minati oleh pengajar dikarenakan fasilitasnya yang tidak bisa dijangkau dengan durasi yang panjang. Hanya cukup 45 menit sekali link dapat digunakan dan tidak dapat dijangkau dengan durasi jangka panjang. Ketika menggunakan durasi yang hanya 45 menit saja, untuk melanjutkan proses serangkaian pembelajaran harus ganti user dan ganti link demi dapat menyambungkan materi. Jika ingin yang instan dan menggunakan jangka panjang, harus terlebih dahulu membeli Zoom Meeting Pro dan baru dapat terhubung dengan leluasa karena durasi yang unlimited.

2. Terdapat kendala/kesulitan yang harus dihadapi ketika menggunakan media digital pembelajaran bahasa Jepang di masa pandemi. Diantaranya ketika sedang menggunakan media digital pembelajaran bahasa Jepang di masa pandemi COVID-19 yaitu banyak pembelajar yang mempunyai keterbatasan biaya untuk membeli kuota internet atau membayar jaringan internet (WI-FI) karena jam pembelajaran yang tidak menentu, serta kondisi rumah yang mungkin jauh dari kota-kota besar tidak menutup kemungkinan bisa mendapatkan sinyal dan tentunya tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara maksimal. Persentase dari kendala tersebut sebanyak 90,68%. Serta kendala orang tua yang

harus belajar kembali mengikuti perkembangan jadwal pembelajaran yang semakin canggih menggunakan platform-platform digital e-learning tersebut. Karena ketika menggunakan edmodo, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mempunyai akun edmodo terlebih dahulu agar orang tua bisa membantu guru untuk memantau kegiatan pembelajaran sehari-hari. Persentase dari kendala tersebut adalah 90,25%. Kemudian adanya pembelajar yang tidak fokus ketika pembelajaran konferensi video berlangsung, menggunakan zoom meeting dan google meeting yang bisa mengaktifkan dan menonaktifkan kamera secara leluasa. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh pembelajar untuk menonaktifkan kamera dan melakukan aktivitas yang dapat memicu terjadinya kegiatan diluar jam pembelajaran. Misalnya makan/minum/ngemil selama pembelajaran berlangsung, bermain sosial media selama pembelajaran, mengerjakan tugas mata kuliah lain selama pembelajaran, lebih tertarik memperhatikan tampilan layar teman sebaya dibanding tampilan materi yang dijelaskan, dan lebih banyak melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran dibandingkan memperhatikan penjelasan materi.

3. Terdapat solusi yang telah diamati ketika menggunakan media digital pembelajaran bahasa Jepang di masa pandemi. Solusi yang harus dihadapi ketika menggunakan media digital pembelajaran bahasa Jepang di masa pandemi ini yaitu dengan menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia di google classroom dan dijalankan secara bersamaan agar tercipta ruang kelas online yang terkoordinir (persentase yang diperoleh sebesar 77,25%), link Google Meeting dan Zoom Meeting dibuat secara bergantian dari masing-masing siswa agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan dan tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membayar program yang berbasis Pro (persentase yang diperoleh sebesar 89,25%), memaksimalkan fitur whatsapp seperti *voice note* agar pembelajaran terlihat lebih menarik dan dapat menarik pembelajar untuk lebih aktif dalam mengikuti serangkaian pembelajaran (persentase yang diperoleh sebesar 87,95%), dan orang tua yang dapat mengakses

platform edmodo harus ikut serta memantau proses kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan maksimal (persentase yang diperoleh sebesar 79,99%).

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di atas, maka peneliti memberikan saran terhadap sebuah penelitian Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Di Masa Pandemi ini. Yaitu bagi guru maupun dosen yang belum terlalu menguasai ilmu teknologi yang sehingga mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media pembelajaran, guru maupun dosen diharapkan menguasai terlebih dahulu ilmu teknologi agar kesulitan mencari media dan mengaplikasikan platform mengajar saat daring dapat dihindari dengan cara banyak berdiskusi sesama rekan guru maupun sesama rekan dosen ataupun dengan orang IT yang tersedia di sekolah maupun kampus. Selanjutnya untuk pihak sekolah maupun kampus, agar mengetahui kendala-kendala yang dialami siswa maupun mahasiswa selama melakukan kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Contohnya seperti permasalahan pada faktor ekonomi, kendala terhadap jaringan dan lain sebagainya, yang dapat menyulitkan proses pembelajaran, sehingga mampu membantu guru maupun dosen dalam melaksanakan pembelajaran online dengan mencari solusi bersama dari masalah-masalah tersebut. Sedangkan untuk platform Google Meeting dan Zoom Meeting hendaknya diwajibkan untuk mengaktifkan kamera hingga materi pembelajaran selesai. Agar nanti pembelajaran dapat tersampaikan dengan tepat dan jelas. Untuk platform Whatsapp mewajibkan pembelajar untuk membalas pesan melalui *voice note* agar pengajar dapat mengetahui pelajaran yang disampaikan benar-benar dipahami atau tidak. Untuk platform Edmodo ini sendiri hendaknya dapat dibentuk secara kelompok baik kelompok belajar atau kelompok diskusi agar mempermudah pemahaman belajar. Serta untuk platform Google Classroom ini hendaknya dikondisikan kesiapan pengajar yang mampu menginstruksi pembelajaran secara e-learning dengan

baik. Memberikan fasilitas konsultasi untuk menggunakan Google Classroom supaya maksimal dan semakin aktif.

Widya, A dkk. (2020), *Penggunaan Media berupa Digital pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar*. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. [Online]. Diakses pada 02 November 2022 dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26558/13421>

#### DAFTAR PUSTAKA

Cahyani, A dkk. (2022). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Bahasa Jepang dalam Situasi Daring*. [Online]. Diakses pada 28 Desember 2022 dari <https://jurnal.stkipahsingaraja.ac.id/index.php/jpmi/article/view/313/284>

“Definisi Pengertian Pemanfaatan”, [Online] diakses pada tanggal 31 Oktober 2022 dari <http://repository.radenfatah.ac.id/7817/2/skripsi%20BAB%20II.pdf>

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), Hlm 710.

Djamaluddin Ahdar, dkk. (2019). *Belajar dan Pembelajaran. 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.

Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Besar Indonesia Kontemporer*, Jakarta: Modern English Press 2002, hlm. 928.

Poerwadarminta W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: PT.Balai Pustaka 2002, hlm. 125.

Sadewa Bagus. (2020), *Penggunaan Media Digital Sebagai Sumber Pembelajaran Aktivitas Jasmani di SMAN 1 Kalasan*. [Online]. Diakses pada 04 November 2022 dari <http://eprints.uny.ac.id/68724/1/SKRIPSI%20SIDANG%20YUDISIUM.pdf>

Sasanti, N. S. (2022), *Konsistensi Pembelajaran Bahasa Jepang di Era Digital (New Normal)*. [Online]. Diakses pada 28 Oktober 2022 dari <https://drive.google.com/file/d/1U2pv41qK311gLJRdjT-bS4jABnaivZp-/view?pli=1>