

PEMBELAJARAN KANJI II DI MASA PANDEMI COVID-19 DENGAN BANTUAN MEDIA EDMODO

Nia Setiawati

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta
shafania2510@gmail.com

Abstract

The demands of Industrial Revolution 4.0 become a new challenge for teaching and learning activities that must be done via Distance Learning. Covid-19 pandemic causes mostly all lecture classes from different institution to be done online. This matter became authors underly to perform Kanji II course by using various media and learning platforms. This study aims to (1) determine the implementation of Kanji II course done by using several educational applications that shown in Edmodo App, and (2) to find out the responses of students to Kanji II course. The method used in this study is aqualitative descriptive method. Results of the research described that Kanji II course done by giving the kanji learning materials through power point video. The results of this study explain that Kanji II course done by giving the kanji learning materials through power point video. Thereafter for the task, practice, and quiz are given through several application such as Kahoot, Quizizz, and Google Classroom sent via Edmodo. Furthermore, lecturers provide a discourse or reading materials in order to familiarize students to read kanji literation. Thereupon students respond towards Kanji II course are positive. Particularly for the depiction for Kanji learning materials through power point video and the reading materials that provided, helps the students to understand the learning materials well and learning independently. By using several applications in task and quiz, it motivates the students to doing the task and generate excitement in cause of competition that happens during the practice and quiz session.

Keywords : Kanji, edmodo, pandemi covid-19

Abstrak

Tuntutan Era Revolusi Industri 4.0. merupakan tantangan tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran yang secara mendadak harus dilaksanakan dalam bentuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Terjadinya pandemi Covid-19 memaksa perkuliahan di hampir semua institusi dilaksanakan dalam bentuk PJJ. Hal ini melatarbelakangi penulis melaksanakan pembelajaran Kanji II dengan menggunakan beberapa media dan aplikasi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran kanji II dengan menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran yang ditampilkan dalam media Edmodo, dan mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran Kanji II. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa pembelajaran Kanji II dilaksanakan dengan pemberian materi kanji melalui video power point. Selanjutnya untuk tugas, latihan, dan kuis kanji diberikan dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Google Classroom yang dikirim melalui media Edmodo. Selain itu dosen menyiapkan wacana bahasa Jepang sebagai pembiasaan literasi membaca kanji. Selanjutnya, pembelajaran Kanji II memperoleh tanggapan positif dari mahasiswa. Khususnya pemaparan materi kanji melalui video power point dan pembiasaan literasi membaca membantu mahasiswa memahami materi kanji dengan baik dan mandiri dalam belajar kanji. Penggunaan beberapa aplikasi dalam pemberian latihan dan kuis kanji pun memotivasi mahasiswa dalam mengerjakannya dan menimbulkan rasa senang karena terjadi kompetisi saat mahasiswa mengerjakan latihan dan kuis tersebut.

Keywords : Kanji, edmodo, pandemi covid-19

1. PENDAHULUAN

Menghadapi tantangan pada era revolusi 4.0, sistem pendidikan di Indonesia membutuhkan suatu perubahan yang cukup drastis. Salah satunya, pemerintah membuat suatu gerakan literasi baru yang terpusat pada literasi digital, literasi teknologi, dan literasi manusia. Dengan adanya tiga gerakan literasi ini diharapkan masyarakat Indonesia dapat meningkatkan kemampuannya di dalam menggunakan informasi melalui *big data*, memahami cara kerja mesin dan aplikasi teknologi, serta dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu desain (Aoun, 2017).

Penguasaan dan pemanfaatan teknologi berbasis internet merupakan hal yang tidak bisa dihindari dalam kegiatan pembelajaran. Semua orang dapat memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan dengan sangat cepat selama terkoneksi dengan internet.

Salah satu peran serta pendidikan di dalam menyiapkan lulusannya adalah dengan mencari metode untuk mengembangkan kapasitas kognitif peserta didik, yaitu melalui berpikir tingkat tinggi (*high*

order thinking). Begitu pula penggunaan internet di dalam kegiatan pembelajaran menjadi sesuatu yang perlu dilakukan agar peserta didik memperoleh berbagai informasi yang banyak dan luas terkait materi yang dipelajarinya.

Pendidikan pada era industri 4.0 menuntut pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu para pengajar di dalam membentuk generasi atau lulusan yang kreatif, inovatif, dan kompetitif.

Tuntutan era revolusi merupakan tantangan tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran yang secara mendadak harus dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Terjadinya pandemi *Covid-19* memaksa perkuliahan di hampir semua institusi dilaksanakan dalam bentuk PJJ. Hal ini sesuai arahan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020), bahwa seluruh pimpinan perguruan tinggi di daerah terdampak wabah *Covid-19*

untuk menetapkan penghentian sementara kegiatan akademik seperti perkuliahan secara tatap muka. Selain itu, Mendikbud juga memerintahkan perguruan tinggi agar segera mengambil kebijakan tentang proses belajar dari rumah bagi pelajar dan mahasiswa. Perubahan sistem perkuliahan seperti ini tidak serta-merta memudahkan pengajar atau dosen dalam mengatur pembelajaran. Berbagai macam metode, strategi, media, dan aplikasi pembelajaran dipikirkan dan dirancang agar materi perkuliahan dapat tersampaikan dengan baik kepada mahasiswa.

Kanji merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta dari semester I sampai IV. Sebagian besar mahasiswa menganggap mata kuliah *kanji* sebagai salah satu mata kuliah yang sulit. Menurut Setiawati (2018) kesulitan mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta di dalam mempelajari *kanji* berdampak pada hasil belajar dan keterampilan mahasiswa dalam membaca dan menulis *kanji*.

Kanji terdiri dari tiga unsur yaitu bentuk (形), bunyi (読み), dan makna (意味). Tentu saja perlu juga dipahami pemakaiannya di dalam kalimat. Kesulitan yang dirasakan pembelajar di dalam mempelajari *kanji* di antaranya bentuk *kanji* yang sulit, cara baca *kanji* yang banyak, makna *kanji* yang berbeda meskipun bunyinya sama (Kanou, 2010). Begitu pula dengan Tokuhiko (2010) yang menjelaskan bahwa pembelajar bahasa Jepang bukan orang Jepang akan mengalami kesulitan besar dalam memahami kosakata *kanji* yang jumlahnya banyak.

Perkuliahan *Kanji II* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang diampu oleh penulis, dilaksanakan dengan menggunakan media *Edmodo*. Pembelajaran tatap muka secara daring tidak dilakukan secara rutin sesuai jadwal perkuliahan karena terdapat beberapa kendala, di antaranya biaya paket data yang harus dikeluarkan oleh mahasiswa, tidak semua mahasiswa memiliki laptop atau telepon genggam yang menyimpan memori besar, serta koneksi atau jaringan yang tidak selalu baik.

Adapun pemilihan media Edmodo merupakan kesepakatan antara mahasiswa dan dosen setelah ditawarkan beberapa pilihan media, seperti Zoom, Line, Edmodo, dan Google Classroom. Alasan pemilihan media Edmodo karena sebagian besar mahasiswa sudah mengunduh media ini untuk perkuliahan yang lain dan terdapat beberapa fitur yang bisa digunakan untuk pembelajaran dan latihan/kuis serta pemakaian biaya yang tidak terlalu besar untuk pembelian paket atau pulsa.

Berikut kelebihan Edmodo, menurut Fitriyani (2016), dengan beberapa fitur yang dapat digunakan untuk pembelajaran:

1. *User Interface*. Mengadaptasi tampilan seperti Facebook. Secara sederhana Edmodo relatif mudah digunakan bahkan untuk pemula.
2. *Compatibility*. Edmodo mendukung preview berbagai jenis *format file*, seperti: *pdf*, *pptx*, *html*, *swf*, dan sebagainya.
3. Aplikasi. Edmodo tidak hanya dapat diakses menggunakan PC (laptop/desktop) tetapi juga dapat diakses dengan menggunakan *gadget* berbasis Android OS.

Pemilihan Edmodo sebagai media yang membantu menyampaikan materi dari dosen kepada mahasiswa dianggap merupakan alternatif yang

cukup tepat. Mahasiswa dapat mengakses pengetahuan tentang *kanji* dan pemanfaatan internet di dalam menemukan dan menyelesaikan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi dalam pembelajaran *kanji II*.

Dharmawati (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran *English for Business* dengan menggunakan media Edmodo diyakini telah berhasil membuat pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan interaktif bagi mahasiswa serta membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik.

Pemberian materi oleh dosen kepada mahasiswa, atau dari mahasiswa kepada temannya dilakukan melalui media Edmodo. Dosen dan mahasiswa dapat menggunakan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran yang dianggap tepat untuk memudahkan pemerolehan materi *kanji II*. Selanjutnya materi tersebut dikirim dan diakses oleh mahasiswa melalui *Edmodo*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui proses

pembelajaran *Kanji II* di masa pandemi *Covid-19* dengan bantuan media Edmodo pada mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta serta mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran *Kanji II* dengan menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran yang ditampilkan melalui bantuan media Edmodo.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pembelajaran *Kanji II* di masa pandemi *Covid-19* dengan bantuan media Edmodo dan mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran kanji dengan menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran yang ditampilkan melalui bantuan media Edmodo.

Manfaat dari penelitian ini agar mahasiswa lebih mudah memahami materi *kanji* baik dalam pemahaman membaca *kun-yomi* dan *on-yomi* maupun cara menulis kanji sesuai aturan guratannya dan mahasiswa mampu memahami makna kanji yang dipelajarinya. Selain itu, mahasiswa memiliki referensi mengenai berbagai metode, media dan aplikasi

pembelajaran yang dapat digunakan saat mempelajari *kanji*. Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu para pengajar Bahasa Jepang di dalam menggunakan media pembelajaran *kanji* khususnya pada masa pandemi *Covid-19* dan menambah referensi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang bisa diakses baik oleh mahasiswa dan dosen dimana dan kapanpun.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Best (dalam Sukardi, 2005) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian deskriptif dilakukan untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat.

Penelitian ini merupakan penelitian untuk mendeskripsikan pembelajaran *Kanji II* di masa pandemi *Covid-19* dengan menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran dan tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran

kanji dengan menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran yang ditampilkan melalui bantuan media Edmodo.

Sumber data dari penelitian ini diperoleh dari mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNJ sebanyak 38 orang mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Kanji II* Tahun Akademik 2019/2020. Buku yang digunakan dalam perkuliahan Kanji adalah buku *Kihon Kanji 500: Basic Kanji Book Volume 2* yang ditulis oleh Kanou, Shimizu, Takenaka, dan Ishii pada tahun 1989. Adapun data diperoleh berupa hasil observasi selama mahasiswa belajar *Kanji II* menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran yang ditampilkan dengan bantuan media Edmodo dan lembar angket untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran *kanji* menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran yang ditampilkan melalui bantuan media Edmodo.

Pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara observasi atau pengamatan dan angket mengenai tanggapan mahasiswa terhadap

pembelajaran *Kanji II* menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran yang ditampilkan melalui bantuan media Edmodo. Pada penelitian ini penulis berperan sebagai dosen selama pembelajaran *Kanji II* dilaksanakan selama satu semester. Lembar observasi yang digunakan dosen sebagai instrumen dalam penelitian ini berupa lembar observasi ceklis. Sementara instrumen penelitian berupa angket diberikan kepada mahasiswa menggunakan Google Form untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran *Kanji II* menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran yang ditampilkan melalui bantuan media Edmodo.

Adapun teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 11 pekan atau sama dengan 11 kali tatap muka (TM), yaitu dimulai dari tanggal 17 Maret sampai 2 Juni 2020.

Pertemuan ke-1 dan ke-2 pembelajaran *kanji II* masih

dilaksanakan secara tatap muka di kelas karena belum ada aturan dan kebijakan mengenai *Work from Home* (WFH). Namun mulai pertemuan ke-3 sampai Ujian Akhir Semester (UAS) pembelajaran *Kanji II* dilaksanakan menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran yang ditampilkan melalui media Edmodo, sebagai alat penyampai materi dan tugas-tugas dari dosen kepada mahasiswa, dari mahasiswa kepada dosen, dan dari mahasiswa kepada mahasiswa.

3.1. Pembelajaran *Kanji* dengan Bantuan Media Edmodo

3.1.1. Pertemuan ke-3 sampai ke-7

Pembelajaran *Kanji II* pada pertemuan ke-1 dan ke-2 masih dilaksanakan secara tatap muka di kelas karena belum adanya aturan kegiatan perkuliahan harus dilakukan secara daring dari rumah masing-masing. Pertemuan ke-3 dilaksanakan pada Selasa, 17 Maret 2020 dengan materi Bab 28 tentang テストの問題 dan Bab 29 tentang 入学試験 pada buku *Basic Kanji Book Vol. 2*. Jumlah *kanji* yang terdapat pada Bab 28 dan

Bab 29 masing-masing sebanyak 12 buah huruf *kanji*. *Kanji-kanji* tersebut merupakan huruf *kanji* yang berdiri sendiri, belum termasuk kata yang terbentuk dari *kanji* tersebut. Jika dijumlahkan seluruh huruf *kanji* yang dipelajari pada setiap bab antara 40 sampai 45 kata.

Kanji-kanji tersebut disajikan dalam bentuk video menggunakan *power point* yang sudah diisi dengan audio sebagai penjelasan dari *kanji-kanji* tersebut, baik cara baca (*kun-yomi* dan *on-yomi*), makna, dan pemakaiannya dalam kalimat. Di setiap akhir bab, dosen memberi latihan yang harus dikerjakan oleh mahasiswa dan dikumpulkan sesuai waktu yang telah ditentukan.

Selanjutnya materi *kanji* dan latihan pada Bab 28 dan Bab 29 dikirimkan kepada mahasiswa melalui Class *Kanji* di media Edmodo.

Tahapan pembelajaran *Kanji II* yang dilaksanakan melalui PJJ dari pertemuan ke-3 sampai ke-7 adalah sebagai berikut.

Pertama, dosen menyampaikan materi *kanji* menggunakan *Power Point* yang diubah dalam bentuk video,

dengan tampilan Power Pointnya dapat dilihat pada Gambar 1.

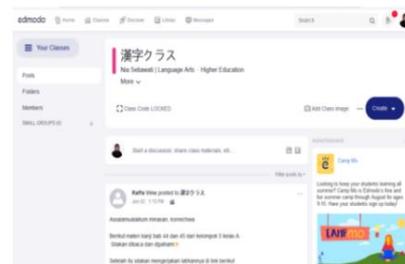


Gambar 1 Tampilan Materi dalam PPT.

Di dalam *video* tersebut terdapat materi *kanji* yang akan dipelajari pada bab tersebut disertai latihannya dan tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa.

Kedua, dosen mengirim video tersebut ke media Edmodo untuk dipelajari oleh mahasiswa. Mahasiswa membuka dan mempelajari materi *kanji* tersebut sesuai jadwal perkuliahan Kanji II yang sudah ditetapkan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di awal semester. Namun mereka bisa mempelajarinya kembali di waktu yang lain dan mengerjakan latihan atau tugas yang diberikan dosen sesuai waktu yang telah disepakati. Biasanya dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengumpulkan latihan dan tugas sampai pukul 20.00 WIB pada hari yang sama. Ketiga,

mahasiswa mengumpulkan atau mengirim latihan, kuis atau tugas-tugas yang sudah dikerjakan kepada dosen melalui media Edmodo. Tampilan media Edmodo dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Tampilan Kelas Kanji Edmodo.

Namun beberapa kali pertemuan terdapat satu atau dua orang mahasiswa yang mengirimkannya ke grup Whatsapp karena tidak bisa membuka media Edmodo karena terkendala jaringan atau sinyal internet.

Keempat, dosen mengecek hasil pekerjaan mahasiswa yang sudah atau belum masuk ke Edmodo. Dosen juga menjawab pertanyaan mahasiswa berkaitan dengan *kanji* yang dikirim melalui fitur ‘Message’.

Kelima, dosen mengecek tugas *kanji* yang ditulis mahasiswa di buku kotak-kotak yang dikirim mereka ke Edmodo dan menyimak rekaman audio mahasiswa yang sedang membaca wacana pendek bahasa Jepang sebagai pembiasaan literasi

membaca. Pemberian literasi membaca kanji untuk setiap pertemuannya dibedakan berdasarkan tema saja. Literasi membaca diambil dari potongan cerita atau cerita utuh dari dongeng anak-anak dalam bahasa Jepang, seperti 赤い靴, ねずみの嫁入り atau artikel bahasa Jepang yang dianggap pemakaian huruf kanjinya masih tepat untuk pembelajar pemula seperti 関西旅行, CDプレイヤー, 結婚準備一男と女、どちらが大変?, dan lain-lain.

Keenam, dosen memperbaiki kesalahan membaca mahasiswa melalui rekaman *audio* yang dikirim melalui grup Whatsapp agar segera bisa disimak oleh semua mahasiswa.

Ketujuh, dosen mengirim soal kuis yang akan dikerjakan oleh mahasiswa 10 sampai 15 menit sebelum perkuliahan kanji II dimulai pada pertemuan berikutnya. Kuis diberikan melalui fitur 'Quiz' pada menu 'Create' yang terdapat di *Edmodo*. Tipe soal kuis disusun dalam bentuk pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap cara baca dan pemakaian kanji dalam kalimat.

Pelaksanaan pembelajaran Kanji setelah UTS dan sebelum UAS atau mulai pertemuan ke-9 sampai pertemuan ke-14 dilaksanakan dengan cara pembentukan kelompok mahasiswa. Mereka dapat memilih anggota kelompoknya secara bebas agar merasa nyaman dan mudah bekerja sama pada saat mengerjakan tugas yang diberikan dosen. Jumlah anggota pada masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 orang mahasiswa.

3.1.2. Pertemuan ke-8 sampai ke-14

Pertemuan ke-8 merupakan pertemuan setelah dilaksanakannya UTS. Dosen membentuk kelompok mahasiswa yang terdiri dari tiga sampai lima orang mahasiswa dalam satu kelompok. Dosen menugaskan kepada setiap kelompok untuk menyusun materi pembelajaran *kanji* sesuai bab yang sudah dipilih oleh masing-masing kelompok disertai soal latihannya.

Hampir semua kelompok menyusun materi *kanji* menggunakan Power Point, namun ada juga yang menyusunnya dalam bentuk *pdf*. Sementara pemberian latihan *kanji* untuk setiap kelompok beragam. Ada

yang menggunakan aplikasi Kahoot, Quizizz, dan Google Form.

Sebelum materi dan latihan *kanji* tersebut dikirim ke media Edmodo, terlebih dahulu diserahkan ke dosen pengampu untuk diperiksa kesesuaian materi pada bab-bab tersebut, ketepatan penulisan *kanji*, cara baca, dan maknanya serta pemakaiannya dalam kalimat. Selanjutnya perwakilan kelompok mengirimkannya ke media Edmodo paling lambat 10 menit sebelum jam perkuliahan *Kanji II* dimulai.

Pada umumnya materi yang disusun oleh kelompok mahasiswa memuat cara baca *on-yomi*, *kun-yomi*, cara penulisan, makna *kanji* dan pemakaiannya dalam kalimat. Contoh materi yang dibuat dengan Power Point ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3 Tampilan PPT Bab 42 & 43.

Adapun untuk soal latihan yang dibuat kelompok dikerjakan oleh

semua mahasiswa. Sementara dosen ikut memeriksa hasil pekerjaan mahasiswa. Sementara untuk soal latihan yang dibuat menggunakan aplikasi Kahoot atau Quizizz, dosen ikut serta mengerjakannya dengan mengunduh aplikasi tersebut terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui keaktifan dan persentase jawaban benar yang dikerjakan oleh mahasiswa.

Pada umumnya mahasiswa terlihat antusias dan bersemangat saat mengerjakan latihan soal yang dibuat dalam aplikasi Kahoot dan Quizizz karena mereka dituntut supaya bisa menjawab soal sesuai waktu yang telah ditentukan. Pengerjaan latihan ini bisa diatur untuk bermain ‘Sendiri’ atau ‘Kelompok’. Semua kelompok mengatur permainan ini dalam ‘Kelompok’ sehingga terjadi kompetisi dalam mengerjakan latihan *kanji*. Mahasiswa yang paling cepat dan paling banyak menjawab benar secara otomatis namanya akan muncul sebagai juara 1, 2 atau 3 dengan jumlah poin atau nilai yang diperolehnya.



Gambar 4 Tampilan Aplikasi Kahoot.

Pemberian soal latihan melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz sangat disukai oleh hampir seluruh mahasiswa karena mereka menganggapnya seperti sedang bermain *game* dan terjadi kompetisi untuk bisa menjadi pemenang mengalahkan teman-temannya. Contoh tampilan dari aplikasi Kahoot dapat dilihat pada Gambar 4. Selain itu secara penilaian atau evaluasi, dosen bisa melihat sikap antusiasme dan pemahaman mahasiswa terhadap materi *kanji* yang dipelajari pada hari tersebut. Pertemuan ke-8 dan pertemuan ke-16 merupakan kegiatan

UTS dan UAS yang bukan merupakan fokus dalam penelitian, namun pemberian soal ujian ini diberikan melalui media Edmodo. Adapun pemberian soal UTS dan UAS dibuat langsung oleh dosen melalui media Edmodo dengan menggunakan fitur ‘Quiz’ pada menu ‘Create’.

3.2. Tanggapan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Kanji

Pertemuan ke-15 sebagai pertemuan terakhir digunakan untuk mereviu dan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran kanji selama satu semester. Pada pertemuan ini dosen menyebarkan angket untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran kanji menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran melalui media Edmodo yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Tanggapan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Kanji II

No	Pernyataan	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)
1	Media Edmodo mudah digunakan untuk mempelajari kanji dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)	94.74	5.26
2	Penjelasan dosen menggunakan video melalui PPT mudah dipahami	92.11	7.89
3	Literasi membaca kanji membantu Anda mengingat kanji yang sudah dipelajari	100	-
4	Literasi membaca kanji membantu Anda mengingat kanji yang belum dipelajari	100%	-
5	Penggunaan beberapa aplikasi pembelajaran seperti power point, Kahoot, Quizizz, dan Google Classroom dianggap tepat dan menarik untuk pembelajaran kanji	100%	-

Terdapat satu *item* pertanyaan bebas di dalam angket, yaitu "Kesan mahasiswa terhadap pembelajaran *Kanji II* di masa Pandemi *Covid-19*". Jawaban yang disampaikan mahasiswa cukup beragam di antaranya:

- a. Materi yang diberikan sudah sangat jelas, aplikasinya pun sangat berguna. Namun pembelajaran secara tatap muka langsung masih lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran kanji.
- b. Mahasiswa merasa senang karena dapat mempelajari kanji dengan cara yang berbeda dari sebelumnya.
- c. Mahasiswa menjadi lebih mandiri dalam belajar dan berlatih mengingat kanji. Namun mahasiswa merasa kesulitan jika menemukan materi kanji yang tidak dimengerti karena tidak bisa bertanya langsung.
- d. Pemaparan materi menggunakan video PPT dianggap menarik dan tidak membosankan.
- e. Pemberian wacana bahasa Jepang sebagai literasi membaca dianggap dapat membantu mahasiswa dalam mengingat kanji dan memahami bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui beberapa keunggulan penggunaan media Edmodo dalam pembelajaran *kanji* di masa Pandemi

Covid-19 ini, yaitu (1) mahasiswa lebih mandiri dalam mencari dan berlatih kanji, (2) materi yang disampaikan dosen dapat disimak berulang kali, (3) mahasiswa memperoleh kesempatan mempelajari kanji lebih banyak dan secara berulang melalui wacana bahasa Jepang yang diberikan sebagai literasi membaca, dan (4) membiasakan sikap kerja sama, bertanggung jawab, tekun, dan saling menghargai melalui penugasan secara berkelompok.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Rosali (2020), model pembelajaran daring oleh sebagian besar informan dianggap efektif. Namun terdapat kendala yang dirasakan dosen dan mahasiswa, salah satunya terkait kuota internet yang harus dibeli, kendala sinyal atau jaringan internet yang kurang stabil, serta alat penunjang seperti gawai dan laptop.

Di dalam pembelajaran daring menggunakan media Edmodo pada pembelajaran *Kanji II* terdapat beberapa kelemahan di antaranya sama seperti seperti yang dikemukakan Rosali, yaitu (1) tidak terjadi interaksi langsung sehingga

untuk beberapa siswa yang memiliki gaya belajar dan gaya kognitif tertentu merasa kurang tepat dengan pembelajaran seperti ini, (2) kesalahan yang dilakukan oleh siswa baik dalam membaca maupun menulis kanji tidak bisa segera diperbaiki, dan (3) membutuhkan waktu untuk mengoreksi hasil kerja mahasiswa dan memerlukan biaya yang cukup besar untuk penyediaan pulsa data.

Oleh karena itu perlu kiranya mempertimbangkan kembali pembelajaran daring dengan menggunakan media yang tidak memakan biaya yang besar serta model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen harus bervariasi agar mahasiswa tidak merasa jenuh. Selain itu, pembelajaran daring diharapkan dapat memfasilitasi mahasiswa agar lebih mudah memahami materi perkuliahan dan dapat membentuk sikap kemandirian serta keaktifan mahasiswa dalam belajar.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan di atas, maka terdapat beberapa kesimpulan.

Pembelajaran *kanji* di masa pandemi *Covid-19* menuntut penggunaan beberapa aplikasi pembelajaran yang disajikan dalam satu media pembelajaran Edmodo yang mudah diakses oleh mahasiswa maupun dosen dan tidak memakan biaya besar. Pemberian latihan atau *quis* dengan penggunaan aplikasi Kahoot, Quizizz, dan Google Classroom memotivasi mahasiswa untuk mengerjakan dan berlatih *kanji* secara menyenangkan. Penyampaian materi oleh dosen dengan menggunakan *video* melalui Power Point memudahkan mahasiswa dalam mempelajari *kanji* dan mereka bisa menyimaknya secara berulang-ulang. Mahasiswa perlu pembiasaan dalam literasi membaca melalui wacana bahasa Jepang karena dapat membantu mahasiswa mengingat *kanji* dan meningkatkan kemampuan dalam membaca dan memahami bahasa Jepang.

Hasil dari angket tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran *Kanji II* mendapat respon positif. Berdasarkan jawaban mahasiswa, diketahui bahwa penggunaan media Edmodo dalam penyampaian materi

dan latihan serta tugas-tugas *kanji* mudah digunakan oleh mahasiswa. Beberapa aplikasi pembelajaran yang digunakan untuk pemberian latihan dan kuis mendapat respon baik dari mahasiswa karena mereka dapat mengerjakan latihan dan kuis dengan perasaan senang.

4.2. Saran

Beberapa saran yang dapat penulis sampaikan kepada para dosen terkait hasil penelitian ini adalah perlunya pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran *kanji* sehingga mahasiswa dapat menerima materi dengan baik dan mereka memperoleh kemudahan dalam mempelajarinya. Persepsi mengenai *kanji* yang dianggap sulit dapat diubah menjadi menyenangkan jika mahasiswa dapat belajar sesuai gaya belajarnya tanpa menghilangkan aturan perkuliahan yang sudah ditetapkan.

Adapun bagi mahasiswa, beberapa aplikasi pembelajaran seperti Kahoot, Quizizz, Goggle Classroom dapat digunakan untuk belajar *kanji* secara mandiri dan menyenangkan baik saat belajar sendiri maupun berkelompok.

5. REFERENSI

- Aoun, J.E. (2017). *Robot-proof: Higher education in the age of artificial intelligence*. US: MIT Press.
- Dharmawati. (2017). Penggunaan media E-learning berbasis Edmodo dalam pembelajaran English for business. *Query: Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 43-39. Diakses dari <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/query/issue/view/105> (27 Oktober 2020)
- Fitriasari, P. (2016). Aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran E-learning. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*. Diakses dari <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/877/740> (29 Agustus 2020).
- Kanou, C. (2010). *Kanji gakushuu no houhou – appuro-chi gakushuu no tokusei, gakushuu sutairu nadowo kangaeru*. Dalam *Nihongo kyoushi no tameno jissen/kanji shidou*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Kanou, C., Shimizu, Y., Takenaka, H., & Ishii, E. (1989). *Kihon Kanji 500 - Basic Kanji Book Vol. 2*. Tokyo: Bonjinsha.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Corona

- Virus Disease (COVID-19). Diakses dari <http://l1dikti14.ristekdikti.go.id/assets/berkas/e4ac36b3906ce2044c95ed82cc0064e3.pdf>.
- Rosali, S. E. (2020). Aktifitas pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya. *Jurnal Geosee*, 1(1). Diakses dari <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/geosee/index> (27 Oktober 2020).
- Setiawati, N. (2018). Efektivitas model pembelajaran terhadap keterampilan membaca kanji. *Jurnal Parameter*, 30(1), 46-58. doi: <https://doi.org/10.21009/parameter.301.05> (27 Oktober 2020)
- Sukardi. (2005). *Metodologi penelitian pendidikan – kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Tokuhiro, Y. (2010). Gainen chizu wo mochiita kanji goi gakushu. Dalam *Nihongo kyoushi no tameno jissen/kanji shidou*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.