



Japanese Discussion & Education Learning Aplikasi Edukasi Bahasa Jepang Berbasis Forum Diskusi Daring

Muhammad Naufal Ghifari¹, Firman Aditya Ramadhani², Muhammad Shafwansyah Lubis³, Dwiky Noviandy⁴, Aditya Firza Geraldi⁵, Dr. Poppy Rahayu, S.Pd., M.Pd.⁶

¹ Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email Address

japaneseeducationlearning@gmail.com

Keywords:

Forum Diskusi ; -Edukasi Bahasa Jepang ; Pembelajaran Daring

Abstrak

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang memiliki jumlah penutur terbanyak di Indonesia. Indonesia berada di posisi kedua jumlah terbanyak pelajar bahasa Jepang pada pendidikan formal maupun informal setelah Cina, oleh karena itu diperlukan penunjang sarana pembelajaran bahasa Jepang. Menanggapi permasalahan tersebut, paper ini menawarkan aplikasi yang dapat menjadi wadah untuk menyalurkan semangat dan minat belajar para pembelajar bahasa Jepang dan menjadi forum diskusi untuk bertukar informasi serta meningkatkan kemampuan bahasa Jepang. Metode penelitian adalah kualitatif deskriptif dan pengumpulan data yang dilakukan dengan kuesioner. Adapun hasil dari penelitian ini adalah aplikasi yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang, sarana bertukar pikiran melalui forum diskusi daring, aplikasi yang mudah digunakan serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun guna mempermudah komunikasi, dan mewedahi minat dan bakat pelajar untuk terus belajar bahasa Jepang.

Pendahuluan

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang memiliki jumlah penutur terbanyak di Indonesia. Indonesia berada di posisi kedua jumlah terbanyak pelajar Bahasa Jepang pada pendidikan formal maupun informal setelah Cina (Japan Foundation, 2012). Hal tersebut dikarenakan latar belakang sejarah di Indonesia dan kerja sama antar kedua negara yang sudah berjalan cukup lama. Beberapa tahun belakangan hingga saat ini budaya Jepang sedang ramai-ramainya di Indonesia, banyak hal yang mempengaruhi kepopuleran Jepang di Indonesia diantaranya adalah budaya, seni, teknologi dan hiburan. Novianti (2007) mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil angket yang disebar ke 170 mahasiswa Sastra Jepang di empat universitas (Universitas Padjajaran, Universitas Brawijaya, Universitas Widyatama, dan Universitas Bina Nusantara), sebanyak 58% responden mengatakan bahwa mereka memilih jurusan Sastra Jepang karena ketertarikannya pada budaya populer Jepang dan bahkan 75% responden mengatakan bahwa drama dan animasi dalam bahasa Jepang membantu dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa yang memilih Sastra Jepang karena alasan lain pun menggunakan drama atau anime dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Akibat dari semakin meluasnya hal-hal berbau Jepang menyebabkan terjadinya peningkatan pada jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia.

Para pembelajar bahasa Jepang jumlahnya semakin tahun semakin bertambah. Hal itu terlihat dari jumlah institusi pendidikan formal yang mengajarkan bahasa Jepang jumlahnya semakin meningkat (Japan Foundation, 2008), ditambah dengan lembaga kursus yang ikut meramainya populernya bahasa Jepang di Indonesia. Meningkatnya jumlah pembelajar bahasa Jepang ini merupakan suatu hal yang positif. Akan tetapi, tidak semua pembelajar bahasa Jepang mampu belajar

dengan efektif. Setiap dari mereka memiliki masalah yang berbeda-beda dalam mempelajari bahasa Jepang. Permasalahan pendidikan bahasa Jepang di Indonesia berkisar pada hal-hal berikut: Jumlah pembelajar dan pengajar yang tidak seimbang, kemampuan bahasa Jepang pengajar masih rendah dan Pembelajar bahasa Jepang ini tidak memiliki kesempatan berbicara dalam bahasa Jepang (Japan Foundation, 2004). Selain itu tidak adanya waktu untuk belajar lebih lanjut dan kurangnya informasi tentang pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut sangat disayangkan mengingat antusiasme kawula muda dalam mempelajari bahasa Jepang terbilang sangat tinggi.

Terdapat beberapa solusi terdahulu untuk menyelesaikan permasalahan terkait forum diskusi daring dan media bertukar materi pembelajaran bahasa Jepang yaitu aplikasi MAZII dan Brainly. Kedua aplikasi terdahulu tersebut masih memiliki kekurangan terkait dengan diskusi dan materi pembelajaran bahasa Jepang.

Pada Aplikasi Brainly menyajikan forum diskusi daring dengan cara pengguna menyampaikan pertanyaan terkait dengan materi pembelajaran maupun pertanyaan universal dan sesama pengguna dapat menjawab pertanyaan tersebut. Brainly memang aplikasi forum diskusi daring namun tidak memiliki artikel khusus pembelajaran bahasa Jepang dan forum diskusi tersebut bersifat universal dan tidak terintegrasi terhadap materi pembelajaran bahasa Jepang. Sedangkan MAZII memiliki materi pembelajaran bahasa Jepang namun forum diskusinya tidak memiliki tim verifikasi jawaban dari pertanyaan yang ada di forum diskusi tersebut, MAZII juga sangat terkhusus untuk translasi bahasa Jepang atau sebagai kamus, sehingga tidak dapat membangkitkan minat dan menjadi wadah para pembelajar untuk mencari tahu lebih dalam lagi. Menanggapi permasalahan tersebut, keberadaan aplikasi dapat menjadi wadah yang mampu menyalurkan semangat dan minat belajar para pembelajar bahasa Jepang dan menjadi forum diskusi untuk bertukar informasi serta meningkatkan kemampuan bahasa Jepang dengan menghadirkan penutur asli bahasa Jepang.

Metode

Jenis penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif ini menyajikan hasil data apa adanya, tanpa adanya proses manipulasi atau tindakan lain. Tujuan dari penelitian deskriptif ini membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diamati. Metode ini menjelaskan serangkaian fase atau proses dan menyimpan informasi yang bersifat kontradiktif mengenai subjek penelitian. Kualitatif artinya dapat dipahami sebagai metode penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa bahasa tulisan atau lisan seseorang yang dapat diamati. Sampel penelitian diambil dengan pengumpulan data melalui kuesioner dari perspektif mahasiswa/i dan khalayak umum berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan Japanese Discussion & Education Learning Aplikasi Edukasi bahasa Jepang Berbasis Forum Diskusi Daring.

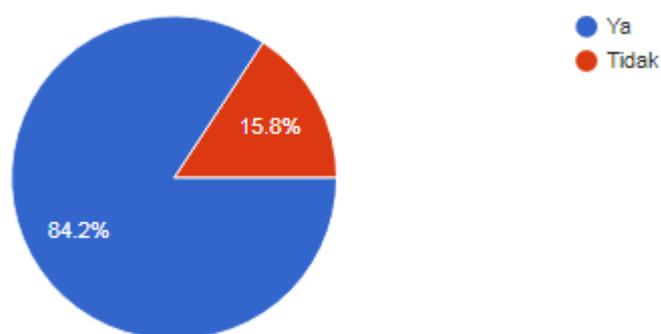
Hasil penelitian kami merujuk kepada data yang dibagikan melalui tautan kuesioner *Google Form* berisikan pertanyaan tentang media pembelajaran dan kegunaannya dalam belajar bahasa Jepang. Jenis data digunakan biasanya disampaikan dengan menyusun menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data penelitian ini dilakukan dengan mengambil berbagai sampel data tentang

kegunaan media pembelajaran dan group discussion yang dapat meningkatkan pemahaman terkait materi pembelajaran bahasa Jepang ditinjau dari perspektif mahasiswa/i dan khalayak umum yang sedang belajar bahasa Jepang sesuai kaidah utama bahasa Jepang saat ini. Adapun alat yang digunakan penelitian ini seperti *smartphone/gawai* dan laptop untuk mengakses aplikasi *Japanese Discussion & Education Learning*.

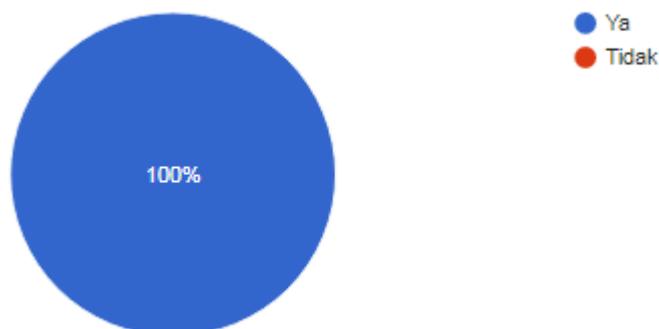
Hasil dan Pembahasan

Di dalam ini juga sekaligus dilakukan pembahasan langsung terhadap masing-masing hasil penelitian. Secara terinci, hal tersebut mencakup (1) apakah mahasiswa dan khalayak umum menggunakan aplikasi sebagai sarana media pembelajaran bahasa Jepang (2) apakah aplikasi forum diskusi dibutuhkan dalam sebuah media pembelajaran, dan (3) forum diskusi dapat meningkatkan pemahaman lebih efektif terkait materi pembelajaran.

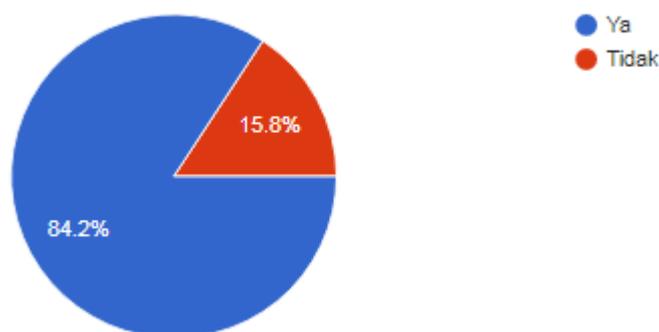
Berdasarkan kuesioner yang telah disebar kepada responden yang berjumlah 19 orang, didapati bahwa 84% responden sering menggunakan aplikasi sebagai sarana media pembelajaran bahasa Jepang.



Salah satu yang menjadi daya tarik dalam aplikasi adalah fitur yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Dengan mengukung fitur *group discussion* dan dapat menghadirkan *native speaker* dalam pembelajaran, 100% responden menjawab fitur *group discussion* dibutuhkan pada sebuah media belajar.



Kemudian, 84% responden menjawab bahwa kehadiran *native speaker* membantu mempermudah dalam proses belajar bahasa asing, khususnya bahasa Jepang.



Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar (Susilana dan Cepi, 2007:5). Menurut Heinich dalam Susilana (2007:6) media merupakan “alat perantara saluran komunikasi antara pemberi pesan dengan penerima pesan”. Pendapat ini diperkuat dengan pendapat Sadiman dalam Cahyawati (2015:14) bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan pembelajaran Menurut Wibawanto (2017:5) pembelajaran merupakan “perpaduan dari aktivitas mengajar dan aktivitas belajar”. Menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2013:28) mengemukakan bahwa, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta 2020 124 penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada penggunaan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang sangat dibutuhkan adalah metode diskusi guna mempermudah proses pembelajaran.

Menurut Killen (1998), metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan dengan tujuan untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan. Selain itu, metode forum diskusi dianggap efektif dalam sebuah pembelajaran karena dapat

merangsang masing-masing individu dalam berpikir untuk membahas sebuah topik dan saling juga bertukar informasi.

Aplikasi forum diskusi dalam e-learning ini sangatlah penting dikarenakan konsep dan mekanisme e-learning itu sendiri yang lebih mengutamakan adanya proses pembelajaran dengan saling berdiskusi antara para peserta didik dan pengajar. Dengan adanya aplikasi forum diskusi pada sistem pembelajaran e-learning, peserta didik memiliki manfaat yang lebih diantaranya peserta didik dapat berkomunikasi dengan pengajar setiap saat, selain dengan pengajar, peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan siapa pun yang ikut bergabung dalam forum diskusi tersebut mengenai hal-hal yang masih membingungkan peserta didik. Dengan kondisi demikian diharapkan peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaan terhadap materi pembelajaran. Forum diskusi pada media e-learning ini dapat meningkatkan kadar interaksi yang lebih antara peserta didik dan pengajar maupun antar sesama peserta didik dibandingkan dengan pendidikan konvensional. Selain meningkatkan kadar interaksi, forum diskusi juga meningkatkan interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja dan juga menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas.

Simpulan

Pelajar dapat belajar secara efektif dengan cara tersedianya media diskusi berupa aplikasi daring yang mudah diakses dimanapun dan kapan pun melalui gawai pribadi. Terlebih lagi dalam era digital saat ini sudah seharusnya media pembelajaran menjadi lebih serba praktis untuk memudahkan para pelajar. Belajar secara online melalui aplikasi juga dapat mendorong pelajar tertantang dengan hal yang baru mereka peroleh selama proses belajar, baik teknik interaksi dalam aplikasi maupun konten yang dihadirkan di dalam aplikasi tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat efektif untuk digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran. Di antara manfaatnya yaitu mengurangi verbalisme sehingga kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi, informasi dari materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan lebih baik, dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Adapun manfaat dari aplikasi *japanese discussion & education learning* yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang, sarana bertukar pikiran melalui forum diskusi daring yang mudah digunakan serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun guna mempermudah komunikasi antar pelajar bahasa Jepang, dan mewartakan minat dan bakat pelajar untuk terus belajar bahasa Jepang.

Daftar Rujukan

- Superadmin. 2013. *Pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia Terbesar Kedua di Dunia*. <https://pbi.umy.ac.id/pembelajar-bahasa-jepang-di-indonesia-terbesar-kedua-di-dunia/>. Diakses tanggal 27 Februari 2022.
- Danasasmita, Wawan. 2016. *Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia*. <https://www.academia.edu/20178085>. Diakses tanggal 27 Februari 2022.

- Novianti, Nalti. 2007. *Dampak Drama, Anime, dan Musik Jepang Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang*. <https://www.academia.edu/38090218>. Diakses tanggal 27 Februari 2022.
- Wahidati Lufi, Kharismawati Mery, Mahendra Octo A. 2018. *Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang*. <https://www.academia.edu/60561180>. Diakses tanggal 27 Februari 2022.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Eka Septiani, Luluk Setyowati. 2020. *Penggunaan Media Pembelajaran Secara Daring Terhadap Pemahaman Belajar Mahasiswa*. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/semnas-ps/article/view/16860>. Diakses tanggal 14 November 2022
- Maimunah, Kristiana, Hendra. 2010. *Perancangan Aplikasi Forum Diskusi pada Media E-learning Berbasis Web*. <https://www.neliti.com/publications/296295/perancangan-aplikasi-forum-diskusi-pada-media-e-learning-berbasis-web>. Diakses tanggal 14 November 2022