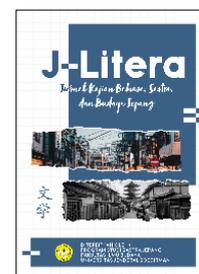


Media Digital dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang yang Dimanfaatkan oleh Mahasiswa Universitas Udayana

I Gede Oeinada

Japanese Literature Study Program Universitas Udayana, Denpasar, Indonesia



Abstract

This paper aims to explain the digital media/applications/programs (*software*) utilized by Japanese Literature Study Program students at the Faculty of Humanities, Udayana University, both in lectures and independent learning. Students in today's modern era are millennials who are often said to be more fluent in technology and the world of informatics than their lecturers. Therefore, lecturers can undoubtedly learn about the existence of digital media and applications that are useful for improving the quality of Japanese language learning in the future. The data in this paper was obtained through the questionnaire method by distributing questionnaires to students of the class of 2019 and 2020 using the *google form facility*. Furthermore, the data are analyzed descriptively and qualitatively. There were 13 questions related to the use of digital media/applications/programs and student expectations of lecturers. The findings show that 28 students in their independent learning use around 24 digital media and applications, and about six digital media and applications are used in lectures. Although 72.4% of students have already studied Japanese before attending Udayana University, the use of digital media and applications for learning Japanese is only done at the college level. In addition, it is also known that students for their lecturers hope that lecturers can better follow technological developments and learn more deeply about digital platforms that support learning so that learning will be more varied and *up to date*. A conclusion that can be drawn from this paper is the independence and enthusiasm for learning from students to improve their Japanese language skills beyond what has been given on campus. They feel that using digital media and applications is useful for improving their language skills, reading, listening, and writing skills.

Keywords:

Japanese language learning; digital media; Udayana University.

Article Info:

Accepted: 01 Agustus 2024

Available online: 14 November 2024

INTRODUCTION

Mahasiswa di era modern sekarang ini merupakan mahasiswa generasi milenial yang sering kali dikatakan lebih fasih teknologi dan dunia informatika dibandingkan dengan para dosennya. Berdasarkan data kuesioner yang dibagikan, diketahui bahwa para mahasiswa telah memanfaatkan media digital di luar pembelajaran yang dilakukan pada jam perkuliahan di kampus. Media digital adalah format konten yang dapat diakses oleh perangkat-perangkat digital. Media digital ini bisa berupa *website*, blog, media sosial, gambar dan video digital, audio digital, dan lain-

lain. Secara bahasa, media adalah alat, saluran, penghubung, atau sarana (Telkomsel, 2019). Fungsi media digital adalah untuk menambah informasi. Saat menggunakan media digital, kita akan memperoleh informasi terbaru yang dapat diakses secara langsung tanpa kenal waktu maupun tempat (Gilangramadhan, 2019). Kajian pemanfaatan media digital dalam pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti di berbagai objek pembelajaran maupun aspek pembelajaran. Kaiful (2013) mengkaji pemanfaatan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik untuk murid SMA kelas X. Rahmawati & Atmojo (2021) mengkaji pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai

media digital yang inovatif dan kreatif untuk digunakan pada pembelajaran IPA oleh para guru SD di beberapa kota di Indonesia. Terkait dengan pembelajaran di abad 21 ini, pelatihan pembuatan media digital pun telah dilakukan misalnya dengan menerapkan pembelajaran digital seperti *ruangguru.com*, *zenius*, *qupper video*, dan *si bejo* kepada dosen-dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya (Soemantri, 2019). Dalam pembelajaran bahasa Jepang sendiri, kajian yang berkenaan dengan pemanfaatan media digital telah pula dilakukan. Misalnya, penelitian mengenai persepsi dan kendala yang dialami guru pengajar bahasa Jepang di kota Singaraja, Bali (Angela et al., 2022). Penelitian mengenai pengembangan media digital komik *Kaguya Hime* sebagai sarana peningkatan literasi siswa SMAN 1 Krembung juga telah dilakukan (Mukti & Sopaheluwakan, 2019). Untuk pembelajaran *sakubun* (mengarang) secara digital, telah ada kajian efektivitas media digital *ehon* (Deta, 2014). Ada pula kajian persepsi pengguna kamus bahasa Jepang berbasis web (Fauzi & Rosliyah, 2020). Sedangkan tulisan pada artikel ini lebih pada mencari tahu keberadaan media digital dan aplikasi yang ada dan dimanfaatkan oleh para mahasiswa di Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana. Terdapat dua rumusan masalah utama, yaitu (1) Media Digital/Aplikasi/Program yang dimanfaatkan oleh para mahasiswa untuk Pembelajaran Mandiri, dan (2) Media Digital/Aplikasi/Program yang dimanfaatkan oleh para mahasiswa dalam Perkuliahan di Universitas Udayana.

METODE PENELITIAN

Data tulisan ini dikumpulkan menggunakan angket yang disebarakan kepada para mahasiswa angkatan 2019 dan 2020 dengan memanfaatkan tautan *google form*. Sebanyak 29 orang mahasiswa berpartisipasi dalam pengisian angket tersebut. Pengisi angket sebanyak 21 orang (72,4%) mahasiswa merupakan mahasiswa angkatan 2020 dan delapan orang (27,6%) mahasiswa merupakan mahasiswa angkatan 2019. Ada 13

pertanyaan terkait dengan kondisi, harapan, serta media pembelajaran bahasa Jepang di era digital yang ada pada mahasiswa program studi sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada dua hal yang dibahas, yaitu media digital/aplikasi/program yang digunakan dalam pembelajaran mandiri dan media digital/aplikasi/program yang digunakan dalam perkuliahan di Universitas Udayana.

Media Digital/Aplikasi/Program untuk Pembelajaran Mandiri

Hanya satu orang dari 29 orang responden yang menjawab tidak memanfaatkan media digital/aplikasi/program (*software*) untuk pembelajaran mandiri/meningkatkan kemampuan bahasa Jepang dengan alasan tidak memiliki waktu karena sibuk belajar tentang bisnis. Berdasarkan hasil angket yang telah disebarakan dan dijawab oleh para mahasiswa Angkatan 2019 dan 2020, didapatkan informasi mengenai media digital/aplikasi/program yang digunakan oleh para mahasiswa Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana. Berikut daftar media digital/aplikasi/program tersebut.

Tabel 1: Ragam Media Digital/Aplikasi Program Pembelajaran Mandiri.

Website (internet)	Aplikasi, Program (software)	
Youtube	Instagram	Takoboto Dictionary
Facebook	Kanji tree	Kanji Study
wkwk japan	Telegram	Today Easy Japanese
Japaneseio	Line	Japanese (<i>hyouki</i>)
Japanesepod 101	Spotify (dengar lagu dan <i>podcast</i>)	Duolingo
Coursera (online course)	Tik Tok	Jisho

Website (internet)	Aplikasi, Program (software)	
Discord (grup belajar bersama)	LingoDeer	Today
Tandem (grup belajar)	Learn Japanese	Infinite Japanese

Pertanyaan selanjutnya terkait dengan media-media digital/aplikasi/program (*software*) yang telah disebutkan tersebut adalah yang mana yang paling sering digunakan. Berdasarkan jawaban responden, didapatkan informasi bahwa penggunaan *youtube* merupakan media digital yang paling sering diakses oleh para mahasiswa Program Studi Sastra Jepang FIB UNUD. Konten yang diakses seperti konten Jerome (*Nihongo Mantappu*), dan beberapa konten lainnya yang berguna untuk menambah pengetahuan tentang negara Jepang. Selain itu, banyak mahasiswa yang memilih *youtube* dengan alasan dapat diulang berkali-kali. *Spotify (podcast)* juga dipilih oleh beberapa mahasiswa dengan alasan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan (*choukai*). Sedangkan, untuk meningkatkan kemampuan membaca tulisan bahasa Jepang, beberapa mahasiswa memilih menggunakan aplikasi *Today Easy Japanese, duolingo, dan learn Japanese* karena dapat belajar kosakata dan contoh kalimat yang cukup.

Media Digital/Aplikasi/Program dalam Perkuliahan di Universitas Udayana

Pada bagian pertanyaan media-media digital/aplikasi/program (*software*) apa saja yang menurut Anda telah dimanfaatkan oleh dosen-dosen Anda di Universitas Udayana dalam perkuliahan, para responden menyebutkan beberapa media digital/aplikasi/program, yaitu: Webex, OASE, Youtube, Canva, Videofx, dan dingtalk. Berikut penjelasan masing-masing media digital/aplikasi/program tersebut.

1) Webex Meetings

Webex Meetings adalah aplikasi *video conference* seperti *zoom, skype*, dan sejenisnya yang memungkinkan komunikasi menggunakan perangkat personal dan *mobile* dengan pemanfaatan jaringan internet (IPB University, 2020). Universitas Udayana telah menjalin kerja sama dan memanfaatkan aplikasi *webex meetings* guna mendukung pembelajaran tatap muka secara daring. Setiap dosen di Universitas Udayana diberikan akun *webex meetings* personal sehingga para dosen dapat bertatap muka secara maya dan menyelenggarakan perkuliahan dengan para mahasiswa.

2) OASE (*Online Academic Service for Elearning*)

OASE adalah *Learning Management System (LMS)* untuk melaksanakan pembelajaran asinkron maya di Universitas Udayana. Melalui OASE dosen bisa menempatkan materi-materi perkuliahan, melaksanakan penilaian formatif melalui fitur yang ada berupa kuis dan penugasan. Selain itu, dosen dan mahasiswa juga dapat melaksanakan diskusi melalui fitur forum yang ada di OASE. Intinya, OASE memiliki berbagai macam fitur yang bisa memaksimalkan pembelajaran asinkron maya antara dosen dan mahasiswa (OASE, n.d.).

3) Youtube

Youtube merupakan sebuah situs *video sharing* yang kian lama kian diminati oleh orang-orang dari berbagai kalangan umur. Lebih jauh lagi, kehadiran *youtube* ini menyebabkan makin banyak orang beralih ataupun memulai menjadi *vlogger* daripada menjadi *blogger* (Chandra, 2018). Para mahasiswa dan dosen Universitas Udayana pun memanfaatkan situs *youtube* ini terutama untuk mengunggah penugasan berupa video yang kapasitasnya besar.

4) Canva

Canva adalah aplikasi *online* yang menyediakan berbagai desain menarik berupa *template*, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik (Pelangi, 2020).

5) *Video fx*

Video fx adalah aplikasi perekaman video yang mudah digunakan membuat video (FuzeBits, n.d.).

6) *Dingtalk*

Aplikasi *dingtalk* adalah aplikasi yang memiliki fitur-fitur seperti *streaming* langsung, penilaian pekerjaan rumah, dan pemutaran ulang video yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran (Luthfi, 2020).

Terkait dengan pertanyaan mengenai *Student Centered Learning* atau *Learner Centered Learning*, ada empat orang (13,8%) mahasiswa yang menjawab tidak tahu bahwa peran seorang dosen di era modern sekarang ini adalah lebih pada sebagai seorang fasilitator dan bukan sebagai satu-satunya sumber ilmu sehingga mereka mengharapkan dosen tetap menyampaikan bahan ajar dan melakukan pembahasan materi serta tidak menyerahkan pembahasan materi sepenuhnya kepada mahasiswa. Mahasiswa juga berharap para dosen di Prodi Sastra Jepang FIB UNUD ke depannya dapat lebih mengikuti perkembangan teknologi, belajar dan memahami lebih dalam mengenai platform-platform digital penunjang pembelajaran sehingga pembelajaran akan semakin bervariasi dan *up to date*.

KESIMPULAN

Simpulan yang dapat ditarik dari tulisan ini adalah adanya kemandirian dan semangat belajar dari para mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang mereka di luar dari yang telah diberikan di kampus. Pemanfaatan media-media digital dan aplikasi-aplikasi tersebut mereka rasakan berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa mereka baik kemampuan membaca, mendengarkan, dan menulis. Kemampuan berbicara masih belum mendapatkan perhatian karena tampaknya media digital dan aplikasi yang mereka manfaatkan masih bersifat satu arah dalam hal komunikasi dan lebih bersifat untuk peningkatan kemampuan reseptif daripada produktif.

ACKNOWLEDGEMENTS

Hasil penelitian ini telah dibawakan dalam Seminar Nasional “Bahasa Jepang di Era Digital dan *New Normal* Ditinjau dari Berbagai Aspek” yang dilaksanakan secara daring pada tanggal 26 Maret 2022 oleh ASPBJI Korwil Jateng-D.I. Yogyakarta bekerja sama dengan PS Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang dan The Japan Foundation Jakarta.

REFERENCES

- Angela, N. N. D. T. C., Mardani, D. M. S., & Sadnyana, I. W. (2022). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Bahasa Jepang dalam Situasi Daring. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 2(1), 30–39.
- Chandra, E. (2018). Youtube, Citra Media Informasi Interaktif Atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 1(2), 406. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i2.1035>
- Deta, K. A. (2014). Efektifitas Penggunaan Media Digital Ehon Terhadap Kemampuan Menulis Mahasiswa. *Jurnal ASA*, 1. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2522>
- Fauzi, H. N., & Rosliyah, Y. (2020). Persepsi Pembelajar Terhadap Media Kamus Tematik Berbasis Web Bagi Pembelajar Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 8(1), 26–32. <https://doi.org/10.15294/chie.v8i1.35752>
- FuzeBits. (n.d.). *VideoFX Music Video Maker - Aplikasi di Google Play*. Retrieved March 16, 2022, from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.videofx&hl=in&gl=US>
- Gilangramadhan, B. (2019). *3 Manfaat Media Digital dan Bahayanya*. <https://www.kompasiana.com/bramagr/5cb485f195760e66f45d5702/3-manfaat-media-digital-dan-bahayanya>

- IPB University, D. S. I. (2020). *Manual Cisco Webex*.
- Kaiful, U. (2013). Penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik kelas x SMA negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 100–105. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/9788>
- Luthfi, A. (2020). *Aplikasi DingTalk Dibanjiri Ulasan Bintang Satu, Ini Tanggapan Developer*: Okezone techno. <https://techno.okezone.com/read/2020/03/09/207/2180539/aplikasi-dingtalk-dibanjiri-ulasan-bintang-satu-ini-tanggapan-developer>
- Mukti, A. A., & Sopaheluwakan, Y. B. (2019). *Pengembangan Media Digital Komik Kaguya Hime (かぐやひめ) Sebagai Pengenalan Serta Peningkatan Literasi Bahasa Jepang*. 3(1).
- OASE. (n.d.). Retrieved March 15, 2022, from <https://oase.unud.ac.id/>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Rahmawati, F., & Atmojo, R. I. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 6271–6279. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Soemantri, S. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *AKSILOGIYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 64. <https://doi.org/10.30651/aks.v3i1.2372>
- Telkomsel. (2019). *Masa Depan Media Digital dan Potensi Karir di Industri Ini*. Telkomsel. <https://www.telkomsel.com/about-us/blogs/masa-depan-media-digital-dan-potensi-karir-di-industri-ini>