
Peningkatan kemampuan siswa membaca teks bahasa Jepang menggunakan huruf Hiragana dan Katakana dengan Google Japanese Input berbasis Google Classroom

Ardianto^{1*}, Agustini Buchari²

¹AIN Manado, Indonesia, ²MAN Model 1 Plus Keterampilan Manado, Indonesia

*Corresponding Author; Email: ardianto@iain-manado.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menjelaskan peningkatan kemampuan membaca teks bahasa Jepang menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana* melalui aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Bahasa MAN Model 1 Plus Keterampilan Manado. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes tertulis (unjuk kerja), observasi, angket, dan wawancara tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian tindakan dengan teknik pemberian alat bantu belajar berupa aplikasi *Google Japanese Input* efektif meningkatkan kemampuan siswa membaca teks bahasa Jepang menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana*. Melalui sistem pembelajaran online menggunakan *Google Classroom* juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: membaca, teks, *katakana*, *hiragana*

Improving student's ability to read Japanese text using Hiragana and Katakana with Google Japanese Input based on Google Classroom

Abstract

This study aims to describe and explain the increase the ability enhancement to use Japanese letters, especially hiragana and katakana by using the Google Japanese Input application based on Google Classroom. The method which used in this research was classroom action research which includes four stages, namely action planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects in this research were the students of class XI Language MAN Model 1 Plus Skills of Manado. Data of this research was collected by using a written test (performance), observation, questionnaire, and written interview. The results showed that the gived action with the technique of provision in the form of the Google Japanese Input application was effective in increasing students' ability to read Japaneses text by using hiragana and katakana letters. With an online learning system by using the Google Classroom, it could also increase the students' interest and motivation in learning.

Keywords: reading, text, katakana, hiragana

Article history

Submitted:
16 May 2022

Accepted:
28 September 2022

Published:
30 July 2022

Citation (APA Style): Ardianto, A. & Buchari, A. (2022). Peningkatan kemampuan siswa membaca teks bahasa Jepang menggunakan huruf Hiragana dan Katakana dengan Google Japanese Input berbasis Google Classroom. *LITERA*, 21(2), 188-198. <https://doi.org/10.21831/ltr.v21i1.49577>.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda hampir seluruh negara di dunia termasuk Indonesia telah mengakibatkan terjadinya berbagai perubahan mendasar di bidang pendidikan. Salah satu perubahan tersebut adalah sistem pembelajaran. Kebijakan pemerintah di bidang pendidikan ialah pembelajaran dalam jaringan (daring) sebagai upaya pengendalian dan pencegahan penyebaran Covid. Secara umum, di lingkup madrasah yang berada di bawah Kementerian Agama, misalnya, dibuat program *e-learning* madrasah. Sementara itu, secara khusus di tingkat madrasah, berbagai inovasi dilakukan untuk melangsungkan kegiatan pembelajaran secara daring salah satunya adalah penggunaan aplikasi

pembelajaran daring *Google Classroom* yang merupakan bagian dari *G Suite for Education* yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas di dalam pembelajaran dengan cara tanpa kertas. Dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*, guru dapat membuat kelas maya, mengajak siswa gabung dalam kelas, memberikan informasi terkait proses kegiatan belajar mengajar, memberikan materi ajar yang bisa dipelajari siswa, baik berupa file paparan maupun video pembelajaran, memberikan tugas kepada siswa, membuat jadwal pengumpulan tugas dan lain-lain. *Google Classroom* yang merupakan *platform* pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *google* ini memiliki fitur lengkap dan juga dapat digunakan dalam versi aplikasi seluler sehingga dapat lebih efektif digunakan dalam pembelajaran karena hampir semua siswa saat ini memiliki telepon seluler *android*.

Selain aplikasi saluran pembelajaran daring, teknologi media pembelajaran juga sangat banyak tersedia. Dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang, misalnya, terdapat berbagai macam aplikasi edukatif yang dapat diakses dengan mudah dan gratis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran huruf bahasa Jepang. Salah satunya adalah *Google Japanese Input*. *Google Japanese Input* yang merupakan salah satu aplikasi *keyboard* yang dipublikasikan oleh *Google* berfungsi untuk mengetik atau memasukkan teks bahasa Jepang di sebuah komputer atau *gadget*. Melalui aplikasi ini, siswa tidak perlu menuliskan satu per satu huruf *hiragana* dan *katakana*. Selain untuk mengefektifkan waktu belajar di dalam kelas, siswa juga dapat lebih mudah menghafal dan mengingat huruf dengan membaca kalimat yang diketik secara berulang menggunakan aplikasi.

Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom* untuk mengatasi berbagai kesulitan belajar bahasa Jepang khususnya di masa pandemi Covid-19 ini dinilai relevan dan dapat menjadi salah satu solusi mengatasi berbagai kesulitan dan problem pembelajaran daring. Melalui *google classroom*, guru dapat membuat kelas maya yang memudahkan siswa dan guru tetap terhubung, baik di dalam maupun di luar kelas.

Penggunaannya yang juga dapat dilakukan melalui *android* memungkinkan kedua jenis aplikasi ini mudah dilaksanakan tidak hanya di kelas, tetapi juga di luar kelas sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dimana pun dan kapan pun. Dengan memanfaatkan teknologi terkini yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, akan dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang dan menumbuhkan budaya literasi siswa (Maryunita, 2017).

Bahasa Jepang yang memiliki tiga unsur huruf, yaitu *hiragana*, *katakana* dan *kanji* ini menjadikannya sebagai salah satu bahasa asing yang relatif sulit dipelajari. Kesulitan mempelajari huruf Jepang (khususnya huruf *kanji*) ini dikemukakan oleh Takebe (1992) bahwa orang Jepang pun mengalami kesulitan dalam mengingat *kanji* yang jumlahnya sangat banyak. Dan, sangat sulit dipelajari bagi siswa yang tidak mempunyai latar belakang budaya *kanji* (Takebe, 1992; Dahidi & Sudjianto, 2009, p. 56). Kondisi karakteristik huruf *hiragana*, *katakana*, dan terutama sekali huruf *kanji* inilah yang menjadikan sebagian pembelajar bahasa Jepang menganggap bahasa Jepang terlalu sulit. Dampaknya ialah minat mempelajari bahasa Jepang semakin menurun (Maryunita, 2017). Fakta ini sebagaimana dialami oleh siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Model 1 Plus Keterampilan Manado.

Pada konteks itulah diperlukan upaya inovasi pembelajaran yang efektif. Salah satu inovasi yang dinilai relevan adalah penerapan aplikasi *Google Japanese Input* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi digital. Relevansi inovasi tersebut juga dilihat dari kecenderungan belajar siswa saat ini yang telah mengalami pergeseran dari cara-cara belajar konvensional menjadi cara belajar berbasis digital. Termasuk dalam konteks ini ialah penggunaan *google classroom* sebagai sarana belajar daring dinilai akan lebih produktif dan bermakna melalui penyederhanaan tugas, peningkatan kolaborasi, dan pemeliharaan komunikasi guru-siswa. Hasil penelitian (Azhar & Iqbal, 2018), Deviyanti *et al* (2020), dan Zhafiri & Ekohariadi (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *e-learning* berbasis *Google Classroom* dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif. Guru dapat membuat kelas, mengirim materi, memberikan dan memeriksa tugas, memberikan umpan balik, dan melihat semuanya di satu tempat serta tersimpan dalam penyimpanan data secara otomatis (*drive*) yang dapat diakses kapan dan dimana saja oleh guru dan siswa.

Melalui penggunaan aplikasi teknologi digital *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom*, proses pembelajaran bahasa Jepang dapat lebih variatif sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat dan motivasi belajar bahasa Jepang. Selain itu, juga menerapkan budaya literasi digital dalam pembelajaran di madrasah. Pemanfaatan media teknologi digital melalui aplikasi *Google*

Japanese Input berbasis *Google Classroom* ini diharapkan dapat mengorientasikan proses interaksi pembelajaran guru-siswa secara efisien dan efektif. Belajar bahasa Jepang khususnya belajar huruf *katakana*, *hiragana*, dan *kanji* tidak bisa hanya mengandalkan saat belajar di kelas, tetapi juga diperlukan latihan secara berulang. Oleh sebab itu, diperlukan media yang dapat digunakan untuk mempelajari karakteristik huruf bahasa Jepang secara mandiri. Aplikasi *Google Japanese Input* dan *Google Classroom* merupakan jenis aplikasi teknologi yang dapat digunakan dengan mudah melalui telepon seluler jenis *android* dimana semua siswa telah memilikinya.

Berdasarkan pada konteks masalah sebagaimana dikemukakan di atas, penelitian tindakan kelas ini dirancang dengan tujuan mendeskripsikan dan menjelaskan kemampuan menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana* dengan menggunakan aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom*.

METODE

Penelitian ini merupakan upaya mengatasi permasalahan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yakni penelitian yang berupa tindakan untuk mengumpulkan informasi tentang masalah pembelajaran dan kemudian mengatasinya, cara guru merencanakan pembelajaran, cara mengajar, dan cara siswa belajar (Bogdan & Biklen, 1998; Creswell, 2012), atau kumpulan informasi sistematis yang didesain secara bersiklus agar terjadi perubahan perilaku (Bogdan & Biklen, 1998), dalam hal ini adalah perilaku belajar di kelas.

Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI Bahasa MAN Model 1 Plus Keterampilan Manado yang berjumlah 16 orang siswa (5 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan). Pemilihan siswa pada kelas tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa rata-rata siswa telah mengenal huruf *hiragana* dan *katakana* meskipun belum mahir membaca dan menulis kosakata atau kalimat dalam bahasa Jepang. Demikian pula, minat siswa belajar bahasa Jepang masih rendah meskipun telah memilih jurusan Bahasa yang salah satu mata pelajaran wajib adalah bahasa Jepang.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes tertulis (unjuk kerja), observasi, angket, dan wawancara tertulis. Tes yang diberikan berupa isian, karangan, menjawab pertanyaan dari teks, dan membuat percakapan. Tes-tes yang diberikan tersebut disajikan secara *online* melalui *google classroom*. Untuk mengukur sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran digunakan instrumen observasi. Untuk menilai peningkatan minat siswa dan tanggapan siswa terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran digunakan instrumen angket. Selain, instrumen tes, observasi, dan angket, juga digunakan wawancara tertulis yang mengacu pada indikator penelitian.

Indikator kinerja penelitian ini adalah apabila digunakan aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom*, maka kemampuan menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana* dapat ditingkatkan yang dibuktikan dengan tingkat ketuntasan di atas KKM, yaitu 75 mencapai 100%. Serta hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan perilaku belajar siswa, perilaku kelompok, maupun aktivitas guru secara signifikan. Indikator tersebut dapat menjelaskan target minimal yang harus dicapai setelah pelaksanaan tindakan.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua tahapan siklus dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu pembuatan rencana (*plan*), pelaksanaan tindakan kelas (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Tindakan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan kesimpulan bahwa terdapat masalah dan kesulitan belajar bahasa Jepang yaitu pada aspek kompetensi membaca teks bahasa Jepang sebagai akibat dari rendahnya penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana*.

Terdapat dua jenis data yang dianalisis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa gambaran ekspresi siswa, minat, dan aktivitas belajar siswa. Sedangkan, data kuantitatif berupa skor hasil belajar dan data angket.

Dokumen hasil kerja siswa berupa skor yang diperoleh masing-masing siswa pada latihan membaca dan menulis menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana* yang dikirim melalui *Google Classroom*. Data dari dokumen dianalisis dengan cara penjumlahan, kemudian diambil rata-rata dan dikalikan menjadi prosentase (%). Data hasil analisis menggunakan perbandingan dari perolehan awal sebelum tindakan dan perolehan setelah diadakan tindakan untuk mengetahui peningkatan ataupun penurunan data skor hasil belajar dan seberapa besar selisih di antara keduanya.

Dokumen hasil angket persepsi dan kesan siswa yang meliputi perhatian, motivasi dan rasa senang dianalisis dengan menghitung prosentase jawaban siswa “setuju” atau “tidak setuju”.

Berdasarkan data tersebut diketahui bagaimana persepsi siswa terutama yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran (Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan, 2012, p. 46).

Dokumen hasil observasi/pengamatan terhadap siswa selama proses pembelajaran disajikan dengan menggunakan kategori: sangat baik (80% - 100%), baik (70% - 79%), cukup (60% - 69%), dan kurang ($\leq 50\%$), yang kemudian masing-masing diberi bobot nilai. Langkah selanjutnya melakukan penjumlahan dan menarik rata-rata dari tiap jenis kegiatan (Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan, 2012, p. 46).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi awal sebelum tindakan

Kondisi awal yang ditemukan di lapangan ialah rendahnya kemampuan siswa membaca teks bahasa Jepang menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana*. Berdasarkan kondisi ini, maka fokus penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah mengatasi kesulitan belajar bahasa Jepang siswa terutama pada kompetensi membaca teks menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana*. Pada kondisi awal juga ditemukan minat belajar siswa terhadap bahasa Jepang rata-rata masih rendah. Rendahnya minat ini salah satunya dapat disebabkan oleh masalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi rendahnya kemampuan siswa membaca teks bahasa Jepang menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana* dan rendahnya minat dan aktivitas belajar siswa, dalam penelitian tindakan kelas ini dirancang pembelajaran bahasa Jepang menggunakan media aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom*. Selain media aplikasi *Google Japanese Input*, dalam proses pembelajaran juga dimanfaatkan media pembelajaran online yakni *Google Classroom* yang memungkinkan siswa dapat mengakses pembelajaran secara mudah.

Tindakan siklus pertama

Tindakan pembelajaran pada setiap siklus dilakukan melalui empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi tindakan. Fokus tindakan adalah mengatasi kesulitan belajar bahasa Jepang siswa terutama pada kompetensi membaca teks menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana*. Untuk mengatasi kesulitan belajar ini digunakan aplikasi *Google Japanese Input* sebagai media pembelajaran. Selain pemanfaatan media pembelajaran *Google Japanese Input*, dalam proses pembelajaran juga digunakan media belajar online *Google Classroom* yang memungkinkan interaksi pembelajaran berlangsung secara online.

Masalah utama penelitian adalah (1) apakah minat belajar bahasa Jepang dalam hal ini membaca teks bahasa Jepang siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom*? dan (2) apakah kemampuan membaca teks bahasa Jepang siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom*?

Indikator keberhasilan pembelajaran adalah (a) terciptanya proses belajar mengajar yang PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) ditandai dengan hasil observasi kolaborator bahwa 100% siswa aktif selama proses belajar berlangsung, (b) terlampauinya nilai KKM yaitu: nilai 75 dari hasil evaluasi belajar siswa.

Asumsi tindakan yang dilakukan yakni untuk meningkatkan kemampuan membaca teks bahasa Jepang siswa perlu diberikan penguatan kompetensi mengenai huruf *hiragana* dan *katakana* melalui aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom*.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I diberikan penjelasan menggunakan presentasi power point melalui LCD dan penjelasan dengan menulis di papan tulis. Siswa juga diarahkan untuk menggunakan buku paket yang ada. Selanjutnya, siswa diberikan tugas melalui *Google Classroom*. Melalui *Google Classroom*, siswa dapat mengerjakan dan menyetorkan tugas secara online. Demikian pula, guru dapat mudah memeriksa pekerjaan siswa. Hal ini berlangsung selama dua minggu dan diakhiri dengan kegiatan evaluasi.

Pada pertemuan II siklus II, guru menjelaskan materi sesuai dengan yang terdapat dalam buku paket bahasa Jepang kelas XI Bahasa, kemudian mengajak siswa untuk mengingat kembali kosakata yang terdapat pada teks yang telah dipelajari pada pertemuan I. Pada tahap ini suasana kelas sedikit kurang kondusif karena suhu di dalam kelas memang panas, sehingga konsentrasi siswa agak

terganggu. Untuk mengatasi kondisi ini, guru memberi selingan video percakapan bahasa Jepang melalui LCD yang diambil dari *youtube*.

Di akhir pelaksanaan siklus I, diadakan diskusi dengan kolaborator penelitian (sejawat guru bahasa Jepang) untuk mengevaluasi pelaksanaan pertemuan I dan II. Berdasarkan hasil diskusi tersebut disimpulkan bahwa masih ada sebagian siswa kecil yang belum terbiasa dengan aplikasi *Goggle Japanese Input*. Demikian pula, untuk penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran di kelas belum semua siswa aktif.

Selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan penilaian (1) kemampuan siswa membaca teks bahasa Jepang menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana*, (2) proses dan pengamatan terhadap kinerja kelompok, (3) keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar, dan (4) aktivitas guru dalam mengajar. Penilaian kemampuan siswa membaca teks bahasa Jepang menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana* melalui instrumen tes, proses dan pengamatan terhadap kinerja kelompok dan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar dinilai berdasarkan wawancara, dan penilaian aktivitas guru dalam mengajar dilakukan berdasarkan observasi.

Hasil tes kemampuan membaca teks bahasa Jepang menggunakan huruf *katakana* dan *hiragana* pada pertemuan I dan pertemuan II pada siklus I sebagaimana disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rata-rata skor kemampuan membaca teks bahasa Jepang siklus I

No	Pratindakan	Siklus I		Rata-rata
		Pertemuan I	Pertemuan II	
1	65	73	77	75
2	69	77	80	78,5
3	64	71	75	73
4	76	84	84	84
5	69	75	77	76
6	76	82	84	83
7	71	79	81	80
8	66	73	75	74
9	76	81	82	81,5
10	66	75	76	75,5
11	76	82	82	82
12	71	77	80	78,5
13	78	83	85	84
14	76	82	82	82
15	71	77	80	78,5
16	80	85	87	86
Rata-rata	71,88	78,50	80,44	79,47

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa pada pertemuan I siklus I masih terdapat 3 orang siswa yang belum dapat menyesuaikan diri dengan tindakan siklus pembelajaran. Pada pertemuan I nilai terendah adalah 71 dan nilai tertinggi adalah 85, kemudian pada pertemuan II nilai terendah adalah 75 dan nilai tertinggi adalah 87. Nilai rerata (rata-rata) pertemuan I adalah 78,50, sedangkan pada pertemuan II naik menjadi 80,44. Angka ini adalah lebih baik dibandingkan dengan rata-rata nilai tes awal 71,88.

Selain menilai kemampuan siswa, dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran juga diobservasi aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus II disajikan dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Observasi aktivitas guru dalam PBM

No	Indikator	Nilai Siklus I	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Apersepsi	4	4
2	Memotivasi siswa	3	4
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4
4	Menjelaskan langkah-langkah	4	4
5	Mengorganisasi siswa dalam kelompok	4	4
6	Membimbing dalam kelompok	3	4
7	Memberi kesempatan siswa untuk bertanya	4	3
8	Memberi pengakuan atau penghargaan	4	4
9	Membimbing dalam merangkum kegiatan	3	4
10	Evaluasi umpan balik atau post test	4	3
Jumlah		37	38
Nilai akhir		92,5	95

Hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dengan mengacu pada penilaian kinerja guru (PKG) menunjukkan bahwa pada pertemuan I guru memperoleh nilai 92,5 dan pada pertemuan II guru memperoleh nilai 95 adalah masuk kategori “sangat baik”.

Tindakan siklus kedua

Tindakan siklus kedua terdiri atas dua pertemuan. Penekanannya diberikan kepada masalah aspek-aspek yang masih lemah pada hasil evaluasi putaran pertama. Hal ini dilaksanakan melalui pemberian tugas mengarang dengan dibantu oleh alat bantu atau media pengajaran berupa gambar berseri yang disertai dengan kata kuncinya. Hal ini berlangsung selama dua minggu yang diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan tindakan.

Sebelum memulai tindakan siklus II dipastikan setiap siswa telah memiliki buku paket Bahasa Jepang SAKURA 2 dan NIHONGO KIRAKIRA Kelas XI Kurikulum 2013. Peneliti juga menyiapkan video percakapan bahasa Jepang yang diunduh dari internet melalui laman *yuotube MP3* yang dapat diperlihatkan dan diperdengarkan di kelas. Juga dipersiapkan LCD dan *speaker active* mini namun suaranya cukup keras untuk satu ruang kelas. Setiap siswa juga dipastikan telah menyiapkan *laptop/notebook* atau *mobile phone* jenis android untuk memulai pembelajaran.

Pada pertemuan pertama dan kedua, tahapan dimulai dengan melakukan apersepsi untuk persiapan belajar. Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan tentang kosakata materi yang lalu. Guru menjelaskan indikator pembelajaran dan aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom*. Sebelum masuk ke materi untuk membangkitkan semangat belajar siswa, guru memberi motivasi belajar dengan memperlihatkan dan memperdengarkan video percakapan dalam bahasa Jepang. Setelah selesai, guru menjelaskan beberapa kosakata dalam percakapan, pola kalimat, dan ungkapan dalam bahasa Jepang. Selanjutnya siswa diminta untuk membaca materi pelajaran yang terdapat dalam buku paket *KIRAKIRA Kelas XI Kurikulum 2013*.

Di akhir pembelajaran, siswa diminta mengerjakan tugas latihan yang terdapat dalam buku dengan memanfaatkan media aplikasi *Google Japanese Input*. Guru memeriksa unjuk kerja siswa dengan cara meminta siswa untuk menjawab pertanyaan guru secara bergantian. Guru memotivasi siswa dengan menunjukkan progres belajar masing-masing yang tampak pada tugas-tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom* untuk membangkitkan semangat belajar siswa.

Hasil evaluasi belajar individu maupun kelompok pada pertemuan I dan pertemuan II siklus II menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan. Rata-rata skor yang diperoleh siswa pada siklus II

ialah 87,88. Hasil ini dinilai sudah signifikan karena telah berada jauh di atas nilai KKM 75 atau bahkan lebih dari 85. Rerata skor setiap siswa dapat dilihat dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rata-rata skor kemampuan membaca teks siklus II

No	Siklus II		Rata-rata
	Pertemuan I	Pertemuan II	
1	84	86	85
2	85	87	86
3	82	85	83,5
4	91	92	91,5
5	83	85	84
6	89	90	89,5
7	89	92	90,5
8	83	85	84
9	89	91	90
10	86	89	87,5
11	88	90	89
12	86	87	86,5
13	91	93	92
14	88	90	89
15	86	87	86,5
16	91	92	91,5
Rata-rata	86,94	88,81	87,88

Aktivitas guru pada siklus II berdasarkan acuan penilaian kinerja guru (PKG) dapat disimpulkan bahwa, baik pada pertemuan I, maupun pertemuan II guru memperoleh nilai 97,5 adalah masuk kategori “sangat baik”.

Tabel 4. Observasi aktivitas guru dalam PBM

No	Indikator	Nilai Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Apersepsi	4	4
2	Memotivasi siswa	4	4
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4
4	Menjelaskan langkah-langkah	4	4
5	Mengorganisasi siswa dalam kelompok	3	4
6	Membimbing dalam kelompok	4	4
7	Memberi kesempatan siswa untuk bertanya	4	4
8	Memberi pengakuan atau penghargaan	4	4
9	Membimbing dalam merangkum kegiatan	4	3
10	Evaluasi umpan balik atau post-test	4	4
	Jumlah	39	39
	Nilai akhir	97,5	97,5

Berdasarkan Tabel 4 di atas, jika aktivitas guru dilihat pada penilaian kinerja guru (PKG) dapat disimpulkan bahwa baik pada pertemuan I, maupun pertemuan II guru memperoleh nilai 97,5 adalah masuk kategori “sangat baik”.

Pembahasan

Dari hasil tindakan yang dilakukan pada siklus I ditemukan bahwa pada pertemuan I siklus I masih terdapat 3 orang siswa yang belum dapat menyesuaikan diri dengan tindakan siklus pembelajaran. Pada pertemuan I nilai terendah adalah 71 dan nilai tertinggi adalah 85, kemudian pada pertemuan II nilai terendah adalah 75 dan nilai tertinggi adalah 87. Nilai rerata (rata-rata) pertemuan I adalah 78,50,

sedangkan pada pertemuan II naik menjadi 80,44. Angka ini adalah lebih baik dibandingkan dengan rata-rata nilai tes awal 71,88.

Hambatan yang ditemui di lapangan pada siklus I pembelajaran adalah: (1) masih ada siswa yang belum memiliki *mobilephone* berbasis *android*; (2) belum semua siswa memiliki *notebook/laptop*, dan (3) belum tersedia akses WiFi yang memadai bagi siswa sehingga pemanfaatan aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom* masih mengandalkan paket data internet masing-masing siswa. Oleh karena itu, pada pelaksanaan pembelajaran siklus II dilakukan beberapa hal, yaitu (1) mempersiapkan siswa yang belum mempunyai *mobilephone* berbasis *android* untuk bekerja sama dengan teman lainnya, (2) mengarahkan siswa untuk kolaborasi melalui tugas kelompok, dan (3) memastikan setiap siswa memiliki paket data yang memadai untuk mengikuti pelajaran secara efektif.

Hasil pengamatan menggunakan blanko instrument yang dilakukan pada siklus pembelajaran yang berfokus pada 3 aspek, yaitu: (1) aktivitas kelompok, (2) aktivitas belajar siswa, dan (3) aktivitas guru menunjukkan bahwa pembelajaran pertemuan yang dilakukan pada setiap siklus, yakni:

Aktivitas siswa dalam kelas saat proses belajar mengajar

Observasi yang dilakukan kolaborator dan peneliti terhadap tindakan yang dilaksanakan pada siklus I mengacu pada beberapa indikator. Indikator-indikator tersebut merupakan rincian kegiatan siswa dalam aplikasi *Google Japanese Input*. Hasil dari observasi siklus I menunjukkan bahwa: 1) Keikutsertaan anggota kelompok dalam kegiatan. Setiap siswa terlibat dalam kelompoknya, pertemuan I mencapai nilai tertinggi 20, sedangkan pada pertemuan II turun menjadi 19; 2) Ketepatan waktu melakukan kegiatan. Pada kedua pertemuan siswa dapat menyelesaikan tugas dengan tepat, pada aspek ini mencapai nilai 16; 3) Kerjasama dalam kelompok. Setiap siswa bekerja sama dalam kelompoknya untuk merumuskan susunan kalimat yang tepat. Pada aspek ini mencapai nilai 15 untuk pertemuan I dan nilai 16 untuk pertemuan II; 4) Hasil jawaban yang tepat. Jawaban masing-masing kelompok berbeda-beda. Ada yang mendekati benar, ada yang benar dan ada yang salah. Pada pertemuan I nilai semua kelompok 14 dan pada pertemuan II mencapai 16; 5) Tanggung Jawab kelompok. Setiap kelompok dapat menyelesaikan tugasnya dan mengumpulkan hasil unjuk kerja serta menampilkan hasil kerja di papan tulis. Pada aspek ini jumlah nilai pertemuan I adalah 17 dan pertemuan II adalah 20.

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa saat aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom* untuk siklus I pada pertemuan I menunjukkan nilai akhir kelompok adalah 4,1 atau 82%, sedangkan pada pertemuan II menunjukkan nilai 4,35 atau 87%. Angka ini menunjukkan secara umum adanya peningkatan antara pertemuan I dengan pertemuan II hingga 5% pada aspek keikutsertaan anggota kelompok dalam kegiatan, ketepatan waktu melaksanakan kegiatan, kerjasama dalam kelompok, hasil jawaban yang tepat, dan tanggung jawab kelompok.

Sedangkan, aktivitas kelompok siswa dalam kelas saat proses belajar mengajar pada Siklus II sesuai indikator yang diobservasi ialah: 1) Keikutsertaan anggota kelompok dalam kegiatan. Baik pertemuan I maupun pertemuan II kedua-duanya diikuti oleh semua siswa atau mencapai nilai 20; 2) Ketepatan waktu melakukan kegiatan. Pertemuan I mencapai 18 dan pertemuan II mencapai 19; 3) Kerjasama dalam kelompok. mencapai nilai 19 untuk pertemuan I maupun pertemuan II. Siswa bekerja sama merumuskan kalimat; 4) Hasil jawaban yang tepat. Pada pertemuan I nilai semua kelompok 18 dan pada pertemuan II mencapai 19; 5) Tanggung jawab kelompok. Setiap kelompok dapat menyelesaikan tugasnya dan mengumpulkan hasil unjuk kerja serta menampilkan hasil kerja di papan tulis. Pada aspek ini jumlah nilai tiap pertemuan adalah 20.

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan antara siklus I dan siklus II. Nilai akhir kelompok pada pertemuan I adalah 95 atau rata-rata 4,75 sedang pada pertemuan II adalah 97 dengan rata-rata 4,85. Terjadi peningkatan yang signifikan antara siklus I dan siklus II.

Aktivitas belajar siswa

Observasi terhadap aktivitas belajar siswa dibagi menjadi perilaku belajar siswa yang relevan dan yang tidak relevan. Adapun indikator perilaku yang relevan pada siklus I adalah (1) keberanian dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, (2) kegairahan mengikuti pembelajaran, (3) interaksi dalam kelompok, (4) hubungan siswa dengan guru, (5) hubungan siswa dengan siswa lainnya, dan (6) partisipasi dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi di atas tampak bahwa pada pertemuan I, siswa masih belum paham dengan metode baru dan merasa kebingungan dalam melaksanakan tugasnya. Sedangkan, pada pertemuan II, siswa terbiasa dengan metode tersebut, sehingga angka partisipasi aktivitas belajar yang relevan lebih tinggi. Adapun aktivitas belajar siswa yang tidak relevan adalah (1) tidak memperhatikan penjelasan guru, (2) mengobrol dengan teman, (3) mengerjakan tugas lain. Baik pada pertemuan I maupun pertemuan II, hampir semua siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik, fokus dalam belajar, dan hanya fokus mengerjakan tugas bahasa Jepang.

Observasi terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus II dilakukan oleh kolaborator dan peneliti pada aspek perilaku belajar siswa yang relevan dan perilaku belajar yang tidak relevan. Indikator perilaku yang relevan pada siklus II, yaitu: 1) Keberanian dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Pada pertemuan I maupun pertemuan II sebagian besar siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapat; 2) Kegairahan mengikuti pembelajaran. Semua siswa gairah mengikuti pembelajaran, baik pada pertemuan I maupun pertemuan II; 3) Interaksi dalam kelompok. Semua siswa aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran; 4) Hubungan siswa dengan guru. Siswa memiliki hubungan baik dengan guru dan siswa tidak merasa terbebani atau suasana pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan; 5) Hubungan siswa dengan siswa lainnya. Baik pada pertemuan I, maupun pertemuan II, hubungan siswa dengan siswa lainnya sangat baik dan akrab sehingga dapat bekerja sama selama pembelajaran berlangsung; 6) Partisipasi dalam pembelajaran. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pada pertemuan I dan pertemuan II. Hanya terdapat 2 orang siswa yang tidak maksimal berpartisipasi dalam pembelajaran karena belum memiliki *mobile phone* berbasis *anroid* dan *laptop/notebook*.

Sedangkan, aktivitas belajar siswa yang tidak relevan seperti (1) tidak memperhatikan penjelasan guru, (2) mengobrol dengan teman, (3) mengerjakan tugas lain, hampir tidak ditemukan selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, semua siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik, fokus dalam belajar, dan hanya fokus mengerjakan tugas bahasa Jepang. Artinya, semua siswa secara keseluruhan sudah mengikuti proses belajar mengajar dengan baik.

Aktivitas guru dalam proses belajar mengajar

Observasi terhadap aktivitas guru selama proses belajar mengajar berlangsung dilakukan oleh kolaborator dengan mengacu pada blanko instrumen tentang observasi aktivitas guru dalam PBM.

Pada setiap siklus tindakan pembelajaran, guru melaksanakan apersepsi dan memulai pembelajaran. Kemudian meninjau ulang materi sebelumnya dengan pertanyaan-pertanyaan secara lisan. Baru kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai siswa serta langkah-langkah metode pembelajaran yang akan diberikan.

Guru menjelaskan materi sesuai dengan yang terdapat dalam buku paket bahasa Jepang kelas XI Bahasa, kemudian mengajak siswa untuk mengingat kembali kosakata yang terdapat pada teks. Pada tahap ini suasana kelas sedikit serius sehingga siswa merasa jenuh karena suhu di dalam kelas memang panas, sehingga konsentrasi siswa agak terganggu. Tampak beberapa siswa mulai mengobrol dengan teman sebangkunya. Untuk mengatasi kondisi ini, guru memberi selingan video percakapan bahasa Jepang melalui LCD yang diambil dari *youtube*.

Terhadap pernyataan bahwa aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis teks bahasa Jepang, semua siswa menyatakan 'setuju'. Siswa juga lebih termotivasi belajar bahasa Jepang menggunakan aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom* sebagaimana ditunjukkan dalam tanggapan siswa. Fakta ini menunjukkan bahwa untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan karakteristik belajar siswa, sebagai pengajar dan pendidik Generasi Z diwajibkan untuk meningkatkan pengetahuan dan memiliki informasi yang cukup mengenai minat dan bakat siswa yang tidak terlepas dari teknologi informasi (Maryunita, 2017).

Terkait dengan penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran online dalam pembelajaran bahasa Jepang, Jelita dan Zalman (2022) berdasarkan hasil penelitian mereka mengemukakan bahwa meskipun pengaruhnya tidak begitu signifikan dari penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar bahasa Jepang siswa namun dengan *treatment* menggunakan *Google Classroom* lebih baik dari pada tanpa menggunakan *google classroom* dilihat dari peserta tidak lagi terbebani dengan kebutuhan kuota internet yang tinggi akibat pembelajaran *online* menggunakan *video conference*. Artinya, penggunaan *Google Classroom* dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran secara online bagi siswa sesuai dengan karakteristik kebutuhan pembelajaran yang ada.

Sedangkan, hasil observasi terhadap aktivitas guru selama proses belajar mengajar berlangsung dengan mengacu pada blanko instrumen tentang observasi aktivitas guru dalam PBM menunjukkan bahwa, jika aktivitas guru dilihat pada penilaian kinerja guru (PKG) dapat disimpulkan bahwa baik pada pertemuan I, maupun pertemuan II guru memperoleh nilai 97,5 adalah masuk kategori “sangat baik” (lihat Tabel 4).

Demikian pula hasil evaluasi belajar individu maupun kelompok pada pertemuan I dan pertemuan I siklus II menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan. Rata-rata skor yang diperoleh siswa pada siklus II ialah 87,88. Hasil ini dinilai sudah signifikan karena telah berada jauh di atas nilai KKM 75 atau bahkan lebih dari 85. Lebih jelasnya rerata skor setiap siswa dapat dilihat dalam Tabel 3.

Berdasarkan temuan-temuan penelitian dalam setiap tindakan pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus dapat dikemukakan bahwa pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada aspek keterampilan menggunakan huruf termasuk membaca teks haruslah dilakukan dengan memperkaya latihan serta menggunakan media pembelajaran yang efektif. Salah satu media yang efektif adalah media pembelajaran digital berbasis aplikasi teknologi android. Penerapan dan pemanfaatan *android* dengan aplikasi pembelajaran telah banyak digunakan dan memberikan manfaat yang positif (Sulisworo & Toifur, 2016).

Dengan kata lain, dalam praktek-praktek latihan, para siswa tidak cukup hanya dengan memberikan topik atau tema tulisan/karangan saja, tetapi harus dilakukan dengan pemberian alat bantu atau media pembelajaran. Media atau alat bantu pembelajaran yang efektif berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini ialah aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom*. Dengan aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *e-learning* melalui *Google Classroom*, siswa dapat lebih mudah memahami penggunaan huruf bahasa Jepang khususnya huruf *hiragana* dan *katakana*.

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif khususnya aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom* efektif digunakan dalam pembelajaran huruf bahasa Jepang. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Maryunita (2017) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Google Japanese Input* dapat mengefektifkan waktu belajar di dalam kelas dan peserta didik juga dapat lebih mudah menghafal dan mengingat huruf dengan membaca kalimat yang diketik secara berulang menggunakan aplikasi tersebut. Artinya, dengan bantuan media pembelajaran berbasis aplikasi teknologi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Jepang. Hal ini juga sekaligus menunjukkan bahwa karakteristik belajar siswa saat ini mengalami pergeseran dari yang konvensional menjadi nonkonvensional. Untuk mengimbangi hal tersebut, guru dituntut untuk memiliki literasi teknologi khususnya teknologi informasi yang memungkinkan keberadaannya di dalam kelas tetap relevan dengan kondisi dan karakteristik belajar siswa.

Pemanfaatan e-Learning dalam pembelajaran efektif sebab peluang siswa untuk berinteraksi dengan guru, teman, maupun bahan belajarnya terbuka lebih luas (Chandrawati, 2010). Siswa dapat berkomunikasi dengan gurunya kapan saja dan dimana saja. Melalui e-Learning, para siswa dimungkinkan untuk tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik di dalam kelas. Kegiatan belajar menjadi sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu para siswa (Chandrawati, 2010).

Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital ini, para siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Ternyata siswa-siswa dapat secara aktif dan kreatif dalam memahami teks bahasa Jepang melalui media aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom*. Selain itu, motivasi siswa pun meningkat. Motivasi ini menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Tanpa motivasi yang kuat, apapun yang direncanakan oleh guru tidak akan tercapai secara maksimal.

Jadi, mengacu pada hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini dapat dikemukakan bahwa pemberian alat bantu belajar bahasa Jepang berupa aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom* menunjukkan hasil yang lebih efektif dibandingkan dengan pemberian tugas menulis tanpa media atau dengan cara-cara yang konvensional seperti pemberian informasi, instruksi, dan semacamnya.

SIMPULAN

Hasil-hasil pemberian tindakan setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan kemampuan membaca dan menulis teks bahasa Jepang siswa dari siklus ke siklus. Siklus pertama

menunjukkan skor rata-rata 79,47 dari hasil tes awal 71,88. Pada siklus berikutnya, yaitu siklus kedua terjadi lagi peningkatan menjadi 87,88. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom* efektif meningkatkan kemampuan siswa menguasai dan menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana* sebagai dasar membaca dan menulis teks bahasa Jepang. Demikian pula, motivasi siswa belajar bahasa Jepang juga dapat ditingkatkan melalui pemberian tindakan berupa penggunaan aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom*. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa dalam situasi pembelajaran daring sebagaimana kebijakan pembelajaran di masa pandemi Covid-19, penggunaan aplikasi *Google Japanese Input* berbasis *Google Classroom* dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran bahasa Jepang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini disusun berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di MAN Model 1 Plus Keterampilan Manado pada tahun 2020 pada saat pembelajaran di madrasah dilaksanakan secara daring. Terima kasih kami sampaikan kepada kepala madrasah yang telah memberikan izin melakukan penelitian yang memungkinkan diperoleh data penelitian. Juga disampaikan terima kasih kepada kolaborator penelitian yang telah membantu pelaksanaan penelitian serta berkenan memberikan masukan-masukan dalam sesi diskusi pada setiap siklus tindakan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, K. A., & Iqbal, N. (2018). Effectiveness of Google Classroom: Teacher's perceptions. *PRIZREN SOCIAL SCIENCE JOURNAL*, 2(2), 52–66. <https://prizrenjournal.com>.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1998). *Qualitative research in education: An introduction to theory and methods*. Allyn and Bacon.
- Chandrawati, S. R. (2010). Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 8(2), 172–181. <https://media.neliti.com/media/publications/218616-pemanfaatan-e-learning-dalam-pembelajaran.pdf>.
- Creswell, J. W. (2012). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Pustaka Pelajar.
- Dahidi, A., & Sudjianto. (2009). *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Kesaint Blanc.
- Deviyanti, Ekawarna, & Yantoro. (2020). Pengembangan media e-learning berbasis Google Classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Unggul Sakti Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 303–316.
- Jelita, C. N., & Salman, H. (2022). Efektivitas penggunaan Google Classroom terhadap hasil belajar bahasa Jepang siswa SMAN 16 Jakarta. *Omyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 5(1), 10–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/omg.v5i1.398>.
- Maryunita, R. (2017). Pemanfaatan aplikasi Google Japanese Input dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca teks bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(1). https://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/article/view/6450/pdf_maryunita.
- Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan. (2012). *PTK itu mudah: Panduan untuk guru Madrasah*. Badan Litbang dan Diklat Kemenag.
- Sulisworo, D., & Toifur, M. (2016). The role of mobile learning on the learning environment shifting at high school in Indonesia. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 10(3), 159–170.
- Takebe, Y. (1992). *Kanji no michi*. Bonjinsha.
- Zhafiri, L., & Ekohariadi. (2021). Studi literatur efektivitas e-learning melalui Edmodo dan Google Classroom dalam pembelajaran di SMK. *Jurnal IT-EDU*, 05(02), 564 – 572.