
Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Meningkatkan Efisiensi Pembelajaran Bahasa Jepang pada Program Trilingual Universitas Darma Persada

Riri Hendriati¹, Andi Irma Sarjani², Juariah³

^{1,2,3} Universitas Darma Persada, Indonesia

Email: ririonline2020@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat serta kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih efisien, terutama dalam pembelajaran bahasa asing seperti Bahasa Jepang. Universitas Darma Persada, melalui Program Trilingual, telah mengadopsi aplikasi digital untuk mendukung proses pembelajaran daring. Implementasi aplikasi digital, seperti Padlet, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, interaksi, dan motivasi belajar mahasiswa, terutama di tengah tantangan pembelajaran selama pandemi. Penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan aplikasi digital dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran bahasa Jepang pada Program Trilingual Universitas Darma Persada. Studi ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif melalui observasi kelas, serta analisis konten dari aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi digital telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran Bahasa Jepang. Aplikasi tersebut memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa melalui fitur diskusi dan umpan balik online, serta menyediakan berbagai macam latihan dan permainan yang mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa pemanfaatan aplikasi digital, seperti Padlet, mampu meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran Bahasa Jepang di Program Trilingual Universitas Darma Persada. Meskipun demikian, pembelajaran digital perlu diimbangi dengan metode konvensional untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Kata kunci: aplikasi digital; bahasa Jepang; online, pembelajaran daring

Abstract

The rapid development of technology and the need for more efficient learning methods, especially in learning foreign languages such as Japan. Darma Persada University, through the Trilingual Program, has adopted digital applications to support the online learning process. The implementation of digital applications, such as Padlet, is expected to increase efficiency, interaction, and student learning motivation, especially in the midst of learning challenges during the pandemic. This study aims to analyze the use of digital applications in improving the efficiency of Japan language learning in the Trilingual Program of Darma Persada University. This study was carried out using qualitative methods through classroom observation, as well as content analysis of applications used in learning. The results of the study show that the use of digital applications has made a significant contribution to improving the efficiency of learning Japan. The application allows students to access learning materials anytime and anywhere, improves interaction between lecturers and students through online discussion and feedback features, and provides a variety of exercises and games that support active and fun learning. The conclusion of this study is that the use of digital applications, such as Padlet, is able to improve the efficiency and quality of Japan language learning in the Trilingual Program of Darma Persada University. However, digital learning needs to be balanced with conventional methods to achieve optimal learning outcomes.

Keywords: digital application; Japan; online, online learning

PENDAHULUAN

Universitas Darma Persada (Unsada) sebagai salah satu universitas terkemuka di Indonesia, diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang dapat bersaing di dunia global (Adhinugroho, 2022). Setelah lebih dari dua tahun dunia mengalami pandemi dan adanya kebijakan pembatasan interaksi serta kerumuman menyebabkan dosen dan mahasiswa dipaksa untuk beradaptasi dengan situasi dan kondisi dengan melakukan proses pembelajaran yang berbeda dari kebiasaan yaitu, dengan sistem tatap muka secara tidak langsung atau proses pembelajaran daring (dalam jaringan) (Kadir & Idrus, 2021).

Isman menjelaskan pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Isman, 2016). Proses pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang keberhasilannya akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru menggunakan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Data studi literature tentang penyampaian materi secara e-learning menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online (Nakayama, 2006).

Keterampilan berbahasa Jepang bagi individu terdiri atas empat komponen utama, yaitu keterampilan mendengar atau menyimak (kiku), berbicara (hanasu), membaca dan memahami bacaan (yomu), dan menulis (kaku) (Pertiwi, 2017) (Sutedi, 2019) (Rahayu et al., 2022). Mendengar dan berbicara merupakan aspek keterampilan berbahasa ragam lisan, sedangkan membaca dan menulis merupakan keterampilan berbahasa ragam tulis. Empat keahlian utama tersebut diharapkan dapat tercapai dan seimbang agar seseorang dapat mengaplikasikan keahlian berbahasa Jepangnya (Hiromi et al., 2013).

Universitas Darma Persada menyajikan Mata kuliah (MK) Bahasa Jepang untuk mahasiswa program studi non-Jepang sebagai mata kuliah umum (MKU) yang telah dilaksanakan sejak tahun 2012. Adapun bahan ajar yang digunakan sampai dengan tahun ajaran 2017 / 2018 adalah buku Minna no Nihongo shokyu 1. Metode yang digunakan adalah Teacher Centered Learning, di mana dosen sebagai pusat informasi dalam perkuliahan. Selanjutnya, mulai tahun 2018 MK bahasa Jepang pada program Trilingual mengacu pada kerangka acuan Common European Frame of Reference for Language (CEFR) dengan tingkat kompetensi A1. Tingkat kompetensi ini diusulkan dengan pertimbangan durasi yang lebih singkat daripada Dasar 1 (Shokyuu 1) sehingga dapat diselesaikan kira-kira dalam dua semester yang kalau diadaptasi pada mata kuliah menjadi Bahasa Jepang 1 dan 2.

Pembelajaran daring atau yang dikenal dengan istilah E-learning merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi (Legesang et al., 2021). Dimiyati, (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran daring atau yang dikenal dengan istilah E-learning merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar jarak jauh. Hal ini meningkat perubahan gaya belajar yang semakin pesat.

Banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran daring (Saefulmilah & Saway, 2020) (Marlina, 2021). Pada penelitian ini penulis akan membahas pemanfaatan Padlet dalam perkuliahan Bahasa Jepang, pada

program Trilingual di Universitas Darma Persada. Padlet adalah suatu aplikasi digital yang memungkinkan seorang para penggunanya berkolaborasi dalam bentuk teks, foto, tautan atau konten lainnya. Setiap ruang kotak ini disebut “wall” (dinding) yang dapat digunakan sebagai papan buletin pribadi.

Tujuan penelitian ini untuk memahami bagaimana aplikasi digital saat ini digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jepang di Program Trilingual Universitas Darma Persada. Hal ini membantu untuk mengetahui sejauh mana aplikasi digital telah diadopsi dan digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang. Dengan mengetahui manfaat yang diperoleh dari pemanfaatan aplikasi digital, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang dampak positif yang telah diberikan oleh teknologi tersebut dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Jepang.

Ini membantu dalam menyoroti nilai tambah dari integrasi teknologi dalam konteks Pendidikan serta dengan mengungkapkan tantangan yang dihadapi dalam implementasi aplikasi digital, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan-hambatan yang perlu diatasi dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Jepang. Ini membantu dalam merencanakan strategi untuk mengatasi kendala-kendala yang mungkin muncul dalam implementasi teknologi pendidikan. Penelitian ini dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran bahasa Jepang pada Program Trilingual Universitas Darma Persada. Selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis bahasa Jepang mahasiswa. Serta dapat mengidentifikasi manfaat dan tantangan penggunaan aplikasi digital dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yang bersifat kualitatif dan menjangkau masukan melalui angket. Deskriptif kualitatif adalah suatu teknik yang mendeskripsikan dan menggambarkan keadaan sebenarnya melalui data-data yang telah dikumpulkan dan diolah untuk memperoleh gambaran secara nyata tentang keadaan yang sebenarnya (Krisyantono, 2006) (Novianti & Sos, 2021). Adapun objek pada penelitian ini adalah aplikasi digital untuk pembelajaran, yaitu Padlet, suatu aplikasi digital yang memungkinkan seorang para penggunanya berkolaborasi dalam bentuk teks, foto, tautan atau konten lainnya. Setiap ruang kotak ini disebut “wall” (dinding) yang dapat digunakan sebagai papan buletin pribadi. Data penelitian ini akan menjelaskan bahwa produk aplikasi pembelajaran tersebut sebagai variasi yang digunakan pada pengumpulan tugas dalam perkuliahan bahasa Jepang di program Trilingual, sehingga hasil dari penelitian tersebut nantinya dapat dipertimbangkan untuk digunakan sebagai aplikasi pembelajaran selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menggunakan teknologi dalam pembelajaran memperluas pengetahuan mahasiswa dan memberikan motivasi untuk belajar bagaimana menggunakan teknologi (Santoso, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan

partisipasi aktif siswa. Perkembangan teknologi seiring dengan fenomena globalisasi telah mengakibatkan percepatan pertukaran dan penyebaran informasi. Paling tidak, integrasi teknologi dalam pembelajaran menunjukkan adaptasi terhadap kemajuan ilmiah pada masa kini. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan tantangan yang tak ringan. Dalam menggunakan media tersebut, diperlukan pertimbangan atas beberapa teknik guna memastikan penggunaannya optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan inovasi media pembelajaran berupa produk aplikasi pembelajaran digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Bahasa Jepang program Trilingual.

Aplikasi digital yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah Padlet, yang memiliki fitur-fitur yang mudah dipahami oleh pengguna (Chamidah, 2022) (Fadhilah et al., 2023) (Suyitno et al., 2024). Tujuannya, agar mahasiswa dapat mengakses dan mengunggah tugas-tugas berupa tautan audio, video, gambar atau memberikan komentar pada postingan teman-temannya.



Gambar 1. Tugas membuat kartu ucapan

Pada gambar 1, mahasiswa mengunggah tugasnya lalu dosen dan teman-temannya dapat memberi respon berupa simbol atau komentar. Mahasiswa dapat melihat hasil karya teman-temannya sehingga bisa mengoreksi kesalahannya sendiri dan bisa belajar dari postingan temannya.



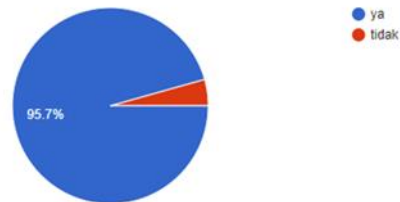
Gambar 2. Tugas Percakapan

Gambar 2 adalah tugas percakapan secara tertulis, yang mana praktek percakapan dengan bermain peran dilakukan di kelas.

Respon Mahasiswa

Apakah penggunaan aplikasi digital telah meningkatkan motivasi Anda dalam belajar Bahasa Jepang?

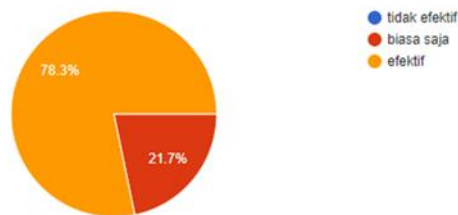
23 responses



Gambar Grafik 3. Respon Mahasiswa

Dalam kuliah Bahasa Jepang menggunakan Padlet, seberapa efektif menurut Anda aplikasi digital tersebut dalam membantu pemahaman dan pembelajaran Bahasa Jepang?

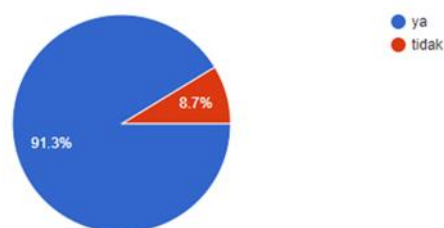
23 responses



Gambar Grafik 4. Respon Mahasiswa

Apakah Anda merasa aplikasi digital membantu meningkatkan kemampuan Anda dalam berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan Bahasa Jepang?

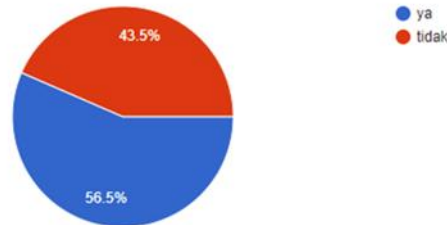
23 responses



Gambar Grafik 5. Respon Mahasiswa

Apakah Anda lebih memilih pembelajaran melalui aplikasi digital dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional?

23 responses



Gambar Grafik 6. Respon Mahasiswa

Hasil angket yang disebar dalam 1 kelas Bahasa Jepang sebanyak 26 mahasiswa, 95.7% menunjukkan bahwa aplikasi digital telah meningkatkan motivasi dalam belajar Bahasa Jepang. 78.3% menyatakan aplikasi Padlet yang digunakan dalam perkuliahan Bahasa Jepang 2 efektif dalam membantu pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Sebanyak 91.3% mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan aplikasi digital membantu meningkatkan kemampuan dalam berbicara, menulis, membaca dan mendengarkan Bahasa Jepang. Namun demikian, Mahasiswa masih memilih cara belajar konvensional sebanyak 43.5% hampir sebanding dengan mahasiswa yang memilih belajar dengan menggunakan aplikasi digital, yaitu 56.5%.

Berdasarkan angket tersebut mahasiswa menganggap bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi digital masih harus diimbangi dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut masih perlu dilakukan karena untuk pembelajaran dengan aplikasi digital diperlukan perangkat seperti Smart Phone, Laptop atau tablet, serta memerlukan jaringan internet yang memadai.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat kita ambil Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Meningkatkan Efisiensi Pembelajaran Bahasa Jepang pada Program Trilingual Universitas Darma Persada adalah: Dosen dan lembaga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan memfasilitasi akses informasi, meningkatkan efisiensi perkuliahan dan memfasilitasi komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Pemanfaatan teknologi menjadi perhatian utama, karena teknologi telah menjadi kebutuhan bagi masyarakat dan masyarakat tidak bisa lepas dari teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Memahami dan menerapkan teknologi dalam pendidikan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhinugroho, D. W. (2022). Analisis Faktor Keputusan Mahasiswa Dalam Memilih Belajar di Fakultas Ekonomi Universitas Darma Persada. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 41–55.
- Chamidah, S. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva dan Padlet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Caption. *Dharma Pendidikan*, 17(1), 83–94.
- Dimiyati. (2017). *Pemanfaatan Pembelajaran Daring*. UNJ.
- Fadhilah, N., Ilmiah, W., & Mubarak, M. R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Daring Sebagai Pendamping E-Learning Pada Perkuliahan Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 15(1), 406–414.
- Hiroimi, K., Tomoya, S., & Naomi, H. (2013). Marugoto: Japanese Language and Culture. *The Japan Foundation, Tokyo*.
- Isman, M. (2016). *Pembelajaran moda dalam jaringan (moda daring)*.
- Kadir, K., & Idrus, N. I. (2021). Adaptasi Kebijakan, Dampak Perkuliahan Daring, dan Strategi Mahasiswa Menjaga Imunitas Tubuh di Masa Pandemi Covid-19. *Emik*, 4(2), 109–131.
- Krisyantono, R. (2006). Teknik Praktis Riset Komunikasi. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Legesang, G. C., Sumual, H., & Parinsi, M. T. (2021). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dan Kinerja Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Diera Covid-19 Pada SMK Negeri 1 Manado. *YUME: Journal of Management*, 4(3).
- Marlina, B. (2021). Pemanfaatan Google Workspace for education pada pembelajaran daring. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Novianti, E., & Sos, S. (2021). *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya*. Penerbit Andi.
- Pertiwi, K. P. (2017). *Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Strategi Bamboo Dancing Terhadap Pembelajaran Bahasa Jepang Di Smk Wijaya Kusuma (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran 3 SMK Wijaya Kusuma Lenteng Agung Tahun Ajaran 2016/2017)*. Universitas Negeri Jakarta.
- Rahayu, N., Aristia, Y., & Rahayuningtyas, P. (2022). Model Pembelajaran Reciprocal Teaching pada Pembelajaran Membaca Pemahaman (Dokkai 3). *Prosiding MINASAN*, 3, 20–28.
- Saefulmilah, R. M. I., & Saway, M. H. M. (2020). Hambatan-hambatan pada pelaksanaan pembelajaran daring di SMA Riyadhul Jannah Jalancagak Subang. *Nusantara*, 2(3), 393–404.
- Santoso, J. (2023). Mengatasi Tantangan Keterlibatan Mahasiswa: Strategi Efektif untuk Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menarik. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 469–478.
- Sutedi, D. (2019). *Bahasa Jepang: Evaluasi Hasil Belajar (Teori dan Praktik)*. Humaniora.
- Suyitno, S., Ngatmini, N., Handayani, P. M., & Prayogi, I. (2024). Pengembangan Mading Digital Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva. *Journal of Digital*

Community Services, 1(2), 16–21.

中山実. (2006). Investigating the Impact of Learner Characteristics on Blended Learning Among Japa-nese Students. *Proceedings of International Conference on E-Learning 1-905305-23-0*, 361–370.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
