

Peningkatan Kompetensi Guru Bahasa Jepang Dalam Penyusunan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi *Scratch*

Nia Setiawati¹, Poppy Rahayu², Eva Jeniar Noverisa³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta

E-mail¹: niasetiawati@unj.ac.id

Article History:

Received : 21-10-2021

Revised : 03-11-2021

Accepted : 29-11-2021

Keywords: *scratch*, materi ajar, bahasa Jepang

Keywords: *scratch*, learning material, Japanese language

Abstrak: *Pelatihan ini dilaksanakan untuk membantu guru-guru dalam menyusun materi ajar yang lebih efektif, kreatif, komunikatif, dan menarik. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah ceramah, simulasi, penugasan, dan praktik. Pelatihan dilakukan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Jumlah peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 30 orang dari Sekolah Menengah Atas (SMA) yang tersebar di wilayah Jabodetabek. Pelaksanaan pelatihan pada 26 Juni dan 3 Juli 2021 melalui virtual zoom meeting. Berdasarkan hasil angket kepuasan diketahui seluruh peserta merasa kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat karena menambah wawasan dan pengetahuan bagi mereka sebagai guru di dalam menyampaikan materi ajar yang lebih menarik dan menyenangkan serta dapat memanfaatkan aplikasi digital sebagai media pembelajaran.*

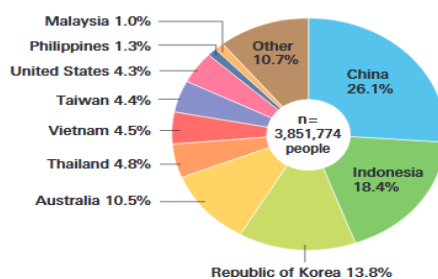
Abstract: *The implementation of this training is to assist teachers in arranging more effective, creative, communicative, and interesting teaching materials. The training divides into three stages, which conclude the preparation, implementation, and evaluation stage. The methods used in this training are lectures, simulations, assignments, and practice. The number of participants who took part in the training equals 30 people from high schools (SMA) spread across the Greater Jakarta area. The training will take place on June 26th and July 3rd, 2021, through a virtual zoom meeting. Based on the satisfaction questionnaire results, all participants felt how very useful this training activity is since it adds insight and knowledge for them in delivering teaching materials that are more interesting and fun. They're able to utilize digital applications as learning media as well.*

Pendahuluan

Berdasarkan survei The Japan Foundation pada tahun 2018 (The Japan Foundation, 2020) jumlah pembelajar bahasa Jepang orang Indonesia di dunia mengalami peningkatan dibandingkan tahun 2015. Kondisi ini menempatkan Indonesia pada peringkat kedua dunia

setelah Cina, yaitu sebanyak 709.479 orang dan peringkat pertama dengan capaian 58,4% dari seluruh pembelajar bahasa Jepang di Asia Tenggara.

Idealnya minat pembelajar terhadap kebutuhan bahasa Jepang dengan banyaknya jumlah institusi dan pengajar bahasa Jepang akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun kenyataannya tidak sedikit guru yang mengeluhkan pembelajaran bahasa Jepang tidak sesuai dengan harapan mereka. Begitu pula banyak siswa yang merasa kurang puas dengan pembelajaran bahasa Jepang karena mereka merasa tidak dapat menggunakan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari.



Grafik 1. Jumlah pembelajar bahasa Jepang di

Sumber: The Japan Foundation, 2020

Seiring dengan era revolusi industri 4.0 para pengajar mulai memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya. Tidak terkecuali pengajar bahasa Jepang juga berupaya menggunakan media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi (IT) dan *android* dalam kegiatan belajar mengajarnya. Namun tuntutan era industri 4.0 tidak semudah penerapannya dalam pembelajaran. Salah satu faktornya adalah keterbatasan pemahaman dan penguasaan pengajar di dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Tekege, 2017) bahwa guru masih memandang pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran hanya terbatas pada penggunaan media komputer berbasis TIK. Belum banyak guru yang memanfaatkan internet dan jejaring sosial untuk pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa pelatihan yang diberikan kepada guru-guru dapat meningkatkan keterampilan, minat, motivasi, dan percaya diri (Aprinaida et al., 2016); (Permana et al, 2017). Berdasarkan beberapa hasil penelitian dan pelatihan yang dilakukan para penulis sebelumnya, dirasa perlu memberikan pelatihan kepada guru-guru, khususnya guru bahasa Jepang agar memiliki kemampuan bahasa Jepang yang baik dan terampil di dalam menggunakan perangkat pengajaran. Keterampilan yang dimiliki guru akan meningkatkan rasa percaya diri, semangat dan ketekunan guru dalam mengajar. Tentunya hal positif ini akan berdampak juga pada siswa-siswinya.

Guru-guru yang tergabung dalam Persatuan Guru Mata Pelajaran (PGMP) bahasa Jepang wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang (jabodetabek) merupakan mitra dalam melaksanakan kegiatan pelatihan ini. Berdasarkan hasil bincang-bincang dengan pengurus PGMP diperoleh beberapa masalah di dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya guru membutuhkan media ajar yang interaktif dan dapat menampilkan visual serta audio. Pemilihan

tema atau topik pelatihan dilakukan dengan melibatkan mitra (Windrawanto, 2015) agar kebutuhan mereka terhadap permasalahan dalam pengajaran dapat teratasi. Selain itu kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Sabtu agar tidak mengganggu jadwal mengajar mitra. Aplikasi *scratch* menjadi materi yang akan dilatihkan kepada para guru bahasa Jepang di wilayah Jabodetabek. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan (Mashoedah, 2015) bahwa media pembelajaran yang diharapkan dalam pelatihan guru adalah dalam bentuk gabungan media (49%), video pembelajaran (29%), *e-learning* (15%); dan trainer kit (6%).

Aplikasi *scratch* dikembangkan oleh Lifelong Kindergarten research group di MIT Media Lab. *Scratch* merupakan aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran karena seorang pemula dapat mengembangkan kreativitasnya di dalam membuat media interaktif. *Scratch* membantu anak-anak muda untuk berpikir secara kreatif, menalar secara sistematis, dan bekerja secara kolaboratif, yang merupakan keahlian mendasar yang dibutuhkan oleh semua orang saat ini (Hansun, 2014).

Tujuan pelatihan ini untuk membekali pengetahuan dan keterampilan guru di dalam menyusun materi ajar bahasa Jepang yang efektif, menarik, dan mudah dipahami sehingga siswa termotivasi belajar dengan senang hati dan dapat menggunakan bahasa Jepang yang dipelajarinya.

Metode

Kegiatan pelatihan ini menggunakan metode ceramah, simulasi, penugasan, dan praktik. Peserta pada kegiatan pelatihan ini adalah guru-guru bahasa Jepang yang tergabung dalam Persatuan Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang (PGMP) wilayah Jabodetabek. Mengingat pelatihan ini untuk membekali peserta agar memiliki keterampilan di dalam menyusun materi ajar yang interaktif, komunikatif, dan menarik maka jumlah peserta dibatasi sampai 30 orang.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada 26 Juni dan 3 Juli 2021 melalui media *Zoom Meet* dan disiarkan langsung melalui *youtube* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta (FBS UNJ). Langkah-langkah dalam kegiatan pelatihan ini dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu (1) Persiapan, (2) Pelaksanaan/pelatihan, (3) Evaluasi; evaluasi terhadap kegiatan pelatihan dan evaluasi terhadap guru yang menerapkan aplikasi *scratch* dalam pembelajaran di kelas sebenarnya.

Hasil

Kegiatan pelatihan sesi pertama dan kedua dilaksanakan secara daring melalui media *Zoom Meet* dan disiarkan secara langsung via *youtube* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNJ (<https://youtu.be/9VKQOntBn6Q>). Kegiatan pelatihan ini dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan/pelatihan, dan tahap evaluasi.

Tahap Persiapan

Panitia berkoordinasi dengan pengurus PGMP Bahasa Jepang wilayah Jabodetabek dan narasumber melalui saluran telepon, *whatsapp*, *zoom*, dan *google meet* terkait materi pelatihan, moda atau *platform* yang akan digunakan, teknik pelaksanaan pelatihan, penugasan, dan evaluasi.

Peserta sebanyak 30 orang terdiri dari guru bahasa Jepang dari sekolah (SMA/SMK) yang berbeda dan tersebar di wilayah Jabodetabek. Panitia membuat grup *whatsapp* bagi peserta untuk memudahkan koordinasi dan pemberian informasi terkait pelatihan. Panitia membagikan modul *scratch* kepada peserta dan meminta peserta untuk mengunduh aplikasi *scrath* agar saat pelatihan bisa digunakan dengan baik.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan sesi pertama dilaksanakan pada Sabtu, 26 Juni 2021 pukul 08.00 WIB melalui *zoom meet*. Pada sesi ini narasumber yaitu Dian Annisaa, S.Pd., GR. menjelaskan mengenai penggunaan aplikasi *scratch*, keunggulannya dalam pembelajaran, menjelaskan fitur di dalam aplikasi *scratch*, dan membimbing peserta di dalam menggunakan aplikasi *scratch* untuk menyusun materi ajar bahasa Jepang. Selanjutnya kegiatan *workshop* yaitu kegiatan menyusun materi ajar dengan menggunakan aplikasi tersebut. Peserta dibagi ke dalam 5 (lima) kelompok dengan 1 (satu) orang fasilitator yang akan membantu dan membimbing peserta di dalam menyusun materi ajar. Setiap kelompok diberi tema yang berbeda, yaitu *tanjyoubi* (ulang tahun), *kazoku* (keluarga), *basho* (tempat), *tabemono* (makanan), dan *shumi* (hobi). Setiap kelompok dimasukkan ke *breakout room* dan mereka mulai menyusun materi ajar dengan menggunakan aplikasi *scratch*.



Gambar 1. Pelatihan Sesi Pertama



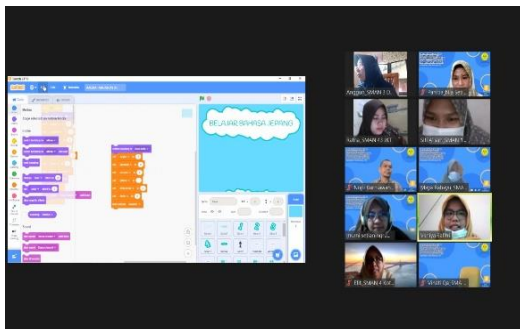
Gambar 2. Pelatihan Sesi Kedua

Pelatihan sesi kedua dilaksanakan pada Sabtu, 3 Juli 2021 dimulai pukul 09.00. Seluruh peserta berkumpul di *zoom meeting* dan dimasukkan ke *breakout room* sesuai kelompoknya untuk melanjutkan pekerjaan menyempurnakan materi ajar didampingi seorang fasilitator. Selanjutnya seluruh peserta dan fasilitator kembali ke ruang utama (*main room*) untuk mempresentasikan hasil kerja/produk yang dibuatnya dan memperoleh masukan dari narasumber.

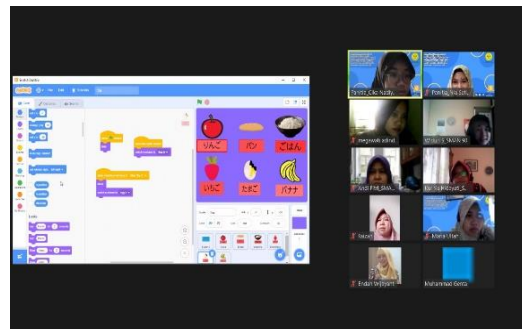
Sebagian besar peserta dapat menyusun materi ajar dengan menggunakan aplikasi *scratch*. Beberapa peserta menggunakan aplikasi lain untuk memasukkan suara tokoh yang ada di dalam materi ajar tersebut sehingga tampilannya menjadi lebih menarik dan dapat melatih kemampuan siswa menyimak teks lisan dalam bahasa Jepang. Namun ada peserta yang masih

kesulitan menyusun bahan ajar karena perlu mengingat berbagai fitur atau menu yang ada di dalam aplikasi tersebut.

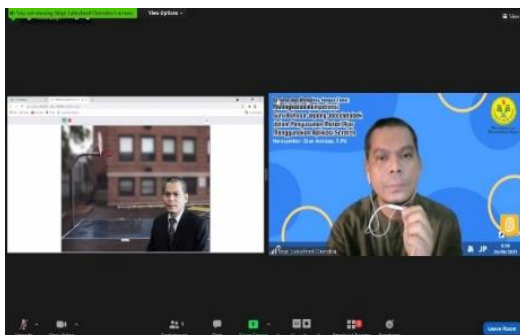
Jeda waktu dari pelatihan sesi pertama dan kedua dimanfaatkan oleh para peserta untuk menyelesaikan dan menyempurnakan materi ajar dari rumah masing-masing. Kegiatan ini didampingi oleh fasilitator dengan membuat grup *whatsapp* masing-masing kelompok sehingga peserta dapat lebih leluasa dan fokus bertanya jika mengalami kendala.



Gambar 3. Kegiatan di *breakout room* 1



Gambar 4. Kegiatan di *breakout room* 3



Gambar 5. Presentasi Peserta



Gambar 6. Presentasi Peserta

Tahap Evaluasi

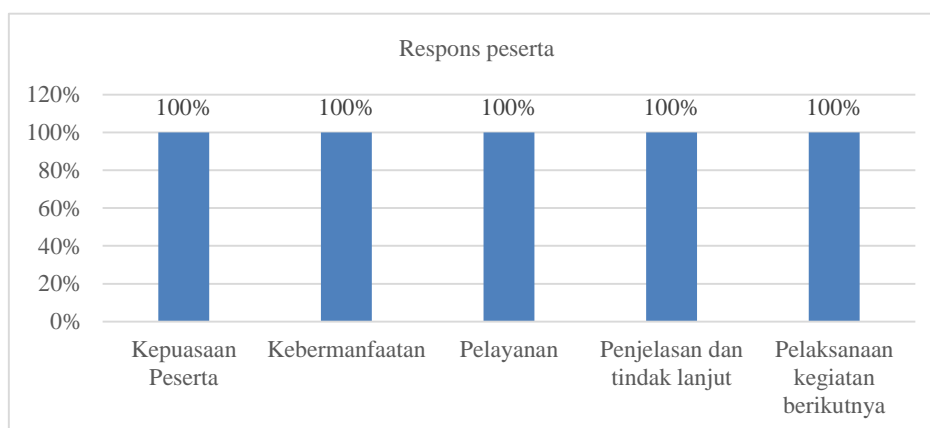
Evaluasi dibagi dua, yaitu evaluasi terhadap kegiatan pelatihan dan evaluasi terhadap guru yang menerapkan aplikasi *scratch* dalam pembelajaran di kelas yang sebenarnya.

Evaluasi terhadap kegiatan pelatihan dilakukan untuk mengetahui kebermanfaatannya dari kegiatan pelatihan ini dan kepuasan peserta dalam mengikutinya. Sementara evaluasi terhadap guru dilakukan untuk mengetahui pengaruh pelatihan terhadap pembelajaran yang mereka lakukan dan mengetahui kepuasan siswa di dalam menerima materi ajar yang disampaikan guru serta kesan terhadap aplikasi *scratch* yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan lancar dan peserta merasa puas dengan pelatihan yang dilaksanakan oleh tim P2M. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang telah diisi oleh peserta melalui *platform google form*. Angket disusun

oleh tim penjaminan mutu fakultas (PGJM) dan disebarakan oleh panitia untuk mengetahui kepuasan dan saran dari para peserta pelatihan. (<https://forms.gle/HB3h4T2XJMEaTRraA>)

Seluruh peserta (100%) merasa puas dengan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan dan merasa kegiatan ini sesuai dengan harapan mereka dan bermanfaat. Mereka menyatakan bahwa panitia memberikan pelayanan terhadap kebutuhan mereka. Setiap pertanyaan atau masalah yang disampaikan peserta ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber dan juga panitia. Mereka setuju jika ada kegiatan pelatihan yang semisal diselenggarakan kembali. Adapun kesan, pesan, dan saran dari peserta adalah mengharapkan kegiatan yang semisal diselenggaraan kembali karena menambah wawasan dan pengetahuan bagi mereka sebagai guru di dalam menyampaikan materi ajar yang lebih menarik dan menyenangkan serta memberi kesempatan kepada mereka di dalam memanfaatkan aplikasi digital sebagai media pembelajaran. Hasil yang dicapai dari pelatihan ini sesuai dengan beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya seperti (Sutikno et al., 2019); (Gunawan & Al Irsyadi, 2016); (Sudihartinih et al., 2021).



Bagan 1. Hasil Angket Kepuasan Peserta

Selanjutnya evaluasi dilakukan terhadap guru untuk mengetahui pengaruh pelatihan terhadap pembelajaran bahasa Jepang dan mengetahui kepuasan siswa terhadap materi ajar yang ditampilkan menggunakan aplikasi *scratch*. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan dengan melakukan observasi terhadap kegiatan belajar mengajar (KBM) guru di kelas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keterampilan guru di dalam menyusun materi ajar dengan menggunakan aplikasi *scratch* dan melihat keaktifan serta antusias para siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Selain itu panitia juga menyebarkan angket kepada guru dan siswa. Dari sekian banyak guru yang mengikuti pelatihan baru 3 (tiga) guru yang menerapkan aplikasi *scratch* di dalam menyusun materi ajar, yaitu SMA Lab School Cibubur, SMA Lab School Cirendeui, dan SMA Hellomotion. Sementara masih banyak guru yang belum menerapkannya dengan alasan tema dari materi ajar yang sudah dibuat dengan aplikasi *scratch* saat pelatihan tidak sesuai dengan kelas guru tersebut mengajar dan ada juga yang menyatakan bahwa tema tersebut sudah diajarkan di kelas sebelumnya.

Berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada siswa diketahui sebagian besar (81,8%) menyatakan bahwa aplikasi *scratch* menarik digunakan untuk mengajar bahasa Jepang. Lebih dari setengahnya (59,1%) siswa menyatakan bahwa materi bahasa Jepang mudah dipahami dengan menggunakan aplikasi *scratch*. Sementara sebagian besar (72,8%) peserta menyatakan bahwa aplikasi *scratch* menyenangkan digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Adapun saran siswa agar guru lebih banyak menggunakan aplikasi lain yang lebih menarik dan sesekali memutarakan anime atau lagu Jepang agar pelajaran bahasa Jepang tidak membosankan. (<https://forms.gle/eoHj7zAuTggHhd>)

Mengkaji hasil evaluasi yang telah dilakukan terdapat beberapa hal yang menjadi temuan dari kegiatan ini, di antaranya: (1) Tema pelatihan sebaiknya lebih beragam sesuai keinginan dan kebutuhan peserta sehingga mereka dapat segera menerapkannya dalam pembelajaran di kelas, (2) jumlah peserta dalam satu kelompok dibuat lebih kecil lagi maksimal 4-5 orang sehingga lebih terbimbing, (3) menyiapkan jumlah fasilitator yang lebih banyak dan terampil dengan materi yang dilatihkan sehingga dapat membantu dan melayani kebutuhan peserta dengan baik, (4) Guru harus lebih terampil menyampaikan materi ajar sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari, (5) Guru perlu lebih terampil menggunakan dan memanfaatkan aplikasi *scratch* sehingga penyampaian materi menjadi lebih menarik.



Gambar 7. Pembelajar di SMA Hellomotion



Gambar 8. Pembelajar di SMA Lab

Kesimpulan

Pelatihan aplikasi *scratch* dalam penyusunan materi ajar bahasa Jepang dianggap cukup menarik, komunikatif, dan interaktif karena materi ajar yang ditampilkan dapat berupa visual gerak dan audio. Tentu saja dalam pembelajaran bahasa Jepang merupakan hal yang menarik karena siswa dapat menyimak tuturan bahasa Jepang dari suara *native*.

Dampak dari pelatihan ini dimanfaatkan langsung oleh beberapa guru untuk menerapkannya di kelas mereka masing-masing. Para peserta berharap kegiatan pelatihan seperti ini dapat diselenggarakan kembali sehingga mereka dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital yang berguna bagi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran daring saat ini.

Daftar Referensi

- Aprinaida, D. N., Sridana, N., & Karta, I. W. (2016). Meningkatkan Motivasi Berprestasi Guru Madrasah Aliyah Negeri di Kota Mataram melalui Model Pelatihan Motivasi Berprestasi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1(1), 298779.
- Gunawan, D., & Al Irsyadi, F. Y. (2016). Pemanfaatan Pemrograman Visual Sebagai Alternatif Pembuatan Media Belajar Berbasis Game Dan Animasi. *Warta LPM*, 19(1), 53–63. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i1.1984>
- Hansun, S. (2014). Scratch Pemrograman Visual untuk Semuanya. *Jurnal ULTIMA InfoSys*, 5(1), 41–48. <https://doi.org/10.31937/si.v5i1.218>
- Mashoedah, M. (2015). Kajian Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(1), 17–25. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i1.10875>
- Permana et al, A. A. J. (2017). Pelatihan Animasi 3 Dimensi (3D) Dan Pemrograman Scratch Untuk Siswa Sekolah. *Semnasvoktek*, 112–119.
- Sudihartinih, E., Novita, G., & Rachmatin, D. (2021). Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Luas Daerah Segitiga Menggunakan Aplikasi Scratch. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1390–1398.
- Sutikno, S., Susilo, S., & Hardiyanto, W. (2019). Pelatihan Pemanfaatan Scratch Sebagai Media Pembelajaran. *Rekayasa*, 16(2), 173–178. <https://doi.org/10.15294/rekayasa.v16i2.17508>
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 40–52. <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>
- The Japan Foundation. (2020). *Survey JF 2018*. The Japan Foundation. <https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey18.html>
- Windrawanto, Y. (2015). Pelatihan Dalam Rangka Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru: Suatu Tinjauan Literatur. *Satya Widya*, 31(2), 90. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2015.v31.i2.p90-101>