

### **Pelatihan Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Dalam Pengajaran Bahasa Jepang Tingkat Pemula**

**Frida Philiyanti<sup>1</sup>, Dwi Astuti Retno Lestari<sup>2</sup>, Viana Meilani Prasetio<sup>3</sup>,  
Nabila Meliyanti<sup>4</sup>, Andaradisha Getaya<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: fridaphiliyanti@unj.ac.id

---

#### **Article History:**

Received : 18-10-2021

Revised : 04-11-2021

Accepted : 29-11-2021

**Kata Kunci:** pelatihan, model pembelajaran, berbasis literasi digital, bahasa Jepang, tingkat Pemula

**Abstrak:** Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (P2M) ini merupakan tindak lanjut dari hasil penelitian yang dilakukan pada tahun 2020 mengenai analisis kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran membaca berbasis keterampilan abad 21 (Philiyanti & Rismorlita, 2020). Dari hasil penelitian diketahui ada tiga keterampilan abad 21 yang sangat dibutuhkan oleh mahasiswa tingkat pemula, khususnya pada moda pembelajaran daring saat ini yaitu keterampilan metakognitif, literasi digital, dan berpikir kritis. Oleh karena itu kegiatan ini bertujuan untuk menambah wawasan para calon guru melalui suatu pelatihan mengenai metode, teknik, atau strategi dalam merancang sebuah pembelajaran bahasa Jepang berbasis literasi digital. Metode yang digunakan adalah pelatihan yang terdiri dari sesi pemaparan materi, praktik serta presentasi hasil penugasan. Kegiatan dilaksanakan dari tanggal 24 hingga 31 Juli 2021. Kegiatan ini melibatkan lima perguruan tinggi LPTK yaitu Universitas Negeri Manado, Universitas Pendidikan Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha, Universitas Muhammadiyah Dr. Hamka, dan Universitas Negeri Jakarta. Dari hasil kegiatan diperoleh sepuluh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan sepuluh model pembelajaran bahasa Jepang berbasis digital untuk tingkat SMA dan sederajat yang disajikan dalam bentuk powerpoint.

---

#### **Pendahuluan**

Sejak virus Covid 19 mewabah di hampir seluruh belahan dunia, termasuk Indonesia, proses belajar mengajar mengalami perubahan. Ruang-ruang kelas beralih ke ruang-ruang maya. Buku-buku telah digantikan materi softcopy, para pengajar membiarkan siswanya berselancar di dunia maya untuk menuntaskan tugas, mencari informasi. Bahkan para pengajar telah merelakan siswanya membuka buku, bekerja sama, menjelajahi internet ketika mengerjakan ujian. Situasi itulah gambaran proses belajar mengajar saat ini.

Menghadapi situasi seperti itu tentu ada keuntungan dan kekurangannya masing-masing. Dari pembahasan-pembahasan di ruang publik diketahui beberapa keuntungan sebagai berikut (Nishitani, 2020):

- Efisiensi waktu, karena tidak memerlukan waktu untuk berpindah kelas dan sebagainya;
- Dapat dengan leluasa menggunakan kamus online;
- Khususnya pembelajaran dengan zoom, dapat memanfaatkan fitur breakout room dengan efektif;

d. Dapat mengurangi kecemasan siswa terkait keterbatasannya dalam masalah Bahasa Jepang, karena pada umumnya pengajar tidak bisa terlalu memaksa siswa untuk menggunakan Bahasa Jepang dengan tepat. Hal ini berkenaan dengan keterbatasan pengajar dalam mendekati siswa, sehingga semua menjadi lebih dimaklumi dalam pembelajaran daring.

Selain keuntungan di atas, situasi ini pun memiliki kekurangan, antara lain (Agustinus, 2020) sebagai berikut :

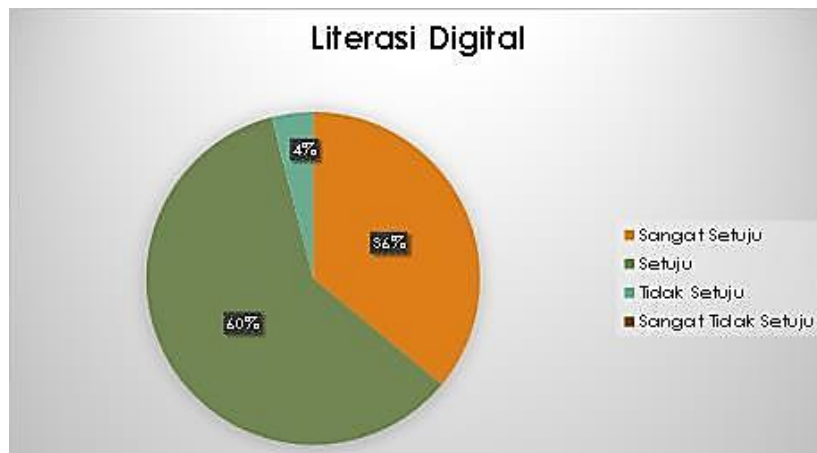
- a. Gangguan sinyal internet;
- b. Keterbatasan kuota internet;
- c. Pengurangan jam kegiatan belajar mengajar (KBM).

Menanggapi pengurangan jam kegiatan belajar mengajar, hal ini terjadi karena berbagai faktor. Faktor yang utamanya adalah untuk mengurangi pemakaian internet yang berkepanjangan yang akan semakin menyita kuota siswa. Mengatasi hal ini, kegiatan pembelajaran mandiri diperbanyak. Siswa diberikan tugas-tugas untuk menggali informasi sebanyak mungkin melalui internet.

Agar kegiatan mandiri berlangsung efektif dan tepat sasaran dibutuhkan pengetahuan dan wawasan tentang bagaimana memanfaatkan sumber belajar yang jumlahnya tak terbatas (Big Data) di internet secara cerdas. Oleh karena itu pelatihan untuk memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai keterampilan memanfaatkan internet ini menjadi semakin penting. Bagaimana merancang sebuah kegiatan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa untuk memanfaatkan teknologi internet dengan tepat dan cerdas. Jangan sampai mereka hanya mengumpulkan informasi berdasarkan kata kunci, tetapi juga dapat memilah, memilih, mengkritisi mana informasi yang relevan dengan materi pembelajaran dan tidak.

Menurut siaran pers No. 149/HM/KOMINFO/11/2020 mengenai “Hasil Survei Indeks Literasi Digital Tahun 2020” (RI, 2020) diketahui bahwa indeks literasi digital di Indonesia sebesar 3,17 yang masuk dalam kategori sedang. Dari indeks tersebut sebagian besar penggunaan internet oleh masyarakat adalah untuk berkirim pesan singkat, sosial media, *game online*, dan belanja *online*. Walaupun tidak dijabarkan lebih rinci mengenai penggunaan internet yang lainnya tetapi dari pernyataan tersebut sudah nampak bahwa pemanfaatan internet untuk pendidikan tidak menyita perhatian surveyor.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil kebutuhan yang telah dilakukan pada tahun 2020 (Philiyanti & Rismorlita, 2020) mengenai keterampilan abad 21 yang dibutuhkan oleh siswa Bahasa Jepang, khususnya siswa tingkat pemula.



Gambar 1. Kebutuhan Literasi Digital Siswa Bahasa Jepang

Seperti dapat dilihat dari diagram di atas diketahui bahwa 96% dari 100 orang responden menyatakan bahwa literasi digital dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini. Berdasarkan hal yang telah dikemukakan di atas maka pelatihan calon guru, dalam hal ini mahasiswa yang akan melaksanakan Praktik Kegiatan Mengajar, dalam merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan literasi digital jadi diperlukan. Oleh karena itu diadakanlah kegiatan ini.

### Metode

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan yang pada dasarnya terbagi atas tiga tahapan, yaitu tahapan pra-kegiatan, kegiatan, dan pasca-kegiatan. Pada tahapan pra-kegiatan dilakukan survei melalui fitur *kuesioner* pada Zoom. Tujuannya adalah untuk mengetahui pemahaman awal para pengajar mengenai makna literasi digital, dan berbagi pengalaman dalam proses pembelajaran terkait literasi digital baik sebelum pembelajaran daring maupun luring (sebelum masa pandemi). Sedangkan tahapan kegiatan inti terbagi atas dua sesi yaitu pemaparan dan berbagi (*sharing*) dari narasumber Perguruan Tinggi mengenai konsep literasi digital dan narasumber dari Sekolah Menengah Kejuruan membahas mengenai praktik peningkatan literasi digital di sekolah. Di akhir sesi dilakukan penugasan kepada para peserta untuk merancang pembelajaran dan media powerpoint untuk meningkatkan literasi digital pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula.

Pada tahapan ini tim pelaksana melakukan pendampingan melalui *WhatsApp Group* peserta. Pada tahapan pasca-kegiatan disebarkan kembali *kuesioner* dengan tujuan untuk mengetahui kebermanfaatan pelatihan dan harapan peserta untuk kegiatan P2M berikutnya.

### Hasil dan Pembahasan

#### A. Prosedur Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu :

1. Tahap Pemaparan Konsep dan Praktik Peningkatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Pemula dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 24 Juli 2021 dengan susunan acara sebagai berikut,

08.45 - 09.00 WIB	Peserta memasuki ruang <i>Zoom Meetings</i>
09.00 – 09.05 WIB	Laporan oleh Ketua panitia P2M
09.05 – 09.15 WIB	Sambutan Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ
09.15 – 09.30 WIB	Pengisian kuesioner pra-kegiatan
09.30 – 10.30 WIB	Pemaparan Konsep dan Pentingnya Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Jepang
10.30 – 11.30 WIB	Pemaparan Praktik Peningkatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA/SMK
11.30 – 11.50 WIB	Tanya Jawab
11.50 – 12.00 WIB	Pengisian Kuesioner dan Penutupan

Dari hasil kuesioner di pra-kegiatan diketahui bahwa hanya 10,8% dari jumlah peserta yang telah hadir dalam *zoom meetings* (65 orang) yang telah mengikuti pelatihan sejenis. Artinya 89,2% peserta mengikuti pelatihan literasi digital ini untuk pertama kalinya. Padahal dari keseluruhan peserta semuanya atau 100% mengaku sebagai pengguna aktif internet. Dan media yang paling banyak diakses adalah WhatsApp, kedua YouTube, dan ketiga Instagram. Ini artinya penggunaan internet lebih banyak digunakan untuk kegiatan bersosial media.

2. Tahap Pendampingan Perancangan Pembelajaran Bahasa Jepang berbasis Literasi Digital; Pendampingan dilakukan dengan cara membuat WhatsApp Group baik dengan peserta calon guru maupun dengan para dosen pendamping dari masing-masing perguruan tinggi. WAG digunakan untuk berdiskusi, berkordinasi, dan saling memberikan informasi serta tanya-jawab seputar perkembangan proses perancangan model pembelajaran berbasis literasi digital.

3. Tahap Pemaparan Hasil Rancangan Pembelajaran Bahasa Jepang berbasis Literasi Digital. Dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 31 Juli 2021 dengan susunan acara sebagai berikut;

08.45 – 09.00 WIB	Peserta memasuki ruang <i>Zoom Meetings</i>
09.00 – 09.10 WIB	Sambutan Ketua Pelaksana
09.10 – 09.50 WIB	Penayangan dan reviu pemenang dari Uhamka
09.50 – 10.20 WIB	Penayangan dan reviu pemenang dari Undiksha
10.20 – 11.00 WIB	Penayangan dan reviu pemenang dari UPI
11.00 – 11.40 WIB	Penayangan dan reviu pemenang dari Unima
11.40 – 12.20 WIB	Penayangan dan reviu pemenang dari UNJ
12.20 – 12.45 WIB	Refleksi dari Dosen Perwakilan masing-masing Universitas
12.45 – 12.55 WIB	Kuesioner Penyelenggaraan Kegiatan
12.55 – 13.00 WIB	Pengisian Kuesioner dan Penutupan

### B. Luaran Kegiatan

Sebagai hasil dari kegiatan ini diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
2. Model Pembelajaran berbasis Literasi Digital dalam bentuk Powerpoint

Karena ada sepuluh kelompok peserta yang mengerjakan tagihan luaran ini, maka masing-masing diperoleh sepuluh RPP dan 10 model pembelajaran dalam bentuk powerpoint.

Semua luaran mencantumkan kegiatan yang diperuntukkan untuk peningkatan literasi digital oleh siswa. Adapun aplikasi yang digunakan diantaranya adalah aplikasi teka-teki silang untuk meningkatkan kemampuan kosakata (<https://crosswordlabs.com/>), aplikasi learning apps yang menyediakan fitur yang sangat beragam dari mulai kosakata hingga tata bahasa dan bacaan (<https://learningapps.org>), kahoot (<https://kahoot.it/>) dan quizizz (<https://quizizz.com/>) untuk penilaian.

Berikut adalah tampilan pada saat pelaksanaan kegiatan P2M :



Gambar 2. Pemaparan Materi oleh kedua Narasumber kepada Peserta 24 Juli 2021



Gambar 3. Pemaparan Hasil Rancangan Pembelajaran Bahasa Jepang berbasis Literasi Digital 31 Juli 2021

## Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan oleh Tim P2M FBS UNJ, dapat disimpulkan bahwa pertama, pelaksanaan sosialisasi tentang pentingnya literasi digital atau bagaimana merancang sebuah kegiatan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa untuk memanfaatkan teknologi internet dengan tepat dan cerdas telah memenuhi luaran yang ditargetkan, yaitu terjadi peningkatan pemahaman mengenai berbagai macam model pembelajaran berbasis digital, juga peserta memiliki pengetahuan mengenai pembuatan RPP. Selanjutnya, peserta juga telah menerapkan metode, teknik, atau strategi dalam merancang sebuah pembelajaran bahasa Jepang berbasis literasi digital.

Adapun saran yang dapat disampaikan untuk peningkatan kegiatan selanjutnya, yaitu :

1. Tim P2M dapat bekerjasama dengan lembaga khusus pembelajaran digital bersertifikat untuk memberikan pendampingan lebih dan dapat menjadi inspirasi bagi peserta.
2. Penambahan waktu dalam persiapan pembuatan model pembelajaran, sehingga peserta dapat lebih mempersiapkan model pembelajaran berbasis digital yang ingin dirancang.

### Daftar Rujukan

#### Journal Article

- Lankshear, C., & Knobel, M. (2006). Digital literacy and digital literacies. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(April 2016), 12–24. <https://doi.org/10.1108/EL-05-2015-0076>
- Nishitani, M. (2020). ARCSモデルに基づいたオンライン授業に対する評価 (p. 9). 一橋大学国際教育交流センター. <https://doi.org/10.15057/70037>
- Philianti, F & Rismorlita, C. (2021). 21st Century Skills-Based Beginner Level Reading Teaching Materials: A Need Analysis Result. *Jurnal Bahasa Jepang Taiyou*, 2(1), 54 - 76. <https://doi.org/10.22236/taiyou.v2i1.7265>
- Tang, C. M., & Chaw, L. Y. (2015). Digital literacy and effective learning in a blended learning environment. *The Electric Journal of E-Learning*, 14(1), 601–610.

#### Newspaper Article

- Agustinus, S. (2020). 3 Kesulitan Pembelajaran Daring dan Luring Serta Solusinya. *Kompasiana*. <https://www.kompasiana.com/suhermanagustinus4195/5f075543097f36162a25bc02/3-kesulitan-darin-dan-luring-dan-solusinya?page=all>
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/cover-materi-pendukung-literasi-finansial-gabung.pdf>

#### Report

- Japan Foundation. (2019). 2018 年度海外日本語教育機関調査結果. <https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/survey18.html>

#### Press Conference

- RI, K. K. dan I. (2020). *SIARAN PERS NO. 149/HM/KOMINFO/11/2020*. [https://kominform.go.id/content/detail/30928/siaran-pers-no-149hmkominfo112020-tentang-hasil-survei-indeks-literasi-digital-nasional-2020-akses-internet-makin-terjangkau/0/siaran\\_pers](https://kominform.go.id/content/detail/30928/siaran-pers-no-149hmkominfo112020-tentang-hasil-survei-indeks-literasi-digital-nasional-2020-akses-internet-makin-terjangkau/0/siaran_pers)