

# ASESMEN DALAM PEMBELAJARAN CHUKYU KAIWA II DENGAN MENGGUNAKAN MODEL BLENDED LEARNING

**Rahtu Nila Sepni**

*Japanese Literature, Universitas Andalas, Padang, Indonesia*  
rahtunilasepni@hum.unand.ac.id,

## ABSTRAK

*Penelitian ini mendeskripsikan cara penilaian atau asesmen dengan menggunakan metode blended learning. Blended learning penggabungan dua atau lebih metode pembelajaran. Pada penelitian ini metode pembelajaran yang digabungkan adalah metode pembelajaran tatap muka dan metode dalam jaringan. Permasalahan yang dipecahkan pada penelitian ini adalah bagaimana asesmen dan cara menghilangkan keterbatasan waktu ketika melakukan asesmen terhadap mahasiswa secara individu. Selain itu dibahas pula cara melakukan asesmen terhadap pelafalan dan intonasi mahasiswa. Untuk mengumpulkan data dilakukan metode eksperimen dan kuesioner. Melalui eksperimen dan kuesioner yang diberlakukan dikelas diketahui bahwa nilai yang dihasilkan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan apabila dibandingkan dengan nilai di tahun sebelumnya. Keterbatasan waktu dalam penilaian diatasi dengan penggunaan beberapa fitur yang terdapat pada moodle ilearning yaitu fitur quiz multiple choice, fitur quiz short answer fitur chat, fitur matching, dan fitur file assignment. Selanjutnya untuk asesmen dalam bentuk tatap muka merupakan cara terbaik, untuk memberikan penilaian dan feedback pada bagian intonasi dan pelafalan.*

**Kata kunci:** *Asesmen, Metode pembelajaran, Blended learning, Chukyuu kaiwa II*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Chukyuu Kaiwa II* merupakan mata kuliah yang terdapat pada semester VI, dengan bobot kuliah berjumlah 2 sks. Mata kuliah ini adalah mata kuliah yang

berkelanjutan dari semester pertama atau dari awal perkuliahan di sastra Jepang Universitas Andalas. Setiap mahasiswa wajib menyelesaikan mata kuliah ini karena mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib. Untuk dapat mengambil mata kuliah ini mahasiswa diwajibkan lulus dimata kuliah sebelumnya, yakni *Chukyuu kaiwa I*. Sebagai mata kuliah wajib yang berisi tentang kemampuan berbicara bahasa Jepang, mata kuliah ini menjadi salah satu mata kuliah prasyarat yang rentetan mata kuliahnya dimulai dari semester pertama. Hal ini menyebabkan mahasiswa harus selalu lulus dari rentetan mata kuliah tersebut agar tidak tertinggal dan dapat lulus sesuai dengan target yang semestinya.

Sebagai mata kuliah yang memuat salah satu aspek keterampilan berbahasa, *Chukyuu kaiwa II* sangat memberi peran penting terhadap kompetensi lulusan. Aspek keterampilan bahasa yang dimaksud adalah; mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek berbahasa ini merupakan kompetensi yang dituntut kepada setiap lulusan. Hal tersebut tercantum pada capaian kompetensi lulusan Sastra Jepang. Untuk mewujudkan tercapainya kompetensi yang diharapkan tersebut, para pengajar berupaya membuat dan mengembangkan bahan ajar yang dapat memaksimalkan tercapainya kompetensi tersebut. Selama ini bahan ajar yang digunakan pada mata kuliah ini adalah buku teks yang digunakan secara umum di perguruan tinggi di Indonesia. Penyamaan bahan ajar ini dimaksudkan agar setiap lulusan S1 Sastra Jepang memiliki standar kompetensi lulusan yang sama. Buku teks yang dimaksud adalah buku *みんなの日本語中級 I minna no nihongo chukyu I*. Perbedaannya adalah cara penyampaian materi yang terdapat di buku tersebut tersampaikan dengan baik kepada mahasiswa.

Di Universitas Andalas, biasanya penyampaian materi dilakukan dengan cara menggunakan media *powerpoint*, *video* dan media lainnya. Dengan menggunakan media tersebut, inti sari materi dapat disampaikan dengan baik. Namun, kendala yang dihadapi adalah proses asesmen atau penilaian terhadap kemampuan berbahasa tiap-tiap mahasiswa tidak dapat di cek atau diketahui dalam waktu yang singkat. Misalnya ketika kita ingin mengetahui sejauh mana

penguasaan mahasiswa terhadap tema percakapan hari itu, maka dosen meminta mahasiswa untuk membuat percakapan baru sesuai dengan tema dan melakukan *role play* atau bermain peran di depan kelas. Pada saat seperti ini dosen tidak memiliki kecukupan waktu untuk mencek atau meminta semua kelompok untuk tampil di depan kelas. Selain itu dosen juga tidak bisa mengetahui kemampuan mahasiswa secara individual dikarenakan mereka bekerja di dalam kelompok.

Meskipun dosen merasa materi sudah tersampaikan dengan baik, namun mengenai penilaian masih menjadi tantangan bagi dosen agar semua mahasiswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk dinilai dan kesempatan yang sama untuk menunjukkan penguasaannya pada setiap materi. Asesmen yang dilaksanakan selama ini terbatas pada kelompok yang terlebih dahulu selesai dan berani maju melakukan *role play* di depan kelas. Sementara itu kelompok yang tidak selesai tidak diberi kesempatan untuk tampil karena keterbatasan waktu. Matriks penilaian yang selama ini digunakan adalah sebagai berikut:

Nilai Huruf	Rentang Nilai	Kemampuan yang dikuasai	
		Hard skill	Soft skill
A	91-100	1. Kosa kata level 3 menuju 2 2. Percakapan sesuai tema 3. Penggunaan pola kalimat sesuai dengan tata bahasa dan konteks	1. Bersuara lantang 2. Berbicara lancar 3. Pengucapan bagus 4. Intonasi tepat
A-	81-90	1. Kosa kata level 3 dibawah 2. Percakapan kurang sesuai tema 3. Penggunaan pola kalimat kurang sesuai dengan tata bahasa dan konteks	1. Bersuara kurang lantang 2. Berbicara kurang lancar 3. Pengucapan kurang bagus 4. Intonasi kurang tepat
B+	71-80	1. Kosa kata level 4 2. Percakapan tidak sesuai tema 3. Penggunaan pola kalimat tidak sesuai dengan tata bahasa dan konteks	1. Bersuara pelan 2. Berbicara tidak lancar, tidak hapal, melihat catatan 3. Pengucapan tidak bagus 4. Intonasi tidak tepat
B	61-70	Hadir di perkuliahan tapi tidak tampil <i>role play</i>	
B-	51-60	Tidak hadir perkuliahan dengan alasan yang dapat diterima.	

		Apabila yang bersangkutan melapor diberi kesempatan untuk mendapatkan nilai
C	40-50	Tidak hadir perkuliahan tanpa alasan

Tabel 1: matrik penilaian semester sebelumnya

Berdasarkan matriks di atas, maka mahasiswa atau kelompok mahasiswa yang tidak mampu menyelesaikan tugasnya di depan kelas atau tidak memiliki cukup keberanian untuk melakukan *roleplay*, maka nilai yang diterimanya ada pada rentang nilai B. selama ini mahasiswa berani tampil dan mendapat nilai yang baik adalah mahasiswa yang sama setiap pertemuan. Mahasiswa lainnya yang tidak terbiasa tampil di depan kelas seolah telah memosisikan dirinya pada nilai B tersebut. Mahasiswa seperti ini membutuhkan motivasi atau paksaan agar mau menunjukkan kemampuannya supaya mau tampil di depan kelas. Dari matriks di atas, pada semester terdahulu didapat sebaran nilai mahasiswa sebagai berikut:

**CHUKYUU KAIWA II A**  
**GENAP 2017/2018**

No	No. BP	Nama Mahasiswa	Tugas 40 %					Rata tugas	30% UTS
			Tugas I	Tugas II	Tugas III	Kehadiran	UTS		
1	1310752001	A San	65	70	70	60	66	12	
2	1410755001	B San	87	88	81	100	89	100	
3	1510751001	C San	87	80	81	80	82	100	
4	1510751003	D San	65	70	81	70	72	16	
5	1510751005	E San	80	70	83	60	73	96	
6	1510751009	F San	80	70	81	70	75	44	
7	1510751010	G San	80	70	81	80	78	40	
8	1510751013	H San	80	70	83	60	73	36	
9	1510751015	I San	80	89	81	100	88	100	
10	1510751017	J San	65	88	83	60	74	58	
11	1510751019	Dst.....	65	70	70	E	0	0	

Tabel 2: Nilai mahasiswa hingga UTS tahun sebelumnya

Dari daftar nilai yang tampak di atas, terlihat bahwa hanya beberapa mahasiswa yang berada pada rentang nilai A (85-100). Dari 30 orang mahasiswa, hanya 5 orang yang memperoleh nilai di atas 85. Berarti hanya 17% mahasiswa yang mendapat nilai A. Nilai A tersebut tidak semerta-merta didapat, melainkan sudah dikumpulkan mulai dari pertemuan pertama. Mereka sudah aktif dan menguasai materi yang terlihat dari nilai tugas yang sudah dikumpulkan dari awal pertemuan. Indikasi yang terlihat dari sebaran nilai ini adalah mahasiswa yang mendapat nilai A adalah mahasiswa yang berhasil melalui proses pembelajaran dengan baik karena nilai akhir ditentukan oleh 40% nilai proses.

Walaupun demikian persentase nilai 'A'nya cukup rendah menandakan dibutuhkannya upaya agar mahasiswa dapat mencapai nilai terbaik di atas 50%. Salah satu upaya penggunaan *powerpoint* dalam penyampaian materi dirasa belum maksimal untuk mewujudkan ketercapaian kompetensi yang diharapkan.

Sebagaimana yang telah dipaparkan di atas terdapat kendala waktu bagi dosen untuk mengecek atau memberikan asesmen kepada mahasiswa secara individual. Yang mendapat nilai baik hanya mahasiswa yang berani dan mampu menyelesaikan membuat atau menghafal percakapan dengan cepat. Karena keterbatasan waktu, seluruh mahasiswa tidak dapat jatah atau untuk tampil menunjukkan hapalannya. Dari permasalahan ini jalan keluar yang dirasa tepat adalah penggunaan moda *E-learning* yang menyediakan fitur penilaian, kuis, *obrolan* dan sebagainya. Melalui fitur yang tersedia tersebut, waktu tidak lagi jadi kendala bagi dosen untuk menilai seluruh mahasiswa secara keseluruhan dalam waktu yang bersamaan. Dosen dapat menggunakan fitur *quiz* untuk mengetahui pemahaman dan penguasaan kosa kata mahasiswa. Fitur *obrolan* juga memungkinkan dosen untuk melihat penguasaan mahasiswa berdialog dengan tema tertentu. Dosen juga dapat melihat pemahaman mahasiswa terhadap penguasaan terminology sesuai dengan konteks situasinya dengan menggunakan fitur *quiz* bagian padanan atau '*matching quiz*'. Dengan memaksimalkan fitur yang tersedia pada moda *E-learning*, dosen terbantu untuk keluar dari

permasalahan keterbatasan waktu baik dalam proses penyampaian materi maupun dalam proses asesmen atau penilaian.

Akan tetapi di beberapa kondisi, moda *E-learning* belum dapat membantu dosen ketika ingin menilai intonasi dan pengucapan mahasiswa. Sementara itu, intonasi dan pengucapan ini merupakan salah satu penilaian yang diperhitungkan pada mata kuliah *Chukyuu kaiwa*. Oleh karena itu, proses pembelajaran *blended learning* atau pembelajaran campuran antara *E-learning* dan tatap muka dibutuhkan untuk memecahkan masalah proses pembelajaran dan penilaian dalam mata kuliah *Chukyuu kaiwa II* ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara menghilangkan keterbatasan waktu dalam melakukan asesmen kepada setiap mahasiswa secara individu.
- b. Bagaimana cara melakukan asesmen bagian intonasi dan pelafalan setiap mahasiswa.

## 1.2 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan cara menghilangkan keterbatasan waktu dalam melakukan asesmen terhadap mahasiswa secara individu
- b. Mendeskripsikan cara melakukan asesmen bagian intonasi dan pelafalan setiap mahasiswa.

## 1.3 Kajian Teori

### a. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebelumnya yang telah membahas mengenai *Blended learning* ini diantaranya adalah penelitian Kusumaningsih yang berjudul "Keefektifan Pembelajaran *Blended learning* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Matematika". Penelitian ini dimuat pada jurnal *Pendidika dan Pembelajaran*,

Volume 23, Nomor 1 tahun 2016. Penelitian Kusumaningsih ini menggunakan *system quasy experiment pre test and pot test*. Melalui *system* ini siswa diberi kesempatan untuk mempelajari modul yang diberikan dan selanjutnya mengerjakan tugas yang terdapat pada LKS. Selain modul berupa hardcopy, siswa juga dibekali dengan akses materi di pada laman *website matematikasma.com*. dengan pemanfaatan modul yang disertai dengan akses *website* tersebut, berdampak positif pada nilai mahasiswa. Selain terbukanya peluang diskusi di dalam kelas, siswa juga dapat aktif mempelajari materi di luar kelas dengan menggunakan *website* yang telah dipersiapkan dengan baik oleh guru pengampu mata pelajaran tersebut.

Selanjutnya penelitian Khoiroh (2017) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Blended learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Pada penelitian yang menggunakan metode quasi experimental ini diketahui ternyata motivasi siswa yang mendapatkan metode pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibanding siswa yang hanya mendapat metode tatap muka. Penelitian terakhir yang menjadi acuan pada penelitian kali ini adalah penelitian dari Fitriasari dkk yang berjudul Kemandirian Belajar Mahasiswa melalui *Blended learning* pada Mata Kuliah Metode Numerik. Penelitian yang juga menggunakan metode quasi eksperimental ini menyatakan bahwa ternyata mahasiswa dengan perlakuan *blended learning* tingkat kemandirian belajarnya tidak jauh lebih baik dibandingkan mahasiswa yang mendapatkan perlakuan tatap muka.

Dari ketiga penelitian di atas terdapat variasi hasil, meskipun menggunakan metode yang sama. Dengan metode quasi eksperimental ternyata hasil yang diperoleh ada yang menunjukkan positifnya penggunaan metode *blended learning*, namun ada juga yang menunjukkan hasil negatif sehingga metode tatap muka lebih baik dibandingkan *blended learning*. Dari acuan di atas maka peneliti juga akan mengujikan proses pembelajaran *blended learning* dan melihat sejauh apa proses belajar *blended learning* ini berpengaruh terhadap asesmen mahasiswa.

b. Kerangka Teori

1) Blended learning

Blended learning merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan pengurangan pertemuan tatap muka di dalam kelas. Pengurangan pertemuan tatap muka tidak diartikan sebagai pengurangan materi pembelajaran melainkan menggantikan tatap muka dengan proses pembelajaran dalam jaringan. Penggantian proses tatap muka di kelas ini diharapkan dapat meningkatkan proses diskusi dan umpan balik antara pelajar dan pengajar. (Handoko: 2018). Melalui penjelasan Handoko (2018) ini dapat dipahami bahwa pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* merupakan perpaduan tatap muka di kelas dan proses pembelajaran menggunakan metode *online* atau dalam jaringan. Yang harus digaris bawahi oleh para pengajar yang menggunakan *moodle online* (salah satu platform yang menyediakan fitur pembelajaran gratis dalam jaringan) tidaklah untuk meninggalkan tugasnya dalam mengajar dan membiarkan pembelajar mencari pengetahuan di dunia maya, melainkan menyediakan pembelajaran yang interaktif melalui akses internet. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan meningkatkan interaksi dan pemahaman pembelajar terhadap penguasaan materi.

2) Fitur

Fitur merupakan kemampuan khusus yang dimiliki oleh sebuah alat (Kamus glosarium online; <https://glosarium.org>). Pada *moodle* yang digunakan dalam penelitian ini terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan dalam pembelajaran *Chukyuu kaiwa II*. Berikut ini adalah pemaksimalan fitur-fitur yang terdapat pada *moodle ilearning*:

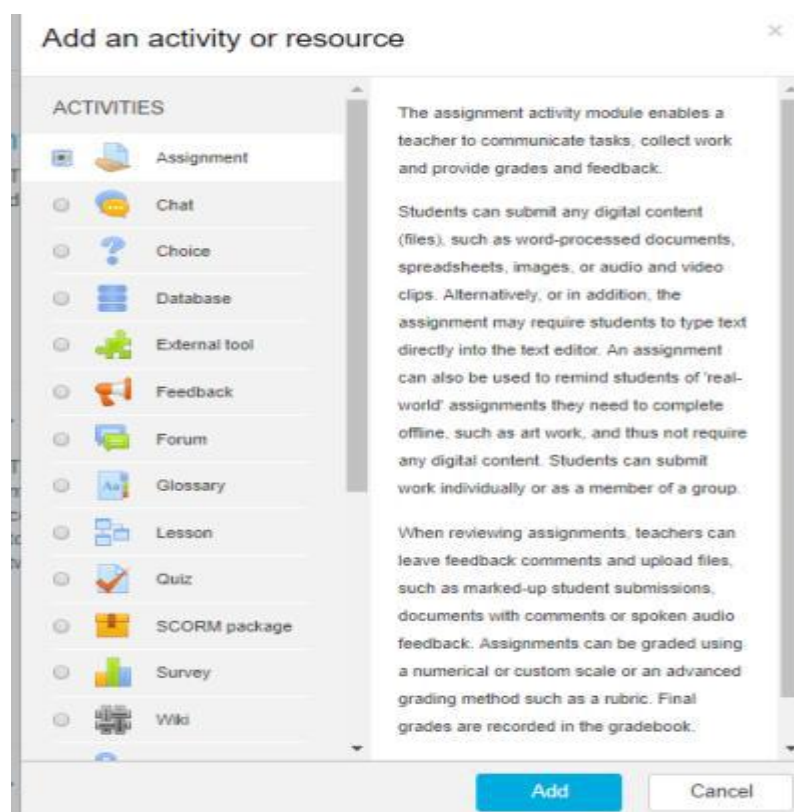
- a) Fitur *quiz multiple choice*
- b) Fitur *quiz short answer*
- c) Fitur *chat*
- d) Fitur *matching*



e) Fitur *file assignment*

f) Fitur *survey*

Berikut ini merupakan tampilan *ilearning* yang digunakan.



Gambar 2: fitur *E-learning* Universitas Andalas

Melalui *E-learning*, dosen dapat menyediakan bahan ajar lebih awal dan memberikan informasi dengan cepat dan merata. Setiap mahasiswa yang mengambil mata kuliah *Chukyuu kaiwa II* ini dapat mengakses semua file ataupun materi yang disediakan pada laman *E-learning*. Mahasiswa juga dapat bertanya atau mengirim pesan kepada dosen melalui *E-learning*.

Melalui pemaksimalan penggunaan fitur yang terdapat pada moda *E-learning*, dosen telah memanfaatkan pembaruan teknologi dan tetap memperhatikan sisi sosial yakni tetap melakukan tatap muka di beberapa pertemuan. Penggabungan moda *E-learning* dengan tatap muka ini lah yang disebut dengan *blended learning*.

Selain pembaruan atau pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran, moda *E-learning* juga memberi kemudahan dalam proses penilaian atau asesmen. Penilaian menjadi lebih objektif karena dinilai oleh system yang dibuat oleh dosen yang bersangkutan. Fitur – fitur penilaian dan *quiz* yang telah disediakan pada moda *E-learning* memudahkan dosen untuk menyediakan quis yang variatif serta sesuai dengan kebutuhan pengajaran.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Subjek Penelitian

Penelitian kali ini dilakukan pada mata kuliah *chukyu kaiwa II*. Mata kuliah ini membutuhkan proses assesmen atau penilaian yang bervariasi. Untuk menilai sebuah percakapan tidak saja dibutuhkan penilaian substansi percakapannya saja, namun juga bagaimana sebuah percakapan dituturkan dengan pelafalan dan intonasi yang tepat. Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi tersebut diperlukan penilaian dari berbagai aspek. Kendala yang dihadapi adalah untuk melakukan penilaian yang merata pada seluruh mahasiswa secara personal dibutuhkan waktu yang cukup banyak. Oleh karena itu objek dari penelitian ini adalah penilaian yang dilakukan pada mata kuliah *chukyu kaiwa II*.

### 2.2 Waktu dan Lamanya Tindakan

Terdapat beberapa aspek kemampuan bahasa yang ingin dinilai pada perkuliahan *chukyu kaiwa II* ini. Aspek pertama tentu saja aspek berbicara yang menjadi poin utama dalam mata kuliah *chukyu kaiwa II*. Pada aspek berbicara terdapat kemampuan menghafal kosakata, memahami konteks atau situasi, memahami tata bahasa, dan lain sebagainya. Untuk melakukan assesmen terhadap aspek-aspek tersebut diperlukan beberapa kali penilaian atau assesmen. Dalam penelitian kali ini dijadwalkan penilaian tersebut dimulai pada pertemuan kedua hingga kelima. Yang dapat dikatakan sebanyak 4 kali

pertemuan. Selama 4 kali pertemuan tersebut diupayakan semua aspek kebahasaan dapat dinilai sehingga dapat diketahui perolehan nilai mahasiswa secara merata dan apakah metode asesmen yang digunakan sudah baik atau tidak.

### 2.3 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah *chukyu kaiwa II*. Mahasiswa terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas A dan B. Jumlah keseluruhan mahasiswa sebanyak 61 orang. Perlakuan terhadap masing-masing kelas disamakan karena penelitian ini bukanlah penelitian antara kelas control dan kelas eksperimen. Kedua kelas sama-sama diberi 4 kali kuis dan juga diberi latihan *role play* pada tatap muka di kelas.

Selain pelaksanaan di kelas, proses asesmen juga dilaksanakan melalui *E-learning*, karena metode penilaian yang dilakukan adalah penggabungan antara tatap muka dan *E-learning*.

### 2.4 Prosedur dan Langkah Penelitian

Metode dan strategi yang digunakan untuk keluar dari permasalahan tersebut adalah dengan cara pemanfaatan moda *E-learning* yang telah disediakan oleh Universitas Andalas.

Untuk permasalahan yang pertama mengenai keterbatasan waktu, maka penggunaan moda *E-learning* memberikan solusi waktu yang lebih fleksibel. Mahasiswa dapat mengakses moda sesuai dengan waktu yang ditentukan. Baik itu didalam atau pun diluar jadwal perkuliahan. Meskipun jadwal perkuliahan hanya 100 menit, dengan pemanfaatan *E-learning*, proses pembelajaran dapat diperpanjang sesuai dengan kebutuhan.

Permasalahan kedua mengenai pelafalan dan intonasi mahasiswa dapat dilakukan penilaiannya ketika jadwal tatap muka yang telah disampaikan sebelumnya oleh dosen. Dengan itu mahasiswa diharapkan melakukan persiapan sebelumnya. Selanjutnya untuk permasalahan terakhir mengenai pengukuran kemampuan dan penguasaan kosa kata mahasiswa dapat dilakukan dengan

pemanfaatan fitur *quiz* dan fitur *chatting*. Melalui pemanfaatan fitur ini, dosen tidak akan merasa khawatir dengan kendala waktu serta kecurigaan mahasiswa akan mencontek kawan disebelahnya sebab *quiz* tersebut dapat diacak penomoran soal serta pilihan jawabannya.

Selain pembaruan atau pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran, moda *E-learning* juga memberi kemudahan dalam proses penilaian atau asesmen. Penilaian menjadi lebih objektif karena dinilai oleh system yang dibuat oleh dosen yang bersangkutan. Fitur – fitur penilaian dan *quiz* yang telah disediakan pada moda *E-learning* memudahkan dosen untuk menyediakan quis yang variatif serta sesuai dengan kebutuhan pengajaran.

Contoh blangko penilaian untuk tugas 1 adalah sebagai berikut:

Nilai Huruf	Rentang Nilai	Kemampuan yang dicapai	
		Hard skill	Soft skill
A	91-100	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kosakata level 3 menuju 2</li> <li>2. Percakapan sesuai tema</li> <li>3. Penggunaan pola kalimat sesuai dengan tata bahasa dan konteks</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersuara lantang</li> <li>2. Berbicara lancar</li> <li>3. Pengucapan bagus</li> <li>4. Intonasi tepat</li> </ol>
A-	81-90	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kosakata level 3 kebawah</li> <li>2. Percakapan kurang sesuai tema</li> <li>3. Penggunaan pola kalimat kurang sesuai dengan tata bahasa dan konteks</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersuara kurang lantang</li> <li>2. Berbicara kurang lancar</li> <li>3. Pengucapan kurang bagus</li> <li>4. Intonasi kurang tepat</li> </ol>
B+	71-80	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kosakata level 4</li> <li>2. Percakapan tidak sesuai tema</li> <li>3. Penggunaan pola kalimat tidak sesuai dengan tata bahasa dan konteks</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersuara pelan</li> <li>2. Berbicara tidak lancar, tidak hapal, melihat catatan</li> <li>3. Pengucapan tidak bagus</li> <li>4. Intonasi tidak tepat</li> </ol>

B	61-70	Hadir di perkuliahan tapi tidak tampil role play
B-	51-60	Tidak hadir perkuliahan dengan alasan yang dapat diterima. Apabila yang bersangkutan melapor diberi kesempatan untuk mendapatkan nilai
C	40-50	Tidak hadir perkuliahan tanpa alasan

Tabel 3. Matriks penilaian pertemuan di kelas

Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan teknologi pembelajaran *blended learning* ini terhadap capaian perkuliahan, maka akan terlihat nantinya pada sebaran nilai akhir yang diterima oleh mahasiswa. Selain itu untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *blended learning* ini maka akan dilakukan survey tingkat kepuasan dan seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa dengan penggunaan teknologi pembelajaran *blended learning* ini. Kuesioner dapat disamakan dengan metode wawancara karena wawancara dapat dilakukan dengan tatap muka langsung dan tidak langsung (Sudaryanto, 1993:137). Wawancara secara tidak langsung dapat dilakukan dengan cara menuliskan pertanyaan di kertas dan jawaban dikumpulkan melalui kertas yang telah disediakan oleh peneliti. Kertas tersebut disebut dengan kuesioner.

Kuesioner selanjutnya adalah mengenai pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah *Chukyuu kaiwa II*. Apakah substansi mata kuliah *Chukyuu kaiwa II* berupa pengetahuan berbahasa seperti; mendengar, berbicara, membaca dan menulis terasah selama penggunaan metode *blended learning* ini. Berikut adalah kuesioner yang dimaksud:

No	Kemampuan berbahasa	Pertanyaan	Jawaban			
			Sangat	tidak begitu	ragu-ragu	tidak
1	berbicara, mendengar, membaca	Apakah anda mampu menjawab pertanyaan seputar percakapan				
2	membaca dan mendengar	Apakah anda memahami isi percakapan				
3	berbicara, membaca	Apakah anda mampu menghafal percakapan				
4	Menulis	Apakah anda mampu membuat percakapan sesuai tema				

5	Berbicara	Apakah anda mampu memahami konteks percakapan				
6	membaca	Apakah anda mengetahui kapan percakapan berlangsung				
7	membaca, mendengar	Apakah anda mengetahui dimana percakapan berlangsung				
8	Berbicara	Apakah anda mampu melafalkan percakapan dengan baik				
9	berbicara, membaca	Apakah anda menguasai semua kosa kata yang terdapat pada percakapan				
10	Berbicara	Apakah anda mampu melakukan percakapan sendiri sesuai dengan tema				

Tabel 4. Penilaian mahasiswa terhadap kemampuan berbahasa mereka sendiri

### 3. PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Berdasarkan metode pembelajaran *blended learning* yang telah diterapkan di kelas perkuliahan *chukyuu kaiwa II*, maka didapat nilai UTS (Ujian Tengah Semester) mahasiswa sebagai berikut;

Surname	First name	Started on	Completed	Time taken	Grade/10.00	Q. 1 /0.33	Q. 2 /0.33
Afrianti	Elga	3/21/2019 8:00	3/21/2019 8:20	20 mins 3 secs	2.87	0.2	0.33
Rashif	Rashifussalam	3/21/2019 8:00	3/21/2019 8:20	20 mins	6.03	0.2	0
Novia	Izzatul	3/21/2019 8:00	3/21/2019 8:20	20 mins 1 sec	8	0.33	0.33
IHSAN	MAULANA	3/21/2019 8:00	3/21/2019 8:19	19 mins 18 secs	8.94	0.33	0.33
Khairunnisa	Mahsa Illona	3/21/2019 8:00	3/21/2019 8:04	3 mins 43 secs	0.67	-	-
Shalwati	Sandy Putri	3/21/2019 8:00	3/21/2019 8:20	20 mins 3 secs	3.71	0.33	0.04
Overall average					6.46	0.25	0.19

Tabel 5. Nilai UTS mahasiswa menggunakan *moodle ilearning*

Dari tabel nilai UTS di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata mahasiswa hanya 64,6 yang berarti berada pada rentang nilai B. Hal ini menandakan bahwa nilai

mahasiswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan rata – rata nilai tahun sebelumnya, yakni 42,6. Peningkatannya tidak terlalu signifikan, namun secara tersirat terlihat bahwa mahasiswa memiliki rasa tanggungjawab lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran dengan ujian tulis secara konvensional. Dengan menggunakan fitur-fitur *E-learning* dalam melaksanakan UTS, mahasiswa memikul tanggungjawabnya sendiri. Karena mereka harus melaksanakan ujian dengan akun mereka sendiri tanpa bisa bergantung dengan teman mereka. Oleh karena itu, mereka harus mempersiapkan diri sendiri agar dapat menjawab soal-soal ujian dengan baik.

Berikutnya, di bawah ini terdapat tabel yang menunjukkan bagaimana mahasiswa menilai dirinya sendiri dalam hal kemampuan berbahasa.

No	Kemampuan berbahasa	Pertanyaan	Jawaban				Jumlah
			sangat	tidak begitu	ragu-ragu	tidak	
1	berbicara, mendengar, membaca	Apakah anda mampu menjawab pertanyaan seputar percakapan	20	15	14	12	61
2	membaca dan mendengar	Apakah anda memahami isi percakapan	35	10	8	8	61
3	berbicara, membaca	Apakah anda mampu menghafal percakapan	43	7	7	4	61
4	menulis	Apakah anda mampu membuat percakapan sesuai tema	23	10	10	18	61
5	berbicara	Apakah anda mampu memahami konteks percakapan	46	5	6	4	61
6	membaca	Apakah anda mengetahui kapan percakapan berlangsung	51	3	5	2	61
7	membaca, mendengar	Apakah anda mengetahui dimana percakapan berlangsung	55	2	3	1	61

8	berbicara	Apakah anda mampu melafalkan percakapan dengan baik	26	8	16	11	61
9	berbicara, membaca	Apakah anda menguasai semua kosa kata yang terdapat pada percakapan	31	8	10	12	61
10	berbicara	Apakah anda mampu melakukan percakapan sendiri sesuai dengan tema	30	11	6	14	61

Tabel 6: Hasil kuesioner penilaian mahasiswa terhadap kemampuan berbahasa mereka sendiri

Dari tabel di atas terlihat angka yang perbedaannya cukup signifikan antara satu kolom dengan kolom lainnya. Sebagian besar jawaban didominasi oleh jawaban “sangat”. Artinya para mahasiswa menilai bahwa kemampuan berbahasa mereka sangat baik. sementara itu, dikolom-kolom lainnya ditemukan angka yang relatif kecil yang menyatakan bahwa mereka tidak begitu, ragu-ragu atau tidak menguasai bahasa Jepang di mata kuliah *chukyuu kaiwa* tersebut.

Dari 2 jenis kuesioner diatas terdapat hasil yang agak bertentangan. Pada kuesioner pertama yang menanyakan penggunaan *E-learning*, kecenderungan jawaban berada pada kolom sebelah kanan yaitu yang menyatakan “tidak begitu”, “ragu-ragu”, dan “tidak”. Sementara itu, untuk kuesioner yang menanyakan perihal kemampuan berbahasa mereka sendiri, terdapat jawaban dengan kecenderungan positif yaitu lebih banyak yang menjawab “sangat” dibandingkan jawaban lainnya.

Dilihat dari kondisi mahasiswa dan pengalaman belajar mereka dalam menggunakan *E-learning*, maka angka yang didapat sepertinya cukup wajar. Hal ini disebabkan oleh para mahasiswa baru kali ini dikenalkan dengan pembelajaran menggunakan *E-learning* dari *website* yang disediakan oleh Universitas Andalas. Fitur yang disediakan oleh *website E-learning* universitas andalas cukup lengkap untuk mengukur kemampuan mahasiswa secara personal. Hal ini menyebabkan mereka harus berupaya sendiri dan tidak bisa menggantungkan nilainya kepada



temannya seperti pembelajaran dengan tugas kelompok yang selama ini telah biasa mereka lakukan. Melalui fitur di *website E-learning* Unand tersebut ada sedikit tekanan atau paksaan agar masing-masing mahasiswa belajar dan berupaya meningkatkan kemampuan mereka sendiri. Dengan adanya tekanan tersebut tanpa mereka sadari ternyata kemampuan berbahasa mereka meningkat. Hal ini terlihat dari jawaban yang diperoleh pada kuesioner kedua mengenai kemampuan bahasa mahasiswa. Mereka memiliki kepercayaan diri bahwa kemampuan berbahasa mereka bagus yang terlihat dari jumlah jawaban “sangat (menguasai)” lebih tinggi dari jawaban lainnya.

### **3.2 Pembahasan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bagian pendahuluan, maka telah dilakukan upaya pemecahan masalah dengan cara menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada *E-learning*. Selain itu juga diterapkan metode *blended learning* yaitu menggabungkan aktivitas kelas antara *E-learning* dengan tatap muka. Berikut merupakan uraian pemecahan masalah yang dimaksud;

#### **3.2.1 Bagaimana cara menghilangkan keterbatasan waktu dalam melakukan asesmen kepada setiap mahasiswa secara individu.**

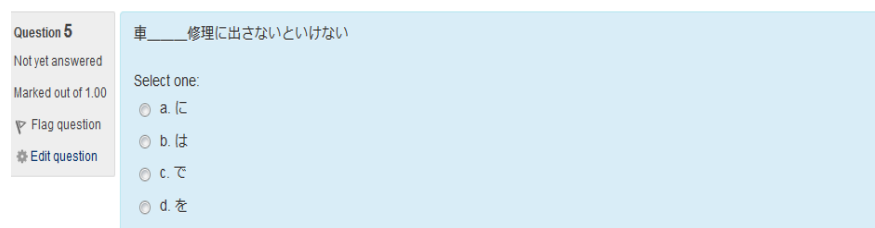
Untuk menghilangkan keterbatasan waktu dalam melakukan penilaian kepada setiap individu mahasiswa maka diberikan kuis yang telah disediakan dalam fitur *E-learning*. Apabila pada pembelajaran sebelumnya kuis dilakukan dikelas dengan mengambil waktu di awal atau diakhir selama 15 menit pada setiap pertemuan, maka tetap saja hal tersebut mengurangi porsi tatap muka. Yang sesungguhnya lebih baik digunakan untuk melihat dan langsung mendengarkan pelafalan atau intonasi mahasiswa dalam mengujarkan bahasa Jepang. Selain itu apabila kuis dilakukan dikelas, jumlah soal yang diberikan terbatas pada jumlah waktu yang tersedia. Pengontrolan dan persiapan kuis pun lagi-lagi membutuhkan waktu. Oleh karena itu jalan keluar yang dilakukan untuk menghindari keterbatasan tersebut adalah

memaksimalkan fitur-fitur yang terdapat pada *E-learning*, sehingga mahasiswa bisa mengerjakan kuis yang dapat mengukur kemampuannya sesuai yang dibutuhkan dalam penilaian mata kuliah *chukyu kaiwa II*.

Fitur yang dimaksud adalah sebagai berikut:

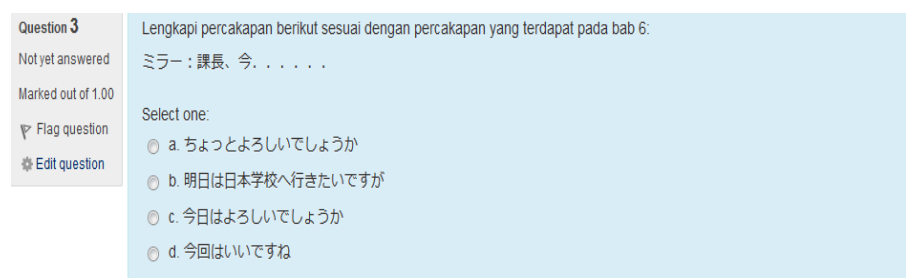
a. Fitur *quiz multiple choice*

Fitur ini digunakan untuk mengetahui penguasaan kosakata mahasiswa.



Next

Gambar 1. Fitur *quiz multiple choice* 1

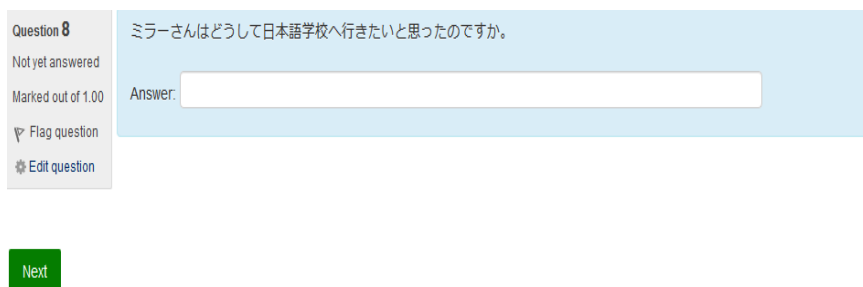


Next

Gambar 2. Fitur *quiz multiple choice* 2

b. Fitur *quiz short answer*

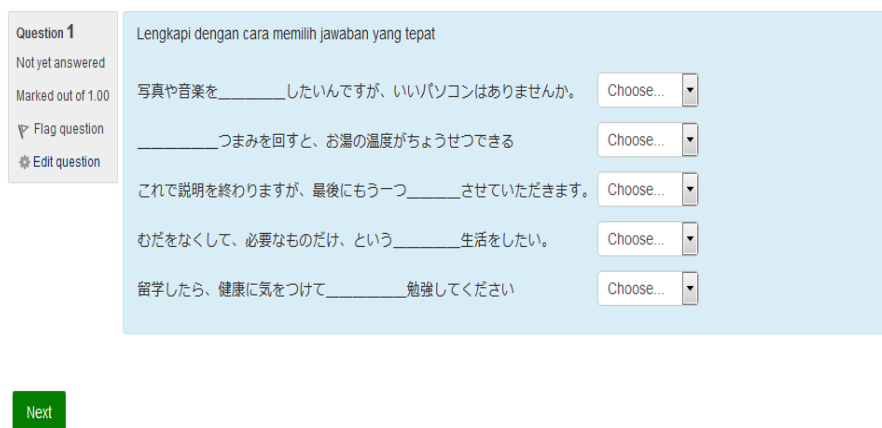
Fitur ini digunakan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap isi percakapan. Pertanyaan quiz dibuat berdasarkan percakapan yang ada pada buku teks.



Gambar 3. Fitur quiz *short answer*

### c. Fitur *matching*

Fitur ini digunakan untuk mengetahui penguasaan kosakata serta pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari hari itu.



Gambar 4. Fitur *matching*

## 3. 2. 2 Bagaimana cara melakukan asesmen bagian intonasi dan pelafalan setiap mahasiswa.

Pada kasus ini, dosen harus langsung melihat dan mendengarkan bagaimana cara mahasiswa melafalkan dan mengintonasikan percakapan bahasa Jepang yang tepat. Oleh karena itu cara terbaik untuk mengetahuinya adalah dengan melakukan tatap muka langsung.

Cara lain yang dapat digunakan adalah dengan meminta mahasiswa melakukan perekaman pada saat mereka melakukan role play atau bermain peran. Namun kendala yang ditemukan ketika melakukan aktivitas ini adalah proses pengiriman tugas atau pengumpulan tugas

mereka. Apabila dikumpulkan melalui *E-learning* melalui fasilitas fitur video, ternyata besaran daya tampung *E-learning* tidak mencukupi untuk mengirim video tersebut. Sementara itu apabila menggunakan fasilitas *youtube*, dosen menjadi kewalahan dalam membuka dan memperhatikan tugas dalam bentuk video satu per satu. Begitu pula apabila diminta mahasiswa mengumpulkan dalam bentuk CD, proses assesmentnya butuh waktu dan terdapat beberapa kendala teknis seperti audio yang kurang jernih, gambar yang kabur dan lain sebagainya. Pemberian *feedback* pun tidak dapat langsung disampaikan pada bagian yang diinginkan.

Oleh karena itu, dalam hal ini asesmen dalam bentuk tatap muka merupakan cara terbaik, untuk memberikan penilaian dan *feedback* pada bagian intonasi dan pelafalan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa belum siap sepenuhnya dalam menggunakan *E-learning* dalam proses pembelajaran. Diperlukan waktu untuk melakukan penyesuaian agar mahasiswa terbiasa dengan fitur-fitur yang terdapat di *E-learning* yang disediakan oleh *website E-learning* Universitas Andalas. Keterbatasan sinyal dan atau kendala teknis lainnya menjadi hambatan kelancaran penggunaan *E-learning*. Meskipun demikian, kemampuan berbahasa mahasiswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan penggunaan metode sebelumnya.

Untuk menghilangkan keterbatasan waktu dalam proses asesmen dapat dilakukan dengan cara pemanfaatan fitur kuis yang terdapat pada web *E-learning*. Fitur kuis yang dapat digunakan diantaranya adalah: fitur *quiz multiple choice*, fitur *quiz short answer* fitur *chat*, fitur *matching*, dan fitur *file assignment*.

Selanjutnya untuk melakukan asesmen terhadap intonasi dan

pelafalan mahasiswa, cara terbaik yang dapat dilakukan adalah dengan proses tatap muka langsung di kelas. Pada saat proses asesmen di kelas tersebut dapat digunakan matriks atau blangko yang memuat indikator tingkat kemampuan mahasiswa dalam pelafalan dan intonasi bahasa Jepang yang tepat, sesuai dengan tabel 3 di atas. Penggunaan metode *E-learning* dan tatap muka atau metode *blended learning* merupakan kolaborasi yang tepat untuk pembelajaran mata kuliah *chukyuu kaiwa II*. Meskipun demikian masih diperlukan penyesuaian agar mahasiswa terbiasa dengan metode *blended learning* ini.

Meskipun kemampuan dalam pemanfaatan akses media teknologi dan komunikasi harus dilakukan, namun tatap muka dan sentuhan humanis juga tidak boleh diabaikan dalam setiap pembelajaran karena walau bagaimanapun kedepannya tantangan komunikasi sosial tetap akan diperlukan.

Penelitian ini hanya sebatas mata kuliah *Chukyuu kaiwa II* dan dilaksanakan di jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas. Fitur yang terdapat dalam *E-learning* belum semuanya digunakan. Masih terdapat fitur-fitur lain yang dapat dikembangkan dan digunakan sesuai dengan kebutuhan mata kuliah lainnya. Oleh karena itu, disarankan kepada para pengajar lainnya untuk dapat mengembangkan model pengajaran dengan memanfaatkan teknologi sehingga keterbatasan dalam pengajaran yang ditemukan dapat diatasi. Selain itu diharapkan kepada mahasiswa agar lebih tertantang dan siap menerima tantangan global yang dominan penggunaan akses media teknologi.

## Daftar Rujukan

Fitriasari Putri, dkk. Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui *Blended learning* pada Mata Kuliah Numerik, Jurnal Elemen, Volume 4 Nomor 1, Januari 2018 halaman 1 – 8.

Handoko, Waskito. (2018). *Blended Learning Teori dan Penerapannya*. Padang: Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LPTIK)

Universitas Andalas.

Khoiroh Ni'matul dkk. Pengaruh Model Pembelajaran *Blended learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* Volume 10, Nomor 2 September 2017, Halaman 97 – 110.

Kusumaningsih, Widya, lilik aryanto, Keefektifan Pembelajaran *Blended learning* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Matematika, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 23 Nomor 1 April 2016 halaman 64-69.

Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: WacanaUniverity Press.

Internet:

<https://glossarium.org>. diakses tgl 13 Oktober 2019 pukul 12.10