

EFEKTIFITAS MEDIA ZOOM UNTUK PEMBELAJARAN JARAK JAUH BAHASA JEPANG

Lussy Novarida Ridwan

SMA Negeri 1 Yogyakarta

ridwanlussy@gmail.com

Abstrak

Permasalahan umum yang dihadapi terkait dengan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara daring adalah siswa kurang semangat, kurang interaktif, konsentrasi tidak maksimal, gangguan kualitas komunikasi, serta ketidakdisiplinan siswa. Untuk mengatasi atau meminimalkan permasalahan, maka guru harus menetapkan tujuan dan sasaran pembelajaran yang perlu disampaikan kepada dan dimengerti dengan baik oleh siswa, kemudian merancang metode pembelajaran daring yang ringan dan efektif dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat. Pengalaman penggunaan media aplikasi *Zoom* untuk pembelajaran jarak jauh Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Yogyakarta menunjukkan efektifitas dalam mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran. Fitur-fitur yang digunakan meliputi *whiteboard*, *breakout room*, *share screen*, *recording*, *raise hand/ thumb*, *chat room*, *polling*. Siswa dibagi dalam tiga grup utama sesuai sasaran level JLPT, yakni N3, N4 dan N5. Hasil pengolahan angket tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Zoom* menunjukkan bahwa keragaman fitur merupakan hal paling positif yang disukai oleh siswa (68,3%), pembelajaran dapat berlangsung dengan jelas (42%) atau sangat jelas (21%), 98,3% siswa berpendapat bahwa pembelajaran menyenangkan karena interaktif (28,3%), memudahkan pemahaman (43,3%) dan fitur lengkap (28,3%). Tingkat pemahaman yang dapat dicapai adalah minimum 85% pada 66,7% siswa, 90% pada 8,3% siswa, 95% pada 8,3% siswa, dan 100% pada 16,7% siswa.

Kata kunci: aplikasi *Zoom*, bahasa Jepang, daring, fitur, pembelajaran

A. PENDAHULUAN

Untuk mencegah penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) melalui kluster pendidikan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) dimana dalam masa pandemi ini pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan menggunakan sarana bantu media sosial seperti WhatsApp (WA), Telegram, Instagram, Webex, *Zoom* ataupun media lainnya.

Permasalahan umum yang dihadapi terkait dengan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara daring di antaranya adalah: siswa kurang semangat karena tidak dapat bertemu langsung dengan teman-temannya dan guru, situasi pembelajaran tidak interaktif karena komunikasi dua arah antara guru dan siswa tidak bisa berlangsung cepat dan spontan, konsentrasi belajar tidak bisa maksimal karena lingkungan di rumah masing-masing siswa tidak sepenuhnya mendukung suasana belajar, gangguan kualitas perangkat komunikasi (suara tidak jelas, sinyal internet lemah, kebocoran jaringan, dan lain-lain), ketidakdisiplinan siswa terhadap jam belajar. Hal-hal tersebut diduga menjadi mengakibatkan pemahaman materi pembelajaran oleh siswa tidak bisa maksimal.

Untuk mengatasi atau meminimalkan permasalahan sebagaimana telah disebutkan di atas, maka guru harus terlebih dahulu menetapkan tujuan dan sasaran pembelajaran. Tujuan dan sasaran pembelajaran harus dikomunikasikan dengan siswa, agar guru dan siswa memiliki pemahaman yang sama terkait tujuan serta sepakat terhadap sasaran yang akan dicapai melalui kerjasama yang baik antara guru dan siswa. Selanjutnya, dengan mengacu kepada tujuan dan sasaran yang ingin dicapai tersebut, guru harus mampu merencanakan dan merancang metode pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Bahkan, pembelajaran daring memungkinkan guru untuk menggunakan sumber-sumber informasi yang lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, seperti tautan langsung ke sumber informasi melalui internet atau mengundang narasumber rujukan secara daring juga. Walaupun demikian, guru harus tetap memilih dan membatasi cakupan materi pada hanya yang sesuai dengan sasaran serta mendukung tercapainya tujuan belajar.

B. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni kuantitatif deskriptif. Penulis menjabarkan keadaan atau fenomena yang terjadi di sekitar penulis di kelas yang diampu. Penelitian dilakukan terhadap siswa Kelas X, Kelas XI dan Kelas XII SMA Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020. Jumlah total siswa adalah 79 orang, terdiri dari Kelas X 49 orang siswa, Kelas XI 21 orang siswa dan Kelas XII 9 orang siswa. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang diberikan kepada siswa setelah selama satu semester mengikuti pembelajaran Bahasa Jepang sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing (*level* JLPT N3, N4 atau N5) dengan menggunakan media aplikasi *Zoom* melalui pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode diskusi dan demonstrasi (interaktif). Kuesioner disampaikan kepada siswa menggunakan fitur polling yang terdapat pada aplikasi *Zoom*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil dan pembahasan berikut ini akan disampaikan tujuan dan sasaran pembelajaran Bahasa Jepang, dilanjutkan dengan pengalaman dan pengetahuan penulis terkait dengan pemanfaatan media aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Yogyakarta secara daring. Pembahasan meliputi pertimbangan pemilihan aplikasi *Zoom*, fitur-fitur yang digunakan, serta beberapa tip utama dalam menggunakan media aplikasi *Zoom*.

Tujuan dan sasaran pembelajaran Bahasa Jepang

Pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Yogyakarta telah ditetapkan untuk mencapai target-target berikut ini agar siswa termotivasi dan memiliki arah dalam belajar Bahasa Jepang, yakni:

1. Kelas X : hafal dan mampu menulis dengan benar (bentuk dan urutan cara menulis) huruf Hiragana dan Katakana, serta menyelesaikan pembelajaran sampai dengan bab 10 buku *Minna no nihongo*.
2. Kelas XI : menyelesaikan pembelajaran sampai dengan bab 25 buku *Minna no nihongo* untuk siswa yang akan mengikuti *Japanese Language Proficiency Test* (JLPT) N5 atau sampai dengan bab 40 untuk yang akan mengikuti JLPT N4, serta melakukan latihan dan pembahasan contoh soal-soal JLPT sesuai level masing-masing.
3. Kelas XII : menyelesaikan pembelajaran sampai dengan bab 50 & *chukyu* 1 buku *Minna no nihongo*

- bagi siswa yang akan mengikuti JLPT N3, serta melakukan latihan contoh soal-soal JLPT N4 dan N3.
4. Latihan persiapan untuk mengikuti berbagai macam lomba kemampuan Bahasa Jepang.
 5. Persiapan untuk mengikuti Examination for Japanese University (EJU).

Dengan tujuan yang jelas dan sasaran yang terukur, serta diketahui dan dipahami dengan baik oleh siswa, maka diharapkan guru dan siswa akan bekerjasama untuk bersama-sama mencapai tujuan dan sasaran tersebut.

Diketahui dari para siswa bahwa salah satu hal yang mendorong tingginya motivasi mereka untuk mempelajari bahasa Jepang adalah karena siswa ingin lulus JLPT minimal level N4 agar selanjutnya dapat mengikuti EJU. JLPT dilaksanakan serentak di seluruh dunia pada bulan Juli dan Desember, sedangkan EJU dilaksanakan pada bulan Juni dan November setiap tahunnya. Selain nilai rapor dari semester satu sampai lima, sertifikat JLPT dan EJU juga diperlukan sebagai prasyarat pendaftaran beasiswa untuk melanjutkan belajar ke universitas di Jepang. Hampir setiap tahun ada siswa SMA Negeri 1 Yogyakarta yang berhasil memperoleh beasiswa untuk belajar di universitas di Jepang, seperti beasiswa MEXT, beasiswa dari Universitas Kyoto, beasiswa dari Universitas Tokyo Asia, beasiswa dari Universitas Shizuoka, beasiswa dari Universitas Hokkaido dan beasiswa dari universitas Rikkyo. Hal ini semakin memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuannya belajar Bahasa Jepang dan bersemangat mengikuti perlombaan-perlombaan Bahasa Jepang.

Pertimbangan pemilihan media aplikasi *Zoom*

Gambar 1 menunjukkan perbandingan fitur yang terdapat pada berbagai aplikasi komunikasi daring dan menjadi dasar awal bagi penulis untuk memilih *Zoom* sebagai media pembelajaran jarak jauh Bahasa Jepang.

Pada tabel perbandingan tersebut ditunjukkan bahwa *Zoom* dan *Skype* memiliki kualifikasi yang paling lengkap dibandingkan dengan dengan aplikasi lainnya, tetapi *Zoom* (100) memiliki kapasitas dua kali lebih besar daripada *Skype* (50) untuk jumlah partisipan yang dapat terlibat dalam satu pertemuan sekaligus. Aplikasi LINE dan Microsoft Team mempunyai kapasitas jumlah partisipan yang lebih besar dibandingkan dengan *Zoom*, tetapi keduanya mengharuskan setiap partisipan harus memiliki akun terlebih dahulu. *Zoom* lebih praktis karena partisipan dapat langsung bergabung dalam pertemuan tanpa harus membuat atau memiliki akun terlebih dahulu. Demikian juga, pada *Zoom* terdapat fitur *white board* yang tidak dimiliki oleh *Skype*. Meskipun aplikasi *Cisco Webex Meeting* juga memiliki fitur *white board* tetapi fitur rekaman audio dan video pada *Cisco Webex* hanya bisa dilakukan oleh *host*, sedangkan pada *Zoom* dapat dilakukan juga oleh peserta sejauh diijinkan oleh *host*. Berdasarkan informasi ini, penulis menyimpulkan bahwa media *Zoom* lebih sesuai digunakan agar proses pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan dari pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Yogyakarta.

各Web会議ツールの無料向け機能を比較

							
	LINE	Facebook Messenger	Google Meet (無料版)	Skype	Zoom	Cisco Webex Meetings	Microsoft Teams
Web	×※1	○	○	○	○	○	○
純正アプリ	Windows版	○	○	×	○	○	○
	macOS版	○	○	×	○	○	○
	iOS版	○	○	○	○	○	○
	Android版	○	○	○	○	○	○
最大接続人数	200人	50人	100人	50人	100人※3	100人	250人
PC画面共有	○	○※2	○	○	○	○	○
アカウントなしで参加	×	×	×※5	○	○	○	×
録音・録画	×	×	×※5	○	○	△※4	×※5
その他、装飾機能など	背景ぼかし/ エフェクト	エフェクト	リアルタイム 字幕 (英語)	背景ぼかし	バーチャル背景/ ホワイトボード など	ホワイトボード/ 投票など	共有ストレージ など

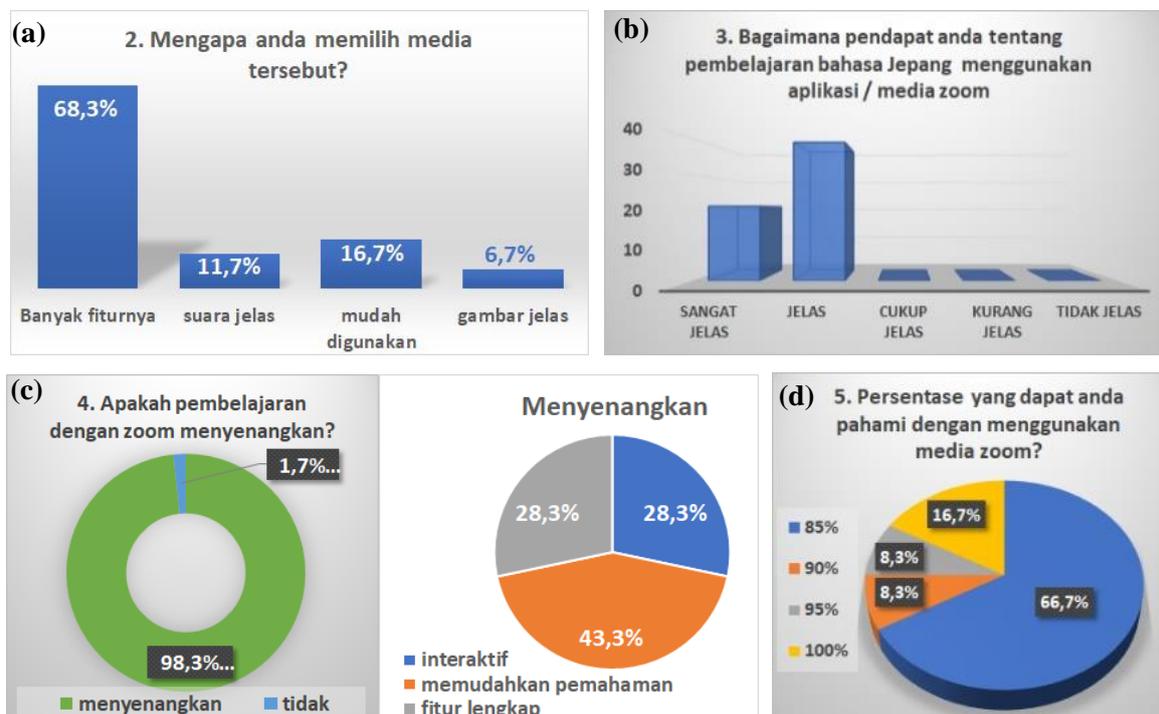
● OSによって機能や仕様に制限が出る場合がある。 ※1 Web (Chrome) 版はビデオ通話非対応。 ※2 別途、Chrome向けプラグインが必要。
※3 3人以上の会議は40分の時間制限がある。有料版は最大24時間に延長。 ※4 ホストのみ対応。 ※5 有料版で利用可能。

BI

Gambar 1. Perbandingan fitur pada berbagai aplikasi komunikasi daring (jika tak berbayar)

Fitur-fitur pada media aplikasi *Zoom* yang penulis gunakan dalam pembelajaran daring Bahasa Jepang meliputi: 1) *whiteboard*, 2) *breakout room*, 3) *share screen*, 4) *recording*, 5) *raise hand/thumb*, 6) *chat room*, and 7) *polling*. Fitur *whiteboard* sangat diperlukan dan berguna dalam pembelajaran menulis huruf Hiragana dan Katakana, karena siswa dapat melihat langsung ketika guru mengajarkan bentuk huruf dan urutan cara menulis. Selanjutnya masing-masing siswa dapat berlatih menulis huruf dan diperiksa atau dikoreksi oleh guru apabila ada yang keliru. Fitur *breakout room* memungkinkan pengelompokan siswa untuk mengikuti pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuannya atau agar pembelajaran berjalan efektif karena siswa belajar dan berlatih dalam kelompok-kelompok kecil. Fitur *share screen* menjadi media yang praktis bagi guru untuk memaparkan materi pembelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat menyimak materi sesuai dengan apa yang dipaparkan oleh guru. Fitur *recording* sangat berguna untuk mendokumentasikan berlangsungnya proses pembelajaran. Dokumentasi ini dapat dilihat ulang oleh guru untuk memperbaiki metode atau proses pembelajaran yang diketahui tidak efektif dan efisien, atau jika diperlukan juga dapat dibagikan kepada siswa yang berhalangan hadir pada saat pembelajaran daring berlangsung. Fitur *rise hand/thumb* dapat digunakan oleh siswa untuk memberikan tanda kepada guru saat ingin menanyakan atau mengonfirmasikan materi pembelajaran yang diberikan, atau ketika diminta oleh guru untuk mengangkat tangan. Fitur *chat room* terutama digunakan oleh guru untuk menginformasikan kepada siswa mengenai, misalnya alamat tautan terkait materi pembelajaran yang perlu diakses oleh siswa, memberikan pengumuman tertulis, atau informasi lainnya yang relevan. Informasi dan komunikasi yang tertulis dalam chatroom dapat direkam, dan dapat dibuka dilihat suatu saat diperlukan. Fitur *polling* memungkinkan guru untuk meminta konfirmasi atau pendapat tertulis dari siswa terhadap beberapa pilihan jawaban atas sebuah pertanyaan, misalnya tentang tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan sebagainya.

Selanjutnya, pada Gambar 2 ditunjukkan grafik hasil pengolahan angket tentang tanggapan siswa SMAN 1 Yogyakarta terhadap pembelajaran Bahasa Jepang dengan menggunakan media aplikasi *Zoom* setelah beberapa kali dilakukan uji coba pembelajaran.



Gambar 2. Hasil pengolahan angket tentang tanggapan siswa SMAN 1 Yogyakarta terhadap pembelajaran Bahasa Jepang dengan menggunakan media *Zoom*

Gambar 2(a) menginformasikan bahwa adanya keragaman fitur *Zoom* merupakan hal paling positif yang disukai oleh siswa (68,3%). Selanjutnya siswa berpendapat bahwa pembelajaran Bahasa Jepang dengan menggunakan *Zoom* dapat berlangsung dengan jelas baik dalam tampilan gambar (video) maupun suara (42%) atau sangat jelas (21%) sebagaimana ditampilkan pada Gambar 2(b). Berdasarkan Gambar 2(c) diketahui bahwa 98,3% siswa berpendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Zoom* menyenangkan karena interaktif (28,3%), memudahkan pemahaman (43,3%) dan fitur lengkap (28,3%). Sementara itu, tingkat pemahaman yang dapat dicapai dengan menggunakan media *Zoom* adalah minimum 85% pada 66,7% siswa, 90% pada 8,3% siswa, 95% pada 8,3% siswa, dan 100% pada 16,7% siswa.

Metode pembelajaran jarak jauh Bahasa Jepang

Selama Pembelajaran Jarak Jauh atau pembelajaran secara daring, jadwal pembelajaran dipadatkan menjadi satu kali dalam satu minggu dengan durasi 120 menit. Penggunaan jadwal seperti ini cukup efektif karena siswa dapat secara bersamaan belajar menggunakan *Breakout room* dengan cara berkelompok dengan materi yang berbeda- beda.

Pembelajaran pada Kelas X

Untuk pembelajaran pada Kelas X, pada satu bulan pertama lebih banyak digunakan fitur *whiteboard* untuk melatih kemampuan siswa dalam menulis dan menghafal huruf Hiragana dan Katakana. Dengan pembelajaran intensif menggunakan fitur *whiteboard* ini diharapkan bahwa dalam waktu lima kali pertemuan siswa sudah mampu hafal huruf Hiragana dan beberapa huruf Katakana. Adapun langkah-langkah yang penulis gunakan dalam pembelajaran huruf Hiragana dan Katakana adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan dan mencontohkan cara menulis huruf Hiragana dengan urutan penulisan yang benar dan tepat menggunakan *whiteboard* (pertemuan 1-3)
2. Siswa diberi kesempatan berlatih menulis dengan mencontoh tulisan Hiragana yang tertera pada *whiteboard* (pertemuan 1-3).
3. Guru memanggil nama masing-masing siswa lalu meminta untuk membaca dan menuliskan huruf Hiragana pada kosakata yang sudah disiapkan ditulis oleh guru di *whiteboard*. Di sini guru dapat langsung memeriksa kebenaran tarikkan dan tulisan huruf Hiragana siswa, guru juga dapat mengambil nilai sebagai ulangan harian (pertemuan 4).
4. Guru memperdengarkan lagu berbahasa Jepang menggunakan *share screen* dan *audio* (pertemuan 4).
5. Guru memberikan tautan lagu dan menugaskan siswa untuk merubahnya ke dalam huruf Hiragana (pertemuan 4).
6. Guru meminta masing-masing siswa mempresentasikan tugas yang sudah dibuat (dibaca/ dinyanyikan), menggunakan *share screen*, guru langsung mengoreksi tugas siswa tersebut pada saat siswa presentasi dan memberi penilaian (pertemuan 5).
7. Pada akhir materi pembelajaran, siswa mengisi angket penilaian diri menggunakan *polling room*.

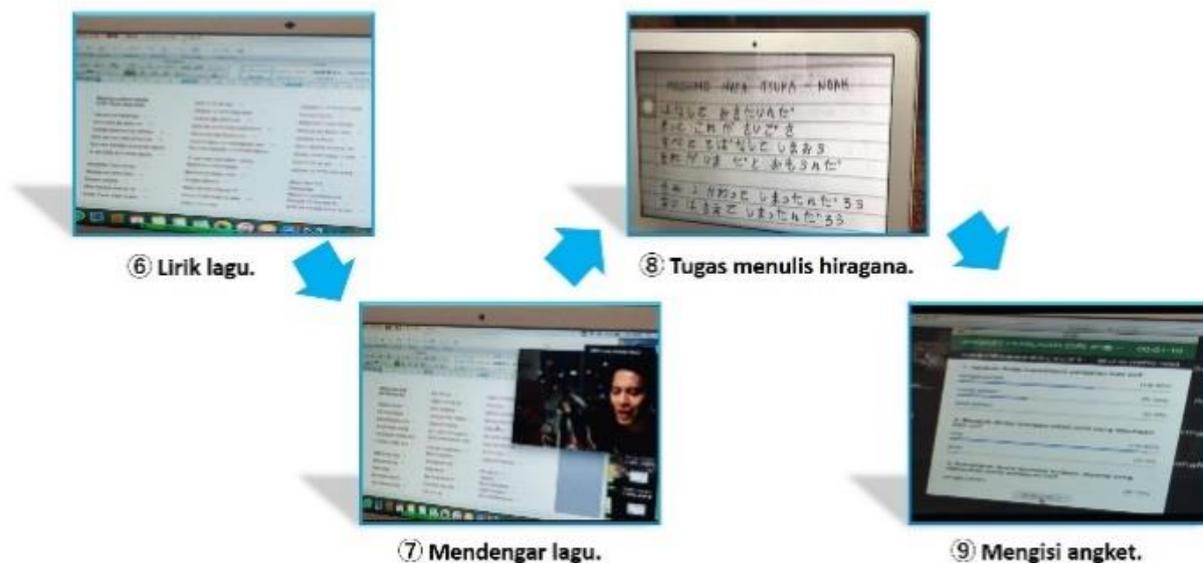
Alur pembelajaran pada Kelas X dengan menggunakan media aplikasi *Zoom* ditampilkan pada Gambar 3 untuk latihan menulis huruf Hiragana dan pada Gambar 4 untuk menulis huruf Hiragana dari syair lagu yang didengarkan.

ALUR PEMBELAJARAN “HURUF HIRAGANA” KELAS X (1)



Gambar 3. Alur pembelajaran pada Kelas X dengan menggunakan aplikasi Zoom; Latihan menulis huruf Hiragana

ALUR PEMBELAJARAN “HURUF HIRAGANA” KELAS X (2)



Gambar 4. Alur pembelajaran pada Kelas X dengan menggunakan aplikasi Zoom; menulis huruf Hiragana dari syair lagu yang didengarkan

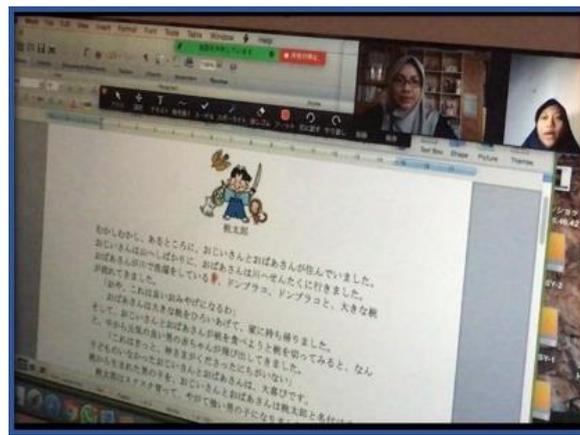
Pembelajaran pada Kelas XI

Pada pembelajaran bahasa Jepang Kelas XI, penulis mengambil contoh pembelajaran *Ondoku* (membaca dengan bersuara). Alur pembelajaran pada kelas XI adalah sebagai berikut ini:

1. Pada pertemuan sebelumnya, guru telah meminta siswa untuk mencari dan memilih secara mandiri

- Mukashi Banashi* (cerita Jepang zaman dahulu) dari tautan-tautan yang tersedia di internet atau dari sumber-sumber pustaka lainnya.
2. Guru meminta siswa untuk membacakan *Mukashi banashi* tersebut dan mengoreksi pelafalan bahasa Jepang siswa dengan menggunakan *share screen*.
 3. Guru meminta siswa yang lain untuk bertanya menggunakan Bahasa Jepang tentang *Mukashi banashi* yang diceritakan oleh temannya.
 4. Siswa menceritakan kembali *Mukashi Banashi* tersebut dalam bahasa Indonesia menggunakan *share screen*.

Gambar 5 menunjukkan ilustrasi tampilan monitor pada saat guru meminta siswa membacakan *Mukashi banashi* tersebut dan mengoreksi pelafalan bahasa Jepang siswa menggunakan *share screen*.



Gambar 5. Tampilan monitor pada saat guru meminta siswa membacakan *Mukashi banashi* dan mengoreksi pelafalannya

Pembelajaran pada Kelas XII

Pembelajaran bahasa Jepang Kelas XII terdiri dari tiga level kemampuan bahasa Jepang, yaitu level N5, level N4 dan level N3. Penulis memberikan apresiasi kepada siswa yang mempunyai kemauan dan kemampuan lebih terhadap pembelajaran bahasa Jepang. Dalam kaitan ini, maka siswa dibagi dalam beberapa kelompok sesuai dengan tingkat kemampuannya. Alur pembelajaran pada kelas XII adalah sebagai berikut:

1. Semua siswa berkumpul dalam *room* utama, kemudian guru menjelaskan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada masing- masing kelas.
2. Siswa masuk ke masing- masing *room* sesuai dengan kemampuannya (*room* N5, *room* N4, *room* N3), menggunakan *breakout room*.
3. *Room* N5 pembelajaran - percakapan (*kaiwa*), guru mencontohkan *kaiwa* kemudian siswa berlatih dengan temannya, guru pindah ke *room* lain dan nanti akan kembali untuk mendengarkan dan memeriksa pelafalan siswa, menggunakan *breakout room*, *share screen* dan *recording*.
4. *Room* N4 pembelajaran pemahaman bacaan (*dokkai*), siswa diminta membaca dan memahami serta

menjawab pertanyaan dari *dokkai* tersebut, guru mengawasi kegiatan siswa, menggunakan *breakout room*, *share screen* dan *recording*.

5. *Room* N3 pembelajaran mendengarkan (*choukai*), siswa mendengarkan dan menjawab soal *choukai*, guru mengawasi kegiatan di *room*. Menggunakan *breakout room*, *share screen*, *audio* dan *recording*.
6. Semua siswa berkumpul di *room* utama, guru memberikan *feedback* pembelajaran pada hari yang bersangkutan dan memberikan informasi materi pertemuan selanjutnya serta memberikan beberapa tugas jika diperlukan.
7. Siswa mengisi angket penilaian diri menggunakan *polling*.

Ilustrasi alur pembelajaran pada Kelas XII dengan menggunakan media aplikasi Zoom ditampilkan pada Gambar 6, sedangkan alur pembelajaran untuk masing-masing level N5, N4, dan N3 pada Kelas XII ditampilkan pada Gambar 7.

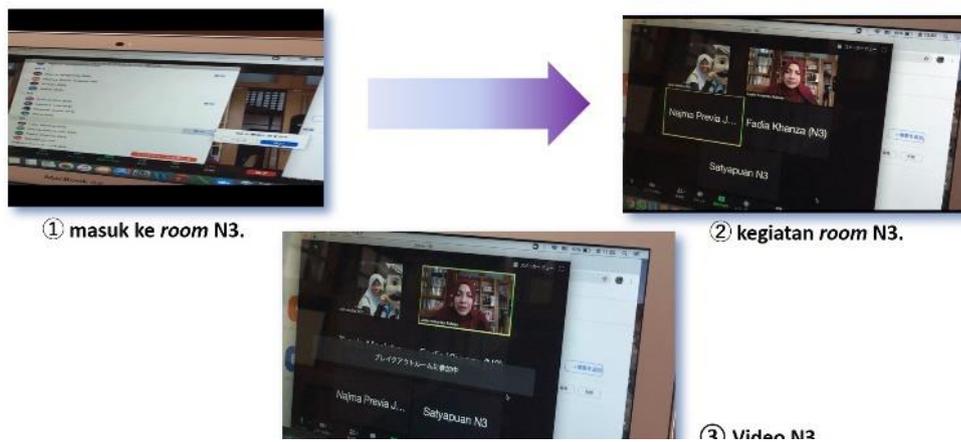


Gambar 6. Ilustrasi alur pembelajaran pada Kelas XII dengan menggunakan media aplikasi Zoom

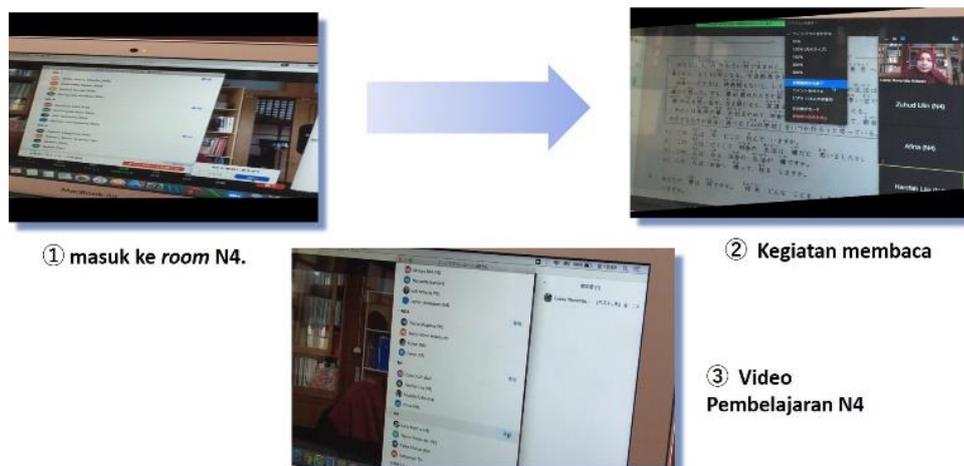
KELAS N5 PERCAKAPAN 会話



KELAS N3 MENDENGARKAN 聴解



KELAS N4 MEMBACA 読み物



Gambar 7. Ilustrasi alur pembelajaran untuk masing-masing level N5, N4, dan N3 pada Kelas XII
Demikianlah alur pembelajaran daring bahasa Jepang dengan menggunakan media aplikasi Zoom
bagi siswa SMAN 1 Yogyakarta.

Manfaat dan kendala pembelajaran dengan Zoom

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan aplikasi Zoom, manfaat yang diperoleh dari penggunaan *Zoom* adalah sebagai berikut:

1. Siswa senang dapat bertemu wajah dengan teman- temannya.
2. Siswa termotivasi karena dapat melihat secara langsung semangat teman- teman yang lain belajar serius.
3. Guru dapat menjelaskan secara detil dan dapat memeriksa urutan penulisan huruf yang ditulis oleh siswa secara langsung (dengan memanfaatkan fitur *whiteboard*).
4. Guru dapat mengetahui kemampuan siswa secara langsung (dengan menggunakan fitur *whiteboard*, *share screen*, *voice*).
5. Siswa merasa nyaman dan percaya diri karena mempunyai atau dikelompokkan dalam ruangan khusus dan waktu khusus sesuai dengan tingkat kemampuan dan ketrampilan bahasa Jepangnya (dengan pembagian siswa menggunakan fitur *breakout room*).
6. Siswa dapat berkonsultasi/menanyakan hal yang belum dimengerti kepada guru, baik secara umum dan dapat diketahui oleh siswa lainnya, maupun secara pribadi ditujukan hanya kepada guru (dengan menggunakan fitur *room chating for everyone* atau *chatting privately*)
7. Guru dapat memberikan kuiz yang telah dipersiapkan sebelumnya atau bisa juga secara langsung kepada siswa, atau meminta siswa untuk melakukan penilaian kemampuan diri (dengan menggunakan fitur *polling*)

Adapun beberapa kendala utama pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan aplikasi Zoom, meliputi beberapa hal berikut ini:

1. Secara umum, sama dengan menggunakan aplikasi apapun, kualitas atau kekuatan sinyal sambungan internet yang kurang baik kadang-kadang menyebabkan inefisiensi waktu dan menurunkan efektifitas pembelajaran.
2. Berbayar untuk waktu pemakaian lebih dari 40 menit, sedangkan umumnya satu jam mata pelajaran adalah sekitar 45 menit.
3. Pengumpulan tugas yang telah dikerjakan oleh siswa tidak bisa dikoleksi atau disimpan langsung dari atau di dalam media *Zoom*.

Hal penting lainnya

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media aplikasi komunikasi dalam jaringan, baik pada situasi pandemi Covid-19 ini atau nantinya dalam situasi normal sekalipun, adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang dan meramu materi, memilih metode pembelajaran yang tepat, dan pemilihan aplikasi yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (*online*) dan tidak merasakannya sebagai suatu beban psikis. Dengan demikian, ide pembelajaran daring sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh dapat terlaksana dengan baik dan pada saat yang bersamaan efektifitas pembelajaran siswa juga dapat tercapai sesuai dengan tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan.

Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekolah/madrasah juga merupakan faktor penentu lainnya agar pembelajaran daring berlangsung lebih efektif. Meskipun dalam sistem pembelajaran daring ini guru dan siswa tidak saling bertemu dan bertatap muka secara fisik langsung, namun sebaiknya sebelum bergabung dalam pembelajaran, guru dan siswa mempersiapkan diri sama seperti ketika akan sekolah dalam kondisi normal, yaitu mandi atau membersihkan diri, berpakaian rapi, apabila tidak memakai baju seragam setidaknya menggunakan baju yang pantas (bukan *T-shirt*), serta tidak terlambat masuk ruang Kelas *Zoom*, minimal sudah masuk kelas lima menit sebelum jadwal dimulai. Orang tua siswa juga diharapkan tetap menyemangati dan mengingatkan putra-putrinya untuk disiplin mengikuti pelajaran, dan apabila memungkinkan menyiapkan sudut ruang khusus untuk mengikuti pembelajaran daring bagi putra-putrinya agar siswa bisa konsentrasi mengikuti proses pembelajaran.

REFERENSI

- Lussy Novarida Ridwan, Yamazaki. (2013). Hidakata, Penerbit Galang Pustaka.
- Lussy Novarida Ridwan. Yamazaki. (2013). Belajar Bahasa Jepang Dengan Mudah Melalui Bacaan, Penerbit Andi.
- Noriko Matsumoto, Hitoko Sasaki. (2015). にほんご 500 問 N4 - N5, Ask Publisher.
- スリーエネットワーク. (2012). みんなの日本語 初級 I, 3A Cooperation Japan.
- スリーエネットワーク. (2013). みんなの日本語 初級 II, 3A Cooperation Japan.
- 市川他. (2010). 合格できる日本語能力N4・N5, アルク株式会社.
- 清水知子他. (2014). ゼットイ合格 日本語能力試験 完全模式 N4, Jリサーチ出版
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19).
<https://assets.media-platform.com/bi/dist/images/2020/05/10/slide.png>
<https://www.tabloidbintang.com/lirik-lagu/read/1017/lirik-lagu-moshimo-mata-itsuka-mungkin-nanti-ariel-noah-feat-ariel-nidji>