

Research Article

# Studi Kasus Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Daring Dalam Mata Kuliah *Japanese for Business* di Era Pandemi

Citra Dewi\*, Nunik Nur Rahmi Fauzah

Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Asing (STIBA) Invada

\*Email: [senseicitra@gmail.com](mailto:senseicitra@gmail.com)

Received: 29-08-2022; Revised: 23-11-2022; Accepted: 24-11-2022

Available online: 25-11-2022; Published: 01-12-2022

## Abstract

In the covid 19 pandemic era, education in Indonesia is applying an online learning system. The use of technology and computer-based applications is inevitable. Teachers are faced with the use of applications such as Zoom, G Classroom, Screenomatic, Canva, Prezi, and others. The use of these applications is constructive in the knowledge transfer process. However, the use of supporting media in online learning also plays an important role. Because in practice, the use of learning media will greatly help the learning process. One of them is by using video media. Video is a multimedia-based learning media. In the video, learners can listen to the material through an audio-visual which can help optimize the function of the five senses and make it easier for learners to understand the content of the material presented. This research will use videos from a Youtube channel. One course that requires videos as learning media is Japanese for Business, which is given to 3rd year 6th-semester students for 4 meetings with various themes. In this course, students are taught Japanese conversation for business. The difficulties faced in online learning are the lack of time for practice and limited language use situations. Moreover, the pandemic period has also affected the company's work system, so it is necessary to deliver material about the work system. Such as presentations and meetings through zoom as well as other situations that might occur in the online work system. Based on this background, it can be concluded that the purpose of this study is to find out how teaching in Japanese for Business course through the use of video media in the pandemic era. The method used is a mixed method.

**Keywords:** Learning Media; Video; Japanese Language

**How to cite (APA):** Dewi, C., & Fauzah, N. N. R. (2022). Studi Kasus Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Daring Dalam Mata Kuliah *Japanese for Business* di Era Pandemi. *IZUMI*, 11(2), 154–163. <https://doi.org/10.14710/izumi.11.2.154-163>

**Permalink/DOI:** <https://doi.org/10.14710/izumi.11.2.154-163>

## 1. Pendahuluan

Berdasarkan *tracer study* yang dilakukan oleh lembaga, diketahui bahwa 40% dari alumni Prodi Sastra Jepang Institut Pendidikan dan Bahasa Invada diterima bekerja di perusahaan Jepang yang ada di Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan visi lembaga yakni menjadikan Institut Pendidikan dan Bahasa Invada sebagai sekolah unggulan dibidang bahasa asing yang berkemampuan *technopreneur* di tingkat nasional. Dengan peningkatan sumber daya manusia terutama dalam keahlian berbahasa Jepang maka dapat

memberikan dukungan dalam rangka terwujudnya program SDGs (*Sustainable Development Goals*) yang dicanangkan oleh pemerintah. Dalam hal ini pemberian mata kuliah *Japanese for Business* dalam kurikulum prodi sastra Jepang bertujuan untuk membantu meningkatkan mutu pendidikan dalam rangka menghasilkan SDM yang berkualitas guna mengisi posisi *white collar* di dunia bisnis dan industri Jepang sehingga diharapkan dapat pula membantu peningkatan ekonomi negara.

Dalam komunikasi bisnis dan industri Jepang digunakan ragam bahasa

hormat yang disebut *keigo*. Ragam bahasa ini adalah ragam bahasa yang terpisah atau khusus, yang hanya digunakan dalam bidang tertentu sebagai penanda posisi atau status sosial di masyarakat. *Keigo* didefinisikan sebagai ragam bahasa hormat, variasi bahasa yang dipakai dengan memperhatikan situasi pembicaraan, dengan siapa berbicara, dan siapa yang dibicarakan (Sudjianto & Dahidi, 2019, p. 188). Begitu pula halnya dalam dunia bisnis, *keigo* digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan *service* sehingga akan berpengaruh pada kredibilitas perusahaan. Kemampuan menggunakan ragam ini juga dapat menggambarkan intelektual dan kompetensi seorang pegawai. Penggunaan ragam bahasa *keigo* akan berpengaruh pada performa kerjanya.

Namun di era pandemi ini perusahaan mengubah strategi kerja. Dengan mempekerjakan pegawai dari rumah atau disebut WFH (*Work from Home*). Komunikasi yang terbatas juga menjadikan perusahaan harus menggunakan berbagai metode dalam rangka melancarkan komunikasi bisnisnya, baik di tingkat internal maupun eksternal. Sehingga beberapa kegiatan yang biasanya dilakukan secara langsung, mau tak mau harus dilakukan secara daring.

Tak terkecuali dunia pendidikan, sesuai dengan surat edaran Kemendikbud No.4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (covid-19) menggunakan sistem pembelajaran daring. Penggunaan aplikasi berbasis teknologi dan komputer pun tak dapat dielakkan. Pengajar dihadapkan pada penggunaan aplikasi seperti *Zoom*, *G Class room*, *Screen omatic*, *Canva*, *Prezi* dan lain-lain. Penggunaan aplikasi tersebut sangat membantu proses transfer ilmu. Namun penggunaan media penunjang dalam pembelajaran pun memegang peranan penting. Sebab dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah Video. Penggunaan video dapat dimanfaatkan dalam berbagai tujuan belajar dan berbagai aspek kompetensi. Media video masuk ke dalam media pembelajaran multimedia. Dimana video mengandung unsur lengkap yakni gambar bergerak dan suara yang memudahkan pembelajar dalam menangkap isi dari materi yang disampaikan. Mayer dalam Dewi (2014, p. 19) menyatakan bahwa penggunaan multimedia yang berupa animasi dilengkapi dengan audio, akan dengan mudah menyampaikan materi lebih baik dari pada mereka yang belajar dari materi yang berdasarkan teks. Arsyad dalam Nurmalarari (2016, p. 21) menyatakan bahwa video mencerminkan gambaran objek dengan sebenarnya. Dapat bergerak bersama dengan suara yang alamiah dan sesuai. Video menyajikan informasi, memperlihatkan urutan sebuah proses, menjelaskan rincian konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, memperpendek atau memperpanjang waktu, serta dapat mempengaruhi sikap.

Dalam pembelajaran online, penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting pada proses transfer ilmu dilakukan secara tidak langsung. Hal ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajarnya, hal ini menjadikan hasil belajar lebih baik (Sudjana, 2013, p. 2). Sejalan dengan hasil penelitian Novita (2019, p. 69) bahwa hasil kegiatan belajar siswa pada kelas dengan menggunakan media pembelajaran audio visual video lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Media pembelajaran terbagi pada beberapa kelompok.

Media pembelajaran tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses

belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, pemilihan media harus dilakukan secara optimal agar proses belajar berlangsung efektif. Menurut Dick dan Carey (dalam Arief S 2012:86) mengemukakan setidaknya ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: 1) ketersediaan sumber setempat, 2) ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitasnya, 3) faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang berangkutan untuk waktu yang lama, serta 4) efektivitas biaya dalam jangka panjang.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2016:74) terdapat enam kriteria pemilihan media yang patut diperhatikan, yaitu: 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai secara umum yaitu harus menyangkut pada salah satu atau gabungan dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi, 3) Praktis, luwes, dan bertahan, 4) Guru terampil menggunakannya, 5) Ketepatan pengelompokan sasaran, dan 6) Mutu teknis dimana pengembangan visual maupun audio memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Menurut Hasan M,dkk (2021:212) video adalah media audio visual yang juga menampilkan gerak. Materi dalam video dapat bersifat fakta kejadian/peristiwa penting maupun fiktif, bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Menurut Wati bahwa media pembelajaran audio visual adalah satu dari berbagai macam media yang memunculkan unsur suara dan gambar secara terintegrasi pada saat menyampaikan informasi atau pesan (2016, p. 5).

Cecep Kustandi (2013:64) mengemukakan beberapa kelebihan dari video berbasis audio visual sebagai media pembelajaran sebagai berikut: 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik; 2) Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak

dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut; 3) Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya; 4) Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasandalam kelompok siswa; 5) Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan.

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan video sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah *Japanese for Business* pada pembelajaran online di era pandemi. Adapun manfaatnya adalah memberikan gambaran yang nyata kepada mahasiswa perihal kegiatan bisnis Jepang di era pandemi dan dapat memberikan solusi belajar di era pandemi.

## 2. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode campuran (*Mixed Methode*). Metode penelitian campuran adalah metode penelitian yang dilakukan dengan menggabungkan beberapa metode untuk mendapatkan jawaban atas penelitian yang tidak hanya dapat dijawab oleh satu metode saja. Pendekatan ini peneliti mengumpulkan data dengan instrumen kuantitatif dan kualitatif untuk melihat apakah kedua data menunjukkan hasil yang sama walau dalam perspektif yang berbeda (Creswell, 2012). Dilanjutkan oleh Creswell dan Clark bahwa *Mixed Method Research* berfokus pada mengumpulkan, menganalisa, dan pencampuran antara data kualitatif dan kuantitatif dilakukan dalam satu atau serangkaian penelitian (Creswell & Vicki LN.Plano, 2007, p. 5). Jadi pada intinya, menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan (dikombinasikan) lebih dapat memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap permasalahan penelitian daripada digunakan secara terpisah.

Teknik pengumpulan data memegang peranan penting dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2017, p. 137). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan kuesioner dan observasi.

Menurut Sugiyono angket atau kuesioner dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (2017, p. 142). Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup dengan pilihan jawaban setuju dan tidak setuju. Selanjutnya observasi dilakukan dalam mengumpulkan data perihal keadaan proses pembelajaran dan sikap belajar siswa, sehingga mendapatkan data dalam keadaan yang sebenarnya. Peneliti memainkan peran sebagai pengamat partisipan. Observasi partisipan adalah bahwa peneliti mengumpulkan data dengan berpartisipasi dalam kehidupan sehari-hari kelompok atau organisasi yang diteliti. Yakni bertindak sebagai pengajar dalam mata kuliah *Japanese for Business*. Dengan kondisi ini memungkinkan peneliti untuk mempelajari kegiatan kelompok yang diteliti dalam situasi alami dari sudut pandang orang dalam dengan mengamati dan berpartisipasi dalam aktivitas tersebut (Sekaran, 2017, pp. 155–156).

Data yang didapatkan dari penelitian ini berupa gambaran pembelajaran menggunakan media video melalui alat pengumpul data lembar observasi. Kemudian data yang berasal dari kuesioner yang diisi oleh mahasiswa untuk menggambarkan penggunaan media video dari sisi mahasiswa sebagai sasaran dalam pembelajaran dengan media video ini.

Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran daring mata kuliah *Japanese for Business* di tingkat 3 semester 6 yang dilakukan sebanyak 4 kali dengan

menggunakan aplikasi zoom atau G meet. Tujuan penggunaan pendekatan campuran pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media video pembelajaran dari kanal *Youtube* dalam proses pembelajaran daring mata kuliah *Japanese for Business* di tingkat 3 semester 6. Peneliti merupakan dosen tetap di prodi sastra Jepang Institut Pendidikan dan Bahasa Invada sekaligus pengampu mata kuliah *Japanese for Business*. Dalam pembelajaran mata kuliah sebelumnya hanya menggunakan buku teks yang disajikan melalui presentasi *power point*. Proses pembelajaran dirasakan kurang maksimal sehingga ditambahkan media video dalam pembelajarannya. Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner yang disebar dan diisi oleh 11 orang mahasiswa semester 6 yang mengikuti mata kuliah *Japanese for Business* di Institut Pendidikan dan Bahasa Invada. Peneliti akan terlibat langsung dalam kegiatan mengobservasi, mencatat, dan merekam proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini penulis akan membagi alur penelitian menjadi 6 tahap, yaitu: 1) Tahap persiapan dengan mengumpulkan video pembelajaran; 2) Mengklasifikasikan video pembelajaran sesuai tema atau pokok bahasan; 3) Menyusun rencana pembelajaran; 4) Proses pembelajaran mata kuliah *Japanese for Business* dan pengambilan data melalui observasi; 5) Penyebaran kuesioner; 6) Analisis data.

Data yang didapatkan dari observasi kemudian dideskripsikan dengan cara mengurai keadaan yang tercatat. Sedangkan hasil kuesioner yang telah diperoleh kemudian diolah menggunakan rumus persentase. Penghitungan persentase dimaksudkan untuk melihat perbandingan besar kecilnya frekuensi setiap alternatif jawaban angket. Persentase diperoleh dengan membandingkan jumlah frekuensi jawaban dan banyaknya sampel yang dikaitkan dengan angka 100%, rumusnya sebagai berikut.

Rumus prosentase

$$P = f/N \times 100$$

(Arikunto, 2006, p. 12)

Dimana :

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah responden

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan video sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah *Japanese for Business* di Era Pandemi. Melalui observasi dan hasil kuesioner didapatkan hasil sebagai berikut.

#### 3.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat gambaran nyata penggunaan video sebagai media pembelajaran pada mata kuliah *Japanese for bussines* di era pademi. Yang disoroti dalam observasi ini adalah bagaimana tahapan pembelajaran tersebut berjalan, bagaimana performa dosen, bagaimana performa mahasiswa selama pembelajaran berlangsung.

Tahapan dalam pembelajaran terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.

##### 3.1.1 Pelaksanaan Pembelajaran 1-Tema Menelpon

Tahapan persiapan merupakan tahapan yang paling menentukan, apakah pembelajaran akan berjalan dengan baik atau tidak, terutama dipandang dari sisi penyampaian materi sehingga perlu waktu dan ketelitian dalam pemilihan video pembelajaran serta mengulang pemutaran dengan seksama dan menyesuainya dengan alur pembelajaran.

Pemilihan video yang tepat untuk pembelajaran bukanlah hal yang mudah. Perlu penyesuain pada isi video dan tujuan pembelajaran. Tidak itu saja, alur pembelajaran pun perlu disesuaikan dengan isi video mengingat bahwa video yang digunakan adalah video yang dapat bebas diambil di youtube, bukanlah video yang

dibuat khusus untuk pembelajaran dalam penelitian ini,

Pengajar tentunya dapat dengan bebas memilih video yang dirasa pas dari segi isi materi, level bahasa yang digunakan dan lainnya sesuai kebutuhan. Dalam penelitian ini video yang digunakan diambil dari *WeNetChannel* yang merupakan salah satu channel yang ada di youtube. Video yang digunakan pada penelitian ini berjudul *面接対策&ビジネスマナーDVD (電話応対 (受信編) 「不適切な例」)* dan *面接対策&ビジネスマナーDVD (電話応対 (受信編) 「適切な例」)*. Materi yang disampaikan bertemanakan "Menelepon". Bagaimana menerima telepon dari perusahaan lain dan cara menulis pesan/memo. Video pada channel ini secara kebetulan menyampaikan 2 contoh kegiatan menerima telepon dari perusahaan lain. Video 1 adalah contoh menerima telepon yang benar dan video 2 adalah contoh yang salah. Menyiapkan lembar observasi juga perlu dilakukan untuk mencatat segala hal yang terjadi berkenaan dengan kegiatan pembelajaran dengan media video pada pembelajaran daring ini.

Setelah tahap persiapan selesai, maka selanjutnya masuk ke dalam tahap pelaksanaan yang merupakan rangkaian utama dalam kegiatan penelitian ini. Dalam tahap pelaksanaan pembelajaran terdapat 3 tahapan sesuai alur pembelajaran yakni tahap Pendahuluan, Pelaksanaan dan Penutup. Pada tahapan 1) Pendahuluan, pengajar memberikan rangkaian persiapan kepada mahasiswa agar siap untuk menerima materi, mau menyimak dengan baik video yang ditayangkan serta dapat berperan aktif dalam tiap tahapan pembelajaran. Melakukan beberapa tanya jawab perihal bagaimana sikap tubuh yang baik saat menelepon, Istilah apa saja yang digunakan saat menelepon, Jenis bahasa apa yang digunakan dalam menelepon, hal apa yang dilakukan pada saat dan setelah menerima pesan. Hal ini dilakukan agar mahasiswa siap untuk memasuki tahap

pembelajaran. Pengajar memberikan sedikit pengetahuan dasar atau sekedar memberikan *scema* pembelajaran, memerintahkan agar mahasiswa dapat mencatat segala informasi berkenaan dengan pertanyaan yang diajukan sebelumnya. Hal ini sebagai upaya agar mahasiswa dapat fokus pada isi video yang sesuai materi.

Selanjutnya adalah tahap 2) Pelaksanaan, pengajar memutar video 面接対策&ビジネスマナーDVD (電話応対 (受信編) 「不適切な例」) atau cara salah menerima telepon. sebanyak 1 x. Kemudian memastikan bahwa mahasiswa menyimak dengan baik serta mencatat hal-hal yang salah dalam penggunaan bahasa, sikap maupun *gesture* saat menerima telpon. Lalu memutar kembali video tersebut sebanyak 2 x. Setelah selesai menyimak video, pengajar mengajukan beberapa pertanyaan berkenaan kesalahan dalam video. Setelah mahasiswa menjawab maka dilanjutkan dengan pemutaran video 面接対策&ビジネスマナーDVD (電話応対 (受信編) 「適切な例」) atau contoh yang benar saat menerima telepon. Hal tersebut dilakukan tanpa memberikan jawaban dari pertanyaan yang dilontarkan pada saat selesai pemutaran video pertama. Fungsi pemutaran video yang ke 2 dimaksudkan untuk memastikan tiap jawaban dari mahasiswa dan memberikan gambaran contoh yang benar saat menerima telepon. Dilanjutkan dengan kegiatan diskusi lalu latihan dan praktek percakapan sesuai dengan alur yang ada di video. Dalam hal ini mahasiswa diberikan kesempatan untuk berperan (kegiatan *roleplay*) sebagai karyawan perusahaan Jepang yang sedang menerima telepon.

Tahap akhir dari pembelajaran adalah penutup. Dalam tahapan ini pengajar dan mahasiswa bersama-sama menyimpulkan apa yang telah dipelajari. Memberikan beberapa koreksi penampilan tiap-tiap mahasiswa yang melakukan

praktek. Sebagai tugas akhir diberikan tugas membuat video sesuai materi.

Setelah menyelesaikan tahapan inti, selanjutnya adalah tahapan evaluasi kegiatan. Pada tahapan ini peneliti memeriksa hasil kegiatan dengan cara mengevaluasi kegiatan pembelajaran dari tiap tahapannya, kesan pengajar dan mahasiswa guna perbaikan pada pembelajaran selanjutnya.

### 3.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran 2- Tema Cara Membuat Janji Temu

Tahapan persiapan sama dengan pembelajaran 1. Dalam pembelajaran 2 ini video yang digunakan diambil dari <https://www.youtube.com/watch?v=QXIC3SEMMiE>. Video yang digunakan pada penelitian ini berjudul 取引先への電話でのアポイントの取り方 | アポイントの取り方ひとつで人柄を判断される. Materi yang disampaikan bertema "Cara Membuat Janji Temu". Bagaimana sebaiknya membuat janji temu melalui telepon. Tema ini juga dijadikan sebagai tambahan materi untuk pembelajaran 1 - tema menelpon,

Isi video ini mengenai bagaimana cara membuat janji dengan perusahaan lain melalui telepon. Dalam bahasa Jepang disebut dengan *Tereapo*. Materi disampaikan langsung oleh orang Jepang dengan memberikan penjelasan dan beberapa contoh menelpon dengan *gesture* dan penjelasan yang baik. Bahasa Jepang yang digunakan dalam video ada pada level yang sesuai.

Selanjutnya adalah tahap 2) Pelaksanaan, pengajar memutar 『取引先への電話でのアポイントの取り方 | アポイントの取り方ひとつで人柄を判断される』 sebanyak 1 x. Kemudian memastikan bahwa mahasiswa menyimak dengan baik serta mencatat hal-hal yang disampaikan pada awal pembelajaran. Selanjutnya memutar kembali video tersebut sebanyak 2 x. dalam pembelajaran 2, dengan pertimbangan materi yang

disampaikan dalam video melalui metode ceramah maka pengajar memutar kembali video yang ke-3 kali, sambil bersama-sama membahas isi video. Pada tahap ini pengajar berperan sebagai *facilitator* dan *conformer*, membantu mahasiswa dalam memahami isi secara benar.

Kemudian dilanjutkan drill latihan dan praktek percakapan sesuai dengan alur yang ada di video. Dalam hal ini mahasiswa diberikan kesempatan untuk berperan (kegiatan roleplay) sebagai karyawan perusahaan Jepang yang sedang melakukan janji temu melalui telepon. Dalam latihan dan praktek ini, mahasiswa dapat mengkombinasikan percakapan dengan materi pertemuan 1-tema menelpon.

Pada tahap penutup, pengajar dan mahasiswa bersama-sama menyimpulkan kembali apa yang telah dipelajari. Pengajar memberikan beberapa koreksi penampilan tiap-tiap mahasiswa yang melakukan praktek serta memastikan apakah materi sebelumnya diaplikasikan pada pembelajaran ke 2 ini atau tidak. Sebagai tugas akhir diberikan tugas membuat video sesuai materi.

### 3.1.3 Pertemuan 3 – Tema Kunjungan Bisnis

Tahapan persiapan sama dengan pembelajaran sebelumnya. Dalam pembelajaran ini video yang digunakan diambil dari [https://www.youtube.com/watch?v=ucYo\\_kPYgr8](https://www.youtube.com/watch?v=ucYo_kPYgr8). Video yang digunakan pada penelitian ini berjudul 【基礎編】訪問のビジネスマナー. Materi yang disampaikan bertemakan “Kunjungan bisnis”. Bagaimana sebaiknya berkunjung ke perusahaan lain. Tema ini juga dijadikan sebagai tambahan materi untuk pembelajaran 2-tema janji temu.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, hal pertama yang dilakukan pengajar adalah memberikan rangkaian persiapan berupa pertanyaan kepada mahasiswa seperti pertanyaan seputar kunjungan bisnis, bagaimana pakaian yang

pantas dan penampilan yang dianjurkan saat berkunjung, bagaimana sikap saat berada di resepsionis, sikap ketika menunggu di ruang tunggu, juga di mana sebaiknya menyimpan tas dan dokumen, dan sebagainya. Selain itu, pengajar menjelaskan kepada mahasiswa tujuan belajar dan video yang akan disaksikan bersama. Hal ini dilakukan agar mahasiswa siap untuk memasuki tahap pembelajaran. Pengajar meminta mahasiswa agar mencatat segala informasi berkenaan dengan isi video dan mencatat hal penting yang perlu diperhatikan. Hal ini agar mahasiswa dapat fokus pada isi video yang sesuai materi.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, pengajar memutar video sebanyak 1 x. Kemudian memastikan bahwa mahasiswa menyimak dengan baik serta mencatat hal-hal yang disampaikan pada awal pembelajaran. Selanjutnya memutar kembali video tersebut sebanyak 2x. Berikutnya, dengan pertimbangan materi disampaikan melalui metode ceramah maka pengajar memutar kembali video yang ke-3 kali, agar mahasiswa memahami materi dalam bahasa Jepang. Selanjutnya ditanyakan apa saja yang berhasil dipahami. Pada tahap ini pengajar berperan sebagai *facilitator* dan *conformer*, membantu mahasiswa dalam memahami isi secara benar.

Setelah itu, dilanjutkan dengan kegiatan berlatih percakapan yang ada pada buku teks mata kuliah, diskusi dan latihan praktek. Tahap pelaksanaan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *roleplay*.

Setelah menyelesaikan tahapan pembelajaran, Selanjutnya adalah tahapan evaluasi kegiatan. Pada tahapan ini pengajar memeriksa hasil kegiatan dengan cara mengevaluasi kegiatan pembelajaran dari tiap tahapannya. Sebagai tugas akhir menyimak kembali video yang telah dipelajari. Mahasiswa diminta untuk mempersiapkan praktek kunjungan bisnis dengan membuat video kelompok berisi 4 orang.

Tabel 1 Hasil Kuesioner

No	Pertanyaan	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju (%)	Setuju (%)
1	Saya menyukai penerapan video dalam pembelajaran Japanese for Business dalam perkuliahan daring.	0	11	0	100
2	Media video dalam pembelajaran <i>Japanese for business</i> memudahkan saya dalam mengkritisi materi yang dipelajari.	0	11	0	100
3	Penerapan Media video dalam pembelajaran <i>Japanese for Business</i> membantu penyampaian dalam pembelajaran secara daring.	1	10	9	91
4	Media video dalam pembelajaran <i>Japanese for Business</i> memudahkan saya dalam memahami materi yang dipelajari.	1	10	9	91
5	Media video dalam pembelajaran <i>Japanese for Business</i> saya yakin dapat menyelesaikan tugas dengan baik.	1	10	9	91
6	Penerapan media video dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	5	6	45	55
7	Dosen selalu memberikan kesimpulan materi pada akhir pembelajaran.	0	11	0	100
8	Dosen menyampaikan materi sesuai video dengan terarah dan mudah dipahami.	2	9	18	82
9	Dosen kurang memanfaatkan media video dalam pembelajaran.	7	4	64	36
10	Dosen memberikan tugas tidak sesuai dengan materi yang diberikan.	7	4	64	36
11	Video pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran <i>Japanese for Business</i> gambar dan suaranya jelas.	10	1	91	9
12	Bahasa yang digunakan pada video pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran <i>Japanese for Business</i> cenderung mudah dipahami.	6	5	55	45
13	Pada saat pembelajaran video yang ditayangkan cenderung lancar tidak ada hambatan.	5	6	45	55
14	Penggunaan video yang digunakan pada mata kuliah <i>Japanese for Business</i> membantu saya dalam mengaplikasikan materi dalam praktek percakapan di setiap pertemuan.	1	10	9	91
15	Penggunaan video pembelajaran membantu saya dalam mengaplikasikan materi perkuliahan dalam pembuatan tugas akhir.	1	10	9	91

### 3.1.4 Pertemuan 4- Tema Wawancara Online

Tahapan persiapan sama dengan pembelajaran sebelumnya. Dalam pembelajaran 4 ini video yang digunakan diambil dari channel 就活レシピ. Salah satu channel di youtube.com. Video yang digunakan pada pertemuan 3 ini berjudul 【WEB 面接 (スマホ/PC)】ポイント (実例/練習用). Video ini berisi contoh wawancara online, mulai dari persiapan perangkat sampai penutup wawancara. Video ini sangat cocok dengan tujuan pembelajaran yakni mahasiswa mampu mengaplikasikan percakapan pada wawancara kerja melalui online.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, pengajar memberikan rangkaian persiapan kepada mahasiswa. Pengajar memberikan bekal tentang cara wawancara langsung dan wawancara online, apa saja yang harus diperhatikan saat wawancara online, menjelaskan bagaimana pakaian yang pantas dan penampilan yang dianjurkan saat wawancara online dengan pegawai HRD perusahaan Jepang. Selain itu, pengajar menjelaskan tujuan belajar dan video yang akan disaksikan bersama. Hal ini dilakukan agar mahasiswa siap untuk memasuki tahap pembelajaran. Pengajar meminta agar mahasiswa dapat mencatat segala informasi berkenaan dengan isi video dan mencatat hal penting yang perlu

diperhatikan. Hal ini agar mahasiswa dapat fokus pada isi video yang sesuai materi.

Berikutnya pengajar memutar video sebanyak 1x. Kemudian Pengajar memastikan bahwa mahasiswa menyimak dengan baik serta mencatat hal-hal yang disampaikan pada awal pembelajaran. Selanjutnya memutar kembali video tersebut sebanyak 2x. Dengan pertimbangan materi merupakan praktek yang terbaru dalam masa pandemic maka pengajar memutar kembali video yang ke-3 kali. Selanjutnya ditanyakan apa saja yang berhasil dipahami. Pada tahap ini pengajar berperan sebagai *facilitator* dan *conformer*, yang membantu mahasiswa dalam memahami isi secara benar.

Kemudian dilanjutkan kegiatan diskusi dan latihan praktek berupa kegiatan roleplay percakapan. Beberapa mahasiswa diminta untuk melakukan kegiatan wawancara secara online. Dengan peran pengajar sebagai pewawancara dan mahasiswa sebagai peserta wawancara kerja.

Tahapan selanjutnya adalah evaluasi kegiatan. Pada tahapan ini pengajar memeriksa hasil kegiatan dengan cara Mengevaluasi kegiatan pembelajaran dari tiap tahapannya. Sebagai tugas akhir menyimak kembali video yang telah dipelajari. Mahasiswa diminta untuk mempersiapkan praktek wawancara online dengan pertanyaan yang sama dalam video.

### 3. 2 Hasil Kuesioner

Kuesioner diisi oleh 11 orang mahasiswa semester 6 yang mengikuti maka kuliah *Japanese for Business* di Institut Pendidikan dan Bahasa Invada. Kuesioner terdiri dari 15 soal tipe pertanyaan tertutup dengan option jawaban “tidak setuju” atau “setuju” terhadap sebuah pernyataan. Hasil kuesioner dapat dilihat pada tabel 1.

### 4. Simpulan

Dari hasil observasi dan kuesioner yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan video

sebagai media pembelajaran daring dalam mata kuliah *Japanese for business* di era pandemik dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Kegiatan pada tiap pertemuan secara umum berlaku berulang-ulang dengan alur belajar yang sama. Tahap pendahuluan dilakukan untuk mempersiapkan mahasiswa sebelum menerima materi. Memberikan stimulus dan kesiapan mahasiswa agar pembelajaran berjalan dengan lancar sesuai rencana pembelajarannya.

Pemilihan video disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga video yang bisa langsung diambil dari youtube.com atau sumber lainnya yang sesuai. Tahap pembelajaran atau tahap inti pembelajaran dilakukan dengan memutar video beberapa kali. Dalam pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan 2-3x pemutaran video. Selanjutnya alur pembelajaran dapat disesuaikan dengan isi materi yang disampaikan dalam video. Misalnya pada pembelajaran 1 dimana video yang digunakan adalah contoh benar dan contoh salah dalam menelpon, sehingga pemutaran video dan diskusi dilakukan 2 x seusaai tiap video selesai diputar. Sedangkan untuk pertemuan 2 dan 3 dilakukan 3x pemutaran video dikarenakan isi materi disampaikan dengan cara ceramah. Sehingga pengajarpun menambahkan alur diskusi lebih lama agar materi lebih mudah tersampaikan. Sedangkan pembelajaran 4 merupakan video contoh wawancara online sehingga dapat dengan jelas menggambarkan suasana wawancara online yang dapat langsung dipraktekkan oleh mahasiswa. Sehingga bentuk drill latihan dilakukan dengan waktu yang lebih banyak.

Tiap-tiap pembelajaran memiliki alur dan fokus latihan yang berbeda-beda disesuaikan dengan isi dan format video yang ditayangkan. Namun walaupun demikian penggunaan video sangat membantu penyampaian materi dan menjadikan metode belajar yang bervariasi sehingga tidak monoton. Dalam

pembelajaran dengan media video, pengajar harus dapat menguasai penggunaan aplikasi pengajaran daring sehingga penyampaian materi melalui media video dapat terselenggara dengan baik.

Dari analisis kuesioner yang telah dilakukan, diperoleh gambaran tentang pembelajaran dari sisi mahasiswa, terutama dari bagian peran video sebagai media pembelajaran pada kuliah online mata kuliah *Japanese for Business*. Seluruh mahasiswa menyukai penggunaan video dalam pembelajaran *Japanese fo Business* karena memudahkan mahasiswa dalam memahami materi, mempermudah penyelesaian tugas akhir perkuliahan, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, kualitas video juga baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan video juga membantu mahasiswa dalam mengaplikasikan materi dalam percakapan di setiap pertemuan. Selain itu, dosen pun memiliki peran yang penting dalam penggunaan video dalam pembelajaran daring. Menyampaikan pendahuluan, memberikan penjelasan dan kesimpulan di tiap pertemuan. Dosen juga dirasa mampu memanfaatkan media dalam pembelajaran daring. Semua unsur yang ada dalam pembelajaran, terutama berfokus pada penggunaan video sebagai media pembelajaran daring mampu membuat mahasiswa memahami materi melalui media video dengan baik.

## Referensi

- Arief S, S. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT Rajag Arifrafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2012). *esearch Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W., & Vicki LN.Plano. (2007).

- Designing and Conducting: Mixed Methods Research*. Sage Publications.
- Dewi, C. (2014). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Huruf Hiragana (Multimedia Learning). *Jurnal Ilmiah Nihon Go Invada*, 1(1), 18–27.
- Hasan Muhammad, dkk. (2021). *Metode Pembelajaran*. CV Tahta Media Grup. <http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/10871>
- Kustandi, Cecep; Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Novita L, dkk. (2019) . *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. Indonesian Journal of Primary Education Vol. 3, No. 2 64-72 ISSN: 2597-4866
- Nurmalasari, A. D. (2016). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Siswa*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sekaran, U. (2017). *Metode Penelitian Untuk Bisnis*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2019). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.