

Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Jepang Melalui Media *Padlet*

Rizki Maulina Handini, Herniwati, Wawan Danasasmita

Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec.
Sukasari, Kota Bandung, Indonesia 40154
maulinahandini@upi.edu

Abstract

The research entitled Improving the Ability to Write Japanese through Padlet Media is based on efforts to improve writing skills in Japanese. Writing activities are an important aspect of learning a language. This study used samples from beginner-level Japanese learners, namely apprentices at LPK JLMC Lembang, West Java. The research design used in this study is true experimental, using the experimental class and the control class in research activities as a comparison of whether or not the effectiveness of the padlet media in learning to write Japanese. The writing activity referred to in this research is writing danraku (paragraphs) in the form of short essays using padlet as a media for doing exercises. The first step in this study was to carry out a pre-test on the control class and the experimental class. Furthermore, the treatment with padlet media was carried out five times in the experimental class. The final step is to provide post-test to the experimental class and control class, as well as to distribute a special questionnaire for the experimental class. The results showed that the use of padlet media was quite effective in learning to write Japanese. This is based on the N-Gain test which shows the figure of 58%. Furthermore, based on the results of the questionnaire, it was found that an attractive padlet display could increase learner motivation in writing activities. In addition, the use of letters, vocabulary and sentence patterns can be improved.

Keywords: *writing, e-learning, padlet*

Abstrak

Penelitian berjudul *Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Jepang Melalui Media Padlet* ini berlandaskan upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis dalam bahasa Jepang. Kegiatan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam mempelajari bahasa. Penelitian ini menggunakan sampel yang berasal dari pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula, yaitu peserta magang di LPK JLMC Lembang, Jawa Barat. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental*, dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam kegiatan penelitian sebagai pembandingan ada atau tidaknya keefektifan media padlet dalam pembelajaran menulis bahasa Jepang. Kegiatan menulis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menulis *danraku* (paragraf) yang berupa karangan singkat dengan menggunakan media padlet sebagai media untuk mengerjakan latihan. Langkah awal pada penelitian ini adalah melaksanakan *pre test* terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya, perlakuan (*treatment*) dengan media padlet dilakukan sebanyak lima kali pada kelas eksperimen. Langkah terakhir adalah memberikan *post test* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta penyebaran angket khusus untuk kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media padlet cukup efektif dalam pembelajaran menulis bahasa Jepang. Hal ini berdasarkan uji N-Gain yang menunjukkan angka 58%. Selanjutnya, berdasarkan hasil angket, diketahui jika tampilan padlet yang menarik dapat meningkatkan motivasi pembelajar dalam kegiatan menulis. Selain itu, penggunaan huruf, kosa kata, dan pola kalimat dapat lebih meningkat.

Kata Kunci : *menulis, e-learning, padlet*

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak lainnya. Bahasa menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui bahasa, segala sesuatu dapat tersampaikan hingga akhirnya terlaksana akan suatu tujuan dalam komunikasi. Bahasa tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi keberadaannya sampai saat ini menjadi salah satu objek untuk dipelajari serta dikaji. Berbagai macam bahasa asing telah banyak dipelajari oleh sebagian besar penduduk dunia, termasuk penduduk Indonesia. Bahasa asing yang cukup banyak dilirik oleh pembelajar Indonesia adalah bahasa Jepang.

Situs JITCO (Japan International Training Cooperation Organization) dalam laman *otit.co.jp* mencatat jumlah lembaga pemagangan kerja Jepang mencapai jumlah 222 lembaga. Lembaga tersebut diketahui aktif beroperasi dan tersebar di seluruh Indonesia yang tercatat hingga awal tahun 2020. Hal ini juga membuktikan bahwa bahasa Jepang tidak hanya digunakan sebagai objek pembelajaran di lembaga kursus, sekolah, maupun perguruan tinggi. Akan tetapi, bahasa Jepang juga dijadikan objek pembelajaran untuk peserta magang yang akan bekerja di Jepang.

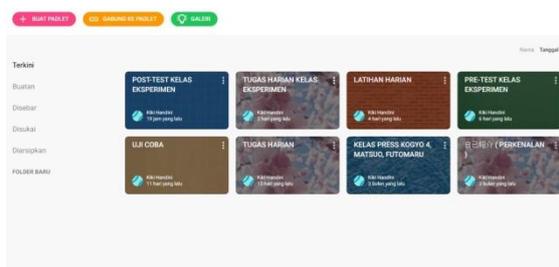
Pada proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Jepang diperlukan beberapa hal yang dapat menunjang proses pembelajaran tersebut. Salah satu pokok penting dalam pembelajaran adalah menyiapkan metode pembelajaran. Mukrimah (2014: 70) menjelaskan mengenai metode pembelajaran sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa metode yang lazim digunakan dalam sebuah pembelajaran adalah seperti ceramah, demonstrasi, diskusi dan beberapa metode konvensional lainnya.

Selanjutnya, terdapat empat aspek penting untuk dipelajari dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Seperti yang dijelaskan oleh Kubota (2006: 26), terdapat empat aspek penting dalam mempelajari bahasa, yaitu *yomu* (membaca), *kaku* (menulis), *hanasu* (berbicara), dan *kiku* (mendengar). Keempat aspek tersebut tentu dipelajari oleh peserta magang di Indonesia yang akan bekerja di Jepang. Pada proses pembelajaran dari keempat aspek tersebut, tidak terlepas dari metode pembelajaran seperti ceramah, demonstrasi, diskusi dan beberapa metode konvensional lainnya yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran.

Saat ini, dalam praktik pengajaran serta pembelajaran bahasa Jepang, masih dijumpai metode pembelajaran yang melibatkan media konvensional dalam menunjang pembelajaran. Di sisi lain, pembelajaran saat ini sedang dalam proses perubahan dan perkembangan. Salah satunya, metode pembelajaran daring (*online*). Hal tersebut sudah sewajarnya untuk menciptakan beberapa media baru guna melancarkan proses pembelajaran. Sebagaimana diketahui bahwa media konvensional yang digunakan dalam pembelajaran daring (*online*) dirasa sulit untuk diterapkan.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mendorong beberapa tenaga ahli dalam pembelajaran untuk memanfaatkan sistem pembelajaran berbasis *e-learning* sebagai salah satu metode untuk mencapai tujuan pembelajaran. Nurdyansyah (2016: 119) menjelaskan pengertian dari *e-learning*, yaitu sebuah pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan media elektronik dalam menyampaikan pembelajaran, baik berupa internet, CD atau dengan menggunakan HP. Selanjutnya, Darmawan (2016: 10) memberikan definisi mengenai *e-learning* sebagai suatu aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar

online. E-learning dapat digunakan sebagai upaya untuk mengatasi keterbatasan dalam pembelajaran dari segi waktu, ruang, kondisi, dan keadaan. Proses pembelajaran daring (*online*) tentu saja akan lebih mudah jika dilengkapi dengan media pembelajaran yang sesuai. Seperti halnya menggunakan beberapa aplikasi yang terdapat pada gadget yang dimiliki pengajar dan pembelajar. Salah satu jenis aplikasi yang dapat digunakan oleh beberapa pengajar dalam memanfaatkan teknologi untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah media *padlet*.



Gambar 1 Tampilan Padlet 1



Gambar 2 Tampilan Padlet 2

Padlet diciptakan oleh Nitesh Goel pada tahun 2008 di Amerika Serikat. Merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan seperti papan tulis daring (*online*) yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. *Padlet* sebagai sebuah aplikasi yang memiliki beberapa kelebihan diantaranya, dapat menyimpan dan menyalin file serta dokumen yang kemudian dapat dikirimkan oleh guru kepada murid. Aplikasi *padlet* digunakan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dalam tujuan pembelajaran oleh guru kepada muridnya. Melalui media berbasis

e-learning dapat lebih memudahkan pembelajar, termasuk pembelajar bahasa Jepang untuk menuangkan ide atau gagasannya dalam setiap pembelajaran.

Pada penelitian ini, media *padlet* akan digunakan sebagai media dalam pembelajaran menulis bahasa Jepang. Melalui *padlet*, pembelajar dapat menuangkan ide dan gagasan dari materi pembelajaran dalam kalimat hingga paragraf yang dibuat. Selain itu, bisa dijadikan sebagai upaya meningkatkan motivasi pembelajar dalam hal menulis yang sebelumnya dirasa cukup kurang akibat pengaruh media yang konvensional saat proses pembelajaran.

2. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu mengenai efektivitas penggunaan media *padlet* dalam pembelajaran menulis telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Salah satunya yang dilakukan oleh Ibrahim dkk (2014) mengenai pembuatan modul pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *padlet* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil yang disimpulkan menjelaskan bahwa *padlet* dirasa sebagai media pembelajaran yang efektif dan sangat sesuai digunakan oleh guru dan siswa dalam menunjang pembelajaran. Selain itu, Ibrahim dkk juga melakukan beberapa survei terhadap 27 pakar (pembelajar) yang memberikan hasil bahwa aplikasi *padlet* ini disetujui sebagai alat dalam pembuatan modul pembelajaran.

Selanjutnya, pada awal tahun 2019, Roshid dkk melakukan penelitian yang kembali menggunakan aplikasi *padlet* sebagai media pembelajaran menulis bahasa Inggris. Hasil yang diperoleh membuktikan bahwa *padlet* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya dapat dijadikan sebagai tempat atau wadah untuk diskusi yang efektif dan inovatif. Siswa berlatih untuk dapat membuat esai yang baik. Selain itu, siswa lebih berhati-hati dalam menulis. Beberapa tulisan yang diunggah pada dinding *padlet* dapat

menambah motivasi siswa untuk lebih kreatif dalam menulis. Kemudian, diharapkan untuk selanjutnya aplikasi *padlet* ini dapat digunakan dalam pembelajaran yang lain.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dalam penelitian ini akan menggunakan aplikasi *padlet* dalam pembelajaran bahasa Jepang. *Padlet* tersebut digunakan dalam upaya memberikan beberapa manfaat dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya meningkatkan kemampuan menulis bahasa Jepang.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen (*experimental*). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen sejati (*true experimental design*). Sugiyono (2015:75) berpendapat bahwa *true experimental* merupakan eksperimen yang betul-betul, karena peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen. Desain *true experimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest Posttest Kontrol Group Design*, dimana kelompok eksperimen diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media aplikasi *padlet*, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah latihan menulis dalam beberapa kategori 段落 (*danraku; paragraf*), yaitu membuat paragraf sederhana dari beberapa kalimat yang telah disusun berdasarkan informasi pada perintah dan gambar yang telah disediakan. Di samping itu, instrumen non tes yang digunakan berupa angket dengan jenis tertutup. Variabel dari angket yang diukur, antara lain mencakup kesan terhadap penggunaan media *e-learning padlet*, pengaruh media dalam kemampuan

menulis bahasa Jepang dengan ketentuan tata bahasa yang tepat, serta keefektifan yang dimiliki oleh media *padlet* dalam pembelajaran menulis bahasa Jepang. Selanjutnya, hasil dari tes tersebut akan digunakan untuk perbandingan dan pembuktian apakah media aplikasi *padlet* efektif dalam peningkatan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan desain *true experimental* dengan model *Pretest Posttest Kontrol Group Design*. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media *padlet* dalam pembelajaran sebanyak lima kali. Sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan dan menggunakan media *worksheet* biasa dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil data yang akan dijelaskan pada pembahasan berikut.

4.1 Hasil Tes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

4.1.1 Hasil Tes Kelas Kontrol

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes akhir untuk kelas kontrol, diketahui jika hasil akhir nilai rata-rata lebih rendah dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata kelas eksperimen, sebagai berikut.

No.	Kode Responden	Skor Tes
1	R1	90
2	R2	85
3	R3	85
4	R4	80
5	R5	75
6	R6	75
7	R7	75
8	R8	70
9	R9	65
10	R10	65
Rata-Rata		76,5

Tabel 1 Hasil Post Test Kelas Kontrol 1

Jumlah sampel yang digunakan pada kelas kontrol adalah 10 orang. Nilai diurutkan dari responden yang mendapat nilai tertinggi hingga terendah. Nilai tertinggi pada kelas kontrol adalah 90. Sedangkan, nilai terendah pada kelas kontrol adalah 65. Sehingga, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 76,5.

4.1.2 Hasil Tes Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes akhir untuk kelas eksperimen, diketahui jika hasil akhir nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan hasil akhir nilai rata-rata kelas kontrol, sebagai berikut.

No.	Kode Responden	Skor Tes
1	R1	95
2	R2	90
3	R3	90
4	R4	85
5	R5	85
6	R6	85
7	R7	85
8	R8	75
9	R9	70
10	R10	70
11	R11	70
12	R12	65
Rata-Rata		80,41

Tabel 2 Hasil Post Test Kelas Eksperimen

Jumlah sampel yang digunakan pada kelas kontrol adalah 12 orang. Nilai diurutkan dari responden yang mendapat nilai tertinggi hingga terendah. Nilai tertinggi pada kelas kontrol adalah 95. Sedangkan, nilai terendah pada kelas kontrol adalah 65. Sehingga, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 80,41.

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Tabel 3 Kategori Tafssiran Efektifitas N-Gain

(Hake, R.R : 1999 dalam Raharjo, Sahid. 2014 pada laman <http://spssindonesia.com>)

Selanjutnya, berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen (media padlet) adalah sebesar 57,9726 atau dibulatkan menjadi 58% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 36,36% dan maksimal 87,50%. Sementara, untuk rata-rata N-gain score kelas kontrol (media konvensional) adalah sebesar 50,9975 atau dibulatkan menjadi 51% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 36,36% dan maksimal 75%. Berdasarkan data statistic tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media padlet cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis bahasa Jepang pada peserta magang di LPK JLMC Lembang. Sementara, penggunaan media yang konvensional dirasa kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa Jepang pada peserta magang di LPK JLMC Lembang.

4.2 Hasil Angket

Selain menggunakan instrumen tes, pada penelitian ini juga menggunakan angket sebagai acuan dari hasil penelitian. Temuan akhir berasal dari angket yang telah disebar kepada 12 responden. Responden berasal dari kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) dalam pembelajaran. Berikut merupakan tabel mengenai komentar yang diberikan oleh responden terhadap media padlet.

No.	Pernyataan	Respon	
		YA	TIDAK
1	Apakah Anda kesulitan membuat atau menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Jepang?	3 (25%)	9 (75%)

2	Apakah Anda merasa kesulitan membuat karangan dalam bahasa Jepang?	8 (66,67%)	4 (33,3%)
3	Bentuk penyajian <i>e-learning padlet</i> menarik secara visual.	12 (100%)	0 (0%)
4	Media <i>padlet</i> mudah dioperasikan.	8 (66,67%)	4 (33,3%)
5	Media <i>padlet</i> memudahkan saya untuk berlatih menulis secara daring (<i>online</i>)	11 (91,67%)	1 (8,3%)
6	Saya lebih bersemangat mengerjakan tugas menulis menggunakan media <i>padlet</i> .	11 (91,67%)	1 (8,3%)
7	Saya lebih senang menggunakan media <i>padlet</i> dibandingkan kertas latihan.	10 (83,3%)	2 (16,67%)
8	Media <i>padlet</i> membantu saya untuk meningkatkan kemampuan menulis dalam bahasa Jepang.	12 (100%)	0 (0%)
9	Media <i>padlet</i> membantu saya melatih penggunaan huruf, kosakata, dan pola kalimat dalam bahasa Jepang.	12 (100%)	0 (0%)
10	Saya setuju jika media <i>padlet</i> dijadikan alternatif dalam pembelajaran menulis bahasa Jepang, khususnya secara daring (<i>online</i>).	12 (100%)	0 (0%)

Tabel 4 Hasil Post Test Kelas Kontrol 2

4.3 Kelebihan dan Kelemahan Media *Padlet*

4.3.1 Kelebihan Media *Padlet*

Berdasarkan hasil angket yang telah disebar kepada responden, maka dapat disimpulkan beberapa hal yang menjadikan kelebihan dari media *padlet*, sebagai berikut.

1. Kesulitan pembelajar dalam kemampuan menulis bahasa Jepang dapat diantisipasi dengan *padlet*. Sehingga media *padlet* dinyatakan baik sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis bahasa Jepang, terlebih dalam pembelajaran daring (*online*).
2. Sebagian besar pembelajar setuju jika *padlet* dapat membantu memudahkan

pembelajaran menulis bahasa Jepang lebih menarik dan bersemangat

3. Selain menarik dan menambah semangat pembelajar, media *padlet* juga membantu meningkatkan kemampuan menulis bahasa Jepang dari segi penggunaan huruf, kosakata dan pola kalimat.

4.3.2 Kelemahan Media *Padlet*

Selanjutnya, berdasarkan hasil angket yang telah disebar kepada responden, maka dapat disimpulkan beberapa hal yang menjadikan kelemahan dari media *padlet*, sebagai berikut.

1. Masih ada beberapa pembelajar yang belum mahir dalam mengaplikasikan serta menggunakan media *padlet* dalam pembelajaran.
2. Pada praktik penggunaan media *padlet* dalam pembelajaran, masih ada beberapa pembelajar yang belum terbiasa menggunakan media tersebut. Sehingga, masih beranggapan jika media konvensional masih dirasa lebih baik.

5. SIMPULAN

Penggunaan media *padlet* terbukti cukup efektif dalam dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis bahasa Jepang. media ini dirasa dapat meningkatkan kemampuan penggunaan huruf, kosakata serta pola kalimat dalam bahasa Jepang. selain itu, tampilan aplikasi yang menarik dapat meningkatkan motivasi pembelajar dalam kegiatan pembelajaran.

Pada praktiknya, media *padlet* dirasa lebih efisien dalam pembelajaran daring (*online*) dibandingkan penggunaan media yang konvensional, seperti penggunaan *worksheet*. Ketika pembelajar menggunakan aplikasi *padlet*, menunjukkan keterampilan menulis yang lebih baik dan rapi. Sehingga kemampuan pembelajar dapat meningkat dibandingkan dengan sebelumnya.

Sebagai upaya meningkatkan kemampuan pembelajar, memungkinkan

sekali untuk menggunakan aplikasi padlet ini dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan kategori kemampuan yang lain, seperti membaca, mendengar atau bahkan berbicara. Beberapa menu yang tersedia dalam padlet bisa dimodifikasi lebih lanjut. Sehingga, pembelajaran akan berlangsung lebih baik, praktis serta efisien.

REFERENSI

Darmawan, Deni. 2016. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: Rosda.

Ibrahim, Zainuddin dkk. 2014. *Pembangunan Modul Pedagogi Pembelajaran Berasaskan Padlet untuk Pekak di IPT*. University of Malaya.

JITCO. 2020. *Organization for Technical Intern Training Website*. [Online]. Tersedia : <http://otit.go.jp>.

Kubota, Yoshiko. 2006. *Nihongo Kyoushi no Yakuwari/KoosuDezain*. Jepang: Hitsuji The Japan Foundation.

Mukrimah, Siti Sifa. 2014. *Metode Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: UPI (tidak diterbitkan).

Nurdyansah dan Eni Fariyatul Fahyuni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Rashid,dkk. 2019. "Using Padlet for Collaborative Writing among ESL Learners". *Jurnal Creative Education*.Vol. 10 Hal.610-620.

Raharjo, Sahid. 2014. *Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS*. <http://spssindonesia.com> (diunduh pada Rabu, 2 September 2020)

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.