

## Implementasi Pengenalan Budaya dan Bahasa Jepang Melalui Penggunaan Media Teknologi Pendidikan Pada Anak Usia 10 Sampai 11 Tahun

Rita Damayanti<sup>1</sup>, Lili Nur Puji Yuliyanti<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Mahasiswa Unnes Giat 9 Desa Sikasur

Email: ritadamayanti118@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pengenalan budaya dan Bahasa Jepang melalui penggunaan media teknologi pendidikan pada anak usia 10 sampai 11 tahun. Selain itu, penelitian ini juga untuk mendeskripsikan kelebihan dari implementasi penggunaan teknologi pendidikan dalam pengenalan budaya dan bahasa Jepang. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 10 sampai 11 tahun yang berjumlah 26 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media berbasis teknologi. Peningkatan nilai rata-rata *pretest* yang semula hanya 33,8 menjadi 77,6 saat *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi media berbasis teknologi pendidikan dapat membantu mengenalkan pengenalan budaya dan bahasa Jepang pada anak usia 10 sampai 11 tahun.

**Kata kunci:** *Teknologi Pendidikan, Bahasa Jepang, Budaya Jepang*

---

### Article Info

Received date: 15 July 2024

Revised date: 28 July 2024

Accepted date: 7 August 2024

### PENDAHULUAN

Pengenalan Bahasa dan kebudayaan asing kepada siswa sekolah dasar merupakan salah satu aspek penting di era globalisasi saat ini. Pemahaman budaya asing tidak hanya menambah wawasan, tetapi juga dapat mendorong pengembangan kemampuan komunikasi dan apresiasi siswa terhadap diversitas budaya serta dapat meningkatkan rasa toleransi antar umat yang berbudaya. Salah satu bahasa dan kebudayaan asing yang banyak diminati oleh Masyarakat Indonesia adalah bahasa dan kebudayaan Jepang, hal ini dibuktikan lewat Indonesia meraih peringkat 2 mengenai banyaknya Masyarakat Indonesia yang mempelajari bahasa dan kebudayaan Jepang. Desa Sikasur, sebagai salah satu wilayah di Indonesia yang masih mempertahankan kearifan lokal, menyadari pentingnya membuka wawasan bagi anak-anak terhadap kebudayaan luar.

Dalam kajian literatur terdahulu telah dilakukan penelitian mengenai pentingnya pengenalan bahasa Jepang kepada siswa SD yakni oleh Ilke Janemralina Moniung pada tahun 2018 yang berjudul Pengajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar Siswa SD negeri Kelurahan Pancuruhan Kecamatan Lembeh Selatan. Pengajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar bertujuan memberikan pelatihan bagi siswa SD NEGERI PANCURAN LEMBEH SELATAN dengan harapan agar peserta pelatihan dapat memiliki pengetahuan serta ketrampilan berkomunikasi mengucapkan kata juga kalimat dalam bahasa Jepang untuk dapat berkomunikasi bahasa Jepang dasar dengan baik dan benar untuk bersaing di era globalisasi dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA).

Namun, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam upaya pengenalan bahasa dan budaya Jepang kepada siswa di Desa Sikasur. Permasalahan pertama adalah keterbatasan sumber daya dan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Buku teks konvensional sering kali kurang diminati oleh siswa, sehingga mengurangi efektivitas proses pembelajaran. Kedua, rendahnya motivasi siswa untuk mempelajari bahasa dan kebudayaan asing karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penerapan adaptasi teknologi Quizizz PaperMode menjadi pilihan yang tepat. Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan menggunakan mode

PaperMode, guru dapat mencetak kuis dalam bentuk kertas yang kemudian dijawab oleh siswa secara manual. Pendekatan ini tidak hanya memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa, tetapi juga memungkinkan pembelajaran berlangsung meskipun akses internet terbatas.

Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penggunaan Quizizz PaperMode dalam pembelajaran bahasa Asing dapat menjadi Solusi. Penelitian yang telah dilakukan oleh Rizal Wahid Permana Putra tahun 2023 dengan judul *Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research in Indonesian EFL setting*. Memperoleh hasil penguasaan kosakata siswa selama proses pembelajaran menggunakan Quizizz Papermode mengalami peningkatan dari siklus 1 dan siklus 2. Skor penguasaan siswa terhadap kosakata pada siklus 1 diketahui sebesar 66,3% yang mana hal ini masih cukup jauh dengan skor minimal yaitu 70%. Sedangkan pada siklus ke 2 mendapatkan rata-rata skor 81,4%, dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan yang cukup bagus.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Lisa'adah Al Husnah pada tahun 2023 dengan judul *Quizizz Paper Mode Is Nes ; Students' Perception Of Using E-Tool Of Language Assesment In EFL Class*. Dari hasil wawancara peneliti memperoleh 4 hasil persepsi siswa terhadap penerapan Quizizz Paper Mode sebagai alat ujian: (1) Mereka menganggap Quizizz Paper Mode sebagai alat yang menarik. Berdasarkan temuan data yang ditunjukkan, penggunaan mode kertas Quizizz karena siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap alat evaluasi karena menurut mereka itu menarik., (2) Mendorong rasa percaya diri. . Siswa yang menggunakan Quizizz Paper Mode sebagai alat penilaian tampak lebih percaya diri. Skor penilaian bahasa langsung ditampilkan setelah penilaian selesai, sehingga membuat siswa lebih teliti dan percaya diri dalam menjawab penilaian. (3) Meningkatkan motivasi. Umpan balik dalam aplikasi Quizizz Paper Mode memudahkan siswa dalam menjawab pertanyaan. Hal ini membuat siswa termotivasi untuk menyelesaikan penilaian. dan (4 ) Dapat meningkatkan keterampilan membaca mereka. Dari keempat kategori tersebut, peneliti meneliti hasilnya pada bagian berikutnya. Saat menggunakan Quizizz Paper Mode, siswa harus membaca dan menjawab pertanyaan dalam batas waktu yang ditentukan oleh penguji. Akibatnya mereka harus membaca cepat dengan menggunakan skimming. Dari hasil wawancara peneliti menyimpulkan potensi Quizizz Paper Mode dalam evaluasi pengajaran bahasa.

Dar beberapa penelitian yang sudah dijelaskan diatas kami anggota Giat9 UNNES melalui kegiatan KKN ini melakukan program kerja pengenalan bahasa dan kebudayaan Jepang kepada siswa SD di Desa Sikasur dengan menggunakan teknologi Quizizz Paper Mode dapat dilakukan dengan lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan pengenalan bahasa dan budaya Jepang dapat menjadi pengalaman belajar yang berharga dan menyenangkan bagi siswa di Desa Sikasur.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan melibatkan 26 anak berusia 10 hingga 11 tahun. Proses penelitian dibagi menjadi dua tahap, yaitu perencanaan dan pelaksanaan. Pada tahap perencanaan, perangkat pembelajaran inovatif disusun berdasarkan kebutuhan siswa. Tahap pelaksanaan dimulai dengan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai. Pembelajaran dilakukan dalam satu pertemuan menggunakan perangkat yang telah dirancang, diikuti oleh posttest untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang materi budaya dan bahasa Jepang. Data yang dikumpulkan mencakup data primer (hasil pretest dan posttest) serta data sekunder (dokumentasi penelitian sebelumnya). Teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi dan tes. Dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi masalah dalam penelitian sebelumnya, sementara tes dilakukan dua kali (sebelum dan sesudah pembelajaran) untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi budaya dan bahasa Jepang. Analisis data dilakukan secara deskriptif, bertujuan untuk menggambarkan data yang terkumpul tanpa membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Implementasi Pengenalan Budaya dan Bahasa Jepang Melalui Penggunaan Media Teknologi**

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pengenalan budaya dan bahasa Jepang menggunakan media teknologi, yaitu Quizizz PaperMode dan Canva, kepada 26 anak berusia 10 hingga 11 tahun. Observasi dan dokumentasi selama pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa

anak-anak sangat antusias dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang disajikan melalui media teknologi ini. Mereka lebih mudah memahami materi karena penyajian yang menarik dan interaktif. Penggunaan Canva, yang membantu dalam visualisasi materi, memudahkan mereka dalam mengingat dan memahami konsep budaya dan bahasa Jepang. Feedback dari anak yang ikut serta dalam kegiatan pengenalan dan beberapa pihak terkait juga menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media teknologi dalam pembelajaran. Anak-anak merasa lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar, sementara beberapa pihak yang mengawasi kegiatan mencatat bahwa penggunaan Quiziz PaperMode dan Canva membantu mengelola kelas dengan lebih baik serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Dalam kegiatan penelitian kami melakukan dalam beberapa tahapan, Tahap pertama yakni tahap pengenalan materi tentang budaya dan bahasa Jepang. Dalam tahap ini kami menggunakan teknologi Canva sebagai alat bantu dalam memberikan materi pembelajaran kepada anak-anak. Dalam kegiatan ini anak-anak juga tidak hanya memperhatikan materi yang telah disediakan dalam Canva tapi juga turut serta melakukan gerakan-gerakan tentang kebudayaan Jepang dengan menirukan gambar yang ada di dalam Canva tersebut.

Tahap kedua, anak-anak melakukan kegiatan evaluasi terkait dengan materi yang telah diajarkan menggunakan media teknologi pula. Dalam tahap ini kami menggunakan teknologi Quizziz Paper Mode untuk membantu dalam proses evaluasi. Saat melakukan kegiatan evaluasi anak-anak juga terlihat sangat antusias dalam menjawab soal dan terlihat sangat kompetitif. Adanya hal tersebut dibuktikan dengan adanya hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman anak setelah pembelajaran. Hasil penilaian kemampuan penguasaan materi yang telah diberikan dengan bantuan teknologi pada *pretest* dan *posttest* dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Perolehan nilai dapat dilihat pada tabel statistik berikut.

**Tabel 1 Statistik Nilai Kemampuan Siswa**

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Rata-Rata	33,8	77,6
Nilai Tertinggi	50	100
Nilai Terendah	20	60

**Tabel 2 Ketuntasan Nilai Kemampuan Siswa**

Ketuntasan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tuntas	0%	80%
Tidak Tuntas	100%	20%

Berdasarkan tabel 1 dan 2, diperoleh data penilaian tes *pretest* dan *posttest*, dengan hasil belajar anak-anak pada *pretest* dapat diketahui bahwa seluruh anak masih belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan. Sehingga pada pelaksanaan *pretest* dapat dikatakan 100% anak belum mencapai ketuntasan. Setelah dibantu dengan penerapan media adaptasi teknologi yakni canva dan quiziz paper mode, anak-anak kembali melakukan penilaian *posttest*. Pada pelaksanaan *posttest*, terdapat anak dengan nilai 100 yang artinya sudah mencapai ketuntasan, dan jika dibuat rata-rata hasil *posttest* menyatakan sebanyak 80% peserta didik mencapai KKTP yang sudah ditetapkan. Adanya pengimplementasian media pembelajaran kubus satuan sudah membantu peningkatan ketuntasan peserta didik yaitu sebanyak 80%.



**Gambar 1. Penggunaan Media Quiziz Papermode**



**Gambar 2. Penggunaan Media Canva**

### **Kelebihan Penggunaan Adaptasi Teknologi dalam Pengenalan Budaya dan Bahasa Jepang**

Penggunaan adaptasi teknologi seperti Canva dan Quiziz PaperMode dalam pengenalan budaya dan bahasa Jepang memiliki berbagai kelebihan. Canva memungkinkan penyajian materi secara visual dan menarik, membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi, sedangkan Quiziz PaperMode menyediakan kuis interaktif yang memperkuat ingatan dan memberikan umpan balik instan. Interaktivitas dari kedua alat ini membuat pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa.

Elemen permainan pada Quiziz PaperMode juga membuat siswa lebih bersemangat. Dalam hal fleksibilitas, Canva memungkinkan guru merancang materi pembelajaran yang kreatif dan menarik, sementara kuis pada Quiziz PaperMode dapat disesuaikan dengan materi pelajaran tertentu. Efisiensi dalam penilaian dan monitoring juga meningkat karena penilaian real-time pada Quiziz PaperMode memungkinkan guru memantau kemajuan siswa secara langsung dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.

Selain itu, dokumentasi visual dengan Canva memudahkan analisis lebih lanjut. Kedua alat ini berbasis online, dapat diakses dari mana saja, dan dirancang untuk kemudahan penggunaan, baik oleh guru maupun siswa, sehingga meminimalisir hambatan teknis. Dengan semua kelebihan ini, Canva dan Quiziz PaperMode terbukti efektif dalam memperkaya pengalaman belajar siswa dalam memahami budaya dan bahasa Jepang.

### **SIMPULAN**

Penggunaan adaptasi teknologi seperti Canva dan Quiziz PaperMode dalam pengenalan budaya dan bahasa Jepang terbukti memberikan banyak manfaat dalam konteks pendidikan. Kedua alat ini meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa melalui penyajian materi yang visual dan interaktif. Mereka juga memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran melalui

elemen permainan dan interaktivitas. Selain itu, Canva dan Quiziz PaperMode menawarkan fleksibilitas bagi guru dalam merancang dan menyesuaikan materi pelajaran, serta efisiensi dalam penilaian dan monitoring kemajuan siswa.

Dengan aksesibilitas yang mudah dan desain yang user-friendly, kedua alat ini mampu mengatasi hambatan teknis dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, implementasi Canva dan Quiziz PaperMode memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan dalam pengenalan budaya dan bahasa Jepang.

#### REFERENSI

- Kurniawan, B. (2023). *Inovasi dalam Evaluasi Pembelajaran: Penggunaan Aplikasi Digital*. Yogyakarta: Media Edukasi.
- Nurhadi, T. (2022). "Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 18(1), 78-89.
- Lisa'adah Al Husnah, d. (2023). Quizizz Paper Mode Is New : Students' Perception Of Using E-Tool Of Language Assessment In Efl Class. *A Journal of Culture English Language Teaching Literature and Language*, 121-137. Retrieved Agustus 07, 2024
- Moniung, I. J. (2018). Pengajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar Siswa Sd Negeri Kelurahan Pancuran Kecamatan Lembeh Selatan. *Jurnal LPPMBidang EkoSosBudKum*, 4(2), 59-67.
- Putra, R. W. (2023). Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research in Indonesian EFL setting. *English learning Inovation*, 4(1), 22-31. Retrieved Agustus 07, 2024