



Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN 10 Malang pada Masa Pandemi Covid-19

Dhevi Amalia Hermawan¹, Djodjok Soepardjo², Urip Zaenal Fanani³

Pendidikan Bahasa dan Sastra, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

email: dhevi.20029@mhs.unesa.ac.id¹, djodjoksoepardjo@unesa.ac.id², zaenalfanani@unesa.ac.id³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Maret 2021

Disetujui Juli 2021

Dipublikasikan Oktober 2021

Keywords:

Youtube; Student's interest; Student learning outcomess.

Abstrak

SMAN 10 Malang mulai menerapkan kegiatan belajar dari rumah sejak terbitnya surat edaran dari pemerintah mengenai pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat Covid-19. Pembelajaran bahasa Jepang yang merupakan salah satu mata pelajaran di SMAN 10 Malang yang dipelajari oleh siswa di jurusan Bahasa dan MIPA, juga dilaksanakan secara daring. Dalam memenuhi tantangan tersebut, digunakan media *Youtube* untuk pembelajaran bahasa Jepang selama kegiatan belajar dari rumah (BDR). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan media *Youtube* selama kegiatan BDR. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan proses pengumpulan data primer melalui hasil angket respon siswa, serta data sekunder melalui hasil evaluasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan penggunaan media *Youtube*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa minat siswa dalam penggunaan media *Youtube* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang selama kegiatan BDR berada pada kriteria sangat tinggi. Selain itu, data menunjukkan adanya hasil belajar bahasa Jepang berada pada kategori baik setelah melalui pembelajaran dengan media *Youtube*.

Abstract

SMAN 10 Malang began implementing learning from home activities after issuing a circular from the government regarding the implementation of education policies during the Covid-19 emergency. Japanese language learning, which is one of the subjects at SMAN 10 Malang studied by students majoring in Language and Mathematics and Natural Sciences, is also carried out online. Youtube media is used for Japanese language learning during home learning activities (BDR) in meeting these challenges. This study aims to describe the use of Youtube in Japanese language class dan to determine how interest and student learning outcomes in Japanese language learning using Youtube media during BDR activities. The method used in this research is a descriptive qualitative method with the process of collecting primary data through the results of student response questionnaires and secondary data through the results of an evaluation of student learning in Japanese language learning using Youtube media. The results of data analysis showed that students' interest in using Youtube media as a medium for learning the Japanese language during BDR activities was in the highest criteria. Moreover, the data has shown a satisfactory result in learning the Japanese language through Youtube as a learning media.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: chie@unnes.ac.id

E-ISSN 2685-6662

P-ISSN 2252-6250

PENDAHULUAN

Pada akhir Desember 2019, untuk pertama kalinya *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) ditemukan di kota Wuhan, China. Virus ini telah menyebar dengan sangat cepat hingga hampir ke semua negara, termasuk Indonesia. Adanya virus Covid-19 ini memunculkan berbagai permasalahan dalam kehidupan seperti pada bidang ekonomi, sosial, pendidikan serta pariwisata. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tanggal 24 Maret 2020, ditetapkan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh serta dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi para siswa.

Agar mata rantai penyebaran virus covid-19 terputus dan proses pendidikan bisa terus berlangsung, maka pelaksanaan pembelajaran pun harus disesuaikan dengan kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah yaitu *social distancing*. Pada pelaksanaannya, siswa di seluruh jenjang melakukan kegiatan belajar dirumah masing-masing melalui media daring (*online*), sehingga semua jenjang pendidikan ditutup sementara. Guru harus memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar terus berlanjut kendati para siswa berada di rumah. Inovasi pembelajaran merupakan solusi yang perlu dirancah dan diterapkan oleh guru dengan memanfaatkan dan memaksimalkan media yang ada seperti media daring (*online*). Metode *E-Learning* yaitu metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran dengan metode ini dapat dilakukan melalui perangkat komputer (PC), laptop serta gawai yang terhubung dengan koneksi jaringan internet.

Penggunaan internet di Indonesia baik melalui perangkat komputer, laptop, *notebook* maupun telepon seluler bukanlah hal yang baru, karena sebelum pandemi terjadi sebagian besar masyarakat di Indonesia telah

terbiasa menggunakan internet. Hal ini nampak dari hasil riset di mana Indonesia termasuk dalam lima besar pengguna internet terbanyak di dunia (Jayani, 2019). Seiring dengan hal tersebut, dengan adanya kecanggihan juga kemudahan yang disuguhkan, serta adanya kepraktisan dimana mudah untuk dibawa kemana saja, penggunaan internet melalui gawai atau *mobile* juga meningkat. Sebagian besar siswa juga memilih menggunakan gawai selama pembelajaran jarak jauh berlangsung. Selain internet, komponen penting yang perlu menjadi perhatian dari seorang guru adalah tentang pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran jarak jauh. Hal ini selaras dengan pendapat dari Jalinus dan Ambiyar (2016) bahwa media adalah bagian integral dari sebuah proses belajar mengajar, dimana media memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media pembelajaran yang dipilih oleh guru hendaknya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar dengan sedemikian rupa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Selama pandemi berlangsung, media pembelajaran berupa aplikasi pendukung yang akan digunakan dalam pembelajaran dapat disesuaikan oleh guru sesuai dengan kebutuhan. Dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, guru dapat memanfaatkan grup di media sosial seperti *Whatsapp* (WA), telegram juga menggunakan aplikasi tatap muka virtual melalui aplikasi *Zoom*, *Google meet* serta aplikasi lainnya sebagai sarana pembelajaran. Melalui penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut, guru dapat memastikan siswa belajar diwaktu bersamaan meskipun siswa berada ditempat yang berbeda. Pemberian tugas terstruktur melalui *Google Classroom* juga dapat dilakukan oleh guru, akan tetapi perlu dipastikan bahwa setiap hari pembelajaran telah dilaksanakan oleh siswa melalui tahap demi tahap dari tugas tersebut.

Youtube adalah *platform* media sosial yang memuat tayangan video yang dapat dilihat dan diakses oleh siapapun dan dimanapun selama terdapat akses ke internet. Dewasa ini banyak masyarakat di Indonesia yang menyukai media sosial *Youtube*. Hal ini tampak dalam hasil

survey oleh *We Are Social* yang dilansir oleh katadata.co.id, dimana diperoleh data pengguna media sosial *Youtube* di Indonesia pada tahun 2019 adalah sekitar 88% dari total 150 juta seluruh pengguna media sosial di Indonesia (Riyanto, 2019). Selaras dengan hal tersebut, pada penelitian terdahulu oleh Setiadi dkk (2019), telah disampaikan bahwa berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Youtube*, satu milyar orang telah menggunakan *Youtube* yang artinya mewakili hampir sepertiga dari keseluruhan pengguna internet. Sebagian besar pengguna *Youtube* berusia 18-34 tahun dan lebih dari 70% waktu menonton video di *Youtube* berasal dari gawai atau perangkat seluler yang dimiliki. Selain itu, berdasarkan riset oleh Google dan PT Kantar Indonesia yang merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang riset pasar dan informasi pasar, ditemukan fakta bahwa penonton di Indonesia rata-rata menghabiskan waktu selama 59 menit setiap harinya untuk menonton video di *Youtube*. Selain itu, 92% pengguna internet indonesia menyatakan tujuan pertama mereka ketika mencari video adalah *Youtube*. Fakta ini menunjukkan bahwa media sosial *Youtube* begitu populer dan digemari.

Faktor yang menyebabkan *Youtube* begitu disukai masyarakat adalah kemenarikan dari media sosial ini dimana para pengguna *Youtube* dapat mengunggah video, mencari video, menonton video, diskusi atau tanya jawab tentang video dan sekaligus berbagi klip video secara gratis. Selain itu, *Youtube* memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan situs web video lainnya yaitu adanya kebebasan durasi video di dalam *Youtube*, sehingga terdapat banyak video yang durasinya bervariasi. Semua video dapat diunggah secara gratis hanya dengan memiliki akun *google* yang terhubung dengan media sosial *Youtube*. Selain itu, *Youtube* juga dianggap praktis karena memberikan akses kemudahan dimana link *Youtube* bisa dibagikan dan ditempelkan di situs web lainnya (Burgess & Green, 2009). Video *Youtube* juga dapat di *share* (dibagikan), diunduh sehingga dapat ditonton kapan saja secara *offline*, serta dapat di beri komentar dan *like* secara langsung pada video yang telah diunggah. Selain itu, *Youtube*

akan mengawasi serta melarang video yang bersifat sara, ilegal dan sebagainya (Faiqah et al., 2016).

Youtube sering digunakan oleh sebagian orang sebagai media pembelajaran ataupun sebagai media tutorial untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuannya sendiri secara mandiri. *Youtube* memiliki banyak sekali kelebihan dan kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh siapa saja sebagai cara untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap. Pengguna internet dan media sosial termasuk *Youtube* saat ini didominasi oleh usia produktif. Hal ini erat kaitannya dengan siswa karena mereka termasuk dalam usia produktif dan selalu dekat dengan media sosial, internet dan lainnya. Jutaan orang, termasuk para siswa mengakses *YouTube* setiap hari. Oleh karena itu, tidak ada salahnya jika *YouTube* dijadikan sebagai media pembelajaran. Saat ini, banyak pendidik membuat video pembelajaran dan mengunggah video tersebut ke *YouTube* dan menjadikannya sebagai media pembelajaran alternatif bagi siswa.

Seperti yang disampaikan oleh Hayes (2020) dalam penelitiannya, *Youtube* sebagai media pembelajaran telah mendapat tanggapan yang baik dari siswa. Dengan media *Youtube*, siswa dapat fokus belajar menulis teks narasi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Media *Youtube* memudahkan siswa dalam menulis teks narasi. Respon siswa terhadap pembelajaran menulis teks narasi menggunakan media *YouTube* juga sangat bagus. Selain itu, Jackman (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *Youtube* adalah sumber daya baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran di pendidikan tinggi, dimana *Youtube* merupakan situs web yang paling banyak digunakan dan dapat memberikan manfaat di ruang kelas. Penggunaan *YouTube* dalam lingkungan belajar formal diterima secara positif sebagai *platform* untuk belajar melalui video tutorial (Maziriri et al, 2020). Selaras dengan hal tersebut, Albahlal (2019) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *YouTube* adalah sebuah teknik baru yang menekankan sifat yang interaktif, khususnya saat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. *Youtube*

memiliki banyak elemen yang memungkinkan siswa untuk mengubah gaya belajar mereka dari bergantung menjadi mandiri. Perubahan ini harus dibangun melalui perencanaan, dorongan, pengamatan, dan pengaturan diri sendiri yang juga terpantau perkembangannya oleh guru. Dari penelitian terdahulu ini, dapat diketahui bahwa media *Youtube* mendapat respon yang baik dari siswa dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Youtube sendiri dapat dikategorikan sebagai media audio visual. Menurut Ahmad (2020), media audio visual adalah media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Hal ini sesuai dengan konsep *Youtube* dimana media ini dapat menyajikan gambar dan suara. Penggunaan *Youtube* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Video di *Youtube* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran baik yang melibatkan siswa di kelas, maupun sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan setiap saat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Media *Youtube* sebagai salah satu jenis dari literasi multimodal yang dapat dimanfaatkan dengan mudah, memungkinkan siswa memiliki alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan secara fleksibel di era covid-19 ini dimana pembelajaran dilaksanakan dari rumah secara daring.

SMAN 10 Malang sendiri mulai menerapkan kegiatan belajar dari rumah (BDR) sejak terbitnya surat edaran dari pemerintah tersebut. Pembelajaran bahasa Jepang yang merupakan salah satu mata pelajaran di SMAN 10 Malang yang dipelajari oleh siswa di jurusan Bahasa dan MIPA juga dilaksanakan secara daring. Dalam memenuhi tantangan tersebut, peneliti menyusun video pembelajaran bahasa Jepang yang diunggah melalui *Youtube*. Berdasarkan fakta tersebut di atas, dilakukan penelitian dengan menggunakan media *Youtube* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dengan tujuan menggambarkan pemanfaatan media *Youtube* untuk pembelajaran bahasa

Jepang selama kegiatan BDR serta menggambarkan bagaimana minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan media *Youtube* selama kegiatan BDR.

METODE

Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk menggambarkan, menjelaskan, menerangkan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Hal ini selaras dengan pendapat dari Sugiyono (2019) bahwa metode deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dimana manusia menjadi instrumen penelitian dan hasil penelitiannya berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dalam melakukan analisis data menggunakan kuantitatif berbentuk penghitungan sederhana dalam bentuk "analisis *mean* dan prosentase". Analisis kuantitatif sederhana ini sifatnya hanya sebagai penunjang analisis untuk mengetahui tingkat pencapaian ketertarikan siswa dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan media *Youtube*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 163 siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 10 Malang Tahun pelajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berupa angket dan hasil tes. Angket berupa pernyataan tertutup berisi sepuluh pernyataan mengenai minat dan penilaian terhadap media *Youtube*, serta lima alternatif jawaban berdasarkan skala Likert, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hasil tes dapat dilihat dari rata-rata hasil tes (*mean*) sebanyak dua kali tes yaitu berupa hasil belajar siswa 1 dan 2 setelah mengikuti pembelajaran dengan media *Youtube*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Media *Youtube*

Pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran membantu ketersampaian pesan. Di luar negeri, *Youtube* sudah digunakan sebagai

media pembelajaran oleh siswa-siswa. *Youtube* digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa. Dimana mereka dapat mempelajari tutorial pelajaran yang diupload oleh guru mereka. *Youtube* memungkinkan juga untuk belajar jarak jauh dan memudahkan pembelajaran secara online terutama di era digital saat ini. Menurut Burke dan Snyder dalam Suwarno(2017), ada beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk memanfaatkan *Youtube* sebagai sumber belajar dengan optimal. Langkah-langkahnya yaitu 1) buka www.Youtube.com dengan browser internet; 2) cari video yang diinginkan dengan memasukkan kata kunci, istilah atau judul dengan mengetikkannya di kolom pencarian; 3) klik tombol “*search*”; 4) daftar judul video akan ditampilkan di layar browser internet dengan tangkapan layar video yang tersedia; 5) jika kriteria pencarian video telah sesuai, silahkan klik videonya; 6) video yang dipilih akan dimainkan. Di bagian bawah layar video, terdapat opsi untuk menghentikan, memundurkan, mempercepat, memperbesar video serta menyesuaikan volume. Selain itu, da juga *timer* yang menunjukkan durasi video; 7) setelah video selesai diputar, terdapat pilihan untuk melanjutkan dengan video lain atau menontonnya lagi.

Kegiatan belajar di rumah di SMAN 10 Malang telah dilaksanakan sejak keluarnya surat edaran oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid. Sejak saat itu, guru mulai memikirkan cara agar kegiatan belajar mengajar tidak terhenti kendati siswa belajar dari rumah. Pemanfaatan teknologi informasi dan beberapa aplikasi pendukung yang sesuai pun dilakukan oleh guru dalam upaya memaksimalkan pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMAN 10 Malang juga sangat bervariasi, diantaranya *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *Google Meet* dan lain sebagainya. Pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 10 Malang juga secara langsung terdampak dengan adanya pandemi Covid-19 ini, sehingga guru harus menemukan

sebuah cara yang jitu agar pembelajaran dapat tetap berlangsung dengan baik. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan dengan metode jarak jauh dengan sistem daring (*e-learning*). Pada awalnya, aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang hanya *Google Classroom*, dimana materi berbentuk pdf dikirimkan ke siswa melalui aplikasi ini. Pembahasan materi berikutnya dilakukan dengan tatap muka virtual melalui aplikasi *zoom meeting*. Setelah beberapa waktu berlalu, ternyata siswa mengalami kejenuhan dengan pemberian materi berupa pdf.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti kemudian mencoba menggunakan aplikasi *Youtube* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini didasarkan pada keadaan saat ini dimana adanya animo yang begitu besar dari masyarakat di Indonesia terhadap *Youtube* termasuk dikalangan para siswa. Guru dan siswa dapat menggunakan *Youtube* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Jepang. Melalui penggunaan *Youtube* sebagai media pembelajaran, proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik serta pesan atau pembelajaran dapat lebih mudah disampaikan dan dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. *Youtube* sebagai media sosial yang populer saat ini dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Jepang. *Youtube* memiliki keunggulan tersendiri dimana dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan tidak monoton, serta akses yang mudah dan tidak terbatas oleh waktu dan ruang sehingga memudahkan siswa untuk memperoleh pembelajaran. *Youtube* juga memiliki bentuk tampilan yang lebih nyata dan menarik sehingga membuat siswa tidak mudah bosan.

Keunggulan-keunggulan inilah yang menginspirasi peneliti untuk menyusun video pembelajaran bahasa Jepang yang ditujukan bagi siswa pada umumnya, dan siswa SMAN 10 Malang pada khususnya. Media pembelajaran yang disusun oleh adalah sebuah video pembelajaran yang diunggah melalui *Youtube*. Video ini berisi materi pembelajaran bahasa Jepang yang telah disesuaikan dengan kurikulum

yang digunakan di tingkat SMA, yaitu menggunakan silabus yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menyusun media pembelajaran melalui *Youtube* ini adalah pemilihan materi yang akan dimasukkan ke dalam video melalui bahan ajar acuan yang sesuai, penyusunan *story board* yang mencakup alur dari video pembelajaran yang terdiri dari tampilan audio dan visualnya, proses pembuatan video dan finalisasinya yaitu mengunggah video yang telah disusun melalui *Youtube*.

1. Pemilihan Materi

Materi yang akan dimasukkan ke *Youtube* dipilih dari beberapa buku bahasa Jepang yang digunakan di SMA, antara lain Nihongo 1, Nihongo 2, Kira-kira Nihongo dan lain sebagainya. Materi kemudian di *breakdown* menjadi beberapa bagian yaitu *atarashii kotoba* (kosakata baru), *bunpou* (pola kalimat), *renshuu* (latihan), *kaiwa* (percakapan). Setelah materi ditentukan, maka tahap berikutnya adalah mencari gambar yang sesuai untuk kosakata yang akan diajarkan dan dicantumkan dalam video.

2. Penyusunan Story Board

Setelah materi siap, tahapan berikutnya adalah menyusun *story board* agar materi yang disampaikan bisa runtut sesuai yang diinginkan. *Story board* mencakup alur dari video pembelajaran yang akan disusun. Adanya *story board* juga memudahkan saat proses pembuatan video dan perekaman audio untuk dimasukkan ke dalam video. *Story board* ini disusun dalam tiga tahapan yaitu *opening* (pembukaan), *content* (isi) dan *closing* (penutup). Dalam setiap tahapannya, akan dituliskan tampilan visual dan audio yang akan muncul di dalam video. Contoh tampilan dari *story board* adalah sebagai berikut.

Gambar 1 Contoh *storyboard* yang digunakan dalam menyusun video pembelajaran

TAHAP	AUDIO	VISUAL
<i>Opening</i> (Pembukaan)	- Suara musik (backsound)	- Video Guru memberi salam dan menyebutkan tema video kali ini (Slide 1) - Video tentang tujuan pembelajaran (Slide 2) - Video tentang <i>timeline</i> belajar (Slide 3)
<i>Content</i> (Isi)	- Suara guru menjelaskan judul <i>atarashii kotoba</i> - Suara guru dan <i>Native speaker</i> menjelaskan kosakata (bagian 1) - Suara guru dan <i>Native speaker</i> menjelaskan kosakata (bagian 2)	KOSAKATA BARU (ATARASHII KOTOBA) - Video Judul <i>Atarashii Kotoba</i> (Slide 4) - Video Kosakata kegiatan (bagian 1): <i>aimasu, oyogimasu, eiga wo mimasu</i> (Slide 5) - Video Kosakata kegiatan (bagian 2): <i>sanposhimasu, kaimono shimasu, geemu wo shimasu</i> (Slide 6)

3. Pembuatan Video

Saat *story board* sudah selesai disusun, maka tahapan berikutnya adalah pembuatan video. Beberapa aplikasi pendukung digunakan dalam pembuatan video pembelajaran bahasa Jepang ini, yaitu antara lain *ms. power point*, *voice recorder* dan *camtasia 2018*. Tahapannya adalah membuat slide materi di *ms. power point* untuk kemudian di ekspor menjadi video, merekam audio untuk dimasukkan ke dalam video melalui *voice recorder* dan tahapan terakhirnya adalah menggabungkan video dan audio melalui aplikasi *camtasia 2018*. Pengisi suara dalam video yang disusun juga dibantu oleh *Native Speaker*. Pada tahapan terakhir ini ditambahkan juga *backsound* dan transisi agar video yang disusun lebih menarik. Video yang dihasilkan berupa *slide* beranimasi yang dilengkapi audio.

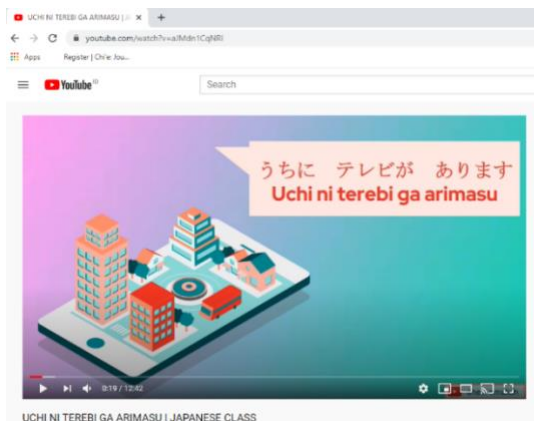
4. Mengunggah Video ke Youtube

Setelah video selesai disusun, tahapan berikutnya adalah mengunggah video tersebut ke *Youtube* agar siswa bisa mengakses dan melihatnya secara mandiri. *Link* dari video pembelajaran yang disusun guru bisa disampaikan kepada siswa melalui *google classroom* dan *whatsapp group*.

Dengan memberikan materi melalui media *Youtube*, problem belajar dari rumah (BDR) bisa teratasi dimana siswa bisa belajar secara mandiri dan bisa mengulanginya kapanpun mereka menginginkannya. Melalui media *Youtube* ini diharapkan minat siswa dalam belajar menjadi meningkat karena bisa belajar melalui media yang menarik dan menyenangkan. Contoh video

pembelajaran bahasa Jepang yang telah di unggah ke *Youtube* adalah sebagai berikut.

Gambar 2 Pembelajaran bahasa Jepang melalui media *Youtube* tema Uchi



Gambar 3 Pembelajaran bahasa Jepang melalui media *Youtube* tema Shumi



Hasil Angket

Angket dalam penelitian ini berbentuk pertanyaan tentang bagaimana pendapat siswa dalam belajar bahasa Jepang selama kegiatan BDR dengan menggunakan media *Youtube*. Angket yang diberikan kepada siswa berupa pernyataan untuk mengetahui sejauh mana minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan media *Youtube*. Angket berupa pernyataan tertutup berisi sepuluh pernyataan mengenai minat dan penilaian terhadap media *Youtube* serta lima alternatif jawaban berdasarkan skala Likert, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju

dan sangat tidak setuju. Siswa diminta mengisi angket ini melalui *Google Form*. Angket tersebut diberikan kepada siswa setelah proses kegiatan pembelajaran dilakukan.

Untuk mempermudah dalam mendeskripsikan data hasil penelitian, digunakan kriteria tertentu yang mengacu pada frekuensi. Penggunaan skor kategori ini digunakan sesuai dengan lima kategori skor yang dikembangkan dalam skala likert dan digunakan dalam penelitian ini. Adapun kriteria yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Tabel Analisis data deskriptif

Jawaban	Keterangan
0% - 19.99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39.99%	Tidak Setuju
40% - 59.99%	Cukup
60% - 79.99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

Berikut adalah hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media *Youtube* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang selama kegiatan BDR.

Tabel hasil angket respon siswa

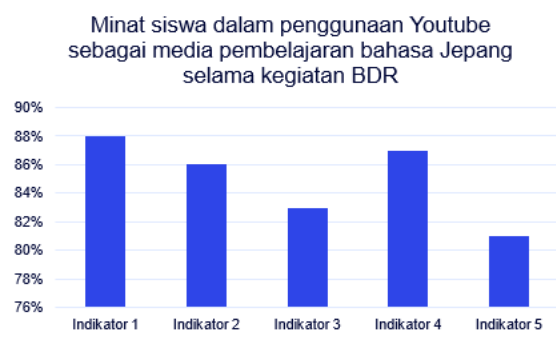
Minat Siswa dalam penggunaan media <i>Youtube</i> sebagai media pembelajaran bahasa Jepang selama kegiatan BDR								
No	Sub Indikator	Alternatif Jawaban					Total	Rata-rata
		SS	S	CS	TS	STS		
1	Bisa mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dengan baik dengan menggunakan media <i>Youtube</i>	59	96	8	0	0	707	86%
2	Ketertarikan terhadap pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan media <i>Youtube</i>	59	94	9	1	0	700	86%
3	Pemahaman materi bahasa Jepang yang disampaikan dengan media <i>Youtube</i>	44	97	21	1	0	673	83%
4	Minat terhadap Pembelajaran bahasa Jepang dengan media <i>Youtube</i>	68	84	11	0	0	709	87%
5	Motivasi belajar dalam Pembelajaran bahasa Jepang dengan media <i>Youtube</i>	33	103	26	1	0	657	81%
Rata-rata prosentase skor								84%

Pada tabel di atas terlihat analisis hasil angket ibahwa isebanyak i86% iresponden imenyatakan ibisa imengikuti ipembelajaran ibahasa iJepang idengan ibaik, i86% iresponden imemiliki iketertarikan iterhadap ipembelajaran ibahasa iJepang idengan imenggunakan imedia i*Youtube*, i83% iresponden imemahami imateri ibahasa iJepang iyang idisampaikan idengan imedia i*Youtube*, i87% iresponden imemiliki iminat terhadap pembelajaran bahasa Jepang

dengan media *Youtube* dan 81% responden memiliki motivasi belajar yang baik dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan media *Youtube*.

Secara lebih jelas, prosentase minat siswa dalam penggunaan media *Youtube* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang selama kegiatan BDR dapat dilihat pada diagram berikut ini.

Gambar 4 Diagram minat siswa dalam penggunaan *Youtube* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang selama kegiatan BDR



Berdasarkan indikator pernyataan di dalam angket, nilai rata-rata dari minat siswa dalam penggunaan media *Youtube* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang selama kegiatan BDR adalah sebesar 84% atau berada pada kriteria sangat tinggi. Artinya sebagian besar siswa memiliki minat yang sangat tinggi terhadap penggunaan media *Youtube* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang selama kegiatan BDR.

Bagian berikutnya adalah analisis hasil angket terkait bagaimana respon siswa mengenai media *Youtube* yang dihasilkan pada penelitian ini. Berikut adalah hasil angket respon siswa terkait minat siswa terhadap media *Youtube* yang telah disusun.

Tabel hasil angket respon siswa

No	Sub Indikator	Alternatif Jawaban					Total	Rata-rata
		SS	S	CS	TS	STS		
1	Media pembelajaran bahasa Jepang melalui <i>Youtube</i> memiliki tampilan yang menarik	75	87	1	0	0	726	89%
2	Tampilan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran bahasa Jepang dengan <i>youtube</i> jelas dan menarik	71	89	3	0	0	720	88%
3	Audio/ suara di dalam media pembelajaran bahasa Jepang dengan <i>youtube</i> jelas terdengar	77	87	3	0	0	726	89%
4	Teks di dalam media pembelajaran bahasa Jepang dengan <i>Youtube</i> mudah di baca	59	98	5	1	0	704	86%
5	Penggunaan warna di dalam media pembelajaran bahasa Jepang dengan <i>Youtube</i> sudah baik	74	88	1	0	0	725	89%
Rata-rata prosentase skor								88%

Pada tabel di atas terlihat hasil analisis angket bahwa 89% responden menyatakan bahwa media pembelajaran bahasa Jepang melalui *Youtube* memiliki tampilan yang menarik, 88% responden menyatakan tampilan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran bahasa Jepang dengan *Youtube* jelas dan menarik, 89% responden menyatakan audio atau suara di dalam media pembelajaran bahasa Jepang dengan *Youtube* jelas terdengar, 86% responden menyatakan teks di dalam media pembelajaran bahasa Jepang dengan *Youtube* mudah di baca dan 89% responden menyatakan penggunaan warna di dalam media pembelajaran bahasa Jepang dengan *Youtube* sudah baik.

Secara lebih jelas, prosentase hasil angket respon siswa terkait tanggapan siswa terhadap media *Youtube* yang telah disusun dapat dilihat pada diagram berikut ini.

Gambar 5 Diagram tanggapan siswa terhadap media *Youtube* yang telah disusun sebagai media pembelajaran bahasa Jepang selama kegiatan BDR



Berdasarkan indikator pernyataan di dalam angket, nilai rata-rata dari respon siswa terkait penilaian siswa terhadap media *Youtube* yang telah disusun adalah sebesar 88% atau berada pada kriteria sangat tinggi. Artinya sebagian besar siswa memiliki respon yang sangat positif terhadap media *Youtube* yang telah digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang selama kegiatan BDR.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dari pelaksanaan dua kali tes secara daring melalui aplikasi *Quizizz*. Tes berjumlah 20 (dua puluh) butir soal dimana untuk setiap soal diberikan bobot 5 (lima). Dari dua hasil belajar ini, berapa banyak siswa yang memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Hasil belajar siswa ke-1

Hasil belajar siswa ke-1 ini akan disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil belajar siswa ke-1

No	Kelas	Jumlah Siswa dengan nilai diatas KKM(f)	Jumlah Total Siswa
1	XI MIPA 1	25	34
2	XI MIPA 2	29	32
3	XI MIPA 3	21	32
4	XI MIPA 4	22	33
5	XI MIPA 5	19	33
Total		116	163
Total Prosentase nilai diatas KKM		71%	

Pada tabel di atas terlihat bahwa terdapat 116 siswa yang memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimum atau sebesar 71%.

Hasil belajar siswa ke-1 tersebut diperoleh melalui tes secara daring setelah mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dengan media *Youtube* untuk pemberian materi dan *Google Classroom* sebagai aplikasi pendukung. Setelah diberikan pembelajaran bahasa Jepang sampai kompetensi dasar (KD) 1 yaitu tema *Uchi* (rumah) selesai, diadakan *post test* secara daring dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Hasil belajar siswa ke-2

Hasil belajar siswa ke-2 diperoleh melalui tes secara daring setelah mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dengan media *Youtube* untuk pemberian materi dan *Google Classroom* sebagai aplikasi pendukung. Setelah diberikan pembelajaran bahasa Jepang sampai kompetensi dasar (KD) 2 yaitu tema *Shumi* (hobi) selesai, diadakan *post test* secara daring dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hasil belajar siswa ke-2 ini akan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil belajar siswa ke-2

No	Kelas	Jumlah Siswa dengan nilai diatas KKM(f)	Jumlah Total Siswa
1	XI MIPA 1	30	34
2	XI MIPA 2	31	32
3	XI MIPA 3	28	32
4	XI MIPA 4	27	33
5	XI MIPA 5	29	33
Total		145	163
Total Prosentase nilai diatas KKM		89%	

Pada tabel di atas terlihat bahwa terdapat 116 siswa yang memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimum atau sebesar 71%.

Dari kedua hasil belajar di atas, dapat dilihat bahwa telah ada peningkatan hasil belajar

siswa selama pembelajaran Bahasa Jepang melalui media *Youtube*. Pada tes pertama, jumlah siswa yang nilai bahasa Jepangnya diatas KKM adalah sejumlah 116 atau sebesar 71%. Sedangkan pada tes kedua, jumlah siswa yang nilai bahasa Jepangnya diatas KKM adalah sejumlah 145 atau sebesar 89%. Hal ini terjadi karena sebagian besar siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran bahasa Jepang dengan media *Youtube* dan lebih memahami materi yang disampaikan melalui media *Youtube*.

Secara umum penggunaan media pembelajaran *Youtube* diharapkan dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa dalam menyerap materi yang disampaikan. Dengan munculnya berbagai variasi media pembelajaran diharapkan juga dapat mempermudah pengajar dan siswa dalam proses belajar-mengajar. Jika di awal pandemi Covid-19, peneliti hanya memberikan materi bahasa Jepang melalui modul, maka dengan adanya media *Youtube* ini dapat mempermudah pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran terhadap pemahaman materi. Perbedaannya kalau pada pembelajaran sebelumnya siswa hanya bisa membaca secara manual modul bahasa Jepang yang diberikan, berbeda pada penggunaan *Youtube* sebagai media pembelajaran dimana selain siswa bisa membaca materinya, mereka bisa melihatnya secara audio visual.

Biasanya di setiap pertemuan pengajar akan menyampaikan materi berupa modul dalam format pdf. Dengan media *Youtube*, pembelajaran bahasa Jepang menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dimana siswa dapat melihat tayangan materi pembelajaran bahasa Jepang secara audio visual dan bisa mengulanginya kapanpun saat mereka butuhkan. Dengan adanya praktik literasi digital ini, proses membaca materi akan menjadi sebuah pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, media *Youtube* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

SIMPULAN

SMAN 10 Malang mulai menerapkan kegiatan belajar dari rumah (BDR) sejak terbitnya surat edaran dari pemerintah berkaitan dengan adanya pandemi Covid-19. Menjawab tantangan tersebut, digunakan *Youtube* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Pemilihan *Youtube* sebagai media pembelajaran, didasarkan pada banyaknya kelebihan yang dimiliki oleh *Youtube*.

Pemanfaatan *Youtube* dalam pembelajaran bahasa Jepang memiliki beberapa tahapan penyusunan, yaitu pemilihan materi, penyusunan *story board*, proses pembuatan video dan mengunggah video yang telah disusun melalui *Youtube*. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan di kelas XI MIPA SMA Negeri 10 Malang selama kegiatan belajar dari rumah (BDR) melalui angket respon siswa dan hasil tes, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap penggunaan *Youtube* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang selama kegiatan BDR serta *Youtube* dapat memberikan hasil belajar siswa yang baik pada mata pelajaran bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Suryadi. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. Sukabumi: CV Jejak.
- Albahlal, F.S. (2019). *The impact of YouTube on improving secondary school students' speaking skills: English language teachers' perspectives*. Journal of Applied Linguistics and Language Research, 6(2), 1-17.
- Burgess, J., & Green, J. (2009). *Digital Media and Society Youtube: Online Video and Participatory Culture*. Polity press.
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, Andi Subhan. (2016). *Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassar vidgram 123*. Jurnal Komunikasi Kareba, 5(2).
- Hayes, Jeihan Desira. (2019). *Keefektifan Media Youtube Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi (Peserta Didik Kelas VII SMP Putri AL-AZHAR Pasuruan)*. Jurnal Balapa, 5 (2), 1-10.
- Jackman, W. M. (2019). *YouTube usage in the university classroom: An argument for its pedagogical benefits*. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 14(9), 157-166.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Jayani, D.H. (2019). *Indonesia Peringkat Kelima Dunia dalam Jumlah Pengguna Internet*. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/11/indonesia-peringkat-kelima-dunia-dalam-jumlah-pengguna-internet>
- Maziriri, E. T., Gapa, P., & Chuchu, T. (2020). *Student Perceptions Towards the use of YouTube as An Educational Tool for Learning and Tutorials*. *International Journal of Instruction*, 13(2), 119-138
- Riyanto, A. D. (2020). *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2020*. Diakses dari <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020/>
- Setiadi, Erik Fahron. Azmi, Alia, & Indrawadi, Junaidi. (2019). *Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milineal*. *Jurnal Of Civic Education*, 2 (4), 313-323.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID*. (2020). Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id>
- Suwarno, Muji. (2017). *Potensi Youtube Sebagai Sumber Belajar Matematika*. *Mathematics Education Journal*, 1 (1), 1-7.