



Penerapan Skill Abad 21 dalam Pembelajaran Bahasa Jepang secara Online di SMA

Aisyatun Nafisah^{1✉} Febi Ariani Saragih^{2✉}

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya, Indonesia

email: ais.nfsh@student.ub.ac.id¹, emiwk74@ub.ac.id²

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juni 2021

Disetujui September 2021

Dipublikasikan Oktober 2021

Keywords:

Application; 21st Century Skills; Japanese Language Online Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan skill abad 21 dalam pembelajaran bahasa Jepang secara online di SMA, serta permasalahan yang muncul dalam pelaksanaannya. Pengamatan mengenai proses pembelajaran bahasa Jepang dengan menerapkan skill abad 21 ini dikaji menggunakan teori pembelajaran abad 21 dalam pembelajaran *online* di SMA serta peran guru abad 21. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan desain penelitian *classroom research*. Teknik pengumpulan data berupa observasi *non participant*, wawancara terbuka serta dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru telah menerapkan skill abad 21 dalam pembelajaran bahasa Jepang secara online dengan menggunakan model pembelajaran *flipped learning* untuk tema transportasi yang dilaksanakan secara *synchronous* dan *asynchronous*. Guru telah menerapkan skill komunikasi, berpikir kritis dan kreatif sesuai dengan masing-masing indikator aspek pembelajaran yang terdiri dari aspek pengenalan topik, kosakata dan pola kalimat, menyimak, serta berbicara. Sementara pada keterampilan kolaborasi, pembelajaran bahasa Jepang terlihat belum maksimal dikarenakan tidak adanya kegiatan berkelompok, sehingga guru hanya bisa menerapkan beberapa indikator pada setiap aspek pembelajaran yaitu pada aspek pengenalan topik dan pengenalan kosakata.

Abstract

This study aims to see the implementation of the 21st-century skills of Japanese online learning in Senior High School and the problems that arise in the implementation. This observation of the Japanese language learning process with implementation of the 21st-century skills is conducted by using the learning theory of the 21st century and the role of 21st-century teachers. The research method used in this study is descriptive qualitative with the design of the research classroom. The data collection technique is in the form of non-participant observation, open interview, and documentation. The finding of this study shows that the teachers have applied 21st-century skills of Japanese online learning by using the flipped learning model of transportation theme that is implemented synchronously and asynchronously. The teachers have implemented the skills of communication and critical and creative thinking based on each indicator of the learning aspects consisting of topic introduction, vocabulary and sentence pattern, listening, and speaking aspect. While in collaboration skills, the Japanese language learning has not been maximized due to the absence of group activities. The teachers can only implement a few indicators to each learning aspect, such as topic introduction and vocabulary recognition.

© 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

Dalam pengembangan Kurikulum 2013, Kemendikbud memiliki tiga konsep pendidikan salah satunya yaitu pengembangan Keterampilan Pembelajaran abad 21 atau 21st Century Learning Skills (Trilling & Fadel, 2009) dalam rangka mencetak generasi muda Indonesia yang mampu berkarya dan berinovasi menghadapi tantangan global. Skill dalam pembelajaran abad 21 salah satunya meliputi keterampilan belajar dan berinovasi yang terdiri dari: (1) Communication atau kemampuan komunikasi dapat digunakan untuk mengutarakan ide-ide baik saat berdiskusi di dalam atau di luar kelas, maupun saat menulis pada sebuah karangan; (2) Collaboration atau kemampuan kolaborasi yaitu sebuah keahlian yang dimiliki seseorang agar mampu bekerja sama dan saling bersinergi dengan berbagai pihak serta bertanggungjawab dengan diri sendiri dan orang-orang disekitarnya; (3) Critical Thinking atau berpikir kritis diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengkritisi kejadian-kejadian yang ada disekitarnya, kemudian kejadian tersebut dinilai dari sudut pandang serta diposisikan dari kondisi yang tidak tepat menjadi kondisi yang berpihak kepadanya; (4) Creativity atau kemampuan berpikir kreatif yaitu peserta didik juga harus dibekali dengan kemampuan ini agar memiliki daya saing dan peluang besar untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Sehingga keterampilan belajar dan berinovasi tersebut penting dimiliki dan dikuasai peserta didik untuk mencapai keberhasilan dalam menghadapi tantangan kehidupan pada abad 21.

Di Indonesia, skill abad 21 dalam pendidikan juga ditandai dengan adanya kurikulum 2013 dengan berbagai perbaikan, perubahan serta penyempurnaan pada standar isi, proses serta penilaian. Pada standar proses, pendekatan saintifik seharusnya digunakan dan diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran di kelas yang terdiri dari mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan (5M) serta siswa sebagai pusat kegiatan pembelajaran atau disebut dengan student center learning (SCL). Selain itu, peran pendidik tidak hanya menjadi seorang pemberi materi atau pengajar saja melainkan memiliki peran untuk menjadi fasilitator. Sehingga, cara mengajar pendidik perlu ikut berubah yaitu

dapat memilih berbagai macam model pembelajaran yang menyenangkan dengan memperhatikan prinsip pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 diartikan sebagai pembelajaran yang berintegrasi terhadap kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap serta terhadap kemampuan literasi dan penguasaan teknologi. Menurut Kemendikbud (2017:4), keterampilan-keterampilan itu dapat berkembang melalui berbagai macam model pembelajaran berbasis aktivitas yang dapat disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan materi pembelajaran. Ada beberapa model pembelajaran yang layak untuk diaplikasikan dan banyak di implementasikan dalam pembelajaran abad 21 adalah PjBL (Project Based Learning), Inquiry Based Learning, Active Learning dan Flipped Learning.

Pembelajaran abad 21 dalam mata pelajaran bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas berpedoman pada kurikulum 2013 yang berbasis HOTS. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa asing yaitu agar peserta didik sejak dini mengenal bahasa dan budaya di dunia serta untuk menghadapi globalisasi di era abad 21. Penerapan HOTS yang telah dilakukan secara benar dan sesuai dengan tujuan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang akan memberikan keuntungan bagi peserta didik saat berhadapan dengan soal-soal yang menguji peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi atau HOTS. Pentingnya berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran juga ditunjukkan pada penelitian Murray (2011:210) yang menyatakan bahwa saat peserta didik berpikir tingkat tinggi maka dirinya dapat memutuskan hal yang akan dilakukan dan hal yang dipercayai, ide-ide baru dapat diciptakan, suatu prediksi dapat dibuat serta dapat memecahkan sebuah permasalahan.

Namun pada kenyataannya yang terjadi saat ini, akibat dari pandemi covid-19 proses belajar mengajar di sekolah dilakukan secara online. Sehingga pihak sekolah, guru serta siswa belum mempersiapkan dengan baik. Hal itu dapat diketahui saat peneliti mengikuti kegiatan Program Pengenalan dan Pengelolaan Pembelajaran (P4) di salah satu SMA di Batu, pengajar bahasa Jepang sekolah tersebut masih mengalami kesulitan akibat dari tidak dibiasakannya peserta didik untuk diterapkan pembelajaran HOTS di kelas dan

akhirnya guru memberikan pengajaran dengan metode ceramah. Selain itu, kesulitan lainnya yang dihadapi adalah guru cenderung fokus kepada penuntasan kurikulum tetapi waktu pembelajaran menjadi berkurang, sehingga guru tidak dapat memenuhi beban jam mengajarnya (Kemendikbud, 2020).

Penelitian tema sejenis dengan tema peneliti yaitu jurnal yang ditulis oleh Takeda Izumi dengan judul “Project-Based Learning with 21st Century Skills for the Japanese Language Classroom” yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat memungkinkan siswa untuk berpikir kreatif dan kritis serta cenderung menciptakan situasi yang mengharuskan untuk berkolaborasi dan memiliki rasa tanggungjawab yang lebih besar untuk tugas yang diberikan. Selain itu, penelitian dengan tema sejenis lainnya yaitu penelitian oleh Suastini, Mardani, dan Hermawan dengan judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis 4C oleh Guru Bahasa Jepang Di SMA Negeri 2 Semarang” menyatakan bahwa guru bahasa Jepang sudah berusaha menerapkan 4 skill abad 21 dengan baik dan optimal. Hal itu dikarenakan pada kegiatan berpikir kritis belum sepenuhnya dilakukan dengan efektif akibat dari sebagian siswa kurang aktif yaitu terlihat dari sikap siswa yang kurang bertanya terkait materi dan cenderung menunggu pertanyaan dari guru. Sehingga dapat dikatakan bahwa selama ini skill abad 21 dijalankan secara secara luar jaringan juga masih ditemukan beberapa macam kendala. Maka dari itu, peneliti semakin tertarik untuk mengetahui bagaimana penerapan skill abad 21 dalam pembelajaran bahasa Jepang secara online di SMA.

KAJIAN PUSTAKA

Karakteristik Pembelajaran Abad 21

Skill abad 21 merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap pembelajar agar berhasil menghadapi tantangan, permasalahan, kehidupan dan karir di abad 21. Nasional Education Association telah mengidentifikasi skill abad 21 sebagai skill 4Cs atau “The 4Cs” yang meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. (1) Skill berpikir kritis merupakan keterampilan untuk melakukan berbagai analisis, penilaian, evaluasi, rekonstruksi, pengambilan keputusan yang mengarah pada tindakan yang

rasional dan logis (King, et al., 2010); (2) Kreativitas merupakan skill untuk menemukan hal baru yang belum ada sebelumnya, bersifat orisinal, mengembangkan berbagai solusi baru untuk setiap masalah, melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, bervariasi, dan unik (Leen, et al., 2014); (3) Skill komunikasi merupakan skill untuk mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, ataupun informasi baru, baik secara tertulis maupun lisan; serta (4) skill kolaborasi merupakan skill bekerja bersama secara efektif dan menunjukkan rasa hormat kepada anggota tim yang beragam, melatih kelancaran dan kemauan dalam membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama (Greenstein, 2012).

Dari 4 skill abad 21 yang telah disebutkan memiliki hubungan dengan uji publik Kurikulum 2013 yang menyebutkan tentang pergeseran paradigma belajar dengan mempertimbangkan beberapa ciri abad 21 dan model pembelajaran yang menyesuaikan.

Tabel 1. Ciri Abad 21 dan Model Pembelajaran
Sumber: Kemendikbud, 2012

Ciri Abad 21	Model Pembelajaran
Informasi	Pembelajaran diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu.
Komputasi	Pembelajaran diarahkan untuk mampu merumuskan masalah (menanya), bukan hanya menyelesaikan masalah (menjawab).
Otomasi	Pembelajaran diarahkan untuk melatih berfikir analitis (pengambilan keputusan) bukan berpikir mekanistik.
Komunikasi	Pembelajaran menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa pergeseran paradigma pembelajaran abad 21 juga harus berlaku pada beberapa praktik pembelajaran dimana pembelajaran lama harus seimbang dengan pembelajaran baru. Pembelajaran baru yang dimaksud yaitu memperoleh skill 4C dengan tujuan tidak hanya mempersiapkan siswa untuk menerapkan keterampilan, tetapi juga untuk membawa kompetensi melalui kesadaran global untuk karir masa depan dan pengalaman hidup. Hal itu berhubungan dengan peran guru abad 21 dalam proses pembelajaran dengan menerapkan skill abad 21 yang menurut Trilling (2009) disebut dengan masa pengetahuan.

Peran Guru Abad 21

Pada masa pengetahuan atau knowledge age, pembelajaran didefinisikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya guru untuk memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Hal itu diperkuat dengan tuntutan dunia Internasional terhadap tugas guru abad 21 yang tidak ringan yaitu guru diharapkan mampu dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang bertumpu dan melaksanakan pilar belajar yang dianjurkan oleh Komisi Internasional UNESCO untuk pendidikan yaitu learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together (Daryanto & Syaiful Karim, 2017:6).

Berdasarkan empat pilar yang telah disebutkan di atas, dapat diuraikan sebagai berikut: (1) guru tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan sebagai produk, tetapi yang utama adalah sebagai proses dan harus memahami disiplin ilmu pengetahuan yang ditekuni sebagai way of knowing; (2) guru harus mengenal peserta didik dan karakteristiknya sebagai pribadi yang sedang dalam proses perkembangan, baik secara pemikiran, perkembangan sosial dan emosional, maupun perkembangan moralnya; (3) guru harus memahami pendidikan sebagai proses pembudayaan sehingga memilih model belajar dan sistem evaluasi yang

memungkinkan terjadinya proses sosialisasi berbagai kemampuan, nilai, sikap, dalam proses mempelajari berbagai disiplin ilmu; (4) guru berperan sebagai yang memiliki hubungan dengan aktivitas pengajaran dan administrasi pendidikan, diri pribadi, dan sudut pandang psikologis. Guru abad 21 bukanlah guru yang mahir dalam setiap topik dalam kurikulum, namun harus menjadi ahli dalam mencari tahu bersama-sama dengan siswa, bagaimana melakukan sesuatu, serta mencari tahu bagaimana menggunakan sesuatu untuk melakukan sesuatu yang baru, khususnya dalam proses pembelajaran.

Alur Pembelajaran Bahasa Jepang

Suatu pembelajaran pasti memiliki alur atau urutan masing-masing agar lebih sistematis dan memudahkan pengajar dalam pembelajaran, demikian pula dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa Jepang juga memiliki alur agar pembelajaran dapat tersampaikan secara sistematis dan benar. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang menurut para ahli secara umum dibagi menjadi beberapa tahap yaitu dalam Danasasmita (2019:18-21), antara lain pengantar atau tahapan awal atau dounyuu, latihan dasar atau kihon renshuu, latihan penerapan atau ouyourenshuu yang memiliki tujuan agar pembelajar dapat menggunakan kosakata, pola kalimat, ungkapan atau percakapan yang diajarkan, serta simpulan pembelajaran atau matome yang berarti mengulas kembali. Sedangkan alur pembelajaran bahasa Jepang menurut Japan Foundation yaitu meliputi pengantar, pengenalan kosakata dan pola kalimat, latihan penerapan serta kesimpulan.

Berdasarkan alur pembelajaran bahasa Jepang yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa alur pembelajaran bahasa Jepang secara umum terdiri dari pengantar atau pendahuluan, inti yang terdiri dari pengenalan kosakata dan pola kalimat serta latihan soal, serta penutup atau kesimpulan. Sehingga pada penelitian ini, alur kegiatan pembelajaran yang digunakan terdiri dari tiga kegiatan, yaitu pendahuluan atau pengenalan topik, inti yang terdiri dari kosakata, pola kalimat, menyimak dan berbicara, serta penutup yang selanjutnya kegiatan pembelajaran tersebut dikaitkan dengan keterampilan 4C yang telah dijelaskan sebelumnya.

Pembelajaran Bahasa Jepang Online

Akibat pandemi covid-19, pembelajaran di Indonesia menerapkan pembelajaran dalam jaringan atau online, tidak terkecuali pembelajaran bahasa Jepang. Pembelajaran daring ini juga dijadikan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Menurut Nakayama dan Yamamoto (2007) mengungkapkan bahwa dari semua literatur dalam e-learning mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online. Hal tersebut dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. Penggunaan teknologi mobile mempunyai peranan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh. Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, Schoology, dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp.

Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi secara langsung/synchronous dan secara tidak langsung/asynchronous. Synchronous Learning merupakan metode pembelajaran berupa percakapan online dan konferensi video dengan alat pembelajaran yang digunakan secara real-time, seperti instant messaging yang memungkinkan siswa dan guru bertanya serta menjawab pertanyaan dengan segera dan sinkron (dalam waktu bersamaan). Dibandingkan dengan belajar sendiri, peserta didik dapat berinteraksi dengan peserta didik lain dan juga pengajar selama pelajaran berlangsung. Manfaat utamanya yaitu memungkinkan siswa untuk menghindari perasaan terisolasi dalam berkomunikasi dengan orang lain selama proses pembelajaran. Namun synchronous learning tidak fleksibel dalam hal waktu yaitu peserta didik harus menyisihkan waktu tertentu untuk menghadiri sesi pengajaran secara langsung (live) atau kursus online secara real-time. Selain itu, synchronous learning tidak ideal bagi seseorang yang sudah memiliki jadwal yang sibuk atau padat.

Sedangkan Asynchronous Learning adalah metode pembelajaran yang dilakukan ketika peserta didik atau pengajar sedang offline serta kursus dan komunikasi yang disampaikan melalui email dan pesan yang diposting di forum komunitas. Dalam hal ini, peserta didik biasanya akan menyelesaikan pelajaran mereka sendiri dan hanya menggunakan internet sebagai alat pendukung dibandingkan harus online pada waktu tertentu hanya semata-mata untuk kelas interaktif. Namun, beberapa dari peserta didik mungkin tidak memiliki motivasi untuk melakukan pembelajaran mereka sendiri akibat minimnya peserta didik tidak menerima manfaat yang signifikan dari alat asynchronous learning. Asynchronous learning juga dapat menyebabkan perasaan terisolasi, karena tidak ada lingkungan pendidikan yang nyata dan interaktif.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan desain penelitian yaitu Classroom Research yang memiliki arti suatu penelitian kelas yang bertujuan untuk menjelaskan berbagai hal terkait pengajaran dan pembelajaran tanpa melakukan perlakuan dan tindakan perbaikan (Asyraf, 2011:20). Classroom Research dipilih karena sesuai dengan penelitian ini yaitu suatu penelitian kelas yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan skill abad 21 pada pembelajaran bahasa Jepang secara online di SMA. Teknik pengumpulan data berupa observasi non participant yang dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, wawancara terbuka kepada pengajar bahasa Jepang dan siswa, serta dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan pertanyaan yang disusun berdasarkan kisi-kisi teori skill abad 21, alur kegiatan model pembelajaran abad 21, peran guru abad 21 serta permasalahan dalam proses pembelajarannya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data lapangan berupa model Miles and Huberman (Sugiyono, 2018:295) yang memiliki arti analisis tersebut dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data pada jangka waktu tertentu serta aktivitasnya dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga selesai. Dalam penelitian ini, digambarkan secara menyeluruh kegiatan pembelajaran bahasa Jepang di SMA secara online

dengan menerapkan skill abad 21 yang selanjutnya hasil penelitian tersebut akan ditelaah, dikaji serta disimpulkan sesuai dengan tujuan dan kegunaannya. Jenis validasi data yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah triangulasi teknik yang merupakan teknik validasi dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda yaitu dari data observasi kemudian data tersebut dikonfirmasi dengan wawancara dan dokumentasi. Untuk validasi instrument pengumpulan data, peneliti memilih validator yang sudah kompeten pada bidangnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Jepang pada salah satu SMA di Malang, dapat diketahui bahwa aktivitas di kelas saat pembelajaran telah terlaksana dengan menerapkan skill abad 21 (4C). Pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran abad 21 terdiri dari guru mengadakan pembelajaran secara asynchronous dengan mengunggah materi pada google classroom serta berinteraksi dengan siswa melalui whatsapp group dan synchronous melalui google meet yang bertujuan untuk mengulas lebih dalam mengenai pembelajaran tema transportasi. Pada kegiatan tersebut, terdapat penerapan skill abad 21 khususnya 4C pada setiap aspeknya. Adapun analisis skill 4C pada pembelajaran materi transportasi akan dijabarkan sebagai berikut:

Communication Skill (C1)

Skill komunikasi menurut Hosnan (2014:87) yaitu keterampilan yang menuntut peserta didik untuk mampu berkomunikasi secara efektif dalam bentuk lisan, tertulis, dan penggunaan media. Skill komunikasi pada pembelajaran bahasa Jepang terlihat dalam seluruh aspek pembelajaran yang terdiri dari empat aspek yaitu pengenalan topik, kosakata dan ungkapan, menyimak, serta berbicara.

(1) Pada aspek pengenalan topik, guru menyampaikan topik pembelajaran tema transportasi supaya lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa menggunakan PPT. Selanjutnya, guru meminta salah satu siswa membaca judul pada PPT yang berbunyi 「なんでがっこうへいきますか」 dan siswa lain ditanya mengenai pendapatnya tentang judul yang telah dibacakan. Dari kegiatan tersebut, beberapa siswa

yang sudah mempelajari isi materi pada PPT yang telah diunggah sebelumnya oleh guru bisa menjawab maksud dari judul tersebut. Namun siswa lain menjawab beragam dari pertanyaan mengenai pemahaman judul materi yang ditampilkan pada PPT. Hal itu diperkuat oleh pernyataan siswa mengenai kesan pertama saat melihat judul materi. Berikut adalah pernyataan-pernyataan siswa:

“Saat pertama kali melihat judul nya saya belum memahami materi apa yang akan saya pelajari, karena pada gambar di judul tersebut tidak ada gambar transportasi hanya pesawat kertas, jadi saya kurang paham, apalagi kosakata bahasa jepang yang saya mengerti sangat minim sekali”

“awalnya bingung karena saya gabisa membaca hiragana, tapi setelah dijelaskan menjadi paham”

(Sumber: wawancara siswa.)

Maka dari itu untuk mempermudah dan menstimulus siswa mengenai topik pembelajaran, guru menyajikan gambar-gambar mengenai transportasi yang dapat digunakan oleh pelajar di Indonesia untuk pergi ke sekolah;

(2) Pada pembelajaran kosakata dan ungkapan, seluruh indikator telah dilaksanakan oleh guru yaitu guru menyajikan kosakata-kosakata materi transportasi menggunakan gambar atau foto. Setelah itu, siswa bersama-sama membaca kosakata yang ditampilkan. Dengan ditampilkannya gambar transportasi tersebut, memudahkan siswa memahami dan mengetahui transportasi dalam bahasa Jepang. Hal ini juga didukung dari jawaban-jawaban siswa atas pertanyaan peneliti terkait pemahaman kosakata.

“iya sangat membantu dan memudahkan, karena kosakata-kosakatanya disertai gambar transportasi nya”

“iyaa, memudahkan karena sudah ada gambar dan sebutan dalam bahasa Jepangnya”

“Sangat membantu kalau disertai gambar jadi lebih mudah mengingatnya”

(Sumber: Wawancara siswa.)

Dari jawaban-jawaban di atas, dapat diketahui hampir seluruhnya mengakui bahwa pengenalan kosakata dengan ditampilkan gambar memberi keuntungan dan memudahkan siswa dalam menghafal;

(3) Pada pembelajaran menyimak, siswa secara bersama-sama dan bergantian membaca teks percakapan yang disajikan guru sebagai langkah awal dalam menganalisis pola kalimat materi transportasi. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk

membaca kalimat tanya yang kemudian siswa menjawabnya dengan melihat dari gambar transportasi yang ditampilkan. Akan tetapi, kegiatan tersebut mengalami kendala dalam pemahaman siswa mengenai materi transportasi. Hal ini diungkapkan beberapa siswa melalui pernyataan terhadap pertanyaan peneliti terkait kendala dalam menganalisis pola kalimat pada teks percakapan yang disajikan oleh guru. Berikut pernyataan-pernyataan siswa.

“karena di slide selanjutnya saat kalimat yang percakapan itu, yang waktu meet saya disuruh baca, tidak ada teks nya hanya ada huruf hiragananya saja”

“ada, kendala saya yaitu belum hafal dan belum bisa baca tulisan hiragana, jadi saya kesulitan dalam membacanya”

(Sumber: wawancara siswa.)

Berdasarkan pernyataan siswa di atas, kendala utama yang dihadapi siswa saat diminta membaca teks percakapan oleh guru adalah belum hafal huruf hiragana. Hal itu menyebabkan siswa tidak secara mandiri bisa membaca melainkan harus dituntun guru;

(4) Pada aspek berbicara materi transportasi, guru menyajikan teks percakapan dengan materi 「なんでいきますか」 dan 「どのぐらいいきますか」, kemudian siswa diminta untuk secara bergantian berlatih membaca teks percakapan tersebut. Kegiatan berlatih membaca tersebut dibagi menjadi dua kegiatan yaitu bersama guru dan berpasangan dengan teman. Berdasarkan hasil reduksi dan disesuaikan dengan teori menurut Jonaedy (2018:31) mengenai indikator skill komunikasi adalah siswa mampu berkomunikasi, berinteraksi, atau menyampaikan gagasan baik secara lisan maupun tertulis. Maka diketahui bahwa, pada masing-masing aspek pembelajaran, guru bahasa Jepang telah menerapkan keterampilan komunikasi sesuai dengan masing-masing indikator aspek pembelajaran.

Collaboration Skill (C2)

Skill kolaborasi menurut Hosnan (2014:87) adalah keterampilan peserta didik untuk memiliki sikap bertanggung jawab, kerja sama dengan kelompok, dan kepemimpinan. Skill kolaborasi pada pembelajaran bahasa Jepang terlihat maksimal hanya dari beberapa aspek pembelajaran. Berikut akan dijabarkan pada masing-masing aspeknya:

(1) Pada pengenalan topik, guru tidak dapat maksimal mengaplikasikan seluruh indikator terutama tidak adanya kegiatan untuk siswa bekerjasama dengan kelompok mengenai topik yang disajikan oleh guru. Hal itu dikarenakan kondisi pembelajaran yang dilakukan secara daring. Sehingga indikator pada skill kolaborasi yang telah dilakukan guru hanya satu indikator yaitu guru melakukan kegiatan yang dapat memunculkan kepribadian siswa dengan kegiatannya berupa diskusi yaitu guru menanyakan kepada siswa transportasi atau kendaraan apa yang digunakan untuk pergi ke sekolah;

(2) Pada pembelajaran kosakata dan ungkapan, guru memberikan kegiatan berupa permainan word square dan masing-masing siswa diminta untuk menjawab dan mencari kosakata-kosakata transportasi dalam tabel word square. Dari permainan tersebut, peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai pendapat disisipkannya permainan dalam pembelajaran kosakata. Berikut adalah pernyataan-pernyataannya:

“menyenangkan, membuat proses pembelajaran tidak membosankan”

“jadi lebih mateng hafalannya, karena kan selain mencari kosakata nya juga memahami arti dari kata itu, belajar sambil bersenang senang tapi tetap masuk ilmunya”

(Sumber: wawancara siswa.)

Berdasarkan pernyataan-pernyataan dari siswa di atas, dapat diketahui bahwa seluruh siswa setuju menyetujui dengan disajikannya permainan dalam pembelajaran kosakata dapat memudahkan dalam menghafal dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Sehingga, kegiatan di atas sesuai dengan kedua dari aspek kosakata dan ungkapan pada skill kolaborasi yaitu guru melakukan kegiatan yang dapat memunculkan kepribadian siswa, khususnya melalui permainan;

(3) Dalam pembelajaran menyimak materi transportasi, skill kolaborasi belum bisa ditumbuhkan secara maksimal. Hanya ada satu indikator skill kolaborasi yaitu siswa memastikan pilihan jawaban bersama-sama. Menurut Jonaedy (2018:31) indikator keterampilan kolaborasi adalah peserta didik mampu bekerja sama dengan kelompok, sehingga menumbuhkan sikap toleransi, dan saling menghargai antar kelompok. Kata yang harus digaribawahi pada keterampilan ini adalah kerja sama dengan kelompok. Dalam pembelajaran bahasa Jepang yang dilakukan secara daring, keterampilan

ini sulit untuk ditumbuhkan kepada antar siswa. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan guru yang menyatakan bahwa:

“Yang sulit diterapkan kepada siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada pembelajaran daring adalah kolaborasi. Susah, karena mereka tidak ada interaksi secara langsung. Kolaborasinya bisa dilakukan tetapi terbatas jarak dan waktu.”

(Sumber: wawancara guru)

Berdasarkan jawaban guru di atas, keterampilan kolaborasi pada aspek menyimak dalam pembelajaran *daring* bisa saja diterapkan apabila guru memanfaatkan aplikasi *breakout room* pada pembelajaran *synchronous* namun akibat dari kendala kuota internet serta siswa yang masih pasif, guru masih mencari cara agar keterampilan tersebut bisa disisipkan dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan tepat dan praktis untuk siswa;

(4) Dalam keterampilan kolaborasi pada aspek berbicara materi transportasi, guru meminta siswa melakukan kegiatan berbicara dengan bekerjasama dengan teman yaitu mengenai “pergi ke sekolah naik apa?” dan jangka waktunya. Pada kegiatan ini, sebagian siswa sudah bisa menanyakan maupun menjawab pertanyaan dari temannya. Akan tetapi, sebagian lainnya masih merasa malu-malu dan lupa dengan penggunaan ungkapan *いきます* dan *きます*

Critical Thinking Skill(C3)

Skill berpikir kritis menurut Hosnan (2014:87) adalah keterampilan yang melatih peserta didik untuk mampu menalar dengan masuk akal dalam memecahkan masalah secara mandiri. Skill berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Jepang terlihat pada semua aspek pembelajaran yang meliputi pengenalan topik, kosakata dan ungkapan, menyimak, serta berbicara yang akan dijabarkan sebagai berikut:

(1) Pada pengenalan topik, guru menunjukkan informasi mengenai suatu tema dari sumber lain yaitu dari gambar para siswa yang naik kendaraan berbeda untuk pergi ke sekolah. Selain itu, guru menggunakan pertanyaan yang tepat untuk membimbing siswa mendapatkan jawaban tentang topik pembelajaran yang disajikan, seperti pada tema transportasi guru menggunakan pertanyaan “A *さん、なんでがっこうへいきますか。*” dan guru menanyakan kepada salah satu siswa yang sedang berada di luar kota “B *さん、なんで Jakarta へいきますか。*” Dari kedua

indikator tersebut, hasilnya adalah siswa merasa terbantu dan semakin memahami dengan adanya gambar dan konteks kalimat yang sesuai dengan kondisi siswa. Hal itu diperkuat oleh pernyataan-pernyataan siswa terkait pemahaman materi dengan disisipkannya kegiatan tersebut. Berikut adalah pernyataan-pernyataan dari siswa:

“Memudahkan. ada gambarnya, tapi kalau tidak ada artinya juga bingung.”

“karena topiknya sesuai sama lingkungan sekolah jadi lebih mudah memahami materi juga.”

“Iya memudahkan. dari lihat gambar sangat memudahkan saya, jadi langsung paham nanti bakal bahas tentang transportasi buat ke sekolah.”

(Sumber: wawancara siswa.)

(2) Pada pembelajaran kosakata dan ungkapan, guru menyajikan audio setelah menampilkan gambar kosakata. Metode tersebut memberikan keuntungan bagi beberapa siswa dalam mempelajari pengucapan kosakata dalam bahasa Jepang. Sehingga siswa dapat mengikuti pelafalan yang baik dan benar serta memudahkan siswa dalam mengingat kosakatanya. Hal itu diperkuat oleh jawaban siswa terkait pertanyaan peneliti mengenai disisipkannya audio dalam mempelajari kosakata dan ungkapan dalam bahasa Jepang.

“iya, saya lebih mudah membaca, mengingat dan menghafal karena ada audio dan tulisan latinnya yang memudahkan saya untuk membaca”

“Iya sangat membantu, apalagi saya tipe orang yang mudah hafal dengan mendengarkan audio”

“sangat membantu, enak gitu kalau belajar terus ada audio, jadi bisa lebih refresh belajarnya”

(Sumber: wawancara siswa)

Selain itu, dengan adanya gambar dan audio dalam pembelajaran kosakata materi transportasi siswa dapat dengan mudah memikirkan perbedaan kosakata bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia atau Inggris. Sehingga, semakin membantu dan memudahkan siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jepang khususnya materi transportasi;

(3) Pada pembelajaran menyimak materi transportasi, guru dan siswa mengulas ungkapan yang ditangkap ketika menyimak tes percakapan. Pada pembelajaran materi transportasi terdapat tiga ungkapan yang harus dipahami siswa yaitu

penggunaan *いきます, きます, かえります*. Hasilnya sebagian siswa masih merasa kebingungan membedakan penggunaan *いきます* dan *きます*. Hal ini diperkuat dari pertanyaan yang peneliti ajukan yaitu mengenai pemahaman siswa terkait ungkapan materi transportasi.

“Sudah, tapi belum faham sepenuhnya”

“Masih faham sedikit sedikit”

“Sudah, tapi sekarang sedikit lupa bener apa tidak”

(Sumber: wawancara siswa)

Selain itu indikator pada keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran menyimak adalah guru memastikan pemahaman siswa tentang isi secara keseluruhan. Dalam kegiatan ini, sebagian besar siswa sudah memahami isi keseluruhan teks percakapan. Hal ini terlihat dari pertanyaan yang diajukan oleh guru, misal:

「Aさんはなんがっこうへいきますか。」

「Bさんはなんでがっこうへいきますか。」

Dari pertanyaan yang diajukan oleh guru tersebut, sebagian siswa sudah bisa memahami dan menjawab sesuai isi teks percakapan. Namun, sebagian lainnya masih memiliki kendala dengan huruf hiragana sehingga menyebabkan tidak bisa membaca secara maksimal;

(4) Dalam keterampilan berpikir kritis pada aspek berbicara materi transportasi, guru menampilkan teks percakapan dan siswa diminta untuk menyimak dan memahami. Selanjutnya, siswa diminta menyebutkan transportasi yang digunakan untuk pergi ke sekolah dan jangka waktunya yang kemudian siswa lain menganalisis kosakata-kosakata transportasi.

Dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suastini dkk (2020) yaitu penerapan skill berpikir kritis belum sepenuhnya efektif karena siswa kurang aktif sehingga masih diberikan pertanyaan oleh guru. Berbeda dengan penerapan skill berpikir kritis pada pembelajaran bahasa Jepang secara *online*, guru terbantu dengan adanya gambar, teks wacana berupa percakapan serta *handout* yang diunggah terlebih dahulu di *google classroom*.

Creativity Skill (C4)

Skill berpikir kreatif atau *creativity skill* menurut Hosnan (2014:87) adalah keterampilan yang melatih kreatifitas peserta didik dalam berinovasi dengan memanfaatkan teknologi, karena

pada dasarnya kondisi peserta didik pada zaman sekarang yaitu *digital native*. Skill berpikir kreatif dalam pembelajaran bahasa Jepang sudah berusaha diterapkan guru kepada siswa melalui beberapa aspek pembelajaran. Berikut akan dijabarkan secara rinci pada masing-masing aspeknya:

(1) Pada pengenalan topik, guru mempersiapkan alat bantu yaitu berupa gambar dan pertanyaan-pertanyaan di *handout* yang sudah diunggah oleh guru sebelum pembelajaran *synchronous*. Selain itu, guru menyiapkan lebih dari satu topik agar kegiatan pembelajaran bervariasi. Topik tersebut adalah transportasi-transportasi yang digunakan siswa di Indonesia dan siswa di Jepang;

(2) Pada pembelajaran kosakata, hanya ada satu indikator yang dapat dilaksanakan yaitu guru memperdengarkan pola kalimat materi transportasi dan siswa menganalisis kosakata-kosakatanya. Dari kegiatan tersebut, siswa dapat menganalisis dan menyebutkan kosakata-kosakata transportasi. kemampuan siswa tersebut juga didukung dengan adanya gambar yang membuat kegiatan analisis siswa menjadi mudah. Selain itu, guru menyajikan satu kegiatan berupa permainan agar pembelajaran kosakata lebih bervariasi;

(3) Pada pembelajaran menyimak materi transportasi, guru memberikan soal-soal kalimat rumpang. Dari kegiatan tersebut, diharapkan dapat memunculkan ide-ide kreatif siswa dalam menjawab soal kalimat rumpang. Selain itu, dengan diberikannya kalimat rumpang tersebut dapat membantu siswa untuk lebih mengasah kosakata dan secara mandiri menjawab sesuai keadaan;

(4) Pada aspek berbicara materi transportasi, guru menampilkan teks percakapan rumpang dan siswa diminta untuk menjawab dengan disisipkannya gambar. Dengan diberikannya latihan yang bervariasi, siswa lebih memahami dan memudahkan siswa dalam mengingat pola kalimat serta kosakata materi transportasi. Hal itu sesuai dengan pendapat Munandar (dalam Suastini dkk, 2020) menyatakan bahwa skill berpikir kreatif perlu diasah setiap saat agar menghasilkan inovasi baru bagi dunia pendidikan. Sehingga guru berusaha memberikan kegiatan yang bervariasi sesuai dengan indikator agar skill berpikir kreatif siswa dapat terus dikembangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa guru bahasa Jepang telah menerapkan skill abad 21 dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran flipped learning untuk tema transportasi. Skill abad 21 tersebut diantaranya pada skill berkomunikasi, guru bahasa Jepang sudah menerapkan sesuai dengan masing-masing indikator aspek pembelajaran. Siswa mampu menyampaikan pendapatnya tentang judul yang disajikan oleh guru. Selain itu, siswa mampu berdiskusi dengan teman tentang gambar/foto mengenai kosakata dan ungkapan yang disajikan oleh guru, serta secara bersama-sama membaca dan menyampaikan jawaban dari kalimat tanya dengan bersuara.

Sementara pada skill kolaborasi, pembelajaran bahasa Jepang terlihat maksimal hanya dari beberapa aspek pembelajaran. Hal itu dikarenakan kondisi pembelajaran yang dilakukan secara daring, guru tidak memanfaatkan aplikasi breakout room pada pembelajaran synchronous akibat dari kendala kuota internet siswa. Akan tetapi pada penerapan skill berpikir kritis dan skill berpikir kreatif sudah berjalan sesuai indikator pada masing-masing aspek pembelajaran. Pada skill berpikir kritis siswa mampu mencari dan mengonfirmasi kosakata yang sudah dipelajari pada permainan word square yang disajikan oleh guru. Siswa juga sudah mampu mengulas ungkapan materi transportasi dan memahami isi melalui teks wacana berupa percakapan. Sedangkan, pada skill berpikir kreatif guru menyajikan satu kegiatan berupa permainan word square agar pembelajaran kosakata lebih bervariasi serta guru memberikan soal-soal kalimat rumpang dan contoh teks percakapan rumpang yang diharapkan dapat memunculkan ide-ide kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyraf, S. & Tien, R. (2011). Pengembangan profesi guru: Penelitian tindakan kelas. Bandung: Amalia Book.
- Danasasmita, Wawan. (2009). Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang. Bandung: Rizqi Press
- Daryanto & Syaiful Karim, M.T. (2017). Pembelajaran Abad 21. Yogyakarta: Gava Media.
- Greenstein, L. 2012. *Assesing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California: Corwin.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Paparan Pengembangan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- King, F.J., Goodson, L., M.S., dan Rohani, F. (2010). *Higher Order Thinking Skills. Assessment dan Evaluation Educational Service Program*.
- Leen, C.C., Hong, K.F.F.H., dan Ying, T.W. (2014). *Creative and Critical Thinking in Singapore Schools*. Singapore: Nanyang Technological University.
- National Education Association. (n.d). *Preparing 21st Century Students for a Global Society: An Educator's Guide to the "Four Cs"* Diakses 17 Oktober 2018 dari <http://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf>.
- Suastini, Mardani, Hermawan. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis 4C Oleh Guru Bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Semarang: *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*. 6 (1): 39-46.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Evaluasi*. Bandung: Alfabeta
- Takeda, Izumi. (2016). *Report: Project-Based Learning with 21st Century Skills for the Japanese Language Classroom: Journal of Integrated Creative Studies*. 2016: 1-7.
- Trilling, Bernie, and Charles Fadel. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.